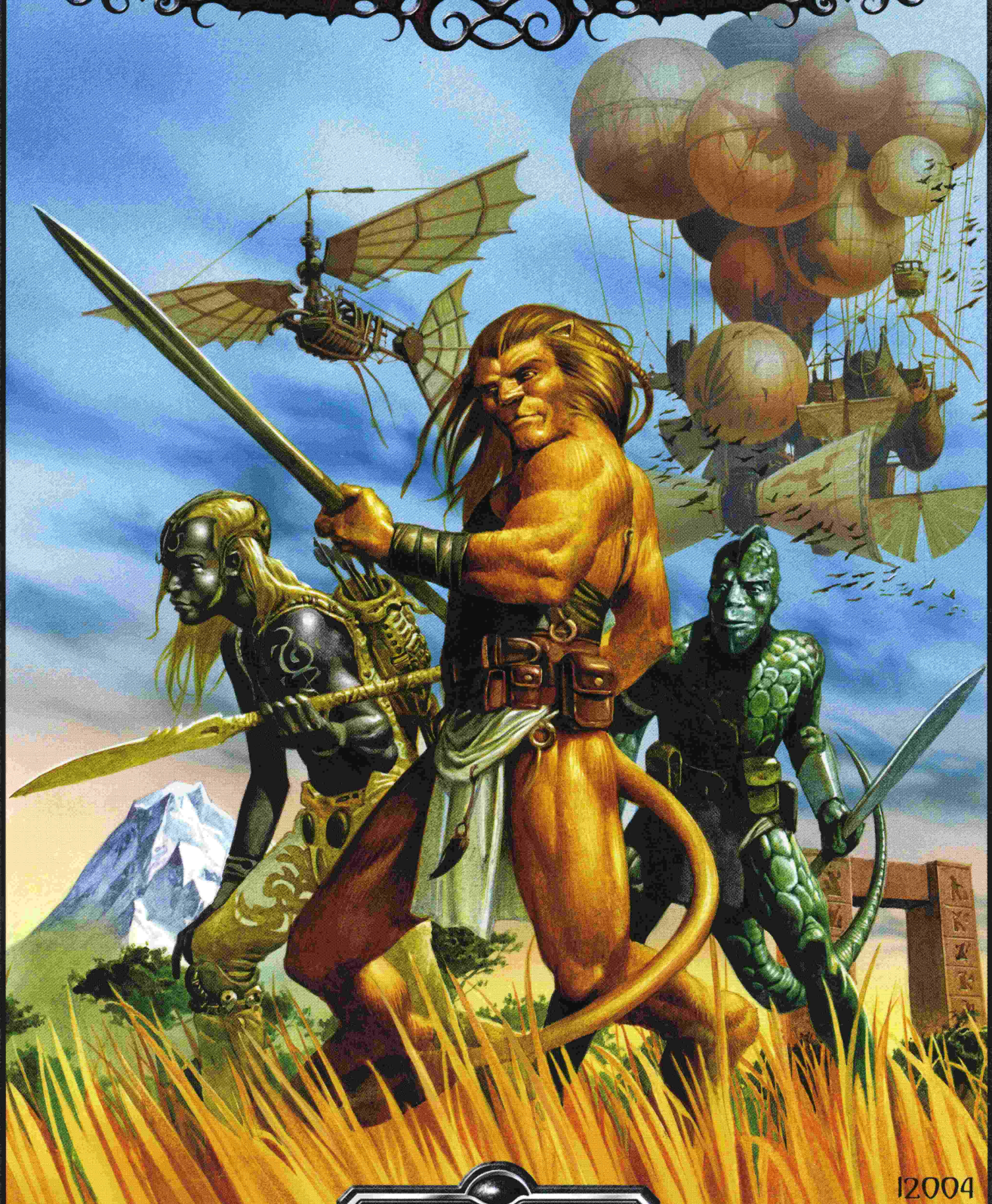
MYRANOR

DAS GÜLDENLAND



12004

Das Schwarze Auge



Umschlagillustration
Zoltan Boros, Gabor Szikszai / Agentur Kohlstedt

Innenillustrationen
Tobias Brenner
Caryad
Birgit Daubmann-Probst
Marko Djurdjevic
Ralf Hlawatsch
Alexander Jung
Oliver Kammel
Hauke Kock
René Littek
Michael Nietzer
Daniel Schreiber
Stefan Theurer
Christoph Willmen
Bernadette Wunden

Karten und Pläne
Don-Oliver Matthies
Thomas Römer

Umschlaggestaltung
Ralf Berszuck

Graphische Konzeption
Ralf Berszuck, Thomas Römer

Lektorat
Florian Don-Schauen, Momo Evers, Daniela Große, Thomas Römer

Gesamtredaktion
Florian Don-Schauen, Thomas Römer

Satz
Tobias Hamelmann

Belichtung, Druck und Aufbindung
SKN Druck und Verlag GmbH & Co., Norden

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und MYRANOR sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2000, 2006 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Printed in Germany 2006
ISBN-10 3-89064-294-2
ISBN-13 978-3-89064-294-9

Das Schwarze Auge

MYRANOR

Das Güldenland

Überarbeitete Neuausgabe

Redaktion: Christoph Daether und Michael Wuttke
Unter Mitarbeit von Olaf Michel, Thomas Römer und Heike Wolf
Mit zusätzlichen Beiträgen von René Littek und Peter Horstmann

Basierend auf den Inhalten der Box *Myranor – Das Güldenland*
und der Spielhilfen *Myranische Mysterien* und *Handelsfürsten & Wüstenkrieger*
von Britta Herz, Jörg Raddatz, Thomas Römer

unter Mitarbeit von
Sascha Becker, Florian Don-Schauen, Thomas Finn, Birgit Fröhler, Chris Gosse, Bernhard Hennen, Ingbert Jüdt, Heike Kamaris, Gunter Kopf, Klaus Kuklinski, Stefan Küppers, Gregor Rot, Lars Schiele, Mike Schwer, Gun-Britt Tödter, Denny Vrandecic, Anton Weste, Hadmar von Wieser, Karl-Heinz Witzko, Heike Wolf und Michael Wuttke

Dank für Hinweise, Anregungen, Fehlersuche und manche Idee an
Christian Mangelsdorf, Jochen Willmann, Oliver Steiger, das Team von *Memoria Myrana*,
die Nutzer der FanPro-Myranor-Foren
und alle Spieler, die die Entstehung dieses Buches möglich gemacht haben.

FANPRO

Inhalt

Vorwort ... 5
Der Weg nach Westen ... 5
Über dieses Buch ... 5
Einführung für Einsteiger: Was ist Rollenspiel? ... 6
Einen Kontinent zu entdecken ... 6
Von Pol zu Pol ... 9
Geschichte des östlichen Myranor ... 12
Das Zweite Imperium ... 20
Hierarchie und Verwaltung des Imperiums ... 20
Die Häuser des Adels ... 21
Die Optimatenhäuser ... 22
Die Stände des Imperiums ... 26
Die Cirkel der freien Untertanen ... 27
Haus, Viertel und Stadt ... 28
Steuern und Zölle ... 30
Recht und Gesetz ... 30
Die Macht der Myriaden ... 31
Das Leben im Imperium ... 34
Speisen und Getränke ... 36
Maße, Geld, Gewichte ... 38
Der imperiale Kalender ... 39
Religion und Glaube im Imperium ... 39
Myranische Wissenschaft ... 42
Reisen und Verkehr ... 43
Die Horasiate – Länder des Thearchen ... 45
Cantera – Land der Lagunen und Kanäle ... 45
Balan Cantara – Der Fels im Sumpf ... 47
Mayenios – Das Schwert am Meer ... 53
Valantia – Das Land der Lebenslust ... 55
Corabeniu – Im Schatten der Berge ... 56
Era'Sumu – Die Wiege der Menschheit ... 59
Tharpura – Horasiat im Dschungel ... 62
Koromanthia – Splitter des Imperiums ... 64
Xarxaron – Die Magokratie im Grenzland ... 65
An der Grenze – Nachbarn des Imperiums ... 68
Rhacornos – Das Reich der Leonir ... 68
Das Meer der Schwimmenden Inseln ... 70
Der Nebelwald ... 72
Der Dschungel der Pardir ... 73
Alamar ... 73
Makshapuram – Die Macht der Radjarate ... 74
Shindrabar – das Archipel der Schlangen ... 79
Die Inseln der Nyamaunir ... 83
Die Wüste Narkramar – glühendes Land ... 83
Von den Draydal und dem Krieg am Ghulenwall ... 87
Anthalia – Zwischen den Fronten ... 89
Mächtegruppen im Krieg am Ghulenwall ... 91,
Die Agenten Draydalâns im Imperium ... 92
Fremde Völker am Rande des Imperiums ... 93
Von den Ban Bargui ... 93
Von den Chrattac ... 94
Hjaldinger Piraten ... 95
Die Serover ... 96
Von den Kerrishitern ... 96
Von den Vesai ... 97
Anneristalya ... 98
Die Kentori ... 98
Die Vinshina – Auf den Wegen der Winde ... 99
Von den Ashariel ... 100
Die Mholuren – Fluch des Wassers ... 100
Herren der Technik – Die G'Rolmur ... 101
Von den Haëhnyrr ... 102
Von den Eisfahrern ... 102
Die Baramunen ... 103
Andramaunir – Die Eiskatzen ... 103
Von denLyncil ... 103
Von den Draconaren ... 104
Unter dunklen Fluten – Völker der Meere ... 104
Weitere myranische Völker ... 105
Myranische Helden ... 106
Die Erschaffung myranischer Helden ... 106
Myranische Rassen ... 113
(Überwiegend) menschliche Kulturen ... 126
Nichtmenschlliche Kulturen ... 139
Reisende und Wildnis-Professionen ... 156
Gesellschaftliche Professionen ... 166
Handwerkliche Professionen ... 171
Kämpfer-Professionen ... 179
Magische Professionen ... 195
Priesterliche Professionen (Anmerkung) ... 196
Eigene Rassen, Kulturen und Professionen ... 197
Vorteile und Nachteile ... 197
Die Basisregeln ... 205
Last und Tragkraft ... 205
Erschöpfung und Überanstrengung ... 205
Schaden und Regeneration ... 206
Zeit, Raum und Bewegung ... 208
Mit Flinken Fingern – das Talentsystem ... 211
Sonderfertigkeiten ... 213
Abenteuerpunkte und Erfahrung ... 214
Mit Blitzenden Klingen ... 217
Manöver ... 217
Waffenloser Kampf ... 219
Der Kampf zu Pferd ... 220
Fernkampf ... 221
Experte: Kampf mit Trefferzonen ... 222
Die Kampftechnik-Talente ... 223
Kampf-Sonderfertigkeiten ... 225
MyranischeWaffen ... 226
Schuss- und Wurfwaffen ... 229
Schilde und Parierwaffen ... 231
Myranische Rüstungen ... 231
Besonderheiten nichtmenschlicher Kämpfer ... 233
Experte: Der Kampf in drei Dimensionen ... 234
Myranische Magie ... 236
Die Astralenergie ... 236
Quellen und Instruktionen ... 236
Die Ritualkenntnis ... 238
Der Zaubervorgang ... 238
Die Optimatische Tradition ... 238
Der optimatische Zaubervorgang ... 239
Animismus ... 246
Magische Sonderfertigkeiten ... 253
Höhenflug und Tiefenrausch ... 258
In die Tiefen des Meeres ... 258
In hohen Lüften ... 259
Flora und Fauna ... 260
Die myranische Pflanzenwelt ... 260
Die Landschaftszonen des äquatorialen Myranor ... 261
Die Tierwelt Myranors ... 264
Krankheiten Myranors ... 275
Myranor für Spielleiter ... 275
Anhang I: Waren und Dienstleistungen ... 278
Anhang II: In fernen Gefilden – Aventurier in Myranor ... 284
Anhang III: Myranische Namen ... 286
Anhang IV: Myranische Archetypen ... 290
Anhang V: Talentliste ... 302
Anhang VI: Lexikon ... 304
Charakterbogen (Kopiervorlage) ... Kartentasche
Karten ... Kartentasche

Vorwort

Der Weg nach Westen ...

... ist oftmals lang und beschwerlich. Schon in den ersten Publikationen für **Das Schwarze Auge** wurde das legendenumwobene Güldenland erwähnt: der Kontinent weit im Westen hinter dem Meer der Sieben Winde. Im Jahr 1990 wurde schließlich eine Güldenland-Spielhilfe angekündigt, die jedoch niemals erschien. Vielmehr sollte es geschlagene zehn Jahre dauern, bis im Herbst 2000 die Box **Myranor – Das Güldenland** in Druck ging. Mit dieser Box wurde den DSA-Fans eine Publikation präsentiert, an der sich die Geister schieden und die wohl bis heute eines der umstrittensten Werke für **Das Schwarze Auge** ist: Für die einen war es die lang ersehnte Möglichkeit, endlich auf offizieller Grundlage im Güldenland dem Hobby Rollenspiel zu frönen, für die anderen hingegen war die Box schlicht überflüssig. Besonders der Inhalt sorgte seinerzeit für kontroverse Diskussionen unter der Spielerschaft, denn diese Box beruhte auf den vorläufigen Regeln der 4. DSA-Edition – ein Regelwerk, mit dem sich zu diesem Zeitpunkt kaum jemand richtig anfreunden mochte. Zu neu und abweichend vom Altbekannten, sagten die einen, zu fantastischer Hintergrund meinten die anderen, mangelnde Regelkompatibilität zum DSA der 3. Edition wiederum die nächsten. Und so drohte Myranor als zweiter Kontinent der Spielwelt Dere neben dem altbewährten Aventurien schon bald wieder in der Versenkung zu verschwinden.

Ein zweiter Blick hingegen ließ manchen zunächst skeptischen Spieler schließlich doch Gefallen am Westkontinent finden, und so konnte sich Myranor schließlich sein Nischendasein erkämpfen. Bislang sind nunmehr zwei Spielhilfen, mehrere Romane und sechs Abenteuerbände erschienen, während die alte Spielwelt Aventurien aller früheren Verwünschungen zum Trotz nach und nach auf die vierte Regeledition umgestellt wurde. Bereinigt um Fehler, Unklarheiten und mit manchen Ergänzungen und Verfeinerungen versehen, ist diese vierte Edition des Schwarzen Auges mittlerweile von den Fans anerkannt und akzeptiert, obwohl die Regeln ihre Verwandtschaft zu den 'alten' Myranorregeln kaum leugnen können.

Als logische Schlussfolgerung machten wir uns als Autoren dieses Buches schließlich daran, auch Myranor vollständig an die Regeln der vierten Edition anzupassen, und diese Arbeiten sollten sich als umfangreicher herausstellen, als wir uns es jemals haben träumen lassen. Zweieinhalb Jahre sind inzwischen vergangen, und wir hoffen, dass sich diese Arbeit gelohnt hat. Unsere Hochachtung kommt dabei all jenen zu, die sich für das Erscheinen dieses Buches eingesetzt haben, in erster Linie den Spielern und Spielerinnen, die Myranor über die Jahre hinweg die Treue gehalten haben. Mit großem Engagement haben sie sich auf mannigfaltige Weise – und sei es nur durch Vorbestellungen – dafür eingesetzt, dass dieses Myranor-Hardcover auch tatsächlich in gedruckter Form erscheint, nachdem zwischenzeitlich aus finanziellen Gründen vom Verlag eine Veröffentlichung als eBook in elektronischer Form ins Auge gefasst wurde. Für dieses Vertrauen in unsere Arbeit möchten wir uns an dieser Stelle daher besonders herzlich bedanken.

Doch genug der Vorrede. Allen Freunden Myranors wünschen wir viel Vergnügen beim weiteren Spiel im Güldenland, und allen Neu- und Wiederentdeckern viel Spaß beim Erkunden des goldenen Westens. Denn eines steht fest: DSA ist DSA – ob nun Aventurien oder Myranor, es sind zwei Kontinente einer einzigen Welt.

Christoph Daether und Michael Wuttke, im Mai 2005

Über dieses Buch

Myranor – das Güldenland beinhaltet alle notwendigen Informationen, um Myranor kennen zu lernen und mit myranischen Helden in erste Rollenspiel-Abenteuer zu starten. Myranor ist kein eigenständiges Rollenspiel, sondern ein Teil der Spielwelt des Schwarzen Auges, ein weiterer Kontinent auf der Welt Dere.

Wenn Sie **Das Schwarze Auge** bereits kennen und mit dessen Regeln vertraut sind, werden Sie keine Mühe habe, sich spielerisch auch auf dem neuen Kontinent schnell zurechtzufinden, denn die Regelmechanismen sind exakt dieselben. Aus diesem Grunde finden Sie in diesem Buch auch nur die grundlegendsten Information zu den Spielregeln und ansonsten etliche Hinweise auf die Box **Schwerter & Helden**[1], die wir Ihnen an dieser Stelle anempfehlen wollen. Weitere für die Erstellung myranischer Helden wichtige Regelelemente, die sich in anderen DSA-Boxen finden, werden im vorliegenden Band entsprechend wiederholt, so dass sie die entsprechenden aventurischen Regelwerke nicht benötigen.

Wenn Sie mit Myranor neu in die Welt der Rollenspiele eintauchen möchten, können Sie mit dem vorliegenden Buch ohne weitere Regelwerke ins Abenteuer starten, denn **Myranor – Das Güldenland** enthält alle notwendigen Basisinformationen und Grundregeln.

Die Regeln des Schwarzen Auges sind modular aufgebaut, so dass Sie auch später problemlos auf die erweiterten Regeln der Box **Schwerter & Helden** zurückgreifen und Ihr Spielsystem entsprechend ausbauen können. Im ersten Kapitel stellen wir Ihnen den myranischen Kontinent in seiner Gesamtausdehnung in groben Zügen vor und widmen

1) Die Box Schwerter & Helden befasst sich zwar mit aventurischen Helden, enthält aber dennoch alle Teile des über die Grundregeln hinaus gehenden Regelwerks für Das Schwarze Auge (soweit es sich nicht um magische und priesterliche Fertigkeiten handelt). Auch wenn Sie selbst gar nicht auf dem aventurischen Kontinent spielen möchten, bietet Ihnen diese Box die Möglichkeit, aventurische Helden auf eine Entdeckungsreise durch das Güldenland zu führen oder aber Ihre myranische Spielrunde mit aventurischen Gegnern zu konfrontieren.

Schnellstart

Gerade bei der Beschreibung des myranischen Kontinents werden Sie immer wieder auf fremdartige Begriffe treffen. Aus diesem Grunde finden Sie im Anschluss an diesen Abschnitt zunächst eine Kurzbeschreibung der myranischen geographischen und kulturellen Gegebenheiten, die Ihnen das Verständnis der nachfolgenden Texte erleichtern und bereits manches Wort erläutern soll. Ein vollständiges Glossar finden Sie am Ende des Bandes ab Seite 304.

Wenn Sie mit dem Regelwerk des Schwarzen Auges bereits vertraut sind, können Sie die Abschnitte **Charaktergenerierung** und **Regeln** größtenteils außer Acht lassen, da Ihnen diese bereits (bis auf einige Ausnahmen und spezielle myranische Fertigkeiten) bekannt sein dürften. Lediglich der Bereich **Magie** verwendet andere Regeln und ist darum für Meister wie auch Spieler magiebegabter Charaktere zur Lektüre empfohlen.

Wenn Sie sich nicht lange mit der Erschaffung eigener Spielerhelden aufhalten wollen, können Sie auf die vorgefertigten Archetypen zurückgreifen, die wir Ihnen ab Seite 290 vorstellen. Bei diesen handelt es sich um typische myranische Helden, die vollständig mit Werten versehen und ausgerüstet sind. Sie müssen diese Werte nur noch auf einen Heldenbogen übertragen (eine Kopiervorlage finden Sie in der Tasche in der hinteren Umschlagseite) und können dann sofort losspielen.

Neueinsteiger finden auf Seite 6 eine kurze Einführung in die Welt der Rollenspiele.

uns dann im Folgenden zunächst dem Imperium, dem größten Reich an der myranischen Ostküste, indem wir Ihnen dessen Kultur, einige Regionen und schließlich auch Nachbarländer und -völker beschreiben. Das zweite Kapitel gibt Ihnen schließlich die Möglichkeiten an die Hand, eigene myranische Heldenfiguren zu erschaffen, mit denen Sie Abenteuer spielen und erleben können. Im dritten Kapitel finden sich schließlich die wichtigsten Regeln, die Sie benötigen, um mit Ihren Helden ins Abenteuer zu schreiten. Einige Anhänge runden die enthaltenen Informationen ab.

Verweise auf andere Publikationen

An etlichen Stellen werden Sie Verweise auf weitere Publikationen des Schwarzen Auges finden. Dies sind im Einzelnen:

MyMy: das Buch **Myranische Mysterien** mit weiteren regionalen Hintergrundinformationen sowie dem Schwerpunkt Magie. Die dort vorgestellten Magieregeln werden allerdings im vorliegenden Band in überarbeiteter Form vorgestellt und sollen durch einen weiteren Band ergänzt werden.

H&W: der Band **Handelsfürsten und Wüstenkrieger**, der sich mit der Wüste Narkramar und der myranischen Südostküste befasst.

S&H: die Box **Schwerter & Helden**

AH: der Band **Aventurische Helden** aus der Box S&H

MBK: **Mit Blitzenden Klingen** aus S&H

MFF: **Mit Flinken Fingern** aus S&H

ZBA: **Zoo-Botanica Aventurica**, ein Kompendium aventurischer Kreaturen und Pflanzen. So manches dort beheimatete Tier und etliche Gewächse gibt es auch im Güldenland; vergleiche S. 264 und S. 274.

Die nachstehenden Veröffentlichungen befassen sich vornehmlich mit dem aventurischen Kontinent, seinen Helden und deren spezielle Fertigkeiten wie Magie und Götterwirken. Dennoch werden Sie an manchen Stellen auch solche Verweise finden. Diese können Sie allerdings getrost außer Acht lassen, wenn Sie Myranor nicht mit aventurischen Helden spielen wollen.

Basis: Das Schwarze Auge (Basiswerk der Vierten Edition)

Z&H: Zauberei & Hexenwerk

G&D: Götter & Dämonen

AZ: Aventurische Zauberer aus Z&H

MWW: Mit Wissen und Willen aus Z&H

LC: Liber Cantiones (Zauberspruchbuch) aus Z&H

AG: Aventurische Götterdiener aus G&D

GKM: Götter, Kulte, Mythen aus G&D

MGS: Mit Geistermacht und Sphärenkraft aus G&D

Einführung für Einsteiger: Was ist Rollenspiel?

Rollenspiel ermöglicht es Ihnen, in eine bestimmte Figur zu schlüpfen und diese darzustellen, für sie zu handeln und ihre Entscheidungen zu treffen. Gewissermaßen handelt es sich dabei also um ein Theaterstück oder einen Film, bei dem Sie selbst ein Darsteller sind, obwohl Sie die Handlungen Ihrer Figur nicht theatralisch ausspielen, sondern lediglich mit Worten beschreiben. Während Sie beim Lesen eines Buches oder Anschauen eines Films nur die Möglichkeit haben, die Handlung zu verfolgen und mitzuerleben, wie sich der Hauptdarsteller – zum Beispiel – ins Unglück stürzt, haben Sie beim Rollenspiel die Freiheit, selbst über die Handlungen der Helden zu bestimmen und die Geschichte somit in andere Bahnen zu lenken.

Natürlich ergibt sich eine solche Geschichte nicht von selbst. Der Fortgang von Ereignissen liegt in der Hand des 'Spielleiters' oder 'Meisters', der die Handlung kennt, durch die er die Helden führen will. Während die Spieler nur ihre eigene Figur verkörpern und deren Handlungen beschreiben, schlüpft der Meister in die Rollen aller anderen Personen und stellt diese dar, und ebenso muss er auch auf die Handlungen der Spieler beziehungsweise deren Figuren reagieren. Dazu hat er auch die Aufgabe, durch seine Beschreibungen – nicht nur von Personen, sondern auch von Orten und Ereignissen – für den Fortgang der Handlung sorgen. Ein Rollenspiel läuft also zu großen Teilen erzählerisch und beschreibend ab, gerade so, als ob anhand eines Drehbuchs durch das Spielen ein Film entsteht.

Wie im wirklichen Leben hat eine solche Heldenfigur zwar so manche Fähigkeiten und Fertigkeiten, kann aber längst nicht alles. Aus diesem Grunde gibt es Spielwerte, die Aufschluss über die Eigenschaften, Kenntnisse und Fertigkeiten der einzelnen Figur geben. Ein Held, der noch nie an Esse und Amboss gestanden hat, wird vom Schmieden kaum etwas verstehen und somit auch kein meisterliches Schwert anfertigen können. Diese Fertigkeiten werden durch Zahlenwerte ausgedrückt. Mittels eines Würfelwurfs (in den Welten des Schwarzen Auges üblicherweise mit einem oder mehreren zwanzigseitigen Würfeln) wird überprüft, ob das Vorhaben des Helden gelingt oder zum Scheitern verurteilt ist. Je besser ein Held eine bestimmte Fertigkeit beherrscht, desto größer ist auch die Chance, dass er eine darauf basierende Handlung erfolgreich absolviert.

Mit dem Erleben von Abenteuern wächst auch die Erfahrung des Helden, und mit eben diesen Erfahrungen kann er seine Fähigkeiten verbessern oder auch neue erlernen. Durch das Spiel mit Ihrer Figur werden Sie also nicht nur Abenteuer erleben, sondern auch die Entwicklung Ihres Helden mitverfolgen.

Beim Rollenspiel gibt es letztlich keinen Gewinner, da zumeist in einer Gruppe gespielt wird, die aus drei bis sechs Spielern und natürlich dem Spielleiter besteht. Eine solche Gruppe verfolgt üblicherweise ein gemeinsames Spielziel und ist darin vor allem dann erfolgreich, wenn die einzelnen Mitglieder ihre Fähigkeiten zum Wohle der Gruppe einsetzen.

Einen Kontinent zu entdecken

... ist eine Aufgabe für echte Helden, eine Herausforderung für die Spieler und eine Menge Arbeitsaufwand für den Meister. Mit dem nachfolgenden Block geben wir Ihnen einen groben Überblick über politische und geographische Gegebenheiten und die einzelnen Völker, der Ihnen die weitere Lektüre dieses Buches erleichtern soll.

Staaten, Länder und Regionen

Mittelpunkt unserer Betrachtung ist das schlicht *Imperium* genannte Staatsgebilde, dessen einzelne Verwaltungsgebiete – die so genannten *Horasiate* – sich nahezu entlang der gesamten Ostküste des Kontinents und weit ins Hinterland hinein erstrecken. Die Hauptstadt heißt *Dorinthapoles*, in der der *Thearch*, der nahezu gottgleiche Kaiser, residiert. Schon seit Jahrhunderten ist das Imperium vom Zerfall bedroht; etliche Horasiate in den Grenzregionen haben sich abgespalten und den Weg in die Eingeständigkeit gewählt, ohne dass die zentrale Macht dies

zu verhindern wusste. Unter den Horasiaten sind an dieser Stelle insbesondere die Magokratie von *Xarxaron*, die Insel *Era'Sumu*, die einstige Co-Centropole (Mit-Hauptstadt) *Sidor Corabis* sowie die große Hafenstadt *Balan Cantara* nennenswert. Letztere wird in diesem Buch genauer beschrieben und bietet sich damit als Ausgangspunkt für Abenteuer aller Art an. Die eigentliche Staatsmacht liegt im Imperium in den Händen der *Optimaten*, dem Stand der alteingesessenen Adelsfamilien, die mehr oder weniger intrigant um die eigene Machtposition kämpfen, die sich aus ihren politischen Posten ergibt.

Westlich des Imperiums liegen die weiten Steppen der *Ban Bargui*, etwas südwestlich das von Dämonen-Paktierern und Blutzauberern beherrschte *Draydâlan* und die Wüsten der termitenartigen *Chrattac*. Südöstlich hingegen finden sich die ehemaligen Horasiate *Tharpura* und *Makshapuram* und das Archipel von *Shindrabar*.

Südlich von Makshapuram liegt die Wüste *Narkramar*, in der (beziehungsweise an deren Rändern) eine Hand voll Städte, *Eshbathi* genannt, gebildet haben. Noch weiter im Süden erstreckt sich schließlich das Reich der *Kerrishiter*, das dem Imperium in seiner Ausdehnung kaum nachsteht (und das in Publikationen bislang kaum beschrieben ist). Weit im Südwesten liegt das Reich der *Vesai*, dem man jedoch nachsagt, von finsteren Mächten beherrscht zu werden.

Neben diesen großen Staatsgebilden gibt es noch etliche weitere, kleinere Herrschaftsgebiete. Nennenswert sind an dieser Stelle noch *Kentorikan*, ein von Zentauren bewohnter Landstrich im Westen des Imperiums, die Inselgruppe von *Serovia*, die sich von der Herrschaftsform am ehesten mit der einer Republik vergleichen lässt, sowie weiter im Norden *Hjaldingard*, die Urheimat der aventurischen Thorwaler.

Geographie

Die gesamte Ostküste wird vom *Thalassion* gebildet (den Aventuriern als 'Meer der sieben Winde' bekannt), das als wohl größtes Meer Deres die Kontinente Myranor im Westen, Aventurien im Osten und Uthuria im Südosten voneinander trennt. Auf der Höhe von Balan Cantera besteht die Möglichkeit, in das *Meer der Schwimmenden Inseln* hinüberzufahren, ein salzwasserhaltiges Binnenmeer, dessen südliche Ufer weitgehend von Dschungel bedeckt werden. Ein Teil dieses Dschungelgebiets ist der *Nebelwald*, der im Westen in den *Pardirwald* übergeht und Heimat der pantherartigen *Pardir* ist. Im Thalassion selbst liegen die großen Inseln *Serovia* und *Era'Sumu*, und auch die unzähligen Inseln des *Archipels von Shindrabar* ragen weit in das Meer hinein.

Von der Küste aus erstreckt sich das kulturell erschlossene Land des Imperiums über Hunderte von Meilen nach Westen, bevor es dort in die *Ban Bargui-Steppen*, die *Kentori-Steppe* und die Steppen des *Leonir*-Reiches *Rhacornos* übergeht. Dazwischen liegt, nahezu kreisrund, die *Chrattac-Wüste*, die von den gleichnamigen termitenartigen Insekten bewohnt wird.

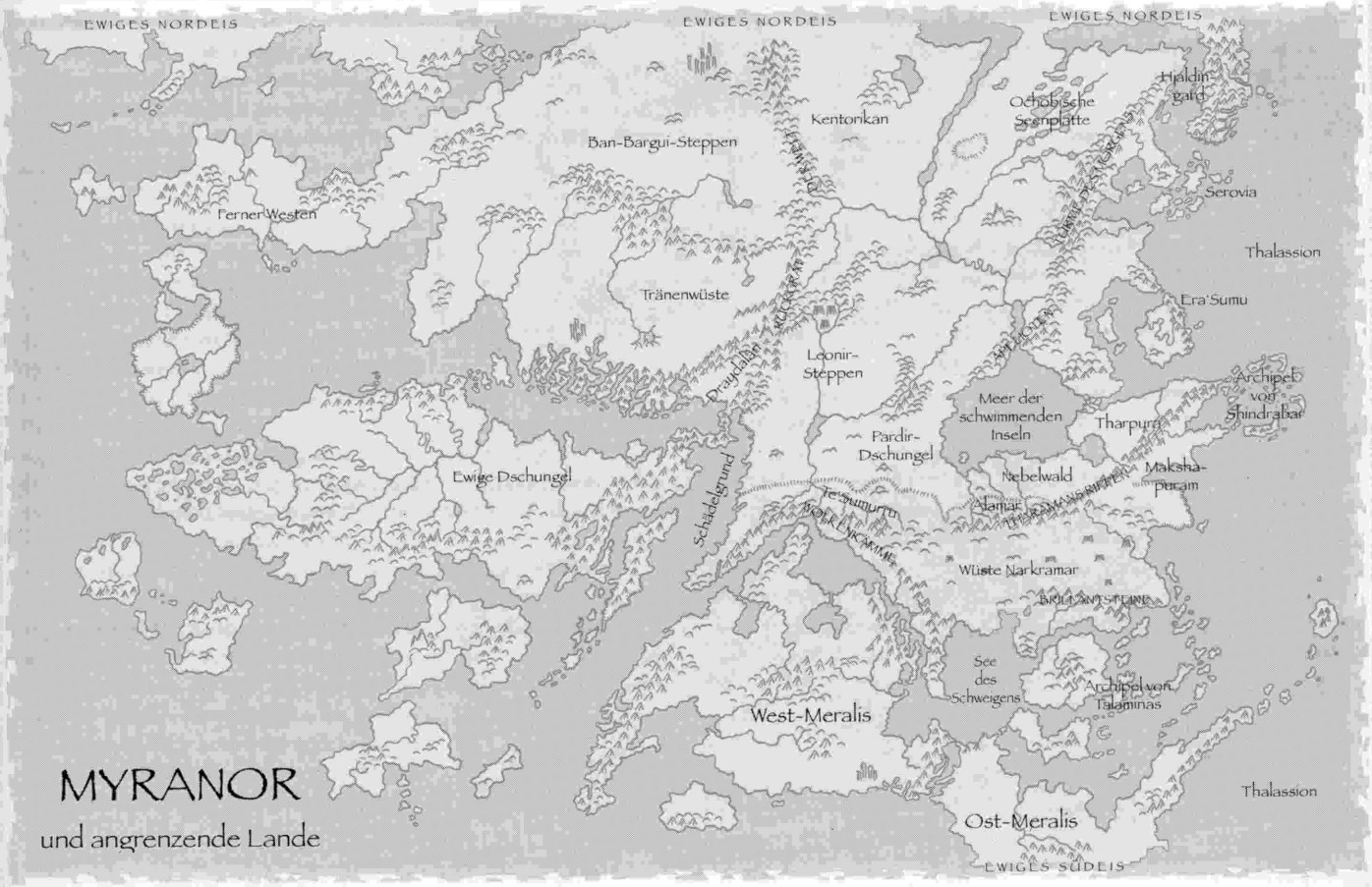
Längs über den Kontinent erstreckt sich das *Rückgrat der Welt*, ein gewaltiger Gebirgszug, dessen Ausläufer viele weitere Gebirge bilden. In der vorliegenden Publikation widmen wir uns jedoch fast ausschließlich den Landen westlich dieser Berge.

Der *Orismani* ist *die* Wasserstraße schlechthin. Genau genommen handelt es sich dabei um ein den halben Kontinent durchziehendes Flusssystem, dessen einzelne Arme zumeist an der Wasserfarbe unterschieden werden und daher beispielsweise Gelber, Grüner oder Blauer Orismani heißen. Die einzelnen Orismanis münden letztlich nicht einmal in einen gemeinsamen Lauf, prägen aber die Gebiete, die sie durchfließen, derart, dass selbige auch umfassend *Orismani-Lande* genannt werden.

Die Wüste *Narkramar* soll den Legenden zufolge früher einmal ein Meer gewesen sein, bis das Wasser verschwand. An manchen Stellen erheben sich aus dem Sand Tafelberge, die den Wüstenbewohnern heilig sind und die Sitze mächtiger Geister sein sollen.

Völker und Rassen

Den Großteil der myranischen Bevölkerung bilden die verschiedenen Menschenvölker. Ausgang unserer Betrachtungen ist dabei der *Meranier* genannte südimperiale Menschenschlag. Weiter im Süden und mit



dunklerer Haut ist die Rasse der *Bansumiter* zu finden, im Norden dagegen leben die kräftigen *Hjaldinger* und nordimperialen Menschen. Ebenfalls zu den Menschen gehört das an die extremen Temperaturen der Wüste angepasste Volk der *Dralquabar*. All diese menschlichen Rassen sind, zum Teil durchaus auch vermischt, in verschiedenen Kulturen zu finden, die im Großen und Ganzen den oben genannten politischen Reichen entsprechen. Eine Besonderheit stellen die *Abishai* dar, die das Meer der Schwimmenden Inseln auf eigenartigen schwimmenden Städten bevölkern und unter denen sich etliche Nichtmenschen finden. Unter dem Meer hingegen findet man in Unterseebooten und untermeerischen Städten die *Nequaner*, die ihre Wurzeln auf dem imperialen Festland haben.

Zweitgrößte Gruppe der Myraner sind die Völker der *Feliden*, intelligente, zweibeinige Katzenwesen. Am häufigsten vertreten sind dabei die *Amaunir*, die – mit der irdischen Tierwelt verglichen – am stärksten wohl einer gewöhnlichen Hauskatze ähneln. *Leonir*, *Pardir* und *Tighrir* haben entsprechende Ähnlichkeiten mit Löwen, Panthern und Tigern, während die *Lyncil* der Nordlande mit Luchsen vergleichbar sind. Weitere Ähnlichkeiten mit Tieren haben vor allen Dingen die *Satyare*, die abgesehen von Hörnern, Bocksbeinen und stärkerer Körperbehaarung noch recht menschlich wirken, sowie die *Yachjin*, ein hyänenartiges Volk, dessen Ursprung vermutlich in der magischen Vermischung von Mensch und Wildhund zu suchen ist. Ebenfalls als Chimären erschaffen wurden die seltenen, geflügelten *Ashariel* sowie die *Ravesaran*, die nicht nur unglaublich anmutig, sondern auch gleichzeitig männlich und weiblich sind. An Echsenwesen findet man heutzutage noch die chamäleonartigen *Shingwa* und die für ihre Robustheit bekannten *Shinoqi*.

Ebenfalls recht menschenähnlich, dafür aber mit blaugrauer Haut und vier Armen versehen, sind die *Neristu*, die allgemein wenig gut gelitten und als Diebe und Giftmischer verschrien sind. Im Wasser leben schließlich ebenfalls intelligente Kreaturen, von denen die auch als 'Fischmenschen' bekannten *Risso* den größten Anteil stellen, gefolgt von den *Loualil*, einem menschenähnlichen, friedliebenden Volk. Weit weniger friedliebend sind hingegen die *Mholuren*, die schon seit Ewigkeiten von den Landbewohnern als Feinde angesehen werden.



Götter und Glauben

Fast jede Volksgruppe hat ihre eigenen Götter und Glaubensausrichtungen. Im Imperium verehrt man die *Oktade*, die ihre Benennung von der Anzahl der acht Staatsgötter erhalten hat. In der imperialen Oberschicht genießt die Magie hingegen einen weitaus höheren Stellenwert als die Macht der Götter. Einzig auf der Insel Era'Sumu sind göttliches und magisches Wirken gleich hoch angesehen, da die dortigen Magierinnen zugleich Priesterinnen der Erdgöttin *Satu* sind, die folglich auf der gesamten Insel hoch verehrt wird. Bei der übrigen imperialen Bevölkerung ist es allerdings mit der Frömmigkeit nicht weit her, während andere Völker und Rassen, insbesondere die Feliden, die Echsen und die Neristu sehr tief in ihrem Glauben verwurzelt sind.

Gerade die Fülle der Rassen und Kulturen hat auch ein breites Spektrum an Aberglauben, Sekten und Irrlehren hervorgebracht.

Magie

Myranor ist insbesondere im Imperium sehr stark von Magie geprägt. Am höchsten angesehen ist dabei die Gruppe der *Magier*, wobei die adligen Optimaten geradezu ein Privileg auf den Magierstand besitzen.

Allerdings gibt es auch in anderen Kulturen – wenn auch wenige – Zauberer. Etwas weniger angesehen als die Magier und auch beim gewöhnlichen Volk vorhanden sind die magischen Berufsgruppen der *Alchimisten* und *Technomanten*. Erstere lassen ihre magischen Kräfte in allerlei Elixiere und Pülverchen fließen, während letztere zauberkräftige Gegenstände bis hin zu komplexen magischen Maschinen herstellen.

Noch weniger anerkannt ist der Stand des *Animisten*, der vornehmlich bei den naturverbundenen Völkern anzutreffen ist und seine übernatürlichen Fähigkeiten den Geistern der Elemente, der Sterne und den dämonischen Kräften verdankt, die er in seinen eigenen Körper einfließen lässt.

Neben diesen professionellen Zauberkundigen gibt es auch noch solche, die nur eine schwache magische Begabung haben und daher *Magiedilettanten* genannt werden. Sie können ihre magische Kraft lediglich zum eigenen Schutz oder zur Verbesserung gewöhnlicher Fertigkeiten einsetzen.

Einige Völker – insbesondere solche, bei denen die Zauberkraft generell schwach ausgeprägt ist – haben über Generationen hinweg auch regelrechte 'Professionen' hervorgebracht. Die Vertreter derselben sind zusätzlich in der Lage, verschiedene Rituale zu wirken, die über die vorgenannten Möglichkeiten hinausgehen.

Von Pol zu Pol

Von Pol zu Pol dehnt sich jene Landmasse aus, die den Bewohnern des Imperiums als *Myranor* bekannt ist. Niemand hat je diese viele tausend Meilen umfassende Strecke vermessen, die zwischen den Eiskappen im hohen Norden und den Gletscherfeldern im tiefen Süden liegt. Und noch weiträumiger als die Nord-Süd-Ausdehnung erstreckt sich das Land von Osten nach Westen: Hier reicht Myranor sicherlich um die halbe Dere-Kugel herum. Findige Köpfe haben errechnet, dass man vom Westlichen Gletschermeer bis nach Usuzura wohl ein halbes Jahr Reisezeit veranschlagen müsste, von Trivina bis jenseits des Kyalachgrases, in das sagenhaft reiche Land im Fernen Westen, aber sicherlich ein ganzes Jahr.

Zwei geographische 'Linien' trennen die wichtigsten Teile Myranors: das **Rückgrat der Welt** (wie das von den nördlichen Eisöden bis ins südwestliche Meer reichende Gebirgsmassiv und seine Ausläufer bisweilen genannt werden) und die **See des Schweigens** und die **Nacennia-Straße**, die – wenn auch in wilden Schlangenlinien – das eigentliche Myranor im Süden begrenzt.

Das Rückgrat der Welt (von dem nur die Vinshina in seiner Gesamtheit reden) unterteilt sich in die eis- und schneebedeckten Gipfel der **Frostfeste** im hohen Norden (in deren Osten die sinistren *Shakagra* hausen sollen), an die sich die **Nördlichen Eisenhügel** – zwischen der **Kentori-Steppe** und dem endlosen **Kyalachgras** – und die **Eisenhügel** anschließen, eine zerklüftete Hügellandschaft, aus der bisweilen einzelne Gipfel bis auf drei Meilen Höhe aufragen. Während die Kentori-Steppe (der Name sagt es bereits) Heimat des Tiermenschenvolkes der *Kentori* ist, ist die im Westen zu findende Steppe nach den riesigen 'Haustieren' der schwarzhäutigen *Ban Bargui* benannt (daher auch die bisweilen gehörte Bezeichnung 'Myripeden(Zehntausendfüßler)-Steppe'). Die Schwarzhäutigen durchwandern jene weit über den westlichen Horizont hinausreichenden Länder und beherrschen sie – wenn man ihren eigenen Berichten glaubt – auch.

Die **Chrattac-Zähne**, die sich im Süden an die Eisenhügel anschließen und den großen unerforschten Wald der *Haëhnyrr* im Osten von der riesigen **Tränenwüste** (die für Menschen lebensfeindlich ist und als ursprüngliche Heimat der Chrattac gilt) im Westen trennen, sind bereits deutlich höher. Sie steigen nach Süden immer mehr an, bis sie in *Chrysirs Pfeiler*, mit mehr als zwölf Meilen Höhe die höchste Erhebung Myranors, und den **Ghulenwall** übergehen. Selbiges Gebirge ist nur im Norden so hoch, unwegsam und passlos, wie es die Bewohner der östlich angrenzenden Lande gerne hätten, denn westlich des Gebirges liegt das kahle, ausgeblutete Land **Draydalân**. Hier herrschen die fleischlosen *Priester des Schädelgottes* über Sklaven aus allen Teilen der Welt und die schrecklichen Horden der *Blutghule* – und ihr Einfluss geht weit darüber hinaus. Im südlichen Teil ist der Ghulenwall wie gesagt kein unwegsames Gebirge, sondern besteht aus mehreren Ketten schroffer Hügel, über die durchaus gangbare Wege und Pfade führen.

Wo der Ghulenwall schließlich wieder ansteigt und ins Meer hineinreicht und wo sich die Gipfelhöhen fast senkrecht und über 2.000 Schritt hoch aus dem Wasser erheben, heißt das Gebirge **Blutgischtmauer**. Es verbindet als Landbrücke das eigentliche Myranor und den Südwestkontinent, der den Bewohnern der östlichen Lande fast völlig unbekannt ist und auf dem angeblich die *Zitadelle des Humus'* zu finden ist. Andererseits trennt die Blutgischtmauer auch die westlichen und östlichen Meere: Im Westen liegt die **Bucht von Draydalân**, im Osten (nach Süden weisend) der **Schädelgrund**.

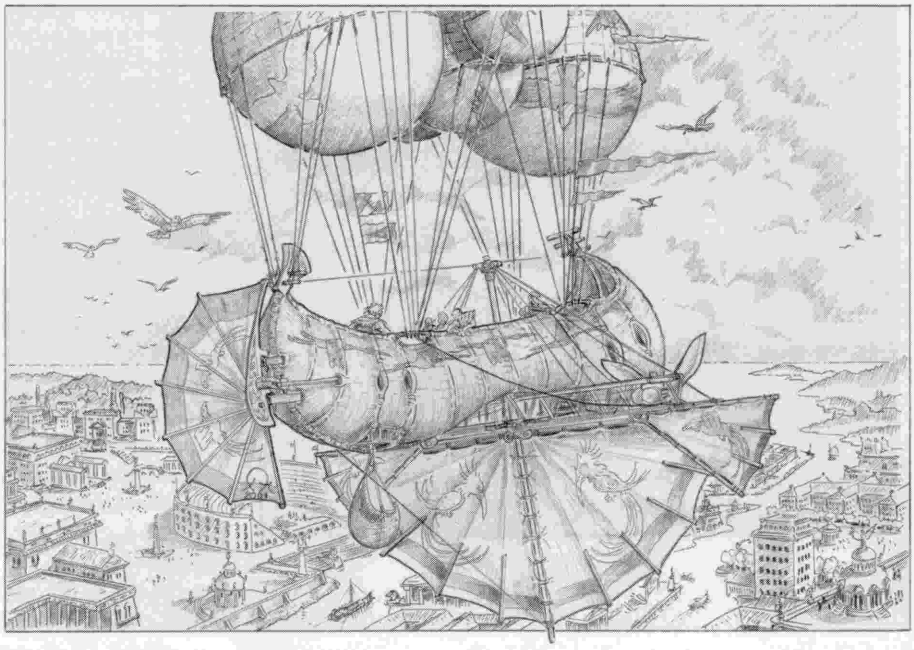
Der Schädelgrund (weder von kerrishitischen noch von imperialen Schiffen befahren) ist auch das westliche Ende der **Nacennia-Straße**, die die Kontinente Myranor im Norden und **Meralis** im Süden voneinander abgrenzt. Obwohl Meralis den Imperialen nur als Südkolonie bekannt ist (wenn überhaupt, denn seit der – nicht besonders erfolgreichen – 'Besiedlung' sind schon mehrere Jahrtausende vergangen), stellt es schon fast einen Kontinent für sich dar. Von den *Kerrishitern* weiß man jedoch, dass in Meralis die eigentliche Heimat der *Vesai* liegt.

Die Nacennia-Straße, die viele hundert Meilen lang ist, weitet sich zwischen Myranor und Meralis mehrfach zu Buchten und kleinen Meeren auf und geht schließlich in die **See des Schweigens** über. Seinen Namen verdankt dieses Gewässer dem Umstand, dass man hier (ganz im Gegensatz zu den Küsten des **Archipels von Talaminas** und den Gebirgen am Rande der Nacennia-Straße) keinen einzigen Seevogel findet. Als Territorium wird es sowohl von den Kerrishitern als auch von den Vesai beansprucht.

Im östlichen Teil der See des Schweigens liegt das Archipel von Talaminas (so der imperiale Name), die Heimat des Städtebundes der Kerrishiter. Die westlichsten sind zugleich auch die größten Inseln (**Yil'araphaar**, die Insel der Riesen, und **Yil'shikaar**, die Weininsel), während die Inseln weiter im Osten (darunter **Yil'thalamë**, die namensgebende Hauptinsel mit der wichtigen Stadt *Kerrish-Thalam*) deutlich kleiner sind.

Südlich der See des Schweigens liegen weitere, nur von den Kerrishitern erforschte, unbewohnte Ländereien, deren südlichste Gebiete vereist sind. Von hier aus ragt auch eine viele hundert Meilen lange Landzunge nach Nordosten ins Thalassion, die schließlich in die (größtenteils unbewohnten) **Dracheninseln** übergeht, auf deren nordöstlichster der Alte Drache *Umbracor* selbst hausen soll. Kein Wunder, dass die auf der Landzunge liegende Stadt *Usuzura* – einst die südlichste imperiale Ansiedlung – nun Heimat eines Drachenkultes und Hochkomturei eines Drachenordens ist.

Nördlich der See des Schweigens liegen noch einige fruchtbare Landstriche, die den Kerrishitern – namentlich der großen, reichen Stadt *Kerrish-Yih* – untertan sind. Dann schließt sich, sobald man den Gebirgsrücken der Brillantsteine überschritten hat, im Norden die glutheiße Wüste **Narkramar** mit ihren Zinnseen und Kristallsenken, Treibsalz-



feldern und gläsernen Monolithen an. In dieser Wüste kann nur überleben, wer eine der *Eshbathi*, der turmgleich aufragenden Städte, seine sichere Heimat nennt, oder wer (wie die Völker der *Dralquabar*) von seinen Göttern mit den Fähigkeiten ausgestattet wurde, sich auch im Innern der Glutlande mehr als sechs Stunden am Leben zu halten. Ein einziger Fluss, die bei *Eshbathmar* mündende **Haratta**, durchquert Teile dieser Wüste und ist gleichsam auch schon wieder die Grenze der Narkramar: Im Norden, wo die Haratta entspringt, liegen die **Lamamach**, die von den Ashariel nördlich des Gebirges (und von der imperialen Geographie) **Tharamans Rippen** genannt werden. Zwischen Makshapuram und Tharpura setzt sich jener Gebirgszug als **Tharpagiri** fort.

Während die südlichen Teile **Makshapurams** noch eine kakteenbestandene Öde am Wüstenrand sind, die langsam in eine Savannenlandschaft übergeht, dominiert nördlich des Tharpagiri (ebenso wie in den nordöstlichen Provinzen Makshapurams und im dem Festland vorgelagerten **Archipel von Shindrabar**) der Dschungel. Ständiger Nebel erfüllt den dichten, feuchtheißen Urwald, der nur nach den allabendlichen Regenfällen für Menschen einigermaßen erträglich ist. In dieser grünen Hölle finden die *Pardir* und einige andere blutdurstige Wesen ihre Heimat, während in den Nebelwäldern der schroffen Hügellande am **Großen Kliff** die mysteriösen, geflügelten *Ashariel* leben. Weiter westlich (und ebenfalls noch oberhalb des Dschungels) liegt **Te'Sumurru**, das Land der Fünf Ströme, einst ein mächtiges Reich, das vor langer Zeit vom Imperium unterworfen wurde und von dem heute nur noch Ruinen künden.

Direkt nördlich des äquatorialen Dschungelgürtels, in dem auch die



große Stadt *Balan Cantara* liegt, erstreckt sich das **Meer der Schwimmenden Inseln**, ein stets vom Nebel verhangenes Flautengewässer, in seiner größten Ausdehnung 1.300 auf 1.100 Meilen groß und über Wasser Heimat der *Abishai*, unter Wasser dagegen von vielerlei Kulturen bewohnt, von denen nur die *Nequaner* menschlich sind.

Zwischen dem Ghulenwall im Westen und der **Galeerenbucht** im Osten erstreckt sich mit den **Anthalischen Steppen**, dem **Bergland von Xarxaron**, den Öden **Koromanthias** und der durch Abholzung entstandenen **Mayenischen Wüste** ein Savannengürtel. Er ist mit kleineren Wüsten durchsetzt, in denen die *Chrattac* hausen, während die Graslande Heimat der *Leonir* und menschlicher Hirtenvölker sind. An der Galeerenbucht liegt mit *Balan Mayek* der größte Kriegshafen des Imperiums, während die gesamte **Bucht von Mayenios** von **Era'Sumu** gegen das Thalassion abgeschirmt wird – einer großen Insel, die als Wiege der myranischen Menschheit gilt und heute von Priesterinnen beherrscht wird.

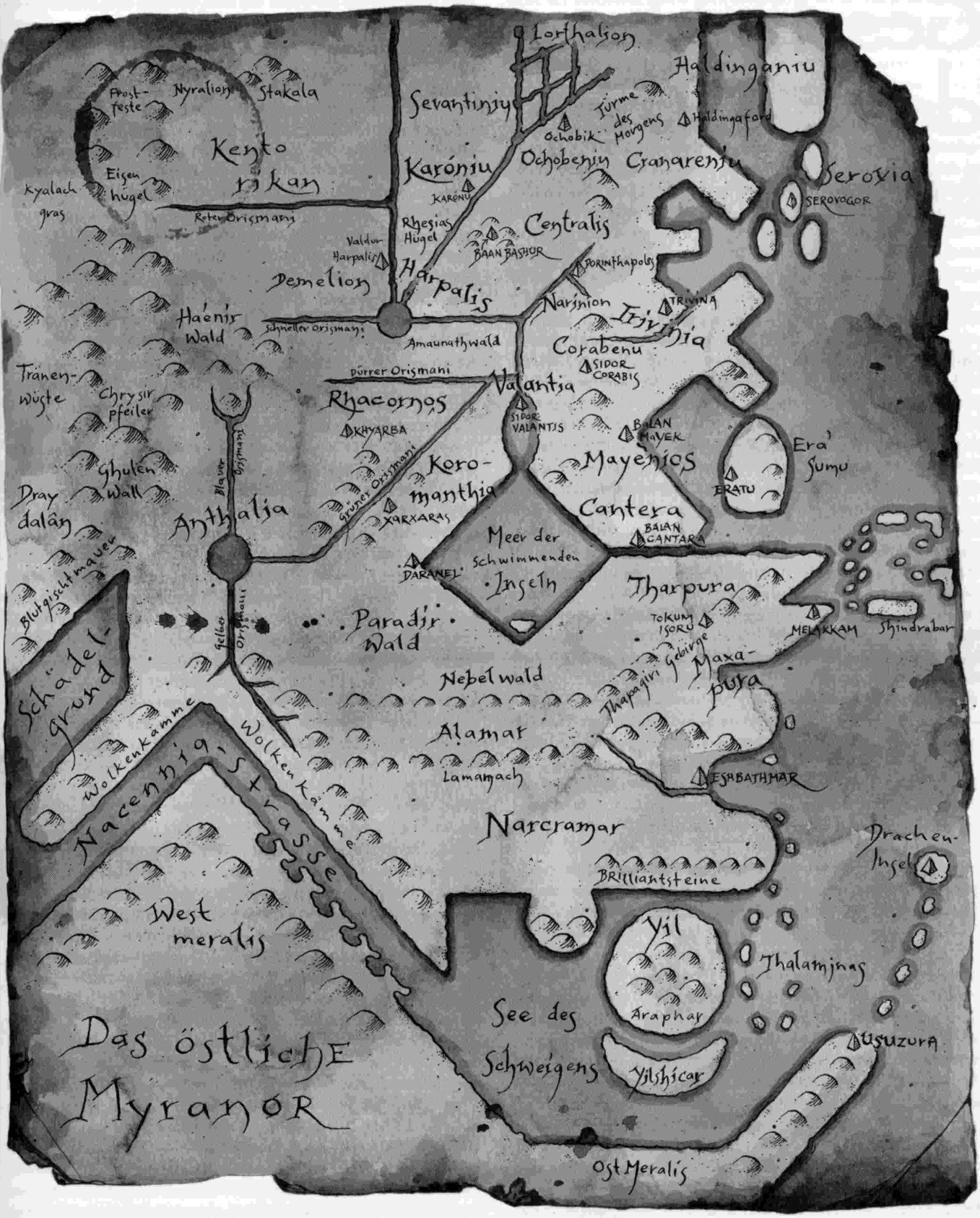
Die Mitte, das Herz Myranors, zwischen den Chrattac-Zähnen im Westen, den **Türmen des Morgens** im Osten und den **Apelioten** im Süden, sind die **Orismani-Lande**, gleichzeitig auch das Kerngebiet des Imperiums, das einst ganz Myranor beherrschte. Benannt ist das Gebiet nach dem riesigen Flusssystem des **Orismani** mit all seinen Nebenflüssen – dem Fluss Myranors, auf dessen Wogen sich fast jeder Ort nördlich des Tharpagiri erreichen lässt. Gute Böden, Bewässerung durch den Orismani und ein grundsätzlich erträgliches Klima haben Lande wie **Valantia** oder **Demelion**, den **Wald von Amaunath** oder die Hügel von **Rhesias** zu Zentren der frühen Zivilisation werden lassen. Hier erhebt sich auch der *Baan-Bashur*, der Gipfel der Alten, aus der ansonsten eher sanft gewellten Landschaft. In diesen Landen liegt *Dorinthapoles*, die Centropole des Imperiums und mit etwa einer Million Einwohner die größte Stadt der bekannten Welt.

Entlang der **Thalassion-Küste** erstrecken sich, im Osten an die Orismani-Lande anschließend und nördlich der großen Hafenstadt *Trivina*, die flachen **Serovischen Inseln**. Vor nicht allzu langer Zeit noch ein Horasiat des Imperiums, stellen sie nun eine der wichtigsten Seemächte am Thalassion dar.

Dem Küstenverlauf folgend, schließt sich weiter nördlich die Halbinsel von **Hjaldingard** an, von wo die tüchtigsten Seefahrer des Imperiums stammen, eine raue Gebirgslandschaft mit wenigen geschützten Häfen und kargen Bergweiden. In diesen Breiten landeinwärts betrachtet, folgen erst die dichten Nadelwälder um die **Ochobische Seenplatte**, dann die kargen **Hochländer von Karónu**, der lange **Sund des Großen Orismani** und schließlich die Kentori-Steppe, aus der sich auch die mysteriösen **Hügel von Stakala** erheben.

Noch weiter im Norden liegen das **Westliche** und das **Östliche Gletschermeer**. Das erste jener Meere führt Süßwasser. Hier 'entspringt' der Große Orismani, der sich, viele Dutzend Meilen breit, nach Süden ergießt. Bei dem zweiten, ungleich salzigeren handelt es sich um das nördliche Randmeer Myranors, das die *Hjaldinger* als 'ihr' Heimatmeer betrachten, da es sozusagen den 'Hinterhof' der Bucht von Hjaldingard darstellt.

Im Norden der Gletschermeere – obwohl hier keine klare Grenze zu ziehen ist – liegt das **Ewige Eis**, lebensfeindlich für Menschen, *Baramunen* und *Shakagra*. Je nachdem, welcher Quelle man Glauben schenken will, soll es die Heimat von seltsamen Schneewürmern sein oder von riesigen sechsbeinigen Mammuts mit drei Rüsseln – oder aber frostklirrender Sargdeckel auf den Kulturen der Lichtelfen, der Alten, der Mandraken und der Sphingoiden. Welcher dieser Vermutungen man zu glauben bereit ist, hängt davon ab, welchen Berichten man weniger (miss)traut. Aber wen sollte es schon verblüffen, wenn ein Kontinent der Wunder an seinen Rändern noch phantastischer und wundersamer wird?


Lorthalion
Haldinganiu
Sevantiniy
Frost-
feste
Nyralion
Stakala
Kento
nikan
Eisen
hügel
Kyalach
gras
Reter Orismani
Karóniu
Ochobeniu
Cranarenia
Serovia
SEROVOGOR
Ochobik
Turme
des
Morgens
Haldingaford
KARÉNU
Rhesias
Hügel
Centralis
BAAN BASHUR
Valdur
Harpalis
Demelion
Harpalis
PORINTHAPOLES
Narisnion
TRIVINA
Trivinia
Hae'nir
Wald
Schneller Orismani
Amaunathwald
Corabenu
SIDOR
CORABIS
Tränen-
wüste
Chrysir
pfeiler
pürrer Orismani
Rhacornos
Valantia
KHYARBA
SIDOR
VALANTIS
BALAN
MAVEK
Era'
Sumu
Ghulen
Wall
Blauer Orismani
Koro-
manthia
Mayenios
ERATU
Dray
dalân
Anthalia
Grüner Orismani
KARKARAS
Cantera
BALAN
CANTARA
Meer der
schwimmenden
Inseln
DARANEL
Tharpura
Blutgischtmauer
TOKUN
ISORU
MELAKKAM
Shindrabar
Paradir
Wald
Gelber Orismani
Thapagiri
Gebirge
Maxa-
pura
Schädel-
grund
Nebelwald
Wolkenkämme
Nacenhig-
Strasse
Alamar
Lamamach
ESHBATHMAR
Narcramar
Drachen-
Insel
BRILLIANTSTEINE
West
meralis
Yil
Thalamjnas
See des
Schweigens
Araphar
USUZURA
Yilshicar
Das östliche
Myranor
Ost Meralis

Geschichte des östlichen Myranor

Zu wenig ist uns über die Urzeit bekannt, "als Götter und Giganten auf Dere fochten". Jedes Volk erzählt eine andere Geschichte seiner Götter und Heroen, und nur wenig, was ein Amaun erzählt, ähnelt dem, was ein Weiser der Shingwa oder eine erasumische Priesterin der Mutter zu berichten wüsste – von den Mythen der aquatischen Risso und Loualil ganz zu schweigen.

Allgemein ist man sich einig, dass es eine Zeit gab, in der der *Widersacher* (oder auch: der Erste Bruder, das Nachtlicht, der Mächtige, der Feind aller anderen Götter) herrschte. Sein Volk waren die Trolle, aber auch viele andere Wesen folgten seinem Ruf. Als sich all die anderen Götter zusammenschlossen, um den Widersacher zu stürzen, erkannten sie, dass sie auch seine Diener und Geschöpfe vernichten mussten, um ihn von Dere zu trennen. Da sie aber den Keim des wahren Glaubens selbst nicht vernichten wollten, ließen sie es zu, dass sich Einzelne, die nicht dem Widersacher verfallen waren, in den Berg *Thalami Sora* retteten, als die Götter in ihrem Bemühen, den Widersacher zu vertreiben, das Land verwüsteten.

Unter den Überlebenden aber waren auch die *Alten*, zaubermächtige Wesen, die sich als Kinder Madas verstanden, als den Lebewesen des Diesseits verpflichtet, als Hüter und Vermittler von Zauberei. Als sie den sicheren Berg verließen und sahen, was die Götter angerichtet hatten, schworen sie den Mächtigen zu Alveran ebenso ab wie dem Widersacher und auch den Entitäten der äußeren Sphäre, und sie entschieden sich gänzlich für das Diesseits. Da aber kein Gott sie führte, verstreuten sie sich über alle Lande Deres und erwählten sich tiefe Grotten und hohe Gipfel als Domizil, wo jeweils wenige von ihnen beisammen lebten.

In Ur- und Vorzeit: Kriege der Götter und Giganten, Zuwanderung verschiedener Rassen nach Myranor; Äonen der Vielbeiner, der aquatischen Rassen und der Echsenvölker

Dies war eine Zeit der Wanderungen, denn ein weiterer Krieg der Götter wälzte Berge um und verstreute Völker, und *Vogelköpfige* und *Katzenwesen* ließen sich auf Myranor nieder, obwohl sie von fernen Kontinenten stammten. Von ersteren künden heutzutage nur noch steinerne Bildnisse, während letztere in tiefste Barbarei fielen.

Die Folgezeit gilt allgemein als das Äon verschiedener *Insekten- und Spinnenrassen*, die sich über den gesamten Kontinent ausbreiteten, aber sich (ebenso urplötzlich, wie sie erschienen waren) in große Termitenbauten, vor allem in der Tränenwüste, zurückzogen. Als untermeerische Rassen dieser Zeit werden *Hummer-* und *Krabbenwesen* vermutet. Zumindest finden Risso und Nequaner bisweilen alte, doppelt menschengroße Krebspanzer unter dem Schlick des Meeres der Schwimmenden Inseln, die Gravuren und Einlegearbeiten zeigen.

Diese Meeresvölker wurden in den Zeitspannen darauf von weiteren aquatischen Rassen abgelöst. Die Biagha der *Risso* bewahren noch 'Gesänge', die aus dieser Zeit stammen sollen.

Zentren dieser submarinen Reiche sollen unter anderem das aventurische *Wajahd* und das myranische *M'iiku'on* (in der heutigen Bucht von Cranareniu) gewesen sein, aber auch ein Reich der Tiefsee – etwa 1.500 Meilen östlich der Dracheninsel – wird immer wieder mit Schaudern erwähnt (und das Gebiet von allen heutigen aquatischen Rassen gemieden).

Das Äon der Geschuppten

Es heißt, dass auf die aquatischen Rassen die Reptilien folgten, was in Myranor bedeutet: die kobraköpfigen *Shindra* in den äquatorialen Dschungeln und die *Jharra* mit dem Kopf einer Hornechse in den Savannen nördlich (selten südlich) davon. Es gibt kaum erhaltene Bauwerke oder gar Schrifttafeln aus dieser Zeit, denn eines der Zentren der echsischen Kultur lag im heutigen Draydalân, ein weiteres in jenem riesigen Dschungel im fernen Südwesten, der allgemein als *Zitadelle des Humus* angesehen wird.

Ihre Reiche scheinen große Teile des Kontinents umfasst zu haben, und es heißt, ihre Zauberer seien als erste in der Lage gewesen, beliebige Lebensformen nach eigenem Willen zu formen, um sie als Dienerrassen in ihren Tempelpyramiden zu knechten. Die verschiedenen Katzenartigen scheinen zu dieser Zeit zumindest wichtig genug gewesen zu sein, um von echsischen Künstler auf Friesen porträtiert zu werden.

Die Herrschaft der Echsen erstreckte sich dereweit, aber sie waren nicht die einzigen Kultur schaffenden Rassen. Denn so wie sich in Myranor direkt unter ihren Riechgruben die Katzenrassen entwickelten, gab es auch auf dem Ostkontinent ein Volk, das den Echsen zwar zu Tribut verpflichtet war, das aber auch mit den alten Trollen bekannt war und das eine lebende Riesin verehrte. Seefahrer jenes unbefellten und unbeschuppten Volks erreichten die Gestade Myranors, wo sie in der Großen Bucht südlich des Tharpagiri auf den steil aufragenden Inseln ideale Bedingungen für den Ackerbau und in den Gewässern einen heutzutage undenkbaren Fischreichtum vorfanden. Dieser Umstand erklärt zugleich, dass die Sumurrer in erster Linie Gottheiten des Landes und des Meeres verehrten.

Ihre Zeit auf dem Ostkontinent endete, als der Goldene Drache ihr Reich vernichtete und die Riesin ins Meer stürzte. Die Herrschaft der Echsen, die in Myranor schon bedrohlich schwankte, gelangte zu einer letzten großen Blüte.

Katastrophe und Neubeginn

Die Zeit vor etwa 10.000 Jahren ist die erste (zumindest in Märchen und Heldengesängen) 'dokumentierte' myranische Epoche – und es ist eine Zeit der Katastrophen. Vielerorts tut sich die Erde auf, große Klippen und ganze Berge erheben sich aus dem flachen Land, Inseln sinken ins Meer, während sich anderswo ganze Länder aus den Fluten erheben. Im Süden des Tharpagiri-Gebirges trocknet die Große Bucht völlig aus und wird zur *Narkramar*, dem 'Meer, das in die Nacht gegangen ist', einem Gebiet lebensfeindlicher, aber mineralreicher Senken, Salzpfannen und Schwefelseen. Etliche Inseln bleiben allerdings als Oasen auf steilen Tafelbergen erhalten. Nur wenige der Sumurrer überleben (entweder in geringster Zahl auf den Tafelbergen oder in einigen der neu entstehenden Oasen und entlang des Flusses Haratta).

Aus der *Tränenwüste* heraus stoßen – wie auf ein geheimes Kommando – Insekten verschiedenster Art in die Dschungel und Sumpfgebiete der Echsen vor und rotten Jharra und Shindra (und die selteneren Leviatanim und Ssrkhrsechim) in ihrer Umgebung fast völlig aus, wobei sie selbst ebenfalls stark dezimiert werden und sich schließlich wieder in die Tränenwüste sowie einige kleinere Ödlande des östlichen Myranor zurückziehen. Nur im Osten verbleiben noch Reste echsischer Kultur an versteckten Orten in den Dschungeln des heutigen Tharpura und Makshapuram, wobei die Jharra die Shindra immer weiter nach Osten verdrängen, selbst aber wütende Gefechte mit den Tighrir auszufechten haben.

Ebenfalls um diese Zeit beginnt in den *Hügeln von Telsun* (im Süden der damals noch mit dem Festland verbundenen Insel *Era'Sumu*) die Geschichte der eigenständigen myranischen Menschheit: Erste Siedlungen, Tempel und Grabanlagen entstehen, und bald schon hat sich

die Zivilisation dieser recht hellhäutigen Menschen über die ganze Insel verbreitet – dass sie dereinst den Kontinent beherrschen wird, ist zu dieser Zeit noch nicht zu erkennen.

Auf dem nördlichen Teil des Kontinents selbst dominieren die Nachkommen all jener Katzenwesen, die einst selbst über das Meer kamen, sich mittlerweile aber so stark ihrer jeweiligen neuen Umgebung angepasst haben, dass ihre Völker kaum mehr etwas gemein haben. Die *Leonir* beherrschen die Savanne am Blauen Orismani, die *Pardir* die Waldränder und tiefen Dschungel weiter südlich am Gelben Orismani, die *Tighrir* den Regenwaldgürtel südlich und östlich des Meeres der Schwimmenden Inseln und über das Tharpagiri-Gebirge hinweg. Die *Amaunir* leben in einem lichten, wildreichen und klimatisch günstigen Waldland um den Zusammenfluss von Grünem und Großem Orismani, ein etwas kräftigerer, wilderer Stamm von ihnen südlich der Seenplatte bei Ochobik, die *Lyncil* wiederum in den nördlichen Eisenhügeln.

Vor etwa 9.000 Jahren verlassen die ersten Sippen und Stämme der Menschen Era'Sumu, um in den Ländern jenseits des Wassers (Thae'-Sumu) zu siedeln, und schon bald sind sie zwischen Großem Orismani, Ochobischer Seenplatte und dem Pardir-Dschungel anzutreffen. Am Ende dieser großen Völkerwanderung, die allenfalls in alten Legenden undeutlich dokumentiert ist, stehen mehrere instabile Stammesreiche und -bünde mit rasch wechselnden Grenzen. Das eben erst entstandene Amaunir-Land wird – mit Ausnahme des *Waldes von Amaunath* – von den Menschen überrannt, und auch die Amaunir breiten sich bald über Landstriche zwischen Poleis und Äquatordschungel aus. In letzterem Gebiet gelingt es ihnen mit Hilfe der Pardir, die echsischen Jharra weitestgehend zurückzudrängen (und Scharmützeln mit den aggressiven Tighrir so weit wie möglich aus dem Weg zu gehen). In diese Frühzeit fallen auch die ersten Siedlungen der *G'Rolmur* in der Frostfeste und den Türmen des Morgens.

Etwa **7.500 Jahre vor unserer Zeit** vereinigt der legendäre Großkönig *Kerastos*, der Häuptling der *Rhesier*, die meisten der menschlichen Stämme wie auch einige Amaunir-Sippen und schlägt die herandrängenden Leonir am Zusammenfluss von Grünem und Großem Orismani. Bald breiten sich von den Leonir übernommene Ehrvorstellungen und das darauf beruhende Bild vom Götterhimmel auch bei den Menschen aus, während andererseits durch die Zähmung verschiedener Reittiere die Reiterei als wirksame Waffe gegen die Leonir eingeführt wird.

Gerade die berittenen Stämme von Kerastos' Reich breiten sich bald in die Steppen jenseits des Orismani und sogar bis jenseits der Eisenhügel aus, während im Herzen des Reiches bald Stammesfehden, Inzest, Verwandtenmord und Machtkämpfe die Herrschaft aushöhlen. Nach etwa zehn Generationen ist das Menschenreich so marode, dass es vom nächsten Ansturm der Leonir hinweggefegt wird.

Diese errichten nun eine Herrschaft über die Menschen und organisieren sich selbst in 'Rudeltümern', die meist nur kurz Bestand haben. Nach weiteren etwa 500 Jahren ist das letzte der Rudeltümer östlich des Großen Orismani wieder verschwunden, und die nun wieder von Menschen geführten Stammesreiche beginnen mit ihren altbekannten eigenen Streitigkeiten um Land und Herden. Dies ist die Zeit des *Wahren Propheten des Einen Gottes*, einer übernatürlichen Verkünder- und Erlösergestalt, die den großen Stamm der *Draydal* aus den streitenden Reichen den Grünen Orismani hinauf und über die Berge in das fruchtbare Land südlich der Tränenwüste führt.

Ob diese Wanderung die Insektenstämme der Tränenwüste aufschreckt und dazu bringt, daraufhin nach Norden auszuschwärmen, oder ob es eine Laune ihre Gottköniginnen ist, die sie antreibt, ist nicht bekannt, doch fallen bald Zehntausende krabbelnder und fliegender Insekten über die Steppen östlich der Eisenhügel her. Die dort lebenden Reiterstämme flüchten in die nördlichen Wälder – und kehren als *Kentori* wieder zurück, als die Insekten sich genauso plötzlich zurückziehen, wie sie aufgetaucht sind.

Ebenfalls zu dieser Zeit (als die Wüstenstädte für die schnell wachsende Bewohnerzahl zu eng werden), also **vor etwa 6.500 Jahren**, beginnen auch in der Narkramar die großen Wanderungen der *Bansumiter* (wie man die Nachfahren der Sumurrer nennt). Die erste große Siedlerwelle der Bansumiter zieht nach Nordosten, wo sie sich in der Steppe und am Dschungelrand niederlässt, bald jedoch in Konflikte mit den hier immer noch ansässigen Jharra gerät.

Die Zeit der Heroen

Nach dem Auftreten des Wahren Propheten des Einen scheinen viele überderische Wesen die Gelegenheit zu nutzen (oder die Notwendigkeit zu sehen), mittels derischer Werkzeuge den Glauben an sich zu fördern und so der schlagartig anwachsenden Gemeinschaft des Einen Paroli zu bieten. So finden sich in den Sagen und Legenden aller Völker Kulturheroen und große Kämpfer, mythische Königinnen und Priesterinnen – vornehmlich in jenem Zeitraum von **vor etwa 6.000 bis vor etwa 5.000 Jahren**. All diese 'Göttergesandten' (ob nun jenseitigen Ursprungs oder 'nur' göttlich inspiriert) predigen die Verehrung ihres göttlichen Patrons und kämpfen gegen die Feinde ihres auserwählten Volkes oder Stammes (und bisweilen in legendären Duellen gegeneinander). Typisch für diese Heroen sind das Königspaar *Veratus der Große* und *Landeria die Gütige*, die den Glauben an den 'Götterkönig' Brajanos und seine Gemahlin Teravinia verbreiten, oder die erasumische Verkünderin *Ea'Sa'tia*, die den *Kult der Mutter und der Tochter* prägte. Weiterhin zu nennen sind der Recke *Valantian*, nach dem ein ganzes Volk benannt ist, der leonische Heldenkönig *Ush Khorr*, der grolmurische Götterschmied *Gor'Rubal* und viele andere mehr.

Um **6000 v.u.Z.** verlässt eine zweite Welle bansumitischer Auswanderer die Narkramar und gründet oberhalb des Großen Kliffs das *Reich von Te'Sumurru* oder 'Reich der Fünf Flüsse' (der Quellflüsse des Gelben Orismani). Die Hauptstadt *Darshuria* liegt direkt an dem 600 Schritt hohen Wasserfall, in dem sich der Gelbe Orismani in die Tiefen des Pardir-Dschungels ergießt. Weiter im Osten müssen die Bansumiter einen hohen Blutzoll entrichten, als sich die mittlerweile geschlagen geglaubten Jharra wieder erheben und (so heißt es) selbst die Götter der Menschen angreifen. Allein die Allianz mit den Amaunir und die Unterwerfung unter deren Götter kann die Bansumiter vor der Vernichtung bewahren. Ein halbes Jahrhundert später gelingt es den Amaunir, die Macht der Jharra endgültig zu brechen, auch wenn im entstehenden Reich *Makshapuram* – das von den Amaunir gelenkt, von den Pardir geschützt und von den Menschen bearbeitet wird – die Angst vor der Rückkehr der Panzerechsen immer präsent bleibt.

Doch vorerst finden die schwersten Kämpfe zwischen dem neuen Reichsgebilde und den ursprünglich in den Dschungeln ansässigen Tighrir statt. Viele von ihnen werden erschlagen, wenige unterwerfen sich, einige flüchten in die Tiefen des Dschungels und weitere terrorisieren auf einem langen Marsch nach Norden die Menschen der Orismani-Lande, bis sie schließlich – etwa an der Stelle des heutigen Balan Avasal – so weit aufgerieben werden, dass ihr weiterer Weg nach Norden eher einer Flucht gleicht.

Dort im Norden schließen sich ebenfalls (um **5500 v.u.Z.**) unter der Führung der mythischen Heroin *Yoldra* die Stämme der Menschen zu einem großen Volk zusammen, das seine Bestätigung im ewigen Kampf ums Dasein und dem Überleben des Stärkeren sieht und das grimmige Gottheiten des Eises und des Meeres verehrt: die *Hjaldinger*.

Die dritte (und letzte) große Auswandererwelle der Bansumiter zieht zur gleichen Zeit südwärts ins gemäßigtere Klima an der See des Schweigens und gründet dort unter Anleitung ihres Heroen *Lahalkasch* die ersten Städte und Stadtstaaten, die sich bald zum lockeren Bund der *Kerrishiter* (wörtlich: Städter) zusammenschließen. In den folgenden Jahrhunderten werden die Zedernküste und der *Archipel von Talaminas* mit einem Netz von Handelsstädten und Posten versehen, während die große Insel Kanyesh fast frei von Küstenstädten bleibt. Dort sind die Kerrishiter auf *Trolle* getroffen, die sich den Zugriff auf ihre heiligen und heilkräftigen Mammutbäume verbitten – und diesen Anspruch auch durchsetzen können.

Weiter im Südwesten scheinen die Trolle sogar noch größeren Einfluss zu haben, denn die Legenden der *Vesai* berichten, ein 'drei Mann hoher Riese' habe ihnen das Feuer und den Ackerbau gebracht.

Bei der Expansion der Makshapurim nach Norden dringen derweil auch einige Sippen zur See auf das vorgelagerte Archipel vor, das bislang kein Mensch betreten hat und das von den letzten, mittlerweile weit herabgesunkenen Überlebenden der Shindra beherrscht wird. Die Menschen geraten bald unter den Einfluss der Schlangenleibigen und übernehmen viele ihrer kulturellen Errungenschaften und Eigenheiten.
Die Zeit der Heroen neigt sich ihrem Ende zu, und neue wie alte Götter halten sich gemäß dem 'Mysterium von Kha' wieder zurück. Nun degenerieren die zuvor recht noblen Heroenkämpfe zu einem langen, zähen und blutigen Ringen um Religion und Rechtgläubigkeit, in dem sich die Diener, Anbeter und Anhänger von alten und neuen, lebenden wie sterbenden Göttern, mächtigen kosmischen Wesen und Äußeren Mächten in wechselnden, teils sehr unfrommen Bündnissen fast 500 Jahre lang gegenseitig zerfleischen.

vor 5.000–6.000 Jahren: Zeit der göttergesandten Heroen, wie etwa der erasumischen Verkünderin Ea'Sa'tia und des leonischen Heldenkönigs Ush Khorr
um 6000 v.u.Z.: Gründung des Reiches von Te'Sumurru mit der Hauptstadt Darshuria
um 5500 v.u.Z.: Unter Führung der mythischen Heldin Yoldra schließen sich die Hjaldinger zusammen.

Die Mholurenkriege

Während die Landbewohner noch streiten, beginnen **vor etwa 4.800 Jahren** mehrere amphibische Rassen aus dem Meer der Schwimmenden Inseln unter Führung der *Mholuren* damit, sich entlang der Orismanis auszubreiten und die Uferregionen zu besetzen. Die Menschen, Amaunir und Leonir sind zu sehr geschwächt und müssen anfangs hilflos zusehen, wie sie von den Wasserquellen und -straßen abgeschnitten werden. Die einzig nennenswerte Aktion der Landbewohner ist die Gründung des Vorpostens *Balan Cantara* im Brackwasser-Gebiet des *Louranath*. Der Vorposten befindet sich außerhalb der Reichweite der Mholuren, die das Salzwasser verabscheuen.
Schließlich legen die Schuppenlosen ihre Streitigkeiten einstweilen bei und gehen gemeinsam gegen die Mholuren und ihre Dienervölker vor, sind aber nicht in der Lage, sie zurückzudrängen. Also entsendet man Boten zum Berg *Baan-Bashur*, der vielen Völkern als heiliger Berg und Sitz der Götter gilt. Dort trifft man auf die dreiäugigen *Alten*, die sich nach den 'Sieben Fragen an die Menschheiten' bereit erklären, den Hilfe suchenden Völkern mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.
Zu Füßen des Baan-Bashur wird daraufhin der Große Rat der *Orismani-Allianz* einberufen, in dem das weitere Vorgehen gegen die Mholuren besprochen werden soll. Einer der Alten wird als *Thearch Myr-Varnion* als 'Mittler zu den Göttern' und Schiedsrichter in den immer noch schwelenden religiösen Konflikten eingesetzt. Viele andere der Alten gehen als Berater und Beobachter ('Horanthes'; Ez.: *Horas*) der Fürsten in die einzelne Staaten der Allianz. In zähen Verhandlungen einigt man sich auf einen Kompromiss der Religionen und anschließend auf den sehr pragmatischen Beschluss, die Mholuren durch die konsequente, wenn auch nur zeitweilige, Vergiftung der wichtigsten Orismani-Arme zu töten. Die Alten sind bereit, den Allianzfürsten die Mittel dafür zur Verfügung stellen.
Im folgenden Jahr haben die Alchimisten genügend des Mholuren-Gifts hergestellt und leiten es in die Orismani-Arme ein, wo es seine tödliche Wirkung entfaltet. Bald treiben neben Millionen toter Fische auch Zehntausende toter Mholuren und Ziliten, aber auch Loualil und unvorsichtige Menschen in den Gewässern. Es heißt, dass die Wassergötter daraufhin so sehr in Zorn gerieten, dass sie die Wasser der Orismanis kochen ließen. Bestimmte düstere Kulte behaupten noch heute, die Allianzvölker hätten damals den Giganten Orismani selbst getötet. Die Alten allerdings erklären das Phänomen pragmatisch mit Fäulnisgasen und der Verwesungswärme der Mholuren und beginnen in stoischer Ruhe, die Kadaver beseitigen zu lassen.



Die Geburt des Imperiums

Das Jahr nach dem 'Jahr der kochenden Flüsse' wird das **Jahr Null der Imperialen Zeitrechnung (IZ)**, das Jahr der Auflösung der Allianz und der Geburt des Imperiums. Die ersten Völker (Leonir, Pardir, Te'Sumurrer, Erasumier und Mayenier) verlassen die Allianz, nachdem deren Zweck erfüllt ist, während der Thearch und die Horanthes der Umgebung des Baan-Bashur die lockere Föderation in ein hierarchisches, wohl organisiertes Imperium umwandeln, als hätten sie auf diese Gelegenheit nur gewartet.
Ausgestattet mit ihrer Zauberei, den Waffen der G'Rolmur, den menschlichen und amaunischen Heerscharen der Allianzvölker und dem Willen zur Macht, beginnen die Alten den gut 120 Jahre dauernden Einigungskrieg. Die abtrünnigen Menschenvölker des Orismani-Landes werden bald besiegt und eingegliedert, doch muss das entstehende Imperium Niederlagen gegen einige Leonir-Stämme hinnehmen. Am Ende des Einigungskrieges steht ein regelrechtes Debakel gegen die Te'Sumurrer, die von ihrer Hauptstadt Darshuria aus Fluggleiter und Ballons einsetzen. Der weit ältere und verteidigungstechnisch günstig gelegene Staat der Te'Sumurrer wird das Imperium künftig nicht mehr ernst nehmen – was ihm später zum Verhängnis werden soll.
Die imperialen Grenzen am Ende des Einigungskrieges (im Jahre **126 IZ**) verlaufen folgendermaßen: Eisenhügel und Blauer Orismani im Westen (ohne den Wald der Haëhnyrr, ohne die Tafelberge im Quellgebiet des Blauen Orismani und ohne Anneristalya) – Nordrand des Pardir-Dschungels – Nordküste des Meers der Schwimmenden Inseln bis hinunter zum Louranath (Balan Cantara, der einzige Thalassion-Hafen, ist über eine Küstenstraße mit dem

Restimperium verbunden) – Höhenkamm der Apelioten und der Türme des Morgens im Osten und treffen sich irgendwo in den nördlichen Wäldern. Am Südausgang des Valantischen Meeres wird noch zu Beginn des Einigungskrieges die *Mholuren-Wehr* errichtet, eine Festungsanlage auf beiden Ufern der Meerenge, die in den folgenden Jahrhunderten stets weiter ausgebaut wird.

vor ca. 4.800 Jahren: Beginn der Mholuren-Kriege, die etwa dreißig Jahre später mit dem 'Jahr der kochenden Flüsse' enden.
4770 v.u.Z. (aventurisch: 3747 vor Bosparans Fall): Jahr 0 der imperialen Zeitrechnung (IZ); Gründung des Ersten Imperiums mit nachfolgendem Einigungskrieg, der mehr als 120 Jahre andauert.

In den darauf folgenden Jahrhunderten wird es Usus, dass jeder Thearch zu Beginn seiner (meist etwa 150-jährigen) Herrschaftszeit dem Imperium ein neues Gebiet hinzufügt, um den Ehrentitel 'Mehrer des Imperiums' zu rechtfertigen. Diese Expansion dauert meist etwa zehn bis fünfzig Jahre, danach wird die neue Region zuerst als Protektorat und schließlich als Horasiat in das Imperium eingepasst.
Die erste Expansionswelle (**ab 151 IZ**, der Gründung von Sidor Corabis) führt ostwärts und bringt das junge Imperium in Konflikt mit den Herrscherinnen von Era'Sumu und ihrer Heerführerin Sathuma. Dieser gelingt es, die Landbrücke zur Insel zu versenken und den Myrmidonen des Imperiums mehr als 30 Jahre Widerstand entgegenzusetzen, bis schließlich doch das Imperium die Oberhand behält. Gegen Ende der Expansion wird **248 IZ** Trivina als nördlicher Vorposten an der Küste gegründet – eine Position, die die Stadt fast 2.000 Jahre lang beibehalten wird. Ebenfalls in diese Zeit fallen die Gründung von Balan Mayek (**236**) und der Orismani-Festung Sidor Valantis (**272**) sowie die Einrichtung der Horasiate Corabenios, Trivinia, Mayenios und schließlich Era'Sumu.
Ab **299 IZ** unterwirft Thearch *Myr-Mekarion* die Steppe jenseits des Großen Orismani bis zu den Eisenhügeln im Westen und zu den Gletscherwällen im Norden, womit die Kentori zunächst nominell Untertanen – und bald treue Diener – des Thearchen werden; die Wälder nördlich von Sidor Ochobicon und die Küstenregionen der Hjaldinger bleiben von dieser Ausdehnung weiterhin unberührt. Mekarions Nachfolger *Myr-Othranel* widmet sich ab **455** der Befriedung der Leonir bis nach Westen zum Ghulenwall und nach Süden an die Ausläufer des Pardir-Dschungels. Während dieser Ausdehnung werden die Neristu und die Haëhnyrr friedlich dem Imperium angeschlossen (letztere geben plötzlich, nachdem sie ihre Fähigkeiten mit den Kräften der Alten gemessen haben, jeglichen Widerstand auf). Im Südwesten erleidet das aufstrebende Imperium seine erste Niederlage, als die Myriaden vergeblich versuchen, die Pässe des Ghulenwalls zu erstürmen und Draydalân zu erobern. Es heißt, dass die Draydal um diese Zeit beginnen, ihrem Land die Kräfte zu rauben und es langsam zu zerstören.
Die vierte Expansionswelle beginnt kurz nach der Erhöhung der Thearchin *Ganyamyr* um das Jahr **600 IZ** und richtet sich gegen die Herrschaftsgebiete der Amaunir nördlich des Tharpagiri, wo das Horasiat Tharpura eingerichtet werden kann. Erst *Myr-Mekarion II.* ist es vergönnt, die südlich des Gebirges lebenden (und während der Invasion des Nordens dorthin geflüchteten) Amaunir endgültig zu unterwerfen, das Archipel von Shindrabar zu erobern und dort die Herrschaft der Shindra endgültig zu brechen (**um 800**). Dabei verwendet das Imperium zum ersten Mal eine Flotte, die diese Bezeichnung auch verdient. Ein Gedenkstein in Balan Cantara erinnert an die *Seeschlacht von Sindaria Magna* im Jahre 799, obwohl kein Mensch weiß, wo Sindaria Magna eigentlich lag oder liegt.
In der Folgezeit entwickeln sich aus den Protektoraten die Horasiate Sindaria und Makshapura, wobei etliche unterworfene Amaunir aus Makshapuram auf den Inseln Shindrabars zwangsangesiedelt werden. Derweil (**912 IZ**) hat bereits die nächste Eroberungswelle begonnen: Unter der persönlichen Führung von Thearch *Antamyr* und Großadmiralin *Nacennia ar Charybalis* werden die Kerrishiter in mehreren Seemanövern bezwungen (zu wirklichen Schlachten kommt es kaum) und ihre Hafenstädte und Kontorsiedlungen von der Küste der Narkramar bis tief ins Archipel von Talaminas unter imperiale Gewalt gestellt. Die kerrishitischen Siedlungen bilden auch die Aufmarschpunkte für die nächste Vergrößerung des Imperiums, die **1044** mit einem Zangenangriff auf die Eshbathi der Narkramar beginnt. Nach einigen Jahren vergeblichen Wüstenkriegs wird von Thearch *Myr-Orthamon* eher pro forma die Wüste als annektiert erklärt, obwohl nur wenige Städte besetzt werden können. Die völlige Unterwerfung der Wüste scheitert einerseits an deren Naturbedingungen, andererseits daran, dass die als Waffe gezüchteten geflügelten Chimären völlig unvorhergesehen desertieren.
Thearchin *Myr-Phirenya* setzt die Südexpansion des Imperiums fort, wählt jedoch zum ersten Mal, da man südlich der nach Großadmiralin Nacennia benannten Meeresstraße auf keinen ernsthaften Widerstand stößt, die Besiedlung als Mittel der Ausdehnung. Im Jahr **1221** wird die Kolonie Meralis eingerichtet. Die dort ansässigen Vesai erhalten bald volle Rechte imperialer Untertanen.
Durch die nach Süden gerichtete Aufmerksamkeit übersieht man im Imperium vollständig, dass **um 1250** im Norden die Hjaldinger (die ohnehin in ständige Kämpfe mit den Baramunen und den Naturgewalten verwickelt sind) von den Shakagra, einem Stamm bleicher, hochgewachsener und spitzohriger Zauberer quasi im Handumdrehen besiegt und aus dem Weg gedrängt werden, als die wenigen Hundert Shakagra weiter nach Westen ziehen.

Bekannte Thearchen des Ersten Imperiums

Myr-Varnion	Myr-Orthamon
Myr-Mekarion	Myr-Phirenya
Myr-Othranel	Myr-Gandur
Ganyamyr	Raldomyr
Myr-Mekarion II.	Antamyr III.
Antamyr	

Ganz in Mysterienkulten und Selbstschau versunken und in dem Glauben, die guten Handelsbeziehungen zum Imperium würden dieses davon abhalten, einen Überfall zu beginnen, ruht Te'Sumurru in sich selbst und bemerkt nicht, dass es schon lange vom Imperium umschlossen ist. **1347 IZ** beginnt vom Nordwestrand der Narkramar die Unterwerfung der tesumurrischen Städte. Da die Bevölkerung das Ultimatum des Thearchen Myr-Gandur ignoriert und sich nicht den imperialen Göttern und Sitten unterwerfen will, bleiben auf dem Weg der mit den neuen 'Titanen' (gigantischen, halb-organischen Kampfmaschinen) ausgestatteten Myriaden nur geschwärzte Ruinen stehen. Schließlich, nachdem zwei Myriaden von der Nordküste der Nacennia-Straße aus die Wolkenkämme überschritten und die Reste des tesumurrischen Heeres gespalten haben, fällt **1426** auch Darshuria, die mit Flüchtlingen überquellende und kaum befestigte Hauptstadt. Zahlreiche Te'Sumurrer flüchten, von den imperialen Titanen beschossen, in ballon-ähnlichen Flugschiffen nordwärts.
Im Jahre **1458** kann Thearch *Raldomyr* feststellen, dass außer den innersten Pardir-Dschungeln und den kalten Küsten und nebligen Wäldern des Nordens alles Land östlich des 'Walles der Welt' und nördlich der See des Schweigens dem Baan-Bashur untertan ist. Hinzu kommen die Inseln von Sindaria und Talaminas sowie die Kolonie Meralis. Seine 'Mehrung des Imperiums' soll eine 'Konsolidierung nach innen' werden, doch dazu kommt es nicht mehr.

Der Fall

Nur wenige Jahre später beginnt – aus in Myranor ungeklärten Gründen – jene Epoche, die als das 'Große Sterben', die 'Drachenzeit' oder der 'Fall' in Geschichten und Legenden eingegangen ist: Einige der Alten sinken schwindsüchtig dahin, während andere vom Schlagfluss weggerafft werden, ihnen schlicht der Schädel platzt oder sich das Dritte Auge ins Hirn brennt. Binnen weniger Jahre sind der Thearch und die Horanthes, die Großmeister der Magie und die Kommandeure der Myriaden tot. Die Magokratie des Ersten Imperiums ist im wahrsten Sinn des Wortes enthauptet. Die *Fliegende Zitadelle* des Thearchen *Antamyr III.* stürzt in Koromanthia ab, die meisten Titanen verenden in den Savannen Anthalias oder Makshapurams. Derweil ziehen Drachen über den Himmel, die Erde bebt und die Himmelsgewalten toben, als hätten sich die Götter gegen die Alten verschworen.

Einigen der Alten gelingt es, durch Flucht in die Tiefen Deres oder durch komplizierte Rituale ihr Sterben zu verzögern, hinauszuschieben oder gar abzuwenden, aber um **1516 IZ** müssen die Überlebenden anerkennen, dass die Kräfte, die das Imperium formten, nicht mehr sind: Archon Xanivar Quoran lässt die Jadetafeln mit der Gründungsakte des Imperiums im Baan-Bashur einmauern und erklärt das Reich für aufgelöst.

Die Chimärenkriege

Die folgende Phase der Anarchie dauert nicht lange, und schon bald sammeln sich um die *Optimaten* – diejenigen, deren Blut nicht dick genug war, um ihren Tod herbeizuführen, aber zaubermächtig genug, um noch jetzt Machtansprüche zu erheben – Verwandte und Gesinnungsgenossen, um das zu bilden, was heute als die *Hohen Häuser* oder die *Alten Familien* bekannt ist. Zwar sind die Optimaten dieser Zeit nicht mehr zwangsläufig dreiäugig, aber selbst ihre 'nicht erwachte' Magie reicht aus, um das Wetter zu manipulieren, Stadtmauern zu erschüttern oder arcanomechanische und arcanobionische Waffen zu erschaffen, um ihre Ansprüche durchzusetzen.

Mit der Beanspruchung des Thearchen-Throns durch das in Demelion starke Haus *Eupherban* und dem erbitterten Widerstand des in den nördlichen Türmen des Morgens starken Hauses *Aldangara* beginnt **um 1550 IZ** jene zweihundert Jahre währende Zeitspanne, die als *Chimärenkriege* bekannt ist und noch heute durch monströse (und auch nützliche) Rassen, durch verwüstete Landstriche und düstere Legenden von Seuchen in Erinnerung geblieben ist.

Es bilden sich Reiche, die grob den früheren Horasiaten und damit den noch früheren Stammesreichen oder Reichen der in den letzten Jahrtausenden eroberten Völker entsprechen. Meist handelt es sich dabei um die Pfründe einzelner Optimatenfamilien und Tyranneien der örtlichen Machtgruppen oder bizarrer Kultisten.

Von keinem Krieg betroffen und durch die unwirtliche Umgebung geschützt, entsteht auf den Tafelbergen im Quellgebiet des Blauen Orismani aus den geflüchteten Te'Sumurrern die Kultur der *Vinshina*. Schon bald erkunden diese mit kleinen Luftschiffen die Umgebung, halten sich aus den Gefechten heraus, füllen allerdings hin und wieder ihre Vorräte aus den Arsenalen der Krieg führenden Häuser auf. Einige 'vom Winde verwehte' Vinshina gelangen zu den *Chrattac* in die Tränenwüste und werden von den 'Termiten' versklavt. Sie bringen jedoch den schon seit Ewigkeiten unterworfenen menschlichen 'Schwarzhäuten' zwei wichtige Gaben: die bansumitische Sprache und den Drang nach Freiheit – was schließlich **um 1650** dazu führt, dass die Gründungssippen der *Ban Bargui* die Tränenwüste verlassen und im fernen Westen ihre ersten eigenen (aber noch mit den Chrattac verbundenen) Nester gründen.

Zur gleichen Zeit kehren die letzten Verteidiger einer gesamt-imperialen Ordnung, die Kernzelle des Hauses *Chrysotéos*, angewidert von den Chimärenkriegen, dem Imperium endgültig den Rücken. Sie siedeln in der Kolonie Meralis, im Herzen des Imperiums vergessen und nur von wenigen Siedlern bewohnt, und schwingen sich zu Herrschern über die Vesai auf. Derweil fallen auch die Inseln und Stadtstaaten der Kerrishiter vom Imperium ab, ebenso die Regionen der inneren Narkramar. Eshbathmar bleibt lange Zeit die südlichste imperiale Besitzung.

Die Reiche von Balan Cantara (unter dem Haus *Charybalis*) und Sidor Corabis (Haus *Aphirdanos*) nutzen eine längere Zeit des Waffenstillstands zu diplomatischen Annäherungen und zur Aufrüstung, und als im Jahre **1798 IZ** Cantera die Mayenier und Corabis die Valantier in die Knie zwingt, ist die Zeit reif für die Gründung des neuen, des *Zweiten Imperiums*, das schnell die Führung gegenüber den Rest-Horasiaten beansprucht und seine Grenzen durch politischen Druck und den Einsatz der Myriaden ausdehnt. Die beiden Gründungsstädte werden gemeinsame Hauptstädte ('Co-Centropolen'). Eine Verfassung verlagert die Macht vom Thearchen auf den Senat: einen großen Rat aus Vertretern der Alten Familien, der einzelnen Horasiate, der Religionen, der Myriaden und der städtischen Honoraten; die reine Magokratie wird abgeschafft. Sitz des Thearchen (als reiner Vermittler zu den Göttern) wird **1841** wieder der Baan-Bashur.

1516 IZ: der Fall des Ersten Imperiums
1550 – 1750 IZ: die Chimärenkriege (auch Erben- oder Nachfolgekriege genannt)
1798 IZ: Gründung des Zweiten Imperiums: Balan Cantera und Sidor Corabis werden gemeinsame Hauptstädte; eine Verfassung verlagert die Macht vom Thearchen auf den Senat. Sitz des Thearchen wird der Baan-Bashur.
2101 IZ: Errichtung des Sternenpfeilers und der Siedlung Dorinthapoles, das etwa hundert Jahre später Thearchen-Sitz wird.
um 2250 IZ: Mit der größten Ausdehnung nach Norden hin hat das Zweite Imperium den Zenit seiner Macht erreicht und befindet sich seither in einem mehr als zweieinhalb Jahrtausende währenden Niedergang.
2265 IZ: Imperiale Auswanderer erreichen den Ostkontinent Aventurien.

Das Zweite Imperium

Schon um **1850 IZ** hat sich das zweite Imperium bereits wieder so weit konsolidiert, dass es nahezu die maximale Ausdehnung seines Vorgängers erreicht hat. Im Westen schwelen ständig Konflikte mit den Draydal, den von diesen unterworfenen Leonir und den Chrattac, die die Wüste am Oberlauf des Blauen Orismani besetzt haben. Anneristalya im Quellgebiet des Roten Orismani, das als Siedlungsgebiet der Neristu fast autonom war und während des Ersten Imperiums größtenteils unbeobachtet blieb, wird nach dem Versuch, die vollständige Unabhängigkeit vom Imperium zu erlangen, **1852** gänzlich erobert und fast das gesamte Volk der Neristu in die Sklaverei geführt.

Etwa hundert Jahre später kommt es zum ersten Häuserkrieg, als man dem Haus Chrysotéos Verbindungen zu den Draydal und ihrem Schädelgott nachweisen kann. Seine Mitglieder werden in einer der seltenen gemeinsamen Aktionen der anderen Häuser aus allen Ämtern entfernt, ihr Besitz beschlagnahmt und sie selbst entweder außer Landes gejagt oder (seltener) wegen Hochverrats enthauptet.

Die Zusammenarbeit der anderen Alten Familien währt jedoch nicht lange: Das Haus *Celiu-Brajanos*, bislang führend in der imperialen Priesterschaft und einflussreich beim Thearchen, wird von den anderen Häusern langsam verdrängt und wehrt sich mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln: Das 'Jahr der Attentate' bringt das Imperium an den Rand eines neuerlichen Nachfolgekriegs, woraufhin die Häuser Aphirdanos, Eupherban und *Rhidaman* mit gleicher Münze antworten. Bis **etwa 2050** hat das Haus Celiu-Brajanos quasi aufgehört zu existieren. Es ist teilweise von anderen Häusern (*Ennandu*, *Icemna*, *Phraisopos* und *Onachos*) assimiliert worden, ein Teil der Optimaten teilt das Schicksal der Chrysotéos und ein weiterer Teil geht in die Sekte der Hexatéer ein, für die es nur sechs wahre Gottheiten gibt.

Zur gleichen Zeit nehmen die Vesai Handelskontakte mit den Kerrishitern auf, wodurch man im Imperium erstmals vom Schicksal der Kolonie Meralis erfährt. Einzelne Vesai siedeln im Archipel von Talaminas und an der Küste südlich von Te'Sumurru und sind auch in den imperialen Städten der Ostküste anzutreffen. Dreihundert Jahre später sind sie im südlichen Imperium fast nicht mehr aus den Städten wegzudenken, zumal unter ihnen etliche sind, die dem Kult des 'Vielgesichtigen' anhängen, der auch im Imperium bald Einfluss erlangt.

Nach einem Überfall der Hjaldinger im Jahre **2082** (von ihren serovischen Häfen aus auf den imperialen Nordhafen Trivina) sammelt das Imperium dort selbst eine Flotte, um sich der hjaldingschen Piraterie zu erwehren. Bei den serovischen Inseln kommt es über die nächsten Jahre zu heftigen Seegefechten, die meist für die Hjaldinger siegreich ausgehen. Das in Flottenangelegenheiten bestimmende Haus Charybalis lässt – trotz heftigen Widerstands im Senat, speziell durch die Häuser Celiu-Brajanos, Ennandu, Kouramnion und Aldangara – in Balan Mayek Tausende von gefangenen Hjaldingern ihrer düsteren Gottheit opfern und erschafft damit ein großes Unheiligtum. **Um 2100** können die serovischen Inseln besetzt werden.



Um den Neuanfang des Imperiums und seine Größe angemessen derisch zu repräsentieren, wird **2101 IZ** mit der Errichtung des *Sternenpfeilers* und der Siedlung *Dorinthapoles* begonnen.

Im Jahre **2120** wird schließlich in einem Angriff zu Land und zur See das Reich der Hjaldinger unter schweren Verlusten genommen. Ein Teil der Hjaldinger flieht über das Ostmeer, ein anderer Teil (namentlich die treuesten Anhänger des Hauses Aldangara) in die noch nicht eroberten Wälder und Tundren westlich der Küste. Der Rest unterwirft sich der imperialen Oberhoheit, viele werden jedoch erschlagen, in die Sklaverei geführt oder der Charypta zu Balan Mayek geopfert.

Schon **2152** werden im Norden die Horasiate Serovianios, Haldinganios und Cranarenios eingerichtet und mit Menschen aus dem zentralen Imperium bevölkert, die sich im Laufe der folgenden Jahrhunderte mit den Hjaldingern vermischen. In Haldinganios selbst findet kaum eine Vermischung statt, da hier fast ausschließlich die Optimaten imperialer Herkunft sind. Ebenfalls zu dieser Zeit zeigen sich erste Chrattac-Nester in der Wüste westlich von *Xarxaron*.

2188 wird der Flottenhafen *Usuzurepoles* als südlichste Siedlung des Imperiums gegründet, um von hier und von Eshbathmar aus Fahrten der Kerrishiter unterbinden zu können. Da die Kerrishiter sich selbst in einer Phase des Niedergangs befinden, kann durch Diplomatie und Drohungen das Archipel von Talaminas schließlich wieder dem Imperium einverleibt werden (**um 2200**).

Im Jahr **2203** siedelt der erst neunzehnjährige Thearch *Myr-Golarion* mit dem Flug der Zitadelle von Baan-Bashur nach Dorinthapoles um. Sein Beitrag zu 'Mehrung des Imperiums' ist ab **2230** die eher pro forma stattfindende Annexion des noch fehlenden Landes nördlich von Ochobicum bis zum Poleis, das bis auf kleinere Siedlungen geflohener Aldangara-Hjaldinger und Baramunen sowie den Handelskarawanen der Lyncil weitgehend unbewohnt ist. Schon **2249** werden die Horasiate Sevantinios, Lorthalion und Nyralios geschaffen. Gemeinsamer Feind sind die Nyr-Tighrir, die hier in Wäldern und Tundren hausen und die immer wieder bekämpft werden müssen. Da sich längerfristige Erfolge nicht absehen lassen, werden die Nord-Horasiate in den folgenden Jahrhunderten quasi Verbannungsprovinz für missliebige Optimaten und Honoraten. (Auch wenn es am Sternenpfeiler noch niemand weiß, hat damit auch das Zweite Imperium den Zenit seiner Macht erreicht ... und überschritten.)

Ein Brajanos-Priester und hochrangiger Optimat am Sternenpfeiler (aus einer Nebenlinie der Celiu-Brajanos und der Aphirdanos) wird im Jahre **2252 IZ** durch eine Vision eines flammend gleißenden Falken dazu angehalten, die Hexatéer, die Reste des Hauses Celiu-Brajanos und weitere Unzufriedene zu sammeln, um im Osten jenseits des Meeres eine Heimstatt der Gläubigen zu gründen. Der Bewegung wird von imperialer Seite wenig Widerstand entgegengesetzt, hofft man doch, die Schismatiker ein für allemal loszuwerden. Um **2265 IZ** landet die Flotte der Auswanderer auf dem Ostkontinent Aventurien und wird in Dorinthapoles als 'verschollen' abgehakt.

Erst wieder im Jahre **2602** erhält der Sternenthron von maritimen Rassen Berichte über eine 'imperiale Kolonie' mit großen Helden jenseits des Ostmeeres – und entsendet eine Flotte, um dem auf den Grund zu gehen. Die Kolonie wird entdeckt und muss sich ohne Gegenwehr als *Horasiat Yaquiro* annektieren lassen; dabei bleiben ihre Sitten nur insofern gewahrt, als dass ihre Symbole übernommen werden. In den folgenden 200 Jahren ernennt der Thearch insgesamt fünf Horanthes, die ein strenges Regime führen. Unter ihnen kommen zusätzlich Sträflinge ins Land. Irgendwann in dieser Zeit entsteht eine Kultstätte der Charypta auf den Inseln von H'Rangor in der Phecadi-Mündung, um die Seefahrt zu fördern.

Etwa 150 Jahre später wird Bosparan gegründet. Als erste Küstenexpeditionen eine Hjaldinger-Kolonie im Norden des Ostkontinents bezeugen, werden die Ansprüche des Imperiums gesamt-derisch und die Ansprüche des Hauses Charybalis auf den Thearchen-Thron immer lauter.

Nachdem die Opferungen an Charyptoroth in Balan Mayek und H'Rangor einen blutigen Höhepunkt erreichen und in Trivina eine Flotte ausgerüstet wird, um auch das Exil der Hjaldinger zu erobern, erhebt im Jahre **2797** der Meeresgott Efferd einen 'Wall', eine beseelte Barriere mitten auf dem Thalassion, und jeglicher Kontakt der Ostkolonie mit dem Imperium erlischt. Nachdem allerlei (Efferd gefällige) Meereskreaturen mehrere Jahre lang Küsten und Flüsse unsicher machen und auch den Handel nahezu zum Erliegen bringen (was Hungersnöte und Aufstände in einzelnen Horasiaten nach sich zieht), verliert das Haus Charybalis nahezu jeglichen Einfluss auf die imperiale Politik.

Bei dem Versuch, eine Konsolidierung des Imperiums und seiner Religionen zu erreichen, werden acht wichtige Kulte zu Staatskulten erhoben und gleichzeitig das Haus Charybalis und der Charypta-Kult geächtet (ebenso wie die Verehrung des offensichtlich genauso finsteren Ephar/Efferd). Weil sie 'nicht-konforme', unverständliche oder in der Tat staatsgefährdende Gottheiten verehren, sind auch Vesai, Neristu und Lyncil verschiedensten Pogromen ausgesetzt, während in den südlichen, bansumitischen Horasiaten lokale Kulte zeitweilig gänzlich verboten werden.

Aufstände in Balan Cantara (**2806**; in erster Linie die letzten 'Zuckungen' des Hauses Charybalis) führen zur Verlagerung der Admiralität ins 'ideologisch gereinigte' Balan Mayek und der Verwaltung der Süd-Horasiate nach Melakkam. **2814** schließen die Pforten der Senats-

gebäude in Balan Cantara und Sidor Corabis, um dem nun als 'Hohen Konvent' bezeichneten Gremium in Dorinthapoles Platz zu machen, womit die Stadt unter dem Sternenpfeiler endgültig Hauptstadt und Zentrale des Neuen Imperiums wird (weswegen das Horasiat um die Stadt herum nunmehr auch Centralis heißt).

Wenige Jahre später werden die Vesai wieder in die Gemeinschaft des Imperiums aufgenommen, nachdem angeblich alle Priester und Anhänger des Vielgesichtigen beseitigt sind. Auch anderen seltsamen Kulten werden erneut größere Freiräume zugestanden, was am nunmehr steigenden Einfluss des Hauses *Nesséria* zu erkennen ist (dies mag allerdings auch daran liegen, dass die Chrattac unaufhaltsam nach Osten vordringen und nur die Nessérianu in der Lage scheinen, mit ihnen zu verhandeln).

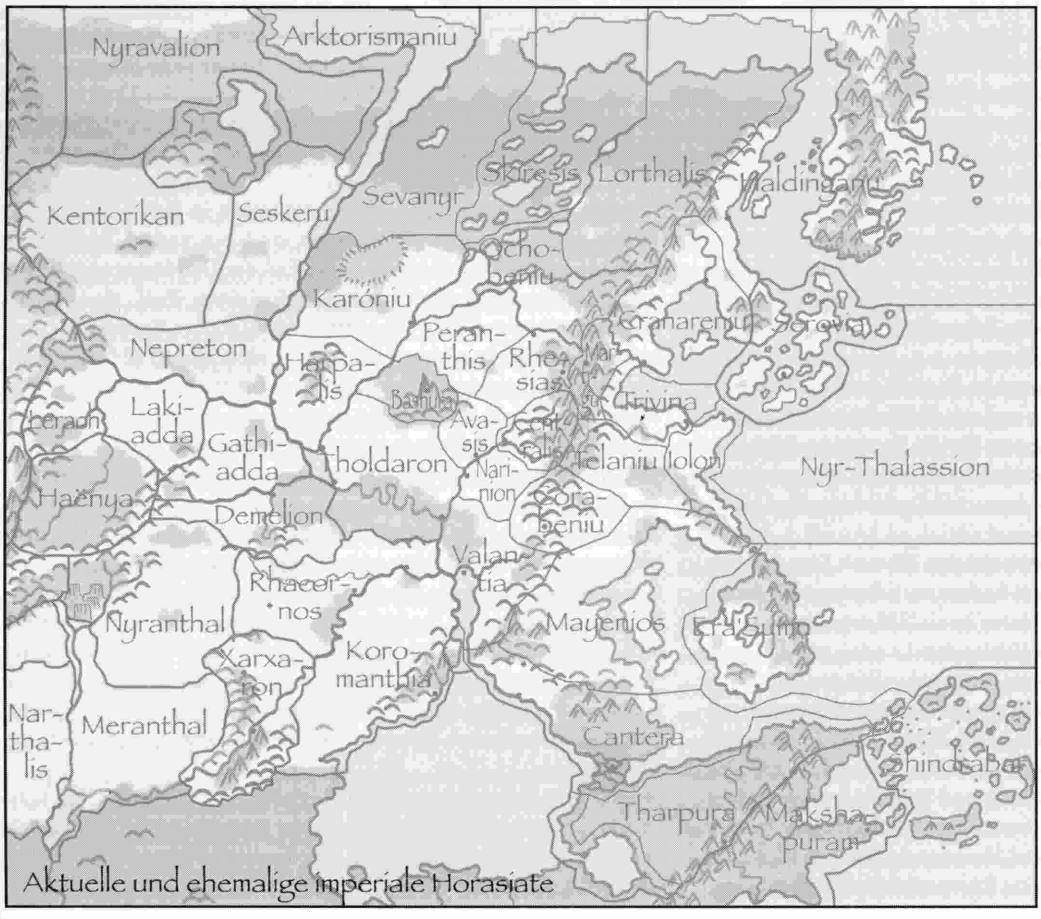
Die folgenden 400 Jahre sind eine Phase relativer Ruhe und Konsolidierung, die vor allem durch große Bauprojekte hervorstechen. Speziell sind hier die Thalassion-Kanäle im Louranath zu nennen, die Balan Cantara wieder mit dem Ostmeer verbinden (**2998**), nachdem die Stadt fast hundert Jahre für größere Seeschiffe nicht mehr erreichbar war. Die Hohen Häuser nutzen diese Zeit aber auch, um ihre Pfründe zu sichern und auszubauen, neue Kontakte zu knüpfen und alte Feindschaften zu pflegen. Die Konflikte der Alten Familien erreichen einen Höhepunkt im fünfzigjährigen *Senatskrieg*, als die Häuser Kouramnion, Tharamnos, Phraisopos und Quoran versuchen, das Haus Aphirdanos und speziell den 'Tyrannen' *Myr-Denurion* vom Thearchen-Thron zu stürzen. Dies führt zuerst zu heftigen Konventsdebatten, dann zur zeitweiligen inoffiziellen Zersplitterung des Imperiums in 'Hausmächte' (als jedes der Häuser versucht, einen Teil des Kuchens abzubekommen) und kulminiert schließlich in offenem Krieg. Nach Einsatz massivster Mittel (Wetterzauberei und Erdbeben, mehrere Flüge der Fliegenden Zitadelle, erstes Auftreten 'arcanobionischer' Rüstungen, erneutes Auftreten von Chimärenhorden und gezielt verbreitete Seuchen) und gut einer halben Million Toten endet der Krieg schließlich mit der Bestätigung des Status quo im Jahre **3451**, was auch die bis heute in ähnlicher Form gültigen Einflusssphären der Alten Familien betrifft.

Denurions Nachfolger *Myr-Aremnis* versucht, die streitenden Parteien zu versöhnen und auf ein gemeinsames Ziel zu lenken. Doch sowohl ein Vorstoß dreier Myriaden gegen die Draydal (**3470**) als auch der Versuch, die am weitesten vorgedrungenen Chrattac-Stämme zu unterwerfen (**3488**), scheitern. In der Folgezeit bricht eine Ära der Passivität an, in der Todes- und Genusskulte blühen und das Haus Onachos starken Einfluss gewinnt.

Der wirkliche Untergang des Imperiums beginnt **vor etwa 1.000 Jahren** mit dem großen Aufstand der Tharpuresen (speziell der amaunischen Adelsschicht), der nur unter großen Mühen niedergeworfen werden kann (**um 3700**), wobei viele rebellische Amaunir nach Makshapura fliehen, wo sie die Saat der Rebellion säen, die 200 Jahre später aufgeht. Hundert Jahre später beginnt in Shindrabar der Bürgerkrieg der Trodinare (**3810**), als keine Einigung über einen neuen Horas erzielt werden kann und der Posten fast ein Jahrzehnt unbesetzt bleibt. Trotz des Versuches des Strategu der Inseln, Sidor Sindara als neutrale Basis dem Imperium zu erhalten, wird die Stadt **3826 IZ** bei Kämpfen fast vollständig zerstört. Daraufhin zieht sich die Flotte auf Häfen auf Barawan und Sengabaru zurück, während der Krieg des Adels noch viele Jahrzehnte erbittert um jedes Inselchen geführt wird.

Um 3850 gehen dem Imperium die Pardir-Dschungel, der Nebelwald und Alamar 'verloren' – in erster Linie durch Nachlässigkeiten der Trodinare, durch Desertion der menschlichen Kämpfer und auch dadurch, dass die brütende Hitze und das Giftgetier der äquatorialen Dschungel schon von sich aus dem Überleben der Menschen alles andere als förderlich sind.

Als ein neuer Horas in Makshapura versucht, die einheimische Oberschicht durch imperiumstreue Amaunir zu ersetzen, kommt es in ganz Makshapuram zum Aufstand und zu jahrelangem Kleinkrieg, der schließlich **3903 IZ** in der *Schlacht im Dvarapass* (auch: Schlacht der Fünf Pässe, Schlacht von Tokum Isoru) gipfelt, die die Unabhängigkeit Makshapurams (mit Ausnahme des Hafens Melakkam) besiegelt, jedoch ein Übergreifen der Konflikte auf Tharpura verhindert. Ein Versuch, Makshapuram im Jahre **3911** in einem Zangenangriff von Melakkam und von Tokum Isoru aus zurückzuerobern, scheitert. Melakkam wird kurzfristig Freistadt und dann Teil Makshapurams (**3926**).



Aktuelle und ehemalige imperiale Horasiate

3952 erfährt die einfache Jägerin Sukamarya von Bahari die Offenbarung eines Shindra mit dem Auftrag, die Schlangeninseln wieder zu einigen und die Ungläubigen hinwegzufegen, was ihr binnen kurzer Zeit auch gelingt und sie zur Volksheldin der Shindrabarim macht. Die nun herrschenden Hohepriester müssen auf vier Inseln verzichten, die sich entweder dem Imperium unterworfen haben oder in die Hände der Nyamaunir gefallen sind.

Um 4000 zeigen sich erste Chrattac-Nester in der Wüste Koromanthias, **um 4050** fällt Eshbathmar als letzte imperiale Besitzung an die Narkramarer zurück. Einzig ein Handelsposten in einem 'Fremdenviertel' bleibt übrig.

Kein Wunder also, dass es nach diesen Verlusten im Imperium zu gären beginnt. Von **4109 bis 4111** erschüttert der bis dato schwerste Sklavenaufstand alle verbliebenen südlichen Horasiate und endet nach Scharmützeln, Brandanschlägen und zwei regelrechten Schlachten mit einer Erleichterung der Situation der meisten

Sklaven. Die Neristu werden sogar gänzlich wieder von der Sklaverei ausgenommen. In der Folgezeit führt dies aber zwangsläufig zu Aufständen der kleinen Landbesitzer, namentlich der im Grenzland angesiedelten Ex-Myrmidonen, denen die Arbeiter davonlaufen. Eine Verwicklung des Hauses Kouramnion in die *Myrmidonenrevolte* (**4111–17**) wird vermutet, kann aber nie bewiesen werden. Die inneren Spannungen hätten in den Folgejahren das Imperium durchaus zerreißen können, wäre nicht die 'Schwarze Gefahr' aus dem Westen erschienen: **4122** treffen in den Steppen Kentorikans erstmals Sippen der Ban Bargui auf imperiale Myriaden, ziehen sich jedoch bald wieder in die Eisenhügel zurück, um von dort aus immer wieder zu Handels- wie auch Plünderzügen hervorzustoßen.

Nach und nach verbünden sich einzelne Sippen der Kentori mit den Ban Bargui, und als die ersten imperialen Siedlungen in Kentorikan dem ernsthaften Ansturm der Schwarzhäute zum Opfer fallen (**4261**), beginnt ein zuerst langsamer Rückzug vieler imperialer Siedler, der schließlich in den *Jahren des Westwinds* (**4292–96**) in einer regelrechten panischen Massenflucht über den Großen Orismani endet.

2797 IZ: Nachdem das Imperium die aventurischen Kolonien entdeckt und annektiert hat und sich auf beiden Seiten des Thalassion der Charypta-Kult auszubreiten beginnt, errichtet Efferd eine Sperre im Meer; der Kontakt zwischen Myranor und Aventurien bricht ab.
2814 IZ: Der Senat wird in 'Hoher Konvent' umbenannt und siedelt von Sidor Corabis und Balan Cantara nach Dorinthapoles um, das endgültig zur alleinigen Centropole wird.
3400–3450 IZ: Senatskrieg zwischen den Alten Häusern, endet mit einer Bestätigung des heutigen Status Quo.
um 3700 IZ: großer Aufstand der amaunischen Oberschicht Tharpuras; viele Aufständische fliehen nach Makshapuram.
um 3850 IZ: Abfall des Pardirdschungels, des Nebelwalds und Alamar
3903 IZ: Schlacht am Dvarapass; Makshapuram erlangt die Unabhängigkeit vom Imperium.
3952 IZ: Nach der Offenbarung eines Shindra setzt die shindrabarische Volksheldin Sukamarya eine Herrschaft der Hohepriester durch. Dem Imperium verbleiben nur Barawan und Sengabaru.
4050 IZ: Eshbathmar fällt als letzte imperiale Besitzung an die Narkramar zurück.
um 4.110 IZ: schwere Sklavenaufstände im Imperium
4292–96 IZ: Jahre des Westwinds: Imperiale Siedlerscharen flüchten vor den Ban Bargui über den Großen Orismani.
4518 IZ: Der Ansturm der Chrattac wird mit knapper Not zum Stillstand gebracht.

Es etablieren sich in den (nunmehr ehemaligen) Horasiaten im Winkel zwischen Rotem und Großem Orismani mehrere Kentori-Stammesfürstentümer, einzelne banbarguinische Herrschaftsgebiete, vor allem aber eine große Zahl kleiner und kleinster Despotien, Freistädte, Trodinars- und Magnatenherrschaften, ja sogar lokaler Mago- und Theokratien. **Um 4500** besitzt das Imperium in der Kentori-Steppe nur noch Brückenköpfe an den Orismanis, von denen sich Valdur Harpalis bald als wichtigster Handelsknotenpunkt und drohende Speerspitze des Imperiums herauskristallisiert. Andererseits stoßen einzelne Horden der Ban Bargui bis in die anthalischen Steppen vor und bedrohen sogar eine Zeit lang das westliche Rhacornos (**4481**), was dort zum erfolgreichen Putsch des leonischen Söldnerführers Rhamnis Lionos führt, der **bis 4500** das Horasiat aus dem Imperium löst und zur unabhängigen leonischen Monarchie macht.

Überall auf imperialem (oder ehemals imperialem) Boden scheinen sich auch die Chrattac auszubreiten: Die *Zhirric* in Koromanthia kann gänzlich als ihr Gebiet gelten, und von der Grenze zwischen Demelion und Rhacornos beginnen sie ebenfalls auszuschwärmen. Als sie dann aber nach Norden vordringen, findet ihr bis dato unbezwingbarer Ansturm im Wald von Amaunath ein mysteriöses Ende. Offensichtlich verwirrt und ohne Möglichkeit zur Änderung ihrer Strategie, fallen die nach Osten und Süden vorgestoßenen Chrattac **4518** den konzentrierten Angriffen der Myriaden und ihrer Feuergeschütze zum Opfer. Trotz dieses Sieges versinkt das vom Imperium abgeschnittene Demelion in Anarchie und wird bereits in einem Census von **4541** nicht mehr zu den imperialen Horasiaten gezählt.

Derweil hat der Thearch endgültig auch die Oberhoheit über die Inseln der Kerrishiter und die umgebenden Küsten verloren: Die Kerrishiter bilden **4231** erneut einen eigenen, unabhängigen Städtebund und geraten fast sofort mit den meralischen Vesai in Konflikt um den östlichen Zugang zur Nacennia-Straße. Das im tiefen Süden gelegene Usuzura kann seine Unabhängigkeit bewahren und wird Hauptsitz des *Östlichen Drachenordens* (**4255**). In den folgenden Jahrzehnten und Jahrhunderten beginnt eine Schlacht um Macht und Einfluss entlang der Ostküste, die selten durch Kriegsschiffe und Myrmidonen, viel häufiger aber durch Bestechung und Attentate ausgefochten wird: Der *Krieg der tanzenden Schatten* zwischen Makshapuram und Tharpura (**4460–4525**), der derweil stattfindende Bürgerkrieg der Radjarate, die so genannten *Kontorkriege* in Eshbathmar (**4540**), die schleichende Besetzung Djanars durch die Kerrishiter (**ab 4620**) und die (angeblich von imperialen Agenten angezettelte) Tighrir-Revolte nahe Lanagar zählen zu diesen 'versteckten' Kriegen.

4665 IZ fällt schließlich nach jahrelangen inneren Wirren Koromanthia vom Imperium ab, und nur die östliche Mholuren-Wehr bleibt in imperialer Hand. Kurze Zeit später erklärt sich die Stadt Sidor Daranelia, die einzige größere Küstenstadt Koromanthias, als Daranel zur Freistadt. **4668** ist es den Kerrishitern gelungen, Djanar vollständig in ihre Hand zu bekommen und damit auch den Nord-Süd-Verkehr durch das Archipel von Shindrabar zu kontrollieren.

Auf imperialer Seite sind hiervon in erster Linie die Serover als seehandeltreibendes Horasiat betroffen. Doch als deren Horas trotz der angespannten Lage auf erhöhten Steuern besteht, werfen ihn die erzürnten Honoraten und Freien kurzerhand aus seinem Palast (**4669**) und lösen damit den *Hundertjährigen Seekrieg* (**bis 4766**) aus. In diesem versucht das Imperium eher schlecht als recht (und erfolglos), das Horasiat Serovia zurückzugewinnen. Die Diplomatie und die seestrategischen Winkelzüge des Hauses Ennandu führen zu einer Vielzahl wechselnder Bündnisse, zu starkem Einfluss der Serover in Shindrabar und zu einer politischen Spaltung der Hjaldinger. Der Seekrieg ist jedoch nicht das prägende Ereignis der letzten 100 Jahre, sondern der Vorstoß von etwa fünfzigtausend Ban Bargui über den Großen Orismani auf Höhe von Karónu im Jahre **4697**, der erst am Westufer des Kalten Orismani – praktisch in Pfeilschussweite der Metropole Karónu – von drei imperialen Myriaden unter Einsatz von Kriegswagen und Insektoptern gestoppt werden kann.

Seitdem sind die Horasiate Karóniu und Harpalis zu regelrechten Festungsländern ausgebaut worden, und die Ban Bargui werden immer wieder zum Schreckgespenst aufgebaut, wenn einzelne Horanthes und Trodinare nach mehr Eigenständigkeit rufen. Dabei neigt man dazu, den wahren Feind, die Draydal, zu ignorieren. Schließlich hat man keine gemeinsame Grenze mehr mit den Schädelkultisten, sondern einen sicheren Gürtel aus Pufferstaaten. Es scheint aber, als wäre **das jetzige Jahr 4776 Imperialer Zeitrechnung** eines der letzten Jahre eines unsicheren Waffenstillstands, ehe ein neuer Krieg beginnt ...

4231: Die Kerrishiter bilden einen unabhängigen Städtebund.
um 4500: 'Krieg der tanzenden Schatten' zwischen Makshapuram und Tharpura
4665 IZ: Abfall Koromanthias vom Imperium
4669 IZ: Sturz des serovischen Horas, Beginn des Hundertjährigen Seekriegs
4697 IZ: Eine Großoffensive der Ban Bargui kann knapp vor Karónu gestoppt werden.

Das Zweite Imperium

Es ist ein Irrtum zu glauben, dass das Imperium von Menschen regiert würde: Alle Adligen – die Kaste der *Optimaten* –, auch wenn sie äußerlich nicht von gewöhnlichen Sterblichen zu unterscheiden sind, beharren darauf, dass sie zur überlegenen Art der 'Alten' gehören, jenen sagenumwobenen Geschöpfen, die vor fast 5.000 Jahren das Erste Imperium ins Leben riefen und über viele Menschenalter hinweg beherrschten.

Nach der Tradition sind alle Optimaten magiebegabt und haben *ein drittes, ein Schwarzes Auge auf der Stirn*, das ihnen Einblick in fremde Sphären und magische Kraftgeflechte gewährt. In der Realität hingegen wird seit Generationen auch unter den Untertanen das Wissen weitergeflüstert, dass viele Adelskinder allenfalls ein Grübchen auf der Stirn statt eines Schwarzen Auges haben. Und ihre magische Begabung ist oft so schwach, dass es trotz aufmerksamer Schulung nur zu einem einzigen, zufällig angeborenen magischen Effekt reicht, den sie weder kontrollieren noch variieren können.

Andererseits ist es die übliche Praxis, dass Magier 'aus dem Volke' binnen kurzer Zeit vom ein oder anderen Adelshaus als verschollene Base oder entfernter Vetter 'erkannt' und mit Versprechungen dazu gebracht werden, sich dem Haus anzuschließen. Um besonders vielversprechende Jungzauberer liefern sich manchmal verschiedene Häuser oder auch Fraktionen innerhalb eines Hauses erbitterte Kämpfe und Intrigen. Die nichtmagischen Eltern und Geschwister werden zumindest als treue Gefolgsleute in den *Honoraten*stand imperialer Amts- und Würdenträger erhoben, sofern es die neuen Adligen nicht darauf anlegen, ihre niedrigere Herkunft lieber vergessen zu machen.

Zwar besitzen die meisten Adelsfamilien beträchtlichen Reichtum, doch sie betrachten es als unter ihrer Würde, sich mit gewerblichen Dingen zu beschäftigen. Stattdessen kümmern sie sich um ihre Macht in der Regierung oder im Militär, und einzelne Optimaten geben sich auch gerne allerlei obskuren philosophischen Studien hin oder leben als Müßiggänger. Nach altem Gesetz ist es den Optimaten allein vorbehalten, Landgüter zu besitzen. Doch ihre Domänen (die sie nicht als Landsitze nutzen), Bergwerke und sogar Handelsflotten überlassen sie oft gegen eine regelmäßige Pacht einem Nichtadligen.

Von Optimaten fordert die Tradition, dass sie ihren Reichtum auch für Wohltaten für die imperialen Untertanen nutzen, und dazu gehört etwa, eine Straße, ein Aquädukt, eine kostenloses Badehaus oder eine Arena für eine Weile zu finanzieren oder gar zu errichten.

Hierarchie und Verwaltung des Imperiums

Da jeder Untertan und Besucher die Herrschaft im Imperium zuerst einmal vor Ort kennen lernt, ehe er etwas davon erfährt, wie es auf höheren Ebenen gehandhabt wird, sei auch hier die Struktur von unten nach oben beschreiben. Die oberen Lagen sollen hierbei ebenso von Wolken verhüllt sein wie die Gipfel eines Gebirges.

Die Provinzen: Stadtstaaten im Imperium

Zunächst soll an dieser Stelle festgehalten werden, dass die Kultur des Imperiums schon immer sehr stadtbezogen war. Die große Stadt mit Markt, Theater, Arena, Oktrale (dem Haupttempel der Staatsgottheiten) und Therme bildet den Mittelpunkt, nicht wie in Aventurien die entlegene Burg, die man so im Imperium gar nicht kennt.

Die grundlegende Einheit des Imperiums ist daher auch die *Provinz* mit ungefähr 100.000 Einwohnern, die sich rund um eine namensgebende Hauptstadt erstreckt, die auch ihr politisches und wirtschaftliches Zentrum darstellt. Es mag gelegentlich in einer Provinz mehrere größere Siedlungen geben, doch es ist immer nur eine davon klar als Macht habende Stadt hervorgehoben. Alle anderen gelten (auch wenn sie mehr als 10.000 Einwohner haben) als minder bedeutsam.

In der zentralen Provinzstadt mit ihren meist 20.000 Einwohnern residiert der *Trodinar*, stets ein 'dreiäugiger' Optimat, der mittels seiner Verwalter die Provinz regiert und die örtliche Miliz befehligt. Allgemein gilt, dass ein Trodinar (auch wenn es diverse Beratungsgremien gibt) der fast uneingeschränkte Befehlshaber seiner Provinz ist und seine Befehle nur vom Horas oder von noch weiter oben widerrufen werden können, während kaum eine Möglichkeit besteht, ihn selbst auf legale Weise abzusetzen. Als Faustregel mag gelten, dass ein Trodinar unbeschränkt freie Hand hat, so lange er seine Provinz ruhig und produktiv hält und die höheren Ränge ihre Abgaben bekommen, so dass es von Provinz zu Provinz (immerhin gibt es über 250 im Imperium) unterschiedliche Regierungsstile gibt. Manche Trodinare geben sich weise und wohlwollend, andere sind strenge Tyrannen, wieder andere willkürlich und fast wahnsinnig. Ebenso gibt es auch keine einheitliche Weise, Trodinar zu werden: Manche sind vom regionalen Horas im Namen des Thearchen berufen, während andere das Amt erhalten, weil ihr Haus es schon seit Generationen beanspruchen kann.

Die Regierung über die Provinzstadt liegt in der Regel in den Händen der örtlichen Honoraten, die einen Stadtrat berufen. Dieser berät auch den Trodinar in Angelegenheiten der ganzen Provinz und stellt ein Gericht dar, das sich um jene Streitigkeiten der freien Untertanen kümmert, die dem Trodinar zu gewöhnlich sind.

Geführt wird der Rat vom *Magnaten* der Provinz, der für einige Jahre berufen wird und einen Anspruch auf die Titulatur 'Exzellenz' hat. Als reicher Honorat ist der Magnat einer Provinz oft ein Rivale des Trodinars um Macht und Einfluss, zumal ihm traditionell die für Optimaten 'unwürdige', aber lukrative Aufgabe obliegt, die Steuern der Provinz einzutreiben, wobei jeder kluge Magnat einen gewissen Teil für sich einbehält.

Das Landgebiet der meisten Provinzen ist zu einem guten Teil unbewohnte Wildnis. Die Besiedlung konzentriert sich auf die Städte und einen Gürtel von großen Landgütern, *Domänen* genannt, auf denen oft über tausend Sklaven und arme Freie leben. Nur Optimaten dürfen Domänen besitzen. Da viele jedoch mehr als eine ihr Eigen nennen, befassen sie sich nicht allzu intensiv damit. Stattdessen werden sie für eine feste Summe an ehrgeizige Honoraten verpachtet, die sich dann selbst um die Bewirtschaftung kümmern. Diese *Prokuranten* genießen als Domänenpächter eine quasi aristokratische Stellung und leben auf 'ihrem' Landgut wie kleine Monarchen – und oft haben sie eine Garde aus loyalen Handlangern, die alle Unruhe brutal unterdrückt. Was die Herrschaft über die Sklaven angeht, sind die Adelsdomänen völlig der Aufsicht der Provinzregierung entzogen, und die Freien haben meist nicht die finanziellen Mittel, ihre Klagen vor ein Gericht zu bringen.

Über den Provinzen: Die Horasiate

Ungefähr entsprechend der alten, vor-imperialen Stammesgebiete sind jeweils etwa zwanzig Provinzen zu einem *Horasiat* zusammengefasst. Die *Horanthes* sind die regionalen Statthalter des Thearchen, und ihre persönliche Macht übertrifft die vieler Könige. Sie sind dafür verantwortlich, die Ruhe und Ordnung ihrer Region zu wahren, die festgesetzten Abgaben an die Zentrale zu schicken und die Milizionäre und Hilfs-

truppen aus ihrem Horasiat auszuheben, auszurüsten und zu befehligen.
Für die Trodinare ist der *Horas* in seiner Metropole ein schwer kalkulierbarer Faktor: Ein Horas kann seine Provinzregierung überprüfen lassen, er kassiert einen immer zu großen Teil der Abgaben ein und ist für manche adligen Provinzregenten der höchste Würdenträger, mit dem sie es je zu tun bekommen werden.
Für die gemeinen Bewohner eines Horasiats hat diese Zugehörigkeit nur wenig Bedeutung. Für sie zählt die Provinz, in der sie leben. Die wenigsten werden jemals auch nur den Horas zu Gesicht bekommen, der abgeschottet vom Volk wie ein 'kleiner Thearch' auf seinem gewaltigen Palastberg in seiner Metropole lebt.
Die *Metropole* eines Horasiats ist immer die größte Stadt der Umgebung, und viele Metropolen überschreiten leicht die Zahl von 100.000 Einwohnern und sind damit fast schon Provinzen für sich. Doch je weiter man die Stadtmitte mit dem Horaspalast verlässt, desto ungeordneter werden Bebauung und Bevölkerung, bis man schließlich auf einen breiten Gürtel aus windschiefen Hütten und Baracken der ärmsten Freien stößt.
In jeden Horasiat gibt es einen *Horasialkonvent* als Versammlung der Provinzvertreter. Vor allem ehemalige Magnaten und vom Trodinar ernannte Provinzial-Delegaten gehören diesem Gremium an, das den Horas in seinen Entscheidungen beraten soll. Welche Stellung der Konvent tatsächlich hat, ist von Horasiat zu Horasiat unterschiedlich. Manchmal ist er eher ein Gebetszirkel, der gelegentlich zusammenkommt, um den Staatsgöttern zu opfern und weihevollen Reden zu lauschen, in anderen Horasiaten ist der Horas so schwach, dass der Konvent weite Bereiche der Politik bestimmt. Ein Treibhaus für Intrigen, Affären, Klatsch und Geschwätz aller Art ist er allemal.

Die Herrschaft des Thearchen

Über die Vorgänge im Palast des Thearchen auf dem Sternenpfeiler zu Dorinthapoles, wo zumindest nominell das ganze Imperium gelenkt wird, ist dem einfachen Untertanen und selbst dem 'gewöhnlichen Optimaten' sehr wenig bekannt. Man 'weiß', dass der Thearch von den Patriarchen der Hohen Häuser beraten wird und dazu noch zahlreiche Gremien berufen hat, die sich verschiedenen Aufgaben widmen. Zu den wichtigsten zählen die *Hohe Kanzlei* als die Stelle, die konkret mit dem Rest des Imperiums kommuniziert und neue Edikte verbreitet, dann das *Hohe Konzil* als Versammlung der anerkannten Kulte und der *Imperiale Konvent* aus Horasial-Delegaten.
Doch auch dieses Gremium ist bereits vom Nimbus der Entrücktheit umgeben, und selbst die hochrangigsten Honoraten würden es als schreckliche Impertinenz empfinden, sich persönlich an die Höchsten Räte des Thearchen in der Centropole zu wenden.

Die Häuser des Adels

Die Masken der Optimaten

Im Lauf der Jahrtausende hat sich jegliche Kleidungstradition innerhalb der Adelsschicht verwischt. Wer das Schwarze Auge besitzt, steht über solchen Dingen wie einer festgelegten Gewandungsordnung, wenn man einmal von kurzlebigen Moden und den zweckbestimmten Amtstrachten bestimmter Häuser absieht.
Ein Ausstattungselement wird allerdings kein Adliger missen: seine *Triopta*, die Dreiaugenmaske, die nicht allein seine Augenpartie, sondern auch seine Stirn bedeckt und dort ein drittes, stilisiertes Auge aufweist. Dieses Auge ist meist aus schwarzem, von innen aber durchsichtigem Rauchquarz, während der Rest der Maske in der Regel aus Gold oder einem anderen, modischen Edelmetall besteht und reich mit Email oder Juwelen verziert ist.
Die Triopta verrät dem Gegenüber nicht, ob der Optimat tatsächlich das magische Schwarze Auge besitzt, doch daran zu zweifeln ist ebenso lästerlich (und ein todwürdiges Verbrechen) wie das Tragen einer Optimatenmaske durch einen nichtadligen Untertanen.

Würden und Titulaturen

Auch wenn es keine Adelsränge im Stile eines 'Herzogs' oder 'Markgrafen' gibt, kennt das Imperium doch eine Reihe von Titulaturen, die viel über den Rang des Angesprochenen aussagen:
✤ Alle **Optimaten** werden selbstverständlich mit 'Ihr' angesprochen und mindestens als *Exzellenz* tituliert, der Anrede, die jedoch auch einigen hochrangigen Honoraten zusteht; so etwa dem **Magnaten** einer Provinz.
✤ Die nächst höhere Titulatur lautet *Eminenz* und ist üblicherweise den Inhabern besonderer Ämter vorbehalten, so etwa den **Trodinaren** der Provinzen und **hochrangigen Priestern**: alles in allem etwa den 500 Höchsten des Imperiums.
✤ Die *Magnifizenzen* werden auf rund 150 geschätzt: Sie zählen zu den edelsten und einflussreichsten Gefolgsleuten des Thearchen – **Kommandanten einer Myriade, höchste Geweihte und dergleichen** Persönlichkeiten, die ein normaler Sterblicher kaum zu Gesicht bekommt.
✤ *Majestäten* schließlich sind die allerhöchsten Würdenträger des Imperiums, etwa 50 an der Zahl; und sie alle genießen durch ihren Rang das Privileg, nur dem Thearchen selbst untertan zu sein. So steht diese Anrede regulär den **Horanthes** zu, aber auch den **Oberhäuptern der Optimatenhäuser** sowie den **Höchstgeweihten der acht Staatsgottheiten**. Nur die engsten Vertrauten des Thearchen, denen er eine solchen königsgleichen Rang anvertrauen kann, mögen von ihm zusätzlich in die Reihe der Majestäten erhoben werden.
✤ Die Anrede für den **Thearchen** wiederum ist in ihrer ganzen Arroganz schon wieder herausragend schlicht: *Divinität*.
(Es ist im Imperium nicht üblich, einem 'Eminenz' ein 'Eure' voranzustellen: Der Titel wird alleine verwendet, allenfalls durch ein 'O' wie in "O Eminenz, würdet Ihr ..." noch ehrfürchtiger gemacht.)

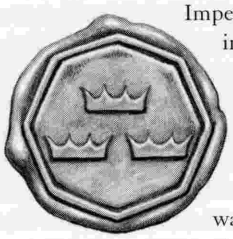
Die Hohen Häuser

Die Hohen Häuser des Imperiums stammen von jenen Alten ab, die sich zu Beginn des Ersten Imperiums mit den Sterblichen eingelassen und die ersten Optimaten gezeugt haben. Einige dieser Linien sind ganz erloschen, andere sind heute sehr geschwächt. Ihnen allen gemeinsam aber ist, dass sie in fast jedem Horasiat vertreten sind und gerade ihre Intrigen dafür sorgen, dass das Imperium nicht in unzählige Kleinstaaten zerfallen ist. Selbst wenn ein Hohes Haus die völlige Herrschaft in einem Horasiat ergriffen hat, nutzt sie es eher als Ausgangsbasis für die Machterweiterung im übrigen Imperium, statt dass sie diesem den Rücken zuwenden würde.
Jedes Haus besitzt eine stattliche Anzahl von Pfründen, Erbämtern und Domänen, die ihm (für Spielzwecke) unbeschränkte Mittel zur Prachtentfaltung und Finanzierung kleinerer und größerer Intrigen erlauben. (Wie weit *einzelne* Optimaten auf diese Ressourcen ihres Hauses zugreifen können, bleibt Spielleitersache.)
Sämtliche Optimaten gehören einem der Hohen Häuser an, und die Zugehörigkeit verrät viel über ihre Interessen und Fähigkeiten. Denn der familiäre Zusammenhang innerhalb eines Hauses ist inzwischen längst dem Zusammenhalt aufgrund gemeinsamer Vorlieben gewichen. Im Ersten Imperium wurden fast alle Häuser von den Thearchen mit bestimmten Herrschaftsaufgaben betraut, und heutzutage bedeutet das 'Haus Quoran' weit eher 'die verschworene Gemeinschaft der Magomechaniker und Zauberschmiede' als 'die leiblichen Nachfahren des Quoranos'. In dieser Hinsicht ist die Anrede 'Bruder' oder 'Schwester'

der Hausmitglieder untereinander weit eher mit der Praxis in einem Orden zu vergleichen als familiär zu verstehen.
Alle Häuser haben sich auf bestimmte Bereiche der Zauberei spezialisiert, für die sie besondere Begabungen oder auch nur entsprechend gute Bibliotheken besitzen. Die einzelnen Häuser werden in der Regel von einem Patriarchen oder einer Matriarchin geführt, die traditionell in der Hauptstadt Dorinthapoles in einem Palast nahe dem des Thearchen residieren.
Traditionell werden auch nichtadlige Untertanen, die sich auf die minderen Aufgaben eines Hauses spezialisiert haben, als treue Gefolgsleute dieser Dynastie anerkannt. Sie bilden den vornehmen Honoratenstand, der auf Seite 26 genauer beschrieben wird.

DIE OPTIMATENHÄUSER

Alantinos (Kleines Haus)



Einst zählten die Alantinos zu den wichtigsten Häusern des Ersten Imperiums, doch von ihrer schweren Niederlage im Kampf um den Thearchen-Thron haben sie sich nie erholt: Als Haus können und beherrschen sie wenig. Sie sind daher schwach, doch der einzelne Alantinos versteht sich vortrefflich darauf, mit Schmeicheleien und Intrigen seine Interessen zu wahren, als Hochstapler, Betrüger und Gauner; einige schaffen sogar den Sprung zu wirklich vollendeten Dieben. Die Alantinos leben vor allem davon, zum Optimatenstand zu gehören, und wäre das möglich, dann würden sie auch reiche Menschen für Geld adoptieren. So aber müssen sie sich damit begnügen, die Empfänge ehrgeiziger Krämer mit hochadliger Präsenz zu veredeln, obskure Ehrentitel zu veräußern, gegen gute Bezahlung Freie in den Honoratenstand zu erheben oder mit ihrem 'guten Namen' irgendwelche Schwindelunternehmungen aufzubauen.
Zur Zukunft des Imperiums: »Das Imperium? Im Niedergang? Nicht, dass ich wüsste.«
Symbolik: drei goldene Kronen auf grün-rot-grün geteiltem Schild
Erzählerische Verwendung: kleine und große Gentleman-Gauner, die den Helden falsche Landkarten zuspielen, ihnen Geld für bedeutungslose Audienzen abnehmen, aber auch als Initiatoren und Begleiter für völlig aus den Fingern gesogene Questen und Expeditionen
Gerüchte: alles, was in Richtung Gesellschafts-Klatsch geht.
Erzfeind: keine

Aldangara (Kleines Haus)

Mit ihrem Ruf als renegates Haus sind die Aldangara zwar im Imperium nicht verboten, aber gering an Zahl. Sie haben sich fast gänzlich in die Wildnis zurückgezogen und frönen dort ihrer Philosophie vom 'Überleben des Stärkeren', einer Denkschule, die viele abtrünnige Hjaldinger und andere raue Gesellen angezogen hat. Den größten Einfluss hatten und haben sie im imperialen Norden, auch waren sie die treibende Kraft, die seinerzeit jene Hjaldinger vertrieben hat, die hinter dem Thalassion als Thorwaler eine neue Heimat gefunden haben.
Zur Zukunft des Imperiums: »Das wird die Zeit entscheiden. Wer seine Umwelt und Umstände am besten beherrscht, wird als Sieger hervorgehen. Nein. Keine Gruppe. Ein Einzelner oder eine Einzelne. Gruppen sind Betrug für die Schwachen. Freiheit oder Tod.«
Symbolik: weißer Hirsch auf grünem Feld
Erzählerische Verwendung: stehen hinter den traditionalistischen Hjaldingern, lorthalischen Überlebenskünstlern und hjaldingschen Piraten gleichermaßen; könnten in der Wildnis als 'rettende Kavallerie' auftauchen; aber sonst eher als gefährliche Piraten, Großwildjäger und Einzelkämpfer.
Gerüchte: Alle Aldangara können sich in Wölfe, Bären, Adler oder Haie verwandeln. Die Aldangara töten alle Schwachen ihres eigenen Blutes. Sie essen ihre Ahnen und überwundene kampfkräftige Gegner. Die Aldangara paktieren mit den Shakagra.
Erzfeind: Phraisopos

Aphirdanos (Großes Haus)

Von den Thearchen des Ersten Imperiums zu einem Orden der Verwalter imperialen Besitzes, aber auch der Richter und Inquisitoren erhoben, konnten die Aphirdanos in den späteren Wirren geschickt die Herrschaft über das Zweite Imperium erobern und faktisch bis heute behaupten. Das Haus ist das vornehmste, und seine Magie soll seinen Mitgliedern 'Wahre Hellsicht' und ungeahnte magische Manipulationen der Kraft selbst erlauben. Patriarch der Aphirdanos ist heutzutage der Thearch selbst, während die übrigen Mitglieder wichtige Funktionen als Aufseher und Verwalter erfüllen.
Ihre Ideologie ist geprägt vom strikten Gehorsam gegenüber dem Thearchen, und sie sehen sich als die Macht, die mit der gebotenen Strenge die schlimmsten Auswüchse an Illoyalität ausmerzt. Ihre geringe Zahl erlaubt den Sonderrichtern und Anklägern des Hauses jedoch nicht, sich um mehr als die extremsten Fälle zu kümmern.
Zur Zukunft des Imperiums: »Mehr Gehorsam dem Thearchen und seiner Regierung gegenüber ist der Schlüssel.«
Symbolik: drei goldene Augen (1 über 2) auf grünem Feld
Erzählerische Verwendung: Statthalter und Bürokraten, vor Ort Rechtswahrer und Offiziere, die den Zerfall des Imperiums einzudämmen versuchen.
Gerüchte: Die Magie des Hauses Aphirdanos ist so stark, dass alle Höheren des Hauses das offene Dritte Auge haben und damit quasi Freizauberer sind. Das Haus Aphirdanos liegt unter einem Blutfluch. Es leidet unter jahrtausendelanger Inzucht.
Erzfeinde: keine oder alle

Celiu-Brajanos (Entmachtetes Haus)

Die Celiu-Brajanos waren früher sehr prominent, gerieten aber wegen ihrer Treue zu den 'Himmlischen Mächten' in zahlreiche Konflikte und wurden schließlich so gut wie ausgelöscht. Echte Optimaten des Hauses findet man kaum noch, und auch ihre Honoraten sind ebenso selten wie ungern gesehen.
Zur Zukunft des Imperiums: »Nur der wahre Glaube kann uns noch vor dem Niedergang retten.«
Symbolik: goldene Sonne auf rotem Feld
Erzählerische Verwendung: religiös verblendete Einzelgänger, die ebenso unter der Priestern der Oktade wie auch obskuren Sekten zu finden sind, stets in dem Bestreben, potentielle Gäubige für ihre Sache zu rekrutieren.
Gerüchte: Die Celiu-Brajanos sind nicht ausgelöscht, sondern ausgewandert. Sie kontrollieren immer noch die Brajan-Priesterschaft und wollen die Menschen unter das Joch der Götter zwingen.
Erzfeind: Tharamnos, Quoran

Charybalis (Entmachtetes Haus)

Die Charybalis waren einst die 'Dynastie der Imperialen Marine', sehr einflussreich und eng mit dem Kult der Charypta verknüpft, doch das Scheitern der Kolonisierung des Ostkontinentes und der Niedergang der Seefahrt hat auch ihren Untergang herbeigeführt.
Zur Zukunft des Imperiums: »Die Zukunft liegt in den Weiten des Thalassion und das Meer wird eines Tages fortspülen, was sich derzeit ein Imperium schimpft.«

Symbolik: schwarzer Dekapus auf blauem Feld
Erzählerische Verwendung: im Untergrund agierende Paktierer, deren größter Traum es ist, die Grenze im Thalassion zu überwinden und so zu alter Größe zurückzukehren.
Gerüchte: Das Haus Charybalis bastelt an einer Methode, den Efferdwall zu negieren. Die Charybalis paktieren mit den Mholuren. Sie sind die treibende Kraft hinter den Nequanern. Sie suchen ein ihrer Gottheit gefälliges, vor vielen Jahrhunderten verlorenes Artefakt, mit dessen Hilfe sie sich das Imperium Untertan machen wollen.
Erzfeinde: Ennandu, Celiu-Brajanos

Chrysotéos (Entmachtetes Haus)

Nachdem die Chrysotéos der Kooperation mit den Draydal überführt worden waren, deren namenlosen Schädelgott sie anbeteten, wurden sie in einem ungewohnt einigen Kraftakt mit Feuer und Schwert vernichtet. Wirkliche Optimaten dieses Hauses gibt es nicht mehr, wohl aber Zauberkundige, die sich als rechtmäßige Erben sehen (und damit innerhalb des Imperiums ein sehr gefährliches Leben führen).
Zur Zukunft des Imperiums: »Es gibt keine Zukunft.«
Symbolik: goldener Blitz auf purpurnem Feld
Erzählerische Verwendung: verantwortlich für alles, was innerhalb des Imperiums zugunsten der Draydal geschieht (wenigstens angeblich)
Gerüchte: Die obersten Chrysotéos sind schon längst alle Draydal. Sie steuern eine geheime Kabale im Sternenpfeiler. Die letzten Chrysotéos sind über das Thalassion geflüchtet und beherrschen dort den Kontinent.
Erzfeind: keine

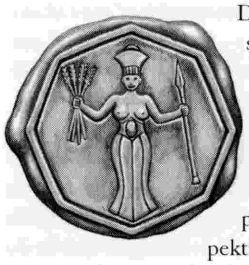
Ennandu (Kleines Haus)

Die Ennandu haben dem Imperium den Rücken gekehrt und sich zu den sehr freiheitsliebenden und freidenkerischen Serovern zurückgezogen, die nach einem längeren Seekrieg ihre faktische Unabhängigkeit erreichen konnten. Dadurch ist das Haus im Imperium als 'staatsgefährdend' von höheren Posten ausgeschlossen und predigt insgeheim, dass die Zeit der Optimatenherrschaft bald vorbei sei und der von ihnen propagierten Regierungsform – der Republik – die Zukunft gehöre.
Zur Zukunft des Imperiums: »Die Stärke des Alten Imperiums lag in der Führung durch eine breite Schicht Gebildeter und Weiser. Je steiler eine Pyramide ist, desto leichter bricht sie zusammen. Ein Bund freier Provinzen und Föderationen wäre dem Imperium heute bei weitem vorzuziehen.«
Symbolik: silbernes, geflügeltes Einhorn auf blauem Feld; als Serovia-Wappen aufsteigendes See-Einhorn vor blau-grün-blau geteiltem Schild
Erzählerische Verwendung: wegen ihrer 'modernistischen' Tendenzen als Ansprechpartner für 'aufgeklärte' Helden – allerdings sind sie selten und bewegen sich häufig im Untergrund, was ihnen natürlich auch ein gewisses Rebellen-Flair verleiht.
Gerüchte: Die Ennandu sind entgegen aller Beteuerungen finstere Schwarzmagier, ihre Ziele sind in Wirklichkeit die der Rhidaman. Die Ennandu besitzen ein Artefakt aus Thalamisora, mit dem sie in die Zukunft schauen können.
Erzfeind: Tharamnos, Rhidaman, Melarythor, Charybalis (und Chrysotéos, wenn sie sich zeigen)

Eupherban (Großes Haus)

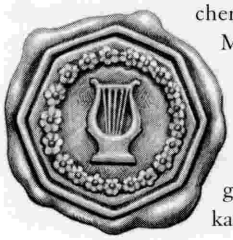
Diplomatie und Kommunikation sind die Domänen des Hauses Eupherban, seit einst dem Haus das Monopol auf Botendienste zugesprochen wurde. Bis heute hat das Haus eine Machtstellung als Gemeinschaft der einflussreichen Diplomaten, dessen nichtadlige Gefolgsleute als vertrauenswürdige Boten arbeiten. Doch es ist beileibe nicht so, dass die Eupherban danach strebten, eine flächendeckende Kommunikation zu gewährleisten, im Gegenteil: Je schwerer die Verständigung allgemein ist, desto wertvoller wird sie als ein Gut, von dem sie selbst einen guten Teil kontrollieren. Das Haus ist immer an frühzeitigen Informationen über politische Änderungen interessiert. Die Magie der Eupherban soll sich besonders darauf erstrecken, für den Notfall Boten- und Beförderungsdämonen zu beschwören.
Zur Zukunft des Imperiums: »Solange wir die verschiedenen Mächte und Häuser in Kontakt halten und den Lebensstrom des Imperiums lenken, wird es bestehen.«
Symbolik: goldene, offene Hand auf schwarzem Feld
Erzählerische Verwendung: intrigante Diplomaten und Manipulatoren, vor allem interessiert an Gerüchten und Informationen über menschliches / amaunisches / sonstiges Verhalten, weniger an wissenschaftlichen oder militärischen Details
Gerüchte: Das Haus Eupherban beherrscht den Thearchen oder hat ihn schon lange ersetzt. Es verfügt über ein geheimes, magisches Kommunikationsnetz. Das Haus Eupherban beobachtet dich.
Erzfeind: keine; die Eupherban versuchen, alle zu manipulieren

Icemna (Kleines Haus)



Die Icemna sind eine vor allem auf die Insel Era'Sumu beschränkte Seitenlinie des Hauses Phraisopos, die sich der 'Urkraft' verbunden fühlt und die Integration magischer und göttlicher Gaben vorantreibt. Die Angehörigen dieses Hauses folgen den 'organischen Prinzipien' der Phraisopos, jedoch mit größerer historischer Perspektive – indem sie ihre Ziele eher mit geduldiger Zuchtwahl über Generationen als mit Chimärenbau erreichen möchten. Einige Gerüchte behaupten, die Icemna wollten insgeheim Era'Sumu aus dem Imperium herauslösen; andere munkeln, sie wollen letzten Endes in ganz Myranor die Frauenherrschaft errichten und die unnötigen Männer ausrotten, da sie das Geheimnis der Zeugung entschlüsselt haben. Sicher ist jedenfalls, dass heutzutage die Phraisopos als ihr Erzfeind gelten müssen.
Zur Zukunft des Imperiums: »Mit Geduld kann eine starke Pflanze auch den härtesten Winter überstehen. Wir erziehen zur Geduld, und wir wählen die stärksten Pflanzen.«
Symbolik: goldene Göttin mit Ährenbüschel und Speer (und rotem Herz) auf grünem Feld
Erzählerische Verwendung: im 'äußeren Einweihungskreis' als Identifikationsfiguren, im 'inneren Zirkel' als deutlich langfristig planende Machtpolitikerinnen mit obskuren politischen Zielen
Gerüchte: Die Icemna sind insgeheim Separatisten, die Era'Sumu aus dem Imperium lösen wollen. Sie wollen die Frauenherrschaft über den ganzen Kontinent. Die Icemna wollen alle Männer ausrotten, weil sie das Geheimnis der ungeschlechtlichen Vermehrung kennen. Sie behüten auf Era'Sumu Wissen aus der prä-imperialen Zeit.
Erzfeind: Phraisopos

Illacrion (Kleines Haus)



Dieses Haus ist ebenso bekannt für sein Interesse an Kunst und künstlerischer Vervollkommnung wie auch für sein Desinteresse an jeglicher herkömmlichen Machtpolitik. Wenn ein Mitglied des Hauses Illacrion klassische Staatsposten innehat, übt es sie eher nachlässig aus. Die Illacrion sind extreme Freigeister, die ebenso wenig an Gesetze und Strafen wie an Fürsorge und Unterstützung glauben – jeder soll aus sich machen, was er kann, fliegen oder abstürzen. Ihre magische

Spezialität scheinen die Illusionen zu sein, und gerade das hat sie zu Skeptikern gemacht, die traditionell an allem zweifeln und für ihre Rolle als Auslöser großer Verwicklungen berüchtigt sind: neugierig, prinzipienlos und amoralisch. Wenn Amaunir aus der Grauzone der Gesetze dennoch zu Honoratenstatus gelangen, dann oft für persönliche Gefallen oder Dienste, die sie einer Exzellenz aus dem Hause Illacrion geleistet haben.

Zur Zukunft des Imperiums: »Das Zuviel der Gesetze hat das Imperium gefesselt. Nur wenn jeder frei nach seinem eigenen Glück streben kann, ist Wachstum möglich.«

Symbolik: eine silberne, altertümliche Lyra in goldenem Blütenkreis auf grünem Feld

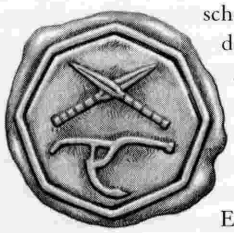
Erzählerische Verwendung: als (eher gleichgültige) Retter in der Not, wenn die politischen Wellen die Helden zu verschlingen drohen, wie als Auslöser großer Verwicklungen; gute Auftraggeber für exotische Questen nach eher poetischen Dingen ohne materiellen oder machtpolitischen Wert. Ebenso als herausragende Künstler, Dichter und Dramatiker.

Gerüchte: Die Illacrion zerstören das Imperium mit voller Absicht, um dann eine eigene Despotie aufzurichten. Sie vergiften alle wichtigen Entscheidungsträger mit Drogen. Die Illacrion haben auf ihren Expeditionen das Mittel gefunden, um die Geisteskraft der Alten zu erlangen.

Erzfeind: Eupherban

Kouramnion (Großes Haus)

In der Goldenen Zeit der Heroen hat der Pioniergeist dieser Menschen die ersten Staaten auf myranischem Boden geschaffen, und so wurden die besten von ihnen von den Alten erwählt, neben ihren weltlichen auch die jenseitigen Gaben zu tragen, was sie in den Tagen des Ersten Imperiums zu Heerführern und Stadtgründern prädestinierte. Nur sind Aufrichtigkeit, Entschlossenheit und Pioniergeist stumpfe Schwerter gegen Intrige, Hybris, Taktieren und Dekadenz, und so befindet sich das vor allem bei der ländlichen und kleinstädtischen (menschlichen) Bevölkerung beliebte Haus seit mehreren tausend Jahren auf einem langsamen, aber konsequenten Abstieg. Einzig die Tatsache, dass immer wieder Söhne und Töchter Kouramnions für den Dienst in den Drachenorden erwählt werden, hält in den letzten Jahrzehnten die Klientel der Kouramnion bei der Stange.



Dass sie die Enge und Dekadenz der Städte meiden und das 'gesunde Landleben' vorziehen, bedeutet nicht, dass sie ihre Sklaven und Pächter nicht ebenso gnadenlos auspressen wie andere, ja, wohl noch mehr, da sie einfach präsenter sind.

Zur Zukunft des Imperiums: »Die Macht der Legionen, der Wille aller zivilisierten Menschen, am Gemeinwesen mitzuarbeiten, die Selbstgenügsamkeit – das sind die Werte, die das Imperium stark gemacht haben. Und trotz allem Luxus und aller Dekadenz sind diese Werte noch nicht ausgestorben. Ceterum censeo Draydalan esse delendam. (Im Übrigen bin ich der Meinung, dass Draydalan zerstört werden sollte.) «

Symbolik: gekreuzte silberne Kentemen über silbernem Pflug auf Purpur

Erzählerische Verwendung: aufrechte Kämpfer, verdiente Heerführer, die aber wegen mangelnden politischen Einflusses übergangen werden; trotz aller Düsternis des Rest-Imperiums sympathische Horanthes, dabei aber bewusst konservativ, bodenständig und mehr als nur ein wenig 'speziesistisch'.

Gerüchte: Die Kouramnion planen einen Militärputsch. Das Haus Kouramnion ist Fassade für den Drachenkult und will das Imperium den Drachen unterwerfen.

Erzfeind: Eupherban

Melarythor (Entmachtetes Haus)

Die Melarythor gingen in ihrem Streben nach Macht und Wissen den Weg der Dämonenpakte und wurden von den anderen Häusern wegen dieser 'Würdelosigkeit' bekämpft und nahezu vernichtet, auch wenn ihre Rückkehr zur Macht von ihren Anhängern immer wieder angekündigt wird.

Zur Zukunft des Imperiums: »Wenn Ihr wüsstet, was ich weiß, so würdet Ihr nicht fragen. Und glaubt mir, Ihr würdet es im Gegensatz zu mir nicht ertragen!«

Symbolik: ein roter Schweifstern auf schwarzem Feld

Erzählerische Verwendung: Abtrünnige ebenso fragwürdiger wie unbekannter Motivation, deren bekannteste Verhaltensweise ihre beinahe schon manische Feindschaft zu den Ennandu ist, über deren Gründe sich beide Häuser ausschweigen.

Gerüchte: Der älteste Sohn des Hauses wird sich wieder erheben und das Haus zu neuer Größe führen. Das komplette Haus wurde durch Quitslinga (gestaltwandelnde Dämonen) ersetzt.

Erzfeind: Ennandu, Onachos

Nesséria (Entmachtetes Haus)

Die Nesséria haben schon früh versucht, mit den Chrattac und anderen Insekten geistigen Kontakt aufzunehmen, und sind darüber angeblich wahnsinnig geworden. Die verstreuten Nessérianu der Gegenwart gelten als wirre Mystiker, andere halten sie für die Fassade einer insektischen Weltverschwörung.

Zur Zukunft des Imperiums: »Ich weiß nicht, was Ihr meint.«

Symbolik: schwarzes, deckendes Wabenmuster auf goldenem Feld

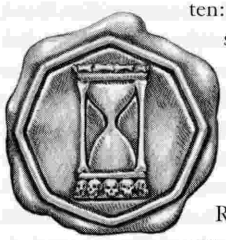
Erzählerische Verwendung: die heimlichen Rädelsführer hinter allem, was mit Insekten, vornehmlich den Chrattac, aber auch ungeklärten daimonischen Präsenzen Mishkaryas einhergeht. Wenn sie tatsächlich einmal auftreten, dann selten allein, aber in eigentümlicher Einigkeit, das Imperium unter ihrer Herrschaft einen zu wollen.

Gerüchte: Die Nesséria sind nur die menschliche Fassade der insektoiden Weltverschwörung. Das Haus Nesséria kollaboriert mit den Ban Bargui. Die Nesséria sind teilweise nicht mehr menschlich. Sie verehren alte Insektengötter.

Erzfeind: Aldangara, Illacrion

Onachos (Kleines Haus)

Eines der kleinsten Optimatenhäuser ist zugleich eines der passivsten: Die Onachos sind berüchtigt für ihre Todessehnsucht, ihren Hang, schwarze Grüfte schon zu Lebzeiten zu bauen und zu beziehen und düstere Rituale zu feiern, in denen die Beschwörung und Befragung von Totengeistern, Todeserlebnisse und das Zurückrufen aus dem Scheintod eine zentrale Rolle spielen. Was immer das Wesen des Hauses vor dem Untergang des Ersten Imperiums war, fast alle anderen munkeln, den Niedergang habe kein Onachos mit heilem Verstand und intakter Seele überlebt.



Zur Zukunft des Imperiums: »Es ist das Wesen der Zeit, dass das Imperium nicht wieder erstarken wird. Wir sind die Zeugen seines unvermeidlichen Untergangs.«

Symbolik: weißes Stundenglas auf schwarzem Feld

Erzählerische Verwendung: Die Onachos sind an weltlicher Macht oder auch nur am Erhalt des Bestehenden eher uninteressiert – für fast alles, was mit Grüften, Nekropolen, Totengeistern oder vampirischem Verhalten zu tun hat, sind sie vorzügliche Auftraggeber, Informanten oder Widersacher.

Gerüchte: Das Haus Onachos unterhält eine Untoten-Armee. Die Onachos kennen Methoden, den Tod zu überwinden und sich bewusst zu reinkarnieren. Sie streben nach dem Vasari, dem 'Zustand

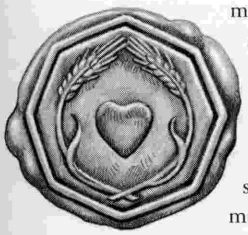
der vollkommenen Seele'. Die höheren Onachos sind in Wirklichkeit Untote.
Erzfeinde: Alantinos, Melarythor

Partholon (Großes Haus)



Kein Thearch war je so töricht, die ganze Militärführung in die Hände eines einzelnen Hauses zu legen, und die Kommandanten der Myriaden werden sorgfältig aus allen Häusern ausgewählt. Doch es ist unzweifelhaft, dass die Ausbildung des Hauses Partholon seine Angehörigen wie keine anderen auf die Rolle eines 'schneidigen Gardeoffiziers' vorbereitet. Die Partholon sind begnadete, ja, begeisterte Krieger und pflegen die Traditionen der Kriegskunst und des Kavaliertums (oft bis hin zum sinnentleerten Ehren- und Benimmkodex und zur rein dekorativen Galanterie). Eine besondere Domäne stellen dabei die Kriegsflieger dar: Die imperialen Flugmaschinen werden fast allesamt von den auf Wagemut und Stil schwörenden Partholon geflogen, die dann auch gerne voller Verachtung auf die 'Staubkriecher' am Boden hinabschauen.
Zur Zukunft des Imperiums: »Wir müssen den guten Sitten und alten Regeln gehorchen – und vor allem Stil bewahren.«
Symbolik: zwei Rosen, deren Stengel um einen Speer gewunden sind, Rot auf Silber
Erzählerische Verwendung: herausragende Helden wie Schurken von epischer Größe; loyale oder abtrünnige Heerführer und Strategen; Wahrer der guten Sitten und immer noch bestimmend in Stilfragen
Gerüchte: Die Partholon sind verflucht: Sie können nicht mehr neu lernen, sondern nur noch tradieren. Der Partholon-Benimmkodex folgt einem tieferen, magischen Muster. Die Partholon versuchen, durch Heiratspolitik alle alten Familien zu durchsetzen.
Erzfeinde: Illacrion, Ennandu

Phraisopos (Großes Haus)

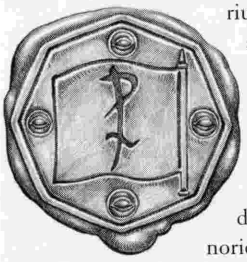


Seit eh und je versucht dieses Haus, die relative Machtlosigkeit dämonischer Magie gegen Wunden und Seuchen durch verstärkte Forschung und Experimente auszugleichen, und so stellen die Phraisopos gute Heiler und Naturkundige, aber auch Chimärologen. Doch ihr politisches Anliegen geht vor, denn sie sehen das Imperium als einen 'Organismus', in dem jede Berufsgruppe und jeder Stand eine unveränderliche erbliche Kaste bildet, die pflichtbewusst ihre Aufgabe für das Ganze erfüllt. Die Optimaten sind dabei selbstverständlich das lenkende Gehirn.
Zur Zukunft des Imperiums: »Das Imperium ist wie ein Lebewesen. Ein jedes Organ, ein jedes Körperteil muss willig seine Aufgabe erfüllen und darf nicht danach streben, etwas anderes zu sein: Die Leber darf nicht denken wollen. Ja, die Hohen Häuser sind der Kopf, natürlich.«
Symbolik: rotes Herz in goldenem Ährenkranz auf grünem Feld
Erzählerische Verwendung: freundliche Helfer und Heiler mit obskuren politischen Zielen, die schlimmstenfalls selbst den Thearchen 'amputieren' und durch einer der Ihren ersetzen würden.
Gerüchte: Die Phraisopos kontrollieren insgeheim alle Chimären. Die Phraisopos hüten noch immer das Geheimnis des Mholuren-Gifts. Die Phraisopos steuern die Entwicklung des Imperiums mit Seuchen auf der einen und guten Ernten auf der anderen Seite.
Erzfeinde: Illacrion, Ennandu (und Icemna, falls diese zu laut werden sollten)

Quoran (Großes Haus)

Wenn die Tharamnos die Magierphilosophen und Metamagier sind, dann sind die Quoran die Magieschmiede und Magomechaniker: Das Haus ist geprägt von Einzelgängern, die mit ihren engeren Verwandten an obskuren Dingen forschen. Die konkrete Praxisarbeit überlassen sie ihren Honoraten, auch wenn die jüngeren und schwächeren Adligen sich oft als Betreuer imperialer Mechaniken auszeichnen. Als Gemeinschaft sind die Quoran eher schwach, und ihre Unfähigkeit, bei nicht-technischen Projekten zusammenzuarbeiten, ist in Adelskreisen sprichwörtlich.
Die meisten Quoran glauben fest daran, mit den richtigen Apparaturen alle Probleme beseitigen zu können, und es gibt zahlreiche Gerüchte über Wunderwaffen und außerordentliche Mechaniken, die sie in geheimen Laboratorien horten sollen.
Zur Zukunft des Imperiums: »Wir sind auf dem besten Wege, das Imperium zu alter Größe zu führen. Mit unseren neuen Apparaturen werden wir bald alle Probleme beseitigen können.«
Symbolik: silbernes, geflügeltes Speichenrad auf blauem Feld
Erzählerische Verwendung: vor allem Einzelgänger, die an magietheoretischen Erkenntnissen, obskuren Relikten und seltsamen Substanzen, aber kaum an Politik interessiert sind; überzeugt, gegen jede Schwierigkeit eine Maschine bauen zu können. Die Spannweite reicht vom 'wohlmeinenden Ingenieur' bis zum klassischen 'verrückten Wissenschaftler'.
Gerüchte: Die Quoran entwickeln für den Thearchen eine Weltuntergangsmaschine. Das Haus Quoran hortet eine Armee neu gebauter oder rekonstruierter Titanen. Keine Quoran-Waffe lässt sich gegen die Quoran einsetzen. Die Quoran haben mehr Metall als Fleisch im Körper. Sie besitzen eine Zeitmaschine (das Schießpulver, eine Denkmaschine, eine Götter tötende Waffe ...).
Erzfeind: keine

Rhidaman (Kleines Haus)



Einst hatte das Haus Rhidaman das Fernhandelsmonopol im Imperium inne, und sämtliche Geschäfte, die zwischen verschiedenen Städten abgewickelt wurden, bereicherten die Angehörigen und Honoraten des Hauses. Doch im letzten Jahrtausend haben sich Vinshina, Serover, Lyncil, Kerrishiter und auch gewöhnliche 'Schmuggler' ins Geschäft gedrängt oder die Rhidaman schlichtweg ignoriert und unterboten. Heute ist ihr Handelsreich nur ein Schatten seines früheren Glanzes, doch sie sind noch immer mächtig genug, um zu boshaften Schlägen gegen ihre Feinde auszuholen: Ihr Handelsnetz mit diversen Kontorstädten und die Monopole auf den Binnenhandel einiger Horasiate unweit von Dorinthapoles verleihen ihnen erhebliche Einkünfte.
Zur Zukunft des Imperiums: »Das Imperium? Erst einmal müssen wir unsere Rechte zurückerhalten!«
Symbolik: goldenes Banner mit dem blauen Logogramm des Hauses Rhidaman
Erzählerische Verwendung: immer gut für heimtückische Anschläge auf See- und Luftschiffe der Konkurrenz, aber auch als Auftraggeber für die Erkundung neuer Handelswege (wenn ein jüngerer Rhidaman lange genug aufhört, zu schmollen)
Gerüchte: Der Palast der Rhidaman beherbergt den größten Schatz des Imperiums. Die Rhidaman haben durch ihre Preispolitik schon mehrere Hungersnöte ausgelöst. Sie sind so verschuldet, dass sie bereits Falschmünzerei betreiben. Die Rhidaman wollen sich mit den Kerrishitern verbinden.
Erzfeind: Ennandu

Tharamnos (Großes Haus)



Seit eh und je haben sich die Tharamnos besonders auf die Erforschung der Magie spezialisiert. Ihr Patriarch nimmt quasi die Aufgabe eines wissenschaftlichen Magieberaters des Thearchen wahr, und sein Haus muss heute als das mit den fähigsten Magiern gelten – zumindest, was den akademischen Hintergrund angeht. Zudem ist es unstrittig, dass die Tharamnos ein besonderes Händchen für Metamagie haben: für die Manipulation anderer Zauber. Das Horasiat Xarxaron ist seit geraumer Zeit fest in ihrer Hand, und es wird gemunkelt, dass sie die Erneuerung der Magokratie des Ersten Imperiums favorisieren.

Zur Zukunft des Imperiums: »Nur die Rückbesinnung auf das Alte Imperium rettet uns. Nur Zauberer sind mit der Kraft geboren, zu herrschen.«

Symbolik: purpurner Ouroboros um purpurnes Heptagramm auf weißem Feld

Erzählerische Verwendung: Drahtzieher hinter Magokraten-Verschwörungen, streben nach politischer Macht und letztlich dem Thearchen-Amt für ihr Haus in einem erneuerten Imperium. Andererseits sind sie unbestrittene Spezialisten bei der Analyse alter Artefakte oder neuerer magischer Zusammenhänge.

Gerüchte: Die höchsten der Tharamnos sind reinkarnierte Alte. Die Tharamnos kontrollieren eine Armee von Dämonen. Die von den Tharamnos gelieferten Rohstoffe sind so verzaubert, dass sie sich gegen dich wenden, wenn du Schlechtes über die Tharamnos denkst.

Erzfeind: keine ernst genommenen (jedoch wären es Ennandu, Celiu-Brajanos oder Chrysotéos, sobald diese weitergehende Aktivitäten zeigen)

Die Stände des Imperiums

Zwar ist der Herrschaftsanspruch der Optimaten immer noch unangefochten, aber eine Zweiteilung der imperialen Gesellschaft, wie sie im Ersten Imperium üblich war, hat heute bereits einer deutlichen Differenzierung Platz gemacht.

Honoraten

'Vertraute der Optimaten' ist eine traditionelle Beschreibung dieser schmalen Schicht von Würdenträgern, die zu den privilegiertesten Untertanen des Thearchen zählen. Immer schon war die Zahl der magiebegabten Optimaten kleiner, als die ihnen übertragenen Aufgaben erfordern. Daher mussten immer wieder begabte Untertanen mit den weniger würdevollen Aspekten der Herrschaft betraut werden.

Zwar sind die meisten Honoraten einem Optimatenhaus eng verbunden, doch sie werden nicht als Mitglieder akzeptiert, sondern allenfalls als getreue Gefolgsleute. Dennoch (oder gerade deshalb) halten sie sich oft weit sklavischer an die Regeln der Etikette als die Optimaten, deren Auftreten sie oft bis ins Detail nachahmen und dabei nur die Dinge auslassen, die ihnen (wie das Tragen der Triopta) verboten sind.

Die Zugehörigkeit zum Honoratenstand ist heute praktisch erblich, doch kann ein Hohes Haus noch immer einen verdienstvollen Freien mit einem Amt oder Titel ausstatten, der ihn zu einem Honoraten macht.

Honoraten genießen nicht allein eine gute Ausbildung auf allerlei gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Gebieten, sie sind auch berechtigt, Sklaven zu halten. Man findet sie als Haushofmeister in Adelsvillen, als Verwalter einer Domäne, im Stadtrat oder in der Armee, wo sie die höchsten Offiziersränge innehaben dürfen. Ebenso können sie es in den Kulten der Staatsgötter zu Macht und Titeln bringen.

Bei aller Bildung und Etikette zählen die Honoraten des Imperiums zu den habgierigsten und ehrgeizigsten Untertanen des Thearchen und stehen als eine Art 'neureicher Geldadel' in einem deutlichen Gegensatz zum alten Erbadel der nichtmenschlichen Optimaten.

Es sind durchaus auch einige nichtmenschliche Völker in den Reihen der Honoraten zu finden – am ehesten städtische Amaunir, aber auch einige Leonir, Satyare und Meereskinder neben noch anderen, die als Sprecher oder Häuptling ihres Stammes eine offizielle Anerkennung durch das Imperium erhalten haben oder als Exoten aus einer Laune heraus in ein hohes Amt berufen wurden.

Honoraten haben einen Anspruch auf die Anrede 'Ihr' und die Titulatur *Magister* beziehungsweise *Magistra*.

Freie

Diese umfassendste Schicht der imperialen Untertanen ist zugleich die am wenigsten einheitliche. Eigentlich bestimmt sich die Zugehörigkeit zu den Freien darüber, dass man 'nichts sonst' ist: weder Optimat noch Honorat, aber auch kein Sklave.

Unter den Freien sind ebenso mittellose ehemalige Sklaven zu finden wie auch Gäste und Besucher aus anerkannten fremden Ländern oder gar wohlhabende Handwerker und Kaufleute, vor allem aber eine breite 'untere Mittelschicht' von Dock- und Domänenarbeitern, Kleinkrämern, Flickschustern und dergleichen. Auch die meisten Fahrenden, Myrmidonen und Söldner sind Freie.

Knapp die Hälfte der imperialen Untertanen gehören dem Stand der Freien an, und daher sind die Unterschiede innerhalb dieser Schicht weit wichtiger als die Gemeinsamkeiten. Die größte Differenz besteht zwischen Freigeborenen und Freigelassenen, denn auch wenn sie durch das Freilassungsgeschenk des früheren Herrn rechtlich aufgehoben wird, bleibt die Tätowierung des ehemaligen Sklaven doch ein lebenslanges Stigma.

Da im Imperium die höhere Bildung (gegenüber dem rein praktischen Handwerkerwissen) ein Privileg der wirklich Reichen ist, die sich die Dienste der seltenen Gelehrten leisten können, gelten die Freien in den Augen der höheren Schichten als unkultiviert und banausenhaft. Was beim darbenden Handwerker niemanden stört, das fällt beim erfolgreichen Kaufmann störend auf, und Spottgeschichten über ungebildete Neureiche, die historische Persönlichkeiten, Künstler, Dichter und Weinlagen verwechseln, zählen zu den Dingen, mit denen die Optimaten und Honoraten sich ihre Überlegenheit bestätigen.

Freie werden in der Regel mit 'Du' und ihrem Namen angesprochen, auch wenn es ratsam sein mag, wohlhabende Standesvertreter mit 'Ihr' anzureden, wenn man etwas von ihnen will.

Sklaven

Etwas mehr als vierzig Prozent der Untertanen des Thearchen sind Sklaven, weitgehend rechtlose Personen mit dem Status von Nutztieren. Es gibt viele Wege, in die Sklaverei zu geraten: Manche Sklaven waren Kriegsgefangene, andere wurden wegen ihrer Schulden versklavt, andere wegen ihrer Verbrechen. In vielen Gegenden des Imperiums ist die öffentliche Sicherheit so gering, dass schlecht bewaffnete Reisende von Räubern nicht nur ausgeplündert, sondern auch gefangen genommen, gebrandmarkt und auf dem nächsten städtischen Markt verkauft werden.

Der Besitz von Sklaven ist nicht jedem Freien erlaubt, sondern war einst ein Privileg der Optimaten, das in den letzten Jahrhunderten auf die Honoraten ausgedehnt wurde. Auch wenn er nicht unbedingt wirtschaftlich sinnvoll ist, dient er doch dazu, den eigenen Status auszudrücken.

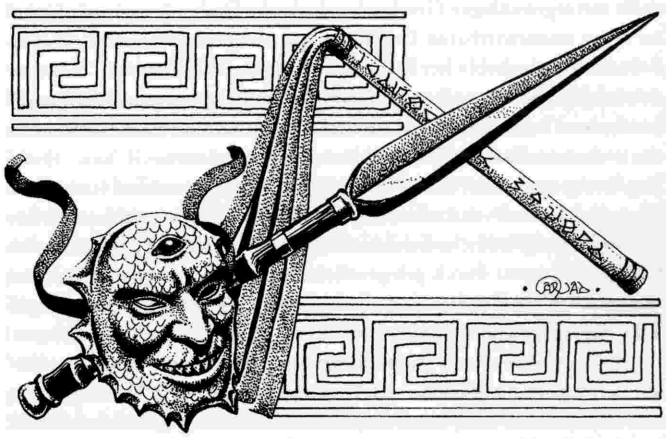
Wenn ein Sklave besondere Fähigkeiten besitzt, kann es ihm gelingen, ein relativ angenehmes und behütetes Leben zu führen: Viele Haushälter, Handwerker und sogar Künstler sind Sklaven, die am Tag für ihren Besitzer arbeiten und sich, wenn sie als loyal gelten, nach Sonnenuntergang etwas dazu verdienen dürfen, um sich eines Tages freizukaufen. Es gilt als guter Ton, ist aber keineswegs bindend, in seinem Testament festzulegen, dass treue Sklaven freigelassen werden sollen. Doch auch für diese Haushaltssklaven gilt, dass jedes Privileg ein Gnadenakt des Besitzers ist und ihnen aus einer Laune heraus entzogen werden kann.

Weit schlimmer ergeht es der Mehrheit der Sklaven, die auf den Domänen, in den Minen und Steinbrüchen oder auf den Handelsgaleeren eingesetzt sind (bei Kriegsschiffen vertraut man eher auf die höhere Motivation freier Ruderer) und ein kurzes Leben voller Schikanen führen. Allgemein geht es den Sklaven des Thearchen als Staatsbesitz am schlechtesten, da sich niemand für ihr Schicksal verantwortlich fühlt, andererseits sind aber auch einige der wichtigsten Bürokraten und Verwalter des Imperiums rechtlich gesehen unfreie Staatssklaven.

Die meisten Imperialen fürchten sich vor den in der Geschichte nicht seltenen Sklavenaufständen, und die Maßnahmen, um Sklavenrevolten zu verhindern, sind umfassend und widersprüchlich. Einerseits sind die Möglichkeiten der Besitzer begrenzt, ihre Sklaven 'ohne guten Grund' zu züchtigen oder zu verstümmeln, andererseits ist für Sklaven, die die Hand gegen ihre Herren erheben, die Todesstrafe zwingend vorgeschrieben.

Sklaven müssen laut Gesetz mit dem Emblem ihres Besitzers (früher ein Brandzeichen, heute meist eine grobe, einfarbige Tätowierung) an einer 'lebenswichtigen Stelle' gekennzeichnet sein – meist über dem Herzen, manchmal aber auch auf der Stirn oder der Wange. Wird ein Sklave freigelassen, erhält er eine Medaille mit dem Emblem des Herrn, die er stets bei sich tragen muss, um nicht als Flüchtling festgenommen zu werden.

Hier sei noch betont, dass das Imperium trotz all seiner Schwächen eines kaum ist: rassistisch. Es gibt nirgendwo die Vorstellung, dass eine Rasse 'natürliche Sklaven' abgibt (bei den diversen chimärologischen Kreuzungen ist das etwas anderes). Zwar 'weiß man', dass ein schwarzhäutiger Iban Bargui wohl kein Optimat sein wird, doch kann er statt eines kriegsgefangenen Sklaven genauso gut ein Freigelassener oder ein wohlhabender, freier Nachfahre von Sklaven oder Einwanderern sein.



Die Cirkel der freien Untertanen

Optimaten und Honoraten haben das Hohe Haus, dem sie angehören beziehungsweise verbunden sind, Sklaven wiederum haben ihren Besitzer und ihre 'Stallgenossen'. Für die freien Untertanen des Thearchen hingegen gibt es keine offizielle Zugehörigkeit außer zur Domäne oder Stadt, in der sie leben, es sei denn, sie haben sich in eine 'Lohnsklaverei' begeben und sind stets bei denselben Optimatenhäusern oder Honoratenbetrieben beschäftigt. Wichtig ist hier aber das Wort 'offiziell', denn außerhalb der staatlichen Organisation gibt es durchaus Gruppen, *Cirkel* genannt, die sich des freien Bürgers annehmen. Der Grundgedanke des Cirkelwesens ist es, die eigenen Leute zu schützen und zu fördern, die übrige Welt auf Distanz zu halten und Übergriffe nicht zu dulden, sondern erbarmungslos zu rächen.

Diese Cirkel sind von Natur aus eigentlich illegal: Seit dem Ersten Imperium sind solcherlei Zusammenschlüsse der Untertanen streng verboten, da sie von den Herrschern nicht zu Unrecht als Verschwörungen und Geheimbünde betrachtet wurden. Im Laufe der Zeit hat die Obrigkeit jedoch aufgehört, dieses Verbot durchzusetzen, auch wenn es immer noch hervorgeholt werden kann, um unliebsame Untertanen zu verurteilen und dabei den Anschein der Rechtlichkeit zu wahren. Im Allgemeinen sind die meisten Cirkel akzeptierte Bestandteile der städtischen Ordnung, die dort die Ruhe aufrechterhalten, wo es die Obrigkeit nicht tun will – und wenn auch Cirkelkämpfe um Pfründe und Einfluss in einer Stadt einige Dutzend Opfer im Jahr fordern, ist das ein Preis, der niemandem graue Haare beschert.

Etliche Cirkel, die so genannten *Collegien*, in erster Linie Handwerker- und Händler-Schutzbünde, sind mittlerweile mit der offiziellen Bestätigung ihrer Vorrechte ausgestattet worden, weil es als teurer und mühsamer galt, sie zu zerschlagen, als sich mit ihnen zu arrangieren. So hat sich neben der 'offiziellen' Juristerei ein kompliziertes 'Collegienrecht' entwickelt, das diverse, unter anderen Umständen illegale Handlungen sanktioniert und kodifiziert. Auch hier treten die Rechte des einzelnen Untertanen weit hinter das reibungsarme Funktionieren der ganzen Provinz zurück.

Die Struktur der Cirkel

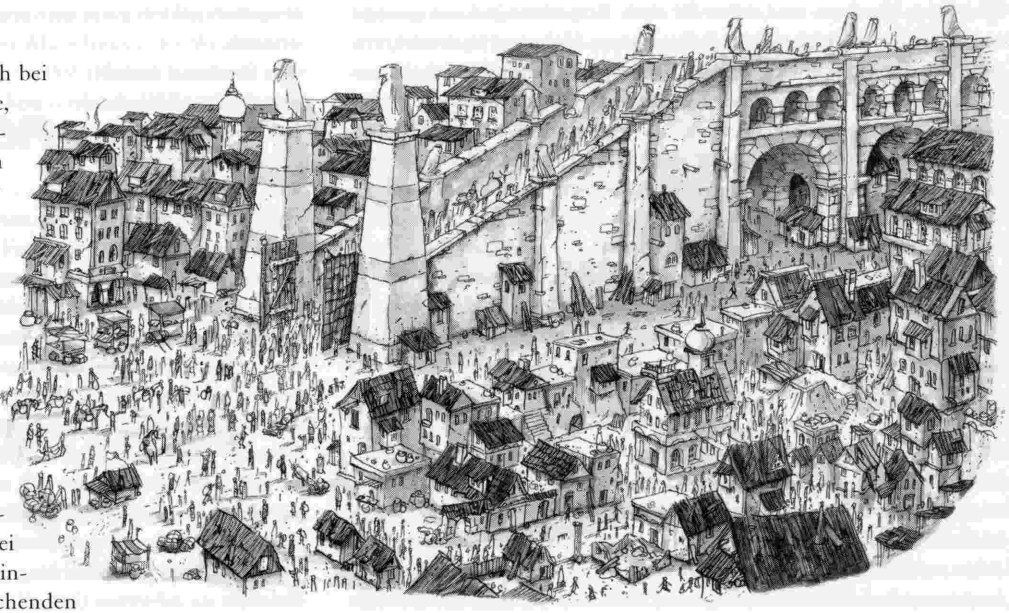
Vom Aufbau her lehnen sich fast alle Cirkel an familiäre Formen an, und die meisten nichtmenschlichen Cirkel sind auch ausgedehnte Sippenverbände. Denn nicht nur Menschen sind in Cirkeln organi-

siert, auch die meisten anderen Völker kennen vergleichbare Formen, die ihnen einen gewissen Schutz vor äußeren Gegnern bieten.
Ein Cirkel besitzt oft das örtliche Monopol auf ein bestimmtes Gewerbe, weil er es im Laufe der Zeit geschafft hat, sämtliche Konkurrenten aus dem Geschäft zu drängen. Oft werden Cirkel aber auch durch einen gemeinsam verehrten Gott geeint – selten einer der Staatsgötter, weit häufiger ein spezieller Schutzgott der Spezies, des Handwerks oder der Provinz, aus der die meisten Cirkelmitglieder stammen.
Die unterste Ebene eines Cirkels wird von den einfachen Mitgliedern gebildet, die *Klienten* genannt werden. Sie betrachten einander als weitläufige Verwandte, selbst wenn keine leibliche Verwandtschaft vorliegt, und es ist üblich, dass sie ihre Feste gemeinsam feiern und untereinander heiraten. Mit seinen Cirkelgeschwistern fühlt sich der einfache Untertan am engsten verbunden, und ihnen, meist *nur* ihnen, traut er in einer Welt, wo alle anderen Mächte potentielle Bedrohungen sind und die Obrigkeit vor allem durch horrende Tribut- und Zollforderungen präsent ist.
Die Gemeinschaft der Cirkelgeschwister bietet dem Einzelnen in gewissem Maße Schutz und Unterstützung. So ist es etwa üblich, dass etwa eine gute Handwerkerin ihre Kinder in die Obhut anderer Cirkelgeschwister gibt, um weiter ungestört ihren Beruf auszuüben, und sich dafür mit regelmäßigen Geschenken bedankt. Dadurch sind viele Cirkel zu einer unentwirrbaren Großfamilie herangewachsen, mit eigenen Bräuchen und erheblicher Reserviertheit gegenüber Fremden. Mitunter werden Mitglieder gar leugnen, dass sie überhaupt einem Cirkel angehören, und behaupten, dass allenfalls irgendwelche Rivalen eine solche verbotene Bande gebildet haben.
Die Tradition fordert, dass die Cirkelgeschwister einen Teil – meist ein Viertel bis Drittel – ihrer Einkünfte in die Cirkelkasse zahlen, und wer es durch eine glückliche Schicksalsfügung zu Wohlstand bringt, sollte seine Geschwister durch gelegentliche 'freiwillige Schenkungen' und Spenden an dem Göttersegen teilhaben lassen. Manche Cirkel sind sogar dazu übergegangen, gemeinschaftlich zu wirtschaften.
Ebenfalls wird in einem Cirkel Respekt vor den oberen Rängen erwartet: Dazu gehören alltägliche Ehrenbezeugungen wie Verbeugungen und respektvolle Anreden, aber auch der Gehorsam gegenüber den 'Bitten' und 'Ratschlägen' der Oberen.
Denn über den gewöhnlichen Klienten stehen die *Protectoren*. So familiär und sogar gemütlich es manchmal auch zugeht, nie darf man vergessen, dass ein Cirkel vor allem eine Schutz- und Kampfgemeinschaft ist, in der die Kämpfer eine besondere Bedeutung haben: Sie sind Respektspersonen, und der gewöhnliche Bruder neigt das Haupt, wenn er ihnen begegnet.
Bei den Protectoren muss man schon von Verschwörern sprechen, denn um als ein solcher anerkannt zu werden, muss man einige, meist illegale Dienste für den Cirkel vollbracht haben, einen Blutbürgen beibringen, der mit Leib und Leben für die Zuverlässigkeit einsteht, und meist auch eine spezielle Prüfung bestehen – oft die Ermordung eines Verräters oder Feindes. Dadurch beweist der Anwärter, dass er mutig und effektiv ist, vor allem aber die Interessen des Cirkels über die imperialen Gesetze stellt.
Fast immer aber hat der Cirkel noch einen einzelnen, herausragenden Anführer, der den Titel *Patron* oder *Matrona* trägt. Als ehemaliger Protector hat er sich diese Stellung durch Schläue, Charisma und Brutalität verdient: gütiger Vater oder liebevolle Mutter der einfachen Mitglieder, aber erbarmungsloser Kommandant im Kampf gegen die Feinde des Cirkels.
Die meisten Patrone halten, umringt von treuen Leibwächtern, regelmäßig in ihrer Villa oder einer Taverne Hof und geben 'Audienzen' für ihre Schützlinge. An den Patron wendet sich ein Cirkel-Mitglied dann, wenn weder die Hilfsbereitschaft der Geschwister noch die abschreckende Präsenz eines Protectors helfen können, denn nur der wird als echter Patron akzeptiert, der für seine Schützlinge auch die Obrigkeit beeinflussen kann.
Ein Brief an den Richter, der einen Cirkelbruder aburteilen muss, eine freundliche Gabe an einen Zolleintreiber oder auch einfach die Bitte an einen Stadtrat, eine amtliche Urkunde doch bitte zügig und ohne bürokratische Hürden auszustellen, das sind die Dinge, auf die sich ein guter Patron verstehen muss. Deshalb wird er auch nie seinen Protectoren Befehle zu Verbrechen geben, sondern allenfalls laut nachdenken, wie gelegen eine solche Tat doch käme, so dass er im Notfall alles wahrheitsgemäß abstreiten kann. Der Patron ist zugleich das Gehirn und das biedere Aushängeschild des Cirkels, die würdige Person, "der die Leute vertrauen und deren uneigennütziger Rat daher befolgt wird".
Durch solche Anliegen verpflichtet sich der Bittsteller seinerseits zu Dankbarkeit – und wenn eines Tages die 'Bitte' des Patrons kommt, sich mit einer vielleicht illegalen oder gar hoch riskanten Tat für den Gefallen zu revanchieren, kann man das als sein respektvoller Klient kaum abschlagen.

Haus, Viertel und Stadt

Für einen Untertanen des Thearchen gibt es zwei Arte des Wohnens: in einer *Villa*, und das heißt meist auf dem Lande, oder in einer großen Mietskaserne, einer so genannten *Insula*, in der Stadt.
Villa heißt hierbei nicht, dass man ein Optimat sein muss und Hunderte von Rechtschritt zur freien Verfügung hat, sondern, dass es sich um einen Wohn- und Wirtschaftsbau mit eigenem Gelände handelt, als 'Gutshof' einer Domäne meist ein dreigeschossiger Hauptbau mit flachem Dach und einem Säulenvorbau, an den sich in rechtem Winkel zwei zweigeschossige Flügel (oder ebensolche separaten Nebengebäude) anschließen, in denen Vieh und Sklaven ebenso untergebracht sind wie Kelter und Darre.
In einer Insula untergekommen zu sein heißt nun genauso wenig, dass man sich sein Bett mit drei Nachbarn und drei Dutzend Vielbeinern teilen muss (auch wenn dies durchaus nicht selten ist), sondern dass man in einem städtischen 'Block' wohnt, in dessen Erdgeschoss Handwerksläden, Tavernen oder Büros untergebracht sind und die je nach Ausstattung und Mietpreis auch mit einer eigenen Söldnertruppe und eigener Therme aufwarten können. Üblicher ist es in der Tat, die Zwischenwände der Insula nach Willen der Mieter (oder des Besitzers) herauszunehmen und neu zusammenzusetzen, um mehr Wohneinheiten zu schaffen, und an den Fassaden (zum Innenhof hin) zusätzliche Wohnungen wie Taubenschläge anzumontieren.
Die kleine Variante der Insula ist das *Atriumhaus*, meist in eigenem Park, was die typische Wohnung eines erfolgreichen Honoraten darstellt, während Optimaten schon wieder dazu neigen, ihre Bedeutung oder die ihres Hauses in Hoch- und Höchstbauten (bis zu 80 Schritt ist nicht selten) auszudrücken, sei es in bizarren Türmen, künstlichen 'Tafelbergchen' oder Chrattac-Spindeln.
Die üblichen Baumaterialien sind gebrannte Ziegel, im Norden auch Bruchstein, während größere Blöcke nur für repräsentative oder Wehrbauten verwendet werden; edle Baumaterialien (seien es Optrilith, Tigermarmor oder, zu Verblendungszwecken, Jade und Alabaster) sind meist öffentlichen Bauten oder Optimatenhäusern vorbehalten, während technische Bauten wie Aquädukte aus Gussgranit (teilweise sogar mit eisernen Haken darin) oder Chratmörtel bestehen. In der Dschungelregion ist auch die Verwendung von Bambus oder Tropenhölzern nicht selten, obwohl die wichtigsten Bauten hier ebenfalls aus Stein errichtet werden.

Baustile



Überall in den Metropolen, aber auch bei Repräsentationsbauten auf dem Lande, trifft man noch den aus der Zeit des frühen Zweiten Imperiums stammenden *Pylonen- oder Mayenier-Stil* an, der durch massive, steil trapezförmige Eingangsfronten (die so genannten Pylone, die auch die tragenden Elemente dieser Konstruktionen bilden) und schier endlose Reihen aus dicken, bemalten Säulen beeindruckt. Bei diesen Gebäuden, seien es nun Tempel oder Verwaltungsgebäude, ist das repräsentative 'Erdgeschoss' oft bis zu 10 Schritt hoch, während ein zweites (selten ein drittes) darüber liegendes Geschoss nur eine Höhe von drei Schritt erreicht. Dieses Stilmerkmal – inklusive der in den Gebäuden herrschenden Düsternis – hat sich bis heute in den Insulae erhalten.

Auch bei Tempeln, städtischen Garnisons- und Verwaltungsgebäuden hat sich der Mayenier-Stil lange gehalten, bis er in der Sakralarchitektur durch den *Neobashurischen oder Pfeilerstil* abgelöst wurde, bei dem ein achteckiges Zentralgebäude mit möglichst großer Gesamthöhe errichtet wird, wobei die Seitenwände meist durch verglaste Spitzbögen entlastet werden und durch Streben und Stützrippen nach außen verstärkt sind. Die 'Große Himmelshalle' von Sidor Corabis ist das beste Beispiel für diese Bauweise.

Als wichtigster Baustil der jüngsten Gegenwart ist der so genannte *Valantische Stil* zu nennen, der keine neue Methode oder Kunstform einbringt, sondern eine Art der 'Renovierung' darstellt. Hier werden die Decken und Wände von klobigen öffentlichen Bauten im Pylonenstil durch Verglasungen (im Neobashurischen Stil) oder Wind- und Lichtfänge durchbrochen, während bei den Villen außer der Pylonenfront und -Rückseite überhaupt keine steinerne Wand mehr existiert, sondern zwischen den (weit schlankeren) Säulen Glas und Optrilith dominieren. Bezeichnenderweise denkt kein Baumeister daran, die städtischen Mietskasernen zu renovieren.

Wer wirklichen Reichtum zeigen will, errichtet entweder mit Hilfe der Chrattac Turmstrukturen von Schwindel erregender Höhe oder investiert in Kuppelbauten. Erstere sind allerdings nicht bei allen Menschen beliebt, da es einigen 'innenarchitektonischen Aufwandes' bedarf, um die Brut- und Wohnkammern sowie die Rampen und Schächte für menschliche Bewohner erträglich zu machen. Den Kuppelbauten dagegen, selbst wenn es sich um von Licht durchflutete Strukturen aus Illuminium und Optrilith handelt, hängt immer noch der Ruch des Grabbaues an, da die kuppelgekrönten Nekrodome des Ersten Imperiums noch vielerorts präsent sind.

Während die meisten Fremden im südlichen Imperium (seien es Vesai, Kerrishiter, Hjaldinger oder Narkramarer) sich mit den vorhandenen Wohnungen bescheiden, fallen zum einen die Dir-An-Sun, die fensterlosen Tempelpyramiden der Neristu auf, die oftmals ebenso hoch aufragen wie die Türme der Optimaten, zum anderen die Hochbauten der Amaunir. Jene bizarr verwinkelten 'künstlichen Bäume', aus Gussgranit oder Chratmörtel errichtet und mit bizarren Außenstrukturen aus Holz verkleidet, sind für Menschen oft kaum begehbar, da ihnen Leitern und Treppen fehlen und die Eingänge oft in 30 Schritt Höhe liegen. Wenn es der Boden nicht erlaubt, solchen Bauten zu errichten, dann wählen die Amaunir doch möglichst hoch gelegene Gebäude, vorzugsweise mit Dachterrassen.

Die amphibischen und aquatischen Völker pflegen natürlich ebenfalls eigene Baustile, doch sind deren Gebäude nur selten in den Metropolen, sondern meist an deren Rändern oder in ausgelagerten Siedlungen einige Meilen vor der Stadt zu finden.

Städte

Eine Ansiedlung darf sich in den Augen eines Imperialen Bürgers nur dann Stadt nennen, wenn sie mindestens eine *Arena*, eine *Therme*, eine *Markt- und Versammlungshalle* und die *Garnison* mindestens einer Hektade (Hundertschaft) und natürlich äußere Verteidigungsanlagen aufweisen kann; aber dies sind bei Weitem noch nicht alle Merkmale, die eine solche Ansiedlung – mit mindestens 5.000 Einwohnern – prägen.

Ein typisches Element der imperialen Stadt ist die strenge Unterteilung in Stadtviertel, die entweder bestimmten Ständen, Collegien oder Völkerschaften zugewiesen und voneinander durch *Innenstadtmauern* getrennt sind – oftmals die Festungswerke aus früheren Zeiten, als die Stadt noch kleiner war. In den Fundamenten und Bastionen dieser Trennmauern hausen oft die Ärmsten der Armen oder diejenigen, die das Licht der Öffentlichkeit scheuen; als Wehrbauten oder zur Eindämmung von Bränden taugen nur die wenigsten davon. Fast alle Metropolen werden von mächtigen, aber heutzutage wenig gepflegten *Stadtmauern* umgeben, die durchaus in der Lage sind, auch Krysobela-Beschuss zu widerstehen. Ebenfalls prägend für den Anblick einer imperialen Metropole (bisweilen sogar Provinzhauptstadt) ist die Hochstadt (auch *Acropole* oder, wenn stärker befestigt, *Zitadelle* genannt): der auf einem natürlichen oder künstlichen steilen Hügel oder einem herbeigerufenen Berg errichtete Horaspalast, der meist auch die Repräsentationsbauten der lokalen Kulte und den Sitz des Metropoliten beherbergt – ganz ein Thearchen-Sitz in klein. Die Höhe des Palasthügels regelt auch, wie hoch sich private Prunkbauten der Optimaten und Honoraten in den Himmel erheben dürfen (ein gern umstrittenes Privileg). Das dritte prägende Element sind die *Hochstraßen*, die kreuz und quer die engen Gassen und dicht bewohnten Viertel der großen Metropolen überziehen und die wichtigsten öffentlichen Bauten, die Acropole und die Optimatenviertel miteinander verbinden. In ähnlicher Form finden sich natürlich auch – wenn benötigt – Aquädukte in größerer Zahl (meist von einem zentralen Verteiler unter der Zitadelle ausgehend) und bisweilen sogar Kanäle auf Pfeilern, die selbst kleinen Frachtschiffen Platz bieten. Die städtischen Straßen, die auf Bodenhöhe liegen, sind dagegen – von Tempelalleen und Paradestraßen abgesehen – eng und verwinkelt.

Was nicht auf den ersten Blick auffällt, aber in jeder Metropole in irgendeiner Form vorhanden ist, ist eine *Kanalisation*, die unter großen Teilen der Stadt entlangläuft. Diese Stollensysteme sind Segen und Fluch zugleich, verhindern sie doch einerseits, dass die Metropolen im Unrat ersticken, während sie andererseits natürlich Ratten, Lamucken, gesuchten Verbrechern oder Schlimmerem Obdach bieten.

Weiter im Norden – und daher für diese Betrachtungen von geringerem Interesse – finden sich auch Bauten aus Holz und Fachwerk, entweder in der klassischen Form der imperialen Villa und Insula (letztere meist nur drei Stockwerke hoch) oder in der Form des hjaldingschen Hallenhauses mit angebauten Ställen. Auch ist im Norden die Bebauung der Städte lockerer, ja, es finden sich sogar regelrechte kleine Dörfer (oft sternförmig um eine zentrale Halle oder einen Wehrbau angeordnet).

Zur Baukunst fremder Völker und Kulturen – sofern sie sich von der imperialen unterscheidet – und den verwendeten Materialien und Stilen finden Sie in den jeweiligen Regionalbeschreibungen ab Seite 45 Genaueres.

Steuern und Zölle

Ein 'Würdenträger', mit dem jeder Mann und jede Frau im Imperium schon mehr oder minder üble Erfahrungen gemacht hat, ist der Steuereintreiber. Viele Geschichten und Lieder stellen diese Eintreiber als gnadenlose, habgierige Blutsauger dar, die weder Verständnis noch Milde kennen, sondern den Arbeiter, den Händler und den Reisenden um so viel Geld erleichtern, wie sie nur können, und dabei die fälligen Steuern und Zölle oft willkürlich festsetzen.

Allzu weit von der Realität ist diese Vorstellung nicht entfernt, denn im Imperium sind die Steuern, Abgaben, Zölle und Tribute hoch und eine schwere Belastung der Untertanen und des Gewerbes. Vor allem aber die Unsicherheit, wie viel Abgaben zu leisten sind, lastet schwer auf dem Volk, denn das System fördert geradezu Willkür und Habgier.

Da der Magnat der Provinz die Pflicht hat, die Steuern der Provinz einzuziehen, hat sich vielerorts der Brauch entwickelt, dass er dem Trodinar (beziehungsweise dessen Schatzmeister) die erwartete Jahressteuerleistung vorab in bar auszahlt. Diesen Vorschuss darf er sich dann mit seinen eigenen Eintreibern wieder von den steuer- und zollpflichtigen Untertanen 'zurückholen', ohne dass er irgendeiner Kontrolle unterliegt. Nur wenige Zoll- und Steuerpächter sind so 'dumm', es bei den regulären Sätzen zu belassen: Ihre Eintreiber reisen oft mit gut bewaffneter Bedeckung einher, und auch die Zollstationen sind meist befestigt und mit Söldnern besetzt. Im Namen des Magnaten dürfen sie auch Hab und Gut der Schuldner pfänden und Widerstand mit Gewalt brechen (sofern es sich nicht um die Domäne eines Optimaten handelt). Deshalb sind die Züge der Steuereintreiber mit legalen Plünderzügen zu vergleichen, und allenfalls das Misstrauen anderer Honoraten hindert einen Magnaten am völligen Ausplündern 'seiner' Provinz.

Für den Trodinar hat das System den Vorteil, dass er einerseits selbst keine Eintreiber unterhalten muss und andererseits sicher sein kann, seine festen Zahlungen zu bekommen. Für die Untertanen hingegen stellt die Härte und Willkür der Steuereintreiber eine alljährliche Ausplünderung und gleichzeitig eine Demütigung dar, und viele Rebellionen wurden von zu habgierigen Magnaten und gleichgültigen Trodinaren verursacht.

Recht und Gesetz

Das Imperium rühmt sich der Tatsache, dass es für jeden Rechtsstreit ein Gericht und einen Richter gibt. Technisch stimmt das zwar weitgehend, doch im Alltag haben diese Gerichte oft nur wenig Bedeutung, und ihr Formalismus hat den 'kurzen Prozess', die Selbsthilfe durch Gewalt, zu einer allgegenwärtigen Form der Ahndung von Vergehen gemacht.

Formal ist die Rechtsprechung zudem auf freie Untertanen beschränkt – in den Umgang eines Besitzers mit seinen Sklaven kann sich das Gesetz nur in seltenen Fällen einmischen, dann nämlich, wenn die Bestrafungen derartig unmäßig und willkürlich ausfallen, dass sie einen Sklavenaufstand auslösen könnten. Auch als Zeugen werden Sklaven kaum ernst genommen: Eine alte Prozessordnung schreibt vor, dass ein unfreier Zeuge in jedem Falle gefoltert werden muss, weil er lügen wird, wenn man ihn nicht zur Wahrheit zwingt. Die Optimaten wiederum sind Träger der Herrschaft und nicht ihren Gerichten unterworfen – ihre Meinungsverschiedenheiten werden von den Trodinaren und Horanthes von Fall zu Fall beigelegt.

Im Imperium gibt es üblicherweise keinen Richterstand, die Rechtsprechung wird zumeist von den örtlichen Domänenverwaltern oder Stadträten ausgeübt, in größeren Angelegenheiten auch vom Trodinar. Genaue Gesetzeskenntnis ist nicht erforderlich, stattdessen wird von den Prozessparteien erwartet, dass sie (oder ihr juristischer Beistand, der *Legitimat*) das Gericht von ihrer Sicht der Rechtslage überzeugen.

Die Gesetze des Imperiums beruhen auf uralten Traditionen, die zum Teil bis vor die Gründung des Ersten Imperiums zurück reichen. In den fast 5.000 Jahren ist seitdem ein schier unüberschaubares Gewirr aus imperialen Gesetzen, Edikten der Thearchen, Verfügungen der Horanthes und Trodinare, Regelungen der einzelnen Cirkel, Urteile der Stadträte und Gewohnheitsrecht entstanden, so dass die Rechtsprechung fast nur noch mit Präzedenzfällen agiert. Um rechtliche Beweise zu erbringen, kommt es vor allem darauf an, dass man aus einer vielbändigen Sammlung alter Urteile dasjenige herausfindet, das die eigene Sichtweise stützt, und dann durch geschickte Argumentation deutlich macht, dass "derartige Fälle schon immer so entschieden wurden". Der Prozessgegner muss dann bessere Präzedenzfälle vorlegen oder erklären, warum das Beispiel des Widersachers gerade hier nicht passt. Das Ganze macht den Legitimatenstand zu einer Gruppe von notgedrungen hoch gebildeten Fachleuten, die oft mindestens ebenso sehr Schauspieler, Demagogen und charismatische Scharlatane wie Juristen sind. Im Prozesswesen nimmt der Richter daher eine ziemlich neutrale Stellung ein. Selbst bei Verbrechen wie Mord und Totschlag muss ein Geschädigter (meist einer der engeren Verwandten) Klage führen, von sich aus unternimmt ein Richter nur etwas, wenn er sich oder seine Vorgesetzten geschädigt fühlt. Auch während des Prozesses sind beide Parteien einander weitgehend gleichgestellt, und der angeklagte Mörder genießt bis zum Urteil alle Rechte und wird oft nur dann in Haft genommen, wenn die Familie des Opfers für diese Zeit die Kosten dafür trägt. Wenn allerdings ein Honorat oder gar ein Optimat Opfer eines Verbrechens wird, dann fühlt sich die Obrigkeit natürlich selbst betroffen und geht mit aller Härte und Entschiedenheit vor.

Die üblichen Strafen reichen von Beschlagnahmung des Besitzes über den Verlust des Honoratenstandes bis zur Versklavung, Blendung, Kastration oder anderen Verstümmlungen und zur Hinrichtung. Gerade die Todesstrafe ist oft erschreckend kreativ und soll insbesondere abschreckend wirken. Häufig kann der Prozessgewinner dann aber nur wenig mit dem Urteil anfangen, denn es zählt keineswegs zu den Aufgaben des Richters, es auch durchzusetzen. Häufig hat der Gewinner ein schlichtes, gesiegeltes Dokument in der Hand, das ihm die Berechtigung zuspricht, ein umstrittenes Stück Land oder Vieh in Besitz zu nehmen. Selbst bei Mord und Totschlag erhält der Hinterbliebene meist nur ein Zertifikat, dass er den Täter erschlagen darf, wenn er ihn zu fassen kriegt. Diese Unsicherheit in der Rechtsdurchsetzung hat in vielen Provinzen dazu geführt, dass professionelle 'Rechtshelfer' oder 'Brajanspilger' gegen eine Prämie mithelfen, das Urteil in die Tat umzusetzen. Ebenso haben manch ehrgeizige Honoraten ihren Aufstieg damit begründet, dass sie mittellosen Prozessgewinnern den Rechtstitel zu einem Bruchteil seines Wertes abkauften und dann selbst mit einigen Getreuen das neue Eigentum in Besitz nahmen.

Die Macht der Myriaden

Mehr noch als der Zaubermacht des Alten Blutes, der Weisheit des Hohen Konvents oder dem Willen der Staatsgötter verdankt das Imperium seinen Aufstieg (und seinen momentanen Zusammenhalt) den disziplinierten *Myrmidonen*. Jahrelang ausgebildet, stets im Einsatz, sich in ihren Festungen, den *Hexagonen*, selbst versorgend und noch als *Veteranen* dem Imperium als grenzsichernder Wehrbauer dienend, bilden die etwa 50 Myriaden die vierte Stütze der Staatsmacht (neben dem Kultus der Acht, den Magokraten und der Hohen Kanzlei).

Aufgaben und Befehlsgewalt

Eigentliche Aufgabe der Myriaden ist wie seit vielen tausend Jahren die Verteidigung der Grenzen gegen Eindringlinge, auch durch Gegenschläge und Strafaktionen im Feindesland. Große Kriegszüge sind schon länger nicht mehr vorgekommen, und auch die äußeren Bedrohungen sind (mit Ausnahme der Ban Bargui) entweder zu weit entfernt oder nicht sonderlich gefährlich, so dass die Myriaden heute häufiger zur Unterdrückung von Aufständen oder als Machtmittel der Alten Familien eingesetzt werden, denn der *Strategu*, der Kommandeur einer Myriade, ist neben dem Metropoliten und dem Horas die einflussreichste Person eines Horasiats.

Die oberste Befehlsgewalt über alle Imperialen Myriaden liegt beim Thearchen, der diese Bürde jedoch dem *Hohen Dorokraten* übertragen hat. (Die Flotte untersteht ebenfalls dem Hohen Dorokraten, wird vom *Hohen Nautokraten* verwaltet und ist den Myriaden zugeordnet.) Alle zusätzlichen Sondertruppen werden, im Namen des Thearchen, vom *Ektarchen* befehligt.

Pro Horasiat ist üblicherweise eine Myriade stationiert (in 'Krisenregionen' auch bis zu drei), die dem *Myriokraten* des Horasiats untersteht. Der Horas hat zwar Mitspracherecht über den Einsatz der Myriaden, doch können der Strategu und der Myriokrat sich auch darüber hinwegsetzen.

Aus diesem Grund gibt es in fast jedem Horasiat zusätzlich zur Myriade noch regionale Truppen, die den Horanthes direkt unterstehen (loyale Haustruppen sowie regionale Miliz und Söldner). Anders als die imperiale Streitmacht setzen sich diese nicht aus schwerer Infanterie und Kavallerie zusammen, sondern besteht primär aus Plänklern und Schützen sowie deren berittenen Gegenstücken.



Besondere Truppen, die über Artillerie hinausgehen, müssen vom Strategu oder Myriokraten beim Ektarchen angefordert werden. Da dies einen erheblichen Gesichtsverlust für den Hilfesuchenden und 'seine' Myriade darstellt und einen zermürbenden bürokratischen Aufwand erfordert, wird von dieser Möglichkeit nur sehr selten Gebrauch gemacht. Die Sondertruppen des Ektarchen kommen nur dann zum Einsatz, wenn es um die Sicherheit des Imperiums als Ganzes geht, dann bisweilen aber auch ohne vorherige Anforderung (und wenn erst einmal die *Ektarchengarde* auftaucht, ist das Imperium zwangsläufig in Gefahr).

Die Nummerierung der Myriaden folgt obskuren Regeln aus den Tagen des Ersten Imperiums, und es kommt durchaus vor, dass eine Nummer mehrfach vergeben ist. Wirklich voneinander zu unterscheiden sind sie daher durch ihren Ehrennamen, der entweder die Herkunft bezeichnet (*19 Avasia*, nach dem Horasiat Avasis) oder die Funktion (*4 Crocodilia*, 'amphibische' Truppen, oder *1 Aetalis* mit fest zugeordneten Insektoptern) oder aber ihnen zur Ehrung vom Thearchen verliehen wurde (*9 Tighreka*, ausgezeichnet im Kampf gegen die Tighrir, oder *11 Orthosis* – 'rechtschaffen' –, die einst die aufständische Myriade *14 Serovala* schlug).

Aufbau

Die kleinste Einheit einer regulären Myriade ist die *Kirene* ('Hand') von je fünf Personen, die sich ein Zelt und größere Ausrüstungsstücke (Schanzzeug, Kessel und dergleichen) teilen. Je 20 Hände und ein Stab aus 20 Personen bilden eine *Hektade*, üblicherweise die kleinste allein agierende Einheit. Anführer ist zumeist der dienstälteste Myrmidone, für gewöhnlich ein Soldat in der zweiten Dienstzeit, der *Kirenu* genannt wird, wobei es sich bei dieser Bezeichnung genau genommen um einen Ehrentitel handelt. Auf der Ebene der Hektade, der ein *Hektagu* vorsteht, werden auch die Kämpfer nach Waffengattungen getrennt: die mit dem Schwertstab, der Kentema, ausgestatteten *Myrmidonen*, die mit langen Spießen bewaffneten *Ekemeten*, die *Tokeden* (Schützen) und die seltenen *Akiriten* (leichtbewaffnete, bewegliche Plänkler).

Acht Hektaden (plus Stab) bilden eine *Lokede* unter einem *Lokegu*, acht Lokeden eine *Myriade*, die von einem *Strategu* geführt wird. Die Myrmidonen sind zwar stolz darauf, alle vor, während und nach einem Kampf anfallenden Arbeiten selbst erledigen zu können, doch sind ihnen im Einsatz üblicherweise noch *Hilfstruppen* des jeweiligen Horasiats zur Seite gestellt.

Eine *Kavallerie-Eskadru* – befehligt von einem *Eskadregu* – besteht aus 50 Reitern und 50 Reittieren (meist Pferden), gruppiert in fünf Lanzen (*Hastaden*), dazu Tross und Stab auf Maultieren oder Danthreki. Fünf Eskadren bilden einen *Kalpteru* ('Flügel'), dem ein *Kalptegu* vorsteht. Imperiale Kavallerie besteht fast ausschließlich aus *Kataphracten* (Panzerreitern); zwei imperiale Myriaden aber setzen sich aus gemischter Reiterei mit Kriegswagen-Unterstützung zusammen und zwei weitere aus berittener leichter Infanterie.

Bei den Sondertruppen erfolgt die Gliederung nach Kirenen, Pentaden (zu fünf Kirenen) und 'Sternen' (*Astraden*; fünf Pentaden plus Stab und Tross; insgesamt etwa 150 Personen), wobei letzteres die übliche, gemeinsam agierende Einheit ist, die dann entweder alleine eingesetzt oder aber einer 'regulären' Myriade zugeordnet wird. Die größeren Formationen 'Horizont' (fünf Sterne) und Myriade (fünf Horizonte) werden fast nur zu Paraden gemeinsam aufgestellt.

Kleidung und Ausrüstung

Die Uniformen der Myrmidonen sollen in erster Linie praktisch, in zweiter Linie schützend sein und zuletzt auch beeindruckend wirken. Sie sind während der letzten 500 Jahre weitgehend gleich geblieben: Über der langen, geschlitzten Tunika und dem Unterzeug aus Rohhaut trägt der einfache Myrmidone den an einen Insektenleib erinnernden, dreifach gewölbten *Thorax* (Rumpfpanzer; beim einfachen Krieger nur das Vorderteil; mit Hals- und Tiefschutz), von dem Schuppenglieder bis zu den Knien herabhängen, dazu gewölbte Schulterstücke mit kleinem Brechrand, ein geschobener Oberarmschutz sowie Schienen an Unterarmen und -schenkeln. Als Handschutz dienen einfache Nietenfäustlinge; aber auch Panzerhandschuhe, zum Teil mit angesetztem Unterarmschutz und Parierhaken, sind in Gebrauch. Der typische Helm ist eine flache, weit ausladende und im Nacken gescho-

bene Schaller ohne Visier, zu der von Sondertruppen, Offizieren oder zu Paradezwecken eine gepolsterte Metallmaske getragen wird.
Rang und Zugehörigkeit des Myrmidonen erkennt man an einer schmalen, rechteckigen Fahne am Rücken und einer farbigen Markierung auf dem linken Schulterstück. Unteroffiziere und Offiziere tragen eine kammartige Helmzier aus gelacktem Papier oder Leder. Die Rüstungen sind meist mit grellen 'Insektenfarben' bemalt, wobei einzelne Myriaden ihre eigene Farbkombination führen.
An weiterer Kleidung und Ausrüstung kommen üblicherweise noch dazu: genagelte, wadenhohe Schnürstiefel, ein weiter Mantel, der auch über der Rüstung getragen werden kann, eine gewachste, schulterdeckende Kapuze, je nach Klima noch Hosen und Handschuhe, ein flacher Rucksack mit vielen Schnallen für die Ausrüstung, ein sehr breiter, metallbeschlagener Gürtel mit zweckmäßigen Gürteltaschen und ein Trinkschlauch für den Azidial (Trinkessig).
Die Kataphracten sind meist ebenso stark gepanzert, während die Geschütz- und Kriegswagenmannschaften meist nur Brustplatte, Schienen an Unterarm und -schenkel und eng anliegende Helme tragen.
Die übliche Waffe des Myrmidonen ist die *Kentema*, die zur Hälfte aus einer gefährlichen Dreikantklinge, zur Hälfte aus Griff besteht und sowohl für den Einzel- als auch den Formationskampf geeignet ist. Dazu kommt ein Langdolch (*Machira*), in einer Scheide 'kopfüber' vor der Brust oder quer vor dem Bauch getragen. Als Fernwaffe dient die *Bela*, eine einfache und verlässliche Torsionswaffe; am Gürtel wird dazu ein Köcher mit acht langen Bolzen getragen.
Die stets voll gerüsteten Ekemeten führen statt der Kentema einen langen Hakenspieß, die Tokeden in leichter Rüstung eine schwerere Bela und dazu *Phasganon* (ein leichtes Langschwert) und Faustschild.

Kriegswagen und Geschütze

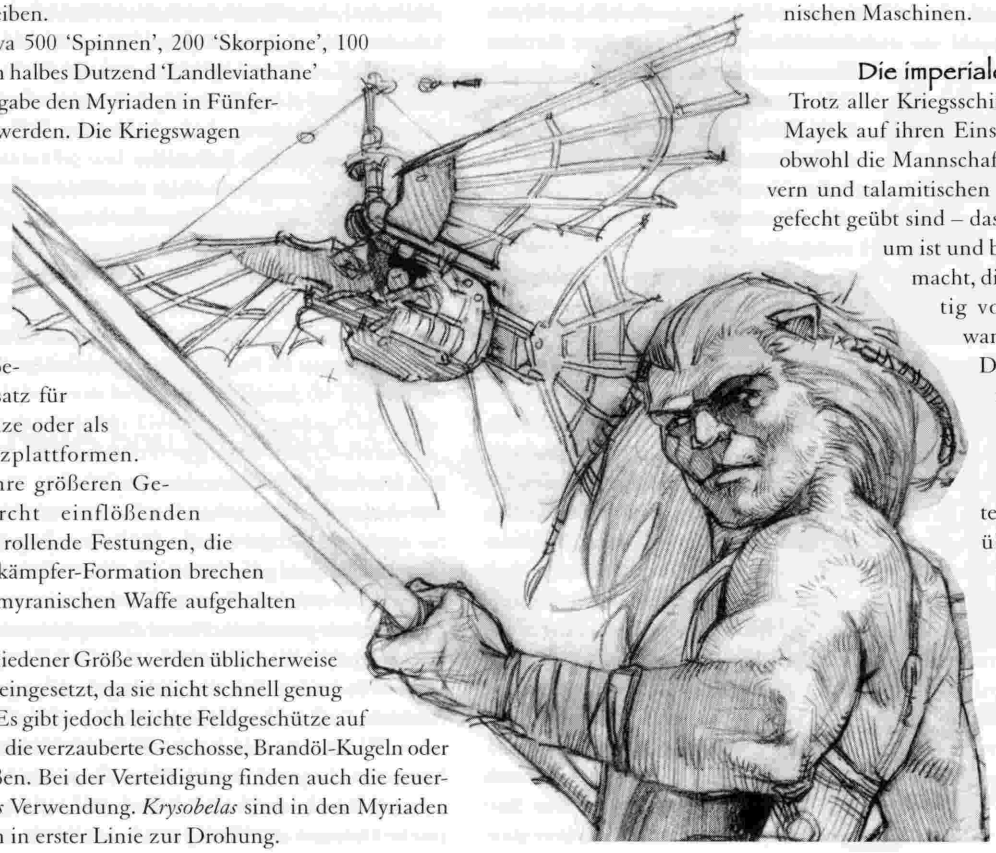
Die schwer gepanzerten, arcanomechanischen *Kriegswagen* gehen noch auf die Zeit der Titanen zurück, doch bis heute haben die Archostrategui (der imperiale 'Generalstab') für ihren Einsatz noch keine eigene Doktrin entwickelt. Zwar bilden diese Truppen zusammen mit den Kataphracten und berittener Infanterie die mobile Speerspitze etwaiger Invasionstruppen – nur fällt das Imperium nirgendwo mehr ein ... es sei denn, es käme auf die Idee, sich die Kentori-Steppe wieder als Horasiat Kentorikan einzuverleiben.
Insgesamt mag es etwa 500 'Spinnen', 200 'Skorpione', 100 'Landgaleeren' und ein halbes Dutzend 'Landleviathane' geben, die je nach Aufgabe den Myriaden in Fünfergruppen beigeordnet werden. Die Kriegswagen sind in fünf Kasernen über das Imperium verteilt und unterstehen dem Kommando des Ektarchen. Spinnen werden üblicherweise als Aufklärer genutzt, die etwas größeren Skorpione als Ersatz für eine Kataphractenlanze oder als bewegliche Geschützplattformen. Landgaleeren und ihre größeren Geschwister, die Furcht einflößenden Landleviathane, sind rollende Festungen, die leicht durch jede Fußkämpfer-Formation brechen und von kaum einer myranischen Waffe aufgehalten werden können.
Wurfmaschinen verschiedener Größe werden üblicherweise nur bei Belagerungen eingesetzt, da sie nicht schnell genug zu manövrieren sind. Es gibt jedoch leichte Feldgeschütze auf der Basis großer Belari, die verzauberte Geschosse, Brandöl-Kugeln oder Hagelschlag verschießen. Bei der Verteidigung finden auch die feuerspuckenden *Draglossas* Verwendung. *Krysobelas* sind in den Myriaden sehr selten und dienen in erster Linie zur Drohung.

Sondertruppen

An weiteren Truppen stehen dem Ektarchen drei Myriaden *Imperiale Garde* als Leibwache des Thearchen zur Verfügung (ausgestattet wie reguläre Myrmidonen, allerdings auf höherer Qualitätsstufe, dazu auch bisweilen technomantisches Gerät).
Hinzu kommen als Kerneinheiten zwei Myriaden *Kelothen* ('amphibische Truppen' mit arcanomechanischer Unterstützung; stationiert in Balan Cantara und Balan Mayek) und zwei Myriaden *Argeniten* (Söldner – hjaldingsche Totschläger, cantaresische Drogenhändler, Vesai-Meuchler, narbige Narkramarer und talamenische Halsabschneider –, mäßig ausgerüstet und häufig als Stoßtrupp 'fürs Grobe' im Einsatz; in Karónu und Trivina stationiert). Des weiteren unterstehen ihm etwa 40 Sterne *Ektarchengarde* (an verschiedenen Orten stationiert, etwa zehn Sterne in Dorinthapoles; auch 'Grüne Chrattac' genannt wegen ihrer 'lebenden', dunkelgrünen Rüstungen; extrem gut ausgerüstet und dem Thearchen sowie den moralischen Prinzipien des Imperiums treu ergeben), 30 Sterne *Panthergarde* (Pardir als Söldner-Leibwachen), 10 Sterne *Tigergarde* (Tighrir; ebenfalls als Söldner, jedoch unberechenbarer und daher meist für besonders heikle Missionen im Feindesland verwendet) sowie 20 Sterne *Löwengarde* (Leonir-Söldner; häufig im Dienst des Thearchen oder loyaler Horanthes, vor allem als zeremonielle Wachen).

Schlachtfeldmagie

Der Einsatz von Zauberei ist auch auf den Schlachtfeldern Myranors sehr selten, da es nur wenige wirklich dazu ausgebildete Magier gibt, die dann meist als Heiler oder Leibwächter für die Strategui fungieren. Noch seltener sind 'reine' Elementaristen und Dämonenbeschwörer, da dies auch in Myranor einen enormen Kraftaufwand erfordert. Man munkelt, dass das Haus Onachos über ein komplettes Heer aus Toten verfügt und das Haus Phraisopos noch immer die 'Baupläne' für schreckliche Kriegs-Chimären verschlossen hält.
Was es allerdings gibt, sind magische Spionage und Gegenspionage, die magische Unterstützung von Sondertruppen und natürlich der gesamte Bereich der technomantischen Gerätschaften und arcanomechanischen Maschinen.



Die imperiale Flotte

Trotz aller Kriegsschiffe, die in Balan Mayek auf ihren Einsatz warten, und obwohl die Mannschaften 'dank' Serovern und talamitischen Piraten im Seegefecht geübt sind – das Zweite Imperium ist und bleibt eine Landmacht, die sich auch geistig vom Meer abgewandt hat.
Die aktiven imperialen Kampfschiffe sind zwar beeindruckend, die Flotte ist jedoch nicht übermäßig groß und im Einsatz den Myriaden untergeordnet, die sie mit Küstenbeschießungen und Landungsunternehmungen unterstützt. Piratenjagden

auf dem Meer der Schwimmenden Inseln oder im Archipel von Shindrabar bleiben die Ausnahme; Expeditionsflotten sind Privatangelegenheit der einzelnen Häuser, und nur die Sicherung des Orismani vor Übergriffen der Ban Bargui wird als wirkliche Daueraufgabe betrachtet.

Haupt-Fernwaffen sind Torsionsschleudern und große Belari (deren Kugeln oder Speere bisweilen verzaubert sind), ballistische Wurfmaschinen für Küstenbeschießungen und einige wenige große Draglossas für den Nahkampf von Schiff zu Schiff. Selten einmal finden sich arcanomechanische Krysobelas mit extrem hoher Reichweite und recht guter Genauigkeit, deren Geschosse dann allerdings meist auch verzaubert sind. Die übliche Methode, Seegefechte auszukämpfen, ist immer noch der Enterangriff nach einem kurzen, zwei oder drei Salven dauernden Geschützduell.

In der Bucht von Hjaldingard (mit den Haupthäfen Trivina und Haldingafort) unterhält das Imperium ältere, hochbordige Dreimaster und kleinere Karavellen-ähnliche Typen, die ihrer Aufgabe, dem Niederhalten der Serover, nur noch in Ausnahmefällen nachkommen können.

Auf dem Meer der schwimmenden Inseln und dem Orismani sind *Schraubengaleeren* in zwei Größen (25 und 40 Schritt Länge) im Einsatz, auf dem Orismani auch solche mit Hilfsbesegelung. Die großen Einheiten sind mit Breitseiten- und Jagdgeschützen ausgerüstet, die kleinen mit Drehturm-Geschützen. Dazu kommen, je nach Einsatzziel, Kelothen, bisweilen mit schnellen *Listhani*-Gleitbooten ausgestattet.

Auf dem Großen Orismani werden die Kampfschiffe von schwerfälligen Lastenseglern und von einigen Schnellseglern unterstützt. Haupthäfen des Meeres der Schwimmenden Inseln sind Balan Cantara West, die Mholuren-Wehr, Karónu und Valdur Harpalis.

In der Bucht von Era'Sumu herrschen große Schraubengaleeren vor (darunter auch ein hochseegängiger Typ), zu denen flachbordige Transportschiffe und einige wenige Katamarane nach shindrabarischem Vorbild als Verbindungsfahrzeuge hinzukommen. Haupthäfen in dieser Region sind Balan Mayek und Balan Cantara Ost.

Die Aerial-Truppen

Obwohl die Nutzung der dritten Dimension im Imperium eine lange Tradition hat, gibt es keine separate Waffengattung für den Luftkampf, jedoch richten sich die Hoffnungen der Archostrategui darauf, mit der Beherrschung der Lüfte dereinst das Imperium wieder zu vereinigen. Alle Flugobjekte sind auf die eine oder andere Weise arcanomechanische Konstrukte; Reitvögel, Flugechsen oder Ähnliches sind nicht im Einsatz, und das Imperium wird von maximal einem halben Dutzend ruhmsüchtiger Jung-Ashariel unterstützt. Die fliegenden Truppen sind mit wenigen Ausnahmen im Baan-Bashur, in Dorinthapoles und Sidor Corabis stationiert.

Die *Insektopter*, arcanomechanische Flugmaschinen, werden in verschiedenen Größen gebaut und als Aufklärer, zum Abwurf von Brandgeschossen oder zur Bekämpfung anderer Insektopter und Flugschiffe eingesetzt. Den Myriaden stehen je etwa hundert 'Drachenlibellen', 'Hornissen' und 'Heuschrecken' sowie etwa 50 'Hummeln' zur Verfügung.

An *Luftschiffen* gibt es im ganzen Imperium vielleicht ein Dutzend. Einige sind Beutegut, andere werden von renegaten Vinshina gesteuert, und zwei stammen aus Versuchen, mittels Arcanomechanik Vinshina-Schiffe zu duplizieren (deren eigentliches Geheimnis dem Imperium immer noch unbekannt ist). Bisweilen werden von Luftschiffen aus, mittels Gleitern oder Zauberei, Sondereinheiten für Sabotageakte und Attentate hinter der Front abgesetzt; seltener erfolgen regelrechte Luftangriffe als Strafmaßnahme gegen Aufständische. Die häufigste Verwendung ist die als 'fliegender Feldherrnhügel' einer Myriade. Der Thearch und der Ektarch besitzen ebenfalls je ein Luftschiff.

Einzigartig ist Selech-Myralaar, die *fliegende Zitadelle* des Thearchen. Nach dem Vorbild Antar-Myralaars erbaut und noch aus der Zeit des frühen Zweiten Imperiums stammend, kann dieses etwa 200 Schritt durchmessende, steinerne Monstrum angeblich nur vom Thearchen selbst gesteuert und mit sicherlich einer kompletten Myriade bemannt werden. Die geschützstarrende Zitadelle wurde das letzte Mal im Jahr 4518 bei der Abwehr der Chrattac eingesetzt.

Militärische Begriffe und Größe der Einheiten

Akiriten: leichte Infanterie, Plänkler
Archostrategui: Sammelbegriff für den imperialen 'Generalstab', geleitet vom Hohen Dorokraten
Argeniten: Söldner in imperialen Diensten
Bela (Mz.: Belari): eine Torsions-Schusswaffe
Draglossa: wörtlich 'Drachenzunge'; feuerspeiendes Geschütz mit geringer Reichweite
Ekemeten: schwer gerüstete Kämpfer mit Langspießen
Ektarch: der Oberkommandierende aller imperialen Sondertruppen
Hexagon: die auf Sechser-Symmetrie basierende Anordnung eines Myriaden-Heerlagers oder einer daraus entstandenen permanenten Festung
Hoher Dorokrat: der imperiale 'Staatsmarschall'; eher ein Verwaltungsposten
Hoher Nautokrat: der imperiale 'Staatsadmiral'; eher ein Verwaltungsposten
Kataphracten: Panzerreiter, schwere Kavallerie
Kelothen: amphibische Truppen
Kentema: die übliche Waffe des Myrmidonen, besteht zur Hälfte aus einer Dreikantklinge, zur Hälfte aus Griff
Krysobela: arcanomechanisches Geschütz, das ein Geschoss mittels Luft-Zauberei aus einem langen Lauf treibt; in der Umgangssprache der Myrmidonen auch 'Heuler' genannt
Machira: der Langdolch der Myrmidonen
Mechanopoi: 'Artilleristen' und 'Pioniere'
Myriokrat: nomineller Marschall eines Horasiats; eher ein Verwaltungsposten
Myrmidonen: die 'gewöhnliche' schwere Infanterie
Tokeden: Schützen, besonders Bela- und Bogenschützen

Truppengrößen und Ränge

Einheit	Größe	angeführt von
Reguläre Myriaden		
Kirene ('Hand')	5	'Kirenu'
Hektade	100 + 20 Stab	Hektagu
Lokede	800 + 200 Stab/Tross	Lokegu
Myriade	6.400 + 2000 Stab/Tross	Strategu
Kavallerie		
Hastade ('Lanze')		10 Hastadu
Eskadru	50 + 10 Stab	Eskadregu
Kalpteru	250 + 75 Stab/Tross	Kalptegu
Sondertruppen		
Kirene*	5	'Kirenu'
Pentade*	25	Pentadru
Astrade ('Stern')	125 + 25 Stab/Tross	Hektagu/Astradu
Horizont	625 + 150 Stab/Tross	Lokagu
Myriade	3.125 + 1000 Stab/Tross	Strategu

*) Bei den mit Kriegswagen, Geschützen, Insektoptern oder Listhani ausgestatteten Sondertruppen ist eine Kirene oder eine Pentade üblicherweise die Besatzung eines Geräts, ganz gleich, ob die Zahl der einer regulären Einheit entspricht.

Das Leben im Imperium

Wie schon beschrieben, ist es im Imperium auch im täglichen Leben sehr wichtig, den Schutz einer Gemeinschaft oder eines mächtigen Gönners zu genießen. Wer ohne diese Unterstützung dasteht, als Fremdling gar, der gilt praktisch als Freiwild für jeglichen Gauner und wird schnell zum Opfer eines Verbrechens – sei es Raub, Erpressung oder gar Versklavung. Kaum jemand verschwendet seine Zeit damit, sich an die Stadträte oder den Magnaten der Provinz zu wenden, wenn er Hilfe braucht, denn das ist meist völlig aussichtslos. Um weite Bereiche der großen Städte und Metropolen kümmert sich die Obrigkeit so gut wie gar nicht, solange sich niemand den bewaffneten Steuereintreibern der Magnaten widersetzt und allgemeine Unruhen ausbleiben. Die Garden (meist ohnehin von geringer Zahl) dienen in der Tat dazu, die öffentliche Ordnung aufrechtzuerhalten – und nicht etwa dazu, den Einzelnen vor Gewalt und Willkür zu schützen.

Daher sind Szenen wie die, dass eine attraktive, aber wehrlose Fremde kurzerhand von einigen Raufbolden verschleppt und versklavt wird, ohne dass sich irgendein Zuschauer widersetzt, trauriger Alltag. Man hat gelernt, sich nur um das zu kümmern, was einen selbst oder die eigene Gruppe angeht, und ansonsten Augen, Ohren und Mund fest geschlossen zu halten. In weiten Teilen des Imperiums herrscht also mehr oder minder das Recht der Stärkeren: nicht unbedingt nur mittels nackter Gewalt, sondern auch und vor allem durch Drohungen und Erpressungen.

Toleranz

Die Imperialen kümmern sich vor allem um ihre eigenen Angelegenheiten, und wenn man auch allen Außenstehenden generell misstraut, gibt es doch kaum Vorurteile aufgrund des Aussehens oder Glaubens. Der Nachbar mag ruhig ein Fell, Schuppen oder Flügel haben oder zu dergestaltigen Gottheiten beten – solange er Frieden hält, stört man sich nicht daran. Das Gleiche gilt für den Lebenswandel: Nicht nur für die Amaunir ist die körperliche Liebe ein amüsantes Spiel, und man muss schon ganz andere Dinge tun, als das Bett mit Leuten des 'unpassenden' Geschlechts oder der 'falschen' Spezies zu teilen, um als sittenlos oder verderbt zu gelten.

Die Geschlechter

Im Imperium sind Frauen und Männer grundsätzlich gleichberechtigt, und es hat etwa ebenso viele Thearchinnen wie Thearchen gegeben. Jedoch wird die Abstammung in aller Regel von der mütterlichen Seite hergeleitet, und in Familienangelegenheiten haben die Frauen deutlich mehr Rechte und Pflichten als Männer. Es gibt ebenso Schmiedinnen, Soldatinnen und Magnatinnen wie ihre männlichen Gegenstücke, und dass die Leonir ihren Frauen jede Macht verweigern, gilt allgemein als Zeichen für die Barbarei der Löwenmenschen.

Hochzeit und Ehe

Die Ehe ist im Imperium nichts sonderlich Ernstes – zumindest wiegt die Verbundenheit zu dem Haus oder Cirkel meist deutlich schwerer. Ehen werden selten als Lebensbund geschlossen, sondern mehr als ein befristetes Arrangement, gemeinsam zu wohnen und zu wirtschaften, das jederzeit, auch kurzfristig, wieder gelöst werden kann. Üblicherweise werden Ehen innerhalb eines Cirkels oder Hauses unter entfernten Verwandten geschlossen, mitunter aber auch, um zwei verbündete Häuser oder Cirkel aneinander zu binden. Im Rahmen der Hochzeitsfeier überreicht traditionell der reichere Gatte (meist der Eigner des Hauses, das die Eheleute bewohnen werden) ein kostbares Schmuckstück als Hochzeitsgeschenk – wenn es später zur Trennung kommt, soll der Wert des Geschenkes den vorerst obdachlosen Partner entschädigen. Vielfach gibt es auch genaue Bräuche, wann weitere Geschenke fällig sind, etwa zu jedem Jahrestag der Ehe und auch, ungeachtet der sonstigen Verhältnisse, als Gabe für die Mutter bei jeder Geburt. Die Geschenke zu veräußern bedeutet, die Trennung zu erklären, aber wenn die Familie glücklich bleibt und es sich leisten kann, ist es üblich, dass die Mutter jedem erwachsenen Kind, das das Haus verlässt, 'sein' Geburtsgeschenk mit auf den Weg gibt.

Geburt, Stand und Erbfolge

Nach altem Brauch folgt das Kind im Stand stets der Mutter, da nur hier die Verwandtschaft unzweifelhaft ist. Weder glaubt man einer Sklavin, die erklärt, von einem Honoraten geschwängert worden zu sein, noch fragt man, mit wem eine Optimatin das Bett geteilt hat – die Kinder sind unweigerlich Sklaven beziehungsweise adlig. Natürlich kann der honoratische Vater seine Kinder (kaufen und) freilassen, doch eine Verpflichtung besteht nicht; ebenso wenig, wie ein Kind automatisch seinen Erzeuger beerbt. Hier muss vom Vater schon ein Testament oder wenigstens eine bezeugte Zusage, besser noch eine Schenkung vor dem Tod vorliegen.

Personennamen

Die Namensgebung der Optimaten folgt weitgehend dem menschlichen Vorbild, da auch jene das Imperial, das zuerst von Menschen gesprochen wurde, als Umgangssprache nutzen. Ihre Namen sind melodisch und oftmals vielsilbig; die Namen der Sklaven und der Unterschicht hingegen meist deutlich kürzer.

Mit einem vorangestellten 'Dom' bei Männern beziehungsweise 'Domna' bei Frauen werden von ihren Untertanen jene geehrt, die keine Honoraten oder Optimaten, aber unzweifelhaft sehr mächtig sind, wie etwa die Matrona eines Cirkels. Und dort, wo niemand auf die korrekten Formen achtet, werden auch schon mal Respekt einflößende Freie mit dem Titel 'Serr' bedacht.

Die städtischen Amaunir pflegen übrigens als einzige Nichtmenschenkultur den Brauch, ihre Rufnamen auch in menschliche Sprachen zu übersetzen. Ihre persönlichen, durch Sternorakel bestimmten Seelennamen hingegen teilen sie nur mit engsten Vertrauten. Ansonsten folgen sie dem menschlichen Vorbild – wenn ein ehrgeiziger Amaun es also einmal zum Honoraten der Diplomatendynastie bringt, wird er 'Cleophanos PaoRui Serr Eupherban' sein.

Detaillierte Informationen über die imperiale Namensgebung finden Sie auf den Seiten 286ff.

Musik und Tanz im Imperium

Der Musikgeschmack im Imperium unterscheiden sich je nach Volk, Region und Anlass so deutlich voneinander, dass es schwer fällt, ein Gesamtbild zu zeichnen. Grob verallgemeinernd kann noch am deutlichsten zwischen den Musik- und Tanzstilen der verschiedenen Gesellschaftsschichten unterschieden werden.

Die **Optimaten** sehen Musik von alters her als Mittel zum Zweck. Gewisse Tonfolgen können dabei helfen, den Geist zu schützen oder eine Trübung der astralen Reinheit zu erkennen. Musik um des Vergnügens willen oder gar leidenschaftliche Tänze sind ihnen jedoch nicht nur zuwider, sondern gelten als hochgradig gefährlich, weil der damit einhergehende Verlust der Selbstkontrolle den verderblichen jenseitigen Kräften Tür und Tor öffnet. Der *Sphärengabel* sagt man nach, dass ihr Klang nur von den Trägern des Alten Blutes wahrgenommen werden kann und darüber hinaus – ebenso wie bestimmte überlieferte Bewegungsmuster – die tägliche Selbstläuterung eines Magiers unterstützt. Ausgebildeten Hofmusici (meist profunden Kennern der Magietheorie) obliegt die verantwortungsvolle Aufgabe, mit *Klanghölzern* einzelne Töne zu erzeugen, von denen man weiß, dass sie von Zuhörern, bei denen eine dämonische Verunreinigung vorliegt, anders wahrgenom-

men werden als sonst. Als riskant, aber effektiv gilt der wohldosierte Einsatz dumpfer *Pauken*schläge, der Übel wollende Präsenzen zwingen soll, sich zu offenbaren. Darüber hinaus sind beim Adel hoch komplizierte *Schreittänze* verbreitet, deren Muster von Adelshaus zu Adelshaus variieren und die seit unzähligen Generationen tradiert werden.
Ungleich 'zünftiger' geht es bei den **Freien** zu: Jedes Collegium, ja, eigentlich auch jeder Cirkel pflegt sein eigenes Liedgut aus Hymnen auf die Berufshelden, Saufliedern und vielstrophigen Spottgesängen auf die Konkurrenz. Zum Klang der Flöten, Drehleiern und süßlichen Zupfinstrumente wie der *Yajajine* wird die Schönheit der Heimatprovinz gepriesen oder in unzähligen Variationen das Lied vom dummen Abenteurer zum Besten gegeben, der nach vielen erfolglosen Questen halbtot und reuig zu den Seinen zurückkehrt.
Den **Sklaven** indes ist nach einem Erlass aus den Zeiten des Ersten Imperiums jedwede Art von Musik oder Tanz strengstens untersagt. Durch ihre tierhafte Unvernunft, so heißt es, könnten sie sonst im wilden Tanzrausch und mit verhängnisvollen Melodien Mächte herbeirufen, denen selbst der bestgeschulte Magier nicht gewachsen wäre – eine Gefahr, die offenbar über die Jahrtausende hinweg von immer weniger Optimaten ernst genommen wird. Zwar setzt auch heute noch jeder Unfreie, der zu schrillem Hörnerklang dem *Satyarstanz* frönt, sich im Xarin-Rausch zum Gerassel der *Bowoga* schüttelt oder sich, nach amaunischem Vorbild, in einer johlenden Rotte vor dem ekstatischen Tanz einer Gassenschönheit verzehrt, sein Leben aufs Spiel. Aber in den meisten Fällen wird der nichtadlige Prokurant über solche 'kleinen Widersetzlichkeiten' hinwegsehen, solange am nächsten Tag die Arbeitsleistung stimmt. Manch einem Verwalter sagt man gar nach, dass er es mit seiner Obhutspflicht besonders ernst nähme und die wüsten Feierlichkeiten aus einem Versteck heraus beobachte, stets mit verhärmtem Gesicht darauf bedacht, dass dabei kein wirklicher Schaden entsteht.



Alltags- und Festkleidung

Die einheitliche 'imperiale Mode' gibt es nicht – aber 'das imperiale Kleidungsstück' ist die Tunika. Dieser scheinbare Widerspruch bedeutet nicht mehr und nicht weniger, als dass es eine solche Vielzahl an Formen der Tunika (nach Region, nach Epoche, nach Stand, nach Jahreszeit) gibt, dass hier sicherlich nicht von einer Mode gesprochen werden kann. Beinkleider sind – zumindest in den südlichen Horasiaten – eher unüblich und meist bei denjenigen verbreitet, die Bein zeigen wollen. Das typische Übergewand ist der *Macalar*, eine oberschenkellange, meist offen getragene Weste aus robustem Stoff oder Leder, während bei Regenwetter große *Kapuzen* üblich sind.
Das wichtigste 'offizielle' Kleidungsstück der Bewohner des Imperiums, gleich welcher Spezies sie angehören, ist der *Calar*, ein ärmelloser, bodenlanger Mantel, der ebenfalls meist offen getragen wird und an dessen Verzierungen und Mäanderbändern man die Zugehörigkeit eines Imperialen zu einem der Optimatenhäuser erkennen kann. Üblicherweise werden zum Calar passende Wickelgamaschen getragen, und Optimaten setzen sich natürlich durch ihre Triopta und meist hohe Mitren ab.

Das Stadtleben

So wie der Athlet das körperliche Ideal ist, stellt der gebildete urbane Müßiggänger, der von den Früchten geistiger Arbeit oder dem Erfolg als Athlet (oder einfach seinem Besitz) lebt, das gesellschaftliche Ideal dar. Gelehrte und darstellende Künstler aller Art genießen hohes Ansehen, ebenso erfolgreiche Wettkämpfer. Bildende Künstler und Handwerker hingegen sind schon weniger vornehm, aber immer noch besser als ungelernte Arbeiter. Den deutlich niedrigsten Rang schließlich nehmen Sklaven ein, vor allem jene, die auf dem Land auf Domänen arbeiten, und freie Pachtbauern sind kaum respektabler. Die Abscheu vor allen, die "mit schmutzigen Händen in der Erde wühlen", wie es ein amaunischer Poet sagte, ist auch bei Menschen und Optimaten sehr verbreitet.

Der Jugendkult

Das Alter mag vielleicht Weisheit und Erfahrung bringen, aber es bringt auch Schwäche, schmerzende Glieder, Falten und graue Haare – kurz, es ist wie eine unausweichliche Krankheit. Das äußerliche Idealbild des männlichen Menschen ist im Imperium daher der etwa zwanzigjährige Athlet mit wohlproportioniertem Körper; nicht übermäßig mit Muskeln bepackt, sondern eher geschmeidig wie ein Tänzer. Für Frauen gilt prinzipiell das Gleiche, auch wenn hier gewisse Rundungen durchaus zulässig sind.
Um dem Ideal zu entsprechen, geben die, die es sich leisten können, viel für die Schönheitspflege aus. Vor allem von Kriegern wird herausragende Athletik erwartet, aber auch gelehrte Magier sollen ihren Körper durch gymnastische Übungen gesund halten, um die übernatürlichen Energien besser handhaben zu können, die ihn durchströmen. Darüber hinaus sind Kosmetik und Medizin recht fortgeschritten, um zumindest einen Anflug von Jugendlichkeit zu erwecken.
Die herrschenden Optimaten schließlich haben es einfach, sich ein ansprechendes Äußeres zu bewahren – denn notfalls nehmen sie es sich. Es ist eine bekannte, wenn auch sehr aufwändige und dem Adel vorbehaltene Technik, die jugendliche Kraft eines Sklaven auf einen Optimaten zu übertragen, der dann auch mit neunzig Jahren noch wie ein Zwanzigjähriger aussieht. Doch muss die Prozedur regelmäßig wiederholt werden, da auch die geraubte Jugend altert. Ein Quell der Unsterblichkeit ist diese Methode freilich nicht; auch mit ihr erreicht ein Optimat maximal das 120. Lebensjahr.

Körperpflege

Nobel eingerichtete Thermen und einfache Badehäuser sind sehr verbreitet und werden rege besucht, ihre Qualität reicht von schlichten Hütten mit einem warmen und einem kalten Becken bis zu ausgedehnten Badepalästen mit Schwitzbädern, Tavernen, Ruheflächen, Wettkampfbahnen und Bordellbetrieb. Gerade die eitlen Amaunir tun viel für die Körperpflege, und von ihnen stammt wohl auch die heute allgemein verbreitete Überzeugung, dass man täglich baden müsse, da man sonst unweigerlich krank wird.

Wer seine Falten gar nicht mehr verbergen kann, der greift zum Mittel der Körpermalerei. Unter gealterten Honoraten ist es seit einigen Jahrzehnten beliebt, sich farbenfrohe Ornamente oder Tiermuster ins Gesicht zu malen, quasi in Imitation einer kriegerischen Schlachtbemalung – bei den Wagemutigsten gar in der Form einer Augenmaske, die von weitem an einen Optimaten denken lässt.
Übrigens ist das übertriebene Schminken von Augen, Wangen und Lippen ebenso verpönt wie der Gebrauch von süßen Duftwässerchen und überaffektierte Redeweise und Mimik – angesichts der sonstigen Dekadenz geradezu bemerkenswert, so als könne der Niedergang des Imperiums aufgehalten werden, wenn man sich nur soldatisch genug gibt.
Die Amaunir brauchen sich insgesamt weniger Sorgen um ihr jugendliches Aussehen zu machen, das sie meist bis ins hohe Alter gewandt und geschmeidig bleiben. Dennoch sind sie eitel und Fellschmuck nicht abgeneigt. Neben Zöpfen, Bändern und Anhängern lieben wirklich reiche Amaunir die magische Möglichkeit, ihre Haarwurzeln so zu verändern, dass das Fell dort in einer beliebigen Farbe sprießt.

Athletische Spiele

Im Imperium liebt man körperliche Wettbewerbe und Kampfspiele, sei es als Athlet oder als Zuschauer. Fast jede Stadt besitzt eine Arena (sonst gilt sie nicht als Stadt), und in den Metropolen gibt es die deutlich größeren Stadien, die Tausende von Zuschauern fassen. Hier finden jährlich die Horasiaden statt: Wettkämpfe, in denen um die Würde des horasiatsbesten Athleten gerungen wird. Für die Besten der Besten gibt es in unregelmäßigen Abständen die große Imperiade in Dorinthapoles, zu der die schiere Einladung schon die Krönung einer Athletenlaufbahn darstellt. Beliebte Disziplinen sind Ringen, Boxen, Speerwurf, Stockfechten, Wagenrennen, Bogenschießen, Springen und Klettern. Doch häufig unterscheidet man auch zwischen rein körperlichen Wettkämpfen (Laufen, Springen, Gewichtheben, Schwimmen) und Spielen, bei denen allerlei Hilfsgerät erlaubt ist (Streitwagen, Bela usf.); auch Mannschaftskämpfe werden gerne gesehen.
Während schon ein Sieg in einer einzigen Disziplin Ruhm und stattliche Preisgelder einbringt, sind die wenigen erfolgreichen Gesamtsieger wahre Volkshelden, die für sich und ihre Erben ausgesorgt haben. Kein Wunder also, dass erfolgreiche Athleten in straff geführten Collegien organisiert sind und rund um die Spiele eifrig gewettet wird. Auch überrascht es nicht, dass die Gerüchte um Manipulationen nicht verstummen wollen.

Arenakämpfe und Theaterstücke

Gefechte auf Leben und Tod mit *Drepaniern* (Gladiatoren), Chimären oder fremdländischen Bestien locken zahlreiche Zuschauer an, doch die hohen Kosten machen solche Kämpfe selten und damit zu besonderen Ereignissen.
Die Praxis, schlecht ausgebildete Sklaven aufeinander zu hetzen, hat häufig genug zu Tumulten geführt, so dass man von dieser Form des Kampfspektakels absieht. Weit häufiger sind dagegen Götterurteile und Ehrenhändel als 'Hauptprogramm' zu sehen, vor dem angeordnete Verstümmlungen und Hinrichtungen 'dargeboten' werden. Als 'Anheizer' sind Gaukler mit möglichst gefährlichen akrobatischen Vorstellungen beliebt, während Wagenrennen meist eine Veranstaltung für sich bilden.
In jüngster Zeit ist es in Mode gekommen, all diese Sensationen mit Theaterstücken zu verknüpfen: In einem möglichst ergreifenden Drama werden als Höhepunkte Verfolgungsjagden, Balanceakte und echte Kämpfe des Helden gegen zum Stück passende Gegner eingestreut, und die greifbar nahe Möglichkeit, den Tod eines umjubelten Schauspielers (oder zumindest eines berühmten Doubles) zu erleben, heizt die Menge weiter an.
Ansonsten werden auf den Bühnen des Imperiums vor allem feingeistig-zweideutige Komödien auf der einen und derbe Schwänke auf der anderen Seite gespielt. Dramen ohne echte Todesfälle (oder wenigstens die Möglichkeit eines versterbenden Darstellers) sind eher unpopulär, Tragödien will in diesen harten Zeiten kaum jemand noch zusätzlich im Theater erleben, und moralisch-erbauliche Lehrstücke sind mit den Ennandu in der Gunst von Obrigkeit und Publikum tief herabgesunken.

Bestattungsbräuche

Gerade im frühen Zweiten Imperium neigten die Optimaten dazu, sich gewaltige Totenstädte erbauen zu lassen, in deren Gruftpalästen und Nekrodomen die wohlerhaltenen Adelsmumien lagen – fast, als erwarteten sie den Tag, an dem die guten alten Verhältnisse des Ersten Imperiums zurückkehren und sie wieder zum Leben erwachen würden.
Heute ist diese Euphorie abgeklungen, aber noch immer besitzen die Optimaten ehrwürdige Familiengrüfte, und die Honoraten ahmen sie eifrig nach. Die Chance, einmal in der Dienerkammer einer Adelsgruft bestattet zu werden, ist für viele ein Wunschtraum.
Die gewöhnlichen Untertanen hingegen geben wenig auf kostspielige Bestattungen. Viele von ihnen hängen Mysterienkulten an, die die diesseitige Welt entweder als vergängliches Jammertal betrachten, von dem man sich unspektakulär verabschieden möchte, oder aber als Quell aller erlebbaren Freude – und auch dann ergibt es wenig Sinn, den Abschied zu zelebrieren.
Daher setzen die meisten Menschen ihre Toten in cirkeleigenen Großgrüften bei, während die Amaunir ihre Verstorbenen rituell verzehren und die Knochen verbrennen. Ein ausgeprägtes Bestattungswesen unterhalten dagegen die Neristu.

Speisen und Getränke

Wovon sich ein Imperialer ernährt, hängt vor allem davon ab, wie wohlhabend er ist. Während die Sklaven und viele arme Freie mit dem Nötigsten auskommen müssen, können sich die Honoraten und Optimaten die absonderlichsten Gaumenkitzel leisten, die manchmal eher närrische Spielereien als sättigende Mahlzeiten sind. So etwas wie 'gutbürgerliche Hausmannskost' kennt man im Imperium nicht.
Die Nahrung der Armen ist dabei ganz darauf ausgerichtet, zu sättigen und die Arbeitskraft zu erhalten. *Pulpellen* sind die Alltagsnahrung der menschlichen Sklaven und Armen – ein Stärkebrei, der nur nach vorherigem Garen genießbar ist. Grundlage bilden im südlichen Imperium Cassava-Knollen, Reis, Mais, Linsen und Algen, im nördlichen Imperium eher Hundsbohnen, Steckrüben und Dinkel.
Die gekochte Vorform, die direkt auf der Domäne hergestellt wird, auf der die entsprechenden Rohstoffe geerntet wurden, stinkt eklig süßlich und wird in Riegel oder Würfel gepresst, bisweilen auch in Därme gefüllt, getrocknet und in die Städte geschafft. In heißem Wasser aufgelöst, ergibt sie eine dünne Wassersuppe oder einen dicken Brei, die *Pulpa*, deren stark angebrannter Geschmack meist mit Salz oder *MauRua* überwürzt wird. Dass die Würfel jedoch recht haltbar und sehr nahrhaft sind – man benötigt etwa 20 Uncia (500 g) als Tagesration –, hat sie zu einem 'beliebten' Marschproviant gemacht. Auf längere Sicht kommt es natürlich zu Mangelkrankheiten, wie sie unter den Armen des Imperiums häufig auftreten. Auch wird bei der Herstellung nicht immer darauf geachtet, was gerade im Bottich landet – und so mag der ein oder andere unglückliche Sklave sein Leben schon als Pulpellen-Grundlage beschlossen haben.
In Makshapuram und Shindrabar werden die Pulpellen durch *Tahu* ersetzt, einen angerührten Quark aus Sojabohnen, der zu wabbeligen Würfeln verkäst wird. Die amaunischen und übrigen Fleisch fressenden Untertanen haben als gleichwertiges Gegenstück der Pulpellen

Kuanua, das sich am besten als 'Rattenklein' übersetzen lässt: eine beileibe nicht nur aus Ratten, sondern jeglichem Abfallfleisch, Eingeweide, Knorpel und Schwarte hergestellte Dauernahrung, die langsam gelutscht oder in Wasser eingeweicht werden muss. Auch hier reichen 20 Unzen als Tagesration für die meisten menschengroßen Wesen aus.
Das häufigste Getränk des Volkes ist der *Azidial*, der geharzte Trinkessig für Sklaven und arme Freie, aber auch für die Myrmidonen des Imperiums. Er entsteht aus billigem Obst- oder Traubenwein und wird manchmal mit Wasser verdünnt, manchmal auch mit Sauermilch versetzt, wenn er gar zu scharf ätzt. Daneben sind shindrabarischer *Tee* und wässriges *Hirsebier* recht verbreitet, in nördlicheren Gebieten ist *Dünnbier* aus dem örtlichen Getreide sogar das Hauptgetränk des Volkes.
Wie schon erwähnt, sind einfache, aber ausgewogene Gerichte eher unüblich. Auch der schmale 'Mittelstand' wird lieber acht Tage in der None Pulpa essen, um sich dann am Feiertag ein buntes, aufwändiges Nobelmenü leisten zu können, wie es die wirklich Reichen tagtäglich bei ihren Gelagen verzehren.
Verbreitete Fleischlieferanten sind u.a. *Vark* (nur ungern *Ziege* oder das zähe *Ghaal*), *Blutbüffel, Maultier, Kragenhuhn, Rind* und *Schaf*; deutlich teurer sind *Osgura, Pferd, Canillen* (eine Sammelbezeichnung für verschiedene kleine Esshunde wie den valantischen Speckmops, den Blauzüngler oder den Khulak), *Hurdar* (strenger Geschmack, da Allesfresser), *Strauß* oder *Affe*. An Fischen ist häufig die fettige *Thalasse* vertreten, die geräuchert, gesalzen, gebraten und gesäuert wird; beliebt sind auch *Limande* und *Dotterbutt*.

Gemüse wird im Allgemeinen in stark gewürzter, gesäuerter oder zu Mus verkochter Form genossen – vor allem *Pilze, Hülsenfrüchte, Tomaten, Zwiebelkraut*, verschiedene *Kürbissorten* und die bunte *Pfefferfrucht*. Wer es sich leisten kann, ergänzt die Kost durch Gemüsemaden oder knusprig gebackene Vielbeiner.
Als sättigende Beilage – in der untenstehenden Tabelle nicht eigens erwähnt – dient im südlichen Imperium häufig ein großer *Reis*rand, der mit Safran oder Kerhi gewürzt und gefärbt wird. Alternativ dazu werden *Brotfrucht-, Mais-, Emmer-* oder *Dinkel*fladen oder ein Brei aus *Fennich* und *Perlhirse* gereicht.
Als bekannte Zubereitungsformen seien 'auf valantische Art' (mit Pflaumen-Aprikosen-Mandelsoße), 'auf canterische Art' (mit Garnelen und Bambussprossen), 'auf rhacornische Art' (in Büffelblut gesotten) und 'auf mayenische Art' (karamelisiert und/oder mit Rum flambiert) erwähnt.
Die Küchenkunst der Amaunir ist nach Jahrtausenden des engen Zusammenlebens der der Menschen gar nicht mehr so unähnlich, doch essen sie Obst und Gemüse nur in geringen Mengen und um des Geschmacks willen. Fleisch und Fisch verzehren sie am liebsten roh, aber oft in diversen würzigen Soßen mariniert, unter denen *MauRua*, eine fischige Tunke, die bekannteste ist. Kleine, ansprechend dekorierte Häppchen aus pikant gewürzten rohen Fisch- oder Fleischstückchen sind als Vorspeise und Zwischenmahlzeit auch unter Menschen und anderen Völkern beliebt geworden (fangfrischer Schuppensegler zum Beispiel gilt als Delikatesse).

Mögliche Zutaten zu teuren Speisen

Statt einer endlosen Aufzählung all der teuren Dinge, die die Tafel eines imperialen Optimaten oder Honoraten zieren können, präsentieren wir lieber eine kleine Tabelle klassischer Zutaten, mit denen Sie über 4.000 Gerichte auswürfeln können; und natürlich steht es Ihnen wie jedem ehrgeizigen Koch frei, mit neuen Rezepten zu experimentieren.

Delikatessen auf dem Optimatentisch (pro Spalte mit 3W6 würfeln)

3	Gebärmutter vom Vark	mit Ochsenaugen	und Seifenkraut
4	Geröstete Haselmäuse	mit Küchenschaben	und Rosenblättern
5	Uccara-Salamander	mit Ameiseneiern	und Karamell
6	Gekochte Tarantel	mit Pinienkernen	und Ingwer
7	Khardankeule	mit Trüffeln	und Minjamon
8	Gebratener Miragh	mit Distelkohl	und Minze
9	Gerösteter Mopsrücken	mit Seetang	und Kerhi
10	Blutbüffelbraten	mit Feigensirup	und MauRua
11	Canillenfrikassee	mit Hühnereiern	und Jimaucha[1]
12	Levius-Hirschrücken	mit Schneckenfüllung	und Safran
13	Gekochter Lurinschwanz	mit Rosinen	und Büffelblut
14	Zitterrochen	mit Buschpilzen	und Reiswein
15	Renoster-Euter	mit Varkenblutwurst	und Salbei
16	Alpschmeichler-Köpfe	mit Hundehirn	und süßen Bohnen
17	Moranthenküken	mit Ghaalkäse	und Pfeffer
18	Tyagar-Segelwürmer	mit Honigkakteen	und Luftnessel[2]

1) Jimaucha aus der Jimau-Wurzel schmeckt fast wie einfaches Salz, verstärkt jedoch den Eigengeschmack der Speisen. Es wird im ganzen Süden gerne benutzt und ist manchmal das Einzige, was die abgestumpften Gaumen der Reichen noch zu reizen vermag. Zugleich verlieren jedoch bei häufigerer Benutzung alle Speisen ohne Jimaucha ihren Reiz, da sie als fade empfunden werden.
2) Luftnessel ist ein ganz besonderes Gewürz: Es wird aus den Nesselfäden der rätselhaften Windquallen gewonnen und ist nur von Lyncil und Vinshina zu erwerben. Die Überlieferung lehrt, dass die 'Alten' es besonders schätzten, und wer von ihrem Blut ist, der scheint es auch heute noch als einzigartigen, unvergleichlichen Wohlgeschmack zu empfinden. Doch wer nur wenig oder kein Altes Blut in den Adern hat, der nimmt Luftnessel als bitter und abstoßend wahr. Die Etikette aber erfordert, dass jeder Optimat das teure Gewürz verwendet und dazu ein strahlendes Gesicht macht.

Die Gesamtzahl aller Gewürze ist absolut unüberschaubar, zumal es ungezählte Sträucher und Kräuter gibt, deren würzige Blätter nur in einer Provinz bekannt und beliebt sind – der Reisende muss sich hier auf erhebliche Überraschungen einstellen, selbst wenn er nur Tavernen seiner eigenen Rasse aufsucht.
Zu den Getränken der Vornehmen gehört stets eine obskure exotische *Teekräuter*mischung, die in der Regel nur vier bis fünf Jahren in Mode ist, bevor sie vom neuen letzten Schrei verdrängt wird. Viele dieser Teesorten zeichnen sich durch mehr oder minder stark berauschende Wirkung aus. Spezialisierte Teeköche gehören zu den teuersten Haussklaven, und nicht einmal jeder Trodinar kann es sich leisten, jedes Mal, wenn eine neue Mixtur in Mode gekommen ist, den passenden Teekoch zu kaufen.
Daneben ist *Wein* beliebt, der beileibe nicht nur aus Trauben, sondern aus fast allen Obst- und Beerensorten gewonnen wird. Aus Shindrabar, Tharpura und Makshapuram stammt der begehrte *Kokoswein*, von den Kerrishitern hingegen ein berühmter *Reiswein*.
Spirituosen werden lokal aus den örtlichen Weinen gebrannt. Überhorasial beliebt sind *mayenischer Rum* aus Zuckerrohr, *ochobischer Korn* und *valantischer Muskatell*, und derzeit gilt beim Adel der kerrishitische Ingwerschnaps *Dhiraz* als Gipfel der Genüsse. Unter wohlhabenden Amaunir ist *Raiamilch* der unschlagbare Favorit: ein valantischer Obstlikör mit Büffelsahne und zusätzlich berauschenden Valra-Auszügen.
Bei den übrigen Genussmitteln sind die *Caranuss* und das *Xarinblatt* erwähnens-

wert, die beide gekaut werden und dann euphorisierend und anregend wirken. Obwohl diese Mittel nicht billig sind, sparen sich viele Arme ihr letztes Geld für sie auf. Vielen Sklaven werden sie auch gezielt zugeteilt, um deren Arbeitsleistung und Ausdauer zu steigern.

Als 'vornehmer' gelten *Tarnaisamen*, die geschnupft werden und beim Ungeübten heftigen Niesreiz hervorrufen. Beim geübten Verwender klären sie den Geist, indem sie kühlend durch die Nasenhöhlen kopfwärts ziehen. Tarnaisamen sind bei Geschäftsverhandlungen unter Kaufleuten beliebt.

Die blassgrünen *Burumbeeren* werden getrocknet gekaut. Sie sind extrem scharf und treiben selbst dem Geübtesten die Tränen in die Augen. Wenn man dennoch weiterkaut, lässt die Qual schon nach einer Viertelstunde nach und die positiven Wirkungen treten ein: Die Gesichtsfarbe wird rosiger, die Augen beginnen zu glänzen, die körperliche Empfindsamkeit steigert sich. Burumbeeren sind bei Menschen beliebt, um sich äußerlich und innerlich auf Orgien vorzubereiten.



Valra wirkt auf Menschen leicht beruhigend, auf Amaunir, Pardir und Leonir hingegen äußerst anregend und verstärkt ihren Liebestrieb. Während die kriegerischeren Rassen es daher eher ablehnen, erfreut es sich bei den Amaunir großer Beliebtheit und findet sowohl im Alltag als auch bei den RaDja-Festen Verwendung.

'Schwesterpflanze' des Valra ist *Nepeta*, eine spezielle Unterart der Minze, die noch stärker wirkt und Amaunir in einen regelrechten Liebesrausch versetzt. Beide Pflanzenarten werden entweder als Tee getrunken oder in einem Pfeifchen geschmaucht.

Eine besondere Rolle schließlich spielen die Pollen des *Silberlotos*. Sie werden geschnupft und rauben dem Anwender jeglichen Geschmackssinn, indem sie einige Stunden lang die Schleimhäute betäuben und Nase und Rachen mit einem herben Duft füllen. Was dem gewöhnlichen Menschen kaum attraktiv erscheint, wird von Magiern hingegen gerne genutzt, um sich gegen die undisziplinierten Verlockungen festlicher Gelage zu stählen, an denen sie als Optimaten nun einmal teilnehmen müssen. Der Anblick eines Magus, der mit unbewegtem Gesicht lustlos, aber höflich in einem Gericht stochert, für dessen Preis man mehr als hundert Sklaven ernähren könnte, verrät viel über das Wesen des Imperiums.

(Mehr zu Genussmitteln, Süßwaren, Gewürzen und anderen Nahrungsmitteln finden Sie im Kapitel **Waren und Dienstleisungen** ab Seite 278, mehr zur Kochkunst und dem Nahrungsangebot der einzelnen Landstriche in den Regionalbeschreibungen.)

Maße, Geld, Gewichte

Die seit Thearch Myrmeral II. myranorweit verbreiteten **Längenmaße** basieren auf dem *Gradu* oder *Schritt*, der in 2 *Ellen* (*Allia*, für Tuche oder in der Höhenmessung), 5 *Spann* (*Spetem*) oder 10 *Hände* (*Kiron*) unterteilt ist. Als kleinste Einheit dient der *Finger* (*Daktil*) von einem Zehntel Spann; noch kleinere Maße (wie der *Akar* zu einem Zehntel Kiron) werden jeweils nur in bestimmten Handwerker-Collegien verwendet und gelten nominell als 'Geheimwissen'. Für größere Strecken ist fast ausschließlich die *Meile* (*Millia*) zu 1.000 Schritt im Gebrauch, seltener einmal der *Tagesmarsch* zu 25 Meilen.

Ebenfalls auf dem Schritt basieren die Flächenmaße *Rechtschritt* (*Orthogradu*) und *Rechtmeile* (*Orthomillia*, die Ausdehnung einer kleinen Domäne), während die Raummaße üblicherweise auf der *Raumhand* (*Cukiron*) beruhen. Zusätzlich zum Cukiron, dem verbreitetesten Hohlmaß, gibt es etliche genormte imperiale Fass- und Amphorengrößen.

> Ein Schritt entspricht dem irdischen Meter, womit sich für die Elle 50 cm, für den Spann 20 cm, für die Hand 10 cm und für den Finger 2 cm ergeben. Der Orthogradu ist also 1 m², die Orthomillia 1 km²; 1 Cukiron entspricht einem Liter.

Basis der **Gewichtsmessungen** ist der imperiale *Okul* (ein Eichmaß in Form einer Kugel aus Endurium), der sich in 40 *Uncias* zu je 25 *Scrupul* unterteilt; Gestein oder Erze werden auf der Basis des *Quaders* zu 1.000 Okul gewogen.

> 1 Okul entspricht einem irdischen Kilogramm, 1 Uncia 25 g, 1 Scrupul 1 g, 1 Quader 1 Tonne; wie auch bei den anderen Maßen sind kleinere Einheiten bei den spezialisierten Gilden, nicht aber öffentlich im Gebrauch.

Die übliche **Handelswährung** im östlichen Myranor ist ebenfalls die des Imperiums, deren einzige Konkurrenz im Süden die kerrishitischen Gold-Belashi sind. Zwar gibt es Lokalwährungen in der Narkramar, in Makshapuram und bei den Serovern, doch alle diese Münzen haben wie gesagt nur regionale Verbreitung (wenn überhaupt Münzgeld verwendet wird). Papiergeld und Wechselscheine sind unbekannt, jedoch werden für größere Summen bisweilen Schuldbriefe getauscht.

Die bekannteste imperiale Münze ist der *Aureal*, eine achteckige Münze aus einer rotgoldenen, schweren Legierung mit hohen Gold- und Silberanteilen, die auf der einen Seite das gekrönte Auge, auf der anderen Seite das Wappen oder Zeichen des prägenden Alten Hauses zeigt. Ein Aureal entspricht zehn kleineren und sechseckigen, rotsilbernen *Argental* aus dem gleichen Material oder 100 dunkelbronzenen, ebenfalls sechseckigen, aber deutlich kleineren *Pekunos* oder 1.000 schwarzeisernen, viereckigen *Obulos*. Alle Münzen sind in der Mitte gelocht, um sie auf einer Schnur auffädeln zu können. Größere Münzen wie der mondsilberne *Große Aureal* (zu 10 Au) oder der *Imperial* aus Endurium (zu 100 Au) sind eher Verrechnungs- als echte Zahlungseinheiten.

Die Kaufkraft eines Aureal entspricht etwa der von 100 Euro. Dies bedeutet aber nicht, dass man derzeitige irdische Ladenpreise in myranische Marktpreise umrechnen dürfte, sondern soll ausschließlich ein Gefühl dafür geben, wie viel die einzelnen Münzen wert sind. Eine genauere Vorstellung liefert die Tabelle der üblichen Marktpreise auf den Seiten 278ff.

Der imperiale Kalender

Dass ein derisches Jahr 365 Tage hat, ist natürlich auch auf Myranor bekannt, und ebenso wie in Aventurien gibt es verschiedene Modelle, eine Einteilung in kürzere Abschnitte zu erstellen. Der imperiale Kalender ist, dank der früheren Ausdehnung des Imperiums, fast im gesamten Osten Myranors verbreitet.

Das imperiale Jahr ist in acht Abschnitte – 'lange Monate' oder 'kurze Jahreszeiten' – unterteilt. Diese so genannten **Oktale** von je 45 Tagen Länge sind nach den Staatsgöttern benannt und folgen in der Reihe *Nereton* (Frühwinter), *Siminia* (Spätwinter), *Zatura* (Frühfrühling), *Shinxir* (Spätfrühling), *Brajan* (Frühsommer), *Raia* (Spätsommer), *Chrysir* (Frühherbst) und *Gyldara* (Spätherbst) aufeinander.

Die Oktale sind nun weiter in fünf **Nonen** zu je neun Tagen unterteilt, wobei die neun Tage die prosaischen Namen *Schaffenstag, Ahnentag, Ackertag, Markttag, Opfertag, Rechtstag, Fuhrtag, Streittag* und *Ruhetag* tragen, wovon der Ruhetag tatsächlich für viele Bürger des Imperiums arbeitsfrei ist. Ein Datum wird also durch eine Angabe wie 'Ahnentag der dritten None im Chrysir des Jahres 4691' genau festgelegt.

Nun ergeben aber acht Abschnitte zu 45 Tagen nur 360 Tage, und so liegen zwischen Siminia und Zatura der Tag der Frühjahrs-Tagundnachtgleiche[1] (*Zatura-Aequinox* oder *Nebeltag*), zwischen Shinxir und Brajan der Tag der Sommersonnenwende (*Brajans-Solstitium* oder *Sonnentag*), zwischen Raia und Chrysir der Tag der Herbst-Tagundnachtgleiche (*Chrysir-Aequinox* oder *Sturmtag*) und zwischen Gyldara und Nereton der Tag der Wintersonnenwende (*Nereton-Solstitium* oder *Frosttag*) – und der Tag des Jahresbeginns oder *Thearchentag*. All diese 'Sondertage' werden mit Festen zu Ehren der Himmlischen Mächte und Planetenmysterien begangen und sind daher arbeitsfrei, ebenso wie die Opfertage der dritten None eines jeden Oktals, die jeweils nach der Staatsgottheit des Oktals benannt sind. Der 'Shinxirtag des Jahres 3441' entspricht also dem 'Opfertag der dritten None im Shinxir des Jahres 3441'. Neben den genannten Feiertagen gibt es noch eine Unzahl lokaler Festivitäten und Gedenktage, die sich an natürlichen Gegebenheiten wie dem ersten Herbstregen, am Lauf des Mondes oder an Lokalgottheiten orientieren.

Die Oktale (je 45 Tage lang)

Nereton – Frühwinter
Siminia – Spätwinter
Zatura – Frühfrühling
Shinxir – Spätfrühling
Brajan – Frühsommer
Raia – Spätsommer
Chrysir – Frühherbst
Gyldara – Spätherbst

Religion und Glaube im Imperium

Das Pantheon des Imperiums umfasst formell eine 'Familie' von acht Göttern, die die wichtigsten Bereiche des Lebens beherrschen. Ihre Tempel sind zentral in jeder Provinzstadt zu finden, und ihnen zu huldigen ist Pflicht aller loyalen Untertanen des Thearchen. Dass das Pantheon ein historisches Konstrukt ist, erkennt man nicht allein an der offensichtlichen Herkunft seiner Mitglieder aus verschiedenen Kulturen, sondern auch an deren bewusst biederer und bisweilen sogar langweiliger Darstellung, die es jedem Untertanen recht machen und keinen Fanatismus erlauben soll.

Im Imperium herrscht wenig Frömmigkeit, stattdessen stehen die meisten ihren Göttern in einer sehr sachlichen, fast geschäftsmäßigen Haltung gegenüber und behandeln sie als übermächtige Wesen mit bekannten Vorlieben und Abneigungen, aber kaum als sittliche Vorbilder oder spirituelle Führer. Den Göttern wird etwas gemäß der Tradition Passendes (und Kostbares) geopfert, weil man sich davon konkrete Vorteile im Diesseits verspricht; ihnen zu dienen, ist klug und sinnvoll, weil man etwas dafür bekommt. Eine wichtige Rolle spielt die rituelle Deutung des Vogelfluges auf mögliche Omen, und jeder Gottheit sind bestimmte Flugtiere zugeordnet.

Die Weihe zum Priester (vor allem eines der Staatsgötter) hilft sehr beim Aufstieg auf der Karriereleiter, und so finden sich in vielen Tempeln nur noch Priester, die ebenso skrupellos das eigene Vorankommen verfolgen wie weltliche Würdenträger. Einem Tempel reichlich zu spenden hilft oft nicht deshalb, weil der Gott gnädig gestimmt wird, sondern weil seine Priester ihren großen Einfluss spielen lassen. Echte 'Geweihte' im aventurischen Sinn sind selten.

Im Gefolge kleiner und lokaler Götter kommt es allerdings auch vor, dass die Gottheit nicht etwa viele Priester, sondern einen einzelnen Favoriten mit größeren Mengen Karmaenergie ausstattet. Diese Sterblichen müssen dann als die persönlichen Agenten des Himmlischen betrachtet werden.

Selbst die Amaunir, die ihre Götter leidenschaftlicher verehren, sind nicht frei von dieser nüchternen Einstellung – hier ist es eben besonders das rauschhafte Erleben der Liebe oder der Jagd, das man durch die Teilnahme an den Riten erwerben will. Ihre Orakelpriester deuten meist nicht den Vogelflug, sondern lesen aus den Eingeweiden der Opfertiere. Völker, die echte Frömmigkeit kennen, sind eher selten und werden allgemein für diese 'kindische' Einstellung belächelt: Dass etwa die meisten Leonir tiefen Respekt für Khorr und Rrondr verspüren, gilt vielen als weiterer Beweis ihrer Rückständigkeit.

Jenseitsvorstellung

Wie oben erwähnt, kümmern sich die Imperialen – vom Sklaven bis zum Optimaten – vornehmlich um ihr diesseitiges Glück. Sie verehren die Staatsgötter und spenden ihnen, um ihrerseits diesseitige Vorteile zu genießen oder von Unheil verschont zu bleiben. Nach dem Tode erwarten sie, dass Nereton sie von ihren Mühen erlöst und in sein jenseitiges Reich Limbo aufnimmt.

Besonders gläubigen Anhängern der Götter oder solchen, die die Prinzipien eines Gottes besonders gut verkörpern, ist die Vergöttlichung

1) Diese Tage entsprechen zwar nicht genau den astronomischen Gegebenheiten, sind aber für den Festkalender genau genug.

verheißen. Sie werden zu Dienern und bisweilen derischen Gesandten der Göttlichkeit und haben Teil an der Macht der Jenseitigen.

Nereton

Nereton ist der älteste, aber nicht der ranghöchste der Götter – denn er ist 'tot', wenn man das über einen Gott sagen kann: Er folgte der Seele seiner Gattin, der Allgebärenden Sumu, ins Totenreich, nachdem er lange als strenger, aber gerechter Herrscher regiert und mit ihr vier Kinder gezeugt hatte. Heute fungiert er noch als Richter über die Toten, der unerbittlich deren Sünden und Frevel ahndet (auch wenn der Volksglaube viele Mittel kennt, wie man sich bei Übeltaten 'für Nereton unsichtbar' machen kann). Seine Boten sind Aasvögel, Spukgeister und Untote, die er als Strafmaßnahmen (oder Helfer seiner Priester) aussendet. Nereton wird auch als Gott der Nacht und Dunkelheit verehrt, und er ist in den dunklen Schemen auf dem Mond, der Totenpforte, zu erkennen. Wer bei Neumond stirbt, wenn die Totenpforte geschlossen ist, der muss zumindest einige Tage ruhelos umhergeistern.

Brajan

Brajan, das erste Kind von Sumu und Nereton, hat von seinem Vater die Herrschaft über die Welt geerbt. Er gebietet über das Licht und die Sonne und ist ein Feind all derer, die Ordnung und Gerechtigkeit bedrohen. Als 'Herr der Herrschaft' ist er das himmlische Gegenstück zum derischen Thearchen: Der Himmelskönig lenkt und inspiriert das Imperium der Menschen und lässt ihm seine besondere Aufmerksamkeit zukommen. In seinem Namen werden Staatsakte vollzogen, und bei ihm werden die höchsten Eide geschworen. Als seine Boten gelten die Greifvögel, die himmelhoch fliegend selbst der Sonne nahe kommen und über die Sterblichen wachen.

Brajan wird als würdiger, vollbärtiger Monarch mit Krone und Szepter dargestellt, dessen drei Augen vollständig golden gleißen.

Gyldara

Gyldara ist das zweite Kind Sumus und Neretons und repräsentiert Glück, Gedeihen und Zufriedenheit. Zu ihren Aufgaben zählen der Schutz des Heimes und der Familie. Sie schaut darauf, dass die guten alten Sitten eingehalten werden, und schenkt den Frommen Glückseligkeit und Harmonie, aber auch derische Reichtümer und Erfolge. Die Priester der Gyldara sind oft als Heiratsvermittler aktiv und immer beschäftigt, günstige Verbindungen zwischen großen Sippen zu vermitteln; und es heißt, Gyldara würden denen Liebe gewähren, die gehorsam den ausgewählten Gatten ehelichen. Als ihre Boten gelten die Goldtauben.

Gyldara wird traditionell als würdige Matrone mit Kopftuch und züchtigem Gewand dargestellt, deren Blick kein Unfrieden in Heim und Familie entgeht.

Shinxir

Shinxir ist der Sohn von Brajan und Gyldara, als Gott des Krieges und des Mutes ein wackerer und unerschütterlicher Verteidiger der Ordnung, wie sie seinen Eltern entspringt. Er lenkt und inspiriert die Myrmidonen des Imperiums, und seine Waffen sind Strategie und Taktik, Disziplin und Gehorsam. Er gilt als ruhiger Planer und Erfinder des Brettspieles Myrmas, und als besten Weg zu Kraft und Selbstbeherrschung sehen seine Anhänger Kampfübungen und Leibesertüchtigungen: Die großen athletischen Wettkämpfe der einzelnen Horasiate wie auch die große Imperiade stehen unter dem besonderen Segen des Shinxir.

Als seine Boten gelten Hornissenschwärme, die diszipliniert dem Ideal des himmlischen Soldaten nacheifern.

Shinxir wird dargestellt als junger, muskulöser Mann in einer archaischen Myrmidonenrüstung, dessen Waffen blitzen und glänzen. Zu ihm beten besonders die Offiziere der Myriaden, doch auch sonst Leute, die sich eine erfolgreiche Strategie gegen eine Schwierigkeit erhoffen.

Siminia

Siminia ist die Tochter von Brajan und Gyldara. Als Göttin des Handwerks und des Haushaltes ist sie für das geschäftige Wirtschaften in den Städten und Häusern zuständig: Sie wacht über Schmiede- und Herdfeuer und beschützt Handwerker, Arbeiter, ehrbare Kaufleute und Erfinder, denn das Neue zu schaffen ist ihr eine Freude. Geistesblitze und kreative Einfälle sind ihre Gaben, und man opfert ihr, um Erfolg im Gewerbe zu gewinnen. Ihre Priester verabscheuen jede Form von Pfuscherei, und Unehrlichkeit im Handel gilt als eine der schlimmsten Sünden. Die Marktplätze und Handelsmessen des Imperiums stehen unter dem Schutz der Göttin. Ihr Sendbote ist die geschäftige Korbschwalbe.

Siminia wird als junge Frau dargestellt, die gerade an einem Werkstück arbeitet – welcher Natur dieses ist, hängt oft von den Vorlieben des Stifters ab, und in manchen Städten wechseln die Standbilder im Tempel oft, weil jeder Handwerkercirkel den anderen ausstechen will.

Chrysir

Chrysir ist der zweite Sohn von Sumu und Nereton und damit der jüngere Bruder des Brajan und der Gyldara. Daher erhielt er auch nur die Herrschaft über den Luftraum und gebietet damit als Gott von Wind und Regen vor allem über das Wetter; und anstelle des mächtigen Lichtstrahls seines Bruders besitzt er den wilderen und ungenaueren Blitz. So ist er als launischer Gott bekannt, der seine Gunst und seinen Groll aus Motiven verteilt, die für Sterbliche schwer fassbar sind, auch wenn manche 'Wettermacher' etwa anderes behaupten. Als Bringer des Regens wird er von Bauern sehr umworben, als Lenker der Winde von Seeleuten angebetet und beschwichtigt, als Herr des Nebels von Flussschiffern besänftigt. Als seine Boten und Diener gelten die See- und Sturmvögel, vor allem die Möwe.

Chrysir wird als mächtiger Mann dargestellt, oft von Brajan kaum zu unterscheiden – nur ist sein Haupt von Wolken umkränzt, und es finden sich viele Wettermotive wie Regentropfen und Gewitterblitze auf seinem Gewand.

Zatura

Zatura ist die zweite Tochter von Sumu und Nereton. Als das letzte Kind der Allgebärenden erbte sie deren Macht über die Fruchtbarkeit der Pflanzen, aber auch des Leibes bei Mensch und Tier. Sie ist die Gattin ihres Bruders Chrysir, der die Erde mit seinem Regen befruchtet, damit sie Pflanzen hervorbringen kann. Sie kennt alle Heil- und Giftpflanzen, und so wird sie auch von Kranken und Heilern angerufen, um Heilung oder Linderung zu schenken.

Die Versorgung des Imperiums mit Speise und Trank ist ihr wichtigstes Ziel, und ihre Priester sind bei Aussaat und Ernte auf den großen Gütern des Imperiums zu finden; in ihrem Namen werden auch die Armen als 'Kinder des Thearchen' mit kostenloser Nahrung gespeist. Als ihre Boten gelten die großen Schreitvögel, die auf den Feldern die Schädlinge fressen, ohne die Pflanzen zu beschädigen.

Zatura wird meist als fröhliche, etwas bäuerliche Frau in mittleren Jahren dargestellt, die grüne Gewänder und einen Stirnkranz aus örtlichen Feldfrüchten trägt.

Raia

Raia ist nach allgemeiner Ansicht die Jüngste im Pantheon: Sie gilt als Tochter der Gyldara, und man sagt, die Göttermutter habe sie durch den Genuss eines Glases Wein empfangen.

In jedem Fall ist sie die Patronin all dessen, was Freude bereitet: Festmahle, edle Weine und kostbare Düfte, Musik und Tanz, Tändeleien

und das Liebesspiel. Brajan und Gyldara haben ihr erlaubt, so sagt man, kleinere Verdienste der Sterblichen sogleich durch flüchtige Vergnügen zu belohnen, und ihre unstete, wechselhafte Art macht sie auch zur Vertrauten des glücklichen Zufalls, die oft bei Glücksspielen um ihre Gunst gebeten wird. Als ihre Boten gelten nicht nur die flatterhaften Schmetterlinge, sondern auch die prächtigen Pfauen, und wer es sich leisten kann, hält einige davon im Garten seiner Villa.
Raia wird entweder als junge Frau dargestellt, die eine Katze auf den Armen trägt, oder aber als junge, verführerische Amauna.

Andere

Einige weitere Gottheiten werden zwar als Familienmitglieder betrachtet, aber nicht zum eigentlichen Pantheon gezählt, da sie nur von einigen Ständen oder in bestimmten Situationen angebetet werden.
Charypta gilt allgemein als die missratene Tochter des Chrysir, der sie für ihre Rebellion aus seinen Lüften verstieß und ins Meer verbannte, das ihm bis dahin auch unterstand, aber heute die Domäne Charyptas ist. Das Imperium misstraut dem Meer, und so wird Charypta, die Herrin der Strudel, der Seeungeheuer und der Sturmfluten, nur mit Opfern besänftigt (die allerdings manchmal sehr großzügig ausfallen können) und nicht verehrt oder gar geliebt.
Der Kult von **Ephar**, dem im ersten Imperium als Herrn des Wassers eine große Bedeutung zukam, ist heutzutage zur Bedeutungslosigkeit herabgesunken. Nur selten noch wird er als jähzorniger Sohn Charyptas geehrt – oder besser: beschwichtigt.
Pheronos ist der Bruder oder Gespiele der Raia und ein Gott von amaunischer Gestalt. Er ist der Freund der Jäger und beschert denen, die zu ihm beten, Erfolg, vor allem aber Vergnügen und Freude bei der Jagd. Dieses Konzept begeistert natürlich vor allem die amaunischen Untertanen des Thearchen. Man munkelt, dass Pheronos auch von denen verehrt wird, die nachts auf verbotene Weise 'Beute machen', doch sind derlei Diebestempel nicht öffentlich zu finden.
Der **Thearch** schließlich gilt als Mittler zwischen Sterblichen und Göttern, und in den Tempeln der Acht wird auch seiner göttlichen Inspiration gehuldigt, der unfassbaren Götterkraft, die ihn zu dieser Aufgabe befähigt. In dieser Funktion ist er auch berechtigt, in der Hauptstadt jedes Horasiats einen Metropoliten als höchsten und einflussreichsten Priester zu berufen, der dem Horas als geistlicher Berater zur Seite steht.

Weitere Götter

Wie gesagt sprechen die offiziellen Kulte des Pantheons und seiner Verwandten nur noch einen Teil der imperialen Untertanen an – nämlich jene, die nicht nach einem tieferen Sinn oder spirituellen Erlebnissen suchen. Die sehr formelhafte – und überaus biedere – Verehrungsform hat dazu geführt, dass sich einige Untertanen anderen, persönlicheren Religionen zugewandt haben:
RaDja ist die Haupt- und Volksgöttin der Amaunir und wird als Herrin des Rausches und der Ekstase verehrt. Die Riten der RaDja werden heute auch von genusssüchtigen Menschen besucht, die sich von der gefährlichen Wildheit eines amaunischen Liebesfestes einen neuartigen Reiz versprechen. Ansonsten opfern die Amaunir den Staatsgöttern und verehren eine Reihe von halbgöttlichen Sippenmüttern und Ahnengeistern.
Die Jüngste ist eine Göttin weit außerhalb des Pantheons: Sie verkörpert das Leben an sich, vor allem den Aspekt des Werdens und des Wandels und lässt sich in kein festes Konzept zwängen. Ihre Anhänger nennen sie auch 'so alt wie die Zeit' und lehren, ein jeder sei von der Göttin geschaffen und mit der Freiheit beschenkt worden, sich nach eigenem Willen zu verändern. Sklaverei und eigentlich jegliche Ordnung seien Frevel gegen die Jüngste, und manche ihrer Anhänger kämpfen auch mit Waffen gegen die Vertreter der Herrschaft. Die meisten Prediger sind es gewöhnt, stets Namen, Kleidung und Auftreten zu verändern, um sich der Verfolgung zu entziehen, aber das ist in ihren Augen ein weiterer Dienst an der Jüngsten, die die Wandelbarkeit liebt.
Der **Vielgesichtige** ist ein überaus heimlicher Gott, dem allerlei Übeltaten zugeschrieben werden – so sagen manche, er habe Nereton erschlagen. Er besitzt einen sehr mysteriösen Kult, der allgemein verpönt ist – doch insgeheim munkelt man, der Eingeweihte erlange große Macht über seine Umwelt und erfahre, welche Honoraten und Optimaten ebenso insgeheim zum Kult gehören. Die Riten sollen auf alten sumurrischen oder auch vesayischen Geheimlehren aufbauen, und man weiß, dass die Eingeweihten häufig Sklaven für ihre Menschenopfer kaufen oder rauben.

Religionen fremder Völker und Kulturen

Neben dem Imperialen Pantheon gibt es gerade in den nichtmenschlichen Kulturkreisen eine Vielzahl weiterer Götter und Glaubensausrichtungen. Die folgenden Götter können hier nur mit kurzen Stichworten erläutert werden; mehr zu den Gottheiten spezieller myranischer Völker finden Sie in der jeweiligen Kultur- und Regionalbeschreibung.

Annereton: eine Hauptgottheit der Neristu; der Totenrichter, Herr des Mondes, der Sterne und der Nacht
Ansumya: eine Hauptgottheit der Neristu, die Totengebärerin und Herrin der Höhlen, die auch für Fruchtbarkeit und Bodenschätze steht
Apadravya: die Hausgöttin einer shindrabarischen Sippe
Aphamara: makshamaunische Göttin der Jagd und der Rachsucht
Aurisha: eine Gottheit der tharpurischen Amaunir, gilt als die Manifestation des Brajan
Avinas: der Vogelgott und Stammvater der fliegenden Vinshina
Bal'Ingra: der Feuer- und Goldgott der kerrishitischen Seefahrer
Efhardh: eine Hauptgottheit der Loualil, Geliebter der Ma'ada
Efiirt: Hauptgottheit der Risso, gebendes Prinzip des Meeres
Feshavat: luchsartige Gottheit der Makshamauni; steht für List, Heimlichkeit und Spiel
Fherrorrach: der Gott der Pardir-Söldner
Gra-Khal: halbgöttlicher Bote des Schädelgotts der Draydal
Kamaluk: jaguargestaltige Gottheit der Makshamauni; steht für Kampfrausch und Tapferkeit
Karribd: eine Hauptgottheit der Risso, nehmendes Prinzip des Meeres
Khorr: der kampfeswütige Vater- und Kriegsgott der Leonir, Vater und Gemahl der Rrondr
Lajata: eine nequanische Gottheit, die Allweise; ihr Symboltier ist die Schildkröte
Lev'tha: eine der beiden Hauptgottheiten Era'Sumus, Gatte der Satu
Lohurama: makshapurische Urgottheit
Ma'ada: Hauptgottheit der Loualil, Göttin des Wandels und Hüterin der Zeit
Melakob der Tausendleib: nequanische Gottheit, die sich in der Einheit der Schwarmfische offenbart
NaMar: mythologische Umschreibung der Wald-Amaunir für den Tod
NaOr: mythologische Umschreibung der Wald-Amaunir für das Leben
NyAkh: die Windsbraut der Nyamaunir, die manchmal als Tochter oder Gespielin des Chrysir gilt
Ojo'Shombri: der shingwanische Gott der Verborgenheit
Oraprandya: eine Urschlange der shindrabarischen Mythologie
Orr'Sombrr: der Hauptgott der Tighrir; steht für Weisheit, Magie und Verborgenheit
Os'Grapt: Götze der Mholuren, der in der Gestalt eines Osguras angebetet wird

Pateshi: ein katzenköpfiger Gott der Heilkunst, der von de Makshamauni verehrt wird
Phasmajira: eine Katzengöttin Tharpuras, Herrin des Fleisches, auch Todes- und Jagdgottheit
Rrondr: die fürsorglich-ehrenhafte Muttergöttin der Leonir
Rron'Shur: die Hauptgöttin der Tighrir; steht für Kampf, Blut, Tapferkeit
Satu: eine der beiden Hauptgottheiten Era'Sumus, auch 'die Tochter' genannt
Satyara: Göttin der Satyare, animalische Herrin der Tiere und ihrer Triebe, die Verkörperung der Intuition und der Emotionen
Shirr: Todesbote der Leonir, dessen Element das Feuer ist
Sumgari: makshapurische Urgottheit
Tedion: gefürchtete valantische Gottheit der Langeweile
Thyarkh: der Sternenherrscher (Thearch), Gott der Thyarkhash
Trikamadha: eine Urschlange der shindrabarischen Mythologie
Tscha: die shingwanische Göttin von Farbe, Wandel und Zukunft
Xarch: der Schamanen- und Heilkunstgott der wilden Leonir

Myranische Wissenschaft

Zumindest im Imperium gilt: Wissen ist Macht, und Macht teilt man nicht gerne. Daher gibt es zwar eine Menge Wissen, das aber aufgespalten und unzusammenhängend im Besitz diverser Cirkel, Alten Familien, Religionsgemeinschaften und ähnlicher kleiner Gruppen ist – und eindeutig als Geheimwissen betrachtet wird. Vornehmlich mit dieser Herangehensweise an Wissen und Wissensvermittlung hängt auch der ausgesprochen niedrige Alphabetisierungsgrad im Imperium zusammen: Die wenigsten Freien und Sklaven können lesen und schreiben, obwohl sie wissen, dass ihnen dies viele Tätigkeiten erleichtern könnte. In den angrenzenden Ländern der Bansumiter ist dies nicht viel anders, während Vesai und Neristu in ihren (auch sprachlichen) Ghettos oft erstaunlich belesen sind.
Zur geringen Verbreitung von Wissen trägt auch bei, dass viele myranische Sprachen, darunter das in der Wissenschaft übliche Hiero-Imperial, sich komplizierter Bilderschriften mit allerlei zusätzlichen Sonderzeichen bedienen (und zudem je nach Cirkel noch mit geheimen oder umgedeuteten Ideogrammen durchsetzt sind). Diejenigen Sprachen, bei denen dies nicht der Fall ist, sind meist Verkehrssprachen, deren Inhalte auf das Wesentliche reduziert wurden, weswegen sie sich weder für Lyrik noch für philosophische Abhandlungen eignen. Und da letztlich auch keine Methode bekannt (oder besser: erlaubt und verbreitet) ist, Texte schnell zu vervielfältigen und unters Volk zu bringen (diesen Zweck erfüllen bezahlte Ausrufer), wird sich an diesem Zustand so schnell wohl nichts ändern.

Naturphilosophie und Grundlagenforschung

In der **Mathematik** sind die Null, negative und Dezimalzahlen bekannt (zur Zählung wird häufig noch das altertümliche Fünfersystem benutzt) und die Geometrie weit fortgeschritten, sogar Funktionstafeln sind bereits im Umlauf und die ersten Grundlagen der Infinitesimalrechnung diskutierter Stoff unter den Gelehrten, die wiederum im Verein mit Feinmechanikern für genaue mechanische Rechengeräte sorgen (für die angewandte Dämonologie fast überlebenswichtig).
Die 'Krondisziplin' der myranischen Wissenschaften ist die **Mechanik** auf der Basis von Erfahrungswerten, wenn auch noch viele Gesetzmäßigkeiten ihrer Entdeckung harren. Tabellen zur Materialkunde, zu Biege- und Scherkräften, zur Reibung und zum Auftrieb erleichtern das mechanische Handwerk, das viele Kräne und Hebewerke, Übersetzungen und Flaschenzüge, Fahrzeuge und Pumpen hervorgebracht hat. An weiteren Phänomenen ist der Kompass bekannt, ja sogar das Magnetfeld als kuriose Randerscheinung. Dass Blitze eine 'affectio' zu bestimmten Metallen haben, wurde auch schon beobachtet.
Ein bislang vernachlässigter Bereich ist die **Optik**: Zwar gibt es einige hervorragende Gläser oder besonders klaren Optrilith, aber keine daraus geschliffenen Linsen, die als Lupen, Mikroskope oder Fernrohre Verwendung finden. Die Gesetze der geometrischen Optik sind daher ebenfalls unbekannt, Verdopplungsgläser aus Kalkspat und Prismen aber eine bisweilen verwendete Spielerei. (Aber so, wie es magische Richtungsweiser gibt, kennt man auch Fernrohre, 'Kontrastverstärker' und 'Nachtsichtgeräte' – jedoch nur als magische Artefakte.)
Die experimentelle **Alchimie** (häufig mit magischer Unterstützung) hat vor allem eine große Menge materialkundlichen Wissens hervorgebracht, das sich auch in dicken Tafelwerken findet. Dazu kommen diverse Säuren, Lösungsmittel und Brandöle. Die Elementartheorie ist immer noch vorherrschend, und alle Substanzen werden als Mischungen der sieben Elemente angesehen.
Auch auf dem Gebiet **Biologie** herrscht empirisches Wissen vor, ohne dass Gesetzmäßigkeiten oder Zusammenhänge bekannt wären (obwohl es diverse Ansätze des Hauses Phraisopos gibt).
Dass viele der genannten Wissenschaften nicht so weit fortgeschritten sind, wie man es vermuten könnte, liegt am Übergewicht der magischen Wissenschaften, die, vor allem in der praktischen Umsetzung, weitaus schneller und effektiver Ergebnisse zeigen, als weltliche Methoden dies könnten. Mehr dazu finden Sie im Kapitel **Myranische Magie** ab Seite 236.

Angewandte Wissenschaft und Technik

Die übliche Methode der **Fernkommunikation** bedient sich einzelner Boten, die entweder eine schriftliche (und oftmals codierte) Nachricht oder einen *Mnemokristall* transportieren oder denen die Nachricht ins eigene Gedächtnis eingespeichert wird (ohne dass sie selbst auf dieses Wissen zugreifen könnten). Winktürme (Semaphore) sind nicht bekannt, Spiegelzeichen werden bisweilen auf dem Schlachtfeld verwendet, und die Vinshina kennen eine Art der Übermittlung von Kurznachrichten und Warnungen vermittels Schallhörnern und Heulscheiben. Elementarwesen und Dämonen als Nachrichtenüberbringer werden zwar eingesetzt, gelten aber als notorisch unzuverlässig. Den Häusern Aphirdanos und Eupherban sagt man nach, sie besäßen Möglichkeiten der magischen Fernkommunikation, die aber wohl extrem kompliziert und kostspielig im Betrieb sind.
Die wichtigste **Kraftquelle** ist Menschenkraft (Sklaven oder Verbrecher, aber auch unterbezahlte Tagelöhner), vor allem, was den Betrieb von Kränen und den Vortrieb von Schiffen angeht. Für Mechaniken, die eine kontinuierliche Leistung bringen müssen (Be- und Entwässerungspumpen), werden auch Zugtiere eingesetzt. Wasserkraft findet entlang aller Flüsse Verwendung und ist wie alle mechanischen Künste hoch entwickelt, Windkraft wird seltener genutzt. Feuer als Kraftquelle (aus Holz, Steinöl oder -kohle) wird nur zu alchimistischen Zwecken eingesetzt; es gibt einige wenige Spielereien mit Dampf, aber keine funktionierenden Dampfkraftmaschinen. Kleinere Gerätschaften funktionieren häufig auf der Basis von Uhrwerken oder gar mittels Astralenergie, die nur in teuren Kristallen oder magischen Metallen gespeichert werden kann.
Ein Gebiet, in dem die myranischen Naturkundler und Handwerker brillieren, ist die **Materialkunde**, egal, ob es nun Hüttenwesen und Gussmethoden oder die alchimistische Verarbeitung tierischer und

pflanzlicher Produkte zu Werkstoffen für den Rüstungs- oder Fahrzeugbau sind. Namentlich zu erwähnen sind *kerrishitische Edelbronze*, *verschiedenfarbige Stähle*, die unter dem Einfluss der magischen Metalle entstehen (Mindorium, Arkanium und Endurium sind recht verbreitet) oder *Karettan*, das aus den inneren Panzerschichten großer Schildkröten gewonnen wird und fast so zäh wie Stahl ist (dabei jedoch deutlich leichter).

Tharpurisches Zerrharz erlaubt den Bau funktionierender Dichtungen, während verschiedene *aquatische und Steinöle als Schmiermittel* dienen. Besondere Baugesteine sind der durchsichtige *xarxarische Optrilith*, der vielseitig verwendbare *Gussgranit* und der leichte, aber eisenharte *Chratmörtel*. Auch einige Holzarten mit besonderen Eigenschaften finden Verwendung, sei es das *shindrabarische Goldholz* mit seinem metallischen Glanz, der daher rührt, dass die Bäume Edelmetalle aus dem Boden ziehen und anlagern, oder das extrem seltene *Schwebeholz (Pheroxyl)* aus den äquatorialen Dschungeln, das den Gesetzen der Schwerkraft zu spotten scheint. All diese Materialien und die Kunde darum erlauben mechanische Wunderwerke, die für den Aventurier schier undenkbar sind.

Auch auf Myranor beruht das **Kriegswesen** vornehmlich auf Hieb und Stich, und so sind *Nahkampfwaffen* noch immer dominierend (vornehmlich solche, die in geschlossener Formation eingesetzt werden können), wenn auch die imperialen Myriaden nach den Gefechten mit den Ban Bargui begonnen haben, größere Kontingente von Schützen aufzustellen. Wichtig sind entweder Disziplin oder aber Mobilität der einzelnen Truppen, und so manches Mal hat der kluge Einsatz eines kleineren und schlechter ausgerüsteten Heeres eine Entscheidung herbeigeführt, die besser ausgestatteten Armeen verwehrt war.

Das andere Ende des Spektrums bilden *arcanomechanische* Kriegswagen, Insektopter und Krysobelas, aber auch die seltene direkte Schlachtfeldmagie, die zumindest momentan noch dem Imperium eine drückende militärische Übermacht auf dem Kontinent garantieren.

Die untermeerischen Kulturen verlassen sich größtenteils auf individuelle Kampfkraft und abgerichtete Wasserwesen; es gibt auch einige Schallwaffen, Harpunen verschiedener Größe, giftgefüllte Tauchbomben und Unterwassermagie.

Die imperiale **Medizin** beruht auf einer Sieben-Elemente-Theorie, weswegen Behandlungen mit 'sympathetischen' Edelsteinen und Kräutern oder während bestimmter Sternkonstellationen die Regel sind. Daneben existiert eine auf Erfahrung basierende, recht effektive *Kräuterkunde*. Auch die anatomischen Kenntnisse (auch von Fremdspezies) sind sehr umfassend, was wiederum die (konventionell wie magische) *Chirurgie und Prothetik* beflügelt hat, wobei letztere sogar in der Lage ist, innere Organe zu ersetzen. (Daneben sucht man gerne die Heilkundigen der Vesai und Kerrishiter auf, die vor allem in der *Schmerzbehandlung* wahre Wunder vollbringen können.) Die Wasserversorgung und Abwasserentsorgung in den Metropolen funktioniert (meistens); es gibt eine Badekultur und bezahlte 'Kammerjäger', so dass die grundsätzlichen *hygienischen* Bedingungen recht zufrieden stellend sind.

Die **landwirtschaftlichen Kenntnisse** sind dank der Tiere und Pflanzen aus dem Haus Phraisopos weit fortgeschritten und erlauben die Versorgung der imperialen Metropolen von den umliegenden Domänen aus – zumindest die Grundversorgung mit den ebenso nahrhaften wie geschmacklosen Pulpellen.

Die Domänen erhalten im Gegenzug Dung aus den Städten, der zusammen mit Fruchtwechseln und Jahresbrachen gleichbleibend gute Ernten garantiert, die wiederum von einfachen Mähdreschern und Tausenden Sklaven und zwangsrekrutierter Saisonarbeiter aus den Städten eingefahren werden. Daneben wird sehr viel Fischwirtschaft betrieben, nicht nur zur Ernährung, sondern auch zur Gewinnung von Aqualeder und besonderen Werkstoffen.

Besondere Leistungen der myranischen **Baukunst** sind die künstlichen Tafelberge mit den Palästen der Optimaten, die Chrattac-Spindeln oder die bizarren Wohntürme der Amaunir. Freitragende Kuppeln und große Glasflächen sind ein Zeichen von Macht und Wohlstand, ebenso wie der Anschluss an eine private Wasserleitung, nicht jedoch ein Anschluss an die Kanalisation, der in den großen Metropolen auch den Mietskasernen der Armen zuteil wird.

Die wenigen imperialen *Straßen*, die zur Blütezeit des Zweiten Imperiums entstanden, sind heute in schlechtem Zustand, und alle anderen Wege sind eher drittklassige Pisten, so dass die Hauptlast des Verkehrs von allerlei *Tragtieren*, Fußgängern und einer Vielzahl verschiedener *Schiffstypen* (von Treidelkähnen über Flusssegler bis hin zu Schaufelradgaleeren) auf Meeren, Flüssen und Kanälen getragen wird. Die von Blutbüffeln gezogenen Lastwagen mit ihren großen Scheibenrädern vermögen zwar enorme Lasten zu transportieren, sind aber nicht sonderlich schnell oder wendig. Es gibt wenige *Streitwagen*, die deutlich beweglicher sind, diese erfordern aber eine Anspannung der seltenen und teuren Pferde. Arcanomechanisch angetriebene Fahrzeuge sind noch teurer und daher entweder den Heeren oder den mächtigsten Würdenträgern vorbehalten, ebenso wie fast alle Arten des *Luftverkehrs*, ob mit Insektoptern oder Luftschiffen.

Reisen und Verkehr

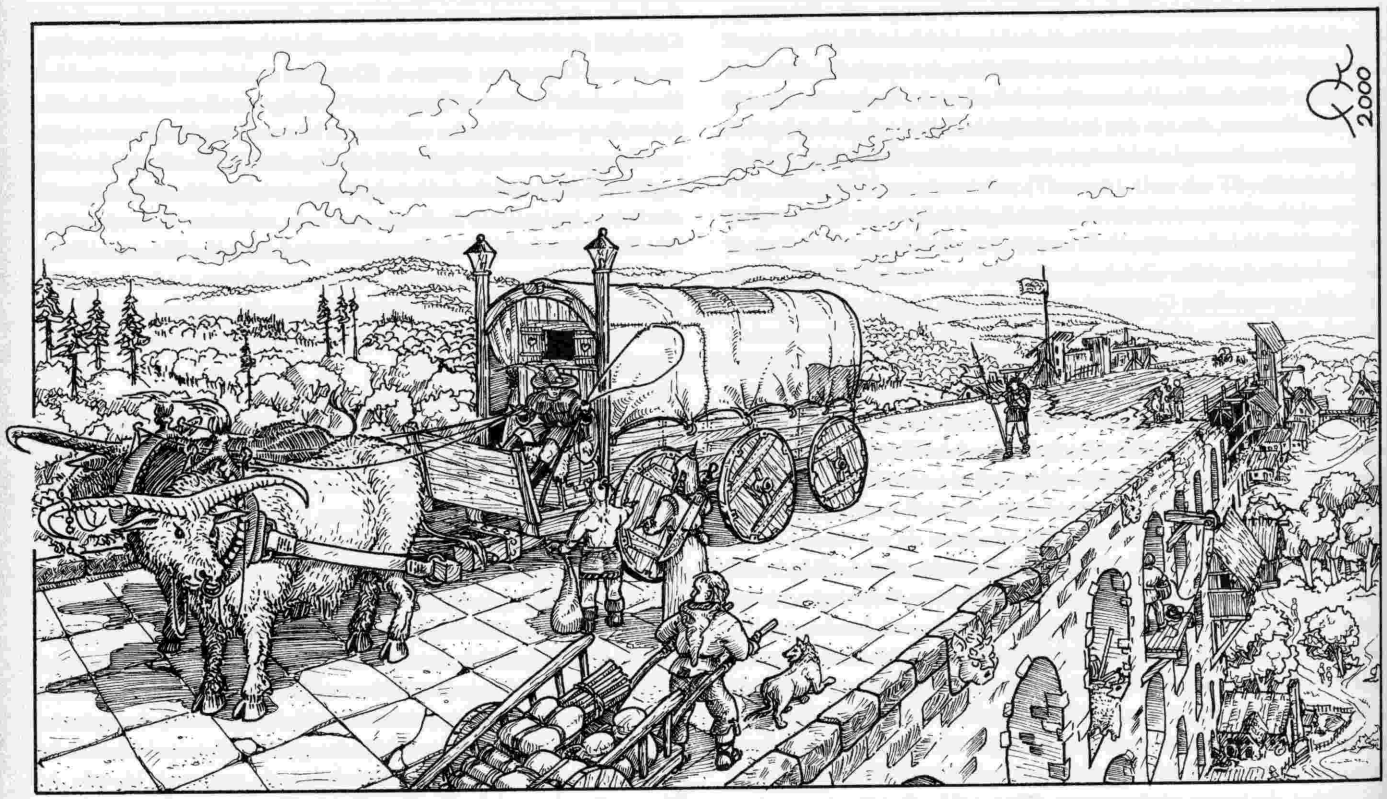
Reisen ist in Myranor eine Angelegenheit für gut vorbereitete Spezialisten: Händler, Myrmidonen, Seeleute, Karawanenführer, Vaganten, Vinshina und Lyncil. Der gewöhnliche imperiale Bürger, Makshapuri oder eshbathische Stadtbewohner reist nicht, sondern bleibt an dem Ort, dem die Götter und die Obrigkeit ihm zugewiesen haben, und wenn er doch einmal von einer Metropole zur nächsten oder zu einem Schrein reist, dann zu Fuß, in großen Gruppen und meist nur einmal im Leben.

Pferde sind in Myranor recht selten und entsprechend teuer und andere Reittiere wie *Danthreki, Munari* oder *Skarabäen* im zentralen Imperium wenig bekannt. Haupttragtier dürfte das *Maultier* sein, das aus einer fruchtbaren Paarung lorthalischer Langmähnen mit Eseln hervorging und seither im gesamten Imperium in großer Zahl gezüchtet wird. Im Süden Myranors ist neben dem sechsbeinigen *Hurdar* auch der *Esel* recht verbreitet, in der Narkramar die Wasser speichernden *Ghaal* oder, wie auch bei den Ban Bargui, große *Tausendfüßler*. Das typisches Tragtier innerhalb der Städte ist jedoch der jeweils vorherrschende Zweibeiner.

Auf myranischen Straßen

Auf ganz Myranor finden sich hin und wieder Reste breiter, schnurgerader Straßen aus der Frühzeit des Zweiten Imperiums, die allen Gegebenheiten der Natur zu spotten scheinen, sich auf Viadukten über Täler spannen, in bis zu drei Meilen langen Tunneln ganze Berge durchqueren und an denen in regelmäßigen Abständen Herbergen zu finden sind. Die *Hochstraßen* sind zwar teilweise eingestürzt und mit bizarren Holzkonstruktionen repariert, aber dennoch ist ihr Standard – wo noch vorhanden – dem aller anderen Wege um Längen voraus. Alle anderen Routen im Imperium sind eher drittklassige Pisten, die besten davon die Treidelpfade entlang der Orismanis – und in den anderen Ländern Myranors sind, von einigen Prozessionsstraßen abgesehen, die Wege meist in noch schlechterem Zustand.

Typische Zugtiere sind *Blutbüffel, Ghaal* und *Danthreki*, in Tharpura und Makshapuram auch *Jharranothen*. Sie sind meist vor großen und massigen Konstruktionen angespannt, mit bis zu sechs Scheibenrädern (bei Prunkwagen auch mehr). Echte Kutschen sind wegen des mangelnden Straßennetzes quasi unbekannt, jedoch gibt es leichte, streitwagenähnliche Typen für den Einzelreisenden und in den Städten schnelle, von Menschen oder Amaunir gezogene *Dharlis* und luxuriöse Sänften.



Zu den exotischeren Fortbewegungsmitteln gehören *Windwagen* in Meranthal und der Kentori-Steppe (in besonderen Varianten auch als Eissegler im hohen Norden) oder die in der Steppe der Ban Bargui anzutreffenden *Kyalach* mit ihren Türmen auf dem Rücken sowie die *Mar-Suakim-Sandsegler* der Narkramar.
Wirklich große Fahrzeuge wie Landgaleeren werden entweder mit Sklavenkraft oder arcanomechanisch angetrieben und fast ausschließlich für militärische Zwecke genutzt, ebenso wie die schnellen *Listhani*-Gleitboote.

Auf Fluss und See

Die im Imperium am weitesten verbreitete Transportart für Massengüter wie Pulpellen oder Erze sowie den Personenverkehr ist die Flussschifffahrt auf den Orismanis, auf den Zuflüssen häufig mit *Treidelkähnen*, auf dem Großen Orismani auch mit zweimastigen, dreiecksgetakelten *Flussseglern*. Für den etwas luxuriöseren Reiseverkehr gibt es *Schaufelradgaleeren*, als schnelle Kurierschiffe Ruder- und *Schraubengaleeren*, während Fischer in kleinen Ruderbooten und (auf dem Großen Orismani) in Seglern unterwegs sind. Allgemein führen fast alle Schiffe Hilfsbesegelung. Bemerkenswert sind die vielen Kanäle, die die Arme der Orismanis miteinander verbinden und mancherorts auf Brücken über Land geführt werden.
Flusspiraterie ist auf den größeren Armen des Orismani eine allgegenwärtige Plage, weswegen das Imperium auch eine Binnenflotte unterhält, die gleichzeitig für das Eintreiben von Zöllen zuständig ist. In Tharpura und Makshapuram findet die Flussschifffahrt wegen der tückischen Uferstreifen meist mit kleinen Seglern statt, auf dem Tharpani und dem Mahali auch mit Schraubengaleeren; im Nebelwald, den Dschungeln Makshapurams und auf der Ochobischen Seenplatte sind auch Kanus und Zweibaum-Tretboote durchaus üblich.
In Sachen (Hoch-)Seetransport sind eindeutig die Kerrishiter mit ihren dschunkenähnlichen Seglern führend. Die Serover haben sich seit ihrer Loslösung vom Imperium vermehrt um Hochseeschifffahrt gekümmert und können mit hoch manövrierfähigen kleinen Segelschiffen und mehrmastigen Großseglern aufwarten; Ruderschiffe und Schraubengaleassen werden nur zu Kriegszwecken genutzt.
Die Hjaldinger (sowohl Händler als auch Piraten) verwenden elegante Schiffe mit maximal zwei Masten, geringem Tiefgang und einer Hilfsberuderung, mit denen sie Meere und Flüsse befahren können. Das Imperium dagegen verlässt sich auch auf dem Thalassion in erster Linie auf eine große Anzahl von Schraubengaleeren und riesigen, dickbauchigen Ein- oder Zweimastseglern. Auf dem windarmen Meer der Schwimmenden Inseln finden fast ausschließlich Galeeren Anwendung, die häufig in Gefechte mit den kleinen Schaufelrad-Katamaranen der Abishai verwickelt sind.
Die Makshapurim betreiben fast nur Küstenschifffahrt und sind bekannt für ihre hochbordigen Tetramaran-Flöße, die als Großfrachter oder beweglicher Feldherrnhügel einer Seestreitmacht dienen können und meist schnelle und wendige Katamarane zum Entladen oder als Angriffsfahrzeuge mitführen. In Shindrabar sind vor allem kleine Dschunken verbreitet; größere Schiffe werden fast nur zu Repräsentationszwecken der lokalen Potentaten gebaut. Als Beiboote dienen Trimarane, die zu kompakten Bündeln zusammengeklappt werden können. Exotische Seefahrzeuge schließlich sind die extrem beweglichen *Seedrachen* der Nyamaunir, die *Demergatoren* der Nequaner oder die vogelköpfigen *Shalassi* aus Eshbathmar.

Luftfahrt

Die einzige zivile Luftfahrt, die nicht auf dem Einsatz von Muskelkraft beruht, wird von den *fliegenden Märkten der Vinshina* gestellt, deren bunte Luftschiffe allerdings keine Fremden als Passagiere befördern. Einige wenige Insektopter werden von den wirklich Reichen und wirklich Mächtigen auch privat genutzt. Luftpiraterie oder Angriffe von Xarthiden, Wamuqs und Kondoren sind zwar selten, sorgen aber dafür, dass Luftfahrt auch über Myranor noch immer ein großes Abenteuer darstellt.

Die Horasiate – Länder des Thearchen

Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen die wichtigsten geographischen und kulturellen Besonderheiten der imperialen Horasiate, die zwischen Era'Sumu im Osten und Xarxaron im Westen, zwischen Corabeniu im Norden und Tharpura im Süden liegen – grob also das südliche Drittel des Imperiums.
Angrenzende Länder und Regionen (speziell im Süden) finden Sie ab Seite 68, einige Randkulturen und Völker des Imperiums (und seine Gegner) ab Seite 93.

Cantera – Land der Lagunen und Kanäle

Mit seiner Ausdehnung von den Apelioten im Norden bis zu den tharpurischen Dschungeln im Süden, vom Meer der Schwimmenden Inseln bis zum Thalassion (und dabei nominell weit in die Galeerenbucht ausgreifend) ist Cantera mit seinen zwölf Provinzen ein Horasiat mittlerer Größe, das eine Reihe unterschiedlicher Landschaftsformen aufweist. Die sich von den Apelioten zu den Windkämmen erstreckenden **Lichterhöhen** trennen Cantera von den Savannen des südlichen Mayenios und sorgen mit den Gebirgen dafür, dass die schweren Winterstürme dem Land fernbleiben. Zum anderen sind sie dafür verantwortlich, dass es in Cantera meistens dunstig und stets schwül-heiß ist und die vom Meer der Schwimmenden Inseln herüber treibenden Wolken innerhalb des Horasiats ihre Last hier abregnen.
Die sehr lange Westküste von der Mholuren-Wehr bis zum Louranath wird von unzähligen Wasserarmen, Nehrungen, Lagunen und Seen geprägt, während die Küstenlinie zum Thalassion recht kurz ist und von einer Savannenlandschaft im Norden zu Mangrovensümpfen im Süden übergeht. Durch die reichlichen Regenfälle gibt es im Binnenland viele kleinere Flüsse und eine Unzahl von Süßwasserseen. Prägend für die 'Vermählung zwischen Land und Meer' sind die **Sümpfe der Uccarasenke** und des **Louranath**, jenes riesigen Brackwassergebiets an der Engstelle zwischen Thalassion und dem Meer der Schwimmenden Inseln.
Ebenfalls Provinzen des Horasiats sind Teile der tharpurischen Nordküste und zwei Inseln des Archipels von Shindrabar; hierzu finden Sie weitere Informationen auf den Seiten 62ff. und 79ff..
Neben allerlei Sumpfgewächsen, Mangroven und den Baumriesen des Dschungels ist vor allem der *Bambus* die prägende Pflanze des Horasiats, der in mittleren Höhen entlang der Hügel und zu Füßen der Sturmzinnen riesige, teilweise 20 Schritt hohe Wälder bildet, aber auch – zusammen mit Reis und Cassava – auf Domänen kultiviert wird. Ebenfalls in diesen mittleren Lagen wachsen allerlei Farne, darunter etliche giftige Arten (jedoch nur selten der begehrte Federfarn).
In den unzähligen Wasserlöchern leben viele verschiedene Fisch- und Lurcharten, teils wild (wie der gefährliche *Ghurik*), teils kultiviert als Nutztier. Außer den üblichen Sumpf- und Feuchtlandbewohnern wie Wasserschlangen, Kaimanen, Blutmolchen, schrittgroßen Libellen und riesigen Moskitoschwärmen sind vor allem die *Sumpfdrachen, Reißlurche, Uccara-Salamander, Schleimegel, Tyagare* und *Feuerkröten* sowie gelegentliche *Xarthiden* erwähnenswert.



Wessen Schiff auf dem Weg nach Balan Cantara 'aufgehalten' wurde, der hat oftmals die Gelegenheit, sein Hab und Gut auf den Märkten von Vinerata zurückzukaufen.
Parallel zur Küste zwischen Vinerata und Balan Cantara verläuft der **Küstenkanal** – zum Teil durch künstliche Fahrrinnen, zum Teil durch küstennahe Lagunen und Haffs. Auch wenn von der Hauptrinne zahlreiche alte, wieder versandete Nebenarme und Stichkanäle fortführen, ist diese Route bei Seefahrern beliebter als das offene Meer, denn vor der Küste liegen im Meer der Schwimmenden Inseln zahlreiche Untiefen, und die häufigen Küstennebel machen die Fahrt noch gefährlicher, als sie durch Strandpiraten und gelegentliche Abishai-Überfälle ohnehin ist (ganz abgesehen davon, dass die typischen flachkieligen Fahrzeuge auf dem Küstenkanal für die Fahrt auf offener See auch nicht geeignet sind). Der Kanal hingegen wird durch regelmäßige Leuchtfeuer markiert und bietet selbst bei Nebel recht hohe Sicherheit – zumindest, wenn man im Verlauf der Fahrt regelmäßige kleine oder größere Spenden in den Tempeln des Chrysir entrichtet.
Diese Bauwerke aus Bambus und Alabaster liegen entlang der Strecke in Lagunen, die mit Lotos und Seenelken bewachsen sind. 'Fromme Pilger' erhalten für ihre Spende eine Girlande aus leuchtendem Lotos, dessen sanft blaugrünes Schimmern einige Stunden anhält und auch im Nebel zu sehen ist. Wer auf diesen Schutz verzichtet, fährt sich im Nebel leicht auf den Nebenarmen fest, woraufhin das Schiff gemäß des Strandrechts ausgeplündert werden darf – und auch dann erhält der Tempel seinen Anteil.
Die große *Loualil*-Siedlung **Louamar** am mittleren Küstenkanal liegt größtenteils unter Wasser. Die Gebäude bestehen aus gewachsenem Bambus, in den Alabaster und Edelsteine eingearbeitet wurden. Die hiesigen Loualil haben sich stark der menschlichen Kultur angenähert. Zwar gibt es auch unter ihnen einige begnadete Künstler, aber der weitaus größere Teil lebt von der Seefahrt, und einige sind skrupellose Piraten, die aus ihren besonderen Fähigkeiten Profit schlagen.

Wichtige Orte und Plätze Canteras

Balan Cantara, die Metropole des Horasiats finden Sie auf den Seiten 47ff. näher beschrieben.
Die reiche Markt- und Hafenstadt **Vinerata** stellt einen natürlichen Mittelpunkt des nördlichen Horasiats dar. Sie liegt am Nordende des Küstenkanals und ist fast gänzlich aus Bambus errichtet (nur die Villen der Honoraten sind gemauert). Im Zentrum der Stadt liegt der große Markt, auf dem nicht nur exotische Spezialitäten feilgeboten werden:

Über dem sumpfigen Tiefland der **Senke von Uccara** liegt stets dichter Nebel, und die Fischer, die mit ihren flachen Booten über die schmalen Wasserarme hierher kommen, erahnen den rechten Weg eher, als dass sie ihn sehen. Doch im Herzen der Senke liegt das Haupt-Laichgebiet der *Uccara-Salamander*, die wegen ihres zarten Fleischs, aber auch ihres feinen Leders hoch begehrt sind – und von denen sich der *Reißlurch* ernährt, der schon manchen Fischer das Leben gekostet hat.
Die wichtigste Landschaft des südlichen Cantera ist das **Louranath**, jene mehrere Tausend Orthomillia drückend warmer Sumpfgebiete und stets veränderlicher Wasserarme, in denen sich das Salzwasser des Thalassion und das Süßwasser des Meers der Schwimmenden Inseln mischen und durch die nur erfahrene Lotsen außerhalb der wenigen imperialen Wasserstraßen einen Weg finden. Die einzigen Erhebungen von mehr als einem Schritt sind die künstlichen Hügel, auf denen die Canteraner ärmliche Siedlungen errichtet haben, sowie die imperialen Kanalfestungen und Gefängnisse.
An sonnigen Tagen kann man hier riesige Flamingoschwärme und tanzende Regenbogenlibellen bewundern – aber sonnige Tage sind selten, und im feuchten Dunst gehört das Louranath den Ghuriks und Sumpfdrachen, entlaufenen Sklaven und Sträflingen und den imperialen Listhani-Patrouillen.
Weitere wichtige Siedlungen Canteras sind **Valdur Methelis** am thalassionwärtigen Zugang zu den Wasserstraßen des Louranath, **Vicolias** am Südhang der Sturmzinnen, wo Honoraten und Optimaten ihre Landsitze in besserer Luft genießen und die Produkte der wenigen Minen umgeschlagen werden, und **Blacon**, das eine fast völlig ruinierte imperiale Straße von Vinerata nach Balan Mayek durch die Lichterhöhen bewacht.

Geschichte

Die Provinz Cantera stand immer schon im Schatten ihrer Hauptstadt Balan Cantara (der ältesten noch bestehenden Siedlung des Imperiums), so dass sich die hartnäckige Meinung hält, hierzulande seien die wichtigsten Ereignisse der Vergangenheit der Wechsel der Jahreszeiten gewesen. Tatsächlich ist die für Einheimische aufwühlende Geschichte erfolgreicher oder gescheiterter Eindeichungen, Kanalbauten oder Trockenlegungen für den Fremden eher uninteressant, und selbst die gelegentlichen Sturmfluten und Jahrhundertwellen, die ganze Küstendörfer und Inseln in den Untergang rissen, haben eher Schlamm als Schätze hinterlassen.

Gesellschaft

Das Horasiat wird vom Horas in Balan Cantara regiert, doch die Metropole liegt nicht gerade zentral, und die 'Vineraten' des nördlichen Landesteils empfinden sich eher nominell als seine Untertanen. Da sich der Horas vor allem um seine Metropole bemüht, fühlen sich die meisten Provinzen als kleine Stadtstaaten und legen bisweilen einen beträchtlichen Eigensinn an den Tag. Selbst vom 'Canterischen Bund' aus den Tagen vor dem Zweiten Imperium ist hierzulande immer wieder die Rede. Mehr zu den wirklich Mächtigen, den Honoraten und Optimaten Balan Cantaras und ihren Verwicklungen finden Sie auf den nächsten Seiten.
Die bei den urbanen Cantaresen als hinterwäldlerisch verschrienen Provinzbewohner – Canteraner wie Vineraten – sind durch ihre enge Verbundenheit mit dem Meer geprägt, zumal sie ein sehr vertrautes Verhältnis zum Volk der Loualil haben: Fast alle hoffen, dass sie einmal ein Meereskind finden, das ihnen guten Fischfang oder erfolgreiche Raubzüge zur See garantiert – berufliche Vorteile, die nach landläufiger Meinung die Schwierigkeiten mit dem fremdartigen Charakter des Kindes mehr als wettmachen. Viele schreiten darum tagtäglich die Ufer und Kanäle der Umgebung ab, um zu schauen, ob vielleicht ein kleines blaues Kind angeschwemmt wurde (siehe S. 123). Daneben gibt es auch professionelle 'Ammenlotsen', die junge Loualil zu einem horrenden Preis anbieten – nachdem sie sie zuvor oftmals von ihren Ziehleltern geraubt haben.
Die Bewohner der Lichterhöhen gelten selbst den einfachen und abergläubischen Vineraten als rückständig, bäurisch und debil, und man sagt ihnen allerlei widernatürliche Verbindungen mit eher tierhaften Bewohnern ihres Landstrichs nach.
Offiziell gelten im ländlichen Cantera die gleichen Gesetze wie im übrigen Imperium, doch außerhalb der Metropole und der Provinzstädte herrscht einzig das Recht des Stärkeren oder der größeren Zahl, was auch einen grausamen Strafvollzug mit sich bringt, der der Abschreckung dienen soll. Bei einer sehr verbreiteten Hinrichtungsart wird der Verurteilte 'straff' über einigen Bambusschößlingen auf den Boden gebunden. Der Bambus wächst täglich bis zu einem Schritt in die Höhe und durchbohrt den Delinquenten dabei langsam und qualvoll.
Eine besondere Erwähnung verdient das canterische Strandrecht. Zwar wird im ganzen Imperium ein gestrandetes Schiff samt seiner Ladung den Bewohnern der Küste zugesprochen – doch hierzulande wird auch das Auffahren in einem versandeten Kanal als 'stranden' gewertet, wodurch die Besatzung zu Sklaven des Chrysir-Tempels oder des Landherrn der nächstgelegenen Domäne wird. (Und dies führt wiederum dazu, dass auch die Lastkähne gerne Bewaffnete an Bord nehmen: keine überlebenden Strandbeuter, kein Strandrecht.)

Wirtschaft

Cantera ist ein reiches Horasiat, auch wenn die Handelsmacht seiner Metropole immer wichtiger war als die Erträge der Provinzen mit ihren weiten Reisfeldern und -terrassen, Bambushainen, Fisch- und Ententeichen. Reis und Bambus sind auch die Hauptausfuhrgüter Canteras, wobei letzterer in verschiedenen Qualitäten vom Delikatessbambus (der angeblich sogar von den Chrattac geschätzt wird) bis zu Bauholz für Schiffe und Häuser vorkommt.
Hauptnahrungsmittel des Volkes sind Reis, Bambussprossen, Fisch, Entenfleisch und -eier (für die meisten Schlachttiere mit Ausnahme von Wasserbüffeln ist das Sumpfland wenig geeignet). Als Gaumenkitzel für die Reichen gilt das prickelnde Fleisch der schwach giftigen Uccara-Salamander, die ebenfalls in Teichen gezogen werden; das aus den Salamandern gewonnene Leder ist sehr leicht, weich wie Seide und vor allem sehr feuerfest, was es auch zum begehrten Exportgut macht.

Religion

In den Städten Canteras erheben sich selbstverständlich die Tempel der Oktade, wo vor allem *Chrysir* und *Gyldara* verehrt werden. Daneben wird eine Vielzahl aquatischer Entitäten geehrt und beschwichtigt – die finsteren *Ephar* und *Charypta* ebenso wie die Personifikationen unzähliger Flussarme und Meeresgewalten (und manch offizieller Chrysir-Schrein ist eigentlich älteren Gottheiten geweiht). Die Loualil beten zudem noch die Mondgöttin *Ma'ada* an, nach deren Wachsen und Vergehen sie ihr ganzes Leben ausrichten.

Sitten und Brauchtum

Wenn ein Menschen- oder Meereskind der Vineraten sein zwölftes Lebensjahr erreicht, wird es zum ersten Mal nach Uccara zur Salamanderjagd mitgenommen. Nur mit einem Boot, Messer, Dreizack und Netz ausgestattet, werden die Jugendlichen am Rand der Sümpfe zurückgelassen. Diejenigen, die den Weg finden und mit Beute zurückkehren, gelten als Erwachsene, die anderen als Opfer an Chrysir. Zumindest die Meereskinder haben die Prüfung noch immer bestanden.
Bei den Vornehmen ist zudem die gefährliche Jagd auf den Reißlurch populär, der ebenfalls in der Senke von Uccara haust, sich manchmal aber auch in den Salamanderteichen der Domänen einnistet.
Mehr zu Sitten und Bräuchen der Canteraner und Cantaresen finden Sie in der Kulturbeschreibung auf der Seite 127.

Balan Cantara – Der Fels im Sumpf

»Eine solche Pracht wie in Balan Cantara habe ich eigentlich sonst nur unter dem Sternenpfeiler gesehen, aber auch selten eine solche Ignoranz gegenüber den Prinzipien, die das Imperium stark gemacht haben, vor allem aber gegenüber dem Willen zur gemeinsamen Größe. Dass der Mensch des Menschen Wolf ist, kann man hier rudelweise betrachten – und doch ist die Metropole noch immer eine der Säulen des Imperiums, wo sie in ihrer Verderbtheit doch eigentlich schon lange dem Schädelgötzen anheim gefallen sein sollte. Stellt sich also die Frage, was für ein Imperium das ist, das von solchen Säulen getragen wird.«
—Sidorios te Ennandu in seinen Betrachtungen eines Häretikers, *kurz vor seiner Exilierung im Jahre 4692 IZ*

Regierungsform: Metropole unter direkter Kontrolle des Horas', die von einem *Rat der Polikraten* ausgeübt wird, der wiederum aus dem Cantaresischen Senat gewählt wird.
Symbolik: auf schwarzem Feld zwei goldene Pfeiler, die jeweils ein gekröntes Goldenes Auge tragen.
Bevölkerung: über 450.000; überwiegend Meranier, Tharpuresen und Amaunir, dazu Ansiedlungen von Vesai, Loualil, Hjaldingern, Kerrishitern, Narkramarern, Shindrabarim, Makshapurim und Shingwa; wenige Leonir, Pardir, Ravesaran, Neristu und Risso
Militärische Stärke: eine imperiale Myriade (2 Mholurenicta), etwa 2.000 Kämpfer der Horasial-Garden, je etwa 200 Kämpfer der Brajans-, Gyldara-, Shinxir- und Siminiagarden, je etwa 50 Söldner der Bezirksmagnaten
Tempel und wichtige Stadtgötter: die Oktade, besonders Chrysir; viele Meeres- und Flussgottheiten

Geschichte

Balan Cantara ist die älteste noch bestehende menschliche Siedlung des Imperiums, gegründet als Vorposten noch während der Mholuren-Kriege (um die Raub-Amphibien in die Zange zu nehmen) und in dieser Funktion auch bis zum Jahr der kochenden Flüsse niemals eingenommen. In den folgenden Jahrhunderten blieb die Stadt stets Aufmarschpunkt (so für die Eroberung Tharpuras ab 452 IZ), Sitz der Militärverwaltung für die Südprovinzen und Haupthafen der imperialen Flotte, konnte man aus dem Louranath heraus doch sowohl das Thalassion als auch das Meer der Schwimmenden Inseln kontrollieren.
Bis zum Sturz der Alten und den Chimärenkriegen hatte sich die Stadt zum wichtigsten Handelsknotenpunkt Myranors entwickelt und war die größte Siedlung des Imperiums geworden, auch wenn man stets mit den Tücken des umgebenden Louranath-Sumpfgebiets, der Versumpfung und Versandung der Flussarme und der stetigen 'Wanderung' des Landstreifens von West nach Ost zu kämpfen hatte. Die Chimärenkriege hatten wenige bleibende Auswirkungen auf Stadt und Umland (von den Apelioten bis zum Louranath sowie große Teile der tharpurischen Küste), und als es der canteranischen Flotte gelang, den Hafen des aufstrebenden Balan Mayek zu sperren und die Mayenier zur Aufgabe zu zwingen, war der Weg frei zur Vereinigung der Reiche von Cantera und Corabis zur Kernzelle des Zweiten Imperiums im Jahre 1798 IZ. Die beiden Gründungsstädte wurden gemeinsame Hauptstädte, in denen abwechselnd der imperiale Senat tagte.
Ihren Zenit überschritt die Stadt in den Jahren, als das Haus Charybalis stark war und die Kolonien jenseits des Thalassion gegründet wurden, denn die enge Verbindung zu diesem Haus verwickelte die Stadt auch in dessen Fall, und seit 2806 IZ (den letzten Aufständen der Charybaliten) ist Balan Cantara nunmehr eine, wenn auch große, Metropole unter vielen, was wiederum dazu führte, dass die Stadt vom Senatskrieg und den Sklavenaufstände um 4110 weitgehend unbehelligt blieb.
Seit nunmehr fast 2.000 Jahren geht es mit Balan Cantara beständig bergab, auch wenn seit dieser Zeit immer wieder Anstrengungen unternommen wurden, dauerhaft befahrbare (und kontrollierbare) Wasserwege von Ost nach West zu schaffen, Teile der Flotte und die Sektorenverwaltung für den Südosten des Imperiums (also fast alle verlorenen Gebiete) in die Metropole zurückgekehrt sind und die Stadt nach Dorinthapoles die zweitgrößte Ansiedlung des Imperiums, wenn nicht ganz Myranors ist. Kurz: Balan Cantara ist ein schlafender Gigant – mit sehr unruhigen Träumen.

Übersicht

Fast eine halbe Million Einwohner zählt die zweitgrößte Stadt des bekannten Myranor, eine halbe Million Lebewesen, die sich von Krysirenis, dem Binnenhafen im Westen, bis nach Thalassocantara, dem Seehafen im Osten, auf sechzehn große Bezirke und einige zusätzliche kleine Viertel verteilen, errichtet auf zwei Landzungen, 14 größeren und einer Unzahl kleinerer Inseln. Die einzelnen Distrikte werden durch die Weiten des Louranath getrennt und zugleich verbunden, denn ein Netzwerk von Kanälen ergänzt die oftmals wechselnden natürlichen Wasserwege.
Je ein Haupt- und ein Nebenkanal verbinden die Stadt mit dem Meer der Schwimmenden Inseln (in etwa zehn Meilen Entfernung) und dem Thalassion (in über 20 Meilen Entfernung), einige natürliche Fahrrinnen mit dem Küstenkanal. Mehrfach haben sich die Flüsse ein neues Bett gesucht und damit auch die Fahrrinne zwischen dem Thalassion und dem Meer der Schwimmenden Inseln verlagert, und viele Distrikte zeugen von der Vergangenheit der letzten 4.500 Jahre, als die Handels- und Warenströme oft ganz anders flossen.
Rund um die Stadt liegen neun Zollfestungen und gut drei Dutzend Wachtürme im Louranath verteilt, deren (vergebliche) Hauptaufgabe die Unterdrückung der Schmuggleraktivitäten ist. Bis auf dem Palastdistrikt Arcoras, der direkt von der Horas-Zitadelle aus verwaltet wird, haben alle Distrikte einen Magnaten als Bürgermeister und Steuereintreiber, dem die regulären Garden zur Seite stehen. Für die Gesamtstadt gibt es einen zwar recht einflussreichen, dafür aber sehr zerstrittenen Senat, seit Horas Ancumar ak Rhidaman die potentiell übermächtige Würde des Magnaten von Balan Cantara abschaffte und durch die Bezirksmagnaten ersetzte. Die einzelnen Distrikte gliedern sich weiter in Viertel oder Nachbarschaften von jeweils etwa 2.000 Bewohnern auf, die auf unterschiedlichste Arten verwaltet werden, meist jedoch durch die Patrone und Matronen der wichtigsten Collegien des Viertels.

Distrikte, Bezirke, Stadtteile

Selbst wenn Nebel und faulige Ausdünstungen des Sumpfes schwer über dem Louranath liegen, kann man doch schon auf viele Meilen die warmen Lichter der Metropole durch den grauen Dunst scheinen sehen, und bisweilen trägt der Wind das Läuten der Röhrenglocken oder das Schmettern der Fanfaren hinüber zu den Hausbooten der canteranischen Fischer in einem Altarm der öligen Brackwässer oder den einsamen Siminia-Gardisten auf ihren Wachtürmen. Doch für die meisten Bewohner des Louranath bleibt die Metropole ein Traum, der sich nur einmal pro Oktal bewahrheitet, wenn die Fischerfamilien auf geschmückten Booten zum Chrysir-Tempel fahren, um den Segen für ihr Werk zu erhalten, oder wenn ein Insektopter in die Kanalfestung einschwebt, um neue Befehle des Horas zu überbringen.
Einzig in den frühen Abendstunden, wenn die regelmäßigen Sturzregen den Himmel von allem Dunst freigespült haben, kann man die Stadt auf langen Meilen am Westhorizont ausmachen, ein scharfkantiger, vielfach gebrochener, flaschengrüner Fels, gekrönt von der Zitadelle des Horas und den Türmen und Festungen der Optimatenfamilien, untereinander verbunden durch filigrane Brücken, die sich in unwirklicher Schärfe gegen das Rot des abendlichen Westens abzeich-



nen, während die Rauchfahnen der Kochfeuer schnurgerade in den Himmel ziehen, in dem einzelne Flugmaschinen Wacht halten. Diese Stadt gehörte nie hierher, in den ewig veränderlichen Sumpf, und doch steht sie seit fast 5.000 Jahren, als Wächterin über das Verfluchte Thalassion und das Meer der Schwimmenden Inseln.

Wenn man sich der Stadt von Osten her nähert, stößt man bald auf mit Algen behangene, schräg in den weichen Boden gesunkene Ruinen vergangener Zeiten, von denen abgeschliffene und von ewigem Wasser gerundete Glyphen künden – wenn man die Zeit hat, sich dem Studium der Schriften zu befleißigen, denn hier, in den Außenbezirken der Stadt, im ehemaligen östlichsten Hafenviertel, nun viele Meilen vom Thalassion entfernt, hausen die Ärmsten der Armen, die einen Scholaren schon allein deswegen erschlagen würden, um an seine Schuhe zu gelangen. (Und sie würden ihn nur deswegen nicht aufessen, weil man ihn besser zerstückeln und als Köder auslegen kann, um damit Kanalratten und verwilderte Lamucken anzulocken.) Dass hier draußen, in **Alt-Thalassenia**, auch Kultisten von Ephar und Charypta oder des Toten Orismani, ganz weltliche Schmuggler und außerweltliche Irrlichter ihr Unwesen treiben, ist so sprichwörtlich, dass niemand, den nicht die äußerste Not treibt, sich hierhin begibt. Selbst die Garden oder die Kelothen der Myriade *2 Mholurenicta* begnügen sich damit, die Kanäle und befahrbaren Wasserwege zu patrouillieren und bisweilen alles, was sich am Ufer bewegt, mit dem Feuer ihrer Draglossas zu bestreichen.

Weiter im Westen – und damit der Wanderung der Stadt folgend – findet man die Bezirke **Centropolis** und **Senatoria**, deren einstige Pracht heute dadurch geschmälert wird, dass zwischen den Säulen der Tempel und an den Fassaden der Optimatenvillen nun wie die Nester von Xarthiden am Großen Kliff Hunderte von Bambushütten und -häusern hängen. Über- und ineinander gebaut, bieten sie zusammen mit Hunderten von Hausbooten und den modrigen Rümpfen verlassener Frachtsegler Heimstatt für Menschen, Shingwa und Loualil, die hier ihr kärgliches Auskommen mit dem Fang von Sumpfkrebsen, der Kanalreinigung, der Lohnsklaverei und der Prostitution finden.

Weiter im Norden, zwischen Alt-Thalassenia und dem Kleinen Ostkanal, liegt **Asnarion**. Als dieser Distrikt vor 2.900 Jahren am damaligen Hauptstrom errichtet wurde, war Balan Cantara die südliche Centropole des aufstrebenden Zweiten Imperiums. Doch der Zorn der Wassergötter vor 1.900 Jahren ließ auch den Strom sein Bett wechseln, und die Zufahrt versandete. Aufstände folgten, und als der Senat endgültig Balan Cantara verließ, blieb eine mehrfach geplünderte, verlassene und durch Feuersbrünste zum Teil zerstörte Stadt zurück.

Noch immer kann man an der Größe, Höhe und Weitläufigkeit der Ruinen die einstige Pracht erahnen, doch in den heruntergekommenen Häusern, die noch Dächer und Zwischendecken haben, haust der Abschaum ganz Myranors, der nicht gesehen werden will und keine Hoffnung auf ehrliche Arbeit hat. Auf dem Markt werden Diebesgut und Schmuggelware gegen betäubte Sklaven getauscht und unaussprechliche Dienstleitungen feilgeboten – also bereits ein deutlich zivilisierteres Verhalten als in Alt-Thalassenia.

Jenseits des Kleinen Ostkanals erheben sich die aufgegebenen Ruinen der **Verbotenen Stadt**, des einstigen Horaspalasts und des Senatsgebäudes. Errichtet vor 2.900, verlassen vor 1.800 Jahren, ist das einstige südliche Zentrum des Zweiten Imperiums eine aufgegebene Ansammlung von Palästen der großen Adelshäuser und Staatsorden. Anders als Asnarion ist sie nie geplündert worden, sondern wurde von den imperialen Sklaven beim Umzug des Senats gründlich ihrer Schätze entkleidet. Zwar geht man allgemein davon aus, dass noch immer einige Relikte von gewissem Wert zurückgeblieben sind, doch die automatischen Abwehrartefakte, Kampfgargylen und Wächtergolems sind dort geblieben, so dass nur wenige diese Gefahren eingehen wollen, um vielleicht eine Jharrahorn-Statuette oder eine Ämterliste von rein historischem Wert zu erbeuten.

Bis vor 500 Jahren lag nordwestlich der Verbotenen Stadt ein weiterer

Thalassion-Hafen, und der Distrikt **Basantia** wird noch immer von den reichen Honoraten als Heimat geschätzt – gerade weil er ruhig und ehrwürdig ist, in Sichtweite des Horasbergs liegt und Stil hat. Fernhändler, Luxushandwerker und Luxus-Dienstleister mit Hoflieferanten- und Höflingstiteln errichteten ihre fast adligen Residenzen, die Gaststuben richten sich an die hochgestellte Kundschaft, und es gibt nur wenige Nachbarschaften von weniger vornehmem Gepräge, in denen etwa die Familien der Dienstboten leben.

Sehr zum Ärger der Basantier findet sich an der Grenze zwischen 'ihrem' Bezirk und der Verbotenen Stadt (und damit auf festem, felsigem Untergrund) das Nerenith der wenigen ortsansässigen Neristu, die von den Optimaten natürlich für bestimmte Aufgaben den menschlichen Handwerkern und Händlern Basantias vorgezogen werden.

Südlich des Hauptstroms und damit mittlerweile nördlich des Großen Thalassion-Kanals liegt **Thalesipur**, in der Zeit nach der Verfluchung des Thalassion als Hafendistrikt 'Nia-Thalassenia' neu angelegt, in trotziger und gedrungener Architektur, die dem Fluch der finsteren Meeresgötter entschlossenen Widerstand verheißt: Ungezählte Wasserspeier wenden der fernen See ihre spottenden oder drohenden Fratzen zu, und zahllose Schießscharten in allen öffentlichen Gebäuden zeugen von dem Gefühl, durch die Meeresgötter verraten worden zu sein, und von dem Wunsch, die hierher umgesiedelten Untertanen jederzeit unter Kontrolle zu halten. Helle und großzügige Bauten aus Marmor und Optrilith sucht man vergebens.

Heute leben vor allem Tharpuresen in den engen Gassen, zugezogen nach dem tharpurischen Aufstand von vor 1.000 Jahren und der Abwanderung der Kaufleute aus Nia-Thalassenia nach Thalassocantara. Es duftet nach exotischen Gewürzen vom Tharpani, und man hat den Eindruck, man sei 500 Meilen weiter im Südosten. Magnatin des Distriktes ist – wie sollte es anders sein – eine Amauna, *Nicodere NuaDai*, die über die ergebenen Tharpuresen wie über Leibeigene herrscht.

Man sehnt sich nach der Sicherheit von Mauern, wenn nun die hohen Türme und sechsstöckigen Insulae von **Laeris** in Sicht kommen. Aber Stadtmauern gibt es in Balan Cantara keine, denn keine Armee ist in der Lage, den Louranath zu passieren, und keine Flotte käme an den Kanalfestungen vorbei. Und doch ist die Stadt nicht wehrlos, denn hier, im östlichsten Bezirk der inneren Stadt, zeigt sich bereits, dass jede Insula (die hier ihren Namen wirklich verdient) und jeder Honoraten-Turm eine Festung für sich ist, selten aneinander angrenzend, meist durch Kanäle, selten durch Gassen oder gar Straßen voneinander getrennt, und auf Höhe des Erdgeschosses nur mit wenigen Anlegestellen und Ladeluken versehen, untereinander verbunden durch schwankende Stege oder Brücken auf Höhe des dritten Stockwerks. Von den Türmen der Honoraten von Laeris aus kann man durch den Dunst im Norden Arcoras, die Zitadelle des Horas und das umgebende Tempelviertel, im Südosten Thalassocantara und im Westen sogar bereits Krysirenis erkennen.

Der Weg nach Westen führt nun nach **Cantarenia**, ins eigentliche Herz der Stadt, das genau wie das südlicher und zwischen den Hafenvierteln gelegene **Nimakos** keine nennenswerten Besonderheiten aufweist. Einzig die Tatsache, dass die 'Innenstadt' natürlich der größte Bezirk Balan Cantaras ist und sich hier die Mietskasernen der Freien mit den Villen und Türmen der Honoraten mischen, hebt diesen Bezirk von den anderen ab. Typisch für Nimakos, zwischen dem Hauptstrom und dem Verbindungskanal der beiden Hafenviertel gelegen, sind der charakteristische Gestank nach gärendem Reis- und Algenbier, der aus den zahlreichen Brauereien aufsteigt und Fremde eher fern hält. Hier haben viele Freie (dafür keine Optimaten, kaum Honoraten und daher auch kaum Sklaven) Wohnung und Arbeit – nicht herausragend, aber hinreichend selbstbestimmt.

Am Verbindungskanal zwischen Cantarenia im Norden und Nimakos im Süden, Krysirenis im Westen und Thalassocantara im Osten liegt der **Große Markt**, eine Insel, auf der seit einer Feuersbrunst vor 480 Jahren nur noch wenige feste Gebäude stehen, die dafür aber mit Marktständen, Buden und Zelten übersät ist. Sie weist sogar einen Ankermast für Luftschiffe der Vinshina auf und bietet an ihren Ufern Stege und Anlegeplätze für Hunderte, wenn nicht Tausende von Marktbooten.

Die beiden Häfen **Krysirenis** (der Hafen zum Meer der Schwimmenden Inseln hin, der weiter unten genauer behandelt wird) und **Thalassocantara** (der 'Seehafen') sind die eigentlichen Zentren der Stadt – oder besser: der Grund, warum Balan Cantara nicht schon lange zu den Mholuren gegangen ist. Im Außenhafendistrikt 'am Thalassion' (das heißt am Hauptkanal zum Thalassion) herrscht ein ständiges Kommen und Gehen, das die Wachen nicht im geringsten überblicken können, und ein Sklave auf der Flucht, der es bis hierher schafft, hat seinen Herrn hinter sich gelassen. Daher wird auch bereits auf den Brücken ins 'Binnenland' sporadisch kontrolliert; ansonsten aber begnügen sich die Gardisten der Hafengarnison damit, durch ihre Präsenz größere Unruhen und Straßenschlachten zu unterbinden, wenn wieder einmal die verschiedenen Cirkel der Schauerleute und Matrosen ihre Streitigkeiten mit Fäusten und Zähnen austragen wollen.

In Thalassocantara leben Leute jeden Standes, vom versklavten Lagerarbeiter bis zum reichen Fernhändler und Reeder. Vor allem aber sieht man Seefahrer aller Völker, die hier zechen, huren und um ihre Heuer spielen oder feilschen. In den beiden Vierteln *Kerrish-Canthar* und *Klein-Hjaldingard* leben Kerrishiter und Hjaldinger sogar weitgehend nach eigenen Regeln.

Nördlich von Krysirenis und in einem Bogen um Cantarenia angeordnet liegen die Bezirke **Iamalis** (ein Dutzend fast ausschließlich von menschlichen und amaunischen Freien bewohnte und auch in erster Linie zum Wohnen genutzte Viertel), **Xethropol** und **Darselion**. Letzterer Bezirk ist fast schon am Fuße der Horas-Zitadelle gelegen und beherbergt in erster Linie Zulieferer und Handwerksbetriebe für die Optimaten, ist also einer der wenigen Orte in Balan Cantara, die man 'gutbürgerlich' nennen könnte. Zwischen Iamalis und Darselion (und damit auch am Rande Cantarenias) liegt die große Arena der Stadt – jeder Bezirk besitzt natürlich eine eigene, kleinere Arena, wie auch üblicherweise zumindest eine größere Therme und eine Markthalle.

Auch Xethropol wäre kaum erwähnenswert, hätte ihn nicht eine frühere Thearchin dem Kult ihres verstorbenen Liebhabers Xethros geschenkt, der hier als Sklave geboren worden war und nun als fleischgewordener Halbgott verehrt wird. Es ist weder überliefert, was an dem jungen Mann so außergewöhnlich war, noch, weshalb er mit einer bunten Schmetterlingsmalerei über dem Gesicht dargestellt wird; doch seitdem ist Xethropol eine Klosterstadt, in der der *Hohepriester des Xethros* zugleich der Magnat ist, während die meist bäuerlichen Untertanen ihr normales Leben führen können, solange sie regelmäßig im Tempel erscheinen und ihre Steuern als Spenden leisten.

Vor über 1.000 Jahren wurde der Grundstein des heutigen Palastdistrikts **Arcoras** (imperial: 'Horashöhe') beschworen, und seine gedrungenen schwarzen und grünen, von Nachtefeu und wildem Wein überrankten Türme und Kuppeln scheinen wuchernde Waldpilze als natürliches Vorbild zu haben. Nicht ganz so himmelsstrebend wie in vielen anderen Metropolen, erhebt sich der Distrikt doch gut vierzig Schritt über das Umland, und die aus wuchtigen Basaltblöcken errichteten und mit Jade verkleideten Gebäude beeindrucken nicht durch Verspieltheit und Eleganz, sondern durch eine Aura von Macht und Unerschütterlichkeit. Neben der Zitadelle des Horas erheben sich die Häuser der Oktade und Schreine der wichtigsten Stadtgötter, im weiteren Umkreis die Stadtpaläste der Optimaten und einiger ausgesuchter Honoraten; eine Unterteilung in Stadtviertel gibt es hier nicht.

Nur wenigen Lieferanten, die dann jedoch ganze Karawanen herbeiführen, ist es gestattet, den Distrikt zu betreten; für ungeladene Besucher ist der Zutritt streng verboten. Die schweren Tore zu den Brücken, Aufzügen und den Tunneleingängen am Fuß des Distrikts öffnen sich meist nur, um horasiale Sendboten mit ihren Leibgarden durchzulassen. Nördlich von Arcoras dehnen sich die großen Seen des **Baiural** aus, wo die Optimaten bisweilen vom Insektopter aus auf Reißlurch- oder Ghurikjagd gehen.

Die Vergänglichkeit menschlichen Schaffens zeigt sich dagegen gut in **Phirodetas**, einem Bezirk südlich des momentanen Hauptstroms, der uralten Aufzeichnungen zufolge nach den Mholuren-Kriegen der blü-

hende Hafen am Meer der Schwimmenden Inseln war. Alles, was davon zeugte, ist schon lange vernichtet und geplündert worden oder einfach verfallen. Heute ist Phirodetas ein gewöhnlicher Marktbezirk, dessen Bewohner vom Handwerk, der Fischzucht, dem Reisanbau im Hinterland, dem Kleinhandel und dem Schmuggel leben; kurzum, ein Ort, wie er überall Hauptstadt irgendeiner canterischen Provinz sein könnte und der nur aus historischen Gründen ein Teil Balan Cantaras ist.

Außerhalb des eigentlichen Stadtgebiets, einige Meilen westlich, finden sich (neben einigen zu den städtischen Domänen gehörigen, kärglichen Fischeransiedlungen) noch zwei weitere, regelrechte Bezirke. Das vornehmlich von aquatischen und amphibischen Rassen bewohnte und in den architektonischen Stilen der unterschiedlichen Völker wild zusammen gewürfelte **Louangha** liegt zwischen Hauptstrom und Westlichem Hauptkanal und dem an der momentanen Küste am Kleinen Westkanal gelegenen **Carumar**. Dieser Stadtteil wird vor allem von See- und Flussfischern bewohnt und wirkte bis vor kurzem recht verschlafen – ungeachtet der großen Fischsalzereien, der zahlreichen Werkhäuser, in denen Sklaven Krebse schälen und einlegen, und der zahlreichen Freudenhäuser, in denen die Seefahrer nach wochenlangem Fischzug ihre Vergnügungen suchen. Die Domänen des Umlandes sind ebenfalls auf Fischzucht ausgerichtet, und der Geruch von frischem und weniger frischem Fisch hängt über dem ganzen Ort. Doch in den letzten Jahren ist Carumar durch eine Laune des Horas zu einem Ort geworden, der als 'malerisch' gilt. Einige Höflinge haben sich hier bereits Villen gekauft und ein paar unterhalten sogar eine eigene Galeere für Ausflüge auf das Meer, ins Wassernetz des Louranath oder in den Baiural. Die nächtlichen Laternenfeste an Bord der hier verankerten Horasgaleere jedenfalls stehen von ihrem Ruf den Orgien im Palast wenig nach.

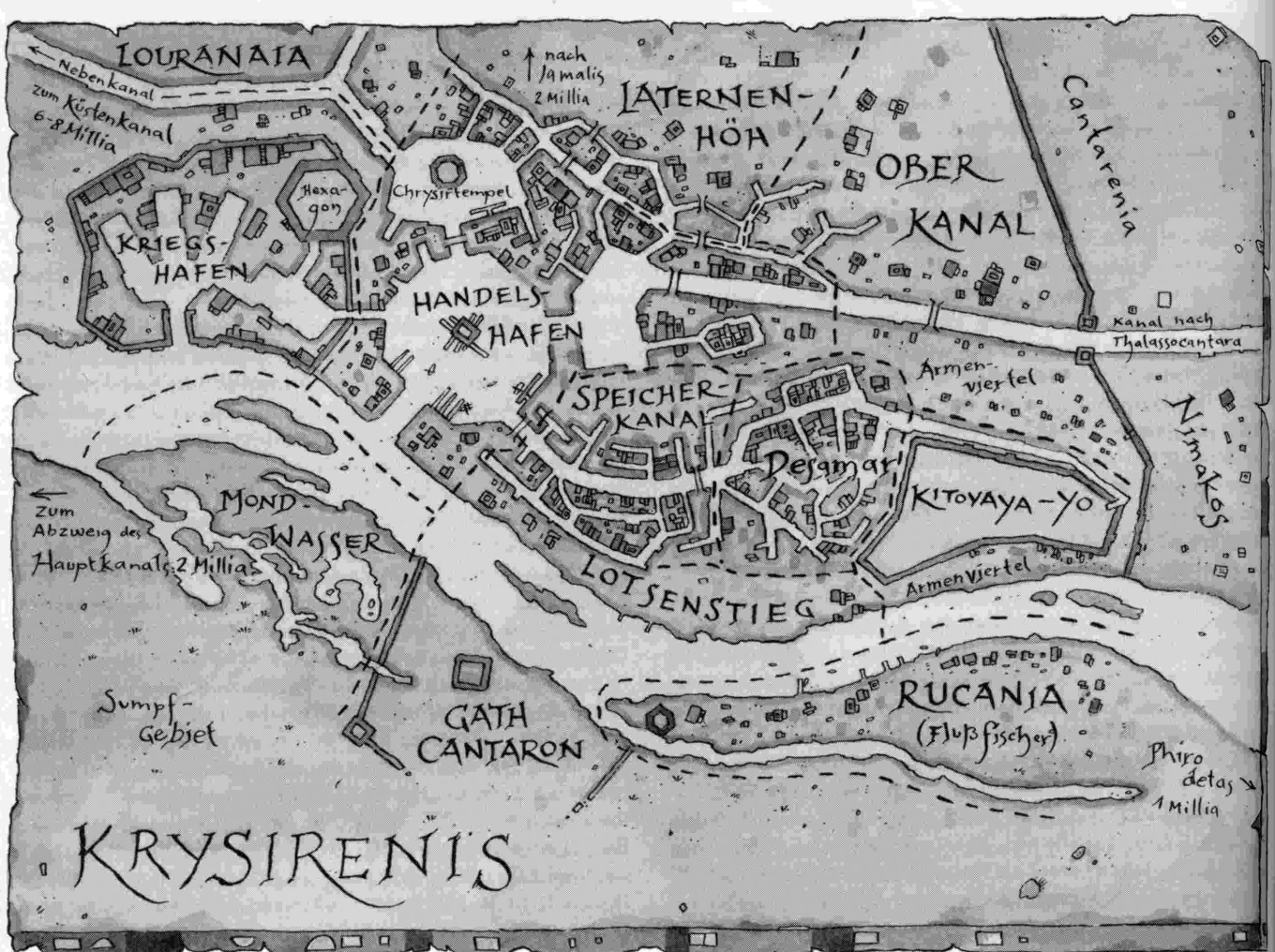
Krysirenis – Der Westhafen

Es ist dieser Stadtbezirk, der das Bild des Fremden von Balan Cantara als brodelnden Schmelztiegel der Völker prägt, mit gut 30.000 Bewohnern aller Kultur schaffenden myranischen Rassen bevölkert, tagsüber geschäftig, lärmend und das rechte Pflaster für Wunderheiler, Demagogen und Händler von Exotika, nachts bis auf wenige Nachbarschaften schweigend, düster (während innerhalb der Villen, Türme und Insulae wohl noch gefeiert oder gearbeitet wird) und der Treffpunkt für Hehler und Einbrecher, Diebe, die auf ihre aus der Taverne heimwärts schwankende Beute warten – und Optimaten auf 'Volksbeschau'.

Krysirenis ist ein recht neuer Stadtteil, zumindest in dieser Größe und in seiner Funktion als Westhafen der Stadt. Das alte Gath-Cantaron dagegen ist eine der Siedlungen, die im Schutze Balan Cantaras nach den Mholuren-Kriegen als Basis für die Besiedlung des Louranath dienten (und das vergebliche Projekt, Teile des Sumpfes für größere Ansiedlungen und den Anbau von Feldfrüchten trockenzulegen), und damit über 4.000 Jahre alt.

Die wichtigsten Viertel Krysirenis' sind (neben Handels- und Kriegshafen und dem Hexagon) *Speicherkanal* (am Handelshafen), *Mondwasser* (das Aquater- und Amphibienviertel, im Westen in Richtung Louangha), *Kitovaya-yo* (das Vesai-Viertel, zwischen Krysirenis und Nimakos), das erwähnte *Gath-Cantaron* südlich des Hauptstroms, *Laternenhöh* (eine bessere und, wie der Name schon sagt, etwas höher gelegene Nachbarschaft), *Desamar* (ein deutlich weniger reiches Viertel) und das entlang des Hauptstroms ausgebreitete, recht beschauliche *Lotsenstieg*.

Der Handelshafen nördlich des Hauptstroms erstreckt sich über eine Fläche von sicherlich vier Rechtmeilen eines künstlichen Sees. Er um-



fasst Dutzende von Piers, teilweise mit Lagerschuppen darauf, häufig mit großen Kränen an den Enden, teilweise mit einer Vereinigung von Kränen und Lagerschuppen, die sich entlang des Piers auf Schienen fortbewegen können. Hier können selbst Schiffe von achtzig Schritt Länge abgefertigt werden, wenn auch die Mehrzahl der hier liegenden Wasserfahrzeuge deutlich kleiner ist. Mehrere bewachte, mit Schleusen und Wehren gesicherte Kanäle (und einige kleinere, unbewachte) führen in die drei großen Hafenbecken, die an den Rändern stets mit den kleinen Booten der Krämer, den schwimmenden Wohnungen und Bordellen und bisweilen einigen bizarren Konstruktionen der Loualil ge- und überfüllt sind.

Aus dem Handelshafen erhebt sich auch der Chrysir-Tempel Balan Cantaras. Das mit seinen acht Reihen himmelwärts strebender Spitzbögen (und der damit erreichten Höhe von fast hundert Schritt), seinen Bootsdurchfahrten und den Illuminium-Einlegearbeiten überaus prächtige Gebäude (der Repräsentationsbau in Arcoras ist deutlich kleiner, wenn auch reicher ausgestattet) droht zweimal im Jahr aus allen Nähten zu platzen, wenn alle Bewohner des Umlands gesegnet werden.

Der schon etwas ältere (westliche) Kriegshafen ist Heimat dreier Galeerenflottillen der II. Flotte, die speziell für den Einsatz im Louranath und auf den Verbindungskanälen vorgesehen und daher allesamt von geringerer Größe sind. Jede der Schraubengaleeren ist in der Lage, fünf Kirenen der benachbarten Myriade ins Gefecht zu tragen. Dazu kommen noch einige Transportschiffe sowie etliche Listhani. Der Kriegshafen ist als eines der wenigen Viertel Balan Cantaras durch eine eigene Mauer geschützt, die aber, ebenso wie die Hafenanlagen selbst, nicht mehr im besten Zustand ist. Selbiges trifft auch für das Hexagon der Myriade *2 Mholurenicta* zu, eine der beiden Kelothi-Myriaden des Imperiums, während die Myrmidonen selbst trotz widriger Umstände und für eine solche Einheit schlechter persönlicher Ausrüstung in bestem Ausbildungszustand sind – schließlich haben sie mit Piraten, Abishai und Schmugglern genügend 'Übungspartner'.

Mondwasser mag dem landbewohnenden Fremden seltsam und wie eine Ansammlung halb versunkener Ruinen anmuten, aber hier ist es den Rassen der Loualil, der Shingwa, der Risso und der Menschen gelungen, eine Architektur zu schaffen, die nicht nur für alle einigermaßen wohnlich ist, sondern auch stetige Kommunikation zwischen den Völkern erlaubt. In Mondwasser werden in erster Linie Meerestiere präpariert und zu Nahrung oder Schmuck verarbeitet, was den gesamten Bezirk nicht sonderlich reich macht.

Kitovaya-yo ist eines der größten Vesai-Viertel im Imperium – und eines der Zentren vesayinischer Kultur, wo man nicht nur die selbst für imperiale Gaumen gewöhnungsbedürftige vesayinische Küche oder die bizarren Frisuren der Rothaarigen bewundern kann, sondern auch Drogen aus allen Ecken Myranors erhält (von denen keiner weiß, wie sie in das Viertel kommen) und die schweigsamsten und gehorsamsten Diener des ganzen Horasiats anmieten oder kaufen kann.

Laternenhöh

Diese vornehmere Nachbarschaft Krysirenis' ist überwiegend Honoraten vorbehalten und wird nicht von den überforderten Brajansgarden oder den Schlägern des Magnaten, sondern einer eigenen Einheit im Sold der reichen Bewohner patrouilliert. Ruhestörer und Übeltäter werden auf der Stelle bestraft – je nach Delikt und Stand des Täters durch Tadel, Züchtigung oder Versklavung.

Etwa 3.000 Menschen leben in den rund 150 Villen und Tempeln, neben den Honoraten selbst natürlich deren Haussklaven und freie Dienstboten, dazu einige erfolgreiche Luxushandwerker und -händler. Allgemein residieren hier die Honoraten, deren Aufgaben und Geschäfte sie an den Binnenhafen binden. Wer ohne Verpflichtungen leben kann, der versucht, ins noblere Basantia unweit des Horaspalasts zu ziehen. Turbulente Märkte oder auch profane Krämer sucht man hier vergebens, da alles vom Großen Markt angeliefert wird. Gelegentlich können wohlhabendere Tuch-, Delikatessen- oder Geschmeidekrämer die Wachen bestechen, um Proben ihrer Waren an der Hintertür einer Villa dem Majordomus zu präsentieren und für ein weiteres üppiges Geschenk auf die Liste der festen Lieferanten zu gelangen. Einige interessante Adressen des Viertels sind:

Die Laranthisthermen: Hierher kommt man zu allen Formen der Körperpflege. Während die abgelegten Kleider gereinigt werden, kann man sich im Wasser aalen, seine Bahnen schwimmen, massiert werden oder auch auf der Kampfbahn gymnastische Übungen betreiben. Doch nicht nur zum Entspannen geht man hierher – mitunter beobachten auch vornehme Gäste die unverhüllten Leiber der Badenden und Athleten, um sich einen neuen Gespielen oder Leibwächter auszusuchen.

Das Privatmuseum des *Meophrastes*: Der Völkerkundler hat aus seiner Villa eine wahre Schatzkammer an kostbaren und exotischen Trachten, Waffen, Kunstwerken und Götzenbildern fremder Völker gemacht, die zu besichtigen einen ganzen Aureal kostet.

Taverne *Goldenes Laub*: Weniger die exquisiten Fleisch- und Fischhäppchen machen dieses amaunische Lokal und Spielcasino in einem hohen, offenen Turm so bemerkenswert, als vielmehr die Collegiumsherrin Domna *Xanthopalea ShaRua*, die es zu ihrem Stammquartier gemacht hat: Von Sonnenunter- bis -aufgang ist sie hier anzutreffen, wie sie die Speisenden und Spielenden beobachtet, im Kreise ihrer Leibwächter Hof hält und Berichte ihrer Gefolgsleute und Bitten und Geschenke der Klienten entgegennimmt.

Apotheca *Grüner Mörser*: Hier hat der Apothecario *Antigo Perindias u Phraisopos* sein Laboratorium und Geschäft. Als schwach magischer Alchimist ist er ein Optimat, doch statt der arme Verwandte in einem großen Haus zu sein, betreibt er lieber als Unabhängiger sein Gewerbe. Als Konzession an seinen Rang nimmt Exzellenz keine Bezahlung, sondern nur 'Geschenke' und trägt stets die fleckige Dreiaugenmaske. Als der beste Alchimist der Stadt, der auch für 'gewöhnliche' Klienten arbeitet, hat er kaum Konkurrenz. Zwei seiner Sklaven sind begabte Wundärzte, deren Dienste er ebenfalls anbietet.

Tempel des Glücks: Nach außen hin befindet sich hier ein Schrein der Göttin Gyldara, doch eigentlich werden hier die Stellare des Glücks verehrt – denn in Wirklichkeit handelt es sich bei dem von Menschen wie Amaunir besuchten Edelholzbau in dem lauschigen Wandelpark um einen TuaTai, wie die Kultstätten der amaunischen Geisterbeschwörer heißen. Hier huldigt man nur den freundlichen Glücksgöttern, doch wer das Vertrauen der hiesigen BaLoas gewinnt, wird auch an andere TuaTais in der Stadt verwiesen.

Desamar

Dieses Viertel von Krysirenis, zwischen Handelshafen und Kitovaya-yo liegend, vereinigt all die Charakteristika des nicht-optimatischen Imperiums in sich und seinen gut 3.000 Bewohnern (etwa zwei Drittel Meranier, ein Viertel Amaunir, der Rest bunt gemischt). Während etliche Bewohner Haussklaven der zwei Honoratenfamilien des Viertels sind, entstammen die meisten doch wie im benachbarten Nimakos dem Stand der Freien – und selbst wenn sie (als Hafenarbeiter oder Rattenfänger) nichts zu verlieren haben, verteidigen sie ihre Freiheit doch erbittert gegen äußere Einflüsse, sei es aus eigener Kraft (was nur wenigen gelungen ist) oder (weitaus häufiger) durch den Zusammenschluss in Cirkeln (anerkannte Collegien gibt es in Desamar keine).

Und da man nicht nur die Freiheit schätzt, sondern natürlich auch zu Ruhm und Reichtum gelangen will, präsentiert sich Desamar in einer schmutzigen Farbenpracht und Vielfalt, die von all den Tempeln neuerer Mysterienkulte, Essenswagen und -booten, halblegalen Handwerksbetrieben und Hinterhof-Demagogen herrührt, mit denen die Desamarer versuchen, sich gegenseitig auszustechen und so den Schlüssel zum Glück zu finden.

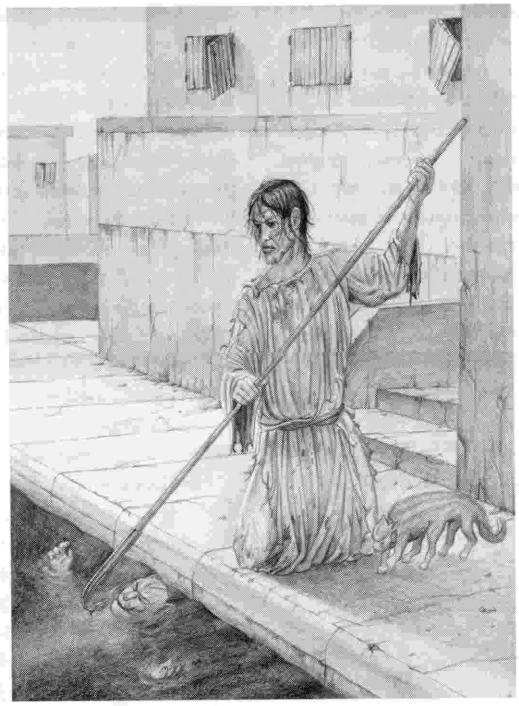
Trotz aller Konkurrenz ist man sich untereinander näher als jedem Außenstehenden gegenüber, und es mag einige Mühe kosten, vom Kunden oder Opfer zumindest zum Geduldeten, geschweige denn zum Klienten zu werden. Einige interessante Örtlichkeiten Desamars sind:

Die **Gasse der Myripeden** beherbergt verschiedene Handwerker, die sich auf die Weiterverarbeitung von viel- oder nichtbeinigen Krabbel-

tieren und deren Einzelteilen oder Ausscheidungen zu schmackhaften Häppchen, zu Kleidung, Salben oder Gerätschaften spezialisiert haben. Hier kann man nicht nur einige Narkramarer und zwei echte Ban Bargui, sondern bisweilen sogar Jonten (siehe S. 94f.) antreffen.

Der **Rosenwasser-Kanal**, der seinen Namen nicht wegen der (nicht vorhandenen) Wohlgerüche des Kanalwassers, sondern wegen der am Kanal liegenden Bordelle und Euhypnos-Höhlen trägt. Im Vergleich zu den interessanten Besuchern, die von allen Küsten des Meers der Schwimmenden Inseln kommen, ist die (wechselnde und gemischte) Qualität jener Etablissements eher von zweitrangigem Interesse.

***Sandors* Schule zum Friedensstifter:** Kenntnis in Selbstverteidigung ist im Imperium zwar eine bittere Notwendigkeit, nichtsdestotrotz eigentlich nur Honoraten und Optimaten in vollem Umfang erlaubt. Dem einäugigen Ex-Kelothen und vor 20 Jahren berühmten Hexathleten ist dies hingegen herzlich egal, und die Vermittlung der Kunst des Kampfes mit Drepani, Machira und Panzerhand (auch in Verbindung mit dem üblichen und jedem Freien erlaubten Friedensstifter, einem mit Eisen umwickelten Schlagstock) hat Sandor genügend Aureal eingebracht, dass er mittlerweile zwei weitere Lehrer einstellen konnte.



Taverne *Fettes Vark*: Das *Fette Vark* ist eines jener Etablissements, die man üblicherweise nicht für leibliche Freuden aufsucht, sondern um gesehen und angeworben zu werden. Hier bieten jene Freischaffenden ihre Dienste an, die gerne ihre Argental dem Vermittler (in diesem Fall der Wirtin *Birya*), nicht aber dem Magnaten (in Form von 'Vermittlungssteuer') zahlen. Biryas Taverne ist bekannt für die 'Schatzbergungen' und die lokalen und regionalen Schmuggelaufträge, die hier in Auftrag gegeben werden. (Die *Azulie* in Laeris hingegen hat sich auf Leibwächter-Aufgaben spezialisiert, das *Drei Pfeile* in Senatoria auf Kampfaufträge und das *Alt-Hjaldingard* in Thalassocantara auf Entdeckungsreisen – um nur einige dieser halblegalen Vermittlungsstuben zu nennen.)

Der Tempel zum Roten Planeten: Was von außen wie ein altes Lagerhaus und auf den ersten Blick ins Innere wie eine große Bierhalle aussieht, ist eine illegale Arena für recht rabiate Wettkämpfe (mit der Betonung auf 'Wett-') aller Art, vom gewöhnlichen Boxkampf über Hahnenkämpfe bis hin zu echten Grubenkämpfen mit Zähnen und Klauen. Der namensgebende Tempel des blutigen Belshuga-Mysterienkultes, der Menschen und Amaunir gleichermaßen anzieht, findet sich im Keller, und die Roten Meister des Kultes suchen unter den Wettkämpfern stets nach neuen Eleven.

Personen und Persönlichkeiten Balan Cantaras

Majestät Porphyrio Gamenicos sa Illacrion

Der Horas von ganz Cantera verlässt seinen Palast nur selten, um dann das malerische Carumar zu besuchen; und die Regierungsgeschäfte überlässt er ganz seiner Protonotarin. Denn der 60-jährige Optimat mit dem Äußeren eines athletischen Endzwanzigers hat sich in eine seiner jungen Konkubinen verliebt, die Meerestochter *Neralis Wogenschaum*, und richtet sein ganzes Sehnen und Sinnen darauf, auch die Liebe der unerreichbaren Schönheit zu gewinnen.

Eminenz Marbada Thrilida ep Eupherban

Die eigentliche Regentin des Landes ist die Protonotarin des Horas. Als frühere Gespielin von Porphyrio hat sie sich eine vorzügliche Machtstellung erobert, von der aus sie die diversen Verwaltungsräte des Palastes überwachen und manipulieren kann, da sie als 'Oberste Schreiberin' die Person ist, die ihm deren Rapporte vorlegt – und auch für ihn abzeichnen kann. Gegen ihren Willen geschieht nichts in der höfischen Politik, und man sagt, ihre Spitzel seien überall in Cantera.

Magnifizenz Allyrion Lev'thamir Icemna

Der mittlerweile fast 70-jährige Strategu ist schon fast als erfolgreicher Abenteurer anzusehen: einst Klosterkrieger des erasumischen Deputats, drei Dienstzeiten in den Myriaden, nach Gefangennahme drei Jahre bei den Abishai, geflohen und durch den Nebelwald nach Balan Cantara gelangt, Lokagu in Tharpura und schließlich Strategu einer Kelothen-Myriade.

Allyrion schert sich wenig um Etikette und Moden und ist daher in der Horas-Zitadelle ein ungern gesehener (aber ob seiner Stellung häufig eingeladener) Gast. Er ist ebenfalls froh, wenn er ins Hexagon zurückkehren kann, um von dort aus 'freischaffende Kundschafter' zu dirigieren und den Ausbildungsstand seiner Myriade durch geschickte Anweisungen zu verbessern.

Auf Era'Sumu gilt er als Verräter, und er hat bereits zwei Anschläge auf sein Leben abwehren müssen, die sich jedoch nie konkret auf die Insel der Matriarchinnen oder das Haus Icemna zurückführen ließen.

Magnifizenz Levandra up Onachos

Nicht, dass das Haus Onachos einen besonderen Einfluss in Cantera hätte, aber da sich die meisten Kulte nicht auf einen einheitlichen Kandidatenvorschlag einigen konnten, ist die 32-jährige, enigmatische, schwarzhaarige Levandra Metropolitin der Provinz, in der Hoffnung, die Lethargie ihres Hauses möge sie davon abhalten, sich zu sehr in die (Kirchen-)Politik des Horasiats einzumischen – eine Hoffnung, die sich bislang erfüllt hat.

Exzellenz Nyrobuthas Serr Rhidaman

Der mit weniger als vierzig Jahren noch sehr junge Magnat von Krysirenis ist einer der reichen Würdenträger, die die Distrikte der Hauptstadt verwalten – Bürgermeister und Statthalter zugleich. Während er dem Honoratenstand entstammt, ist er doch ein zuverlässiger Steuerpächter für die Obrigkeit, der sich jede Münze des Vorschusses doppelt zurückholt. Die meisten Bewaffneten in seinem Distrikt sind seine persönlichen Söldlinge, die dennoch mit allen Befugnissen einer Stadtgarde versehen sind.

Exzellenz Vendur Serr Illacrion

Der etwa fünfzigjährige Magnat der Ostviertel Asnarion, Centropolis, Senatoria und Alt-Thalassenia ist wahrscheinlich einer der Gründe, warum der momentane Horas einigermaßen fest im Sattel sitzt, denn es gelingt Serr Vendur immer wieder, sowohl Aureal aus den verarmten Stadtteilen zu pressen als auch dabei einen Volksaufstand zu vermeiden (und sogar immer wieder Massen zur Unterstützung des Hauses Illacrion und des Horas zu bewegen), was sicherlich an seinen diplomatischen Fähigkeiten im Umgang mit den fast allmächtigen Collegiumspatronen und -matronen liegt. Für einen Parteigänger des Hauses Illacrion zeigt Serr Vendur, dessen Privateinnahmen in erster Linie aus der Vermietung billigen Wohnraums stammen, trotz allem erstaunliche Härte und Entschlusskraft.

Exzellenz Yakaito Awe Mata Serra Kouramnion

Dass eine Vesai Lokagu der Garden wird, zeugt von der Geringschät-

zung, die die Magnaten und auch der Horas diesem senatorialen Instrument zumessen. Aber trotz aller offensichtlichen Behinderungen ist es der selbst für eine Vesai kleinen Mittvierzigerin mit der monströsen Pagodenfrisur gelungen, binnen vier Jahren die vier Garden zu einem hinreichend schlagkräftigen Instrument zu formen, das auch in den weniger beachteten Bezirken und Vierteln das vesayische Ideal der Ordnung zumindest zu repräsentieren vermag.

Domna Xanthopalea ShaRua vom Goldenen Speer

Die bejahrte und beleibte Amauna ist die städtische Patronin der Goldenen Speere, eines der mächtigsten Amaunircirkel im südlichen Imperium: Zu ihrer Klientel gehören Krämer und Hafenarbeiter, aber auch Schmuggler, Hehler und Schwarzhändler. Die Kontakte der Domna reichen bis Valantia und Daranel, und es wird allgemein geglaubt, dass sie nach dem Amt der örtlichen Magnatin schielt – das Geld, es auszuüben, hätte sie. Aber verfügt sie auch über die Macht, es an sich zu reißen?

Hydrogennetos Serr Efhardh

Der blauhäutige Hohepriester im großen Chrysir-Tempel ist ein Meereskind, das zielstrebig Karriere im Kult des Wassergottes gemacht hat. Heute ranken sich verschiedene Gerüchte um den meereskühlen, unergründlichen, alterslosen Mann: Das informelle Oberhaupt aller Louallil soll er sein, das Amt des Metropoliten von ganz Cantera soll er anstreben – sicher ist nur, dass er immer wieder Abenteurer auf rätselhafte Questen entsendet, die entweder zu einem großen Plan gehören oder völlig seinen Launen entspringen.

Domna Ulamachi die Spinne

Dass die alte neristische 'Wissensbeschafferin' und Patronin der meisten Neristu der Stadt ihren Ehrennamen lieber hört als ihren traditionellen Nachnamen 'von den unsichtbaren Seidenschnüren', ist bei einer Frau ihres Einflusses verständlich. Sie verkehrt durchaus in den Kreisen von Honoraten und Optimaten und weiß ihr dort erworbenes (und in mehrfachen Kopien gesichertes) Wissen nicht nur zum eigenen Vorteil, sondern auch zum Nutzen ihrer bleichblauen Brüder und Schwestern einzusetzen.

Meophrastes aus Palinthas

Der gelehrte Völkerkundler und Sammler ist vielleicht nicht der weitest gereiste Bewohner Balan Cantaras, sicher aber weiß kaum jemand mehr über fremde Kulturen als er. Für fahrende Abenteuer kann er ebenso gut ein Auftraggeber sein wie ein Ratgeber, wenn es um die Natur merkwürdiger Fundstücke (oder auch seltsam gekleideter Feinde) geht. Zwar kennt er den Wert des Wissens und nimmt stattliche Preise dafür, doch im Grunde ist der gut Siebzigjährige rechtschaffen, neugierig und gutherzig.

Lorakiu aus Methelis

Wenn jemand die Untiefen und wechselnden Fahrrinnen des Louranath, des Baiural und der Gestade am Küstenkanal kennt wie das Futter seines Macalar, dann ist dies Navarcu (Kapitän) Lorakiu, in Ehren pensionierter Galeerenkapitän des 23. Geschwaders, der sich heutzutage offiziell ein Zubrot als Lotse verdient – inoffiziell jedoch mit seiner kleinen Schraubengaleere *Prinzessin Ii'ka'i* (ein Risso-Name, wie unschwer zu merken) ein einträgliches Schmuggelgeschäft betreibt.

Mayenios – Das Schwert am Meer

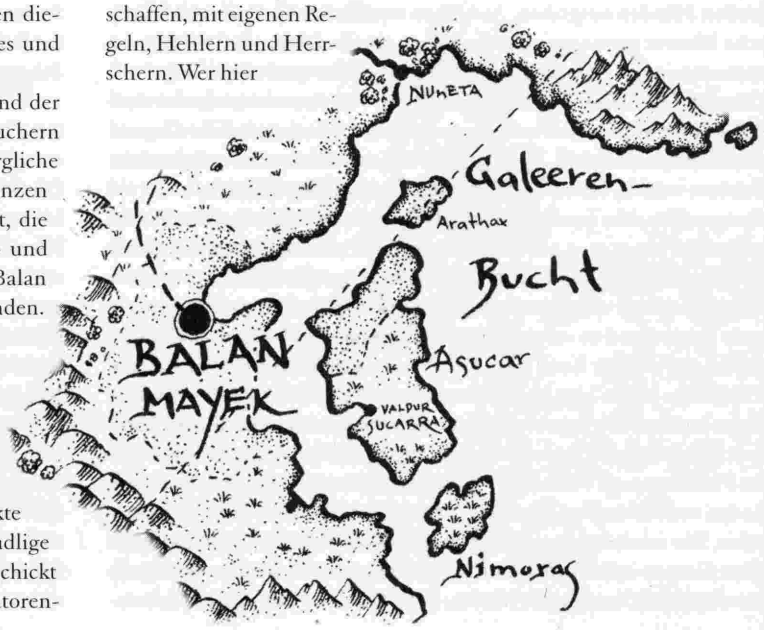
»Ihr fragt, warum wir so streng sind? Blickt Euch um, Fremder. Wir sind das Bollwerk gegen die Feinde des Imperiums.«
—mayenischer Legat zu einem Reisenden aus Valantia

Regierungsform: Horasiat; Metropole Balan Mayek
Symbolik: schwarzer Krake auf Grün
Bevölkerung: vorherrschend Menschen, einige Amaunir

Mayenios liegt an der Ostküste Myranors entlang der gesamten **Galeerenbucht**. Es verfügt über den größten Kriegshafen des Imperiums, ist heute aber ein karger, entbehrungsreicher Landstrich.
Das Wetter ist tropisch warm und ziemlich regenreich, doch nach den großen Rodungen wurde jede fruchtbare Ackerkrume von eben diesem Regen ins Meer gespült. Vielerorts ist der Boden über Kies und Stein so dünn, dass kein Bäumchen Wurzeln schlagen könnte.
Im Süden des Horasiats breiten sich große Wüsten aus, während der etwas kühlere Norden Buschsteppen aus Ginster und Dornsträuchern aufweist. Dazwischen liegen, als oasenhafte Einsprengsel, kärgliche Waldreste, in deren Nähe sich auch die Hauptstädte der Provinzen finden lassen. Frühere Horanthes haben den Versuch gemacht, die Fauna des Buschlandes durch einige Savannentiere als Jagd- und Nutzwild zu ergänzen, so dass sich nur eine Tagesreise von Balan Mayek entfernt Kreaturen wie der Khemosi und der Vulturn finden.

Wichtige Orte und Plätze

Balan Mayek: Die Metropole des Horasiats lässt recht deutlich die frühere Größe des Imperiums erahnen. Einst lebten hier mehr als 300.000 Bewohner, doch heute 'hausen' in den verfallenden Gebäuden nur noch knapp die Hälfte. Die Stadtdistrikte besitzen eigene 'Gastviertel', in denen sich durchreisende Nichtadlige zusammenfinden, um nicht als Tagediebe auf die Zuckerinsel geschickt zu werden, doch Attraktionen wie die besonders blutigen Gladiatorenspektakel, die Raubtierkämpfe oder gar Seeschlachten in der Arena am Meer ziehen stets Fremde an. Im *Kriegshafen* liegt die Armada von fast tausend Galeeren, von denen weit mehr als die Hälfte an Land gezogen und so gut wie möglich vor dem Verrotten geschützt wurde. Die im Hafen stationierten Seesöldner sind heute auch für den Unterhalt der übrigen Schiffe zuständig, doch diese halbherzige Maßnahme kann den Verfall nicht stoppen, und niemand vermag zu sagen, wie viele Fahrzeuge wirklich noch einsatzbereit sind. Auf vielen Schiffen haben sich unter Deck Herumtreiber eingenistet und ein schwimmendes Gaunerviertel geschaffen, mit eigenen Regeln, Hehlern und Herrschern. Wer hier



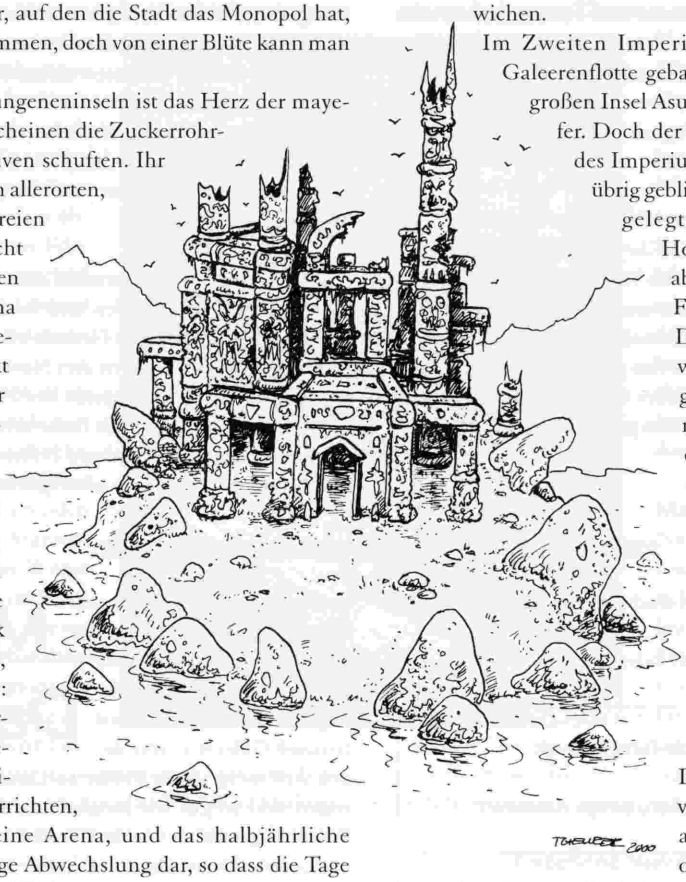
erwischt wird, muss mit der Zwangsverschiffung nach Asucar rechnen, doch die letzte gründliche 'Säuberung' ist gut zwanzig Jahre her. Nur manchmal wird ein ohnehin angeschlagenes Schiff unversehens fortgeschleppt und mit Mann und Maus verbrannt, um ein Exempel zu statuieren.

Der *Kristalltempel der Charypta*, einst der größte an der Ostküste, wurde durch Ephars Zorn aus dem Wasser gehoben und steht heute auf einer öden Landzunge, geborsten und von vertrockneten, doch seit Jahrtausenden unverrotteten Algenteppichen bedeckt, die einst Dämonen gewesen sein sollen.

Balan Mayek hat seine frühere Bedeutung nie mehr zurückgewinnen können. Der Handel mit Zucker, auf den die Stadt das Monopol hat, verschafft ihr ein gewisses Auskommen, doch von einer Blüte kann man nicht sprechen.

Asucar: Die größte der drei Gefangeneninseln ist das Herz der mayenischen Wirtschaft. Unendlich scheinen die Zuckerrohrfelder, auf denen unzählige Sklaven schuften. Ihr Los gleicht dem von Ackersklaven allerorten, und es gibt Posten in den Brennereien und Papiermühlen, die regelrecht erträglich sind. Laut Gesetz dürfen ausschließlich vom Hafen Asucena Zucker, Melasse und Rum ausgeführt werden, und zwar direkt nach Balan Mayek – doch an der Ostküste der Insel gibt es viele versteckte Buchten und entschlossene 'Freihändler'.

Nimoras: Die weißen Strände der Insel laden zum Flanieren ein; hoch gewachsene Dattelpalmen spenden Schatten und süße Früchte. Auf den ersten Blick wirkt Nimoras wie ein Paradies, doch es ist ein goldener Käfig: Hier machen nur diejenigen 'Urlaub', die bei Hofe in Ungnade gefallen sind. Die verbannten Adligen müssen keinerlei Arbeiten verrichten, doch es gibt kein Theater, keine Arena, und das halbjährliche Versorgungsschiff stellt die einzige Abwechslung dar, so dass die Tage in quälender Eintönigkeit dahinplätschern.



Arathax: Wer auf dieses Eiland verbannt wird, den streicht man zugleich von der Liste der Lebenden. Denn die gesamte Insel ist von giftigem Mantigora überwuchert, und jeder Gefangene muss die Wurzeln mit bloßen Händen ausgraben. Aus ihnen werden hochpotente alchimistische Elixiere gewonnen. Die Sträflinge aber bezahlen die Verbannung spätestens nach ein oder zwei Jahren mit einem qualvollen Tod.

Cilacia: Der Schmugglerhafen im Osten von Asucar wurde vor einigen Jahren angegriffen und niedergebrannt. Heute wird die Gegend von Galeeren bewacht, doch auf den kühnen Abenteurer sollen reiche Schätze warten, die damals nicht geborgen werden konnten.

Crusea: Von dem versteckten Ort, der Cilacia als Schmugglerhafen abgelöst hat, kennt man nur den Namen – und man weiß, dass der Horas auf seine Entdeckung 10.000 Goldstücke ausgesetzt hat.

Asrapana: Die rußgeschwärzten Mauern der Stadt ragen noch immer stolz empor, und an stürmischen Tagen singt die Feuerglocke ihr Klagelied, der einzige Laut, der aus der verlassenen Ortschaft dringt. Vor 150 Jahren lebten hier 20.000 Einwohner in Zufriedenheit, doch eines Tages brachen aus heiterem Himmel Feuersbrünste rund um die Stadt aus. Die Bewohner versuchten zu fliehen, doch jeder, der dies tat, starb im Flammenwall. Nach einer Stunde war alles Leben, auch Holz und Leder, verschwunden, doch alles andere war bis auf Rußspuren unversehrt. Wer seitdem versucht hat, etwas aus der Stadt zu bergen, ging an ihrer Grenze selbst in Flammen auf, so dass sich heute an den Toren Juwelen und Geschmeide häufen. Eine Garnison soll weitere Schatzsucher abhalten, und der Dienst an diesem Ort kommt einer Verbannung gleich.

Geschichte

Die Mayenier ließen sich vor vielen Jahrtausenden an der Galeerenbucht als Fischer und Seefahrer nieder. Bedeutung erlangte die Region erst nach Gründung des Ersten Imperiums, als der Thearch sie als Standort für einen Kriegshafen am Thalassion wählte. Balan Mayek wurde gegründet und in den folgenden Jahrtausenden die Wälder im Umland so gründlich abgeholzt, dass sie unfruchtbarem Wüstenland wichen.

Im Zweiten Imperium wurde erneut an einer großen Galeerenflotte gebaut, und diesmal fielen die Wälder der großen Insel Asucar den Beilen der Holzfäller zum Opfer. Doch der Zorn des Meeres bereitete der Armada des Imperiums ein jähes Ende. Fast die Hälfte der übrig gebliebenen Schiffe wurde vorläufig trockengelegt, und mit den Jahren, als weitere Horasiate und Kolonien des Imperiums abtrünnig wurden, kamen immer mehr Flottillen dazu.

Doch man hatte wenigstens aus der Verwüstung des Festlandes gelernt und das gerodete Land auf Asucar mit Zuckerrohr bestellt, das hier so erfolgreich gedieh, dass die Insel bald der Pflanze und dem Endprodukt selbst den Namen verlieh. Das Monopol auf den Handel mit Zucker, Melasse und Rum rettete Balan Mayek das Überleben.

In den letzten hundert Jahren haben allerdings Freibeuter aus allen Ländern am Thalassion das mayenische Monopol unterlaufen und es trotz der harten Strafen gewagt, Zuckerwaren direkt von Asucar einzuschiffen.

Die jüngsten Horanthes haben einiges versucht, um den Niedergang zumindest aufzuhalten. Dazu zählt auch die Aktion der gegenwärtigen Horas, die kurzerhand einem Teil der Armada befahl, den Schmugglerhafen Cilacia zu zerstören und die überlebenden Piraten auf die Sträflingsinsel Arathax zu schaffen. Der Handstreich gelang, denn die Freibeuter hatten die Flotte des Imperiums seit langem nicht mehr ernst genommen. In den acht Jahren danach ging der Verlust durch Schleichhändler erheblich zurück, aber inzwischen mehren sich die Gerüchte, ein neuer Schmuggelplatz sei entstanden.

Gesellschaft

Die Mayenier sind ein harter und asketischer Menschenschlag. Wer körperlich gesund ist, wird bereits in jungen Jahren in den zahlreichen Kasernen militärisch ausgebildet, und zahlreiche Einheiten der Miliz schützen Städte und Domänen vor den Scharen der Räuber und Gesetzlosen, die gewiss nicht minder hart gesotten sind. Wer nicht um seinen Besitz und sein Leben kämpfen kann, hat wenig zu sagen und ist schlecht angesehen.

Die Richter kennen vor allem die Strafe der Zwangsverschiffung. Schwer- und Staatsverbrecher werden nach Arathax überführt; Tagediebe und Streuner auf Asucar 'an regelmäßige Arbeit gewöhnt'. Nach Nimoras schickt man hier (und im ganzen restlichen Imperium) jene, die den Horanthes oder dem Thearchen unliebsam aufgefallen sind. Allgemein sind alle Richter gehalten, ihrem Trodinar ein ordentliches 'Einkommen' an Sklaven zu verschaffen – ein Teil jener Abgaben, die dieser an den Horas entrichten muss.

Wirtschaft

Auf dem Festland gibt es durchaus städtisches Handwerk und Domänen, die Hirse anbauen oder Varken züchten; Mayenios als Ganzes aber lebt fast ausschließlich vom Zuckeranbau auf Asucar. Die wichtigsten Waren sind Rum, Papier, Melasse und Zuckerkegel.

Religion

Seit die frühere Hauptgottheit *Charypta* offensichtlich ihre Macht eingebüßt hat, misstraut man den höheren Mächten allgemein, und kein anderer Kult konnte eine dauerhaft herrschende Stellung erringen. Allenfalls *Zatura* wird oft um gute Zuckerernten angefleht und auch durch Menschenopfer geehrt.

Sitten und Brauchtum

Auch hier feiert man eine jährliche Horasiade, doch mit anderen Disziplinen. Auf einen 20-Meilen-Ritt auf einem ungesattelten Pferd folgt ein 30-Meilen-Lauf und schließlich eine 10 Meilen lange Schwimmstrecke im Meer. Die Ehrungen und Preise sind bedeutend und die Teilnahme daher rege, auch wenn der vorletzte Horas den alten Ablauf geändert und das Schwimmen an den Schluss gesetzt hat, um „die Schwächlinge auszumerzen".

Valantia – Das Land der Lebenslust

»In Valantia versteht man zu feiern. Die Reben sind voll süßer Trauben, das Wetter immer angenehm, und es duftet nach Magnolien. Doch wenn du dich mit den Mächtigen vergnügen willst, dann vergiss nie: Du bist für sie so erfreulich und ersetzbar wie ein Kristallpokal, dazu da, um zerbrochen zu werden, wenn es ihrer Laune entspricht.«
—die Vagabundin Pamira im Stück Lebensfreude

Regierungsform: Horasiat; Metropole Sidor Valantis
Symbolik: goldene Magnolienblüte auf Hellgrün
Bevölkerung: gleichmäßig gemischte menschliche und amaunische Anteile

Valantia liegt in der südlichen Mitte des Imperiums, die östliche Grenze wird von den **Apelioten**, die westliche vom **Großen Orismani** und dem **Valantischen Meer** gebildet. Das Land ist sehr reich und für sein angenehmes Klima bekannt. In den heißen Sommern weht stets eine kühle Brise von Nordosten; aber auch die Winter sind angenehm mild, da die Apelioten die kalten Seewinde fernhalten.

Im Sommer gibt es kurze, heftige Regenfälle, die in großen Zisternen aufgefangen werden, um die ansonsten mit Orismani-Wasser gespeisten Obsthaine zu bewässern. Ein typisches Landschaftsmerkmal sind darum die weißen Bewässerungsmühlen: spitzkeglige Steinbauten mit dreieckigen Windsegeln, die das kostbare Nass die künstlichen Gräben und Röhren emportreiben.

Valantia besteht überwiegend aus Obsthainen, Weinbergen und Pflanzungen, eingestreut in wildes Buschland. Eine Besonderheit stellen die zahlreichen Singvögel und Schmetterlinge dar, allen voran die Orchideenfalter, die von den farbenprächtigen Blumen- und Obstgärten angelockt werden.

Wichtige Orte und Plätze Valantias

Sidor Valantis: Die Metropole ist ein Knotenpunkt für den Verkehr auf den zahlreichen Armen des Orismani und damit eine der wichtigsten Handelsstädte Myranors. Sie liegt in einer Lagune am Nordende der Valantischen See und wurde auf zahlreichen kleinen und größeren Inseln erbaut, von einem Spinnennetz an Brücken verbunden, unter denen Last- und Personengondeln vorbeigleiten oder Listhani vorbeirauschen. Im Süden befindet sich der große Hafen mit einem guten Dutzend Märkten, auf denen Waren 'von allen Ufern der Orismanis' feilgeboten werden. Berühmt ist Sidor Valantis im ganzen Imperium für seine kunstvoll geblasenen und geschliffenen Glasarbeiten. Besonders sehenswert ist die Markthalle aus Optrilith, die im Sonnenlicht wie aus tausend Edelsteinen schimmert.

Die Orismark: Zahlreiche Wasseradern durchziehen das blumenreiche Hinterland der Stadt. Es dient dem Reisanbau und der Fischzucht, doch weite Bereiche werden allein von Flamingos und Wildbüffeln bewohnt, mancherorts sollen auch Sumpfdrachen lauern. Die Orismark ist ein beliebtes Jagdgebiet, und es ist üblich, dass die reichen Amaunir-Sippen der valantischen Städte sich im Herbst mit menschlichen Sklaven eindecken, die dann für die Jagd in einem eingezäunten Areal ausgesetzt werden. Anderen Menschen ist der Zugang in dieser Zeit verwehrt, denn für einen Monat ist hier jede Glatthaut eine legitime Beute, die archaisch mit Krallen und Zähnen gestellt wird. Die Jagdmeister beteuern zwar, von der Beute nur einige Trophäen, aber keine Bissen zu nehmen, doch man fragt besser nicht zu gründlich nach.

Die Goldküste: Das südöstliche Ufer des Valantischen Meeres ist bekannt für die zahlreichen Adelspaläste und Villen, die sich hier in Sichtweite der spiegelnden See erstrecken. Größer und prächtiger als gewöhnliche Domänen, gehören sie den hohen imperialen Optimaten, die an der Goldküste die Winter verbringen. Die Orgien, die man hier feiert, um die Langeweile zu vertreiben, sind ebenso legendär wie berüchtigt.

Pallyos: Von weiten Blumengärten umgeben ist dieser Badeort mit seinen heißen Quellen, die die Folgen des exzessiven Lebens lindern sollen. Hier sind die vornehmsten Besucher beim hochpolitischen Plausch zu sehen. In Pallyos züchtet man ständig neue farbenprächtige Blumen, die nicht nur zu Kränzen und Gestecken, sondern auch zu Kleidungsstücken verwoben werden. Wer etwas auf sich hält, dessen Garderobe ist ganz aus Blumen gefertigt, die nach einem Abend verwelkt sind, aber manchmal den Jahresverdienst eines Handwerkers kosten.

Colarra: Dicht an die Apelioten geschmiegt liegt die zur Gänze aus Marmor geschaffene Stadt, aus der die besten Bildhauer des Imperiums stammen. Die Tönung des Steines reicht von reinem Weiß bis zum tiefen Blutrot der kostbarsten Sorte, des Purpurmarmors, dessen Farbe vom gierig aufgesogenen Lebenssaft der ungezählten Sklaven stammen soll, die in den Steinbrüchen ihr Leben ließen.



Manossos: Die Arena der mehrheitlich amaunischen Stadt zeigt den sagenhaften Stiertanz, bei dem die Akrobaten sich zwischen den Hörnern und auf dem Rücken der gereizten Blutbullen tummeln

müssen, ehe sie selbst die tobende Bestie zu töten versuchen. Alljährlich werden hier zum Erntefest Blutbüffel durch die Straßen zur Arena getrieben, denen die ehrgeizigsten der Stiertänzer vorauseilen.

Amphanas: Hier huldigt man dem lustvollen Stadtgott Thanas. Aus ganz Valantia reisen stolze Eltern mit ihren jungen Töchtern an, damit diese dem Gott ihre Jungfernschaft opfern. Aber Amphanas ist auch für seine exquisiten Lustknaben und Liebhaber bekannt, die in Etikette, Liebesdiensten und höfischen Künsten unterwiesen werden. Doch die Prüfungen sind hart, und wer am Ende seiner Lehrzeit den hohen Ansprüchen nicht genügt, muss sich als Palasteunuch verdingen.



Der Küstenwall: Diese Befestigung liegt eigentlich schon außerhalb der alten Horasiatsgrenzen und wurde auf dem Westufer des Valantischen Meeres errichtet, um die Wasserfläche gegen Leonir und Chrattac abzuschirmen. Zwar ist sie von einer imperialen Myriade bemannt, doch ihre Mauern sind in typisch valantischer Manier mit bunten provokanten Szenerien bemalt.

Nepemyra: Die genaue Lage des von Nymphen und wilden Satyaren bewohnten Nepetahaines mit den Brunnen voll jungen Weines ist unbekannt, doch manche Reisende finden den Weg dorthin und geraten in seinen Bann. Wer seinen Bewohnern gefällt, erlebt eine unvergleichliche Liebesnacht, doch die anderen werden in Waldtiere verwandelt.

Der Wald von Amaunath: In diesem östlichen Ausläufer des heiligen Waldes der Amaunir finden alljährlich die rauschenden Treffen der Djamaunir statt.

Geschichte

Die Historie Valantias verlief ohne besondere Höhepunkte: Das schon früh von Menschen und Amaunir besiedelte Land lag stets im Schatten der kriegerischen Reiche. Da es immer dem Sieger seine Treue erklärte und ihm bereitwillig allen erdenklichen Luxus bot, blieb es weitgehend von Plünderungen verschont. Der Abfall der Nachbarhorasiate Koromanthia und Rhacornos ließ manchen Valantier aufmerken und hatte den Bau des Küstenwalles zur Folge: Heute halten die Trodinare und Magnaten der valantischen Provinzen insgeheim nach Söldnereinheiten Ausschau, die im Falle weiterer Konflikte ihre Besitzungen schützen.

Gesellschaft

Manche sagen, das Leben der Valantier sei ein Fest – ein Satz, der gewiss nicht für die Sklaven der Obstpflanzungen gilt, denn auch in Valantia ist das Vergnügen den Reichen vorbehalten. In der Oberschicht halten sich auswärtiger Adel und einheimische Honoraten die Waage. Sie lenkt die Geschicke der Region, da der Horas vor allem seinem Vergnügen folgt und der einflussreiche Posten der Metropolitin in den Händen einer raiageweihten Amauna liegt. Es gelten die gleichen Gesetze wie im übrigen Imperium.

Wirtschaft

Valantia ist der Obstgarten des Imperiums: Auf den bewässerten Hainen reifen unter warmer Sonne Wein, Zitrusfrüchte, Pfirsiche, Aprikosen, Mandeln und Nüsse. Zwar musste das Horasiat in manchen Jahren selbst Hirse und Cassava einführen, doch für den Adel des Imperiums war immer genügend Obst und Wein vorhanden. Andere wichtige Exportgüter sind Vergnügungssklaven aller Professionen, der berühmte Colarra-Marmor, Glaswaren und Speckmöpse: kleine, zartfleischige Hunde, die mit Obst und bestem Fleisch gemästet werden.

Religion

In Valantia folgt man treu den acht Staatsgöttern und schert sich nicht viel um fremde Kulte, doch genießt die Göttin *Raia* als Schirmherrin des Vergnügens und der heiteren Künste das höchste Ansehen, während zugleich in vielen Tempeln ein in fahlgelbe Gewänder gehülltes, gesichtsloses Standbild des *Tedion* steht, der personifizierten Langeweile. Ihm werden auf möglichst ausgefallene Weise Menschen und Tiere geopfert, damit er den Spender mit seinem Besuch verschont.

Sitten und Brauchtum

Ein Valantier braucht Farben und Gesang; von hier stammt der Brauch, dass vornehme Damen Singvögel in ihren kunstvoll aufgetürmten Haaren beherbergen. Berühmt sind die Blumenumzüge im Frühling und die zahllosen Erntefeste für verschiedene Obstsorten.

In Valantia steht die Wiege der hohen Artistik, und viele Städte rühmen sich einer Spezialität: *Minokreos* seiner todesmutigen Akrobaten, *Salmessis* seiner gelenkigen Tänzer, *Abdera* seiner Komödianten und *Thespia* seiner Schauspieler. Die zukünftigen Künstler werden in altehrwürdigen Schulen zur Perfektion gedrillt; für die spielerische Leichtigkeit der Gaukler haben sie nur Verachtung übrig. Entsprechend erbitterte Kämpfe werden ausgetragen, wenn alljährlich die Djamaunir mit ihren bunten Wagen und Pavillons am Rande des Amaunth-Waldes auftauchen.

Corabeniu – Im Schatten der Berge

»Wenn es irgendwo noch einen Hort ehrbarer, imperialer Tradition gibt, dann zweifelsohne im Horasiat von Corabeniu, wo schon die Bauten vom Glanz der Ahnen, dem Schweiß und Erfindungsreichtum der Freien und der unschätzbaren Arbeit der Sklaven künden, wo sich göttliche und menschliche Ordnung in der Architektur manifestieren, wo jeder Wehrhof und jede Domäne ein kleines Hexagon sind, auch, wenn kein Feind vor den Toren steht.«
—Solacos ay Kouramnion in seinen Lebensbetrachtungen eines Myrmidonen, *um 4200 IZ*

Regierungsform: Horasiat; Metropole Sidor Corabis
Symbolik: auf goldenem Feld zwei schwarze Pfeiler, die jeweils ein gekröntes Schwarzes Auge tragen
Bevölkerung: überwiegend imperiale Menschen, etliche Amaunir, einige Leonir, in den Städten auch bisweilen Vesai und Neristu, auf dem Land einige Satyare

Das Horasiat, das die einstige Co-Centropole umgibt, grenzt an Centralis, Narinion, Valantia, Mayenios und Telaniu. Im Norden beherbergt es die südlichsten **Türme des Morgens**, von denen einige über 4.000 Schritt hoch sind, im Süden die Ausläufer der **Apelioten**, die in



einer Höhe von bis zu 2.000 Schritt schroff emporragen. Corabeniu kontrolliert den wichtigen Durchgang zwischen dem Herz des Imperiums und den östlichen Horasiaten, weswegen die Metropole trotz des schmählichen Verlusts der Hauptstadtwürde immer noch zu den wichtigsten Städten im Reich des Thearchen zählt.

Corabeniu besteht zu weiten Teilen aus locker bewaldetem Hügelland, das nach Osten sanft gewellt abfällt und über das **Korbener Hochland** in die Ebenen des nördlichen Mayenios übergeht. Einen schiffbaren Fluss kann das Horasiat nicht vorweisen, dafür eine Unzahl an Gebirgsbächen und kleinen Flüsschen, die von Gyldara bis Zatura oft Hochwasser führen. An einigen der klaren Gebirgsseen finden sich die Villen der örtlichen Honoraten und Optimaten. Erwähnenswert ist der gut 2.000 Jahre alte **Dregomyr-Kanal**, der, aus der Bucht von Era'Sumu kommend, bis nach Sidor Corabis führt und dabei gut 1.000 Schritt Höhe in mehr als hundert Hebewerken überwindet.

Auf der Ostseite des Horasiats herrscht das ganze Jahr über mildes Klima vor. Hier gibt es (besonders im Winter) ausreichend Niederschlag, häufig auch Nebel, während die westlichen Provinzen eher trocken, windärmer und winterkalt sind. Der Wechsel zwischen Berg- und Talwind sorgt dafür, dass die Luft über Corabeniu nie stillsteht.

In den Gebirgstälern überwiegen dichte, dunkle Nadelwälder aus Neretonien und Himmelszedern, in höheren Lagen auch Therkalbäume, während der Laubwald des Hügellandes aus Eichen, Graubuchen und verschiedenen wilden Nuss- und Obstbäumen besteht. Das nicht bewirtschaftete Hügelland ist mit kurzem Gras, Rotdorn- und Brombeerbüschen, Haselhainen (und einzeln stehenden, mächtigen Eichen oder Buchen) bedeckt, ehemalige Domänen auch mit Heidekraut und Blutginster.

Typische Tiere der Region sind Shadare, Levius-Hirsche, Raubrüssler und verwilderte Varken, die wiederum von Eisenwölfen, Waldlöwen, Nantharen und verwilderten Lamucken (und allen Zweibeinern) gejagt werden. Die Vogelwelt ist vornehmlich bunt und laut, in den Gebirgen dagegen einzeln jagend und tödlich. In den Flüssen und Bergseen tummeln sich viele schmackhafte Speisefische (und bisweilen der ein oder andere Schattengründler oder Riesenhecht). Bisweilen tanzen Ostwinddrachen über den Gipfeln, während vereinzelt auch Kristallwürmer von ihren versteckten Horten aus über die Herden herfallen.



Sidor Corabis

»Die Stadt ist ein architektonisches Wunderwerk, das nur neben dem Sternenpfeiler verblasst. Auf acht Hügeln, von denen der steile Horasberg der höchste ist, wurde sie errichtet, und alle Hügel sind mit Türmen und Palästen gekrönt – vom höchsten Turm des Horas-Palastes kann man bei gutem Wetter vom Orismani bis zum Thalassion schauen, heißt es. Hochstraßen verbinden die Hügel und kreuzen ebenfalls auf Pfeilern errichtete Wasserwege, auf denen Nachen zum Hafen eilen, und Frischwasserkanäle, die klares Nass aus den Bergen heranführen. Alle öffentlichen Gebäude sind bewusst von solider, doch himmelwärts strebender Bauweise, seien es die Tempel (allen voran die Große Himmelshalle), die Arenen und Theater, die Markthallen oder die Thermen.

Überall sind Statuen alter Helden und an große Siege gemahnende Obelisken zu sehen, und wo die imperiale Straße die Stadt quert, grüßen von links und rechts die Thearchen der Vergangenheit. Die Viertel der Stadt sind sehr säuberlich gegliedert und durch Mauern voneinander getrennt, und ein jeder weiß, wo sein Platz ist.«

—aus den Tagebuchaufzeichnungen des vom Sternenpfeiler exilierten avasischen Delegaten Celdor na Eupherban

Unerwähnt bleibt hier, dass die meisten Bewohner der Stadt in vierstöckigen Mietskasernen hausen, die Nebengassen nicht nur Jagdrevier für Diebe und Mörder, sondern auch für allerlei Kultisten sind, dass die Wasserversorgung bestimmter Viertel überhaupt nur durch großzügige Bestechungsgelder funktioniert, dass Brände bereits zwei Stadtviertel in Schutt und Asche gelegt haben, dass die Klüfte in den alten Viertelmauern und die Katakomben und Ruinenschichten unter der Stadt entflohenen Sklaven, riesigen Lamuckenrotten und auch ungenannten Monstrositäten Heimstatt bieten und dass die Garden auch bei geringen Vergehen keine Gnade walten lassen – aber selbst in seinem Elend ist Sidor Corabis noch grandios.

Zum Stadtgebiet gehören noch ein Dutzend große Domänen in der direkten Nachbarschaft der Vororte, auf denen einige tausend Sklaven die Versorgung der Stadt zumindest in Grundzügen sichern. Einige kleine Festungen entlang des Dregomyr-Kanals und der Imperialstraße bilden die einzige Außenverteidigung. Mehr zu Sidor Corabis können Sie im Abenteuer **Der Ewige Tod** nachlesen.

Weitere wichtige Orte und Plätze

Neben Sidor Corabis verblassen alle anderen Ansiedlungen des Horasiats, selbst das reiche und biedere **Nogenthis** im Korbener Hochland, in dessen Umland auf vielen Domänen Schaf- und Varkenzucht betrieben wird, die reiche, aber wilde Bergbaustadt **Varelia** am Fuß der Türme des Morgens, die Festungsstadt **Eubatheon**, die das Hexagon der Myriade *21 Gatharadia* beherbergt, oder der Handelsknotenpunkt **Alonaia** am Dregomyr-Kanal, der schon ein gewisses 'südliches' Flair aufweist.

Bemerkenswerter sind da schon die Zeugnisse alter Besiedlung, die sich im ganzen Horasiat finden, seien es verlassene Minen, unterirdische Erzmühlen oder die verfallenen Reste einst prächtiger Domänen. **Korben Gurat** ist ein sicherlich mehr als 4.000 Jahre altes Heiligtum inmitten der Weißen Hügel, heutzutage vollkommen mit Dornsträuchern überwachsen. Kein

heute noch Lebender weiß, welche Entitäten hier einst verehrt wurden, denn alle Götternamen wurden sorgfältig aus den Inschriften herausgemeißelt.
Auch eine Kultstätte der Satyare liegt in den Weißen Hügeln nördlich von Sidor Corabis, ein großes, unberührtes Waldgebiet, das zur Sommersonnenwende von schauerlichem Geheul widerhallt. Dass irgendwo hier in den Bergen Menschen und G'Rolmur das erste Mal aufeinander trafen, ist ebenfalls bekannt – nicht jedoch, wo sich die Eingänge zu den unterirdischen Hallen der kleinen Bastler befinden.
Geheimnisumwittert ist der **Gipfel des Falkenthrons**, des südlichsten Gipfels der Türme des Morgens, der selbst für entschlossene Kletterer kaum zu besteigen ist, auf dem sich aber ein Obelisk von sechzig Schritt Höhe und eine verlassene Klosteranlage finden, die offensichtlich nicht von Menschen errichtet wurden.

Geschichte

Wenn man von Balan Cantara absieht, ist das 151 IZ gegründete Sidor Corabis die älteste Stadt des Imperiums, und das Horasiat Corabeniu in seinen heutigen Grenzen ist fast ebenso alt.
Nie erobert und fast niemals bedroht, finden sich hier noch heute Zeugnisse der ursprünglichen Besiedlung, ja, kaum ein Gebäude im Stadtkern der Metropole stammt aus dem Zweiten Imperium. Einst Sitz des in den Wirren der Erbenkriege exilierten Thearchen, dann dessen neue Co-Centropole und Sitz des Imperialen Senats (des heutigen Hohen Konvents), schließlich im Jahre 2814 wieder zur Metropole eines Horasiats degradiert, zehrt die Region noch heute von ihrer glorreichen Vergangenheit, in der laut alter Steuerlisten die Bevölkerung sicherlich dreimal so groß war.
Während des *Senatskriegs* (3412–3451 IZ) war Corabeniu eines der Zentren des Widerstands gegen den Thearchen und stand kurz vor der Einäscherung durch die Fliegende Zitadelle. Während der Sklavenaufstände und der folgenden *Myrmidonen-Revolte* (4109–4117) drohte das konservative Horasiat nochmals mit Sezession, die schließlich mit der Ernennung des corabenischen Horasial-Delegaten zum ständigen Berater des Thearchen abgewendet werden konnte.
Seit dieser Zeit ist es ruhig um das ehemalige Herz des Imperiums geworden, aber noch heute gilt Sidor Corabis als 'Vorzimmer zum Sternenpfeiler', und jede Alte Familie, die etwas auf sich hält, hat wichtige Repräsentanten in der Stadt.

Gesellschaft, Recht und Gesetz

Gegenwärtig gilt Corabeniu den einen als Hort der Tradition, anderen wiederum als bieder-konservatives Hinterland. Beides sind unzutreffende Verallgemeinerungen, denn unter der Oberfläche liefert sich der Traditionalismus des Hauses Kouramnion, repräsentiert durch Metropolit *Axalis*, einem Brajan-Verehrer und Rechtskundler, ein hartes Gefecht mit den Intrigen des Hauses Eupherban, das seit einigen Generationen den Horas (momentan ist dies der greise *Velachos III.*) stellt und auf ganz andere Art und Weise die alte Größe der Stadt wiederherstellen will.
Schon lange ist man der Meinung, dass die Zeit der Aphirdanos auf dem Thearchen-Thron abgelaufen ist. Dies ist natürlich am Sternenpfeiler nicht unbemerkt geblieben, und so wird die regionale Myriade *21 Gatharadia* vom Strategu *Yakhorr*, einem dem Sternenpfeiler treu ergebenen Thyarkhash, geführt, während die schweren imperialen Waffen der Myriokratin *Leassa na Aphirdanos* unterstehen.
In Corabeniu leben erstaunlich viele Menschen und Amaunir als Freie oder Freigelassene, die es mit Handwerk und Landarbeit zu einem bescheidenen Wohlstand gebracht haben, wenn auch eine Unzahl von Cirkel-Verordnungen einen weiteren Aufstieg quasi unmöglich macht. Andererseits ist in kaum einer anderen Stadt des Imperiums die Kluft zwischen der Armut der Sklaven (gerade derjenigen, die für die Stein-und-Eisen-Cirkel knechten) und niederen Freien und den aus Bergbau und Viehzucht reich gewordenen Honoraten so groß wie in Sidor Corabis. So kommt es immer wieder vor, dass die Myriade in die Stadt einrücken muss, um den Brajans- und Gyldara-Garden bei der Unterdrückung von Revolten (die schon entstehen können, wenn der bevorzugte Drepanier bei den Arenaspielen zu Tode kommt) unter die Arme zu greifen.
Die hiesige Gesetzgebung ist traditionsbewusst, was dazu geführt hat, dass eine Unzahl von Legitimaten und Rechtspächtern hier ihre Aureal säckeweise – vor allem mit dem verzwickten Cirkelrecht – verdienen. Legitimaten aus Sidor Corabis sind daher, trotz vielleicht etwas fehlender rhetorischer Brillanz, an allen Gerichten für ihr Erinnerungsvermögen an obskurste Präzedenzfälle, ihre Haarspalterei und ihre Sympathien für das Haus Kouramnion gefürchtet.

Wirtschaft

Corabeniu ist reich, und Sidor Corabis ist noch reicher. Die Minen in den Türmen des Morgens liefern *Eisen*, *Endurium* und *Bergsalz*, während in den nördlichen Apelioten *Kupfer* und *Schneesilber* ans Tageslicht gebracht werden.
In den Gebirgsflüssen findet sich bisweilen noch immer *Schwemmgold* oder gediegenes *Silber*, vor allem aber Edelsteine wie *Saphire*, *Thearchiten* und *Granate*, während die Steinbrüche in den Apelioten und im Hügelland schließlich vom einfachen *Plattenkalk* und *Prismenmarmor* bis hin zum harten *Nachtgranit* und edlem *Alabaster* allerlei Bau- und Schmuckgestein liefern.
Dass all diese Lagerstätten von Horas-Gardisten, Söldnern des Hauses Rhidaman und sogar imperialen Truppen bewacht werden und dass die Arbeit in den Minen und Steinbrüchen, an den Schmelzöfen und Erzmühlen jährlich unzählige Sklaven und Verurteilte verschleißt, versteht sich von selbst.
Eine weitere Einnahmequelle Corabenius ist der Handel. Die Domänen des Horasiats liefern *Pulpellen, Emmer, Öl, Wein* und *Azidial* bis nach Mayenios. Beliebt sind auch die im Korbener Hochland gewebten bunten Tuche aus *Varkenwolle* und *Fasermohn*, die schmackhaften *Canillen-Arten* und das zähe Leder der *Raubrüssler*. Die wichtigste (intakte) imperiale Straße von Dorinthapoles nach Balan Mayek passiert die Metropole, gabelt sich sogar, um ins (noch reichere und daher als dekadent angesehene) nördlich gelegene Trivina weiterzuführen. Die Stapelpflicht (von der nur eine schier unerschwingliche Lizenz, für die reichsten corabenischen Händler, befreit) bringt Gold in die Kassen der Stadtherren und auch exotischere Waren unters Volk – es gibt fast nichts, was es in Sidor Corabis nicht zu kaufen gäbe.

Religion

Die Menschen im ländlichen Corabeniu sind meist fromme *Chrysir-* und *Zatura*-Anhänger (und hängen oftmals den *Satyara-Mysterien* an), die Amaunir folgen natürlich *RaDja*. In den Städten sind alle imperialen Kulte verbreitet, wobei Nogenthis als eines der Zentren der Zatura-Verehrung gilt. In der Metropole schließlich finden sich neben den Anhängern der Oktade (namentlich der *Brajans*-Familie) auch die Kulte der kleineren Völkerschaften, dazu viele Philosophenschulen und Sektierer, und mindestens einem Mysterienkult anzuhängen gehört für die Corabier schon zum guten Ton.
Kleine Kapellen der Oktade sind auf dem Lande an fast jeder Wegkreuzung zu finden, ebenso wie die dem Brajan gewidmeten 'Falkenpfeiler', die über das Land wachen sollen. Sidor Corabis beherbergt jeden nur denkbaren erlaubten Kult (und einige andere), wobei sich die Kulte an Größe und Pracht ihrer Tempel, Schreine, Pfeiler, Bögen oder Obelisken zu übertreffen suchen. Die **Große Himmelshalle** der Oktade, mit ihren fast 200 Schritt Höhe, den vergoldeten oder mit Schneesilber überzogenen Friesen und Säulen aus Tigermarmor und Nachtgranit, ist ein Bauwerk, das allenfalls in Dorinthapoles seinesgleichen findet.

Sitten und Brauchtum

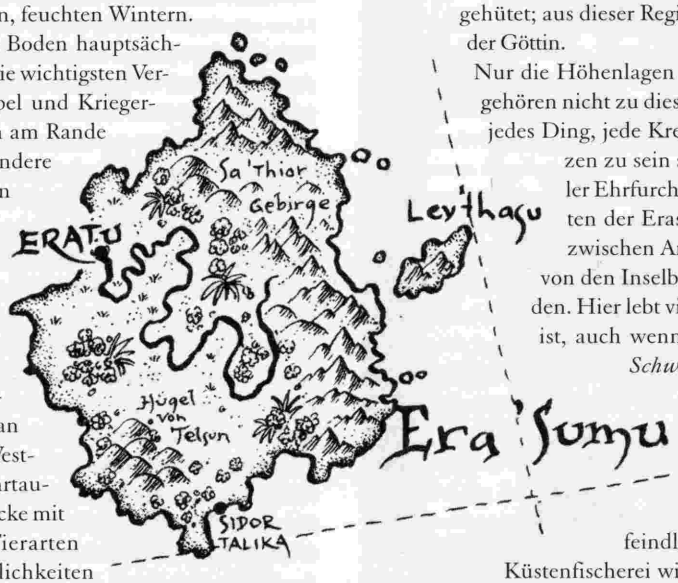
Ländliche Corabenier gelten als etwas hinterwäldlerisch, während Bewohner der Metropole offen zu ihrem Traditionalismus und den moralischen Prinzipien des (alten) Imperiums stehen.
Beiden Gruppen ist dadurch Bodenständigkeit, Fleiß, Offenheit und religiöse Toleranz zu eigen; ein Corabenier wird ein gegebenes Wort nicht brechen.
Man folgt dem üblichen imperialen Staatsbrauchtum mit – offiziell veranstalteten – Feiern zu Ehren der Oktade, zu Beginn eines jeden Jahres jedoch immer wieder aufgelockert durch wilde Feste, die der Riten der Satyar gedenken, oder durch die seltsamen Totenbeschauen der Neristu. In der Metropole finden fast täglich Kampfspektakel, Aufführungen von Historienspielen und Cirkel-Paraden statt. Auch die nicht seltenen Hinrichtungen (jeweils an Brajanstagen) ziehen stets große Menschenmengen an.
Im Korbener Hochland berühmt ist das Blutfest im späten Gyldara, wenn aus allen Domänen der Umgebung die Varken zum Zatura-Tempel von Nogenthis getrieben werden, damit ihr Blut die großen Kessel füllt, um schließlich zur 'Überwindung der Dunkelheit' des kommenden Winters als Segen über Kinder, Jungvieh und Felder gesprenkelt zu werden.

Era'Sumu – Die Wiege der Menschheit

»Era'Sumu ist eine Insel, fruchtbar, reich und unter der Herrschaft von Zauberinnen. Sie gehört zum Imperium, aber das schert sie nicht. Und den Thearchen kümmert ihre Hoffart ebenso wenig, so lange sie ihm alle fünfzehn Jahre ein halbes Hundert der besten Krieger schickt, derer sich das Imperium rühmen kann!«
—ein Söldner aus Balan Cantara, neuzeitlich

Gesellschaftsform: matriarchalische Priesterherrschaft; nominell imperiales Horasiat
Symbolik: goldene Ähre und roter Speer in grünem Kreis
Bevölkerung: fast ausschließlich Menschen

Era'Sumu liegt als fruchtbare, große Landmasse vor der Ostküste Myranors. Der 'Schoß Sumus' gilt als die Wiege der imperialen Menschheit. In heutiger Zeit ist die von Frauen dominierte Insel berüchtigt für ihre zauberfähigen Laienpriesterinnen und -priester, ihre mächtigen Geweihten und ausgewählten Krieger und Kriegerinnen.
Auf der etwa 500 mal 700 Meilen großen Insel, die vor den rauen Oststürmen durch eine Gebirgskette, das **Sa'Thior**, geschützt wird, herrscht gemäßigtes bis warmes maritimes Klima. Schnee findet man nur auf den Gipfeln und selten in den nordöstlichen Gebirgsregionen. Im Südwesten liegt die von Seen durchzogene Hügellandschaft **Telsun**. Der größte Strom der Insel, **Eru'Leva**, windet sich durch das fruchtbare Acker- und Weideland der Ebene und mündet im Nordwesten in die **Bucht von Eratu**, in der ganzjährig sommerlich milde Temperaturen herrschen. An der dicht bewaldeten südöstlichen Küste hingegen unterscheiden sich die Jahreszeiten deutlich voneinander, mit heißen, schwülen Sommern und stürmischen, feuchten Wintern.
Kultiviert wird der schwere, dunkle Boden hauptsächlich entlang der Flüsse, gleichzeitig die wichtigsten Verbindungs- und Handelswege. Tempel und Kriegerklöster liegen abseits der Siedlungen am Rande der Waldwildnis. Auf die eine oder andere Einsiedelei stößt man auch in den westlichen Hängen des Sa'Thior. Nahezu menschenleer sind die höheren Gebirgsregionen und die schroffen, mit wildem Buschland überwucherten östlichen Hänge, die in Steilklippen zum Meer abfallen.
Der größte Teil der Insel ist mit dichten Wäldern bedeckt. Hier trifft man das gleiche Getier an wie an der Westküste Myranors, die vor wenigen Jahrtausenden noch über eine feste Landbrücke mit der Insel verbunden war. Viele Tierarten Era'Sumus weisen aber Eigentümlichkeiten auf, in denen sich Jahrhunderte lange planvolle Zucht zu Buche schlägt; so etwa der *Bunthirsch* oder das *Seidenshadar*. Chimären hingegen sucht man in der Wildnis meist vergebens, da die Chimärologie als 'der Mutter verhasst' gilt.



In den weiten Flusstälern finden sich Getreide- und Gemüsefelder, Obsthaine und kleine Gehölze, in denen zahmes Waldwild gezogen und Feuerholz gesammelt wird. Außerhalb des bebauten Landes wird Nutzvieh gehütet: *Streifenschweine*, *Flussläufer*, *Milchesel* und *Dreihornochsen*, die als Zugtier für Lastkarren und Treidelkähne beliebt sind. Hier wachsen die zierlichen, goldfarbenen Pferde Era'Sumus heran, deren Besitz ein Privileg der Klöster ist. Reiter trifft man freilich selten an; einige von ihnen bewegen sich auch auf Waldzebras fort.
Den reichsten Nutzen jedoch zieht man aus dem Fisch- und Krustentier-Reichtum der ungezählten Flüsse und Seen. Die mannigfaltigen Schilfarten werden zur Stoffherstellung und zum Hausbau genutzt; die *Lebenden Steine*, in klaren Seen anzutreffen, werden als erlesener Schmuck teuer gehandelt.
An den Südhängen am Fuße des Sa'Thior erstrecken sich *Weinberge*, in den Hügeln Telsuns kultiviert man hauptsächlich *Teekräuter*. Doch viele der kostbaren Reben und Kräuter werden auch halbwild, weit abseits der Siedlungen, angebaut – an Orten, die nach uralter Überlieferung herausragende Qualitäten hervorbringen.
Auf den Bergwiesen zwischen den Hochwäldern werden *Bergziegen* gehütet; aus dieser Region stammt auch das *Silber*, das Metall der Göttin.
Nur die Höhenlagen des Sa'Thior und dessen Ostflanke gehören nicht zu diesem Garten, in dem für den Fremden jedes Ding, jede Kreatur in irgendeiner Weise von Nutzen zu sein scheint. Doch sollte man sich bei aller Ehrfurcht vor den landwirtschaftlichen Künsten der Erasumier nicht täuschen: Die Wildnis zwischen Ansiedlungen und Weideflächen wird von den Inselbewohnern aus gutem Grund gemieden. Hier lebt vieles, was weder nützlich noch zahm ist, auch wenn die meisten Erasumier die *Thior-Schwingen*, den *Han'kro*, die *Lev'thas-Schlangen* oder *Geistblüten* nur aus Märchen kennen.
Während die Menschen hier das Land und die Kräfte Sumus schätzen, gilt das Meer bei ihnen als feindlich oder sogar lebensbedrohlich. Die Küstenfischerei wird als zwar gewinnbringendes, aber

tollkühnes Gewerbe angesehen und der *Bernstein* als eine dem Meer entrissene Reliquie, in der die Essenz Sumus gefangen liegt.

Wichtige Orte und Plätze Era'Sumus

Eratu, im nördlichen Mündungsdelta des Eru'Leva gelegen, ist mit etwa 50.000 Einwohnern die größte Stadt der Insel und zudem ihr bedeutendster Hafen. Das dicht besiedelte Viertel rings um den Hafen stellt eine imperiale Stadt für sich dar und ist von einer – symbolisch besetzten – Wehrmauer umschlossen, die eine deutliche Grenze zwischen Fremden und Erasumiern zieht. Hier befinden sich nicht nur die wichtigsten Kontore der einheimischen und kontinentalen Handelshäuser, sondern auch Gasthäuser, Verwaltungsgebäude, kleine Tempel der festländischen Gottheiten und fremdländische Handwerksstuben, der Seemarkt und das große Kriegerhaus, in dem diejenigen Kämpfer stationiert sind, die als Abgabe ans Imperium auserwählt wurden. Auf den Hügeln ringsumher breitet sich im lockeren Halbkreis die von Grün durchsetzte Stadt aus, wobei die höchste Erhebung von der *Weißen Festung* der Icemna gekrönt wird, Stammsitz, Wehranlage und Tempelstadt zugleich. Weiter außerhalb schließen sich ausgedehnte Gehöfte an und lassen das Umland zu einem einzigen Garten werden.

Sidor Talika an der Südostküste ist die älteste und zweitgrößte Stadt der Insel, gegründet von der *Ersten*, die den Glauben an die Mutter und die Tochter auf Era'Sumu verbreitet haben soll. Innerhalb der kreisförmigen Wehranlagen finden sich das älteste Kriegerkloster und mehrere uralte Tempel (unter anderem der Tempel der Heilkunst der Tochter). Ringsumher werden die traditionellen Künste der Teebereitung, der Holzverarbeitung und der Tier- und Pflanzenzucht gepflegt und verfeinert. Auch Sidor Talika besitzt einen befestigten Seehafen, der allerdings deutlich kleiner ist als der Eratus und einen ewigen Streitpunkt zwischen Insel und Festland darstellt, da der hier stationierte Teil der imperialen Flotte nicht der Herrschaft der Icemna unterliegt, die Schiffe und Söldner unterhalten müssen.



Telsun, im Westen Sidor Talikas gelegen, ist eine licht bewaldete Hügellandschaft, die von zahllosen Seen und kleineren Wasserläufen durchzogen wird. Auch wenn das gesamte Gebiet auf den naturkundlich unbewanderten Fremden wild wirken mag, wird es doch landwirtschaftlich genutzt und gilt als Urheimat der Erasumier. Irgendwo dort liegt der *Verborgene Tempel der Mutter*, in dem die Nachfolgerin der Matriarchin für sieben Jahre unterwiesen und zur gegebenen Zeit in ihr geistliches Amt eingeführt wird. Die Gerüchte erzählen von einer unterirdischen Anlage riesigen Ausmaßes und zahlreichen Wundern der Sumu, aber da bislang kein Fremder, der die Nähe des Tempels gesucht hat, lebend zurückgekehrt ist und die Priesterschaft selbst eisern schweigt, stellt dieser Ort sogar für die meisten Erasumier ein Mysterium dar.

Das **Kloster von Sathuma'Kathior** im Quellgebiet des Eru'Leva sei als eines der berühmtesten beispielhaft erwähnt. Die etwa 200 Frauen und Männer, die hier in dünner Gebirgsluft, unwegsamer Umgebung und inmitten einer lebensfeindlichen Fauna in der sakralen Kriegskunst Era'Sumus geschult werden, zählen in den Augen ihrer Landsleute zu den besten Kämpfern Myranors – und in den Augen ihrer Gegner zu den besessensten.

Lev'thasu liegt als felsiges, den tosenden Stürmen preisgegebenes Eiland vor der Ostküste Era'Sumus. In den Tiefen seiner Schluchten und dem unüberschaubar wuchernden Gestrüpp seiner Niederungen lauert, so sagt man, eine äußerst gefährliche Tierwelt. Die Insel ist unbewohnt, das Betreten bei ungenannter Strafe verboten und das Anlanden stellt aufgrund der zerklüfteten Küstenlinie ein nautisches Kunststück dar. Und dennoch kann man jedes halbe Jahr ein Schiff unter dem Zeichen des Lev'tha-Tempels beobachten, wie es bei Sonnenaufgang in einen der engen Fjorde einfährt und zum Sonnenuntergang zurückkehrt.

Geschichte

Vor etwa 10.000 Jahren wurden in den Hügeln von Telsun die ersten menschlichen Siedlungen des östlichen Myranor gegründet. Die Menschen breiteten sich schnell über die fruchtbare Insel aus, gelangten über die Landbrücke aufs Festland und wurden zu den Stammeltern der hellhäutigeren Menschenvölker Myranors.

Auf Era'Sumu entwickelte sich eine bäuerliche Kultur, die sich in mythischen Auseinandersetzungen immer wieder der Kreaturen aus dem Meer erwehren musste, und es wurden die ersten Festungen errichtet. Vor etwa 5.500 Jahren brachte der Sage nach *die Tochter* ihr erstes Kind zur Welt, *Ea'Sa'tia* genannt ('Die Erste'), die einen neuen Glauben verbreitete. In diese Zeit fällt die Gründung Talikas und der ältesten Tempel ebenso wie der erbitterte Kampf der alten Kriegerkulte gegen die neuen Glaubenslehren. Erst mit wachsender Bedrohung durch die Mholuren-Kriege schlossen die beiden Hauptreligionen Frieden.

Um 150 IZ verteidigten sich die geeinten Kämpfer in langen, verlustreichen Jahren gegen das Imperium. Angeführt wurden sie von *Sathuma*, der von den Göttern Erwählten, die im Jahr der Trennung all ihre Macht und ihr Leben opferte, um die Landbrücke nach Myranor zu zerstören. Kurz darauf wurde Era'Sumu dennoch erobert und ein Horas aus dem Hause Phraisopos eingesetzt, der seinen Festungspalast im späteren Eratu errichten ließ.

Etwa 300 Jahre später fiel das Horasamt an das Geschlecht *Icemna*, damals noch ein Seitenspross der Phraisopos. Schon bald sagte sich die Herrscherin, durch die religiösen Kulte der Insel maßgeblich beeinflusst, von der Hauptlinie los, um ihre eigene Dynastie zu gründen. In Gedenken an die mythische Heldin Ea'Sa'tia nahm sie den Ehrentitel der 'Ersten' an, fasste die Macht der Kulte, der Kriegertradition und

der magischen Fähigkeiten der Inselbewohner im Namen der *Mutter* zusammen und wurde schließlich zur ersten Hochgeweihten erhoben. Sie schuf eine Gesellschaft, bei der die Kraft jedes Seitensprosses mit weiser Voraussicht und kundigem Beschnitt gestärkt wird und möglichst vollständig dem Gesamtwesen zugute kommt.
Es folgte eine bis heute andauernde Ära der politischen Stabilität, und heutzutage ist Era'Sumu Teil des Imperiums. Die Insel entrichtet ihren Tribut ohne Murren: Getreide, Wein und alle 15 Jahre 56 erwählte Krieger, 28 Frauen und 28 Männer. Dafür regiert das Haus Icemna nach eigenen Vorstellungen, die sich nicht immer mit denen der imperialen Beamten decken.
Die derzeitige Landesherrin trägt den Namen *Enenma*. Innerhalb der Kirche steht ihr *Icomnan* zur Seite, der höchste Geweihte des Lev'tha-Kultes, der – was nicht Bedingung für sein Amt ist – ebenfalls dem Geschlecht Icemna entstammt und Vater von Enenmas halbwüchsiger Tochter und voraussichtlichen Nachfolgerin *Micalna* ist.

Gesellschaft

Unumstrittene Herrscherin ist die *Erste*, gleichzeitig politische Horas, oberste Geweihte und Kopf des Hauses Icemna. Fast ebenso mächtig wie sie ist der *Erste Sohn des Lev'tha*, im Laufe der Geschichte häufig nicht nur ihr kultischer, sondern auch ihr weltlicher Gatte. Das Ausmaß seiner Macht hängt stark von seiner Persönlichkeit ab. Icomnan wird nachgesagt, einer der gefährlichsten Männer des östlichen Myranor zu sein, den nur die Zügel der Liebe im Zaum hielten – oder, wie andere sagen, die machtpolitischen Zwänge Era'Sumus.
Der Adel setzt sich aus Angehörigen der Icemna und angeheirateten Familien zusammen. Wichtige gesellschaftliche Positionen bekleiden die Kloster- und Tempelvorsteher, traditionell geweihte Adlige, die gleichzeitig als Herrscher der angrenzenden Domänen auftreten. Nichtgeweihte Adlige besetzen weltliche Verwaltungsposten – einträgliche, aber weit weniger einflussreiche Stellungen. Die Klosterkrieger und die nichtadligen Geweihten Satus und Lev'thas stehen im politischen Rang mit ihnen auf gleicher Stufe, gesellschaftlich ist deren Ansehen oftmals sogar weitaus größer. Die breite Schicht der Freien setzt sich aus Handwerkern, Händlern und Bauern zusammen. Es wird kaum zwischen Land- und Stadtbevölkerung unterschieden, dafür jedoch scharf zwischen Erasumiern und Gästen aus dem restlichen Imperium getrennt. Letztere sind, zumindest außerhalb des imperialen Viertels in Eratu, in ihren Möglichkeiten stark eingeschränkt. Der weitaus größte Teil der Bevölkerung besteht aus den *Behüteten*, Arbeitern ohne Besitz, edle Herkunft oder Weihe. Sie sind an die Domäne eines Klosters, eines Tempels oder einer der beiden Städte gebunden und erhalten im Gegenzug für ihre Arbeit das, was sie zum Leben benötigen.
Die Rechte und Pflichten jedes Erasumiers werden von den Kulten bestimmt, wobei sich die Herrschenden an überliefertem Brauchtum orientieren. Es gibt kein verbrieftes Recht, auf das man sich berufen könnte; gegen traditionelles Recht und Gesetz zu verstoßen, zieht allerdings einen derart hohen Verlust an gesellschaftlichem Ansehen nach sich, dass man zumindest auf dem Land der Tradition treu ergeben ist. Die Stadtgesellschaft ist toleranter, straft aber mit größerer Härte. Kloster- und Tempelgemeinschaften richten sich besonders streng nach der Überlieferung und verhängen auch für kleinste Verfehlungen rigide Sanktionen.
Oberstes Prinzip ist die Erhaltung und Vervollkommnung alles Lebenden. Die Todesstrafe ist selten, die Verbannung gebräuchlich und der Verlust gesellschaftlicher Privilegien auf Zeit das häufigste Strafmaß. Oberste Pflicht der Erasumier ist es, sich dem Willen der Tochter, verkörpert durch die Geweihten, zu unterwerfen, die insbesondere die Elternschaft und den Lebensweg eines begabten Kindes bestimmen können. Zu ihren wichtigsten Rechten zählt es, an einer Prüfung zur Aufnahme in die Tempel- oder Klostergemeinschaft teilnehmen zu können.
Freie haben das Recht auf eigenen Haus- und Landbesitz, das Recht zu handeln und um Gehör zu bitten. Mord, Chimärologie und Verrat an der Tochter werden unerbittlich verfolgt und grundsätzlich mit Verbannung oder dem Tod bestraft. Zauberei ist religiös reglementiert und wird außerhalb der Religionsgemeinschaft mit großem Argwohn betrachtet.
Anklage kann jeder erheben, auch ein Gast, richten dagegen nur ein geweihter Adliger, wobei ausdrücklich eine Frau durch eine Frau gerichtet werden muss. Bei Schuld- und Rechtsunklarheiten werden häufig Orakel und Gottesurteile zu Rate gezogen.
Die Steuererhebung hingegen ist imperial geregelt; Tempel- und Klosterabgaben werden vom Vorsteher der Domäne entnommen und nach einem komplizierten Schlüssel bis hinauf zur Ersten weiterverteilt.

Wirtschaft

Die Wirtschaft Era'Sumus basiert auf Ackerbau, Viehzucht und altem Handwerk. Sieht man von wenigen exklusiven Gütern wie feinen Stoffen, herausragenden Schmiedewaren und fremden Gewürzen ab, lebt die Insel von ihren eigenen Erzeugnissen. Ans Festland verkauft man Wein und seltene Teekräuter (von denen einige, deren Ausfuhr bei hohen Strafen verboten ist, für kultische Zwecke reserviert sind), süße Spezereien und Getreide, Holzkunstwerke und – weitaus seltener – Lebende Steine (symbiotische Kristallwesen).

Religion

Die Religion Era'Sumus hat es sich letztlich zum Ziel gesetzt, den Tod der Mutter, der sterbenden Sumu, zu verhindern. Verehrt wird zum einen *Satu*, *die Tochter*, die schon seit altersher den Glauben auf Era'Sumu bestimmt und in die Geschicke der Sterblichen eingreift. Die Weihe der Satu ist den Frauen vorbehalten, nur sie können in ihrem Namen Wunder wirken. Die meisten der Novizinnen sind magisch begabt und opfern nach langen Jahren der Tempelzugehörigkeit anlässlich der Weihe ihre astrale Kraft dem Land.
Nichtgeweihte Laienpriesterinnen können zwar keine Wunder wirken, durch ihre Zauberfähigkeiten jedoch beträchtliche Effekte erzielen. Es gibt in Satus Gefolge allerdings auch Geweihte, denen nie ein arkanes Talent zu Eigen war, und Klosterkriegerinnen, die kraft ihrer Veranlagung mit außergewöhnlicher Gewandtheit und Unerschrockenheit gesegnet sind.
Lev'tha ist der Gefährte Satus, ihr in einer Hassliebe ergeben. Er verkörpert die Stärke, mit der man all dem entgegentreten muss, was den Tod Sumus bringt. Die meisten Diener Lev'thas sind innerhalb der Kriegerklöster zu finden. Nur Männer können die Weihe des Lev'tha empfangen, wobei die Geweihten zwar über außergewöhnliches Kampfgeschick verfügen, aber keine Wunder wirken können. Klosterkriegerinnen, die Lev'tha näher stehen als der Tochter, stehen im Ruf, besonders brillante und grausame Streiterinnen zu sein.
Von kleinen Minderheiten werden einige weitere Gottheiten angebetet, darunter der uralter Gott *Grorrn*, dem Bergbau und Handwerk heilig sind, und die *Gefolgschaft Thaesu*, ein Pantheon urtümlicher und erdverbundener Wesenheiten.
Abgefallene Zauberer und Zauberinnen hingegen sollen in der östlichen Wildnis des Sa'Thior dem dämonischen Widerpart allen Lebens, *Kharamoth*, huldigen – was das Misstrauen gegenüber Magiekundigen, die außerhalb der Kulte stehen, noch erheblich gesteigert hat.

Sitten und Brauchtum

Der Alltag der Erasumier ist durch die allgegenwärtigen Kulte geprägt, die die Achtung vor dem Leben in den Vordergrund stellen sowie seine gefällige Formung durch die Kraft der Mutter. Da es verpönt ist, Konflikte mit Gewalt zu lösen, hat der Kriegerstand – wiewohl man ihn als

unverzichtbaren Teil der Gemeinschaft hoch ansieht – keinen Anteil am gesellschaftlichen Leben. Dass die Verbindung zweier Menschen von den Geweihten angeordnet wird, um die Zeugung eines besonders begabten Kindes in die Wege zu leiten, gilt als Alltäglichkeit.
Magie darf nur mit Billigung der Geweihtenschaft und zu kultischen oder dem Allgemeinwohl dienenden Zwecken ausgeübt werden; außerdem darf der Hoch-Gottesdienst der Frauen nur vom weiblichen, der der Männer nur vom männlichen Geschlecht besucht werden (und für Fremde ist die Teilnahme ohnehin streng verboten).

Der lustvollen körperlichen Liebe misst man eine große Bedeutung zu; zum Abschluss der Kindheit wird ein rituelles Fest gefeiert, das einen Mondlauf währt und vom Akt der fleischlichen Vereinigung beschlossen wird.
Die Einehe ist, schon allein wegen der nicht absehbaren Bestimmung der Elternschaft, unbekannt; die Regel sind lockere Familienverbände aus ein bis zwei Liebespaaren, um die sich einige Erwachsene und etliche Kinder gruppieren.

Tharpura – Horasiat im Dschungel

Die breite, launenhafte **Tharpani** strömt eilig aus den **Tharpagiri-Bergen** herab und windet sich dann träge in zahllosen Schleifen durch das dschungelbewachsene Tiefland, teilt sich manchmal auf, um Inseln zu umspülen, bildet Altarme und Totwasser, in denen Fiebermücken noch die harmlosesten Gefahren sind, und erreicht schließlich bei Valdur Bhedra die See. Fast alle Städte und Dörfer des Landes liegen an der Tharpani, und weiter als eine Tagesreise von ihren gelben, lehmigen Fluten entfernt gibt es nur wilde Tiere und Barbaren.
Das Tiefland ist größtenteils von wildestem Dschungel bedeckt, nur entlang der Tharpani findet man Nutzland, vor allem Federfarnhaine, Reisfelder und Leinpalmen-Forste. Das Gebirge trägt Laub- und Nadelwälder.
Die tharpurische Tierwelt umfasst neben den herkömmlichen Pflanzenfressern des Urwaldes allerlei aggressive Räuber, von verschiedenen buntflügeligen Raubkäfern bis zu Tigern und Mandrassen.

Regierungsform: Horasiat des Thearchen selbst, unter amaunischen Statthaltern; Metropole Tokum Isoru
Symbolik: goldene Sonne mit amaunischem Gesicht vor hellblauem Himmel
Bevölkerung: amaunische Oberschicht imperialer Herkunft, ansonsten vor allem bansumitische Menschen

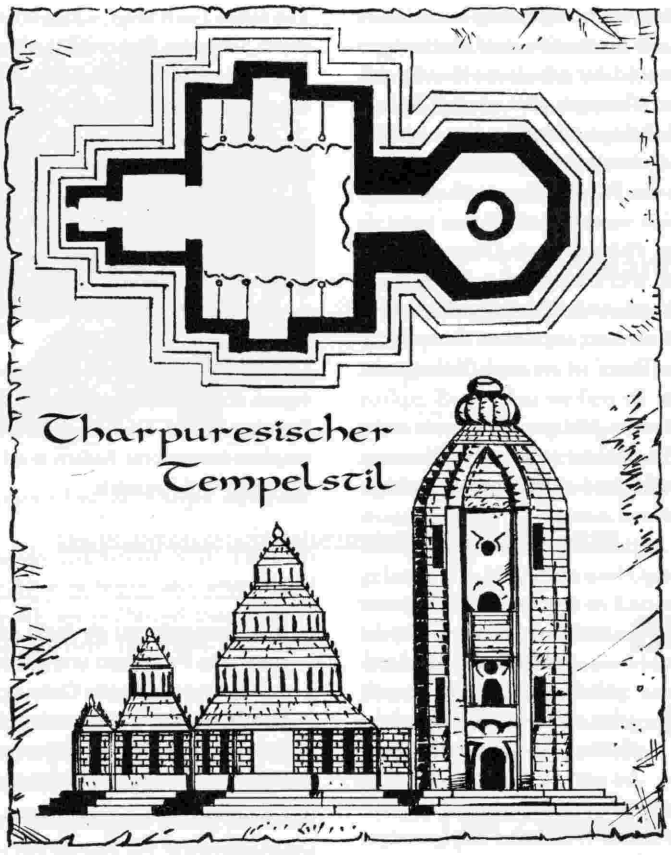
Wichtige Orte und Plätze

Tokum Isoru: Hoch oben in den Tharpagiris liegt die 'Sonnenstadt' Tokum Isoru, die Metropole des Horasiates. Wer sie erbaut hat, gehört zu den größten Geheimnissen des an Rätseln nicht gerade armen Tharpura – denn die ersten Amaunir fanden hier bereits die *Jharra* als Herrscher vor, doch auch diese haben in uralten Reliefs verzeichnet, wie sie die Stadt auf dem Berggipfel entdeckten, nachdem sie mittels Zauberei einen Weg dort hinauf geschaffen hatten.
Die 2.222 Stufen beginnen am *Dvara-Pass* und überwinden mehr als eine Meile Höhenunterschied, denn sie sind für die größeren Jharra entworfen.
Heute übernehmen arcanomechanische Aufzüge und Rampen den Transport von Personen und Waren. Dass Tokum Isoru als 150.000-Seelen-Metropole existiert und nicht als ehrwürdige, aber halb verlassene Heilige Stadt, liegt an den Bergwerken der Umgebung. Hier werden *Gold*, *Diamanten* und *Rubine*, vor allem aber die noch selteneren *Sonnensteine* und das goldleuchtende *Illuminium* gefunden. Der größte Teil der Isorer lebt vom Bergbau oder der Zucht von Gebirgszebras als Lasttiere, Leder- und Fleischbringer.
In der Stadt selbst ragen die ältesten Bauwerke empor wie exotische Blumen, mit weit zu öffnenden, knospenförmigen Kuppeldächern in allen Farben des Lichts auf schlanken Türmen aus rotem Gold und Bernstein; und es ist kein Wunder, dass sich die Amaunir hier wohl fühlen. Am Boden hocken die gedrungenen, breiten, großportaligen Gebäude der Jharra, die aber im Laufe der letzten 6.000 Jahre durch Gravuren und zusätzliche Erker auf die aufstrebende Architektur der Blütentürme eingestimmt wurden.
Der **Tempelpalast** der Metropolitin liegt in einem der Türme, und hier ist unter der Illuminium-Kuppel auch ihre goldglänzende *Sonnenbarke* vertäut, eines der wenigen verbliebenen Flugschiffe, die das Imperium noch besitzt.
Der Dvara-Pass: Unweit der Tharpani-Quellen liegt der beste Pass, den die Tharpagiris hinüber ins abtrünnige Makshapuram besitzen, und der einzige, der von einer marschierenden Armee mit schwerem Gerät benutzt werden kann – auch wenn sich angesichts der sieben Meilen langen Schlucht und des zwei Meilen langen, lichtlosen Tunnels, der an einem unterirdischen See entlangführt, jedes Lob in Grenzen hält. In jedem Fall war dieser Ort schon seit Jahrtausenden immer wieder heftig umkämpft, und auch heute liegt hier das Hauptlager der tharpurischen Myriade. Der Passweg steht Reisenden zwar offen, wird jedoch streng kontrolliert: Wer mit Waffen nach Makshapuram will oder von dort kommt und wie ein potentieller Unruhestifter wirkt, muss sich ein scharfes Verhör gefallen lassen.
Das Tal der Sphinx: Niemand kennt das Geheimnis des Tals bei Tokum Isoru oder der fast 20 Schritt langen liegenden Katzenfrau – ob sie eine beseelte Statue ist oder ein verzaubertes Lebewesen. Doch es ist sicher, dass sie prophetische Kräfte besitzt und ihre Orakelsprüche die Geschichte Tharpuras mehrmals entscheidend beeinflusst haben, so etwa, als sie den von ihren Göttern verlassenen Menschen riet, die Gottheiten der Amaunir um Aufnahme zu bitten. Doch die Sphinx ist nicht einfach zu einer Antwort zu bewegen, und manche sagen, wer erst ihre Prüfungen bestanden hat, der hat die Lösung seiner Probleme schon selbst gefunden.
Die unsichtbare Stadt: Am Fuß des Tharpagiri-Gebirges soll eine Stadt liegen, die sich nur zu gewissen Zeiten manifestiert. Das Leben ihrer Bewohner soll von geradezu überraschender Durchschnittlichkeit geprägt sein – bis ihr Gast irgendwann sich selbst begegnet, als der, der er in der Vergangenheit war, oder als der, der er einst sein wird.
Guretta: An einem Altarm der Tharpani, die vor zwei Jahrhunderten



ihren Lauf geändert hat, liegt das halb verlassene Guretta, einst eine blühende Provinzstadt. Doch das unbewegte Wasser hat zahllose Seuchendämonen angelockt, und eine Wolke aus Stech- und Fiebermücken hängt über dem Ort. Heute ist er eine berüchtigte Bettlerstadt, wo sich die aussätzigen und ausgestoßenen Menschen versammeln und in den mit Bruchsteinen übersäten Gassen und den verfallenen Häusern seltsame Riten abhalten, um *Mishkhara*, die Herrin des Aussatzes, zu beschwichtigen.

Jharrabar: Irgendwo in den Weiten des Dschungels soll sich auch diese sagenhafte, von feuchtem Grün überwucherte Palaststadt der besiegten Jharra befinden und noch immer ihre Schätze und magischen Geheimnisse bergen – doch ebenso einige letzte, rachsüchtige Kriegerpriester der gehörnten Echsenrasse.



Geschichte

Tharpuras frühe Historie entspricht der des benachbarten Makshapuram: Auf das Erscheinen der Menschen folgte der Krieg gegen die Jharra, der in der Errichtung diverser Kleinreiche unter amaunischer Herrschaft endete, die wiederum von Imperium unterworfen wurden. Vor 1.100 Jahren schließlich begann der Große Aufstand der Tharpuresen. Die einheimischen (amaunischen) Adelsfamilien griffen zu den Waffen und befahlen ihren menschlichen Untertanen, sich ihnen anzuschließen. Doch der Thearch fasste alle Amaunir der imperialen Armee in einer 'Legion Tharpura' zusammen. Das Eingreifen der besser bewaffneten, besser ausgebildeten und sogar disziplinierteren Amaunir ließ die adligen Rebellen schnell an Boden verlieren, zumal die menschlichen Untertanen nur sehr halbherzig an den Kämpfen teilnahmen, ungewiss, welcher Fraktion der Gottkatzen sie sich anschließen sollten. In zwei großen Schlachten wurde der alte Adel aufgerieben, und die Überlebenden flohen über den Dvara-Pass nach Südosten, wo ihre Nachfahren heute noch leben.

Die befriedeten Lande an der Tharpani wurden mit Hilfe der Stadt-Amaunir neu geordnet und in den kommenden Jahren von amaunischen Offizieren und Priestern im Namen des Thearchen verwaltet.

Im *Krieg der tanzenden Schatten* (um 4500 IZ) zog der Raub der 'Goldenen RaDja' aus Makshapuram durch tharpurische Söldner einen Krieg der Meuchler und Attentäter nach sich, dem unzählige tharpurische Horanthes und Würdenträger zum Opfer fielen.

Die heutige Uneinigkeit der makshapurischen Teilreiche macht eine Bedrohung von dieser Seite unwahrscheinlich, und die Gerüchte über eine unmittelbar bevorstehende Rückkehr der Jharra hört man nun auch schon seit Jahrtausenden. Doch die persönliche Rivalität zwischen der Metropolitin und dem Strategu ist schon eher ein Grund, sich Sorgen zu machen.



Gesellschaft

Die Gesellschaftsordnung ist weitgehend mit der des benachbarten Makshapuram (siehe S. 74ff.) vergleichbar, jedoch ist die amaunische Oberschicht strikt imperialer Herkunft. Die Regierung des Horasiats liegt formell beim Thearchen, der auch den Horastitel von Tharpura trägt, da ein uraltes Gesetz dieses Amt den Nachfahren der Alten vorbehält.

Metropolitin von Tharpura ist stets die amaunische Hohepriesterin des Brajan. Sie hat in vielfacher Hinsicht die Nachfolge der alten einheimischen Priesterherrscher angetreten und verwendet selbst deren Zeremoniell und Tracht.

Auch der Strategu von Tharpura ist ein Amaun, und seine Myriade wird größtenteils von Amaunir gestellt. Sie ist eher für den Gebirgs- und Dschungelkampf als die offene Feldschlacht geschult und gilt als recht undiszipliniert; doch für die hiesigen Gegebenheiten ist sie die geeignetste Truppe.

Den Pardir misstraut man eher, da sie zu schwer zu lenken sind, doch zum Ausgleich sind die Amaunir mit den besten Waffen ausgerüstet. In den Provinzen schließlich sind die Statthalter amaunisch, und genauso die Vorsteher der größeren Domänen und Pflanzungen.

In eine Mischung von imperialen und althergebrachten Rechtsnormen werden zumindest größere Rechtsbrüche als Frevel gegen die göttliche Ordnung betrachtet und demgemäß auch dann verfolgt, wenn kein Geschädigter klagen will.

Wirtschaft

Die Naturreichtümer von Tharpura sind der wichtigste Grund, weshalb das Imperium noch immer so entschlossen an der unwegsamen Dschungelregion festhält. Ausschlaggebend sind vor allem die nur in diesem Teil des Reiches gedeihenden *Federfarne*, denn ihr elastisches Harz bildet die Grundlage für unzählige alchimistische Substanzen – von einfachen Dichtungen bis zum kostbarsten Anstrich für die Windbarken des Thearchen.

Des Weiteren werden bei Tokum Isoru edle Metalle und Juwelen gefördert, vor allem *Gold* und *Illuminium*, *Diamanten* und *Bernstein*. Goldklumpen finden sich auch im Sand der Tharpani, manche so groß wie ein Pfauenei.

Als weiteres Exportgut muss *Euhypnos* genannt werden, das auch bei den tharpuresischen Menschen als milde Rauch- und Essdroge beliebt ist.

Tharpuresen sind geschickt im Umgang mit den riesigen Jharranothen, den Arbeitsechsen des Dschungellandes, die für Reisbau und Holzschlag unverzichtbar sind.

Religion

Die Tharpuresen verehren vor allem die Götter der Amaunir, deren Kult wiederum denen der

acht imperialen Staatsgötter angenähert ist. Insbesondere beten sie zu *Gylda* und zur Sonnenbotin *Aurisha*, der die 'Aurishaden', die heiligen Schriften der Tharpuresen, gewidmet sind. Sie gilt als die Manifestation des Brajan, die sich besonders um Tharpura und speziell Tokum Isoru bemüht. Dargestellt wird sie als lichtgestaltige Amauna mit tausend Augen auf dem Leib, die einen Goldadler reitet.

Raia wird hier als entrückte Göttin der Freude, aber auch des Rausches, der Visionen und der Inspiration verehrt. Auf Bildern reitet sie eine Sphinx, während ihre Schwester *Phasmajira* als Göttin der Vermehrung, des Gedeihens und der Jagd, aber auch der verspielten Grausamkeit und des Blutvergießens gilt, kurzum als 'Herrin des Fleisches'. Die amaunischen Myrmidonen verehren eher sie als den disziplinierten Shinxir, und als 'Verzehrerin der Toten' ist sie auch Todesgöttin. Ihr symbolisches Reittier ist ein Tiger.

Auch *Mutter Tharpani* (oder formal 'Satura Tharpania') ist eine zwiespältige Gottheit. Ihre vierarmigen Standbilder zeigen eine Amauna, deren rechte Hälfte golden ist, die lächelt und ein Reisbüschel und einen fetten Fisch zeigt, während ihre grimmige Linke totengrau ist und einen Schwarm Fiebermücken und einen Krug hält, aus dem sich vernichtende Flutwogen ergießen. Sie sitzt auf einem unterworfenen Jharranoth, der aber auch auf ihr Geheiß zerstörerisch losstürmen könnte.

Sitten und Brauchtum

Die amaunische Oberschicht bemüht sich, ihrem imperialen Erbe treu zu bleiben und sich nicht zu allzusehr mit den Sitten der Untertanen zu 'beflecken' – denn traditionell wird man nur etwas in Tharpura, wenn es nicht so aussieht, als wollte man eine eigene örtliche Dynastie gründen.

Dennoch hat sie sich einige typisch tharpurische Gewohnheiten angeeignet, deren bekannteste das Züchten von goldenen und bunten Zwerg-Karpfen in den Teichen ihrer Residenzpaläste darstellt. Für edle Exemplare besonderer Rassen wird zum Teil das Hundertfache des Gewichts in Gold bezahlt.

Koromanthia – Splitter des Imperiums

»[...] Mit der Savanne im Süden bietet der Landstrich unseren Landgaleeren ein ideales Aufmarschgebiet, und die Grenzen durch den Grünen Orismani im Nordwesten und das Valantische Meer im Osten sollten auch amphibischen Einsätzen keinen Widerstand entgegensetzen. Die Zhirric im Herz des Landes wie auch die Ausläufer der Apelioten sind jedoch mögliche Rückzugsgebiete der Rebellen, die sie nach Rückeroberung der Metropole Sidor Coroman und der Orismani-Ufer sicherlich aufsuchen werden. [...]

Das Binnenland bietet zwar gutes Weideland für Blutbüffel, die Orismani-Niederungen Platz für reiche Domänen und die Apelioten einige Metalle und Edelsteine, aber was außer der Streitwagenjagd auf Khardane und Moranthen und dem versumpften Hafen Sidor Daranelia verlieren wir wirklich mit Koromanthia? [...]

Ich rate daher, unsere Kräfte auf die Befestigung der Mholuren-Wehr und eine gesteigerte Einflussnahme auf die Provinz Lacusa sowie das Haus Aylesh zu beschränken, anstatt das Leben unserer Myrmidonen für ein Land in die Waagschale zu werfen, das offensichtlich nicht einmal für die rhacornischen Leonir von Interesse ist. Überlassen wir es doch den Horanthes von Xarxaron, hier in einigen Jahren für Ordnung zu sorgen.«

—aus einer Rede des Senators Nacentu kurz nach dem Abfall des Horasiats Koromanthia



Regierungsform: *de facto* Anarchie; lokale Potentaten beherrschen die Provinzen und größeren Städte; das Haus Aylesh versucht, eine nominelle Ordnung aufrechtzuerhalten.
Symbolik: keine allgemeingültige
Bevölkerung: buntes Völkergemisch, in der Mehrzahl Menschen, aber auch starke Präsenz von Leonir; Chrattac

Zhirric – Die Chrattac-Wüste

»Die Zhirric, die Sruch und manch anderer Landstrich werden nur als Chrattac-Gebiet bezeichnet. Es sind öde Lande, meist gar echte Wüsten, in denen sich in etlichen Meilen Abstand gewaltige Lehmberge erheben. Diese sind künstlich aufgeschüttet und durchzogen von Stollen, und in ihnen wohnen die Chrattac. [...] Jede ihrer unzähligen Burgen ist eine Stadt und ein Königreich, bevölkert von Hunderten, gar Tausenden der Ihren, beherrscht von einer gescheiten Herrin, die über ihr Volk gebietet, als sei sie seine Göttin.«

—Erzählung, die Mitgliedern der Harika-Expedition zugetragen wurden

Die Zhirric ist die östlichste der Chrattac-Wüsten, die vor etwa 1.000 Jahren von den Insekten besiedelt (und abgeweidet) wurde. In **Krynion** am Rande der Wüste findet bisweilen Handel mit Chrattac-Waren statt, und hier halten sich auch Jonten bisweilen etwas länger auf, so dass sie einen regelrechten Teil der Bevölkerung bilden. Selten einmal werden Chrattac für Söldner- und Baudienste angeworben, aber es heißt auch, dass es in den Apelioten und in Daranel einzelne Drohnennester geben soll.

Antar-Myralaar

»Nur wenige Meilen vom Südrand der Zhirric entfernt, erhebt sich ein bizarr zersplitterter, fast eine Meile durchmessender und gut zweihundert Schritt hoher Hügel aus der Savanne, aus dem in allen, teilweise der Schwerkraft spottenden Richtungen Türme und Bastionen hervorragen und in dem sich Höhlen auftun, in denen eine Herde Hügeltiere Platz fände. Viele der willkürlich wirkenden Strukturen sind wohl von der Machart der Ahnen, und doch ist der Hügel bedeckt mit langem, dürrem Gras, Atholis- und Therkalbäumen sowie den tiefblauen Azulien, die man auch Neristu-Rosen nennt. Ob dies mit den bleichblauen Dieben zu tun hat, die sich im Inneren des Hügels ihr Revier mit blutdürstigen Khemosi teilen, vermag niemand zu sagen.

Die Gelehrten Xarxarons behaupten, dies seien die Reste von Antar-Myralaar, der einstigen fliegenden Zitadelle des Thearchen Antamyr III., des letzten Herrschers des Ersten Imperiums. Sie soll im Jahre 1542 hier abgestürzt sein, als sie



so viel Kraft zum Niederringen eingedrungener Draydal-Schergen aufwandte, dass sein Schwarzes Auge zerbarst.
Und so wundert es nicht, dass immer wieder Glücksritter in die Tiefen des Hügels hinabsteigen, um die Schätze der Alten zu bergen, aber selten einmal findet einer lebend und klaren Geistes zurück, um in Daranel seine Beute zu verkaufen. Wem dies gelingt, der mag sich gar einen Honoraten-Titel leisten können.«
—ein serovischer Spion, neuzeitlich

Daranel

Das ehemalige Sidor Daranelia an der Mündung des Rusiar, der einzige nennenswerte Hafen am Westufer des Meeres der Schwimmenden Inseln, erklärte sich schon bald nach der Sezession Koromanthias von diesem unabhängig. Heutzutage ist die Stadt mit ihren etwa 40.000 Einwohnern ein wichtiger Handelsknotenpunkt, oder besser: ein riesiger Schwarzmarkt, wo Optrilith aus Xarxaron, von den Abishai versklavte Matrosen und allerlei andere Beute der Piraten, Kräuter und Drogen aus dem Dschungel der Pardir, nequanisches Karettan, Chratimant aus der Zhirric, Leonir-Söldnertrupps, ja, ganze gestohlene Blutbüffel-Herden umgeschlagen werden. Sogar die Schiffe der Vinshina fliegen die Stadt fast regelmäßig an, und auch der ein oder andere verschleierte Narkramarer erregt kein größeres Aufsehen.

Eine Zentralgewalt gibt es in Stadt und Umland nicht, aber die Söldnertrupps der Häuser Illacrion, Rhidaman, Onachos und Alantinos, die Kämpfer der Amaunir und Leonir und die Abishai-Rasarden halten ein dynamisches Gleichgewicht aufrecht – zugegebenermaßen ein recht blutiges –, das offensichtlich Handel und Wandel in der Stadt begünstigt, denn selbst den Sklaven geht es hier verhältnismäßig gut, und *Sandor ta Rhidaman* gilt als einer der reichsten Männer ganz Myranors.

Die Valantische Küste

Die an der fruchtbaren Ostküste des Valantischen Meeres liegenden Städte und Siedlungen, namentlich **Sidor Lacusa**, **Ardettos**, **Bladaris** und **Pandolion**, verstehen sich noch immer als letzter Hort imperialer Kultur. Zumindest werben sie im benachbarten Valantia damit, auch wenn diese Ordnung längst zu einer eher dünnen Oberfläche über einem schier cantaresischen Chaos geworden ist. Die Städte sind berüchtigt für ihre Schmuggleraktivitäten und Piraterie (sowohl auf den Orismanis als auch im Valantischen Meer), für ihre Bordelle, Drogenkeller, Sklavenmärkte und Spielhallen, und so wundert es nicht, wenn viele gelangweilte Magnaten und Optimaten das beschauliche Valantia hinter sich lassen, um sich in Lacusa einmal 'richtig auszutoben'. In der berühmten Arena von Bladaris war es auch, wo *Khular 'der Titan' Aylesh* seinen steilen Aufstieg zum Herrscher von Koromanthia begann.
Nominell bilden die Städte und ihr Umland die 'Provinz Lacusa'; entlang der Küste zieht sich eine Kette kleinerer Festungen bis hinab zur Zitadelle Mholuren-Wehr.

Die Zitadelle Mholuren-Wehr

»Ursprünglich nur ein Wachturm am Ausgang des Valantischen Meeres, ist die westliche Mholuren-Wehr heute eine der größten Festungen des Imperiums: Mehrere hundert Schritt hoch erheben sich die vielfach gestaffelten Türme und Mauern aus fugenlosem Gussgranit über die Klippen der Apelioten und tragen Plattformen für die Insektopter, während die in den Fels gebauenen Hafenhöhlen und untermeerischen Beobachtungsposten fast die gleiche Strecke nach unten weisen. Die Mholuren-Wehr, in der eine Myriade stationiert ist, gilt für alle Gegner – vielleicht mit Ausnahme eines großen Chrattac-Schwarmes – als quasi uneinnehmbar.«
—ein serovischer Spion, neuzeitlich

Xarxaron – Die Magokratie im Grenzland

»Du bist kein gewöhnlicher Sterblicher, daher trage diese Maske mit Stolz, als ein Auserwählter aus dem glorreichen Xarxaron.«
—Meister Igofanos, Schüler des Therbunios, anlässlich der Weihe seines Lehrlings

Regierungsform: Horasiat mit der magokratischen Ordnung des Ersten Imperiums; Metropole Xarxaras
Symbolik: silbernes Heptagramm auf Weiß
Bevölkerung: magischer menschlicher Adel, ansonsten vor allem normale Menschen, einige Amaunir, wenige andere

Xarxaron gehört zum Imperium, ist aber von fremden oder feindlichen Ländern umringt: von der Khamuri-Savanne im Nordwesten, Rhacornos und Koromanthia im Nordosten und Osten, dem Dschungel der wilden Pardir im Süden und der zwielichtigen Allianz der Stadtstaaten am Grünen Orismani.
Irgendwo im fernen Westen, hinter den Steppenlanden zu beiden Seiten des Blauen Orismani, beginnt das Reich der grausamen Draydal. Obwohl niemand genau weiß, wie weit die Knechte des Schädelgottes ihren Herrschaftsbereich schon ausgedehnt haben, versteht sich Xarxaron als wichtigster Schutzwall gegen ihre Ghulenhorden.

'Xar' bedeutet im regionalen Dialekt 'Berg(festung)', und 'Xarxaron' demnach 'Berg aus Bergen', eine treffende Beschreibung des undurchdringlichen Gebirgsmassivs am Grünen Orismani mit seinen Bergketten und tief eingeschnittenen Tälern, in denen schnelle, kalte Flüsse strömen und in die reißende Wasserfälle herabstürzen. Das ganze Land liegt so hoch, dass viele Gipfel bis in die Wolken hinaufragen. Daher stößt hier ein beinahe dschungelhafter Regenwald abrupt an die Gletscher der höchsten Gipfel. Xarxaron ist ein Land der Gegensätze und der Überraschungen. Das Klima ist warm und teils sehr feucht mit häufigen Regenfällen, im Norden aber auch wüstenhaft trocken.
Das Gebirge ist zum Teil von Hochweiden, zum Teil aber auch von Bergwäldern aus Zedern und Zypressen bedeckt, und man sagt der Pflanzenwelt eine besondere Häufung von heilkräftigen, giftigen oder anderweitig merkwürdigen Kräutern nach. Auf den höchsten Gipfeln gedeihen oft besondere Pflanzen, die schon auf dem benachbarten Berg nicht mehr zu finden sind.

Die Tierwelt ist ähnlich vielfältig, da sich hier Waldtiere wie der *Ghorla* und Savannentiere wie der *Khemosi* treffen und zudem einige regionale Arten existieren, die es nur hier, in den unwegsamen Schluchten und Gipfelzonen gibt – so auch eine Reihe von fortpflanzungsfähigen Chimären, größtenteils entkommene Laborzöglinge, die sich ihre Lebensräume erkämpft haben. Besonders muss man noch die *Krisra* erwähnen, eine flugfähige Art von Echsenmenschen, die einst eine Hochkultur ähnlich der der Shindra und Jharra im Osten besessen haben soll, deren letzte Überlebende heute aber als Barbaren in einigen Berghöhlen und Gipfelhorsten hausen.



Wichtige Orte und Plätze

Xarxarons

Xarxaras: Als Symbol der Neuen Magokratie errichtet, liegt die Metropole auf einer Hochebene und ist von einem kreisrunden Wall, einem Wassergraben und einer Rundmauer umgeben. Die Mauer stellt eine gewaltige Schlange dar, die ihren Schwanz verschlingt, und eine ähnliche gigantische Kreatur soll im Wassergraben hausen. Die sieben Hauptstraßen verbinden die sieben gläsernen Stadttore und bilden ein Heptagramm. Im Zentrum liegt der Kristallpalast des Hohen Magokraten, in den sieben Zacken des Sternes befinden sich die geräumigen Amts- und Adelspaläste, während in den Zwischenräumen die beengten Behausungen und Werkstätten der Untertanen liegen. Die Stadt bietet die beste magische Ausbildung des Horasiats (ja, des ganzen Imperiums, wie manche meinen), doch die Sitten sind streng: Nicht magisch Begabte müssen sich vor jedem zaubernden Adligen in den Staub werfen, auswärtige Besucher und Kaufleute zumindest niederknien.

Xar Eunaris: Diese Festungsstadt bewacht den Zugang zum Tal des Eunaros, an dessen Ufern die früher bekanntesten und ertragreichsten *Optrilith*-Minen Myranors liegen, jenes (bisweilen farbig) durchscheinenden oder gänzlich durchsichtigen Baugesteins, dessen feinere Stücke zu Gefäßen und Kunstwerken geschliffen werden. Heute sind die Minen zwar nicht erschöpft, aber die Verluste an Menschen und Material durch häufige Wassereinbrüche werden immer größer und der Abbau dadurch immer teurer, während zugleich die neuen Funde bei Phorsina derzeit noch weit einfacher auszubeuten sind.

Phorsina: In der Provinz Phorsina sind in den letzten Jahren Optrilithadern entdeckt worden, die die legendären Funde am Eunaros noch in den Schatten stellen sollen. Bislang ist die Gegend noch bemerkenswert rau und urwüchsig für die geordnete Gesellschaft Xarxarons: Dank eines alten Gesetzes, das die Optrilithsuche fördern sollte, können selbst nichtmagische Untertanen hier ihre Grabungsstellen abstecken. Die Provinzstadt Phorsina ist daher von Glücksrittern überlaufen, und die örtliche Garde kann kaum die Ordnung aufrechterhalten.

Das Plateau der Alten: Auf dieser Hochebene stehen, bewacht von überlebensgroßen Standbildern, die Grabhäuser der früheren Herrscher Xarxarons. Sie gilt als Platz der Meditation, und gelegentlich kommen die Geister vergangener Mächtiger her, um ihren Nachfolgern als Ratgeber zu dienen. Heutzutage werden nur die größten Magier hier bestattet – und manch anderer, der weiß, dass ihm diese Ehre nicht zuteil werden wird, kommt hierher, um seine Lebenskraft in einem letzten Zauber zu verströmen und so in die quasi geheiligte Umgebung einzugehen.

Das Kristalltor: Zwar sind viele Stadttore in Xarxaron aus Optrilith erbaut, aber wenn man vom 'Kristalltor' spricht, ist immer ein und dasselbe Bauwerk im Nordosten des Horasiats gemeint: ein 49 Schritt hohes Tor mit zwei flankierenden Türmen, durch dessen Halbrund sich der Grüne Orismani in Richtung Imperium wälzt. Sein Wandschmuck, unzählige bunte Glasmasken einstiger Magokraten, schaut streng, aber wohlwollend auf Neuankömmlinge herab, die auf dem Fluss oder dem Treidelpfad in der Magokratie eintreffen.

Das Stahltor: Das Gegenstück zum Kristalltor liegt im Südwesten des Landes, dort, wo der Grüne Orismani von der Savanne her in die Große Schlucht zwischen den xarxarischen Bergen strömt. Dieses mit schwarzen Stahlplatten beschlagene Bauwerk gleicht einer Dämonenfratze und besitzt eine Toröffnung in Form eines gewaltigen Rachens, dessen Zähne als Fallgatter heruntergelassen können und dessen Zunge als weitere Sperre angehoben werden kann. Magische Vorrichtungen sorgen dafür, dass vom Wasser herbeigetragene Gifte und Flüche der Draydal erkannt und vernichtet werden. Aus der Haut der Fratze starren unzählige Stahlmaden feindselig auf alles, was sich von Südwesten nähert.

Die Große Schlucht: Mehr als 500 Meilen fließt der Grüne Orismani durch diese gewaltige Klamm in den xarxarischen Bergen, die an manchen Stellen beiderseits bis zu einer Meile hoch emporragen. Viele Kämpfe hat diese Schlucht schon gesehen, zuletzt die Vernichtung eines Draydalheeres aus Menschen, Pardir und Ghulen in den ersten Jahren nach Errichtung der Magokratie. Zahllose Türme und Bergfestungen ragen über der Schlucht auf; und an schmalen Stellen wird sie sogar von Brücken überspannt, deren berühmteste wohl die Regenbogenbrücke bei Xarxaras ist, eine magische Konstruktion aus Optrilith, die eine Spannweite von 1.100 Schritt überwindet.

Die Amphiaten: Im Hochland Xarxarons liegen diese vom Wind und Regen der Jahrtausende geschaffenen Felsformationen: ausgewaschene Höhlungen, Stelen, Rippen und Dome, in denen sich der Wind fängt und bizarre Melodien erklingen lässt. Viele Magokraten reisen dorthin, um nach Genuss von Azulienpollen vom Klang der 'Windorgel' künstlerische oder prophetische Eingebungen zu erlangen.

Xar Tomyras: Die frühere Metropole wurde nach Errichtung der magokratischen Ordnung aufgegeben, um in Xarxaras einen Neuanfang zu wagen. Heute ist Xar Tomyras eine Ruinenstadt, in der nichts an Reichtümern zurückgeblieben sein soll. Stattdessen munkelt man, dass sich an diesem symbolträchtigen Ort die Rebellen versammeln, die die Gesellschaftsordnung Xarxarons stürzen wollen.

Geschichte

Als das Imperium noch bis zum Ghulenwall an der Grenze Draydalâns reichte, war Xarxaron zwar ein durch die Optrilithminen wichtiges, aber doch vernachlässigtes Horasiat unter vielen. Es war spät besiedelt worden und vor Entdeckung der Minen lediglich als Schifffahrtshindernis am Grünen Orismani bekannt.

Das alles änderte sich vor etwa 300 Jahren, als im Westen der Vormarsch der Draydal begann und im Nordosten das Nachbarhorasiat Rhacornos an die Leonir fiel. Damals entschloss sich der Horas Myrophonas II. Tharamnos, den Titel eines Hohen Magokraten anzunehmen, in seinem Machtgebiet die alten magokratischen Gesetze des Ersten Imperiums zu erneuern und nur noch diejenigen als Adlige zu erachten, die über magische Kräfte verfügten. Der Sieg über einen massiven Vorstoß der Draydal wenige Jahre später gab ihm Recht, und auch wenn die Kirchen und weltlichen Orden gegen seine Regelung Sturm liefen, blieb sie doch bis heute in Kraft.

Xarxaron ist heutzutage ein sehr autonomes Horasiat, in dem der Hohe Magokrat alle Fäden in der Hand hält, denn er ist Horas und Strategu zugleich. Derzeitige Hohe Magokratin ist *Arsinoa Tharamnos*, Schülerin des Mercatio, eine verschlagene Magierin und Kirchenfeindin in mittleren Jahren, deren Hauptaugenmerk der Wacht vor den Draydal gilt, die sie als Kriecher vor einem willkürlichen Gott besonders verabscheut.

Gesellschaft

An der Spitze des Staates stehen die Magokraten; nur sie haben das Recht und die Möglichkeit, über Land und Leute zu gebieten. Die Frage, wer oder was hinter der Vorherbestimmung steht, die über eine magische Begabung entscheidet, wird meist als 'unnütze Metaphysik' abgetan, stattdessen wird ganz allgemein auf die glorreichen Zeiten des Ersten Imperiums verwiesen.

Die meisten nicht magiebegabten Xarxier leben als Freie. Da bereits die Freien kaum Rechte haben, gibt es nur wenige ausdrückliche Sklaven, meist Sträflinge, die im gefährlichen Bergbau arbeiten. Der gesellschaftliche Rang der Honoraten ist hierzulande unbekannt, da die Magokraten es ablehnen, Nichtmagier mit besonderen Titeln auszustatten. Dennoch gibt es natürlich auch unter den Freien privilegierte 'Aufseher', deren Vorrechte aber jederzeit gestrichen werden können.

Außerdem kennt man keinerlei Familienstrukturen, denn die Kinder werden bald ihren Eltern nach der Geburt entrissen. Ob sie von Magokraten, Freien oder Sklaven stammen – jedem von ihnen wird in Ammenhäusern die gleiche Erziehung zuteil, bis sie im sechsten Lebensjahr einer Talentprüfung unterzogen werden. Danach gibt man die Magiebegabten als Studiosi zu einem Lehrmeister, von dem sie auch ihre Herkunft ableiten. So wird sich ein Magokrat stets etwa als "Isandion, Schüler des Ariachos, Schüler der Metrapha" vorstellen. Nach der Ausbildung zum Adepten wird in einer Reihe von Aufträgen und Missionen das Maß ihrer Befähigung untersucht – wobei die spätere Karriere natürlich auch von der Macht und dem Einfluss des Lehrmeisters abhängt. Die nicht Magiebegabten werden einige Jahre lang als Diener der Magokraten unterwiesen und dann als Lehrlinge oder Knechte an Handwerker, Schreiber, Bauern usw. verteilt – oder aber in die Sklaverei verkauft. Mindermagisch Begabte scheint es in Xarxaron nicht zu geben. Es heißt, die Magokraten selbst würden dafür sorgen, dass das Blut ihres Adels nicht zu dünn würde.

In Xarxaron unterscheidet man deutlich zwischen dem Recht der Magokraten und dem der Freien: Für die Streitigkeiten der Letzteren sind Stadtgerichte zuständig, in denen gelangweilte Magokraten die Fälle routiniert abwickeln. Ist hingegen ein Adliger betroffen, dann kommen weit ausgefeiltere Mechanismen zum Tragen. Ein strenger Ehrenkodex verbietet es den Magokraten, auf das Tractatu Myrophonas einen Meineid zu schwören, und im weiteren Weg der Wahrheitsfindung ist die magische Hellsicht ebenso verbreitet wie die arkane Kraftprobe (das magische Duell) nach altimperialer Sitte.



Wirtschaft

Wichtigster Bodenschatz und bedeutendstes Exportgut Xarxarons ist selbstverständlich *Optrilith*. Die mit Silber, Mondsilber oder Arkanium durchsetzten Stücke sind als Teil magischer Artefakte in ganz Myranor begehrt, vor allem als Zauberspeicher und Instrumente zur Hellseherei. Unter besonderen Umständen kommt das üblicherweise amorphe Optrilith auch kristallin vor, und diese an überdimensionale Bergkristalle erinnernden Steine gelten als besondere Foki magischer Macht (und erzielen daher Spitzenpreise).

Daneben werden auch bemerkenswert viele magische Metalle wie *Mindorium* und *Arkanium*, teilweise auch *Endurium* gefördert; dazu kommen geringere Mengen weiterer Edelmetalle und Edelsteine.

Die Bergwiesen und -äcker reichen kaum aus, um die Bevölkerung zu ernähren, und die Nahrungsmittel der Oberschicht werden in der Regel aus Valantia oder über Daranel importiert. Zwei regionaltypische Nahrungspflanzen sind der *Wasser-* und der *Honigkaktus*, beides kugelrunde, braune Gewächse von Kopfgröße, von denen sich der eine durch saftiges, grünes Fleisch, der andere durch ein festes, goldgelbes und zuckersüßes Inneres auszeichnet. Beide Arten besitzen eine dicke Schale mit haarfeinen Stacheln, die bei der leisesten Berührung in die Haut eindringen und zersplittern. Die meisten xarxarischen Feldarbeiter haben darum schon nach wenigen Jahren dick verhornte, fast gefühllose Hände.

Während die gewöhnlichen Handwerke von Freien und Sklaven ausgeübt werden, haben viele Magokraten als Optrilithschleifer, Juweliere oder Glasbläser, deren Kunstwerke im Imperium gut bezahlt werden, bemerkenswertes Geschick entwickelt.

Religion

In Xarxaron wird der Kultus der acht Staatsgötter nominell aufrechterhalten. Doch die Tempel der Oktade werden kaum gefördert, und die Magokraten strafen die Kulte weitgehend mit Missachtung.

Das einfache Volk hingegen glaubt an die Götter, vor allem an *Gyldara*, *Siminia* und *Zatura*, aber auch an allerlei fremdländische Mysterien. Mag sein, dass die Ignoranz für alles Religiöse der Magokratie eines Tages zum Verhängnis werden könnte.

So werden eigentlich alle Kirchen, die nicht gerade offen den namenlosen Schädelgott der Draydal verehren, zwar verachtet, aber nicht näher untersucht – selbst wenn manche davon sicherlich Lehren vertreten, die das gesellschaftliche Gefüge Xarxarons ins Wanken geraten lassen könnten.

Sitten und Brauchtum

Sobald ein Magokrat den Adeptenrang erreicht, erhält er von seinem Lehrmeister eine dreiäugige Adelsmaske, die mit ihren Glyphen und Schutzzeichen Dämonen oder Geister abwehren soll. Jeder Magus besitzt eine Gussform für derartige Masken, die er wiederum an seinen Lieblingsschüler und würdigsten Nachfolger weitergibt. Magier, die keine Gussform erben, müssen sich diese neu anfertigen – doch je älter eine Form ist, umso mächtiger sind die daraus hervorgegangenen Masken, so heißt es.

Bei den Kämpfen in der Arena erfreut es sich allgemeiner Beliebtheit, beseelte Kriegsmaschinen oder Chimären gegeneinander antreten zu lassen, die beide von den Magokraten teils als Steckenpferd, teils zur Landesverteidigung ersonnen und erschaffen wurden. Bei höherrangigen Magokraten gilt es zudem derzeit als Statussymbol, sich einen Stall von Kampfchimären zu halten.

An der Grenze – Nachbarn des Imperiums

Nach den Horasiaten des Imperiums (inklusive des bereits abgefallenen Koromanthia) wollen wir ihnen auf den folgenden Seiten die direkten Nachbarn des Imperiums vorstellen – auch diese in den meisten Fällen ehemalige Horasiate. In Rhacornos herrschen die Leonir, in Makshapuram eine amaunische Oberschicht; Shindrabar weist noch heute Spuren der ehemaligen echsischen Herrscher auf und das Meer der Schwimmenden Inseln ist die Heimat der von Piraterie lebenden Abishai, einiger Völker der Loualil und Risso sowie der rätselhaften, untermeerischen Nequaner.

Rhacornos – Das Reich der Leonir

»Wenn du kein Viehhändler, Schatzsucher oder Selbstmörder bist, solltest du Rhacornos fernbleiben! So groß seine Adligen auch sind, man wundert sich immer, dass in ihnen Platz für so viel Arroganz ist.

Obwohl – wenn du einmal einen bewaffneten Leonir gesehen hast, der mit seinem Langspieß in der Faust auf seinem Büffel auf dich zugaloppiert kommt, dann weißt du, warum sie sich alles erlauben können.«

—Trakianos der Söldner, in einem Tavernengespräch

Regierungsform: Monarchie des leonischen Kriegeradels; Hauptstadt Phalorea
Symbolik: der schwarze Schädel eines Blutbullen vor blutrotem Hintergrund
Bevölkerung: dünne leonische Adelsschicht, ansonsten vor allem Menschen, einige Amaunir, wenige andere

Im Westen des Imperiums liegt das unabhängige Reich Rhacornos, das seit Jahrhunderten von einer kleinen, aber machtvollen leonischen Adelsschicht beherrscht wird. Sie sind zwar zivilisierter als die barbarischen Leonir-Stämme der westlichen Savannen, doch für imperiale Verhältnisse ist ihre Lebensweise blutig und wild.

Das Land zwischen dem **Löwenkopfmassiv** im Nordwesten und den **Skalpbergen** im Osten ist zum größten Teil eben und wird nur von wenigen Flüssen durchströmt.

Das Klima ist extrem: Wenn es nicht wie die meiste Zeit dörrend heiß ist, dann wehen eisige Winde übers Land. Es regnet nur selten, dann aber (vor allem im Sommer) in plötzlichen Güssen, die die ausgetrockneten Täler zu lebensgefährlichen Fallen für alle machen, die von dem Wetterumschwung überrascht wurden.

Rhacornos wird fast völlig von Grassavanne mit vereinzelten Akazien eingenommen. Die größte natürliche Gefahr stellen die katastrophalen Brände dar, die vor allem im trockenen Frühsommer oft ganze Landstriche verheeren und nur einige verkohlte Baumruinen inmitten von schwarzen Aschefeldern übrig lassen.

Die dritte Gefahr neben Sturzregen und Steppenbränden stellen die von Südwesten heranziehenden Tornados dar, die vor allem im Spätsommer das Land heimsuchen.

Die natürliche Tierwelt der Savannen ist in Rhacornos weitgehend erhalten geblieben, auch wenn zum Teil die gefährlichsten Raubtiere durch jahrtausendelange Jagd dezimiert wurden. Doch aus der Wildnis im Westen strömen immer wieder *Mandrasse*, *Strigen*, *Vulturnen* und vereinzelt auch Löwen nach. Prägend für diesen Landstrich sind die schweren *Blutbüffel* der Leonir, die quaderschweren Herdentiere, die als Reittiere und Schlachtvieh die Grundlage der Viehzüchterkultur der Adligen bilden.

Wichtige Orte und Plätze Rhacornos'

Phalorea: Die Metropole des Landes liegt südlich der Mündung des Dürren in den Grünen Orismani. Auch heute ist Phalorea noch ein wichtiges wirtschaftliches und politisches Zentrum, doch es lebt vor allem von seinem Flusshafen und der neueren Leonir-Siedlung nördlich des Flusses, wo sich die Arena und der Viehmarkt erheben. Die Arena von Phalorea ist für ihre dramatischen Zweikämpfe berühmt, die manchmal sogar Zuschauer aus dem Imperium und der Magokratie von Xarxaron anlocken. Der benachbarte Hain der Rrondr darf als größter Kultplatz dieser Göttin in ganz Rhacornos, wenn nicht auf dem ganzen Kontinent, gelten.

Rhachis: In dieser Stadt an der Mündung der Rhassa hat sich in den letzten Jahrhunderten der wichtigste Viehmarkt des Landes entwickelt, da hier die Hochstraße aus dem Imperium endet. Blutbüffelherden werden durch das ganze Land nach Rhachis getrieben und dort verkauft. Einige davon treten die Reise ins Imperium an, andere werden direkt vor Ort geschlachtet und verwertet.

Khyarba: Im Westen des Reiches liegt die 'neue' Residenzstadt des Monarchen, umgeben von weiter Savanne, die den unüberschaubaren Herden des Herrschers als Weidegrund dient. Khyarba soll eher ein großer Park sein als eine menschliche Stadt und über zahlreiche Schatten spendende Bäume und Wasserflächen verfügen, doch da sie für Menschen verboten ist und auch von niederrangigen Leonir nicht betreten werden darf, ist nichts Genaues bekannt. Sicher ist hingegen, dass im Osten der Stadt auf den *Wiesen von Tarrsh* alljährlich die bedeutendsten Spiele des Reiches stattfinden, in denen sich Leonir und Untertanen in getrennten Wettkämpfen Ruhm erwerben können – der Sieger der Leonir-Spiele darf sogar den Monarchen zu einem Kampf auf Leben und Tod um die Krone herausfordern.



Der Ushraph: Hoch in den Skalpbergen im Osten des Reiches liegt das Grabmal des Urvaters Ush Khorr und der Schar seiner treusten Krieger. Das Gebirge hat seinen Namen nach dem welligen, schwarzen Berggras erhalten, das überall aus Felsspalten herabhängt und der Legende nach auf den abertausend Schöpfen der Leonir und Menschen gewachsen sein soll, die hier zu Ehren des Toten aufgehängt wurden. Das Grabmal wurde vom ersten rhacornischen Monarchen prächtig erneuert und stellt heute ein wichtiges Pilgerziel

für stolze Leonir dar, die hier dem Begründer des ersten Leonir-Reiches Treue schwören.

Khornashru: Die genaue Lage der Hauptstadt des Urvaters ist unbekannt, man munkelt jedoch, dass sie sich mitsamt ihrer gewaltigen Schätze, die von allen Armen des Orismani stammen sollen, irgendwo im unwegsamen Löwenkopfmassiv verbirgt. Als Lohn für ihren Entdecker hat der Monarch selbst angeblich 10.000 Blutbüffel ausgesetzt.



Geschichte

Rhacornos erlebte zwei Zeiten, in denen es weit über seine Grenzen hinaus bekannt wurde. Die erste liegt schon fast 6.000 Jahre zurück, als hier das Kernland des Leonir-Herrschers Ush Khorr lag, der über diverse Kleinreiche der Leonir gebot.

Sein Name, 'Diener des Khorr', stammt von seiner heroischen Niederlage im Kampf gegen einen einzelnen schwarzen Leonir, der ihn einst zum Duell um die Herrschaft herausgefordert hatte. Natürlich konnte der Sterbliche den fleischgewordenen Gott nicht besiegen, doch sein tapferer Widerstand machte ihn zum auserwählten Propheten und Vorkämpfer des Khorr, dem die Leonir als eines halbgöttlichen Helden gedenken.

In späteren Jahren wurde Rhacornos zu einem gewöhnlichen, wenn auch dünn besiedelten imperialen Horasiat, in dem menschliche Hirsebauern und Viehhirten lebten. Erst vor dreihundert Jahren kam der Umschwung: Damals herrschten Wirren, als der schwache Horas weder einer Invasion der Ban Bargui noch eines nachfolgenden Sklavenaufstandes Herr wurde. Rhamnis Lionos, der Kommandant der leonischen Söldner, schloss in dieser Lage mit den menschlichen Honoraten des Landes ein Bündnis. In nur zwei Jahren schlug er die Invasoren ebenso wie die Rebellen – und beseitigte dann alle menschlichen Adligen, die nicht zügig das Horasiat verließen.

Um **4500 IZ** gründete er aus den Familien seiner Söldner einen neuen Adel, und Rhacornos wurde eine unabhängige Monarchie. In den folgenden drei Jahrhunderten konnten die Leonir nicht nur kleinere Angriffe der Draydal erfolgreich abwehren, sondern auch die Rückeroberungsversuche des exilierten Adels, und ein größerer Angriff des Imperiums blieb aus.

Zurzeit herrscht an allen Grenzen Rhacornos' ein unruhiger Frieden. Die Draydal (und viel mehr noch die Ban Bargui) halten respektvollen Abstand, die wilden Leonir-Sippen der westlichen Savannen rotten sich nur gelegentlich zu einzelnen Raubzügen zusammen, und das Imperium hat die Monarchie als notwendiges Übel und unverzichtbaren Verbündeten im Kampf gegen die Draydal akzeptiert. Gegenwärtig wird das Reich von Coryash III. regiert, einem erfahrenen Kämpfer, in dessen Kriegermähne sich die ersten silbernen Strähnen zeigen – doch mag es noch lange dauern, bis er in der Arena einem stärkeren Rivalen unterliegt.

Gesellschaft

Der Aufbau des rhacornischen Adels ist feudal-militärischer Natur. An der Spitze steht der Monarch als oberster Heerführer und Befehlshaber. Doch wenn ihn der Sieger der alljährlichen Wettkämpfe zum Zweikampf um den Thron auffordert, muss er sich diesem Duell auf Leben und Tod stellen – wobei die allermeisten Gewinner der Kampfspiele davor zurückschrecken, allein der Krone wegen ihr Leben und die gewonnenen Büffel aufs Spiel zu setzen, solange der Monarch noch jung und kräftig ist.

Der Monarch stellt Feldherren an die Spitze der traditionellen Provinzen, die ihm zu Hofdienst und Heerfolge, Rat und Tat verpflichtet sind. Die übrigen Rudel erhalten einzelne Domänen als Herrschaftsgebiet oder bleiben am Hof der höheren Adligen.

Während die Leonir die große Politik und das Kriegswesen bestimmen, sind es die menschlichen (und einige amaunische) Honoraten, die Handel und Verwaltung beherrschen, denn Rhamnis hat einst dem 'natürlichen Kriegeradel' der Leonir die Beteiligung an Bürokratie und Gewerbe schlichtweg verboten. Einige Honoraten haben über weit reichende Kontakte große Reichtümer angesammelt, hüten sich jedoch tunlichst, durch offen zur Schau gestellten Luxus den Zorn der herrschenden Leonir zu erregen.

Die wichtigste Aufgabe der Mehrheit der menschlichen Untertanen ist es, die Hirsefelder zu bestellen und mit ihrem Zehnt einen Futtervorrat für die Blutbüffelherden des Adels anzulegen. Sie sind rechtlose Untertanen des Monarchen und können nur in einem Falle über ihren Stand hinausgelangen – wenn sie bei den landesweiten Wettkämpfen derartig hervorstechen, dass ihnen Aufnahme in die Hilfstruppen des Kriegeradels gewährt wird.

Es ist die Überzeugung der Leonir, dass sie durch ihre Stärke und Kampfkraft die natürlichen Herren über alle anderen, schwächeren Lebewesen sind. Sie glauben weniger an ein ewiges Gesetz als vielmehr an das Recht des Stärkeren, das hierzulande in einigermaßen zivilisierte Bahnen gelenkt wurde. Wichtigstes Element der rhacornischen Rechtsprechung ist der ritualisierte *Zweikampf in der Arena*. So muss ein Kläger erst eine Richterin, fast immer eine Seherin der Rrondr, überzeugen, dass ein ernster Streitfall vorliegt, ehe sie zustimmt, dass er und der Beklagte die Bedingungen für ein Duell in der Arena aushandeln. Festgelegt werden dabei, wann der Sieg erreicht ist und welche Waffen geführt werden. Sofern eine Richterin anerkennt, dass ein Mensch zu Recht gegen einen Leonir klagt, wird sie im Namen Rrondrs nach einer anfänglichen Ausgewogenheit streben, sei es durch die Wahl der Waffen oder gar das Recht, einen leonischen Stellvertreter zu entsenden. Es gibt immer wieder junge Burschen, die um des Ruhmes willen bereit sind, einen solchen Zweikampf zu übernehmen.

Nur am Rande sei erwähnt, dass die menschliche Findigkeit nicht allein Rechtskundige hervorbringt, die wissen, wie man als Advokat leonische Richterinnen beeinflusst, sondern auch zahlreiche Gauner, die Wetten auf den Ausgang solcher 'Rechtsstreitigkeiten' anbieten. In der Regel werden mehrere Zweikämpfe zu einem monatlichen oder vierteljährlichen Fest in der Arena zusammengefasst, das den sterblichen und göttlichen Betrachtern Freude machen soll.

Der *Krongladiator* wird vom Monarchen selbst entsandt, um in seinem Namen Streitigkeiten mit einzelnen Untertanen auszufechten. Er gilt als die 'Rechte Pranke des Monarchen und ist stets einer der besten Kämpfer des Reiches.

Wirtschaft

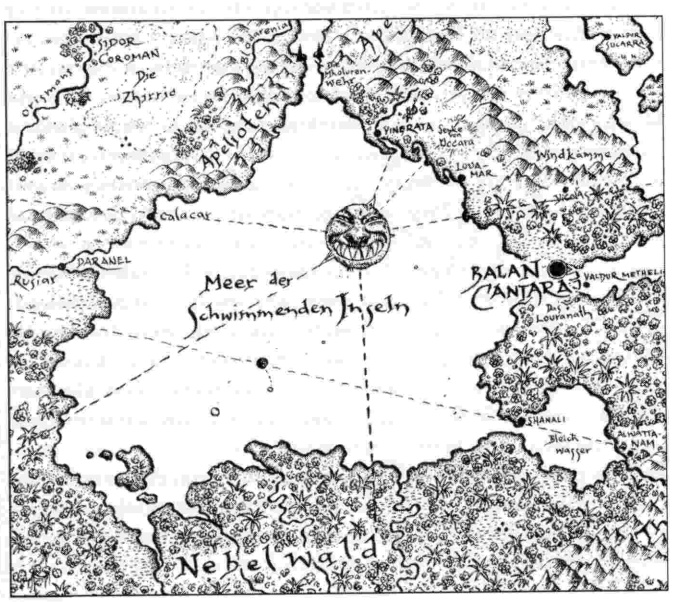
Die Wirtschaft von Rhacornos beruht weitgehend auf der Zucht der Blutbüffel. Sie gehören den leonischen Adligen und werden vor allem von jungen Hirten aus dem Gefolge des höheren Adels gehütet.
Die menschlichen Untertanen der Leonir leben vor allem von der Hirse, die sie auf ihren trockenen Äckern anbauen. Nominell schützen Gesetze sie davor, ihre Ernte an eine Laune des Adels zu verlieren, doch tatsächlich müssen die Bauern immer wieder ohnmächtig mit ansehen, wie übermütige Leonir ihre Blutbüffel in grüne oder reife Hirse treiben, statt sie trockenes Steppengras fressen zu lassen.
Das wichtigste Ausfuhrgut Rhacornos' sind lebende Blutbüffel, ihr eingesalzenes Fleisch, ihr robustes Leder und ihre getrockneten Hörner. Ansonsten sind noch Hanf, Tee und Edelsteine (vor allem blutrote Khorrunde und leuchtende Löwenaugen) erwähnenswert.
Als Tauschmittel dient metallenes Münzgeld einheimischer oder imperialer Prägung. Als größte Einheit muss dabei der Blutbüffel-Jungbulle gelten, dessen Wert ungefähr dem eines Fünf-Okul-Goldbarrens entspricht.

Religion

Beherrschend sind in Rhacornos natürlich die Götter der Leonir – doch alles in allem sind die Adligen weniger fromm als sittentreu. Sie geben den Göttern ihren regelmäßigen Anteil an Opfertieren, meist Geflügel, die von den *Haruspicas*, den weiblichen Opferpriesterinnen und Seherinnen, dargebracht werden, wobei sie die Eingeweide auf göttliche Omen untersuchen und gemeinsam mit dem Opfernden den Rest verzehren.
Je nach der Gottheit, der sie dienen, versehen die Haruspicas auch andere, weltliche Aufgaben. Nur bei den wichtigsten Anlässen, wenn dem Göttervater Blutbüffel geopfert werden, sind es die männlichen Adligen, die diese Opfer vollziehen.
Der wilde und kampfeslustige Himmelskönig *Khorr* gilt als der wichtigste Gott. Er steht für Herrschaft und Macht, und alle anderen Götter sind seine Untergebenen und Kinder. Seine Tochter und Gattin ist *Rrondr*, die ihm einst die Gesetze der Ehre abgetrotzt hat. Obwohl eigentlich eine fürsorgliche Muttergöttin, ist sie in Rhacornos zugleich die Göttin der Ehrengerichte und genießt wohl bei keinem Volk der Leonir so viel Ruhm wie hier.
Das alles verschlingende Feuer ist das Element des Todesboten *Shirr*, der die Seelen aller Dinge zu Khorr bringt, auf dass jener sie verschlinge oder erneuere. Die Haruspicas des Roten Shirr bestatten die verstorbenen Leonir, indem sie das Fleisch für den Verzehr durch die Hinterbliebenen vorbereiten und die Knochen einäschern.
Der Hirten- und Herdengott *Brassach* und der Waffen- und Handwerksgott *Urraih* werden als mindere Götter verehrt, ebenso die Freuden bringende *Raia*. Die übrigen menschlichen Kulte werden eher misstrauisch beäugt, und der des Herrschaftsgottes *Brajan* muss zudem die Demütigung erleben, dass in jedem Jahr traditionell sein Vorkämpfer gegen den Krongladiator antritt. Bislang hat noch immer der Leonir gewonnen.

Das Meer der Schwimmenden Inseln

»Vor uns erstreckte sich die See, samtglatt und hellgrün schimmernd wie ein geschliffener Türkis. Dichte Nebelschwaden jagten über das unbewegte Wasser, bauschten sich auf und tauchten untereinander weg. Das Himmelsauge war nunmehr als fahler Fleck zu erahnen, und je matter es wurde, umso mehr schien der Nebel wie aus sich selbst heraus zu glosen, als habe er die Kraft der Sonne in sich aufgesaugt. [...]
Nie zuvor habe ich wundersamere Dinge gesehen als damals, in den endlosen Nonen und Jahreszeiten, die wir im Nebel umherirrten. Ich sah Inseln, kahl wie ein Gerippe, deren Strände von blutig rotem Schaum umspült wurden und wo der Wind, wann immer er die verbrannte Erde beiseite fegte, eine blanke Schädeldecke entblößte. Ich sah fliegende Fische und blühende tropische Eilande, auf denen fremdartige Tiere im Morgenrot wandelten, nackt und weißhäutig, mit langen Hälsen und von der Statur eines Hirschen, wo man uns mit Brokatmuscheln und Sternenstaub willkommen hieß. Ich sah gewaltige Hafenmauern emporragen, hinter denen sich goldene Türme und eine Stadt aus Marmor verbargen, mit Bewohnern, so alt wie die Gezeiten. Ich sah Eilande mit bodenlosen Trichtern voll brodelndem Schlamm und fleischroten, unersättlichen Pflanzen, ich sah einen himmelhohen lichtblauen Wasserfall, der unsere Welt von den Gefilden der Göttlichen trennt.«
—ein unbekannter Abishai, aus imperialen Verhörprotokollen



Umringt von den Horasiaten Koromanthia, Cantera, Tharpura, dem Nebelwald und dem Dschungel der Pardir, erstreckt sich das **Meer der Schwimmenden Inseln**, das unter Seeleuten für seine Flauten berüchtigt ist. Über die Zahl, Lage und Natur seiner Eilande, die irgendwo weitab der bekannten Küsten liegen, kann keine Karte Auskunft geben. So viel Widersprüchliches und Unglaubliches wird von den Inseln erzählt, dass man eigentlich nur eines als halbwegs gesichert betrachten kann: Offenbar gelingt es so gut wie keinem Menschen, der je eine solche Insel betreten hatten, sie ein zweites Mal anzusteuern. Von vielen Seeleuten wurde darum angenommen, dass die Inseln auf dem weiten Meer umher schwimmen. Weit wahrscheinlicher scheint uns die Erklärung, dass der dichte Nebel, der die tropische See bedeckt und meist nur dann aufreißt, wenn ein Sturm aufzieht, eine Navigation unmöglich macht. Unerklärliche Naturphänomene wie die Felsenriffs, die jedes metallene Ausrüstungsteil förmlich an sich saugen, und gigantische Strudel, die bis zum Grund hinabreichen sollen, stehen einer Erkundung zusätzlich im Wege.
So gleichförmig die stille, von Nebel verhangene Oberfläche ist, so unterschiedlich stellt sich der Meeresgrund dar. Im Süden des Meeres setzen sich die Gipfel und Täler der **Apelioten** als *unterseeische Gebirge* fort. Hier tun sich neben Steilhängen, die über und über mit Blutschwamm, Faulmuscheln und Seepocken verkrustet sind, pechschwarze

Schlünde auf, die bis in das Innerste Deres hinabzureichen scheinen. Nur selten einmal glimmt schwach ein Leuchtkrebs auf, und bisweilen kann man in den Tiefen das ferne Leuchten einer Risso-Siedlung erahnen. Hier, in den eisigen Labyrinthen der Tiefsee, werden die ältesten Unheiligtümer der Mholuren vermutet.

Die sumpfige **Bucht von Balan Cantara** mündet in eine endlose *Seegrassteppe*, deren blaugrüne Halme sich in der Strömung wiegen und fetten Seekühen Nahrung bieten. Zwischen den Lichtbündeln, die von der Oberfläche herabfallen, ziehen silbrige Schwarmfische dahin. Reiche Fischgründe nähren die umliegenden Küsten; über *Limande, Dotterbutt, Thalasse, Güldenfisch, Aalmutter, Weißrochen* und *Hornhecht* bis hin zum Seekhardan und Delphin sind alle nur denkbaren Arten vertreten.

Zum Nebelwald hin und vor der tharpurischen Küste finden sich ausgedehnte *Korallenriffs*. In einer leuchtenden Szenerie aus *Seerosen, Juwelenanemonen, Sonnenstern* und *Becherkorallen* ringeln sich *Prachtmaden, Pfauenwürmer* und hellrosige *Seewalzen*, dazwischen kann man *Porzellankrabben, Meermandeln, Seepferdchen, Flaumquallen, Veilchenschnecken* und *Raia-Muscheln* entdecken. Zwischen all diesen Merkwürdigkeiten huschen nicht minder bunte, absonderlich geformte Fische umher wie der *Horasschleier*, der *Fächerfisch*, der *Knurrhahn*, die *Schmetterlingszirre*, der *Papageiengrundel*, der prächtige *Sternenkaiser* oder der *Djamaunentänzer*.

Kulturschaffende Rassen und einzigartige Meeresbewohner

Wegen der gewaltigen Ausdehnung des Meeres bietet es genug Siedlungsraum für alle unterseeischen Rassen: **Nequaner**, **Risso'Ma iTi**, **Loualil**, aber auch die gefürchteten **Mholuren**. Doch selbst die Risso, die in große Tiefe hinabtauchen, kennen nicht alle Abgründe, Untiefen und Inseln.

Obwohl das Wasser nur einen schwachen Salzgehalt aufweist, gibt es hier *Haie* und andere Meeresbewohner, die ansonsten die offene See vorziehen. Viele von ihnen werden in diesem fruchtbaren Lebensraum sogar größer als anderswo. Zu den gewaltigsten Geschöpfen des Meeres zählen *Seeschlangen*, die ganze Schiffe verschlingen sollen, und *Gischtwürmer*. Vor der Küste von Cantera brodelt das Wasser unter dem ewigen Zwist zweier Würmer, die hier die Seefahrt stark beeinträchtigen. Weit friedfertiger geben sich die riesigen *Drachenschildkröten*. Eine Legende besagt, dass sie niemals zu wachsen aufhören und irgendwann ertrinken müssen, weil sie durch die Last ihres Panzers am Auftauchen gehindert werden. In einer anderen Überlieferung heißt es jedoch, dass sie auch auf dem Grund des Meeres weiter wachsen und sich eines Tages als berghohe Giganten unter der Kontrolle der Mholuren erheben werden.

Der Panzer toter Schildkröten wird zuweilen von den Abishai als Boot benutzt – was freilich bei den Nequanern und den noch lebenden Verwandten der Riesenschildkröten nur ungern gesehen wird, und so hat man immer wieder davon gehört, dass ein solches Schildpattboot überraschend kenterte und in die Tiefe gezogen wurde. Sehr viel friedlicher leben die *Eryosophi* mit den Tieren zusammen. Diese Nequaner errichten auf dem Rücken uralter Drachenschildkröten ihre Häuser und üben sich in Askese und Meditation, um mit dem Geist ihres Trägers zu verschmelzen und an dessen Weisheit teilzuhaben.

In den Tiefen der See schwelen Konflikte, von denen man an der Oberfläche nur selten etwas wahrnimmt. In einer lichtlosen Kaverne liegt das **Orakel von Ti'Airi**, dessen lenkende Stimme in jüngster Zeit verstummt ist. Seither brodelt es bei den Risso'Ma iTi: Verschiedene Fraktionen ringen um die Macht, und ein Ende des Streits ist nicht abzusehen. Während die Nequaner vorzugsweise unter sich bleiben und die Loualil hauptsächlich an den Ufern anzutreffen sind, sind die Mholuren allgegenwärtig. Sie scheinen mit jedem im Zwist zu liegen, greifen Nequaner-Schiffe an, zerreißen den Grund der abishidischen Tangstädte, verschleppen Loualil und schänden die heiligen Stätten Efiirts der Risso'Ma'iTi.

Geheimnisvolle Orte

Irgendwo im westlichen Teil des Meeres liegt der schwimmende **Palast des Peruos**. Hier versucht er als selbsternannter 'Horas des Meer der Schwimmenden Inseln' ein Reich aufzubauen und lässt sich dabei weder von der unermesslichen Größe seines 'Herrschaftsgebiets' stören noch von der Unbeugsamkeit der Abishai. Und in der Tat scheint es, als ob sich die hart gesottenen Gesellen vor der Macht des 'Horas' fürchten würden – oder vor seinem Schergen, einem versklavten Gischtwurm. Sobald eine Siedlung der Abishai überfallen wurde, bietet Peruos ihr Schutz an, und tatsächlich hört sogleich die Bedrohung durch Meeresungeheuer auf. In Wirklichkeit ist Peruos eine Marionette der Mholuren – die ihm auch den Seedrachen übergaben – und damit eine größere Bedrohung, als irgendjemand ahnt.

Friedlicher Treffpunkt aller Seevölker ist die unterseeische Stadt **Kataisu**, deren Gründer und Erbauer unbekannt sind und die bislang noch nie von eines Landbewohners Fuß betreten wurde. Ihre ältesten Teile bestehen aus ölig glänzenden Basalttürmen, um die sich ein Konglomerat aus Nequaner-Kuppeln, Rissobauten mit rot leuchtenden Fenstern und hellen Loualil-Wohntürmen angesammelt hat. Kataisu ist ein Ort des Handels, und über seine Gesetze bestimmt ein Rat aus Vertretern aller Seevölker, dem seit langer Zeit 'der Silberne' (ein uralter Biagha) und 'der Schwarze' (ein geheimnisvoller Fremder, dessen Volk hier unbekannt ist) beratend zur Seite stehen. Oberstes Gebot Kataisus ist strikte Neutralität, und über seine Einhaltung wacht der Schwarze, dem erstaunliche magische Kräfte zu Eigen sind. So kann selbst ein Mholur die Stadt betreten, ohne zu Schaden zu kommen.

Vieles ist im Laufe der Jahrtausende in den Tiefen des Meeres verschwunden und wartet bis heute darauf, wiederentdeckt zu werden: ein imperiales Experimentalschiff, angetrieben von einem 'Perpetuum Magimobile', das seine Kraft aus der Magie der Umgebung ziehen sollte, ein gläsernes Vergnügungsschiff der Magokratin von Xarxaron, die vor 100 Jahren abgestürzte Luftbarke *Horasruhm*, eine haushohe Kristallstatue von Horas Epedoklas von Koromanthia; ein Frachter mit mysteriösen von Runen bedeckten Jadestelen aus dem Nebelwald; die in einem Bleigefäß versenkte Originalrezeptur für das 'Mholurengift' ... der Phantasie des Spielleiters sind hier keine Grenzen gesetzt.

Mysterien und Gefahren

Am Rand des Nebelwaldes liegt die **Schattenküste**, von der sich bisweilen ein *gespenstischer Nebel* löst, der seine krakengleichen Arme wider alle Winde bewegt. Lautlos tanzt er über das Wasser und dringt in Schiffe und Städte ein, schleicht sich in den Verstand und lässt bisweilen leblose Körper zurück. Jene, die gestorben sind, weil 'der Nebel sie umarmt hat', werden mit schweren Steinen im Meer versenkt oder unter einem Steinhügel an Land begraben, damit sie nicht wiederkehren. Eine weitere Bedrohung der Schattenküste sind die *Blutschwärmer*, gewaltige Mückenschwärme, die sich zu monströsen Gestalten formieren und von ihren Opfern nur die leer gesaugte Hülle übriglassen. Ob es wirklich stimmt, dass uralte Mholuren-Schamanen auf dem Grund des Meeres den Lebenssaft jener Unglücklichen mit den Seelen, die der Nebel mit sich nahm, zu Myriaden von Fischgolems zusammenfügen, wird man wohl nie erfahren.

Im Zentrum des Meeres soll eine **Insel der Ravesaran** liegen. Gleich einem gelobten Land geistert sie durch Legenden der Nequaner, aber nicht einmal die Abishai kennen den Weg dorthin.



Weit vor den Gestaden der Pardir-Dschungel im Südwesten erstreckt sich das ***Tiefe Meer***, ein Bereich, der von allen marinen und submarinen Rassen gemieden wird. Jedes Volk hat seine eigenen Legenden, die sich um ein bodenloses Loch im Meeresgrund ranken, oder um ein lichtloses Meer tief im Leib Sumus. Dass selbst die Mholuren sich von diesem Bereich der See fernhalten, sollte dem erfahrenen Reisenden tatsächlich eine Warnung sein.

Nahe der Mündung des Valantischen Meeres soll irgendwo die **Knocheninsel** liegen, die aus den unzähligen Leibern erwachsen ist, die während der Mholuren-Kriege ins Meer geschwemmt wurden. Hier sollen in gewissen Nächten die Mholuren zusammenkommen, um in blutigen Ritualopfern Menschen, Amaunir und Loualil darzubieten.

Im westlichen Bereich der See erheben sich, so wird berichtet, die **Türme der Tränen** nahezu lotrecht vom Meeresboden empor. Man müsste schon ein Shingwa sein, um ihre viele hundert Schritt hohen Gipfel zu erklimmen. Hier leben menschenähnliche Vogelwesen, die sich bisweilen auf vorbeifahrende Schiffe stürzen, um Männer und Frauen auf Nimmerwiedersehen zu entführen.

Als eine besonders rätselhafte Erscheinung seien außerdem die **Tiefen Klüfte** erwähnt. Alte Seefahrerlegenden erzählen davon, dass sich das Wasser des Meeres bisweilen aus unerfindlichem Grund teilt, als ob eine riesige Klamm herausgeschnitten worden wäre. Vom Abbruchrand dieser Schluchten, so heißt es, könne man in unermesslicher Tiefe den Meeresgrund erblicken. Andere Quellen berichten, dass umgekehrt die Schiffe urplötzlich auf den trockenen Grund abgesackt seien, während sich ringsumher die See viele Meilen hoch, wie hinter einer Glaswand, aufgetürmt habe, mit allem Getier, das ihr innewohnt. Was von alledem wahr ist, wird man wohl nie erfahren, zumal sich bislang noch niemand gefunden hat, der ein solches Ereignis leibhaftig überlebte.

Das Bleichwasser

Zwischen Tharpura und dem Nebelwald liegt ein Gewässer von zweifelhaftem Ruf, mehr Binnenmeer als See: das Bleichwasser, das größte Randmeer des Meers der Schwimmenden Inseln. Sein Name leitet sich wahrscheinlich von den zahlreichen Feuerbergen ab, deren Kegel hin und wieder die Wasserfläche durchbrechen und graue Asche auf den See werfen. Einst Teil eines großen Horasiats, das auch Alamar und den Nebelwald umfasste, ist es heute, um 4770 IZ, offiziell eine imperiale Thearchen-Provinz und dem korrupten Magnaten in der Hafenstadt **Shanali** unterstellt. Faktisch endet der Einfluss des Imperiums aber schon an der Küste Tharpuras. Einzig die Meerenge zum Meer der Schwimmenden Inseln untersteht noch einer gewissen Kontrolle des Imperiums.

In einigen Sagen heißt es, dass das Bleichwasser vor Urzeiten einen weit niedrigeren Wasserstand als heute besaß und nach einer kontinentalen Katastrophe vom Meer der Schwimmenden Inseln aus überflutet wurde. Dafür spricht, dass im Bleichwasser rätselhafte, schon seit Jahrtausenden überflutete Siedlungsruinen begraben liegen, von denen einige angeblich noch von den mysteriösen Alten selbst errichtet worden sein sollen. Tatsächlich tauchen auf den Märkten Shanalis, Daranels oder Balan Cantaras immer wieder mysteriöse Artefakte und unverständliche Funde auf, die angeblich aus dem Bleichwasser stammen. Die zuweilen merkwürdige, oftmals sogar magische Tier- und Pflanzenwelt dieses Gebiets stellt ein ebenso begehrtes Handelsgut dar wie einige mysteriöse Gesteinsarten und alchimistische Mineralien der untermeerischen Vulkanschlote, die die Nequaner hier abbauen sollen.

Der Nebelwald

Zwischen dem Meer der Schwimmenden Inseln und der *Großen Klippe* im Süden, die in schwindelnden Höhen das Land Alamar birgt, liegt der dunstverhangene Nebelwald, in dem sich die Gewalten des Humus wie nirgendwo sonst auf dem östlichen Kontinent austoben. Dieser gewaltige, dampfende Dschungel mit bis zu 70 Schritt hohen Baumtitanen gehörte einst, wie Alamar, zu einem Horasiat unter Regentschaft des Hauses Illacrion, bis diese das Gebiet in dekadenter Pflichtvergessenheit wieder verloren. Das Land steigt bis zum Fuß der Großen Klippe nur sanft an und ist vom wild wuchernden tropischen Grün gekennzeichnet, aber auch von zahllosen Geysiren, schwülwarmen Sümpfen und schlammbraunen Flüssen. Die Regenmassen, die sich an der Großen Klippe stauen, lassen letztere zu reißenden Fluten anschwellen, die sich an der Schattenküste ins Meer der Schwimmenden Inseln ergießen. Hier liegen zahlreiche Piratenverstecke, die als Brückenköpfe für (illegale) Raubexpeditionen ins Hinterland dienen.

Das gesamte Gebiet ist reichlich mit Naturschätzen gesegnet, von denen neben diversen anderen Edelsteinen insbesondere die begehrte *Jade* zu nennen ist. Vor allem aber findet man hier einige Pflanzen, die im Imperium entweder als Genuss- und Heilmittel oder als Rohstoffe wertvoll sind: die saure *Jumaḳ-Rinde*, die gekaut oder aufgebrüht außerordentlich belebend wirkt, die purpur schillernden Blätter des *Alazeerenbaumes*, eine Grundlage diverser Heiltinkturen, das *Minjamon*, ein wohlschmeckendes Gewürz aus den schneeweißen Kernen der *Mira-Frucht*, und der *Silberlotos*, dessen Pollen, als Pulver geschnupft, nicht nur einer Sättigung entgegenwirken, sondern vor allem dafür sorgen, dass man gar nichts mehr schmeckt (an den überladenen Festtafeln der imperialen Elite das Merkmal schlechthin für Wohlstand und Dekadenz). Unter den imperialen 'Modeschöpfern' sind vor allem die weichen, silbrig transparenten Blütenblätter des riesigen *Thearchensterns* begehrt, aus denen ebenso raffinierte wie raiagefällige Bekleidungsstücke genäht werden. Dazu kommen all jene Exotika, die alchimistischen oder gar arkanen Zwecken dienen, wie die mannshohen *Gurscha-*

Kürbisse, deren berauschende Kerne von Priestern, Traumdeutern und Wahrsagern als Grundlage für Salben und Rauchmischungen verwendet werden, oder die in großen Höhen anzutreffende *Feuerposaune*, ein hochgiftiger Schmarotzer, der richtig zubereitet die astrale Regeneration beschleunigt.

Noch zahlreicher als die Nutzen sind jedoch die Gefahren des Dschungels. So soll der Nebelwald gigantische Kreaturen mit turmhohen Hälsen beherbergen, von denen einige, so heißt es, ab einer bestimmten Körpermasse die Sumpflöcher nicht mehr verlassen können. Auch *Schlinger* gibt es hier, geflügelte, *giftige Chamäleons*, *Riesenhornissen* und zahlreiche andere Schrecknisse.

Außerordentlich gefürchtet sind die nahezu gläsernen *Schlierspinnen*, annähernd menschengroße, offenbar intelligente und zaubermächtige Ungetüme, die man erst dann entdeckt, wenn sie sich mit dem Blut ihrer eingesponnenen Opfer voll saugen. Auch von hundsgroßen *Raubspinnen* wird berichtet, die ihre nadelspitzen Haare in dichten Salven verschießen können.

Mysterien

Neben dieser bizarren Fauna und Flora weist der Nebelwald auch einige einzigartige und vor allem unheimliche Mysterien auf – etwa den **Tiefen See**, dessen schwarzes Wasser nicht trägt, oder einen **uralten Drachen**, der in einer Höhle in den steilen Hängen des südlichen Massivs leben soll und dessen sagenumwobener Hort sich angeblich aus den Wegen der Erkenntnis zusammensetzt, die von allen bislang lebenden Völkern und Rassen beschritten wurden.

Auch von der fast acht Schritt großen **Riesin Yatiba** erzählt man sich, die zusammen mit ihrem Sohn Boltuban in einer Humusburg lebt – in einer Grube unter dem ewigen warmen Nebel am Fuß der Großen Klippe gelegen, zu der mehr als zwei Meilen lange, oberschenkeldicke Lianenstränge hinabführen.

Als heimliche 'Herrscher' des Nebelwaldes gelten vielen die Pristiden. Die Kopfform jener intelligenten Zweibeiner erinnert an einen Hammerhai, mit Augen, die zu beiden Seiten des Gesichts von absonderlichen Schädelwucherungen herabglotzen, und einem Maul, das mit mehreren Reihen rasiermesserscharfer Zähne bestückt ist.

Ihre drei wichtigsten Siedlungen sollen sich um uralte Türme aus reiner Jade gruppieren, deren Baumeister selbst sie nicht kennen. Sie sind vor allem an der Schattenküste berüchtigt, wo sich manche von ihnen den Piraten angeschlossen haben. Bekannt ist weiterhin, dass sie im Hinterland Tapire und Echsen als Nutz- und Haustiere halten, friedlichen Handel mit den Shingwa betreiben (von denen ebenfalls zahlreiche Sippen im Nebelwald ansässig sind) und die Pardir, die man heute im Nebelwald nur noch selten antrifft, als Todfeinde betrachten. Es heißt auch, dass sich diese rätselhafte Rasse bis heute dem imperialen Haus Illacrion verpflichtet fühlt, dem sie alle fünf Jahre ein gutes Dutzend Söldner stellt.

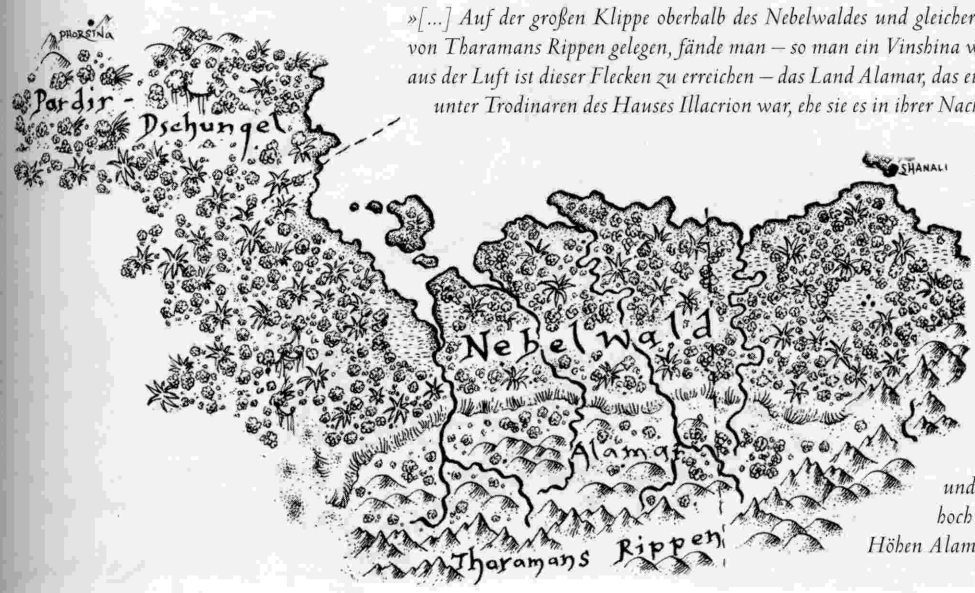
Der Dschungel der Pardir

»Grund, der dampfend atmet, hoch aufragendes Gewächs von schier unglaublicher Vielfalt und Riesentum. Wahrhaft grünes Licht, das gepunktet und streifig durch den feucht-heißen Odem gleitet, über den strauchigen Grund huscht und dann wieder fern, weit oben, im Dunst der Kronen ruht. Geschrei aus tausend Mäulern und Schnäbeln, Summen des stechenden und Brummen des krabbelnden Getiers: all das scheint dem Mensch noch vertraut, so er Moba oder Brabaker ist. Aber dann schweigt der Wald! Wie ein einziges riesenhaftes Wesen hält er den Atem an und wartet. Wenn der Reisende dann zwischen den flirrenden Praios-Punkten die Fellmale der Katzenwesen erspäht, wird es schon zu spät sein für die Flucht. Wenn sich die Herren des smaragdgrünen Reiches in all ihrem wilden Stolz zu erkennen geben, um zu zeigen, wer nun hetzen und jagen wird, dann bete man zu den Zwölfen um ein starkes Herz und schnelle Füße, denn sie kennen kein Erbarmen und lieben die lange, grausame Jagd. Nur einem von tausend Gehetzten wird es gelingen, den gepunkteten Jägern, Zerzal gleich, zu entkommen, und er wird den Göttern so inbrünstig danken, dass es ihn den Verstand kostet. All die anderen werden gestellt, nach Stunden oder Tagen gar erst, und wie waidwundes Wild an jene verborgene Orte verschleppt, an denen Blut und Tränen in sickernden Tropfen zu Strömen fließen und der Schrei im Entsetzen erstickt. Keiner vermag zu erklären, warum die Menschenkatzen dieses blutige Brauchtum pflegen, jedoch berichten glaubhaft verfasste Dokumente davon, dass die Pardir bereits seit Urzeiten einen jeden jagen, der ihre Heimat betritt. So ist es dem Reisenden seit alters her geraten, ihre Dschungel zu meiden.

Nicht einmal vor Ihresgleichen soll ihre Grausamkeit halt machen. Von blutigen Stammeskriegen und Fehden geht die Kunde, die ihren Götzen ein Wohlgefallen sind. Ob sie freilich nur ihre menschliche Jagdbeute verzehren und auch das Fleisch ihrer eigenen Rasse, mag eine bare Vermutung bleiben. Wer immer dies Wissen erlangt hat, wird kaum mehr darüber Bericht geben.«

—aus einem in Serovogor aufgefundenen Fragment

Alamar



»[...] Auf der großen Klippe oberhalb des Nebelwaldes und gleichermaßen am Fuße von Tharamans Rippen gelegen, fände man – so man ein Vinshina wäre, denn einzig aus der Luft ist dieser Flecken zu erreichen – das Land Alamar, das einst eine Provinz unter Trodinaren des Hauses Illacrion war, ehe sie es in ihrer Nachlässigkeit verloren und nicht wiedergewinnen konnten. Es ist ein Land schroffster roter und grauer Felsen, die sich wie die Zähne im Rachen eines Hais staffeln und immer höher ansteigen, bis sie in die Türme und Gipfel des Gebirges übergehen und in den Wolken verschwinden. Doch selbst auf den Klippen und Zähnen klammern sich mächtige Therkal-Bäume fest und beschirmen das darunter wachsende Gras, das wie die Farne und Schachtelhalme hier Höhen von mehr als drei Schritt erreichen kann. Obwohl zwischen den Türmen oft Nebel wallt und sich im Norden die schwarzen Wolken meilenhoch auftürmen können, ist es in den größeren Höhen Alamars recht warm und trocken, und viele Vögel

spielen im Wind, ja, selbst die Luftwale sollen hier mit den Wolken verschmelzen.
Keine Straße führt in dieses Land und keine führt hindurch; einzig ein Saumpfad von Te'Sumurru nach Tharpura ist auch für Maultier- und Hurdar-Karawanen gangbar – allein, er wird nicht benutzt, weil die Asbariel dieses Land als ihre Heimat sehen und Fremden oft mit Misstrauen und Feindschaft begegnen. Es heißt, ihre heiligen Orte lägen auf den Klippen, und dort wären all jene Schätze angehäuft, die sie als fliegende Räuber glitzernden Geschmeides erbeutet hätten. Auch ihre Versammlungsstätten finden sich hier, unerreichbar für alle, die des Fliegens nicht mächtig sind, bizarre, gewundene Säulen, Spiraltürme und hängende Terrassen.«
—aus einem imperialen Census des Jahres 4.041

Makshapuram – Die Macht der Radjarate

Regierungsform: Reich unabhängiger Radjarate unter makshamaunischer Herrschaft
Symbolik: verschieden
Bevölkerung: makshamaunische Oberschicht (etwa ein Viertel der Bevölkerung), ansonsten vor allem bansumitische Menschen, wilde Tighrir als Urbevölkerung

Das märchenhafte Makshapuram ist der südliche Teil eines Staatengebildes, das sich vor langer Zeit über die gesamte Halbinsel östlich des Meers der Schwimmenden Inseln bis hin nach Shindrabar ausdehnte und schließlich vom Imperium besetzt wurde. Heutzutage ist nur noch der nördliche Teil, *Tharpura*, in imperialer Hand. Makshapuram stellt sich als von Regen und Sonne überreichlich gesegnetes Land dar, in dem sich die herrschenden Amaunir ihre ursprüngliche Lebensart bewahrt haben. Gleichzeitig gilt es als die Heimat der wilden Tighrir, der unbeugsamen Herren des Dschungels.
Makshapuram wird im Nordwesten von den unüberwindlichen Gipfeln des *Tharpagiri* (im Imperium 'Tharamans Rippen' genannt) begrenzt, im Süden stößt es an die glutheiße *Narkramar*. Nur die ausgedehnten, bis zu fünf Meter hohen Kakteenwälder des Südwestens und die kahlen Höhenzüge, die die Makshamauni **Kamaluks Rücken** nennen, bewahren den Süden vor der endgültigen Austrocknung durch Kamaluks Hauch, den heißen Wind der Wüste. Er zwingt dem gesamten Land seinen Rhythmus auf und drängt die feuchtwarme Luft, die über dem östlichen Meer aufsteigt, immer wieder in Richtung Shindrabar ab. Erst im Sommer, wenn er an Kraft verliert, gewinnen RaDjas göttliche Töchter überhand, die drei vorherrschenden Winde des östlichen Meeres. Im Radjabor, dem 'Tanz der drei Töchter', treiben sie den Regen in Sturmböen übers Land, auf Tharamans Rippen zu. Dürre Äcker saugen die wie aus Schleusen herabstürzenden Fluten auf – doch der Radjabor ist launisch und unberechenbar: Stets lässt er einige Landstriche verdursten und überflutet andere dafür umso mehr. Die Ausläufer von Tharamans Rippen und der gesamte Nordosten des Reiches werden daher von üppigem Dschungel bedeckt, während das Gebiet südlich der Schwadenbucht in karge Steppe übergeht.
So vielfältig und wundersam wie das ganze Land ist auch die reichhaltige Tier- und Pflanzenwelt Makshapurams. In der Fremde gelten sicherlich die *Jharranothen* als typisch für Makshapuram, gewaltige Hornechsen, die neben den sechsbeinigen *Hurdar* zu den verbreitetsten Last- und Arbeitstieren zählen. Gefürchtet werden vor allem die wilden Tiere der Dschungel und Sümpfe, die *Schlinger, Mandrasse, Xarthiden, Grubenottern* und nicht zuletzt die geheimnisvollen *Sadure*. Auch gegenüber den tückischen *Mahalikrokodilen*, die die Mangrovensümpfe am Rande des Stroms bevölkern, ist Vorsicht angebracht. Ihnen können einzig die gefräßigen Larven der fast armlangen *Miridangar-Libellen* zur Gefahr werden, die im Radjabor in dichten Schwärmen durchs Wasser jagen.
Die grünen, schrittlangen *Knurrsalamander* der südlichen Steppen sind auf dem Land als Haustiere beliebt, da sie bei Gefahr eine Folge lauter Knurrlaute ausstoßen. In den Städten Makshapurams sind, ebenso wie in Tharpura, vor allem die *Blauen Wippschwänze*, eine kleine Papageienart, zur Plage geworden. In riesigen Schwärmen überziehen sie Straßen, Dächer und Balkone mit ihrem Kot (und verstoßen damit empfindlich gegen das Reinlichkeitsempfinden der herrschenden Makshamauni), stürzen sich überdies auf alles, was in der Sonne rot aufleuchtet, und verteidigen ihre Reviere, die sie zuweilen bis auf die Straßenzüge ausdehnen, äußerst kampflustig gegen Eindringlinge.
Daneben existieren noch zahllose andere Tierarten, die bei der Jagd (etwa *Miraghs, Puar-Renoster, Pateshi-Shadare, Moranthen* und diverse *Raubaffen* und *-katzen*), zu kultischen Zwecken (zahllose *Affenarten, Rotmaulkraniche, Hügeltiere, Riesennashornkäfer* oder *Zangenschnäbel*), als Haustiere (*Katzen, Maulhörnchen, Mondfische* und diverse bunte *Schwirrvögel*) oder gar als Musikinstrumente Verwendung finden (vor allem *Schnabelsackmolche* und die gelb gefiederten *Veena-Vögel*). Vor allem gegenüber den Echsen- und Schlangenarten des Landes jedoch legen die Makshapurim ein zwiespältiges, fast abergläu-



bisches Verhalten an den Tag. Was die Flora anbelangt, sind neben der üppigen Dschungelvegetation und den zahlreichen Gräsern und Sträuchern der Steppe vor allem die Nutzpflanzen *Reis, Hirse* und *Süßrohr* zu nennen. Auch Federfarne, diverse Heil- und Giftpflanzen sowie einige wundersame Gewächse gehören zu den grünen Reichtümern des Landes. Dass in einigen nördlichen Radjaraten *Fliegende Bäume* vorkommen, die sonst nur in Legenden den endlosen Regenwäldern des myranischen Südwestens zugeschrieben werden, stellt ein wohl gehütetes Geheimnis dar.

Paläste, Tempel und Architektur

Die Städte Makshapurams liegen meist auf Hügeln und an Hängen über dem Dschungel, wobei bei amaunischen Bauherren der weiße Marmor aus Tharamans Rippen besonders beliebt ist. Da einzig Tempel und Palastgebäude mehr als drei Stockwerke hoch sein dürfen, sind die Städte recht weitläufig. Zum Dschungel hin sollen lang gezogene Stadtmauern vor Raubzügen der Tighrir schützen. Es werden weiche Formen bevorzugt, schattige Durchgänge und Höfe, sonnenüberflutete Flachdächer und ausladende Balkone, die mit unzähligen tropischen Pflanzen und Blumen, bunten Statuen und Ornamenten geschmückt sind. Weiter unten, zwischen Stadt und Dschungel, liegen die Felder der menschlichen Diener.

Die Komplexität des makshapurischen Glaubens schlägt sich in der *RadjKura* nieder – einer als Geheimwissenschaft betriebenen Architektur –, in der sich der Kosmos, die Götter, der Mond und die Elemente, also das geordnete Sein der Welt, manifestieren. Die bis zu 30 Schritt hohen Tempel mit ihren mehrstufigen, relief- und statuenübersäten Kuppelgewölben, den Prozessionsstraßen und Schreinen sind demzufolge als steinerner Ausdruck der göttlichen Harmonie angelegt. Tatsächlich entstammt die mysteriöse RadjKura der Hinterlassenschaft der *Jharra*, was heute aber nur noch wenige Anhänger gefährlicher Geheimkulte wissen. Es steht also zu befürchten, dass einige der heiligsten makshapurischen Bauwerke auf den Kreuzungspunkten machtvoller Kraftlinien stehen und damit ungewollt das einleiten, was jeder Makshapuri am meisten fürchtet: die prophezeite Wiederkehr der Großechsen.

Bedeutende Städte Makshapurams

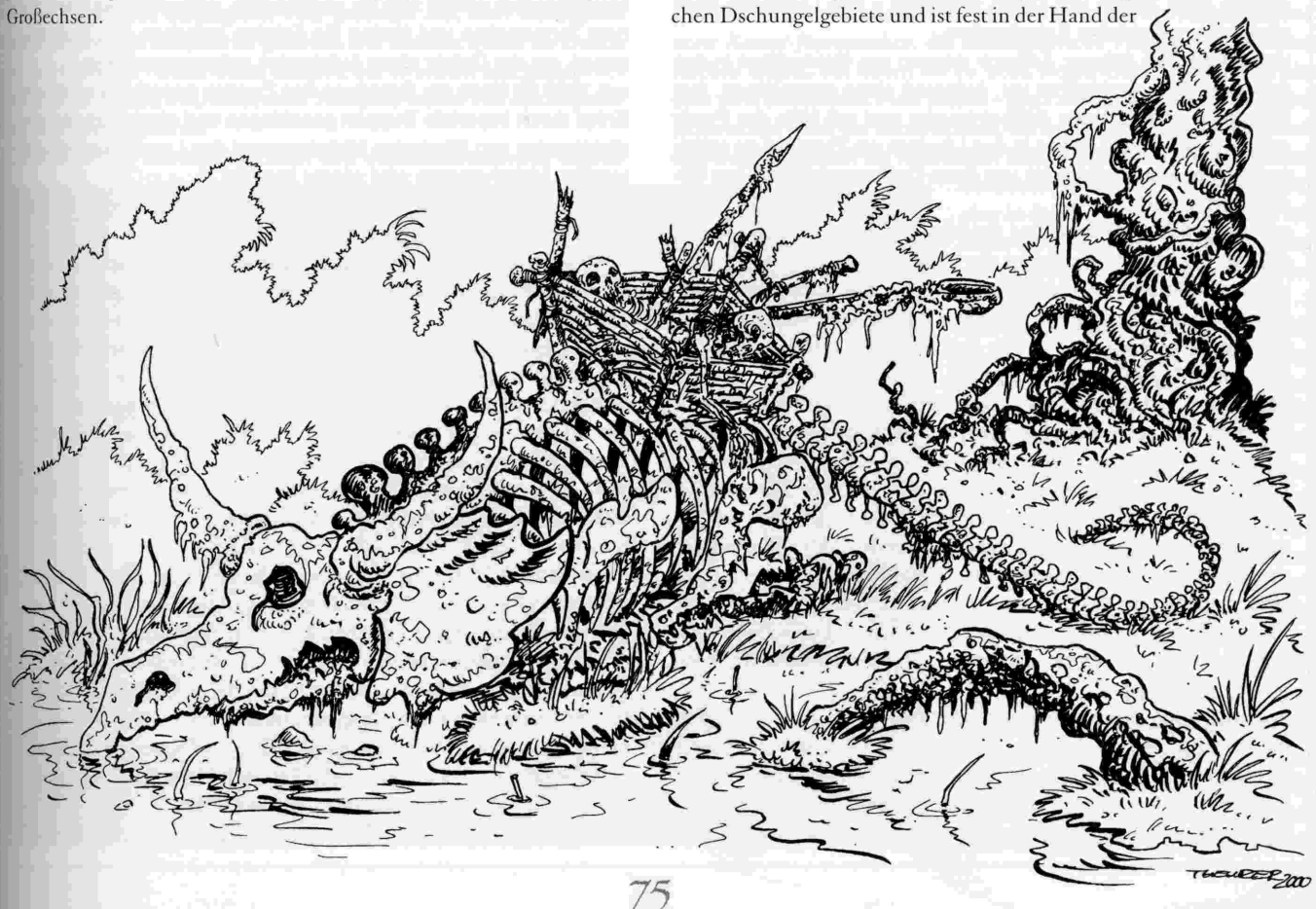
Melakkam: Die wichtigste Hafenstadt Makshapurams, die derzeit 70.000 Einwohner zählt, hat schon viele Herrscher kommen und gehen sehen. Auf dem Basar im Schatten des eindrucksvollen Radjar-Palastes werden selbst Waren aus Ländern angeboten, die südlich der Narkramar liegen – ganz zu schweigen von wertvollen Tuchen aus dem Radjaraten im Landesinneren und Seltsamkeiten wie nequanischen Wunderperlen, sündhaft teuren Flaschen und Phiolen, die kniehoch über dem Boden schweben, und Stoffen, die nachts bläulich leuchten. Der alternde Radjar Melakkams, Shumar Muir, ist ein in allen diplomatischen Finten bewanderter Amaun, der die Stadt mit strenger Hand regiert und (insgeheim) auch vor der Anwerbung der gefürchteten Fagu nicht zurückschreckt, um Begehrlichkeiten Dritter abzuwenden.

Sharapur: Direkt am Dvara-Pass in Richtung Tokum Isoru gelegen, ist die Stadt trotz des eingeschränkten Warenverkehrs relativ wohlhabend. Dem von Verfolgungswahn geplagten Radjar, Ridor Murta, obliegt vor allem die unangenehme Aufgabe, die Aktivitäten der Imperialen zu beobachten. Dafür stehen ihm nicht nur Hippogriffen-Reiter, sondern – zusätzlich zu seinen eigenen Garden – fast 200 Pardir-Gardisten aus anderen Radjaraten zur Verfügung, die ihm aber nur nominell unterstellt sind. Es ist ein offenes Geheimnis, dass diese fremdbestimmten Garden von den anderen makshapurischen Dynastien schon oft als Mittel zu einem militärischen Machtwechsel in Sharapur eingesetzt wurden.

Lanagar: Maniba Jar, die bislang unvermählte Radjara-Prinzessin, hat ihre an der Schwadenbucht gelegene Stadt zum bedeutendsten Hafen nach Melakkam ausgebaut. Es heißt, sie unterhalte geheime Beziehungen zu einer untermeerischen Stadt der Loualil.

Kamakuwar: Die wichtigste Stadt der makshapurischen Steppe bezieht ihren Reichtum aus dem Handel mit den abstoßenden Schabkrah-Nomaden der Narkramar. Zum Befremden auswärtiger Durchreisender hält sich seit 15 Jahren ein leibhaftiger Tighrir, Radjar Rorr Kharn, auf dem Thron der Stadt und lässt die Palastmauern regelmäßig mit den Schädeln zerrissener Feinde schmücken.

Patashtar: Diese geheimnisvolle Tempelstadt liegt inmitten der östlichen Dschungelgebiete und ist fest in der Hand der



Priesterschaft Pateshis, des Katzengottes der Heilkunst. Als Wallfahrtsort ist sie die letzte Hoffnung für Kranke aus dem ganzen Reich. Es heißt, dass selbst ein Ro-Kur hier Hilfe finde, ja, dass sogar manche Priester selbst aus den Reihen der Verfemten stammen – kein Wunder, dass insgeheim viele der hier lebenden Makshamauni Aphamara huldigen, Pateshis rachsüchtiger Schwester. Ob es stimmt, dass sich hier auch ein Zentrum der Fagu befindet, ist unklar.

Geheimnisvolle Orte

Makshapuram gilt seit alters her als ein mysteriöser Landstrich, der ungezählte dunkle Geheimnisse birgt. Berüchtigt ist beispielsweise die **Grüne Fäule**, ein ebenso gewaltiges wie unheimliches Sumpfgebiet südwestlich der Mahali, das sich durch faulende Mangrovenwurzeln und grotesk verformte Baumtitanen ankündigt. Es heißt, dass hier die veränderte Flora schleichend Jagd auf Eindringlinge macht. Auch von dämonischen *Narkaprati* ist die Rede, die angeblich dem 'Schwärenden Herrn des Sumpfes' dienen, einer finsteren, einst von den Jharra herbei beschworenen Humusentität, die bis heute zwei Städte der Jharra mit Tausenden ihrer Eier bewachen soll.

In den Steppenregionen hingegen wird das **Verfluchte Jamowah** gefürchtet. Tatsächlich erheben sich inmitten des ausgedörrten Landes die geschwärzten Ruinen einer uralten Stadt, die aus der Zeit der ersten menschlichen Siedler stammen soll. Im weiten Umland wagt es niemand, ihre Straßenzüge zu betreten, durch die tagsüber klagend Kamaluks Hauch fährt. Es heißt, man sei des Todes, wenn man irgendetwas in der Stadt berührt oder gar bis nach Sonnenuntergang bleibt, wenn sich die 'Heulenden Schatten' aus den finsteren Eingeweiden der Stadt erheben, um Jagd auf die Seelen der Eindringlinge zu machen.

Geheimnisvoll sind auch die riesigen Schwärme blauer Myrkinoru-Falter, die urplötzlich erscheinen, über das Land ziehen und sich ebenso unvermutet wieder in Nichts aufzulösen scheinen. Es heißt, dass in ihrem Einflussbereich Wünsche Gestalt annehmen könnten und Personen spurlos verschwinden.

Das **Tal der Dämmerung** in den dschungelbedeckten Ausläufern von Tharamans Rippen ist ebenfalls mehr als eine Legende. Hier soll – von

Die Geschichte Makshapurams

Urzeit: Legenden berichten vom Krieg der Unsterblichen: Götter, Giganten und Dämonen kämpfen um die Schöpfung. Der Gigant Tharaman empfängt den Todesbiss der Dämonenschlange Hrangschuva, die er im Sterben unter sich begräbt. Doch ihr abgetrennter Kopf entkommt in die Fluten des Weltenmeeres, gejagt von anderen Unsterblichen, die wissen, dass ihr Leib nachwachsen wird, um sich am Ende der Zeiten erneut zu erheben. Noch immer strömt aus Tharamans Wunden Blut: die Flüsse Tharpani im Norden und Mahali im Süden.

vor etwa 10.000 Jahren: Die unheimlichen, echsischen Jharra behaupten sich gegenüber feindlichen Insektenrassen aus dem Norden, die Tighrir im Gebiet um Tharamans Rippen wiederum gegen die Jharra. Die kobraköpfigen Shindra werden von beiden Völkern ständig nach Süden und Osten verdrängt – den Legenden nach eine Zeit unglaublicher Katastrophen.

vor etwa 8.000 Jahren: Amaunir dringen von Nordwesten in den östlichen Regenwaldgürtel vor. Aufgrund eines mysteriösen, fast fünf Jahre andauernden Kälteeinbruchs und mit Hilfe der Pardir gelingt es ihnen, die Jharra in den Ländern am Tharpani zu schlagen, die aber immer wieder von ihren Dschungelstädten aus Widerstand leisten.

vor etwa 6.500 Jahren: Der Bevölkerungsdruck in den Oasenstädten der Narkramar zwingt die Wüstenbewohner, ihr Land zu verlassen. Die erste Auswanderungswelle der Bansumiter zieht nach Nordosten und lässt sich in der Savanne und am Urwaldrand nieder, wo es zu Kämpfen mit den Jharra kommt. Das Verhältnis zu den wilden Tighrir ist angespannt.

vor etwa 6.100 Jahren: Die geschlagen geglaubten Jharra erheben sich aus verborgenen Enklaven und melden sich mit Macht zurück. Die Menschen haben einen schrecklichen Blutzoll zu entrichten; Legenden deuten an, dass ihr bedeutendster Stammesgott am *Tag der Asche* von der geballten Zaubermacht der Jharra in die dunkelsten Urklüfte der Welt geschleudert wurde. Die verstörten menschlichen Siedler erflehen nun von der Sphinx bei Tokum Isoru Hilfe, die ihnen rät, die Götter der Amaunir um Aufnahme zu bitten. Ein halbes Jahrhundert später gelingt es den amaunischen Priestern, die Macht der Jharra zu brechen und jene in blutigen Kämpfen erneut zu schlagen.

vor etwa 6000 Jahren: Im Reich nördlich und westlich von Tharamans Rippen beginnt sich langsam die heutige Gesellschaftsstruktur zu entwickeln: Die Amaunir etablieren sich als Führungsschicht, die ihre Herrschaft auf Pardir als Kämpfer und Menschen als Bauern- und Handwerkervolk stützt. Die riesigen, geschuppten Jharranothen erlangen zunehmend als Arbeitstiere Bedeutung. Düstere Prophezeiungen nähren weiterhin die Furcht vor den Jharra.

um 950 v.IZ: Nach längeren Eskalationen kommt es zu harten Kämpfen gegen die Tighrir, die schließlich geschlagen werden. Die Überlebenden ziehen auf langen Irrfahrten in die Steppen des Nordens.

um 600 IZ: Vierte Imperiale Expansion: Unterwerfung der Lande zwischen Balan Cantara und Tokum Isoru, Gründung des Horasiats Tharpura

um 750 IZ: Fünfte Imperiale Expansion: Das Imperium erobert die Regionen südlich des Gebirges sowie das östlich vorgelagerte Archipel, Gründung der Horasiate Makshapuram und Shindrabar.

1550–1750 IZ: An das abrupte Ende des ersten Imperiums schließen sich zweihundert Jahre Nachfolgekrieg an. Der Horas von Makshapuram erklärt sich für unabhängig, unterwirft das Land einem Terrorregime und fördert die Fehden zwischen den Makshamauni, um der Gefahr eines Aufstandes entgegenzuwirken.

um 1800 IZ: Nach der Gründung des Zweiten Imperiums wird sein Enkel durch imperiale Truppen geschlagen und abgesetzt, die gerüchteweise von führenden Makshamauni des Landes unterstützt werden. Makshapuram wird wieder imperial.

2806 IZ: Aufstände in Balan Cantara führen zur Verlagerung der Verwaltung der Süd-Horasiate nach Melakkam.

3890 IZ: Nach Jahren der Quasi-Unabhängigkeit löst der Versuch eines neuen Horas, nach den strategischen Erfolgen in Tharpura auch Makshapuram enger ans Imperium zu binden, einen Aufstand der adligen Amaunir aus, der zu einem Jahre andauernden Kleinkrieg führt. In der *Schlacht von Tokum Isoru* können die imperialen Truppen zwar die Pässe nach Tharpura halten, Makshapuram wird jedoch unabhängig. Auch hier verbleiben dem Imperium nur noch wenige Marinebasen, namentlich Melakkam.

3911 IZ: Ein Versuch der Rückeroberung Makshapurams scheitert. Melakkam wird kurzfristig Freistadt und schließlich Teil Makshapurams.

4460–4525 IZ: *Krieg der tanzenden Schatten.* Nach dem Raub der 'Goldenen RaDja' aus Sharapur durch tharpurische Söldner folgt ein Krieg der Meuchler und Attentäter, dem unzählige tharpurische Horanthes und Würdenträger, aber auch diverse makshamaunische Radjars zum Opfer fallen. Die Rückgabe der bedeutenden Statue und die Frage nach ihrem neuen Aufbewahrungsort führt in Makshapuram zum offenen Krieg zwischen vielen Radjaraten, der erst ein Ende findet, als das Imperium die Schwäche des Reiches (erfolglos) zu einer neuen Invasion über Melakkam nutzt.

fenbar mit Herablassung betrachten. Doch es keimen immer wieder Gerüchte auf, dass ihnen schon vor Jahrhunderten ein Ereignis geweissagt wurde, dem sie an der Seite der Amaunir begegnen möchten.

Magie

Magiebegabte Menschen werden frühzeitig und zum Wohle der Makshamauni gefördert, wobei in den höfischen Palästen vor allem Heiler und Illusionisten gesucht werden. Darüber hinaus scheint es, als ob arkane Kräfte bewusst oder unbewusst auch von *Dauris*, den Tempeltänzerinnen der RaDja und nicht zuletzt von einzelnen Radjars genutzt werden. Über die Herkunft der zum Teil recht finsteren Kräfte einzelner Geheimkulte kann man nur Mutmaßungen anstellen.

Wirtschaft

Die Reichtümer Makshapurams gleichen denen Tharpuras: *Reis*, *Tee*, *Zerrharz*, *Metalle*, *Edelhölzer* und *-steine*, wobei zum Teil zwischen den einzelnen Radjaraten um den Besitz der ergiebigsten *Gold-* und *Edelstein*-Minen erbittert gekämpft wird. Als besondere Rarität seien die *Fliegenden Bäume* erwähnt, deren Harz zu einem goldenen Elixier destilliert werden kann, das für die Licht-, Flug-, Hellsicht- und Bannmagie von unschätzbarem Wert ist. Darüber hinaus gedeihen südlich von Tharamans Rippen einige einzigartige *Gift-* und *Heilpflanzen*.

Religion

Fragt man die makshamaunischen Priester nach dem Ursprung der Welt, erhält man übereinstimmend zur Antwort, dass diese im rauschhaften Zusammentreffen von Tag, *Lohurama*, und Nacht, *Sumgari*, entstanden sei. Lohurama und Sumgari fühlten sich unwiderstehlich voneinander angezogen, doch waren beide so verschieden, dass sie einander Schmerz zufügten, wann immer sie sich berührten. So tanzten sie umeinander, vergossen Tränen der Freude, der Wut, der Liebe und des Schmerzes, und jede Berührung veränderte die beiden Tanzenden. Als Sumgari ermattet zu Boden sank, war das Sein in der Welt, und Lohurama erkannte, dass einzig sein Nichtsein der Sterbenden Trost und Hoffnung schenken konnte.

Aus ihrer ersten Berührung aber war die ekstatische RaDja entstanden. Sie war noch ganz erfüllt vom rasenden Liebesrausch ihrer Eltern, und so tat sie es ihnen nach und tanzte auf der neu entstandenen Welt. Wo ihr rechter Fuß auftraf, entstand ein männliches Wesen, wo ihr linker Fuß auftraf, ein weibliches. Zunächst entstanden die Götter, dann die anderen Wesen. In manchen Sagen heißt es, dass RaDja einen Bruder hatte, der nicht die Liebe seiner Eltern, sondern deren Wut geerbt hatte. In seiner Verblendung nahm er die Schönheit der Schöpfung nicht wahr und versuchte, sie zu zerstören, indem er RaDjas Kinder gegeneinander aufbrachte und sie ihr vor die Füßen stieß. Und so geschah es, dass RaDja im Rausch begann, ihre eigenen Kinder zu zertreten. Wo immer eines von ihnen zu Tode kam, öffnete sich ein bodenloser Schacht, und es hielten die bösen *Narkaprati* Einzug, Wesen außerhalb der Schöpfung, die eifersüchtig am Rande der Weltenscheibe gelauert hatten. Erst jetzt erkannte RaDja, was geschah. Sie unterbrach ihren Tanz für ein Zeitalter, und zusammen mit ihren stärksten Kindern rang sie ihren Bruder nieder. Die Narkaprati aber tobten und konnten erst bezwungen werden, als RaDja ihren Tanz fortsetzte und sie sich angesichts von so viel Schönheit und Harmonie in die dunkelsten Nischen der Welt zurückziehen mussten. Solange RaDja tanzt, wird nach dem Glauben der Makshamauni die Welt weiter bestehen.

Je nach Region gibt es verschiedene Deutungen, wer diese stärksten Kinder waren, die ihrer Mutter einst im Kampf um die Schöpfung beistanden. Das verbreitetste Pantheon nennt den jaguargestaltigen *Kamaluk* (Kampfrausch, Tapferkeit, Gesetz), den luchsartigen *Feshavat* (Heimlichkeit, List und Spiel), den katzenköpfigen *Pateshi* (Heilung, Hilfe, Einsicht, Buße) und seine Zwillingsschwester *Aphamara* (Nahrung, Jagd, Krankheit, Rache), die vierarmige *Iarusha* (Geburt, Vermehrung, Familie) und den kindsgestaltigen, dreiäugigen *Myrkinoru* (Sterne, Magie, Geheimnisse, Schutz).

Daneben existieren noch unzählige andere Götter, etwa *Lanjura*, *Mensuna* und *Nysevi*, die Windstöchter, die den Radjabor entfesseln, *Urashi* und *Uratha* (die Morgen- und die Abendröte), *Jaruna*, der Gott der Blumen und Künste, und zahllose lokale Gottheiten.

Verehrt wird das Pantheon durch reiche Opfergaben: Fleisch, Fisch, gesäuerte Milch, lebende Tiere, aber auch Geschmeide und Gold. Die Menschen Makshapurams bringen den amaunischen Göttern fast verzweifelte Ehrerbietung entgegen, heißt es doch, dass sie nur durch deren Gnade vor der Auslöschung durch die Jharra bewahrt worden waren. Menschliche Makshapurim können nur zu angesehenen Tempeldienern aufsteigen, die eigentlichen Kulthandlungen werden von Amaunir ausgeführt. Sie stellen jedoch die größte Zahl der allgegenwärtigen 'Dauris', der asketischen Wanderprediger, die ihre merkwürdigen Offenbarungen selbst zu den entlegensten Dörfern tragen und für ihre Wundertaten berühmt sind. Die Makshamauni betrachten diese Prediger hingegen mit Argwohn, zumal sich die Pardir-Garden aus unbekannten Gründen weigern, gegen Dauris vorzugehen.

Ausdruck der Verehrung RaDjas ist der spirituelle Tempeltanz. Die Darbietungen der liebreizenden Schleiertänzerinnen (darunter auch viele außergewöhnlich hübsche, menschliche Tempeldienerinnen) stellen nicht nur einen unvergesslichen Anblick dar, sondern ihnen werden auch wundertätige Effekte nachgesagt.

Die Pardir-Söldner hingegen verehren seit alters her *Fherrorrach*, während die Tighrir, nach allem, was man weiß, zu dem göttlichen Schöpferpaar *Rron'Shur* (Kampf, Blut, Tapferkeit) und ihrem Gemahl *Orr'Sombrr* (Weisheit, Magie und Verborgenheit) beten.

Tatsächlich existieren in Makshapuram auch einige gefährliche Geheimkulte, von denen der der *Fagu* (Schädelsammler) sicherlich am berüchtigtsten ist. Er setzt sich aus menschlichen Meuchelmördern zusammen, die der Schwarzen Aphasmayra, einem düsteren Aspekt der Göttin Aphamara, huldigen, und will die Herrschaft der Makshamauni beenden, da er die heutigen Amaunir für verkommen hält. Angeblich erhoffen sich seine Mitglieder, anschließend zu 'wahren Katzenmenschen' erhoben zu werden. Es heißt, dass sie nur mit ihrer Ritualwaffe, der 'Pantherkralle' (einer Art Schlagring mit Klauen) töten dürfen – was sie aber nicht daran hindert, sich auch für profanere Morde anwerben zu lassen. Andere Geheimkulte beschäftigen sich mit den okkulten Hinterlassenschaften der Jharra oder sind den Geheimnissen der Alten auf der Spur, indem sie finsterste Blut- und Fluchmagie praktizieren.



Heimliche und unheimliche Herrscher

Kein Radjar würde es freiwillig zugeben, doch die Macht der makshamaunischen Herrscher endet meist dort, wo der dampfende Dschungel beginnt. Hier leben im Verborgenen die unbeugsamen **Tighrir**, die sich als wahre Herren Makshapurams betrachten. Diese zweibeinigen Tigerwesen können eine Körpergröße von bis zu drei Schritt erreichen und weisen einen kraftvollen Körperbau mit kurzem, rotgoldenem Fell auf, das von

schwarzen Streifen durchsetzt ist. Sie gelten als listig, rachsüchtig und überaus gefährlich, da sie es unbewaffnet mit zwei oder drei Pardir-Söldnern aufnehmen können. Tighrir tragen meist nur einen Lendenschurz, verschmähen aber auch erbeutete Tuche nicht. Ihre mörderisch scharfen Krallen – neben den langen Reißzähnen die bevorzugten Waffen im Nahkampf – können sie einziehen. Darüber hinaus setzen sie Metallklingen ein, die sie von den Pardir und Makshamauni erbeutet haben, sowie (vergiftete) Speere, Schlaghölzer und Knochenmesser. Tighrir leben vorrangig als Einzelgänger und sind stets auf der Jagd nach Fleisch oder wertvollen Trophäen. Wenn sie erst einmal eine Region zu ihrem Revier erklärt haben, bedarf es oft aufwändiger Jagden von Seiten des herrschenden Radjars, um die unliebsamen 'Gäste' wieder zu vertreiben. Selten hört man davon, dass sie sich zu veritablen Ansiedlungen zusammenrotten – an kultischen Plätzen im Dschungel, deren Bedeutung sich bislang nur den wenigsten Makshapurim erschlossen hat. Hin und wieder – insbesondere, wenn sich alle Versuche zu ihrer Vertreibung als sinnlos erwiesen haben – kommt es vor, dass sich die Herrschenden mit den Tighrir arrangieren. Dass in Kamakuwar bereits seit 15 Jahren ein Tighrir herrscht, gilt aber selbst den weltoffensten Makshamauni als äußerst suspekte (und vor allem bedrohliche) Ausnahme.

Während die Tighrir die makshamaunische und menschliche Bevölkerung eher als lästige Plage ansehen, fürchten auch sie die uralte Macht der geschuppten **Jharra**. Auf verwitterten Reliefabbildungen werden die Unheimlichen als aufrecht gehende Hornechsen dargestellt, die über gewaltige Zauberkräfte gebieten. Sie sollen sich nicht nur einer fremdartigen Kristall- und Zahlenmagie bedient haben, es heißt auch, dass sie die Zeit selbst zu manipulieren wussten und Wesen in Knechtschaft hielten, die aus den dunkelsten Urklüften der Erde stammen. Während die makshamaunischen Priester zumindest offiziell versichern, dass die alten Echsen in einer gewaltigen Götterschlacht endgültig besiegt wurden, heißt es bei den Tighrir, dass sich die Jharra freiwillig zurückzogen, um nach generationenlangem Schlaf mit neuer Macht wieder hervorzubrechen.

Shindrabar – das Archipel der Schlangen

»Die Inseln der Schlangenanbeter sind gut, um mit ihnen Handel zu treiben: Da gibt es Gewürze, Edelhölzer, Juwelen, kostbare Felle und allerlei Dinge, die dir die Alchimistencirkel für bestes Gold abkaufen: Gifte, pflanzliche Essenzen und dergleichen mehr. Aber hüte dich, irgendetwas gegen den Willen der kahlköpfigen Schlangenpriester zu tun: Wenn sie beschlossen haben, dass etwas unzulässig sei, dann streite dich nicht, sonst lernst du ihre Gifte kennen.«
—der Kaufmann Philodetes in einem Ratschlag an seine Nichte

Regierungsform: autonome Priesterregenten auf jeder Insel, ein loser Adelsbund, einige Handelskolonien
Symbolik: Schlangen, vor allem Kobras
Bevölkerung: vor allem Menschen bansumitischer Herkunft, im Norden einige Amaunir, wenige andere

Im Osten der makshapurischen Küste liegt dieser reiche Dschungelarchipel, dessen menschliche Bewohner Jahrtausende lang von Schlangenwesen beherrscht wurden, die sie auch heute noch als Mittler zu den Göttern anbeten. Der Archipel umfasst 29 größere und einige Dutzend kleinster Inseln, die nach der Lage zum kräftigen Ostwind in zwei Gruppen geteilt werden. Zu den 16 'Inseln am Winde' im Osten gehören die drei großen Eilande **Lodalungun**, **Ilambajan** und **Doluwan**; die zehn 'Inseln hinter dem Winde' erstrecken sich im Westen direkt vor der Küste. Die drei **Djanarischen Inseln** im Süden (nach Djanar, der größten Insel des Archipels, benannt) werden traditionell als Untergruppe für sich betrachtet. Die meisten Inseln sind sehr gebirgig, auf Djanar reichen die Gipfel sogar über drei Meilen empor. Die Dörfer und Städte konzentrieren sich ebenso wie

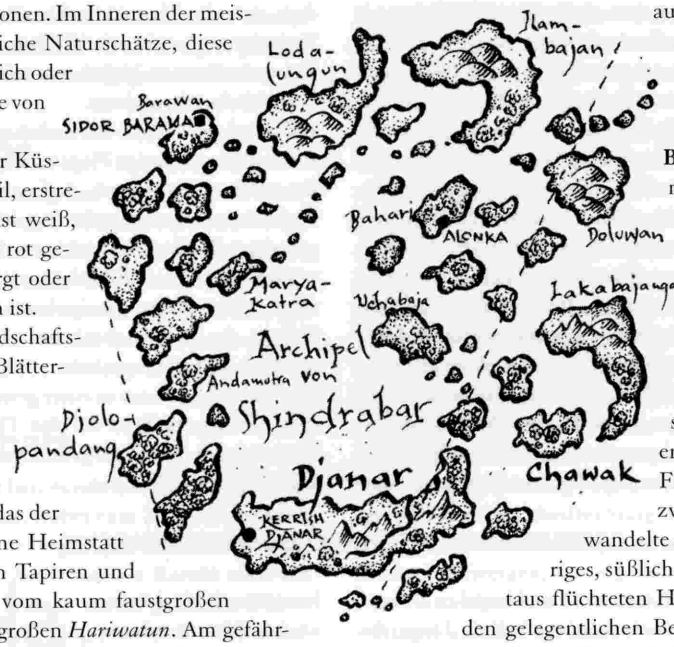


die wenigen Straßen auf die Küstenzonen. Im Inneren der meisten Inseln vermutetet man zwar reiche Naturschätze, diese Gegenden gelten jedoch als unheimlich oder aber heilig und werden in jedem Falle von profaner Besiedlung freigehalten.

An den unbesiedelten Bereichen der Küste, und das ist der weitaus größte Teil, erstrecken sich lange Sandstrände – meist weiß, manchmal aber auch schwarz oder rot gefärbt, wenn das Eiland Vulkane birgt oder von größeren Korallenriffs umgeben ist.

Tropischer Dschungel prägt das Landschaftsbild: Mächtige Baumriesen, deren Blätterdach höher ist als die meisten Tempelpaläste, und ein dichtes Netz aus farbenprächtigen, betörend duftenden Orchideen, Lotusblüten, Ranken, Kletter- und Schlingpflanzen, das der exotischen Vielfalt der Tierwelt eine Heimstatt bietet. Hier leben neben mächtigen Tapiren und Renostern ungezählte Affenarten, vom kaum faustgroßen *Makukan* bis zu den übermenschengroßen *Hariwatun*. Am gefährlichsten aber ist der hiesige *Mandrass*, der im Rudel auch vor menschlicher Beute nicht zurückschreckt.

Die Inseln sind nicht nur dafür bekannt, dass sie außer einigen verwilderten Hauskatzen der früheren imperialen Verwalter kaum eine Raubkatze beherbergen, sondern zugleich für ihre Vielfalt an Schlangen berüchtigt: Während die meisten Landesfremden nur zwischen den tödlich giftigen Vipern und den tödlich kräftigen Pythons unterscheiden, kennen die Einheimischen 729 verschiedene Arten und ordnen jeder davon einen eigenen Charakter zu.



Wichtige Orte und Plätze

Maryakatra: 'Insel der Entrückung' ist der Titel Maryakatras, wo sich die Göttliche Jägerin Sukamarya mit den Abgesandten der Schlangentempel traf und dann zu den Göttern auffuhr. Am Ort dieses Wunders wurde der größte und prächtigste Tempelkomplex des Archipels erbaut. Hier treffen sich jährlich die Vertreter der priesterlichen Regenten zu gemeinschaftlichen Ritualen und aktuellen Disputen. Die Payandris von Maryakatra, tempeleigene Schlangentänzerinnen, gelten allgemein als die schönsten und geschmeidigsten ganz Shindrabars.

Uchabaja: In der Mitte des Archipels liegt die Insel mit der alten Metropole Sidor Sindara, heute eine verlassene Ruinenstadt, die all ihrer Schätze und Einwohner beraubt wurde. In den vom Urwald überwucherten Bauwerken imperialer Steinmetze hausen nur noch wilde Tiere. Sonst gibt es auf der Insel nur einige Reisbauerndörfer, nicht einmal einen Schlangentempel.

Djanar: Die größte Insel Shindrabars zählte immer zu den reichsten des Archipels; eine Tatsache, die auch den Kerrishitern nicht auf Dauer verborgen blieb – und vor gut 150 Jahren begannen sie ihre Eroberung der Küstendörfer, um all die Naturschätze zu erlangen, die sie bis dahin teuer erwerben mussten. Über 50 Jahre dauerte es, bis sie ganz Djanar in ihrer Hand hatten und Kerrish-Djanar im Westen der Insel zu ihrem wichtigsten Stützpunkt im Archipel geworden war. Da Djanar allerdings einige heilige Orte beherbergt, darunter das noch von den Shindra erbaute Observatorium von Semparang auf einem Gipfel im Osten des Eilands, ist nicht damit zu rechnen, dass die Shindrabarim den Verlust auf Dauer hinnehmen werden.

Djolopandang: Direkt vor der festländischen Handelsstadt Melakkam liegt diese Insel, die als Zentrum im Reich des Kriegerfürsten Padjang Pandang bekannt wurde. Die Priesterschaft genießt hier weniger Respekt als anderswo, und in den Garden dienen sogar amaunische Söldner.

Ilambajan und Doluwan: Im Nordosten Shindrabars liegen die beiden Heimatinseln der Nyamaunir. Die Wogenjäger nutzen sie vor allem als Quelle von Holz, Bambusrohr, Fell und Leder, während sie selbst auf Hausbooten an der Küste oder ihren großen Drachenschiffen leben – was sich in den letzten tausend Jahren im Inneren der Inseln ereignet hat, ist daher weitgehend unbekannt.

Bahari: 'Insel der Offenbarung' nennt man die Heimat der Göttlichen Jägerin Sukamarya, die hier auf einer Dschungellichtung aus dem Munde eines Shindra von ihrer Berufung erfuhr. Bislang ist es noch niemandem gelungen, diesen heiligen Ort zu finden.

Saritau: Auf dieser kleinen Insel trug sich vor einigen Jahrzehnten ein unerklärlicher Vorfall zu, der schnell als Fluch erkannt wurde: Das Wasser der zwei Seen und drei Bäche der Insel verwandelte sich über Nacht in Blut – rotes, klebriges, süßliches Blut. Die wenigen Bewohner Saritaus flüchteten Hals über Kopf. Seither will man von den gelegentlichen Besuchern, die das Blut auf magische Kräfte untersuchen, erfahren haben, dass die Quellen der Insel noch immer rot sprudeln.

Murakam: Schwarzer, staubfeiner Sand prägt die Strände dieser Insel, deren Inneres von einem gewaltigen Vulkan überschattet wird. Seit alter Zeit ist Murakam unbewohnt; seinem schwarzen Sand werden alchimistische Kräfte zugeschrieben. Da aber die Hitze des Vulkans an vielen Küsten das Meerwasser brodeln lässt, wagen sich nur Todesmutige näher heran, und im Inselinneren selbst sollen gar Feuerwesen leben. Manche sagen, hier hätten die Shindra den Affengott Halimaton eingesperrt, doch andere Überlieferungen nennen ganz andere Orte.

Barawan und Sengabaru: Die beiden Inseln im Nordwesten sind die letzten Teile des Archipels, die dem Imperium verblieben sind – denn als 3.950 IZ die Schlangenpriester zum Aufstand gegen die unfrommen und machtgierigen Kriegerfürsten aufriefen, unterwarf sich der Fürst von Barawan erneut der Herrschaft des Thearchen und ließ den Shindra-Kult verbieten. Heute bilden die beiden Inseln eine imperiale Provinz, die dem Horasiat Cantera zugeordnet ist, und alle Versuche der letzten zehn Trodinare, als Horanthes von Shindrabar anerkannt zu werden, blieben erfolglos. Während auf Barawan die Residenzstadt des Trodinars mit ihrem Palast und allen städtischen Annehmlichkeiten liegt, die in den Tropen denkbar sind, beherbergt Sengabaru einen Freibeuterhafen, in dem sich menschliche wie nyamaunische Seeräuber tummeln, die als Kaperer des Imperiums alle übrigen Handelsschiffen auflauern, die den Archipel durchfahren.

Lodalungun: Die nördliche Insel fällt dadurch auf, dass sich der regierende Hohepriester Verbündete von jenseits des Meeres gesucht hat: die Serover, die die Insel gegen die aggressiven Kerrishiter und imperiale Übergriffe verteidigen sollen (und sich selbst dadurch einen festen Handelsmarkt gesichert haben). Der wichtigste Mann der Insel ist der serovische Gesandte, der über den Außenhandel und die Einfuhr modernerer Waffen entscheidet. Bislang haben beide Seiten derart von dem Abkommen profitiert, dass sich auch die Regenten anderer Inseln überlegen, dem Bund mit den Serovern beizutreten.

Geschichte

Einst waren die Shindrabarischen Inseln die Domäne der *Shindra*, hochintelligenter, kobraköpfiger Wesen mit vage menschenähnlichem Körperbau. Seit welchen Zeiten sie hier herrschten und was in den Millennien ihrer alleinigen Herrschaft geschah, ist heute vergessen; doch die ersten Hinweise menschlicher Historie gehören in das Jahrtausend vor Gründung des Ersten Imperiums.

Damals flohen menschliche Bansumiter vom Festland, wo sie die reptilischen *Jharra* in einem verlorenen Krieg unterstützt hatten. Sie fan-

den Zuflucht bei den Shindra, als deren dankbare und treue Diener sie für gut anderthalb Jahrtausende lebten und von denen sie einen Teil des uralten, in anderen Zeitaltern angesammelten Wissens erhielten. Doch letztlich endete die Shindra-Herrschaft: **Ab 800 IZ** machte sich das Imperium an die Unterwerfung der reichen Inseln. Gut 4.000 Jahre sind seitdem verstrichen, und nur ein einzelner Triumphstein in Balan Cantara erinnert noch daran, wie die Zaubermacht der Alten die Magie der Shindra überwand, während die Flotte des Imperiums die Katamarane der Menschen vom Wasser fegte. Wo diese *Seeschlacht von Sindaria Magna* genau stattfand, ist in Vergessenheit geraten.

Die Shindra verschwanden spurlos, ihre treuesten und gebildetsten Diener zogen sich in den unwegsamen Dschungel zurück und begründeten die Tradition der überaus einflussreichen Asketen und Eremiten, während den einfachen Shindrabarim imperiale Statthalter und Verwalter übergeordnet wurden, die ihrem kontinentalen Mutterland und dem Ideal des Imperiums unzählige Generationen lang treu blieben. In dieser Zeit wurden auch zahlreiche Amaunir als Sklaven auf den nördlichen Inseln des Archipels angesiedelt.

Erst vor etwa tausend Jahren begann sich die imperiale Herrschaft allmählich zu lockern. Die Kontrollen wurden immer spärlicher, und als schließlich der Posten des Horas für über ein Jahrzehnt unbesetzt blieb, kämpften rivalisierende Trodinare um die Metropole Sidor Sindara. Bald war die zuvor prächtige Stadt zur Gänze ausgeplündert und ihre Bewohner waren geflohen oder verschleppt. In den folgenden Jahrzehnten wurden zahllose kleine, aber blutige Kriege um wichtige Inselchen geführt.

Einen Umschwung brachte die einfache Jägerin *Sukamarya*, die vor 800 Jahren von den Shindra erwählt wurde und die die Shindrabarim als ihre größte Heldin verehren. Um eine neue, frommere Ordnung herbeizuführen, tötete sie mit dem Heiligen Blasrohr *Syapandra* mehrere Inselfürsten und führte einen Aufstand gegen den Kriegeradel an, der die weltliche Herrschaft hinfortfegte. Nach diesem überragenden Sieg traf sich Sukamarya mit den Hohepriestern der Inseln auf Maryakatra, wo sie jenen die Macht übertrug und zu den Göttern auffuhr. Sogleich ernannten sich die Hohepriester zu Inselregenten und setzten neue, fromme Gardisten ein, die den Schutz der Inseln gewährleisten sollten. Seither stehen in allen Tempeln geschmückte Statuen der Sukamarya, um an den Sieg über die weltlichen Herrscher zu erinnern.

Eine Niederlage mussten die Menschen jedoch einstecken: In den Wirren des Bürgerkrieges gelang es den versklavten Amaunir, ihre Ketten abzuschütteln und in einem langen, zähen Kampf alle Menschen von den Inseln Ilambajan und Doluwan zu vertreiben. Seitdem konnten sich die *Nyamaunir* ihre Freiheit – trotz gelegentlicher Übergriffe – bewahren.

In den letzten Jahrhunderten herrschten die Schlangenpriester über das Archipel, die ihre Zwistigkeiten bei ihren jährlichen Treffen in Maryakatra mittels Debatten austrugen, und nur in den seltensten Fällen mit kleineren Kämpfen. Entsprechend schlecht gelang es der kleinen, ungeschulten Schar ihrer Tempelkrieger, die neuen Feinde der letzten 150 Jahre abzuwehren. Während die Kerrishiter aus dem Süden mit der Eroberung der Insel Djanar begannen, haben auch die Serover und das Imperium selbst ihre Macht im Inselgewirr von Shindrabar ausdehnen bzw. behaupten können. Auf den südlichen *Inseln hinter dem Winde* entstand dabei im Abwehrkampf gegen Kerrish-Djanar ein neuer Kriegeradel, der sich zu einem Bund unter Fürst Padjang Pandang von Djolopandang zusammengeschlossen hat, was eine Entmachtung der alten Priesterherrschaft mit sich brachte – eine Entwicklung, die auf den übrigen Inseln misstrauisch beäugt wird: Viele fürchten eine Rückkehr der alten Zeiten der Adelskriege, einige munkeln, hinter der Schwächung der Priesterschaft stünden die Interessen der amaunischen Herrscher des Festlandes.

Die Inseln der Schlangenpriester

An der Spitze der Gesellschaft stehen die mittellosen Einsiedlerphilosophen, die (manchmal von einem Schwarm aus Schülern, öfter von einem Schwarm Schmeißfliegen umgeben) tagein, tagaus in den Wäldern über die Feinheiten der Göttlichen Mathematik nachsinnen, wie sie die Shindra beherrschten. Sie werden als lebende Heilige verehrt, ihre kryptischen Äußerungen als Offenbarungen betrachtet.

Weitaus pragmatischer ausgerichtet sind die Tempelpriester, die in großen, teils mit Silber und Gold überzogenen Tempelklöstern regieren, die zwischen Hafenstadt und Urwald liegen und mit Gardisten und Handwerkern kleine Städte für sich abgeben. Die allermeisten Shindrabarim jedoch leben in Hafenstädten oder Küstendörfern als Kaufleute, Handwerker, Fischer und vor allem Bauern. Eine zentrale Rolle in ihrem Leben spielt die Familie, die vor allem durch die Verehrung einer eigenen Schutzgöttin gekennzeichnet wird. Fast alle Sippen leben in Langhäusern, die sich auf Stelzen erheben und für ihre Veranden und hochgezogenen Giebel bekannt sind.

Die Shindrabarim sehen sich als die kultiviertesten Menschen Deres an und sind stets bemüht, ihre absonderliche Etikette zu wahren und dadurch Harmonie zu verbreiten. Es ist allemal erstrebenswerter, sein Gegenüber zu erfreuen als es zu enttäuschen, und oft geben sie lächelnd Versprechen, die sie nie zu halten gedenken – was niemanden stört, denn ein Versprechen energisch einzufordern, verstößt ebenfalls gegen die guten Sitten.



Sie kennen fünf verschiedene Dialekte, teils mit eigenem Wortschatz und eigener Grammatik. Die *Niedersprache* gebraucht der Tempelherr gegenüber Laien, der Lehrer gegenüber Schülern, kurzum, in ihr werden Rangniedrigere angeredet. Die *Mittelsprache* wird unter Gleichrangigen benutzt, und die *Hochsprache* gegenüber Vornehmeren. Die *Göttersprache* mit ihren neun Fällen und neun Zeitformen ist den Gebeten und Chroniken vorbehalten, und die sehr schlichte *Fremdensprache* dient dem Umgang mit ausländischen Händlern und Söldnern. In ihr wird in oft stundenlangem, vorsichtigem Geplänkel entschieden, welche andere Sprache dem Fremden gegenüber angemessen ist.

Die *Hariwatun* sind die Sklaven auf Shindrabar: sanftmütige, aber sehr kräftige Riesenaffen, die schwere Arbeiten verrichten und die Wälder roden, Baumstämme rücken, Sänften und Lasten tragen und die Karren und Pflüge ziehen. Ihr Stammesgott Halimaton hatte einst von der Schlangengöttin Trikamadha ein Zauberwerk erbeten, um seinem Volk Einsicht und Weisheit zu schenken, und gelobte ihr dafür einen Dienst. Den Shindra gelang es viele Jahre später, auf der Höhe ihrer Macht, diesen Dienst festzulegen. Sie setzten den Gott für 210.240 Jahre gefangen und versicherten sich dadurch der Sklavendienste der Hariwatun, ein Erbe, das auf die Schlangenpriester der Menschen übergegangen ist.

Es gibt unzählige Gesetze in Shindrabar, und noch mehr als im Imperium entscheiden das Datum, der Sternstand und eine Laune des nächsten Eremiten darüber, welche Regeln gerade gelten. Dass bei Götterurteilen oft auch Schlangen verwendet werden, ist nahe liegend – in der Regel Giftschlangen, die der Angeklagte berühren oder gar reizen muss. Auch sonst werden zum Tode Verurteilte häufig den Göttern geopfert, indem man sie Gift- oder Würgeschlangen vorwirft.



Wirtschaft

Drei Pflanzen machen die Nahrung der meisten Shindrabarim aus: der *Reis*, die mehligen, meist zu einer Paste verarbeiteten *Pisangbeeren* und die *Kokosnüsse*. Ergänzt wird diese Kost durch das Fleisch der Haustiere und durch Fisch; prägend ist die Frucht der *Kerhipalme*, die gemahlen als scharf-pikantes, gelbbraunes Gewürz bei keinem Reisgericht fehlen darf.

Der Dschungel von Shindrabar birgt immense Naturschätze, doch gibt es kaum Plantagen. Meist zahlen die Dörfer ihre Tribute, indem sie Waldläufer nach Raubtierpelzen ausschicken, bunten oder gar goldenen Edelhölzern und Federbälgen oder Gewürzen und Farbstoffen exotischer Blüten und Ranken. Später verkaufen die Tempelpriester dann alles, was sie nicht für die eigene Prunkentfaltung brauchen, gegen gutes Gold an fremde Kauffahrer.

Zu den wichtigsten Produkten Shindrabars aber zählen die unzähligen Heil- und Giftkräuter sowie die Gifte der Vipern und Kobras, die bei Alchimisten und Magiern hoch begehrt sind.

Religion

Die Shindrabarim glauben, dass die Urschlange die Welt erschuf, indem sie Verse aussprach, aus denen die Steine, Pflanzen, Tiere, Geister und Götter wurden. So wie bei den Tieren die Schlange über dem Affen steht (die Menschen sind irgendwo dazwischen eingeordnet), stehen den Geistern die Shindra voran, und auch unter den unzähligen Göttern gibt es eindeutige Ränge.

Die beiden wichtigsten, konkurrierenden Glaubensrichtungen unterscheiden sich in keiner geringeren Fragen als der, wer die Urschlange ist und welche Rolle der Mensch in ihrer Schöpfung spielt.

Die Lehre von *Oraprandya der Lichten*, einer Gottheit, die mit der Sonne verbunden ist und von den übrigen Göttern ebenso verehrt wird wie die Götter von den Sterblichen, predigt die Vorherbestimmung, durch die die Urschlange alle Entwicklungen bereits in der Entstehung festgelegt hat. Die Orapranditen lehnen Zauberei als den jämmerlichen, aber dennoch ungehorsamen Versuch ab, die Vorherbestimmung zu manipulieren.

Die andere Schule, die dem Sterblichen einen freien Willen zubilligt und lehrt, dass man sein eigenes Schicksal beeinflussen kann, nennt als Urmutter *Trikamadha die Nächtliche*, die mit dem Mond assoziiert wird. Die Tradition der Trikamadhiten steht der Magie deutlich wohlwollender gegenüber. In der Regel können die beiden Sekten miteinander auskommen, und Zwistigkeiten werden durch endlose und ermüdende philosophische Dispute ausgefochten.

Einige der 'minderen' Götter sind allgemein bekannt und werden von vielen auch mit den Wandelsternen assoziiert: *Valandya* ist die Göttin der Liebe, des Glücks und der Zufriedenheit; *Naratha* schenkt den Richtern und Regenten Weisheit; *Radrishi* nimmt die Seelen der Verstorbenen in ihre Obhut und schenkt mit milden Träumen Trost. *Garima* fördert die Künstler und Schmuckhandwerker, *Karappa* gebietet über den Wind, die Reisenden, Fischer und Seefahrer. *Punajama* ist der kriegerische Verteidiger der Götter, doch er ist von jähzornigem Wesen, und es gilt als fragwürdig, sich ihm ganz zu verschreiben. Zu den eher zweifelhaften Göttern zählen noch *Vajrusha*, der Gott der Listen und Geheimnisse, sowie *Lashni*, der Verführer, der zu Triebhaftigkeit, Gier und unfrommen Gedanken verleitet, indem er die tierhaften Seiten des Gemüts anspricht.

Die Hausgöttinnen, die sich speziell um eine Sippe kümmern, werden unter dem Namen *Apadravya* zusammengefasst. Ihr eigentlicher Eigenname ist mit dem der Familie identisch; und wie die Menschen können auch Apadravya ehrgeizig oder faul, einflussreich oder machtlos sein, wenn auch alles nach göttlichen Maßstäben. Dadurch erklärt man sich auch den Erfolg, Reichtum und gesellschaftlichen Erfolg einiger Familien, wobei es wieder von der allgemeinen Weltsicht abhängt, ob eine Sippe ihren Status als vorherbestimmt akzeptiert oder versucht, ihre Apadravya durch besondere Opfergaben und Gelübde zu größerem Einsatz anzustacheln. Wenn hingegen eine Sippe derart verarmt, dass sie zum allerletzten Mittel greifen und eine wohlhabende Dynastie bitten muss, sie als in Not geratene Verwandte in die eigenen Reihen aufzunehmen, ist sie als eigene Familie erloschen und alle Reliquien ihrer unzuverlässigen Sippengöttin werden vernichtet.

Als Beispiel für die *Zahlenmystik* Shindrabars sei die Überzeugung genannt, dass ein Derenjahr für die Götter wie eine Stunde sei und 24 Jahre daher einen Göttertag bilden. Jeder sollte vor dem 24. Geburtstag Vater oder Mutter werden, um den Zyklus der Lebensalter nicht zu durchbrechen. Ganze 8.760 Derenjahre sind ein Götterjahr, nach dem große Umwälzungen geschehen; aber es ist auch eine Stunde der Urgottheit. 210.240 Jahre sind demnach ein 'Tag der Urschlange' (und 24 Götterjahre). Manchmal wird diese Periode auch in eine Lichte und eine Dunkle Hälfte geteilt, und viele Eremiten haben berechnet, dass gerade ein neuer Tag der Urschlange angebrochen sei und gewaltige Veränderungen bevorstehen.

Sitten und Brauchtum

Um sich den götternahen Shindra anzugleichen, ist es üblich, seinen Leib so gut wie möglich zu enthaaren und auch das Haupt zu scheren. Dazu ist es weit verbreiteter Brauch, sich ein Python-Muster in die Haut tätowieren zu lassen. Vor allem Priester können es sich leisten, sich am ganzen Körper mit lebensechten Hautbildern zu schmücken, während Fischer und Bauern einige stilisierte Flecken und Wellenlinien im Gesicht, auf den Handrücken und den Armen tragen.

Die abgestreiften Schlangenhäute werden von den Priestern zu allerlei Lederwerk und Kultobjekten verarbeitet, dem Laien ist ihr Besitz hingegen verboten. Dass Gläubige nach dem Tode vollständig gehäutet werden, um den Beginn ihres neuen Lebens anzuzeigen, ist nur noch auf einigen abgelegenen Inseln üblich; während viele Heiler auch heute noch bestimmte Hautpartien des Erkrankten abziehen, um den Neuanfang nach dem Siechtum zu symbolisieren.

Während all diese Formen gottergebener Frömmigkeit beim Ausländer meist Befremden hervorrufen, haben die *Payandris* auch auf dem Festland einen guten Ruf – junge Tempeltänzerinnen, die sich so geschmeidig wie Schlangen winden können. Unzählige Potentaten des Imperiums und Makshapurams würden sie als Schau- und Lustobjekte begehren und teuer bezahlen. Doch die Schlangenpriester haben es für unfromm erklärt, dass jemand anderes als sie selbst in den Genuss der Darbietungen kommt.

Die Inseln der Nyamaunir

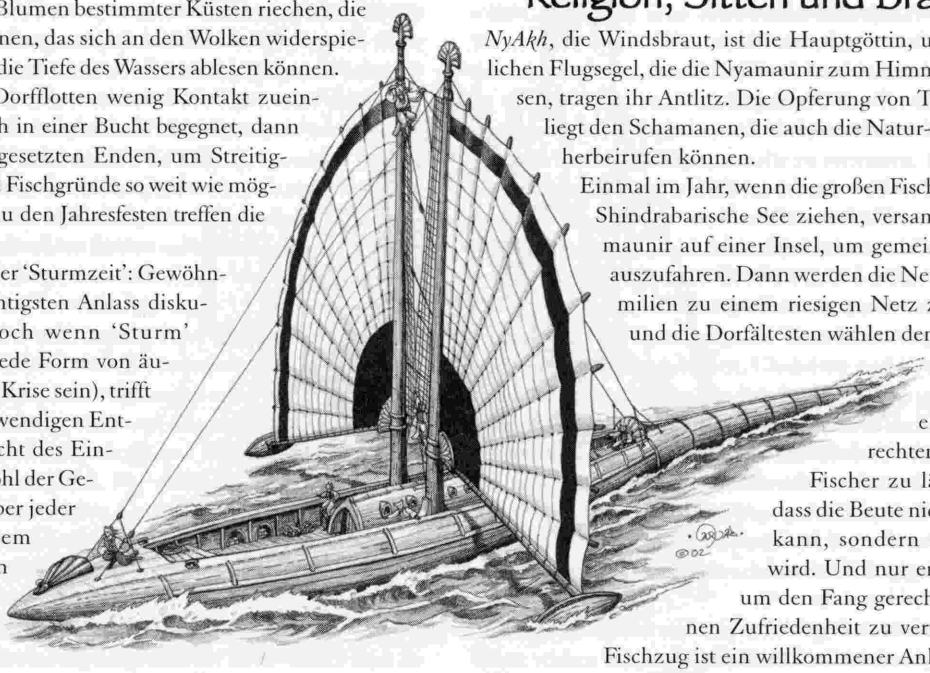
Die Nyamaunir leben vor der Küste der Inseln **Ilambajan** und **Doluwan** im Nordosten des Archipels in nomadischen Dorfverbänden von einigen hundert Leuten, von denen jeweils ein oder zwei Dutzend als Sippe ein doppelkieliges Hausboot bewohnt. Innerhalb der Dörfer gibt es vornehme und weniger vornehme Familien, und aus der angesehensten von ihnen wird von den Sippenältesten die Dorfälteste berufen. Die Dörfer ankern in der Regel für einige Wochen irgendwo an der Küste, während die Nyamaunir im Hinterland jagen, am Strand nach Schalentieren suchen und auf der See fischen.

Nyamaunir legen wenig Wert auf Grundbesitz und verlassen ein Stück Land, wenn das Jagen und Ernten zu aufwändig wird. Nur ihre Abscheu vor den Ungeheuern der Meerestiefe und die damit verbundene Tradition der Baumbestattungen lässt sie an manchen kleinen Friedhofsinseln erbittert festhalten. Diese Inseln haben sie, zusammen mit ihrer Freiheit, in einem zähen Kampf den Menschen abgerungen und verteidigen sie nun buchstäblich mit Zähnen und Klauen.

Bei der Fahrt auf Hoher See sind sie begnadete Navigatoren, die noch auf Meilen die typischen Blumen bestimmter Küsten riechen, die Farbe eines Landes erkennen, das sich an den Wolken widerspiegelt, oder am Wellengang die Tiefe des Wassers ablesen können.

Gewöhnlich haben die Dorfflotten wenig Kontakt zueinander, und wenn man sich in einer Bucht begegnet, dann ankert man an entgegengesetzten Enden, um Streitigkeiten um Jagdreviere und Fischgründe so weit wie möglich zu vermeiden. Nur zu den Jahresfesten treffen die Sippen zusammen.

Prägend ist das Konzept der 'Sturmzeit': Gewöhnlich wird auch beim nichtigsten Anlass diskutiert und gehandelt, doch wenn 'Sturm' herrscht (und das kann jede Form von äußerer Gefahr oder innerer Krise sein), trifft die Sippenälteste alle notwendigen Entscheidungen und das Recht des Einzelnen tritt hinter dem Wohl der Gemeinschaft zurück. Da aber jeder Sippenälteste nach einem 'Sturm' abgesetzt werden kann, wird die Befehlsgewalt meist recht verantwortungsvoll ausgeübt.



Die Nyamaunir leben als Seefahrer vor allem von dem, was sie dem Meer abringen. Ihre Fangüberschüsse verarbeiten sie zur Handelsware: Bei den Menschen und Amaunir der Städte sind getrocknete Fische, Tintlinge und Meerkürbisse beliebt. Besonders typisch sind das *KhruPu*, ein Fladenbrot aus gemahlenen Trockenkrebsen und Trockenfisch, und das *MauRua*, die berühmt-berüchtigte Würzsoße aus Salz, Most und vergorenen Fischresten.

Aus den Dschungeln und Mangrovenwäldern beziehen die Nyamaunir exotische Lederarten, Trophäen, bunte Federbälge und allerlei pflanzliche Produkte, allen voran das Bambusrohr für den Schiffsbau, Trink- und Fleischkokosnüsse sowie Palmbast. Im Handel mit den Bewohnern der Küstenstädte erwerben sie vornehmlich Waren, Waffen und Werkzeuge aus Metall sowie Nepeta und Valrakraut.

Religion, Sitten und Brauchtum

NyAkh, die Windsbraut, ist die Hauptgöttin, und die drachenähnlichen Flugsegel, die die Nyamaunir zum Himmel emporsteigen lassen, tragen ihr Antlitz. Die Opferung von Tier oder Mensch obliegt den Schamanen, die auch die Natur- und Planetengeister herbeirufen können.

Einmal im Jahr, wenn die großen Fischschwärme durch die Shindrabarische See ziehen, versammeln sich die Nyamaunir auf einer Insel, um gemeinsam zum Fischzug auszufahren. Dann werden die Netze der einzelnen Familien zu einem riesigen Netz zusammengeknüpft, und die Dorfältesten wählen den besten Fischer zum Anführer, dem Fischermeister. Nur er allein kennt den rechten Moment, wenn die Fischer zu lärmen beginnen, so dass die Beute nicht mehr ausbrechen kann, sondern ins Netz getrieben wird. Und nur er ist erfahren genug, um den Fang gerecht und zur allgemeinen Zufriedenheit zu verteilen. Dieser reiche Fischzug ist ein willkommener Anlass für wilde Feiern, bei denen die alten Verwandtschaftsgefühle beschworen werden, aber auch junge Nyamaunir auf der Suche nach einer Liebschaft von einer Sippe zur anderen wechseln.

Die Wüste Narkramar – glühendes Land

»Die Narkramar zu betreten, heißt den Göttern ein Opfer zu bringen. Ich verspreche dir, deine Reise wird eine einzige grausame Prüfung sein. Zunächst wird die Sonne dir jeden Zoll Haut verbrennen, den du nicht vor dem zornigen Himmelsauge verbirgst. Als nächstes folgen die Augen. Sie werden dir wie glühende Kohlen scheinen, die sich tiefer und tiefer in deinen Schädel brennen. Sie werden die Luft um dich herum tanzen lassen, dir Dinge zeigen, die es nicht gibt ... oder zumindest nicht geben dürfte. Deine Zunge aber wird sein wie ein verdorrtes Blatt, und sie wird dir den Rachen wund scheuern, wenn du zu sprechen versuchst. Zunächst wird all dein Denken um den nächsten Schluck Wasser kreisen, den dir die Feuergeborenen erlauben, denn sie hüten alle Wasservorräte der Karawane. Doch bald schon wirst du nur noch darauf hoffen, dass die Götter dich in ihre sanften Arme schließen und mit einem langen Kuss deinen letzten Atemzug trinken. Keine Stunde willst du mehr sein, nicht länger deine Augen am glühenden Horizonten verbrennen.

Dies ist die Zeit, in der die Feuergeborenen zu deinen Folterknechten werden. Sie werden darauf achten, dass dein Leben nicht dem Kerker aus Fleisch und Knochen entflieht, denn bevor die Reise begann, haben sie einen Vertrag mit dir geschlossen, dich lebend bis an dein Ziel zu bringen. Es mag sein, dass sie dich in Fesseln schlagen und du wie eine der Traglasten auf ihre grässlichen Reittiere geschnallt wirst. Du wirst alles sehen: den Sand, der zu leben scheint, Seen wie aus flüssigem Zinn, weiße Felsen, die wie Titanengebein in den Himmel ragen. Am Ende der Reise wird dein Verstand vielleicht wildem Wahn gewichen sein, doch die Feuergeborenen werden den Vertrag einlösen. Dein Körper wird das Ziel erreichen, und es wird noch Leben in ihm sein, ganz wie sie es dir in der Nacht des Schwurs versprochen haben. Selbst wenn die Götter es gnädig mit dir meinen und ihr schützender Schatten über deiner Reise liegt – wenn du die Narkramar verlässt, sei gewiss, wirst du ein anderer geworden sein. Etwas nimmt die Wüste von jedem!«

—aus dem Reisetagebuch des Kaufmanns Darion Veranthes, Balan Cantara

Die Lamamach

Wenn die Narkramarer sagen, die Wüste sei weit wie ein Meer – immerhin bedeutet Narkramar 'das Meer, das in die Nacht gegangen

ist' –, dann meinen sie es weniger poetisch als vielmehr melancholisch. Sie glauben wirklich, die große Wüste sei einst ein weites Meer gewesen, aus dem sich flache Inseln erhoben. Auf diesen Inseln aber lebten ihre Ahnen im Überfluss, umgeben von immer blühenden Gärten. Doch dann kam der 'Tag der Finsternis'. Die Ahnen begingen einen Frevel, über den kein Wüstenbewohner auch nur in Andeutungen zu sprechen wagt. Die Götter zürnten. Es heißt, sie verschwanden in die Nacht, und mit ihnen ging auch das Meer. Die Himmelsherren zerbrachen im Zorn ihre Waffen und schleuderten sie auf die Erde, die zu bluten begann, und so entstand dort, wo einst Wellen wogten, die Narkramar. Die Waffen der Götter aber haben Wunden geschlagen, aus denen auch heute noch Blut strömt. So gibt es gerade im Norden der Wüste viele Orte, an denen giftiger Schlamm aus der Erde quillt oder gar flüssiges Gestein. Die Berge aber, die die Wüste im Norden begrenzen, heißen **Lamamach**, die Götterklingen. Schwefliger Nebel zieht dort durch Täler, so tief, dass nie der Glanz des Himmelsauges ihren Boden erreicht. Ungezählte Karawanen wurden hier schon durch den üblen Atem der Erde vernichtet, nur weil der Wind plötzlich drehte und es für die Reisenden, die sich eben noch sicher wähnten, kein Entkommen mehr gab.

Da die Wunden, die die Götterwaffen geschlagen haben, sich nicht schließen wollen, lässt der nimmer endende Schmerz noch heute das Erdreich erzittern; und so können plötzliche Beben ohne Vorwarnung ganze Berghänge in Bewegung geraten lassen.



Die innere Wüste

Wer die Lamamach glücklich überwunden hat, vor dem erstrecken sich Hunderte Meilen tödlicher Wüsten. An manchen Stellen soll es so heiß sein, dass Seen aus flüssigem Zinn und Blei in flachen Felsmulden stehen. An anderen Orten scheinen schreckliche Kräfte gewütet zu haben, denn der feine weiße oder rote Sand ist auf Quadratmeilen zu Glas geschmolzen. Berühmt sind auch die steinernen Wälder, große Gebiete aus bis zu baumstammdicken Korallen, deren Äste hoch in den Himmel greifen. Wenn der Wind durch diese toten Haine streicht, hört man bisweilen eine feine Melodie, die schon manch einen Wanderer alles um sich herum vergessen ließ.

In den Weiten der Narkramar trifft man jede erdenkliche Form der Wüste an: Ebenen, die mit schwarzen Basaltbrocken übersät sind, zwischen denen sich die Karawane mühsam einen gewundenen Weg suchen muss. Ausgetrocknete Seen haben rissige Krusten aus Salz und Schwefel zurückgelassen. Das Wasser vieler Quellen ist von den Giften der Erde verunreinigt und muss oft aufwändig aufbereitet werden, bevor man es trinken kann. Die Karawanen müssen immense Nahrungsvorräte für Mensch und Tier mitführen, denn abseits der großen Städte findet sich manchmal für Wochen nicht einmal dürres Dornengestrüpp. Wer immer in diese menschenfeindliche Wüste reisen will, ist auf die Hilfe der **Dralquabar**, der Feuergeborenen, angewiesen. Diese Nomaden teilen sich in zwei große Völker, die miteinander auf das ärgste verfeindet sind: die unheimlichen **Schabkrah** aus der nördlichen Narkramar und die **Sholai** aus dem Süden. In ihren Händen liegt der gesamte Karawanenhandel der Eshbathi, der neuen Städte, die gleich fruchtbaren Inseln an den wenigen ergiebigen Wasserstellen im Inneren der Narkramar liegen.

Weitere Informationen zu den Völkern der Feuergeborenen und ihrer Kultur finden Sie auf den Seiten 136f. sowie im Band **Handelsfürsten und Wüstenkrieger**.

Eshbathi – Die neuen Städte

»Wir hatten die Lamamach hinter uns gelassen und wanderten durch eine weite Ebene, in der aus teichgroßen Löchern heißer Schlamm sprudelte und wo der verkrustete Boden himmelhohe Rauchfontänen ausspie. Einmal wurden wir Zeugen, wie ein junges Katzenweib, das sich ein Stück vom Karawanenweg entfernt hatte, von einem Strahl heißen Wassers überrascht wurde, der unvermittelt aus dem Boden emporschoss. Sie war tot, bevor sie schreien konnte. Unsere Führer holten ihren Leib, als das Wasser versiegt war, und verfütterten ihn an die großen Tausendfüßler, die geduldig die Käfige mit unserer kostbaren Fracht trugen. [...]

Es war am siebzehnten Tag in der rauchenden Ebene, als wir sie zum ersten Mal sahen: Salahbathlama, die Stadt der Götterträne. Wie ein Berg erhob sie sich in der Ferne aus der Ebene, rötlich schimmernd, verheißungsvoll! Nur wenige Augenblicke sahen wir sie, dann verschwand sie wieder hinter Schleiern aus Rauch und Wasserdampf. Noch drei Tage sollte es dauern, bis wir die nördlichste der Eshbathi erreichten. Besser gesagt, erreichten wir den Ring von Oasen, der die Stadt umgibt, denn keinem ist es erlaubt, die Stadt ohne das Geleit der Einheimischen zu betreten. Und dann legten unsere Führer mit den schwarz verkrusteten Körpern ein weiteres Mal Zeugnis von ihrer unsäglichen Grausamkeit ab. Wie auf ein geheimes Zeichen zerrten sie wohl ein Dutzend Männer und Frauen von ihren Reittieren, stießen ihnen ihre langen Speere durch den Leib und verfütterten die Leichen an die grässlichen Käfer. [...]

Keine Stunde nach den Morden erreichte uns eine vielköpfige Reiterschar aus Salahbathlama. Sie ritten auf Ghaal, jenen seltsam buckligen Rindern, die man oft am Rand der Einöden antrifft. Abgesehen von bunten Armbändern und Fußreifen auf geflochtenen Binsen waren sie nackt. Ihre ölige, schwarze Haut hatten sie mit Zeichen aus schwefelgelbem Sand beschmiert, und die Haare waren mit rotem Lehm zu merkwürdigen Skulpturen geformt, die an Termitenhügel erinnerten. Sie waren mit fast mannshohen Schilden aus geflochtenem Stachelgras gewappnet und Speeren, auf denen schwertlange Klingen saßen. Schweigend umringten sie unsere Karawane und brachten uns auf einen weiten, ummauerten Hof, der noch vor dem ersten Oasendorf lag. [...]

Man hatte uns in ein weites Mauergeviert gesperrt, wohl siebenhundert mal siebenhundert Schritt durchmessend. Dies mag euch groß erscheinen, doch zählte unsere Karawane 1200 Köpfe, die Tiere nicht mitgezählt. Daran, den Wall aus schwarzem, glasartigem Stein zu übersteigen, war nicht zu denken. Er war wohl vier Mann hoch, und auf seinem Kamm patrouillierten Wächter auf und ab, die uns aufmerksam beobachteten. Entlang der Mauer boten gemauerte Bögen während der heißesten Tagesstunden Zuflucht. Im Hof standen etliche Steintröge, die nach Sonnenuntergang von einem Zulauf am Boden mit bitter schmeckendem Wasser gespeist wurden, das vor Sonnenaufgang wieder durch schmale Abflüsse versickerte. Alles, was die Karawane zum Leben brauchte, wurde an Flaschenzügen von den Mauern herabgelassen. [...]

Am siebzehnten Tag unserer Gefangenschaft schließlich gelang es mir, einen der Karawanenführer zum Reden zu bringen. Er wies auf den Boden mit seiner dicken Aschenschicht und den weißen Splittern, die ich bislang für Bimsstein gehalten hatte. Dann führte er mich zur Mauer und ließ mich die ölige Rußschicht betasten, die sich über die glatten Steine zieht. Die Salaloh, Tränenträger, wie die Bewohner von Salahbathlama genannt werden, hatten uns in den Hof gesperrt, um zu beobachten, ob binnen von sieben mal sieben Tagen einer von uns an einer Krankheit sterben würde. Sollte dies geschehen, würden sie flüssiges Feuer in unser Gefängnis leiten, um die ganze Karawane zu vernichten. Deshalb hatten die Feuergeborenen die Schwachen und Kranken getötet, bevor die Wächter der Stadt kamen. [...]

Endlich öffneten sich die Tore unseres Gefängnisses, und wir wurden, eskortiert von den Büffelreitern, zur Stadt geführt. Einen ganzen Tag lang ritten wir durch den weiten Oasengürtel, der die Salahbathlama umschließt. Tausende von Palmen warfen ihren Schatten über kleine Felder, auf denen Hirse und allerlei

Gemüse angebaut wird. Auch Weizenfelder sah ich, deren Ähren doppelt so lang waren wie in unseren Landen! Die Bauern dort sind nackt bis auf breitkrempige Strohhüte; um den Hals tragen sie, an zierlichen Perlenketten, kleine Phiolen aus buntem Glas. Es heißt, sie sammeln darin Tränen, die sie an jedem Abend den Göttern der Stadt opfern. [...]

Wie eine Säule, die entworfen wurde, um den Himmel zu tragen, ragt Salahbathlama in Schwindel erregende Höhen empor. Wir ziehen eine meilenlange Rampe hinauf, die uns vorbei an verlassenen Vierteln in den bewohnten Teil der Stadt führt. Wenn ein Haus aufgegeben wird, füllt man es mit rotem Wüstensand und nutzt es als Fundament für das neue Gebäude. So wächst die Stadt seit Jahrhunderten in die Höhe und hat sich dabei den Hügel, auf dem sie ruht, selbst geschaffen. Doch nicht alle Straßen und Gassen werden aufgefüllt. Es soll ein gewaltiges Netz von Höhlen, Tunneln und Schächten geben, in denen Eimerketten und Wasserräder das kostbare Nass aus der Tiefe holen. [...]

Die Architektur der Stadt hat für einen Nordländer wie mich etwas Beunruhigendes. Nirgends sieht man gerade Linien oder rechte Winkel. Die Straßen, denen unsere Karawane folgt, winden sich gleich Schlangen, und sie führen durch eine Welt der Finsternis, denn in die tiefsten noch bewohnten Stadtviertel fällt niemals der Blick des Himmelsauges. Alle paar Schritt sind große, grüne Steine in die Lehmwände eingelassen, die ein unheimliches Licht abgeben, das fast sofort wieder von den mattroten Mauern verschluckt wird. Die Häuser der Bauern und Handwerker bestehen aus Schilfrohr und Strohmatten, die mit rötlichem Lehm beschmiert werden. Ihre Form erinnert an Kuppeln, manchmal auch an Bienenstöcke. Die Gassen wimmeln nur so von Menschen, die uns mit ängstlichen Blicken verfolgen. Es stinkt nach allerlei Unrat, Schimmel und den Ausdünstungen Tausender Menschenleiber. Bald ist mein Mund verklebt vom Lehmstaub, der überall in der Luft hängt, und meine Kleider sind mit feinem, rotem Puder überzogen. [...]

Einen ganzen Tag lang dauerte unser Aufstieg durch die labyrinthische Unterstadt, bis wir einen weiten Platz erreichten, der von einem hohen Deckengewölbe überspannt wurde. Durch große, runde Öffnungen sahen wir endlich wieder Tageslicht. Diener des Priesterkönigs erwarteten uns und führten alle Fremden in ein Badehaus, das gänzlich aus Lapislazuli und Jade erbaut zu sein schien. Die Feuergeborenen aber blieben zurück. Wir wuschen uns mit köstlich süßem Wasser und wurden mit perlenbestickten Gewändern beschenkt, derer sich ein Fürst nicht hätte schämen müssen. Dann führten uns die Diener eine weite Treppe hinauf, ins Tageslicht. Wir durchquerten einen Garten voller wundersamer Blüten. [...]

Stunden warteten wir und litten in unseren prächtigen Gewändern in der Glut der Sonne, bis in der Abenddämmerung das goldene Tor am nördlichen Ende des Platzes geöffnet wurde und über eine strahlend weiße Treppe, die geradewegs in den Himmel hinein zu führen schien, das Gefolge des Priesterkönigs herabstieg. [...]

Gar seltsam anzuschauen sind die Edlen von Salahbathlama. Während die Haut ihrer Diener schwarz wie die Nacht ist, erinnert der Teint der Adligen und Priester an weißen Marmor. Sie sind hoch gewachsen, und ihre Schädel wölben sich seltsam nach hinten. Am Leib tragen sie Gewänder aus durchscheinenden Stoffen oder Perlenketten; sie schmücken sich mit breiten Armreifen und Gürteln, auf denen kostbare Gemmen prunken. Es scheint, als würden sie ihre hellen, haarlosen Körper gerne zeigen. Sie bewegen sich mit großer Anmut. Doch fast zu Tode erschreckte ich mich, als eine der Damen meinen Arm berührte und mein Fleisch prüfend zwischen den Fingern rieb. Ihre Haut war trotz der Hitze kalt, und sie fühlte sich so glatt und hart an wie Porzellan. [...]«

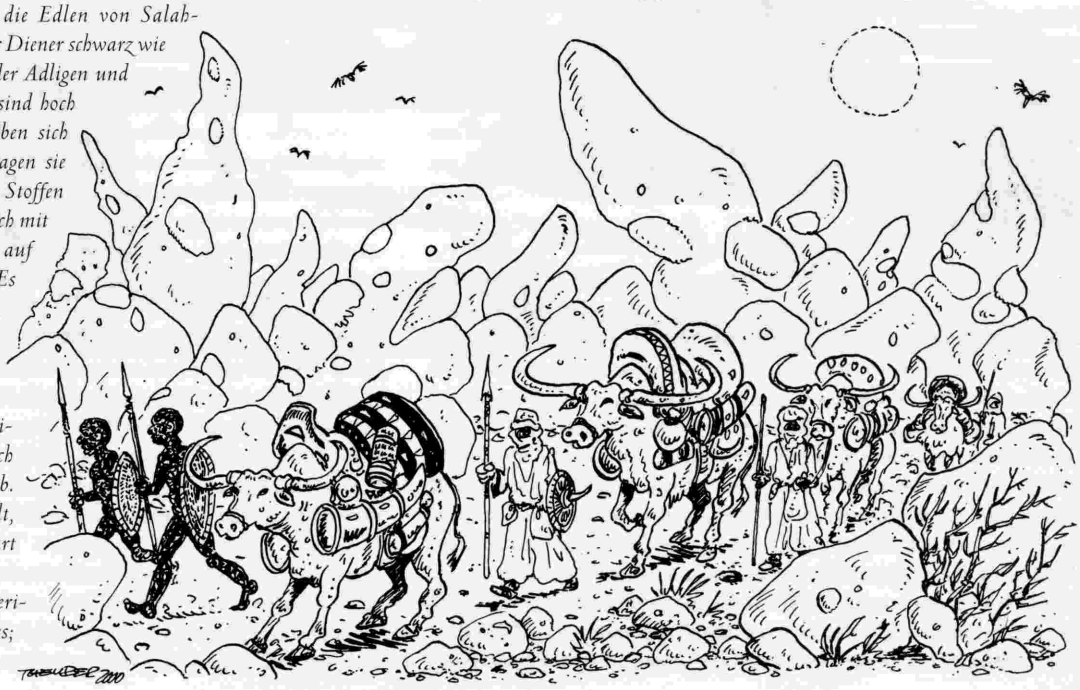
—aus dem Reisetagebuch des imperialen Kaufmanns Darion Veranthes; Balan Cantara

Eshbathi, die neuen Städte, werden die gewaltigen Oasenstädte genannt, die in fast völliger Isolation im Inneren der Wüste liegen. Die meisten von ihnen sind nur mit Hilfe der Feuergeborenen zu erreichen, und obwohl etliche davon einst dem Imperium einverleibt waren, scheint vieles an Wissen über sie verloren oder aber in geheimen Bibliotheken vergraben zu sein. Was man auf den Straßen und Märkten der imperialen Städte über die Eshbathi hört, klingt oft sehr märchenhaft. So sollen jene Städte versuchen, möglichst weit in den Himmel hinauf zu wachsen, denn eines Tages, wenn die alten Götter zurückkehrten, würde die höchste aller Städte ihnen die unterste Stufe der Göttertreppe ersetzen, die einst verloren ging. Jene Stadt würden sie dann zu ihrer Heimat wählen, und die Wüste rings umher werde zu einem einzigen Garten erblühen.

Befremdlich ist auch die Art und Weise, wie man Fremden begegnet. Meist werden sie mit ausnehmender Freundlichkeit empfangen und wie Fürsten bewirtet, doch heißt es auch, dass über Eshbathmar jeden Morgen ein blauer Vogel kreist, der sich einen Fremden zum Fraße wählt. Auch lässt man Karawanen manchmal wochenlang vor den Toren einer Stadt warten, um sicherzugehen, dass sich kein Kranker darunter befindet. Letztlich jedoch sind Reisende willkommen, denn sie sind das Band zur Welt. Begehrte Güter für den Karawanenhandel sind Metallwaren jeglicher Art, denn in vielen Eshbathi fehlt es an Erzen oder der Möglichkeit, Metalle zu verhütten. Den größten Gewinn verspricht noch immer der Handel mit weißen Sklaven und anderen Luxusgütern, nach denen die reichen Stadtherrscher gieren. Berühmt ist auch die Sammelleidenschaft jener Priesterfürsten und Könige. So verwenden manche einen Großteil ihrer Schätze auf Gärten, in denen Pflanzen aus aller Welten Länder zu bewundern sind, oder legen Parks an, in denen die fremdartigsten Tiere leben. Andere wiederum sammeln Krüppel, Missgeburten, Chimären und Kreaturen, die jeder, der gesunden Verstandes ist, für Fabelwesen halten würde.

Allen Städten ist gemein, dass sie in einem endlosen Krieg mit ihren Nachbarn liegen, doch kommt es nur selten zu wirklich großen Schlachten, denn Hunderte von Wüstenmeilen trennen die Feinde voneinander. Stattdessen hat man andere Wege gefunden, dem Gegner zu schaden – zum Beispiel, indem man Kranke mit Karawanen in die Nachbarstadt schickt, um schreckliche Seuchen wie die Lungenfäule oder die Blutpest zu verbreiten.

Im Vergleich zu den schlanken, hoch gewachsenen Feuergeborenen der Wüste wirken die Bewohner der Städte klein und gedrungen. Die Haut der Arbeiter, Händler und Sklaven ist hellbraun bis tiefschwarz, das Haar schwarz oder von dunklem Rot, die dunklen Augen sind mandelförmig und leicht schräg gestellt. An Stirn und Wangen tragen sie Ker-



ben, die der Hautkühlung dienen. Die Ärmsten färben sich die Haare mit den Salzen der Wüste, bis sie metallisch glänzen, den schimmernden Panzern der Insekten ähnlich.

So verwirrend und unübersichtlich die Zahl der Gesetze in den verschiedenen Wüstenstädten ist, so einfach ist letztlich die Rechtsprechung, denn es gibt nur zwei Strafen: entweder die Sklaverei oder aber die Entwässerung, eine bestialische Hinrichtungsart, die sich über viele Tage hinziehen kann. Dem Körper des Verurteilten wird alles Wasser entzogen, um es dem Wasserschatz der Stadt wieder hinzuzufügen. Als Fremder tut man gut daran, sich genau über die Gesetze der Stadt zu informieren, denn auf die Verschwendung von Wasser – egal in welcher Form – stehen strenge Strafen.

So unterschiedlich wie die Formen der Wüste ist auch das Aussehen der Eshbathi. Manche sind sehr schlicht, aus gestampftem Lehm erbaut. Andere hingegen bestehen ganz aus Obsidian, Alabaster oder Granit. Man munkelt sogar von einer Stadt aus Glas und Kristall, von der ein so helles Licht ausgeht, dass jeder, der sie mit ungeschützten Augen sieht, von ihrem Glanz geblendet wird.

Die wohl berühmteste der Eshbathi ist **Eshbathmar**, die 'neue Stadt am Meer'. Sie liegt an der Mündung des Haratta, was 'bitteres Wasser' bedeutet, und verfügt über zwei große Häfen. Ihre Bewohner nennen sich stolz *Karoufi*, die 'Unbefleckten', denn als in alter Zeit das Meer zurückwich, blieb allein ihre Heimatstadt von Wellen umspült, obwohl der Wasserspiegel so tief gesunken war, das man eine neue Stadt am Meer errichten musste. Sie schlossen daraus, dass sie von den Göttern auserwählt wurden. Durch den großen Seehafen kommen zahllose Fremde in die Stadt, und die Karoufi selbst reisen auf ihren stolzen, vogelköpfigen Schiffen, den *Shalassi*, bis zu den fernsten Gestaden. Keine andere der Wüstenstädte ist so offen für Fremde, und keine war so lange besetzt von den Truppen des Imperiums. Zu den bemerkenswerten Errungenschaften der Karoufi gehören die *Mar Suakim*, große, schiffsähnliche Gefährte, die über das Land gleiten und in Konvois bis tief in die Wüste segeln, um die Kostbarkeiten der Narkramar zum Meer zu tragen.

Geheimnisse der Narkramar

Zahllos sind die märchenhaften Geschichten, die über die große Wüste und ihre Schätze erzählt werden. Immer wieder hört man dabei von den Lamassu, die von den Wüstenbewohnern wie Götzen verehrt werden. Es heißt, die Lamassu seien große, geflügelte Stiere mit bärtigen Menschenhäuptern, die die Götter am Tag der Finsternis zurückgelassen hätten, damit sie über die Menschen wachen. Auf jedem der hohen Tafelberge in der Wüste soll inmitten alter Ruinen ein Lamassu leben. Wer es schafft, einen dieser Berge zu erklimmen, der hat das Recht erworben, vor einen der Lamassu zu treten und von ihm eine Aufgabe gestellt zu bekommen. Wird diese Aufgabe binnen Jahr und Tag gelöst, so ist der Lamassu seinerseits verpflichtet, dem Kühnen für ein Jahr und einen Tag zu dienen. So mag es selbst einem Bettlerknaben gelingen, zum Priesterkönig einer Eshbathi aufzusteigen.

Einige verrückte Gelehrte behaupten, dass am Tag der Finsternis das Meer nicht zurückgewichen sei, sondern vom Boden der Wüste verschlungen wurde, und dass sich tief unter der Wüste in himmelhohen Höhlen große Seen befinden. Weil das Wasser dort seit Jahrtausenden unbewegt steht, habe sich das Salz zu Kristallen geformt und an den Wänden abgelagert, so dass das Meerwasser süß wurde. Manche der Brunnen unter den Eshbathi sollen bis zu diesen Seen hinab reichen. Doch das verschwundene Meer habe auch seine Wächter: weiße Echsen mit riesigen Augen, die in der Finsternis leben und manchmal des Nachts aus entlegenen Wüstenbrunnen und Oasen steigen, um jene zu meucheln, die ihren Geheimnissen auf die Spur gekommen sind.

Manche Reisende berichten davon, inmitten der Wüste von dicken Salzkrusten überzogene Schiffe gesehen zu haben, die nichts mit den Mar Suakim, den großen Landseglern der Karoufi, gemein hatten. Solche, von der Hitze verwirrten Reisenden sind es auch, die von Ruinen im Wüstensand erzählen – von Bauwerken, älter noch als die Städte auf den Tafelbergen, deren seltsame Geometrie und halb verschüttete Stufen verraten, dass sie weder für Menschen geschaffen wurden noch für Geschöpfe, die auch nur entfernt den Menschen ähnlich waren.



Von den Draydal und dem Krieg am Ghulenwall

Draydalân ist der größte und furchtbarste Feind des Imperiums – und erst wenn man die Draydal betrachtet, weiß man, dass im Vergleich dazu noch einiges Gutes im Reich des Thearchen steckt. Denn die Draydal sind eroberungslustige Anbeter eines namenlosen Schädelgottes, die alle Länder unter ihrer Herrschaft erbarmungslos ausbluten und veröden lassen. Ihre Heimat ist heiß und im trockenen Herzen Myranors gelegen, weit südwestlich vom heutigen Imperium, noch weiter als die Magokratie von Xarxaron, die sich als Schutzwall gegen die Draydal sieht. Es heißt, das Land dort sei eine Wüste voller lebloser Steine und Felsbrocken, doch schlimmer als jede von der Natur geschaffene Wüstenei, denn Draydalân wurde von seiner Bewohner eigener Hand verwüstet, indem sie gierig die gesamte Lebenskraft des Landes durch ihre dunklen Rituale ausgesaugt haben. Daher ist ihre Kultur so expansiv, denn anders als durch Eroberung neuer, noch unverbrauchter Länder könnten sie nicht überdauern.



Wäre Draydalân nicht zugleich der Ort ihrer wichtigsten und ältesten Tempel wie auch das Land, wo gewisse, für den Kultus wichtige Bodenschätze abgebaut werden, so hätten sie es wohl schon längst aufgegeben. Doch so ist es immer noch der skelettierte Kopf ihres düsteren Reiches, passend zu ihrer eigenen Erscheinung: Denn wenn die Draydal einst auch menschlich waren, so haben sie inzwischen durch die Verehrung des Schädelgottes eine immer weniger fleischliche, immer vergeistigtere Gestalt annehmen müssen. Die unteren Ränge der Offiziere, Plantagenverwalter und Sklaventreiber sind menschenähnlich, doch totenbleich, mit einer Haut, so durchscheinend wie Alabaster. Doch der Anblick ist nicht verführerisch, denn ihre blaugrauen Adern und die schwarzen Augenringe lassen sie eher geisterhaft aussehen.

Die Oberschicht der Armeekommandanten und der Gubernatoren über die unterworfenen Länder ist hingegen unverkennbar nicht mehr menschlich: Ihre Haut ist durchsichtig, und man erblickt jede blaue Ader, alle weißen Sehnen und sämtliche roten Muskeln, als wären sie lebendig gehäutet. Von ihren höchsten Priesteradligen heißt es, sie hätten unsichtbare Haut und Muskulatur und schienen daher nur noch Gerippe zu sein.

Die Herrschaft der Draydal ist auf den Glauben an ihren Schädelgott gegründet, als dessen erwähltes Volk sie sich betrachten. Sie vertrauen seinem Versprechen, dass er ganz Myranor für sie erneuern wird, wenn sie es erst einmal vollständig beherrschen und ihm alle Lebenskraft entzogen haben, um ihren Herrn damit zurückrufen zu können. Aus diesem Grunde kennen und benutzen sie zahlreiche Praktiken, um der Natur, zuerst aber lebenden Geschöpfen und am liebsten beseelten Wesen ihre Lebenskraft zu rauben und zu sammeln, teils für ihren Herrn, teils auch für sich selbst. Denn während sich die unteren Ränge noch von der traditionellen Draydalâner Kost aus Bitterkorn und Salzwurz ernähren, können die Angehörigen der Oberschicht damit nicht auskommen. Je 'vergeistigter' der Draydal, desto weniger kann er mit fester Nahrung anfangen und desto mehr fremde Lebenskraft braucht auch er zum Überleben.

Die Opfer dieses Lebensraubes erleiden ein weit schlimmeres Schicksal als selbst die Menschenopfer in den Tempeln des Imperiums, denn sie bleiben für eine schiere Ewigkeit in ihrem langsam verrottenden Körper gefangen und spüren, wie es scheint, jede Made, jede faulende oder zerhackte Faser in ihrem Fleisch. Wer direkt getötet wird, damit sein Schädel zu den Tausenden kommt, die die Mauern der Opferstätten und Tempelburgen schmücken, der kann sich noch glücklich schätzen. Die meisten aber werden in diesen unheiligen Untod versetzt, in dem sie als Ghule die Armeen der Draydal verstärken, unrettbar gequält von unstillbarem Hunger und Schmerz. Manche schätzen, dass die Ghule die Truppen Draydalâns auf die doppelte Zahl anschwellen lassen können. Doch da sie in ihrer unsterblichen Gier auch vor dem lebenden Fleisch ihrer Mitkämpfer nicht Halt machen, werden sie nur weitab der lebendigen menschlichen und pardischen Krieger eingesetzt, die den unterworfenen Völkern entstammen.

Die eigentlichen Draydal sind nur noch eine kleine Elite von nicht mehr als einigen Tausend, die dennoch ihr weit größeres Reich in einem ehernen Griff halten. Im Imperium schätzt man, dass im Draydalreich etwa eine Million Menschen von imperialer Abstammung leben, ungefähr ebenso viele von bansumitischem Blut und auch eine Million Menschen von jenem rothaarigen Volk, das sich Vesai nennt. Dazu kommt noch einmal ebenso viele Pardir, die hier keine unzuverlässigen Söldner sind, sondern entschlossene, fanatische Kämpfer, verschlagen und grausam. Sie beten nicht direkt zum Schädelgott, sondern zu dessen halbgöttlichen Boten Ghra-Khal, der ihnen als mächtiger schwarzer Pardir-Krieger mit den Schwingen eines Drachen erscheint.

Der Vormarsch der Schädelpriester

Vor etwa 250 Jahren verwüsteten die Chrattac bei ihrem Sturm gegen das Imperium fast ganz Nyranthal, während die Draydal im Süden Meranthal überrannten und erst vor den Toren Xarxarons zurückgeworfen werden konnten. Die Reste der beiden zerschlagenen Horasiate formierten sich zu einer Reihe mehr oder weniger unabhängiger Stadtstaaten, das Imperium verlor seine direkte Grenze zu Draydalân. Seit dieser Zeit sind die letzten sicheren Grenzen jene von Xarxaron und Rhacornos, denn immer öfter stoßen die Ghulenhorden der Draydal bereits in die Lande östlich des Blauen Orismani vor. Doch weil es mehrere tausend Jahre her ist, dass die Draydal dem Imperium erstmals ihre Stärke bewiesen haben, neigen die meisten Optimaten bis heute dazu, die von ihnen ausgehende Gefahr zu ignorieren. Obwohl die anthalischen Steppen und Savannen zum ständigen Kriegsschauplatz geworden sind, gibt es keine klaren Fronten zwischen Draydalân und

dem Imperium. Noch mitten in der Ghulensteppe findet man einzelne Dörfer, die sich dem draydalischen Einfluss entziehen – bis hin zu organisierten Widerstandslagern. Generell wächst die Macht der Schädelpriester aber stetig an, je näher man Draydalân kommt, und auch das Land, das man dort vorfindet, wird immer karger und lebloser.

Der Ghulenwall

Dieses schroffe Gebirge ragt wie eine Reihe gesplitterter Zahnstümpfe als natürliche östliche Grenze Draydalâns auf, trennt dieses mit einer Breite von 250 Meilen von Anthalia und erstreckt sich von Chrysirs Pfeiler im Norden über fast 700 Meilen bis zur Blutgischtmauer am Schädelgrund. Der *Ghulenwall* besteht vorwiegend aus Granit, der im Norden von kaltem Graublau ist, im Süden, zur *Blutgischtmauer* hin, dagegen rötlichbraun gefärbt ist. Vor allem in höheren Lagen hat Verwitterung und der verderbliche Einfluss draydalischer Rituale bizarre Felsformationen geschaffen – unnatürliche Anhäufungen lose aufeinander gestapelter Platten und Quader, die längst zu Tal gerutscht sein müssten.

Der nördliche Teil des Ghulenwalls ist unwegsam und nur von geübten Kletterern zu meistern. Hier finden sich mit bis zu fünf Meilen die höchsten Gipfel des Gebirges, aber auch die reichsten Gold- und Quarzvorkommen. Gen Süden verliert der Bergzug an Höhe und Schroffheit, weswegen dieser Teil auch als *Schädelkuppen* bekannt ist. Diese Hügelkette wird von zahlreichen Schluchten durchzogen. Zudem führen hier einige gangbare Pässe über das Gebirge. Der größte von ihnen ist das *Ghulenjoch*, wo das aufstrebende Erste Imperium im Jahre 480 IZ seine erste Niederlage erlitt.

Auch wenn die Draydal seit dem Untergang von Nyranthal und Meranthal bereits tief in die Anthalische Steppe vorgedrungen sind, ist ihre Herrschaft über den Ghulenwall doch keineswegs unumstritten. In den Schluchten zwischen Tränenwüste und Dharrac erheben sich zahlreiche Chrattac-Spindeln, aus den anthalischen Stadtstaaten dringen immer wieder Stoßtrupps bis tief ins Gebirge vor, und an den östlichen Hängen liegen gar einige Siedlungen, die sich ihnen auf rätselhafte Weise widersetzen. Fest in der Hand der Draydal sind nur wenige Pässe sowie ihre zahlreichen Bergwerke im Norden des Gebirges.

Tote Erde

»Je weiter du in den Hügelketten des Walls nach Westen vorstößt, desto stärker weht dir der lebensverzehrende Odem Draydalâns entgegen. In den östlichen Tälern beginnt es mit leichtem nächtlichen Schaudern, wie von kalter Bergluft, die die Hänge herabgekrochen kommt – erst dann stellst du mit Schrecken fest, dass sich im ganzen Wall kein Lüftchen regt. [...]

Später stößt du dann auf kreisrunde Plätze gleich kahl geschlagenen Lichtungen, bloß dass auch rings umher nur Ödnis ist. Die Erde ist grau und farblos, und selbst härtester Granit zerfällt unter deinen Schritten wie Sandstein und Schiefer. Im Licht der untergehenden Sonne siehst du die unscharfen Umrisse von Gräsern, Pilzen und bisweilen gar kleinen Nagern oder Käfern auf dem bleichen Boden, doch kein Gewächs, kein Tier weit und breit, dass die schummrigen Schatten geworfen hätte. [...]

Die wenigen Bäche des Walls führen schwarzes, eiskaltes Wasser, und ein jeder trägt ein anderes Gift mit sich. Manche rauben dir nur den Schlaf oder peinigen dich mit schrecklichen Träumen, andere scheinen trotz ihrer Kälte zu kochen und brennen dir das Fleisch von den Knochen. Die schlimmsten aber sind fließende Sklaven der Schädelpriester, die dich von innen aushöhlen, um mit deinem Körper dann zu den untoten Horden zu stoßen. [...]

Wehe dem, den in den Tiefen des Walls der Hunger plagt, denn alles, was man dort findet, ist verflucht! Beeren und Wurzeln sind vertrocknet und brennen wie Alamanth, die Pilze schlagen Wurzeln in deinen Gedärmen und wachsen dir dann aus der Haut, dass dir die Gliedmaßen abfaulen. Wenn dir aber endlich ein lebendes Wesen begegnet, dann ist es bleich, mit riesigen Augen und zerzaustem Fell oder Gefieder, unter dem die nachtschwarzen Adern hervortreten. Alle aber sind sie blutrünstige Bestien, und selbst friedliche Miraghs gieren nach lebendem Fleisch, das sie dir in Fetzen vom Leib reißen. Das Fleisch der meisten Tiere ist zäh und von widerlich bitterem Geschmack, ansonsten aber (bis auf das der zahlreichen Ratten) unter Ekel und Würgen genießbar – freilich weißt du nie, ob deine Beute nicht von einem der Flüsse getrunken hat ...«

—aus den Erzählungen eines Kundschafters

Der Ghulenwall bildet sozusagen den Vorhof zur draydalischen Hölle. Was den Schrecken Draydals ausmacht, findet sich – an bestimmten Orten oder in beschränkter Form – auch hier. Zwar meint man, die Gefahren des Landes bei jedem Atemzug schmecken zu können, doch treten sie kaum offen zutage. Wer immer daher den Ghulenwall bereist, ist mit sich und seinen Ängsten allein, und nicht wenige werden Opfer ihrer Wahnvorstellungen.

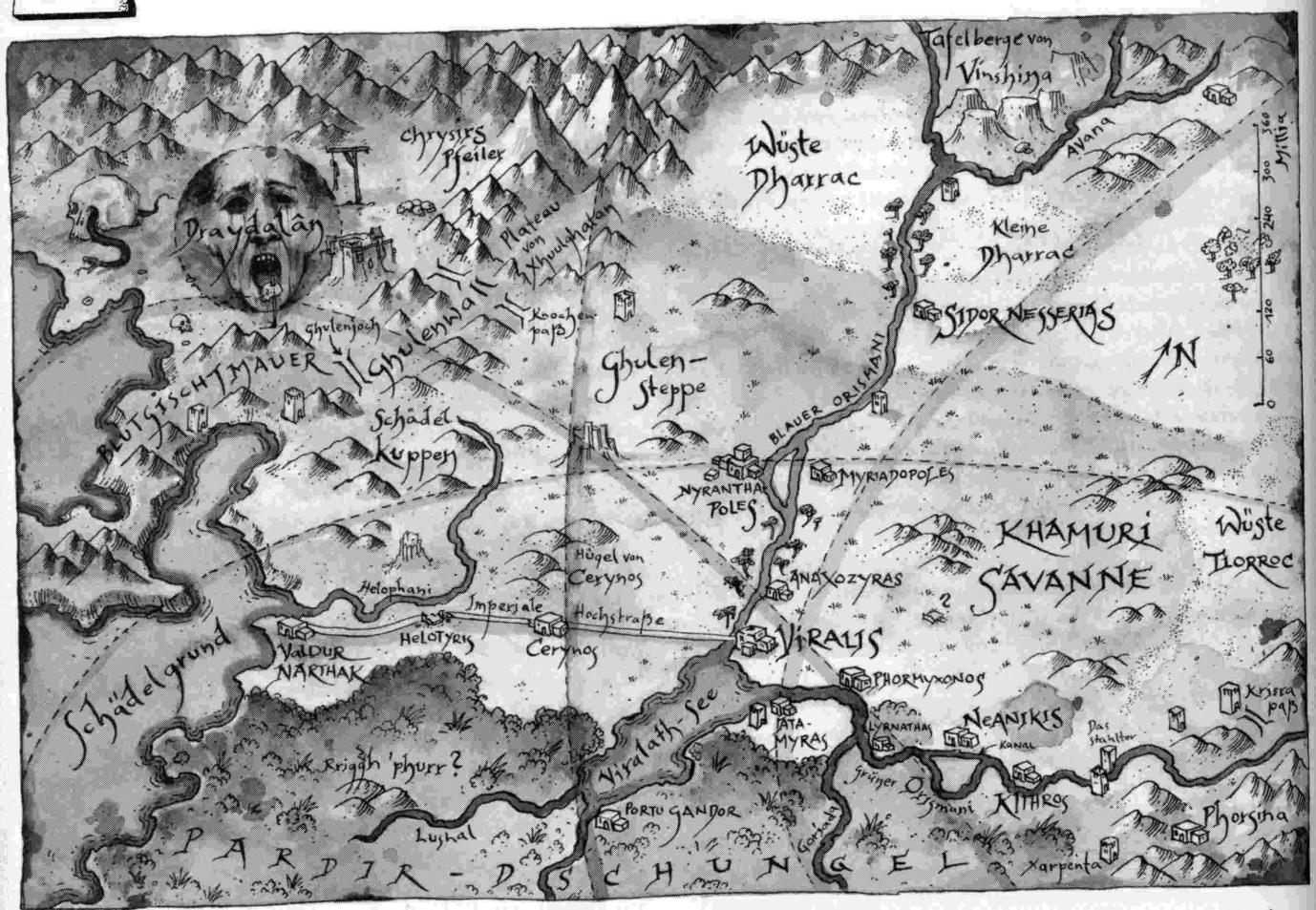
Kahle Kreise von bis zu mehreren Millia Durchmesser zeugen von vergangenen Ritualen hochgestellter Draydal, bei denen sie der Erde alle Lebenskraft entzogen haben. Anhand solcher Stätten lässt sich zwar auf das unheilige Wirken von Schädelpriestern schließen, selten jedoch auf Ziel oder Zeitpunkt des Rituals. Kein Geräusch dringt von außen in eine solche Zone toter Erde, und je näher man dem Zentrum kommt, desto schwerer fällt das Atmen, als würde die Luft immer dünner werden. Liegt der Raub der Lebenskraft nur wenige Monate bis Jahre zurück, trifft man vielleicht noch verrottende Pflanzen oder (Opfer-)Tiere an, die bei Berührung zu Staub zerfallen.

Die lebensfeindliche Umgebung des Ghulenwalls ist für denkende Wesen ausgesprochen gefährlich: Die Regeneration (AE wie LE) ist um 1 Punkt vermindert, auf 'toter Erde' gar um 3 Punkte, wobei die LE bei negativen Ergebnissen auch sinken kann. Für jede Woche, in der keine Mut-Probe gelingt (die weiter westlich um bis zu +3 erschwert wird), sinken MU und KL um je 1 Punkt, und bestimmte schlechte Eigenschaften (nach Wahl des Meisters, insbesondere aber Platz- und Totenangst sowie Jähzorn) steigen um je 1 Punkt. Bei einem Patzer werden die Mali verdoppelt.

Xhuulghatan

Auf einem hoch gelegenen Plateau im zentralen Ghulenwall, das gleichermaßen einen grandiosen Ausblick auf Draydalân und die Anthalische Steppe bietet, liegt einer der größten Opferplätze des Schädelgottes. An dieser Stelle erblickte der Stamm der Draydal vor über 6.000 Jahren erstmals das prophezeite Land jenseits des Walls, an dieser Stelle brachten die Wahren Propheten dem Einen Gott die ersten Opfer dar. Die unheilige Kraft von Xhuulghatan ist so groß, dass es dem Land und allen Wesen im Umkreis von 13 Meilen die Lebenskraft entzieht. Bis zum heutigen Tage werden hier von den höchsten Priesteradligen der Draydal blutige Riten vollzogen. Die Opfer durchlaufen dabei mehrere Stadien der Folter und entstammen daher bevorzugt gefangen genommenen Feinden Draydalâns, da die eigenen Sklaven weit weniger Durchhaltevermögen und Überlebenswillen zeigen. Wenn nach dem stundenlangen Martyrium die letzten Muskelfasern von den Knochen der Geopferten gelöst wurden, wandern diese (aus eigener Kraft!) zu den konzentrischen Knochenmauern, die aus den Gebeinen Tausender zu Tode Gequälter errichtet wurden. Während die äußeren Kreise dieses grausigen Ringwalls sich vor allem aus den Überresten von Menschen und wenigen Pardir zusammensetzen, künden die inneren von den letzten Echsenwesen der Lande südlich der Tränenwüste, die den Draydal einst zum Opfer fielen.

Die Gebeine sind, von zähem Knochenleim zusammengehalten, mehrere Schritt hoch aufgetürmt und bilden ein Labyrinth, das die Opfer durchlaufen müssen, ehe sie schließlich, im Zentrum, dem Hohepriester vor dem Blutaltar gegenüberstehen. Wer die draydalischen Silbenzeichen an den Wänden zu deuten versteht, vermag mit Grauen festzustellen, dass die Knochen die Geschichte vom ruhmreichen Aufstieg der Draydal erzählen, während geisterhafte Stimmen von den Versprechungen des Einen Gottes flüstern. Die wenigen, die diesen geflüster-



über der des einfachen Volkes reisen konnten, während der hohe Wehrgang für Armeen und Boten vorbehalten war. Unglücklicherweise galt damals der Pardir-Dschungel als gefährliches Ausland, darum wurde die Mauer nicht nach Norden, sondern nach Süden bewehrt.

Die Handelsmetropole Viralis

Die einstige Metropole von Meranthal liegt am Nordufer des Sees *Viralath* und fiel vor dreihundert Jahren als eine der ersten Städte dem Ansturm der Draydal zum Opfer. Der darauf folgende xarxarische Gegenschlag warf die Ghulenhorden wieder zurück hinter den Blauen Orismani, Viralis wurde befreit. Zwar entsandten die Magokraten einen Trodinar, der die Ordnung im Sinne Xarxarons wiederherstellen sollte, doch bei dessen Eintreffen hatten jene Handelsmagnaten, die ihre Beziehungen zu den Draydal während der Besatzung hinreichend vertuschen konnten, bereits die Macht an sich gerissen.

Heute ist Viralis als Handelsknotenpunkt zwischen Pardir-Dschungel sowie Grünem und Blauem Orismani einer der bedeutendsten Machtfaktoren zwischen Ghulenwall und Xarxaron: Sowohl Chrat-Waren aus Sidor Nesséria wie auch Dschungelwaren aus Portu Gandor (das allerdings wegen der Pardir nur über dem Wasserweg erreichbar ist) gelangen über Viralis ins Imperium. Die mächtigen Magnaten der Stadt stellen mittlerweile auch die Patrone der bedeutendsten Cirkel, unterhalten zum Schutz ihrer Geschäfte eigene Truppen und haben sich die öffentlichen Rechte und Handelsmonopole der Stadt untereinander aufgeteilt.

Um die Gunst der Vinshina nicht zu verlieren, erklärte man Viralis formell als unabhängig – Kontakte zu den Draydal sind in jeglicher Form verboten (und dienen oftmals als Hinrichtungsgrund), doch für die Magnaten stellt der verborgene Handel mit Waren von und nach Westen die Basis von Macht und Reichtum dar.

Auf etwa einem Dutzend vorgelagerter Inseln liegen die Paläste der Magnaten sowie der alte Horas-Palast. Die größte der Inseln trägt den dunklen Tempel des Totengottes *Minaphalior*. Er wird seit dem Ende der draydalischen Besatzung als Stadtgott noch über der Oktade verehrt, und seine Priester beanspruchen jeden Toten von Viralis.

Weitere Stadtstaaten an den Orismanis

Portu Gandor: An der Mündung des Gelben Orismani in den See Viralath entstand vor knapp zwanzig Jahren ein Handelsvorposten von Viralis, um besser an die begehrten Schätze des Dschungels heranzukommen (Gewürze, Drogen, Edelhölzer sowie Edelsteine wie Achat, Rubin, Smaragd und Turmalin). Die Macht innerhalb der Palisade liegt unumstritten bei Cassiotherenes, dem Kommandanten sämtlicher Truppen von Portu Gandor. Die hohen Abgaben, die er für den Schutz der kleinen Stadt verlangt, werden bereitwillig gezahlt – ist man sich doch bewusst, dass wilde Pardir an eben dieser Stelle schon mehrere Dutzend imperiale Siedlungsversuche blutig zerschlagen haben.

Axozyras: Die einstmals imperiale Stadt am Blauen Orismani geriet zunehmend unter draydalischen Einfluss, bis sie vor wenigen Jahren vom leonischen Söldnerführer Shurrhoch erstürmt wurde. Er hatte all jene Thyarkhash um sich geschart, die ihr Dasein im Imperium als unehrenhaft empfanden und nun ihre einstige Heimat zurückerobern wollen. Im ehemaligen Axozyras baute Shurrhoch daraufhin einen rein leonischen Stadtstaat auf, denn die schwächlichen Menschen lehnt er als Verbündete und Untertanen gleichermaßen ab. Seine erfolgreichen Vergeltungszüge durch die südliche Ghulensteppe haben ihm großen Ruhm eingebracht, dem mittlerweile auch viele junge Mhoranash folgten.

Myriapoles: Dieser kleine Stadtstaat am umgeleiteten Lauf des Blauen Orismani steht unter der Herrschaft eines strengen Shinxir-Kultes, dessen Lehren alle Lebensbereiche bestimmen. Die Stadt befindet sich in ständigem Kriegszustand, die militärische Ausbildung beginnt bereits im Kindesalter. Für die Versorgung von Myriapoles sorgen Viralis und andere Verbündete, die als Gegenleistung hier ihre Elitetruppen ausbilden lassen.

Sidor Nessérias: Einstmals Metropole Nyranthals und eine der reichsten Städte des Imperiums, verging ihr Glanz zusammen mit dem des Hauses Nesséria. Heute ist nur mehr ein kleiner Teil der zahlreichen Chrattac-Spindeln bewohnt, der rege Kontakt zu den Insekten der nördlich angrenzenden Dharrac-Wüste ist abgebrochen und an jeder Straßenecke kündet ein wirrer Prophet von seinen düsteren Visonen. Sogar die Draydal halten respektvollen Abstand von Sidor Nessérias, und nur wenige wagemutige Händler suchen die Stadt auf, um wertvolle Chrat-Waren zu erstehen – doch keiner bleibt über Nacht, denn skrupellose Sklavenjäger sind ständig auf der Suche nach lebendem Entgelt für das begehrte Lebenselixier Chratimant. Dass allerdings in Sidor Nessérias noch immer ein Patriarch aus der Zeit vor dem Senatskrieg lebe, durch das Chratimant seit 1.400 Jahren jugendlich gehalten, wird wohl nicht mehr als ein Gerücht sein.

Feinde, Verräter und Verbündete – Mächtegruppen im Krieg am Ghulenwall

Der dunkle Feind – Die Draydal

Die militärische Macht der Draydal stützt sich auf die lebenden und untoten Horden. Während die großen Armeen vorwiegend aus unterworfenen Meraniern, Bansumitern und wenigen Leonir bestehen, kommen die Pardir vor allem in kleineren Gruppen von bis zu einem Dutzend Kriegern zum Einsatz. Diese Söldnertrupps werden vor allem für Kommandounternehmen verwendet; das Hinterland halten sie mit unvorhersehbaren Blutbädern in Angst und Schrecken. Sie gehören zu den entschlossensten Kämpfern der Draydal – und, wenn man sie in ihrer rauschhaften Anbetung Ghra-Khals, eines halbgöttlichen Boten des Schädelgottes, genügend anheizt, auch zu den verlässlichsten.

Der besondere Reiz im Kampf gegen die Draydal besteht darin, dem eigentlichen Feind niemals persönlich gegenüberzustehen. Konfrontieren Sie Ihre Helden daher stets nur mit fanatischen Kriegern, widernatürlichen Kreaturen und korrumpierten Handlangern der Schädelpriester – oder aber mit den Folgen ihrer Flüche.

Xarxaron – Bollwerk des Imperiums

Den Expansionsbestrebungen der Draydal verdankt Xarxarons seine heutige Bedeutung als imperialer Schutzwall gegen die Ghulenhorden aus dem Westen. Zugleich wird die Selbsteinschätzung der Xarxarier als 'Retter vor den Ghulenhorden' im übrigen Imperium eher belächelt, und tatsächlich sind die Bewohner Xarxarons – neben den Optimaten des Hauses Kouramnion – derzeit wohl die einzigen, die die Gefahr aus dem Westen tatsächlich ernst nehmen.

Die Bestrebungen der Hohen Magokratin Arsinoa Tharamnos zielen dabei vor allem auf die Sicherung des eigenen Horasiates ab. Die Rückgewinnung Anthalias hält sie für ein sinnloses Unterfangen, da die weiten Steppen und Savannen ohnehin nicht zu verteidigen wären. Daher werden nur selten imperiale Stoßtrupps nach Westen entsandt. Andererseits hat man stets ein wachsames Auge auf die Aktivitäten der Draydal, und verlässliche Informationen von jenseits des Blauen Orismanis erzielen hohe Preise in Xarxaras – gefälschte oder erdachte Berichte hingegen werden von den Magokraten schnell enttarnt und führen den Informanten meist in den Optrilithminen.

Mehr zu Xarxaron finden Sie auf den Seiten 128f.

Xartria Tharamnos – die Wehr im Westen

Im Südwesten der Magokratie Xarxaron, wo die Berge von Xarxaron langsam in die Steppenlande auslaufen, liegt eine mächtige, jahrhundertealte Festung. Wie ein gebeugter, doch unermüdlicher Wachtposten trotzt Xartria Tharamnos, das als Teil einer historischen Festenkette von Myrophonas II. Tharamnos, dem ersten Hohen Magokraten Xarxarons, ausgebaut wurde, den Feinden des Imperiums. Heutzutage hält es Wacht gegen die Draydal, deren Truppen zwar gut zweihundert Millia entfernt lagern, sich aber dennoch, so denkt man in Xarxaron, jederzeit zum entscheidenden Vorstoß entschließen können. Darum hält man sich in grimmiger Entschlossenheit zum Gefecht gegen die Ghule und Pardir-Söldner bereit und setzt sich in der Zwischenzeit gegen versprengte Stammeskrieger der Leonir aus den westlichen Savannen zur Wehr.

Die Krisra – das schwindende Volk

Krisra sind eine entfernt menschenähnliche Echsenart, allerdings erreichen sie, wenn sie sich aufrichten, eine Höhe von zweieinhalb Schritt. Sie sind sehr zart gebaut; ihre hohlen, luftgefüllten Knochen und die ledrigen Riesenschwingen, die auf ihrem Rücken wachsen und ebenso wie die langen Arme scharfe Klauen tragen, machen sie am Boden zu einer leichten Beute auch für kleinere Gegner. In der Luft sind sie weitaus gewandter, bewegen sich allerdings auch dort nur im langsamen Gleitflug fort. Die Krisra leben heute in kleinen Sippen in den Bergen von Xarxaron. Sie ernähren sich von der Jagd, wobei sie gewöhnlich Wurfspieße mit steinerner Spitze einsetzen oder ihre Beute mit faustgroßen Steinen aus großer Höhe erlegen. Nur ein lebensmüder Krisra würde einen Feind im Sturzflug angreifen. Gegen Menschen hegen sie einen jahrtausendealten Hass, seit ihre Hochkultur im heutigen Horasiat Xarxaron vom Imperium ausgelöscht wurde. Ihr heutiges, barbarisches Dasein ist nur ein Schatten der einstmaligen Blüte ihrer Kultur. Sie haben gelernt, sich vor menschlichen Festungen mit ihren Torsionsgeschützen in Acht zu nehmen. Manchmal greifen sie aber im Gebirge nächtigende Karawanen an, die sie in der Dämmerung mit ihren scharfen Augen aus großer Höhe ausspionieren.

Die Anthalische Allianz

Offiziell schlossen sich die Stadtstaaten an Blauem und Grünem Orismani, die aus den bedeutendsten Provinzhauptstädten von Meranthal und südlichem Nyranthal hervorgingen, wenige Jahre nach der Zurückdrängung der Draydal zur Anthalischen Allianz zusammen, in der man sich im Falle erneuter draydalischer Angriffe gegenseitige Unterstützung zusagte. Diese Allianz besteht allerdings nur mehr auf Blutbüffelpergament, denn die angestrebte Einigung wich schon bald einer Unzahl von Verträgen und Verschwörungen zwischen den einzelnen Bündnispartnern, die jeweils nur persönlichen Machtgewinn anstrebten.

Das daraus entstandene gegenseitige Misstrauen trug weiter dazu bei, den Zusammenhalt zu schwächen. Heute sind nur wenige Stadtstaaten, allen voran Viralis, als wirklich unabhängig zu bezeichnen, die meisten stehen unter dem Einfluss Draydalâns oder Xarxarons.

Jeder Stadtstaat wird anders regiert (wenn überhaupt), und jeder verfolgt seine eigene Strategie, mit der Bedrohung aus dem Westen umzugehen: von offener Kooperation mit den Draydal, die langfristig in Annexion mündet, über die geheimen Handelsbeziehungen von Viralis bis hin zum bedingungslosen Kampf wie im Falle von Myriapoles und Axozyras. (An diesen Beispielen können Sie sich orientieren, um eine Vielzahl weiterer Kleinstaaten zu entwerfen, die Sie ganz nach den Bedürfnissen Ihrer Kampagne gestalten.)

Die Mhoranash der Khamuri-Savanne

Anders als die einstmals exilierten Thyarkhash konnten sich die leonischen Hirten bisher erfolgreich gegen die Draydal behaupten. Die Mhoranash sind fürs Kämpfen geboren und schrecken auf ihren Raubzügen auch vor dem zeitweiligen Überqueren des Blauen Orismani nicht zurück. Dass sie andererseits aber die Draydal, das nordwestliche Rhacornos und die Stadtstaaten an beiden Orismanis gleichermaßen als lohnende Beute betrachten, macht sie zu einem äußerst unberechenbaren Machtfaktor und denkbar ungeeigneten Bündnispartner für ihre Nachbarn.

Mehr zu den Mhoranash finden Sie auf Seite 144.

Die Chrattac

Welche Ziele die unheimlichen Insektenwesen verfolgen, haben bis heute weder das Imperium noch die Draydal ergründen können. Und obgleich beide Seiten mit den Chrattac Handel treiben und sie sogar bisweilen als kurzzeitige und unsichere Verbündete zu gewinnen verstanden, kümmern sich die Chrattac nicht um den Konflikt und überfallen in unregelmäßigen, blitzartigen Vorstößen die wüstennahen Gebiete.

Mehr zu den Chrattac finden Sie ab Seite 94f.

Weitere Mächtegruppen

An den Tafelbergen der **Vinshina** im Quellgebiet des Blauen Orismani haben sich die Schädelpriester sprichwörtlich die Zähne ausgebissen. Nach einigen Auseinandersetzungen zwischen draydalischen Vampirfledermäusen und vinshinischen Luftschiffen über der Dharrac-Wüste haben die Draydal die Lufthoheit der fliegenden Händler östlich des Ghulenwalls bis auf weiteres akzeptiert. Die Vinshina ihrerseits steuern in Anthalia nur jene Städte an, die sich den Kampf gegen die Draydal auf die Fahnen geschrieben haben.

Die wilden **Pardir** kennen weder Hass noch Vergeltung, und zum Feind wird ihnen jeder, der ihnen ungebeten zu nahe kommt. Mit der gleichen Unberechenbarkeit verlassen sie aber bisweilen auch den Dschungel und überfallen Reisende oder nahe gelegene Siedlungen. Vor allem der überaus blutrünstige Stamm von Rriggsh'phurr, einer Kultstätte südwestlich des Sees Viralath, führte häufig ungeplante, aber bisweilen Schlachten entscheidende Raubzüge in die südliche Ghulensteppe durch.

Daneben haben sich in Anthalia mehrere 'freischaffende' **Söldnerführer** etabliert, deren Truppen bisweilen die Stärke von mehreren Hektaden erreichen. Meist bieten sie ihre Dienste ohne Vorlieben oder Skrupel jedem an, der gutes Gold zahlt – und das beste Gold kommt bekanntlich aus Draydalân.

Die Agenten Draydalâns im Imperium

Vielen Bewohnern des Imperiums ist bewusst, dass die Draydal zu ihren Feinden gehören, und der Agent Draydalâns ist eine klassische Figur der imperialen Theaterstücke – so abgegriffen, dass er in letzter Zeit eher in Komödien denn als Drahtzieher in großen Dramen auftaucht. Doch sind diese Handlanger und Einflüsterer in den Diensten des namenlosen Schädelgottes wirklich nur für ein paar fade Witze gut? Vielleicht ist es genau das, was sie die Imperialen glauben machen wollen ...

Grundsätzlich gibt es drei Arten von Agenten, wenn man sie nach ihrer Vorgehensweise und ihren Zielen einteilt:

Die **Verführer** sind jene, die beinahe offen für die Interessen Draydalâns eintreten. Sie flüstern das Lob ihres Namenlosen Gottes in die richtigen Ohren, sie sprechen von den Vorteilen, die die Freundschaft mit Draydalân dem Imperium brächte, sie raten von Kämpfen gegen die Draydal ab, da doch andere Gefahren wie die Ban Bargui, die abtrünnigen Serover oder die unbotmäßigen Rhacornier das ganze Reich viel stärker bedrohten. In weniger auffälliger Form versuchen sie auch jene, die vor Draydalân warnen, als weltfremde Wirrköpfe darzustellen, die die Tribute und Steuern der Untertanen für ihre persönlichen Fehden und Abneigungen nutzen wollen. In ihrer erfolgreichsten Form beschönigen die Verführer weder die Macht noch die Gräuel Draydalâns, sondern bestreiten nur, dass die Knochenmänner an einem Kampf gegen das Imperium interessiert seien.

Eine ganz andere Vorgehendweise verfolgen die **Verwalter** – sie geben nicht im Geringsten irgendwelche Verbindungen zu Draydalân zu, im Gegenteil, sie tun alles, damit jeder Kontakt unterbleibt. Denn ihre Aufgabe ist es, in ihrem Einsatzgebiet Einfluss und Macht über einen bestimmten Bereich zu gewinnen. Dies kann etwas sein, das zu beherrschen ihren Herren nützt, weil sie über Schmuggler wichtige Waren oder Informationen nach Draydalân schleusen können, oder aber etwas, das sie im Ernstfall zerstören könnten, um dem Imperium zu schaden. So soll etwa eine der großen Flussschiffwerften von Sidor Valantis im Besitz eines draydalischen Agenten sein, der im Kriegsfall die Boote beschädigen könnte, die auf dem Grünen Orismani Truppen versorgen sollen. Bis es soweit ist, verdient er gutes Gold und trägt damit sein Scherflein zur Rüstung der draydalischen Truppen bei.

An letzter Stelle seien die **Provokateure** genannt, deren scheinbar sinnloser Befehl lautet, möglichst laut Hass und Krieg gegen Draydalân zu predigen. Dahinter verbirgt sich die verschlagene Strategie, dass ein solcher, offenkundig fanatischer und weltfremder Schreihals ausreichen wird, um zehn und mehr berechtigte warnende Stimmen ebenfalls lächerlich zu machen. Mitunter werden bewusst Provokateure eingesetzt, um Abscheu gegen alle Feinde Draydalâns zu wecken und damit den Verführern die Arbeit zu erleichtern. Andere sollen Cirkel entschlossener Feinde Draydalâns um sich sammeln, damit man diese im Blick behalten und eines Tages auf einen Schlag auslöschen kann.

Es lässt sich kaum vermeiden, dass viele geheime Pläne der Draydal widersprüchlich scheinen und einander gar behindern – so mag ein Gespann aus Provokateur und Verführer darangehen, eine Provinz in schwere Unruhen zu stürzen, in denen ein Verwalter gerade mühsam danach strebt, einen Teil des Handels zu kontrollieren. Für derlei Kräfteverschwendung gibt es verschiedene Erklärungen. Entweder sind dies Anzeichen, dass in den höchsten Rängen der draydalischen Hierarchie tatsächlich unterschiedliche Fraktionen bestehen, von denen die eine lieber die kriegerische, die anderen die heimliche Unterwerfung des Imperiums will – oder aber, und das ist ebenso wahrscheinlich, die Draydal verfolgen mehr als einen Plan und versuchen, für alle Eventualitäten gewappnet zu sein.

Stellt sich noch die Frage nach der Herkunft der draydalischen Agenten. Es ist eine verbreitete Täuschung, dass sie an ihrer bleichen, fast durchscheinenden Haut einfach zu erkennen seien. In Wahrheit ist der (weiß geschminkte) Meisteragent der Draydal eher eine Bühnenfigur – ihre wirklichen Handlanger wurden vor allem unter den Freigelassenen ihrer vesayischen, bansumitischen oder imperialen Sklavenschicht rekrutiert oder direkt unter den Einheimischen des Imperiums angeworben, von denen sich viele durch Versprechungen von Macht, Reichtum und Göttergunst verführen lassen. Auch von so manchem scheinbar gewöhnlichen Pardir-Söldner muss man befürchten, dass er insgeheim die Lehre des Ghra-Khal und dessen namenlosen Meisters unter seinen Gefährten verbreitet.

Nein, es ist nicht die bleiche oder sogar unsichtbare Haut, die die Draydal verrät, aber sie haben eine andere Schwäche: Zumindest jene, die aus dem Mutterland selbst stammen, kennen die Traditionen des Imperiums nicht, das die ungezählten Gottheiten, die zahllosen Kulturen seiner Untertanen achtet: Diese Duldsamkeit ist ihnen fremd, sie kennen nur ihre eigene unterdrückerische Heimat mit einem Gott und einer denkbaren Weltanschauung. Toleranz können sie allenfalls heucheln – und gerade dies mag es sein, was manch einen Agenten entlarvt.

Fremde Völker am Rande des Imperiums

Nach dem Imperium selbst und seinen Nachbarn im Süden gehen wir im Folgenden noch auf einige Rassen, Völker und Kulturen ein, die im ehemaligen Herrschaftsbereich des Imperiums ihre Ansiedlungen haben und die innerhalb der Grenzen meist gefürchtet, zumindest aber missverstanden sind.

»Eine Rasse von Chrattac-Sklaven sind sie, ein Volk, das seine Menschlichkeit verraten hat, undurchsichtige Schurken, Plünderer, Diebe und Räuber allemal! Ihre Haut ist so schwarz wie ihre Seele und ihre Zauberer sind Chrattac in Menschengestalt.«
—ein Fernhändler aus Sidor Corabis

»Sie sind so viele, wie es Insekten gibt. Sie leben in großen Nestern und paaren sich mit Käfern und Tausendfüßlern. Die Tausendfüßler, die dabei herauskommen, wachsen ins Unermessliche, denn sie werden mit den Menschenkindern gefüttert, die als zu schwächlich angesehen werden. Auf diesen Tausendfüßlern errichten sie ihre Häuser und ziehen durch die Lande, denn sie können nirgendwo lange bleiben.«
—ein Fischer aus Daranel

»[...] Obwohl die Ban Bargui uns durch ihre schnellen Reittiere – sowohl von der Art großer Zhirrach als auch Munaris – an Geschwindigkeit überlegen waren, ihre Pfeile ein großes Unheil in den Eskadru der Kentori anrichteten und die Bolzen unserer Nagler ihre Panzer kaum durchdringen konnten, konnten wir dank Brajans und Shinxirs Beistand und dank der Standfestigkeit der Myrmidonen den Sieg davontragen, wobei besonders die Ekemeten ihre Banner mit Ruhm bedeckten. [...]«
—Report des Strategu der 19. Myriade an den Thearchen, 4698 IZ



Im südlichen Imperium ist diese, in den weiten Steppen des Nordwestens lebende Rasse von Nomaden fast gänzlich unbekannt, da ihre Vorstöße zwar die Lande der Kentori, ja, sogar fast einmal die große Stadt Karónu erreicht haben, aber sie südlich des Roten Orismani noch nie in größerer Zahl gesehen wurden. Sie haben zwar 'Botschafter' (und Spione) an den Sternenpfeiler gesandt, aber selbst den Horanthes und Shinxir-Priestern des Südens sind sie immer noch ein Rätsel, weswegen die beste Beschreibung ihrer Lebensart immer noch eine aventurische Quelle darstellt.

»Die Ban Bargui, wie sie sich selbst nennen und was wohl Kinder des Windes bedeutet, sind von schlankem, häufig athletischem Wuchs, um neun Spann groß, von fast nachtschwarzer Hautfarbe und mit einer Unmenge Haupthaar gesegnet, das in verschiedensten metallischen Farben – kupfern und golden, aber seltener auch blau und silbern – schillert. Sie weisen scharf geschnittene Gesichtszüge, leicht schräg stehende Augen und lang gezogene, aber nicht spitze Ohren auf. [...]
Sie kleiden sich, Männer wie Weiber, in weiche, lederne Reithosen, die meist vielfarbig bestickt sind, und Reitstiefel. Am Oberkörper tragen sie knappe, ebenfalls reich bestickte Westen (die Frauen bisweilen darunter ein Brusttuch), deren Machart wohl die Zugehörigkeit zum Stamm oder der Sippe anzeigt. Als Kopfbedeckung kennen sie hauchdünne Seidenschleier oder aber eng anliegende Lederkappen für harscheres Wetter. [...]
Ihre Rüstungen, die sie mir stolz präsentierten, bestehen zumeist aus einer festen, stählernen Brustplatte (oft von grellbunter Farbe), an die, frei fallend, Schuppengeflecht angenietet ist; dazu tragen sie nach oben konisch verlaufende Helme. Ihre Waffen sind meist eine Form von Schnittern oder kurzen Hellebarden, die auch für einen Reiter – und das scheinen fast alle hier zu sein – von Nutzen sind; ihre Dolche sind den unseren sehr ähnlich; an Fernwaffen verwenden sie Hornbögen mit einer erstaunlichen Reichweite und Durchschlagskraft. [...] Sowohl ihren Schmuck als auch viele Gegenstände des täglichen Gebrauchs fertigen sie aus Körperteilen von Insekten, obwohl ihnen die Metallbearbeitung durchaus bekannt ist. So haben wir Tragebeutel aus Kokongeflecht oder lederartige Eihüllen großer Insekten als Behältnisse gesehen. Sie fertigen Fächer aus großen Libellenflügeln und Schutzamulette aus Facettenaugen (oder zumindest in solcher Form). Bisweilen gibt es Hautmalereien und -gravuren von silberner oder goldener Farbe, in einer verwirrenden, scharfkantigen Ornamentik. [...]
Ihre Zauberer – den Schamanen der Nivesen nicht unähnlich – tragen häufig insektengleiche Gesichtsmasken mit langen Fühlern und rasseln am ganzen Körper von umgehängten Käferpanzern. Sie können die Elemente rufen und mit allerlei Vielbeinern reden, sie geleiten die Seele in ein Totenreich und können auch die Verstorbenen befragen. Dazu müssen sie ein Gebräu trinken, das aus dem Sekret eines ihrer Nutzinsekten gewonnen wird, woraufhin sie am Boden zu krabbeln beginnen und wilde Muster zeichnen.«
—aus dem Logbuch der Prinzessin Lamea

Von den Ban Bargui

Es heißt, dass die Ban Bargui in ihrer Lebensweise Insekten nicht unähnlich sind und dass sie das Wohlergehen des Stammes über das des Einzelnen stellen, dass ihnen die Familie unbekannt ist und sie kaum Anführer oder herausgehobene Personen kennen. Im Norden Myranors sind sie eine ständige Bedrohung der Grenzen des Imperiums, und dort haben sie bereits einige der unterworfenen Gebiete ihrer Lebensweise angepasst. Sie besitzen nur wenige Städte oder befestigte Handelsplätze und angeblich einige heilige Orte. Ansonsten stellen ihre Zuggemeinschaften, die *Taleshi*, die sich zu bestimmten Terminen an den festen Plätzen neu formieren, ihre bewegliche Heimat dar und sind ihnen Familie, Stamm und Volk in einem. An den festen Plätzen betreiben sie während des Winters allerlei Handwerk, aber sie führen auch bewegliche Schmieden und andere Werkstätten auf ihren Zügen mit sich. Basis der Zuggemeinschaften sind die *Kyalach*, große Tausendfüßler, auf denen sie in der Tat zeitweilig ihre Häuser errichten und deren Eier, Sekrete und Chitinplatten die Grundlage vieler handwerklicher Produkte bilden.

Die Ban Bargui verehren einen 'Windvater' und eine 'Erdmutter' in der Gestalt verschiedener Insekten(staaten), und der Tod ist für sie ein unpersönliches Eingehen in diese elementaren Prinzipien, das die Macht ihrer Götter mehrt.

Gnade und Mitleid scheinen ihnen fremd, und ihr Rechtswesen ist einfach: Es kennt als Strafen nur die (zeitweilige) Verbannung oder den Tod. Letzterer wird rituell dadurch herbeigeführt, dass man den Übeltäter an einem heiligen Ort von Spinnen auffressen lässt und damit, so heißt es, seiner verdorbenen Seele den Eingang in einer der beiden Jenseitswelten verwehrt.

Von den Chrattac

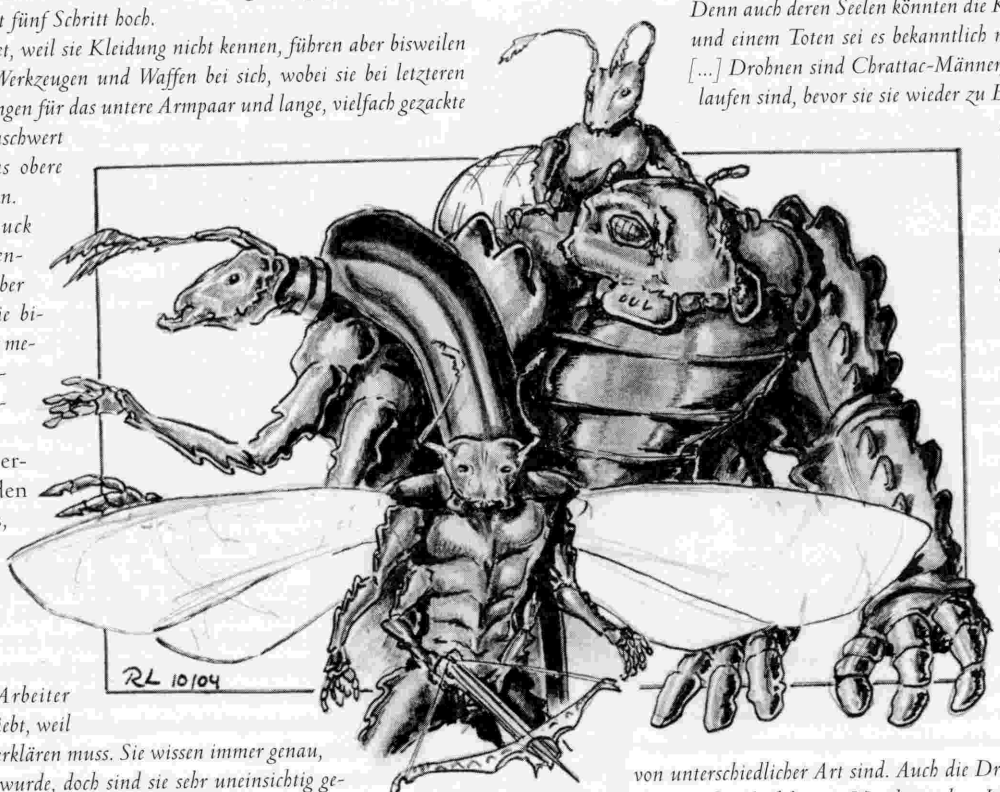
Eigentlich in öden Wüsten zu Hause, trifft man immer wieder einzelne Abgesandte oder ganze (Söldner-)Kontingente dieser Rieseninsekten im Imperium an. Bisweilen überfallen sie auch aus Gründen, die der Mensch nicht versteht, einen Landstrich, wobei kaum ein imperiales Kriegsgerät und kein Leonir-Kämpfer sie aufhalten kann. Andererseits ist es ein Zeichen großen Reichtums, sich von den Chrattac (sprich: Krattak) einen Turm errichten zu lassen oder Chrat-Waren sein eigen zu nennen.

»Sie ähneln aufrecht gehenden Ameisen mit recht grob untergliedertem, fest gepanzertem Leib, einem kräftigen Beinpaar und zwei Armpaaren, von denen das untere meist schwächer entwickelt ist. Auf dem Rücken tragen sie zwei Flügelpaare unter dem Panzer, was ihnen ein buckliges Aussehen verleiht. Auf dem Kopf finden sich viele Fühler und Beißwerkzeuge, die in ständiger Bewegung scheinen, dazu zwei große und meist zwei kleine Augen. Sie sind über zwei Schritt hoch und von dunkelroter, brauner oder schwarzer Farbe, bisweilen auch mit grellbunten Flecken. Doch soll es auch Andersgestaltige geben, und ihre Königin, so heißt es, ist fünf Schritt hoch.

Sie gehen unbekleidet, weil sie Kleidung nicht kennen, führen aber bisweilen breite Gürtel mit Werkzeugen und Waffen bei sich, wobei sie bei letzteren kurze, gebogene Klingen für das untere Armpaar und lange, vielfach gezackte Speere oder Krummschwert und Schild für das obere Armpaar bevorzugen.

Kunst und Schmuck scheinen ihnen ebenfalls unbekannt, aber bisweilen tragen sie bizarre Gravuren mit metallenen Einlegearbeiten auf dem Panzer.«

—Von den Untertanen und Feinden des Imperiums, *militärgeschichtlich-völkerkundliche Betrachtung, 4237 IZ*



»[...] Chrattac-Arbeiter sind deshalb so beliebt, weil man ihnen nichts erklären muss. Sie wissen immer genau, was ausgehandelt wurde, doch sind sie sehr uneinsichtig gegenüber jeder noch so unbedeutenden Abänderung. [...]

Viele Güter der Chrattac erkennt man an der vorgestellten Silbe Chrat. Chrat-Wolle besteht jedoch ebenso wenig aus Schafshaar wie ein Chrat-Harnisch aus Metall; vielmehr soll beides aus einem Holzbrei gefertigt und dem Baustoff von Wespennestern verwandt sein. Eine Fülle unterschiedlichster Dinge wissen sie daraus zu fertigen: Gewänder, Werkzeuge, Instrumente, leichte und dennoch gute Harnische, Baustoffe, selbst Mörtel. Doch muss alles, was sie herstellen, noch gefärbt werden, denn es ist von hässlich graugelber Farbe. Ein besonderer Stoff ist das Chratimant. Wer von dieser Paste speist, der wird für geraume Zeit verjüngt; wer sie regelmäßig verzehrt, wird uralt. [...]

Mitunter führen die Chrattac untereinander Kriege. Ihre Streiter greifen in hellen Scharen an und kennen weder Rücksicht noch Erbarmen. Ein Chrattac-Krieger ist stärker als ein Tigbrir: Mühelos reißt er seinem Feind die Gliedmaßen aus. Dem Biss der mächtigen Kiefer widerstehen nur die stärksten Rüstungen, und die Verwundeten besprüht er mit Gift. Gehorsamere Krieger als die Chrattac findet man nicht. Nie verlässt sie der Mut, noch verstümmelt kämpfen sie weiter, selbst Sterbende denken nur ans Töten. [...]

Die Jonten sehen aus wie Menschen, deshalb gibt es bei ihnen Männer und Frauen. Wieweit sie über den Augenschein hinaus menschlich sind, darüber lässt sich streiten. Ihr Volk lebt seit undenklichen Zeiten in den Burgen der Chrattac, so dass sie viele ihrer Verhaltensweisen angenommen haben. Tatsächlich sehen sich die Jonten untereinander sehr ähnlich. Sie kleiden sich in eng anliegende Gewänder aus grauem Chrat-Linnen, ihre Haut ist fahl, ihre Augen sind recht groß. Die Jonten sind keine Sklaven der Chrattac, sondern ihre Unterhändler, da sie sowohl die Chrattac-Sprache verstehen als auch die der anderen Völker. [...]

Es wurde beobachtet, wie Jonten heimlich einsammelten, was bei Tisch erbrochen wurde. Es heißt, dass alles, was einen Körper verlasse, der Königin Macht über den einstigen Besitzer gebe. Ein Söldner aus Nyranthal berichtete, dass es bei seinem Volk üblich sei, getötete Chrattac zu verbrennen, denn ansonsten fräßen andere Chrattac den Leichnam samt seiner Seele auf. Die brächten sie zur Königin, die ihren Untertan auch nach seinem Tode noch zu befragen vermöge, wer ihn getötet habe. Den Namen des Mörders gäbe sie dann ihrem ganzen Volk preis.

Auch sei es üblich, Menschen zu verbrennen, die im Chrattac-Gebiet starben. Denn auch deren Seelen könnten die Königinnen ausforschen, und einem Toten sei es bekanntlich nicht möglich, zu lügen. [...] Drohnen sind Chrattac-Männer, die einer Königin entlaufen sind, bevor sie sie wieder zu Eunuchen machen konnte. Sie nisten sich in verlassenen Gemäuern ein und trachten danach, ihren eigenen Staat zu gründen. Da sie nicht gebären können, fangen sie ersatzweise jeden, dessen sie habhaft werden, gleich welchen Volkes, und unterwerfen ihn mit ihrem Gift, dem Sklavenmacher. Auch sie haben Sendboten, den Jonten vergleichbar, doch mit denen zu reden sei so, als spräche man mit einem Untoten. Die Zustände in einem Drohnenbau sind schaurig, denn die Untertanen fressen einander auf, wenn sie von unterschiedlicher Art sind. Auch die Drohne ernährt sich von ihnen. Manche überleben so Monde, andere Jahre! Wenn eine Königin von einem Drohnenbau erfährt, entsendet sie eine Horde Kriegerinnen, um ihn auszuheben.«

—Fragmente aus Erzählungen, die Mitgliedern der Harika-Expedition zugetragen wurden

Die 'Termiten' sind wahrscheinlich das größte lebende Mysterium, auf das Reisende in Myranor treffen können. Einerseits sind die Staaten der Chrattac dafür berüchtigt, die umliegenden Lande zu verheeren und bisweilen im wahrsten Sinne des Wortes abzuweiden, andererseits sind ihre Waren und Dienstleistungen ein Zeichen hohen Standes oder doch Reichtums. So kann man in den Städten bisweilen sehen, dass ganze Nachbarschaften abgesperrt werden, weil eine Gruppe Chrattac einen Turm für einen reichen Honoraten oder Optimaten errichtet.

oder dass Jonten und Chrattac aus dem Westen mit hoch gepackten Riesenkäfern eine Stadt ansteuern, um dort ihre Chrat-Waren zu offerieren. Letztlich erwähnenswert sind auch die Drohnen (siehe oben), deren eigene Imitationen eines Chrattac-Staates häufiger vorkommen, als man gemeinhin denkt, wenn auch die meisten 'Staaten' nicht länger als ein Jahr Bestand haben und selten mehr als zwei Dutzend Sklaven umfassen.

»[...] Es sind öde Lande, in denen sich in etlichen Meilen Abstand gewaltige Lehmberge erheben. Diese sind künstlich aufgeschüttet und durchzogen von Stollen. [...] Jede ihrer Burgen ist eine Stadt und ein Königreich, bevölkert von Hunderten, gar Tausenden der ihren, beherrscht von einer gescheiten Herrin, die über ihr Volk gebietet, als sei sie eine Göttin. Womöglich wird sie auch als solche verehrt. Wie viele Reiche der Chrattac gibt es? Manche meinen Hunderte, andere Tausende! [...]

Über den Adel der Chrattac ist nichts bekannt, auch nichts über Minister. Die Jonten behaupten, solche Fragen nicht zu verstehen. Irgendeine Ordnung wird es geben, da etwa die fleißigen Handwerker, die auch außerhalb des Chrattac-Gebietes tätig und begehrt sind, von Anführerinnen befehligt werden, die sich die 'Imperialen Prinzessinnen' nennen. Andererseits heißt es, die Königinnen paaren sich nicht mit Prinzen, sondern mit Gemeinen. Auch seien alle Chrattac ihre Kinder, obwohl sie ihre Brut nicht selbst austragen.

Chrattac können sehr unterschiedlich aussehen, doch je nach ihrem Handwerk, ob Lastenträger oder Krieger etc., gleichen sie sich wie ein Ei dem anderen. Mitunter werden Chrattac gesichtet, wie sie noch nie zuvor erblickt wurden. Ein Cantarer namens Vraisipos behauptet, die Königinnen züchteten ihre Völker wie unser Vieh. [...] Familie und Travia-Bund kennen die Chrattac nicht. Dennoch geht es bei ihnen nicht zu wie im Tempel zu Belhanka. Eigentlich ist es falsch, von Kriegerinnen und Arbeitern zu sprechen, denn fast alle Chrattac sind Eunuchen. Davon ausgenommen sind die Königin, die Gräfinnen, falls es sie gibt, und die Eier legenden Mütter. [...]

Der reife Leser wird fragen, wie ein Volk aus Eunuchen und wenigen Weibsleuten Bestand haben kann? Ein Seemann der Prinzessin Lamea, dem geträumt hatte, die Chrattac-Königin sei eine hübsche Dame, machte sich kundig. Dem wurde erzählt, dass die Königin, wenn sie lüstern sei, einige ihrer sächlichen Untertanen zu Kerlen mache. Hätten diese ihre Pflicht zufrieden stellend erfüllt, so beraube die Königin sie wieder ihres Geschlechtes. [...]

Männliches Chrattac zu sein, sei keine Eigenschaft, sondern eine vorübergehende Aufgabe. Eine Jonte soll zu selbigem Thema geäußert haben: "Das Wort, das die Chrattac weiterreicht, ist absolut. Sie befiehlt, was nötig ist, und wie lange es nötig ist." [...]

Wie die Chrattac miteinander reden, wurde vielfach beobachtet, doch weder Magier, noch Alchimisten und Obduzierer verstehen, was geschieht. Manche glauben, die Chrattac benutzen eine Zeichensprache, denn wenn sie miteinander schwatzen, berühren sie sich mit den Fühlern. Überdies spucken sie sich unappetitlich gegenseitig ins Maul. Ihre Unterhaltungen sind sehr kurz, doch danach weiß das eine Chrattac, was das andere weiß, und bald darauf wissen es alle. Ihr Wissen verbreitet sich nicht wie ein Gerücht, das sich immer mehr aufbauscht. Ein Chrattac weiß alles so, als sei er selbst dabei gewesen. [...]

Ein Chrattac, das gehindert wird, nach Hause zurückzukehren, stirbt sehr bald an Heimweh, auch wenn man ihm keine Trauer anmerkt. Dasselbe gilt für die Jonten, wenn sie ihre Pflicht nicht rasch genug erfüllen können. Dagegen gibt es kein Mittel. [...]

Wenn gehäuft Drohnen auftreten, so bedeutet das, dass eine Königin sehr alt ist und bald von einer jüngeren ersetzt werden wird. [...]

Ein Händlersinn fehlt den Chrattac. Was sie für ihre Güter verlangen, ist willkürlich und folgt keiner Regel. Manches Mal wollen sie für ein und dieselbe Sache kostbare Kristalle oder halbe Wälder, ein andermal geben sie sich mit Tand zufrieden. Dann wieder steht ihnen der Sinn nur danach, den Käufer erkunden zu dürfen. Sie beschnüffeln ihn und schlecken ihn ab, was wohl keine Freude ist. Chratimant tauschen sie nur gegen lebendes Entgelt ein, womit nicht Tiere gemeint sind. Also überlässt man ihnen verbrauchte Sklaven, verurteilte Schurken, die mancherorts gerade deshalb als Ware gelten, oder Kriegsgefangene. Deren Los wird mit "in den Bau wandern" umschrieben. Kriegsgefangene lassen die Chrattac mitunter in die Reiche frei, denen sie entstammen, als wollten sie ihre Freundlichkeit zeigen. Doch sind diese Freigelassenen meist irre. Von den Sklaven und Schurken hört man nie wieder etwas. [...]

Es gibt Leute, die eher stürben, als etwas anzurühren, das von den Chrattac stammt, denn sie misstrauen ihnen. [...]

Wie Jonten die Chrattac verstehen, konnte ihnen auch unter Folter nie entlockt werden. Alles, was sie nach schwerer Tortur preisgaben, war: "Die Chrattac gab mir ihr Wort!"

Niemand weiß, welches Versprechen damit gemeint sein mag. Es muss bedeutend sein, denn die Jonten sind den Chrattac-Königinnen treu ergeben. Weder Drohung, noch Schmerz, Bestechung und jede Art von Versuchung können sie veranlassen, ihre Herrin zu verraten. Sie sterben sogar ihretwegen. Wie die Chrattac leiden die Jonten schwer an Heimweh und scheiden dahin, wenn sie zu lange fern ihres Baus sind. Da sie aber als Unterhändler dienen, lässt sich eine längere Abwesenheit oft nicht vermeiden.

Jedoch können Jonten nicht durch Zaudern und Taktieren zum Einwilligen in einen ungünstigen Handel gezwungen werden. Ihr Los ist ihnen einerlei. Sie wissen um ihren bevorstehenden Tod, aber er bedeutet ihnen so viel wie der Wechsel der Jahreszeiten: Er ist unvermeidlich.

Stirbt der Unterhändler, so wird sein Leichnam von den Chrattac zu ihrer Königin gebracht. Die frisst ihn auf und erhält damit Macht über seine Seele. Diese berichtet der Königin vom Stand der Verhandlungen. Sind sie noch nicht abgeschlossen, so schickt die Königin einen weiteren Jonten, der die Verhandlungen genau an der Stelle aufnimmt, wo sie unterbrochen wurden.

In einem nicht bekannten Land soll es sich zugetragen haben, dass als Experiment Verhandlungen mutwillig in die Länge gezogen wurden, so dass ein Jont nach dem anderen darüber verstarb. Schließlich entsandte die verwickelte Königin keinen weiteren Boten mehr. Auch nicht in den folgenden zwei Jahrhunderten. [...]

Jonten sind sehr genügsam. Sie verschmähen jede Annehmlichkeit und ernähren sich von einem faden Brei, den sie auch noch selbst mitbringen. Stiehlt man ihnen den Brei, so essen sie auch anderes, doch so wenig, dass sie auf die Dauer vor Hunger sterben müssten, täten sie das nicht sowieso.

Jonten ist einerlei, ob man ihnen schöne Zimmer oder finstere Gelasse zuweist. Dennoch ist es üblich, sie in prächtige Gemächer einzuquartieren, für die sie kein Lob finden, und erlesene Köstlichkeiten für sie aufzutragen, die sie keines Blickes würdigen. Das geschieht nicht grundlos.

Berichtet wird, dass in einem anderen Land einst eine Jonte so behandelt wurde, wie man dachte, dass es auch genüge: wie ein Vieh. Man gab ihr als Unterkunft einen kargen Verschlag und nur Wasser zur Speise. Als die Jonte starb, entsandte die Chrattac-Königin zunächst keine Nachfolgerin, stattdessen zwei Hand voll ihrer Krieger. Sie richteten großen Schaden an, bis man sie getötet hatte. Danach kam die nächste Jonte. Sie benahm sich, als sei nichts vorgefallen. Diese Jonte wurde so bewirtet, wie es der Abgesandten einer Königin gebührt.«

—Fragmente aus Erzählungen, die Mitgliedern der Harika-Expedition zugetragen wurden

Hjaldinger Piraten

»Verehrter Herr Ligur Opian,

Balan Cantara ist wahrlich eine bemerkenswerte Stadt! Allein die Vielzahl an seltsamen Gestalten kann man sich kaum vorstellen, die hier mit ihren Schiffen vor Anker gehen.

Die gefährlichste meiner Begegnungen hatte ich allerdings erst am gestrigen Abend. Ihr hattet mir jenen Auftrag, von dem ich Euch berichte, mit aller Verschwiegenheit ans Herz gelegt und mir meine Verhandlungspartner genau geschildert, so dass ich sie gleich im Hafen ausmachen konnte: die Segler mit den geschnitzten Köpfen und den farbigen Seeschlangenbälgern auf der Flagge. Es waren zwei, die Sturmbraut und die Schlangenfluch, beide kurz hintereinander eingetroffen, beide mit emsiger Geschäftigkeit in Reparatur begriffen. Die Nordleute verzichteten gar darauf, die Schiffe in ein Dock heben zu lassen; Arbeiten unter der Wasserlinie sah ich einige der hünenhaften Frauen

und Männer tauchend erledigen. Auch nutzten sie offensichtlich die Hilfe von Unterwasserkreaturen aus den Sümpfen. Ich habe bisher nicht in Erfahrung gebracht, wie sie diese bezahlen – oder auch nur, wie sie sich mit ihnen verständigen.

Ich ließ beiden Kapitänen je eine der Nachrichten zukommen, die Ihr mir mitgegeben habt, aber nur die Kapitänin Halga von der Schlangenfluch, Hetfrau war ihr Titel, bequemte sich zu einer Antwort. Sie nannte mir eine Kaschemme, an der ich sie am Abend antreffen könnte. Hatte ich nun angenommen, sie habe aufgrund unserer gemeinsamen Geschäftsinteressen einen vertraulichen Ort gewählt, wurde ich schon von weitem eines Besseren belehrt: Die Drachenhöhle ist das schmutzigste, lauteste und zugleich verräuchertste und stinkendste Etablissement, das man sich vorstellen kann! Nicht, dass man dort Angst davor haben müsste, belauscht oder beobachtet zu werden: Der Blick reicht trotz der Öllampen keine zwei Armeslängen weit und man bekommt kaum das eigene Wort zu Ohren. So war ich gezwungen, mich auf der Suche nach der Kapitänin durch die gesamte Gaststube zu zwängen. See- und Schauerleute, Fischer und Talgkocher waren wohl die meisten der Besucher, Hals- und Beutelschneider sicherlich der Rest. Es herrschte ein unglaubliches Gedränge. Ich bin auch nicht dahinter gekommen, wie man dort ein Getränk bestellt, aber als ich die Kapitänin endlich gefunden hatte, schob sie mir wortlos einen Humpen zu und prostete mir zu. Ihre Seemänner und Matrosinnen scherten sich nicht um mich – und auch nicht um andere Gäste, die respektvoll Abstand hielten, wie mir auffiel. Nun, ich für meinen Teil hätte mich sicher nicht mit diesen muskelbepackten, raubeinigen und zudem äußerst ... phantasievoll bewaffneten Menschen angelegt – aber dass ihr Ruf selbst polternden, sturzbetrunkenen Schauerleuten Respekt einflößte, erstaunt mich doch. Die Verhandlung mit der Kapitänin geriet recht kurz: Die hoch gewachsene Frau las erst geruhsam Euer zweites Schreiben durch, musterte mich dann mit eiskaltem Blick, strich sich die mit bunten Lederstreifen durchflochtenen Zöpfe zurück und nahm mir die Feder aus der Hand. Der Kiel zerbrach, als sie ihren Namen kraftvoll unterstrich. Dann brüllte sie mir einen einzigen Satz zu: Ort und Datum ihrer Lieferung. Und ich zweifle keinen Augenblick daran, dass ihr gelingen wird, was sie da versprach, auch wenn mir der Zeitraum sehr knapp bemessen schien. Danach hat sie mich keines Blickes mehr gewürdigt, so dass ich eilends den Humpen leerte und den mühsamen Weg nach draußen antrat. Mehr als einmal traf mich ein Ellbogen, eine wild umher gefuchtelte Waffe an einer empfindlichen Stelle.

Was immer Ihr Euch von der Hetfrau besorgen lasst – ich hoffe sehr, dass es die blauen Flecken lohnt!«

—aus einem Brief eines Unterhändlers Ligur Opians, neuzeitlich

Die seefahrenden Hjaldinger Myranors mögen in Aussehen und sogar in Haartracht, Kleidung und Hautbildern ihren thorwalschen Verwandten in Aventurien gleichen, ihr Verhalten aber ist rauer und bar jeglicher Herzlichkeit. Einzeln und in kleinen Gruppen sind sie gesuchte und gefürchtete Seesöldner, als vollständige Schiffsbesatzung mit eigenem Schiff stellen sie eine nicht unerhebliche Bedrohung für jegliches tote und lebende Gut dar.

Die Jagd auf Menschen, Schiffe und Kostbarkeiten sind Aufträge nach ihrem Geschmack. Ihr Preis ist hoch, ihre Arbeit auf See kaum übertroffen. Aber man sollte sich sehr in Acht nehmen, wenn man mit ihnen eine Verhandlung wagt: Ein schlechter Preis, ein unangemessener Auftrag oder ein unvorsichtiger Vergleich mit ihren sesshaften Vettern in Haldinganu hat so manchem Händler einen Nasenbruch eingebracht; ein Vertragsbruch hingegen kostet das Leben.

Die Serover

»In allen Teilen des Thalassion kann man die schweren Konvois der Serover antreffen, dickbauchige Kauffahrerschiffe, die von einem Schwarm kleinerer Begleiter umringt sind. Denn so wichtig die Serover als Händler und Beförderer ihrer Waren sind, so gerne werden ihre Geleitzüge auch von Piraten überfallen – und das sogar mit dem Segen der Obrigkeit.

Einst waren die serovischen Inseln eine arme, moorige Ansammlung von Sandbänken und kleinen Eilanden, die den Hjaldingern als Flottenstützpunkt dienten. Nach der Eroberung Hjaldingards als eigenes Horasiat etabliert, blieben die serovischen Inseln arm, und die alteingesessenen wie auch die neu angesiedelten Bewohner schufen über die Jahrhunderte mehr oder minder auf eigene Faust (und ohne Hilfe durch ihren Horas in Serovogor) mittels Trockenlegung einen blühenden Landstrich. Als der Horas schließlich eine höhere Besteuerung befahl, um den neuen Reichtum abzuschöpfen, löste dies den Unmut der örtlichen Magnaten und Cirkelpatrone aus. Es kam zu einer Rebellion, die vom Adelshaus Ennandu verdeckt, aber entscheidend gefördert wurde. Nach dem so genannten 'Hundertjährigen Seekrieg' wurden die Serover in allem außer ihrem Namen unabhängig: Das Imperium hält seine Ansprüche auf Serovia noch immer aufrecht, auch wenn der Horas-Palast in Serovogor seit Jahren verwaist ist. Die Rivalität der Horanthes macht es jedoch unmöglich, diese Ansprüche durch Gewalt oder eine Blockade durchzusetzen, denn die aktive Kriegsflotte des Imperiums ist zu schwach und viele Horasiate haben nichts dagegen, wenn ihre Händler von Serovern kaufen, solange nur deren Konvois auf See bleiben und der Handel dort draußen, einige Stunden vor dem Hafen, abgewickelt wird. Einen offiziellen serovischen Kauffahrer oder Würdenträger aber, der imperialen Boden betritt, würde man als Verräter und Rebell festnehmen und versklaven.

Die sieben serovischen Provinzen haben formal keinen Adel, und ihre Politik wird von den Interessen der städtischen Kaufleute gelenkt. Die Magnaten sind jeweils die höchsten und ausschlaggebenden Würdenträger, und das Haus Ennandu, das gut und gerne den Herrschertitel hätte beanspruchen können, verzichtet darauf: Maurian Ennandu, der heutige starke Mann, begnügt sich mit der Würde eines 'Generalkapitäns der vereinigten Flotten'. Doch da die Ennandu im Gegenzug ihren Einfluss im Imperium fast völlig verloren haben, gilt das den meisten als sehr unbedachter Tausch.«

—aus dem Logbuch der Prinzessin Lamea

Von den Kerrishitern

»Zu den reichsten und bedeutendsten Handelsmächten im Thalassion gehören ohne Zweifel die Kerrishiter. Als Angehörige des großen bansumitischen Volkes sind sie von bronze-metallischer Hautfarbe und haben schwarze, violette oder dunkelblaue Haare, die sie im Nacken lang und in Zöpfe geflochten oder zu einem Knoten aufgesteckt tragen. Ihre Bärte – denn man bekommt fast nur Männer zu sehen – wurden mit Wachs zu glänzenden Locken versteift. Die langen Gewänder sind golden gefärbt, und dazu tragen sie goldbestickte Schärpen als Zeichen ihres Wohlstandes und ihrer Macht.

Auf ihren ausladenden Frachtschiffen befahren sie die südlichen Küsten Myranors und der angrenzenden Inseln, und selbst die Südwestpassage in unbekannte, schatzreiche Meere sollen sie gefunden haben. Doch das weiß man nicht genau, denn so freizügig sie ihre Waren veräußern, so zurückhaltend sind sie mit ihrem Wissen. Auch wenn sie meist die imperiale Sprache gewandt beherrschen, so sprechen sie doch ihr eigenes, bansumitisches Idiom. Denn sie bewohnen das kühlere Festland südlich der Wüste, vor allem aber den vulkanreichen Archipel von Talaminas, ein Inselreich jenseits der Küsten Myranors. Die Landschaft soll dort dem Buschland des südlichen Imperiums ähneln, doch die Tierwelt muss eine andere sein. In jedem Falle bringen ihre Schiffe Pelze und Vogelbälge mit Mustern und Farben, die hierzulande unbekannt sind; und auch die Weine, Gewürze und Räucherwerke stammen von den Früchten, Säften und Harzen anderer Pflanzen. Des Weiteren liefern sie uns eine edle Bronze, die Eisen und Stahl gleichwertig ist, aber auch den echten Auranash, jenen goldgelben und lichtechten Farbstoff, mit dem die Roben vornehmer Herrschaften gefärbt sind.

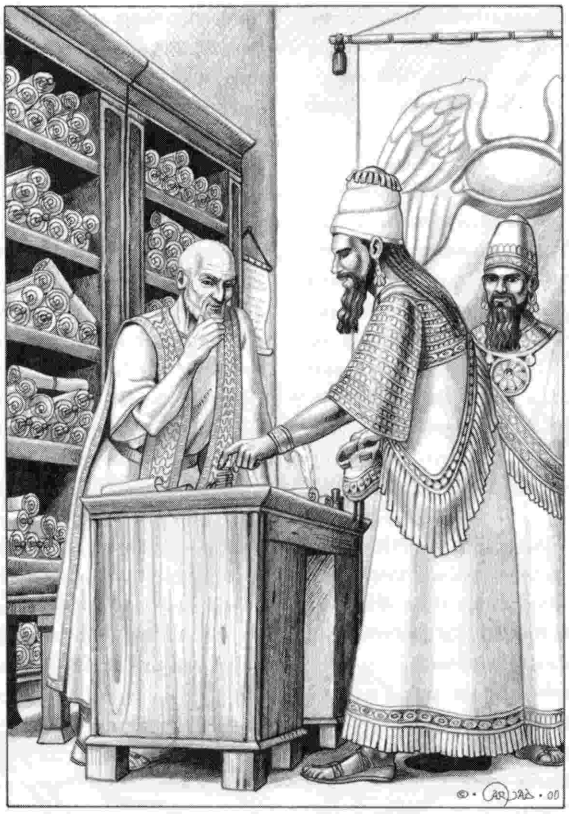
Fast alle Kerrishiter leben in Städten, während das umliegende Land von ihren Sklaven bestellt wird, und das Wort Kerrish bedeutet sogar 'Hafenstadt' oder 'Handelsposten' und ist fast all ihren Städtenamen vorangestellt, ganz wie das 'Balan' oder 'Sidor' unserer Metropolen. Die Städte bilden zusammen den al-

un Seebund von Talaminas, doch in inneren Angelegenheiten sind sie völlig eigenständig. Beherrscht werden sie wohl, so viel ist zu erfahren, von einem Rat der Handelsprinzen, einer Honoratenschicht von Kauffahrer-Kapitänen, die in der Regel die eigentliche Macht innehaben, auch wenn die formelle Herrschaft bei der Hohepriesterin und 'Gemahlin' des jeweiligen Stadtgottes liegt, mit dem sie jährlich in einer Heiligen Hochzeit rituell vermählt werden.

Dass Frauen auf dem Lande bleiben, die Männer als das härtere Geschlecht hingegen mit der launischen See kämpfen, gilt als göttlicher Wille, so wie den männlichen Stadtgöttern auch die heimtückische Charypta unter den Wogen gegenüber steht, die sie Dagath nennen.

Ihr eigentlicher Hauptgott, dem sie auch in ihren Nachbarschaften in imperialen Metropolen wie Balan Cantara und Balan Mayek Tempel errichtet haben, ist 'Bal'Ingra', der die Vulkane besänftigt, die fruchtbare Vulkanasche spendet und die Edelmetalle beherrscht. Er hütet und mehrt das Geld und drängt als Feuergott die Schrecken der See zurück.

Sein großer Tempelpalast liegt auf der Vulkaninsel Talaminas. Die Höchste Priesterin des ganzen Volkes ist die 'Braut Bal'Ingras', die auf ihrem Goldenen Thron über einer Vulkanspalte sitzt, die heißen, schwefligen Dämpfe aus der Erde einatmet und seinen Willen weissagt. Ihre Orakel werden dann von den übrigen Priestern aufgezeichnet und vom Hohen Rat der Handelsfürsten zurechtgelegt. Nicht selten soll es bei diesen Offenbarungen um so profane Dinge wie die Zuteilung von Handelsquoten und Gewinnspannen gehen.



Die reichste und größte all ihrer Handelsstädte ist Kerrish-Yih, doch von eben dieser Stadt hört man auch, dass sie mit dem Seebund von Talaminas gebrochen habe, da sie sich nicht mehr vorschreiben lassen wollte, welche Waren ihre Kaufleute auf welchen Wegen befördern durften. Heute ist der Hass zwischen den beiden Mächten das beherrschende Gesprächsthema, wann immer sich Kerrishiter verschiedener Städte treffen.

Dabei schenken sich die beiden nichts, wenn es um die Ausdehnung ihres Einflussbereiches geht – denn die Kerrishiter halten nichts von der Vorstellung, der Handel sei ein Spiel für Geist und Charme.

Für sie ist er ein Krieg gegen die Kunden, deren Reichtümer man sich aneignen will, am besten durch ein völliges Monopol, bei dem sie die Preise diktieren können. Dabei gehen sie zielstrebig, machtbewusst und skrupellos vor und schrecken weder vor unerklärten Kaperkriegen noch vor Seeblockaden und Handelssperren zurück. Die Bewohner Shindrabars können viel davon erzählen, wie der Seebund ganze Dschungelinseln um ihrer kostbaren Produkte willen unter seine Kontrolle bringt.«

Mehr zur Kultur der an der myranischen Ostküste niedergelassenen Kerrishiter finden Sie ab Seite 135f., weitere Informationen zu den Kerrishitern im Band **Handelsfürsten und Wüstenkrieger.**

Von den Vesai

»Keiner weiß, wo sie wirklich herkommen und was sie zu uns getrieben hat. Ihre Mysterien sind uns fremd, ihre Sprache unverständlich, ihre Sitten aber raffiniert und ihre Dekadenz denen der Alantinos in nichts nachstehend. Hütet euch vor dem Lächeln in ihren weißen Porzellangesichtern, macht sie nicht zu euren Dienern, damit ihr nicht als ihre Sklaven endet!«
—Senatorin Andara aya Kouramnion vor dem Imperialen Konvent, 2604 IZ

»Bei der Sektion konnten wir keine vom gewöhnlichen, menschlichen Typus abweichenden Merkmale feststellen, was jedoch die bezeugten Aussagen P.s nicht falsifiziert, er habe einen Vesayu mit geöffnetem Schwarzen Auge gesehen. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Vesai zwischen siebeneinhalb und achteinviertel Spann groß werden, vom Körperbau leichter und schmaler als die bekannten imperialen Menschenschläge sind, aber ebenso zu Fettsucht oder Auszehrung neigen; ihre Gliedmaßen, vor allem ihre Finger, sind fein und fragil. Die Haut ist von fast reinweißer Farbe (und dunkelt in grellem Sonnenlicht kaum nach), die Haupthaare meist von tiefroter Tönung, wozu auch die großen, dunklen Augen passen, die bisweilen einen leichten Rotschimmer aufweisen. Die männlichen Exemplare weisen wenig Gesichtsbehaarung auf, die Weiber sind bis auf das Haupthaar meist völlig unbehaart. Sie sind von hoher Ausdauer und großer Fingerfertigkeit, selten von überdurchschnittlicher Kraft. Ihre inneren Organe ...«
—Sektions-Hochmeister Therimander anc Phraisopos-Tuli in einer Untersuchung aus dem Jahre 2821 IZ



»Da sie über den ganzen bekannten Kontinent verbreitet und in diverse Untergruppen unterteilt sind – man findet sie in den Landen der Te'Sumurru, bei den Kerrishitern, in Eshbathmar, in den Küstenstädten Makshapurams, in großer Zahl in Balan Cantara, aber auch in den Sidoru Daranelia und Valantia, selbst am Hof des Thearchen –, fällt es schwer, einheitliche Merkmale ihrer Mode und Kultur festzumachen. Doch die hier exemplarisch genannten cantaresischen Vesai – Männer wie Frauen – tragen gerne weiße Wickelröcke oder Kleider und verschiedenfarbige Stirnbänder mit langen Schläfenlappen, dazu roten, spiralförmigen oder schlangenartig um die Gliedmaßen gewundenen Schmuck aus Cupritan, kerrishitischer Bronze oder rotem Stahl (Spiral- und Mäander-Elemente sind gerne gesehen). Wenn sie sich tätowieren lassen, dann um Schmuck nachzuahmen und ebenfalls gerne in roter Farbe, wie sie auch ihre Zähne bisweilen scharf anschleifen und rot färben. Auffällig an ihnen sind die Frisuren (ich möchte sagen, kein anderes Volk hat so viele Methoden, das Haupthaar zu dekorieren und

zu drapieren), die von den meisten Vesayu in Form gestärkter Locken oder Spiralen getragen werden, während die Vesaya Turmfrisuren oder weit abstehende Haare bevorzugen.«
—*aus* Trachten und Gewänder zivilisierter Subjugaten, *ca. 4100 IZ, heute noch gültig*

»Sie sind ein ordentliches Volk, auch wenn sie gerne unter sich bleiben, keine Herumtreiber wie die Djamaunir noch Diebe und Halsabschneider wie die Neristu. Sie leisten ihren Tribut, stellen Freiwillige für die Brandwehr und die Kanaljäger, und kein Honorat hat sich bislang bei mir aus gewichtigem Grund über einen Vesayu in seinen Diensten beschweren können, wie auch kein Freier sich über Wucherpreise vesayinischer Händler und Handwerker beklagt hat. Sie meiden Raufhändel, auch, wenn sie recht gut mit Messern, Drepani oder ihren Fäusten umzugehen wissen und einige gute Schützen stellen. Das häufig geäußerte Vorurteil, sie hingen dem Verbotenen Kult oder den Mysterien der Ahmadena an, können weder ich noch die Metropolitin bestätigen, und auch abfällige Äußerungen über die Acht sind mir seitens der Vesai nicht zu Ohren gekommen. Könnte ich mehr solcher Untertanen zählen, so könnten Divinität aus dem Land zwischen den Meeren einen sicherlich noch größeren Vorteil ziehen, aber mit den räudigen Tharpuresen ...«
—*aus einem Brief des Horas Domitos Lacer ta Eupherban von Cantera an den Thearchen, 4721 IZ*

»Heute Morgen 131 Vesai allen Alters in die vorläufigen Collegien-Listen der Hausdiener, Lastträger, Köche und Schneider aufgenommen. Behaupten, ihr Dorf am Fuße des Walls sei von Pardir-Söldnern der Draydal überfallen worden und sie seien die ganze Strecke auf dem Orismani auf sonderbaren Flößen geflüchtet und dann über Land hierher marschiert. Glaube ihnen kein Wort, aber das werden die Collegien schon regeln. Vielleicht findet sich ja auch Material für die Garden.«
—*Submagistral Parodio; Daranel, 4768 IZ*

Anneristalya



»Diese Figur hier mit den vier Armen? Das ist wahrlich eine gute Frage. Wenn ich mich recht erinnere, hat mein Urgroßvater sie vor unzähligen Jahren erstanden, und wenn man seinen Erzählungen Glauben schenken darf – und das sollte man, müsst Ihr wissen, denn er war ein großer Windmeister – dann hat er sie irgendwo aus den Bergen. Und es soll ein sehr schwerer Handel gewesen sein ... Ich selbst bin noch nie dort gewesen. Wisst Ihr, die Wege der Winde sind unergründlich, mal weht es uns hierhin, mal dorthin. Es mag Jahre dauern, bis wir ein zweites Mal an einen Ort kommen, und wer weiß schon, ob wir überhaupt noch einmal dorthin gelangen werden, wo dieses Stück erstanden wurde. Woher soll ich denn wissen, wie viele Arme der Verkäufer hatte? Seht mich an, ich bin noch jung und war seinerzeit noch nicht einmal geboren. Doch, doch, es könnte schon sein, dass der Verkäufer vier Arme gehabt hat. Wollt Ihr dieses Stück nun kaufen oder nicht?«
—*Fragmente aus einem Vinshina-Verkaufsgespräch*

»Es gibt kaum Erinnerungen an die Vergangenheit, und schon gar nicht an die Zeit, als unsere Seelen anderswo lebten als hier. Annereton hat uns befohlen, das Wissen zu mehren, und das Wissen der alten Zeit haben wir in unseren früheren Leben bereits angesammelt und zu ihm getragen. Was also sollen wie der Vergangenheit hinterhereilen? Wir leben hier und jetzt, nicht dort und damals!«
—*ein neristischer Annereton-Priester auf die Frage eines Forschers bezüglich der neristischen Geschichte vor der Vertreibung aus Anneristalya*

»Die Aufzeichnungen aus jener Zeit sind vage und nur noch rudimentär erhalten. Leider hat man es seinerzeit versäumt, die Berichte sorgfältig aufzuzeichnen, so dass nur noch wenig überliefert ist. Als die Myriaden die Länder der Vierarmigen unterworfen haben, haben sie gründliche Arbeit geleistet. Nur eine Legende ist überliefert, aber bis heute niemals überprüft oder gar bewiesen worden: Der Pfeiler Anneristalyas, der höher gewesen sein muss als alle neristischen Tempel, die wir heute in unseren Städten kennen, soll während der Kämpfe einfach verblasst und verschwunden sein. Es muss wohl davon ausgegangen werden, dass er auf irgendeine Weise aus dieser Welt entrückt wurde, was kaum zu beweisen ist. Ein Werk diesen Ausmaßes hätten höchstens die mächtigsten Alten vollbringen können.«
—*aus den Studienaufzeichnungen des Eleven Jevidar pa Kouramnion, Sidor Corabis, neuzeitlich*

Die Kentori

»In den weiten Steppen nordwestlich von Rhacornos leben die Kentori, eine einzigartige Reiterkultur, denn ihre 'Reittiere' sind nicht weniger klug und redegewandt als die Reiter. Während letztere als herkömmliche Menschen erscheinen, besitzen die Zentauren zwar den Oberkörper eines Menschen, aber den vierbeinigen Rumpf eines mächtigen Pferdes. Beide neigen zu blassblauen Augen und haben flachsblondes, in breiten Zöpfen geflochtenes Haupthaar, die Männer dazu bisweilen noch üppige, herabhängende Schnauzbärte.
In ihrer weiten, offenen Grassteppe leben die Kentori als Nomaden, die hinter den Herden der Wildpferde herziehen. Pferdefleisch und Wildbret sowie vergorene und frische Stutenmilch sind ihre wichtigste Nahrung, und Leder und getrocknetes Fleisch stellen ihre bedeutendste Handelsware dar. Um die Dinge einzutauschen, die sie nicht selbst erzeugen können (vor allem Bier und Wein, die sie sehr schätzen), kommen sie zu großen Jahrmärkten am Rande der von Menschen bewohnten Gebiete zusammen, doch die Stammesfeste, die sie dort zugleich abhalten, sind dem Blick der Fremden entzogen. Auf der Wanderung leben sie in großen bemalten Lederzelten, und ihre Kleidung ist aus dem gleichen Material: Reiter tragen vor allem helle, bemalte oder bestickte Lederhemden und -hosen, Zentauren allenfalls Hemden oder eher noch Westen. Im Kampf hingegen legen sie Brustpanzer aus zähem Leder und Helme an, die mit Pferdeschweifen verziert sind. Sowohl Reiter



als auch Zentauren sind gute Bogenschützen, und die Kentori sind wie geschaffen für den Einsatz als Leichte Kavallerie und Plänklertruppe, was sie auch oft als Söldner in imperialen Diensten unter Beweis stellen. Als Herren der Steppe dulden sie hingegen keine fremden Reisenden und Eindringlinge in ihrem Gebiet, die ihnen nicht hohen Zoll zahlen.
Weder unter den Zweibeinern noch unter den Vierbeinern ist die Ehe bekannt, und es wird spekuliert, ihre Kinder und Fohlen würden in wilden Fruchtbarkeitsfesten während der Jahrmärkte gezeugt. Hingegen ist die fast immer gegengeschlechtliche Bindung zwischen Zentaur und Reiter eng und nur durch den Tod zu beenden. 'Verwitwete' Reiter werden vom wandernden Stamm verlassen und sterben meist schnell in der Steppe. Zentauren entscheiden sich meist ebenfalls für den Tod oder aber für ein Leben als Einzelgänger abseits des Stammes, ja, sogar abseits der Steppe, und ziehen einsam und melancholisch durch das Imperium.«
—Auszug aus Imperiale Völker, *nicht indizierte Ausgabe*

»Gegen die Kostbarkeiten der Vinshina verblasst selbst das Gold der Draydal.«
—Sprichwort aus Sidor Corabis

»Von Vogelschwärmen umkreist, hing die fliegende Stadt über uns. Unzählige Stege und Leitern verbanden ein Dutzend verschieden großer Rümpfe miteinander. Aus Holz schienen sie nicht zu bestehen, mehr war wegen der dichten Bemalung mit Streifen, Spiralen und Kreisen nicht zu erkennen. Rings um die Leiber der Luftschiffe blähten sich in allen Richtungen mit Vögeln bemalte Segel im Wind. Mit einem dichten Gewirr aus Netzen und Takelage waren gewaltige Ballone verankert, die sich vor und über den Schiffen wölbten. Schließlich lösten sich von einem hoch aufragenden, zerbrechlich wirkenden Turm am Rand eines Schiffes drei große Vögel, auf deren Rücken Menschen saßen, und flogen gen Süden davon. [...] Zwei Kämpfer entstiegen der herabgesenkten Gondel. Sie trugen kupferne Rüstungen, mit eingravierten Federn geschmückt, die mit Perlmutt und Schwarzstein ausgelegt waren. Kupfernes Federwerk zierte Arm- und Beinschienen sowie den Streifenschurz, der bis auf die Knie hinabfiel. Auf ihrem Helm hingegen, dessen Form an das Haupt eines Raubvogels erinnerte, prangte ein Busch aus Adlergefieder. [...]
Ein Mann mit einem gewaltigen goldenen Ohrring, einem Gewand aus leuchtend bunter Wolkenseide und einer üppigen Federkrone auf dem Haupt trat hervor. Nachdem er sich ebenfalls prüfend umgeschaut hatte, sprach er mit einem Lächeln, das anstelle der oberen Schneidezähne zwei Edelsteine enthüllte, die heiß ersehnten Worte: "Der Markt ist eröffnet."
Daraufhin senkten sich bunte Gondeln mit den Waren herab, und in Windeseile wurden Stände errichtet. Tänzerinnen und Gaukler aus dem Volk der Vinshina mischten sich unter das Volk. Sie sorgten nicht nur dafür, dass aus dem Markt ein Fest wurde, sondern führten gleichzeitig auch die feilgebotenen Waren vor. Ein verlockender Hüftschwung ließ zarte Seide emporschweben, Armbänder aus Jade und Jaspis umtanzten zierliche Gelenke. Goldberingte Akrobaten zauberten Schmuck und Tand aus Ohren und Mündern der staunenden Zuschauerschaft, während Musikanten in Gewändern aus Kondorfedern und Silberpelz aufspielten und immer mehr Menschen herbeilockten.«
—ein Bericht aus Daranel

»Was wisst ihr schon von den Vogelmenschen? Habt ihr euch noch nie gewundert, warum immer Menschen verschwunden sind, wenn sie weiterziehen? Was wisst ihr über die Rituale, mit denen sie ihre Vogelgötter, allen voran den undurchsichtigen Avinas, ehren? Aus Menschenknochen machen sie Gold, und die Seelen ihrer Opfer sperren sie in die Ballone ihrer Städte! Was wollen sie denn schon mit Waren wie Stinkgras und Jarnwurz? Niemand weiß, ob ihre Gifthüche daraus nicht eines Tages einen tödlichen Regen kochen, denn sie blicken auf uns herab wie wir auf unsere Hunde und Lurine!«
—ein Prediger auf dem Markt von Sidor Corabis

»Ein stattlicher Vinshina, der ein halbes Dutzend gebrochener Herzen zurückließ, ging als letzter an Bord. Wie ein König sah er aus, in seinem golddurchwirkten Habichtgewand, eine mit Juwelen verzierte Waffe an der Seite. Ein Mädchen traute sich näher an ihn heran und erregte seine Aufmerksamkeit. Als er die Kleine sah, ihre zerschlissene Kleidung, das schmutzstarre Haar und die zusammengeflickte Stoffpuppe in ihrer Hand, hielt er inne. Er bückte sich zu ihr hinab und drückte ihr etwas in die Hand – das, so schien es mir, golden aufblitzte.«
—Bericht eines wandernden Satyar aus Sidor Lacusa

Die Vinshina – Auf den Wegen der Winde

Die reichen Magnaten des Imperiums schreckt nur wenig. Den Verlust eines Schiffes nehmen sie ebenso gleichmütig hin wie den Ausbruch der Leibesfäule in ihren Sklavenpferchen. Ihresgleichen bringen sie zwar Vorsicht entgegen, aber im ewigen Spiel von Macht und Einfluss halten sie sich dennoch insgeheim zugute, die Strategie ihrer Konkurrenten zu durchschauen.
Vor den Vinshina haben sie allerdings größten Respekt – denn deren Gunst, die über Wohl und Wehe einer Handelsstadt entscheiden kann, entzieht sich, so scheint es, jedem Kalkül. Vinshina-Ware ist begehrt, und auch jene, für die die unerschwingliche Wolkenseide ewig ein Traum bleiben wird, kratzen ihre letzten Münzen zusammen, um am großen Marktfest teilzunehmen. Seit Sidor Corabis nach einem Überfall auf ein Vinshina-Schiff mehrere Generationen lang gemieden wurde, begegnet man den Windhändlern überall mit Ehrfurcht.
Niemandem ist bekannt, woher die Vinshina kommen oder ob sie überhaupt eine andere Heimat als die Lüfte haben. Wie viel Wahrheit die Geschichten bergen, die man sich im Osten des Imperiums erzählt – ob manche ihrer Städte wirklich so groß sind, dass sie den Himmel verdunkeln, oder manche ihrer Schiffe von feurigen Drachen gezogen werden –, bleibt Spekulation. Eines ist gewiss: Die Vinshina verstehen



ihr Geschäft, und nur wenige Händler können dem Charme und der Redegewandtheit ihrer Verkäufer widerstehen.
Ein Besuch der Vinshina ist zwar selten, doch kann man ihnen mit der nötigen Portion Glück in jeder großen Stadt zwischen Eisenhügeln, Rotem Orismani, Sidor Corabis, Balan Cantara, Tokum Isoru, Tharamans Rippen und den Wolkenkämmen begegnen.
Weitere Informationen zu den Vinshina finden Sie im Anhang des Abenteuers **Äonenstaub**.

Von den Ashariel

»Wohl bis zu zweieinhalb Schritt groß sind diese Menschenwesen mit ihren prächtigen, am hohen Rücken ansetzenden, gut drei Schritt spannenden Flügeln, die rein weiße, seltener einmal schwarze Federn tragen. Sie haben kräftige, lange Beine mit gleichfalls langen Zehen (mit denen sie auch gut greifen können), etwas längere Arme als ein Mensch, einen lang gezogenen Kopf mit wallenden weißen Haaren, die zum Rücken hin in einen weißen Flaum übergehen, und eine sehr helle Haut, obwohl sie der Sonne stets nahe sind. Selten einmal tragen sie am Leib ein rituelles Muster aus vielfach verschlungenen, bunten Stoff- oder Lederbändern.
Männer und Weiber sind schwer zu unterscheiden, obwohl sie keine Kleidung tragen, denn die Weiber haben nur flache Brüste und die Zeugungsmerkmale sind wie bei den Amaunir in einer Hautfalte verborgen.
Wenn sie sich für Krieg oder Raub rüsten (was gegen Außenstehende selten vorkommt und unter ihnen selbst unbekannt ist), legen sie einen in allen Farben schillernden Brustpanzer, Unterarm- und Unterbeinschienen an und bewaffnen sich mit künstlichen Krallen, die eine Handbreit über die Finger herausragen, oder mit langen Speeren.«
—aus einem zoologischen Archiv des Hauses Phraisopos, um 3500 IZ

»[...] Wir benötigen keine Hilfsmittel, die ein Lebewesen über seine Umwelt erheben, denn das, was wir wollen, ist in uns, und unser Wollen formt die Welt. Wo unser Wollen eine Grenze hat, mögen wir sehen, was andere Wesen aus ihrem Wollen erschaffen, und frei mit ihnen tauschen. Wenn unser Wollen aber alles Werden bestimmen kann, ist unser Wollen ohnehin eins mit der Welt, und einzig unser Wollen soll bleiben.«
—aus den Gesprächen mit Temedil, *einem anonymen philosophischen Diskurs, ca. 3800 IZ*

»So haben wir erfahren, dass die Überfälle der Ashariel auf die Luftschiffe der Vinshina und auf unsere Libellen wohl vornehmlich von den Jüngeren des Volkes ausgeführt werden; primo, weil ihnen wohl Zaubertechnik verhasst ist, und secundo, weil sie in ihrer Jugend von feurigem Gemüt sind, was sich im Alter erst zum luftigen Denken auf erdverbundener Basis und schließlich zur Vergeistigung und Verbindung mit der Kraft beruhigt.
Die Alten versuchen aber nicht, die Jüngeren zu mäßigen, denn sie sagen, dass dies der Lauf der Welt sei. Ergo sind die Alten und Hohen der Ashariel für die Taten aller Glieder ihres Volkes verantwortlich, und unsere Zwangsmaßnahmen sollten sie treffen.«
—aus einem Bericht an den Ektarchen aus dem Jahre 3291 IZ



Mehr zu den Ashariel finden Sie auf den Seiten 118 und 146f..

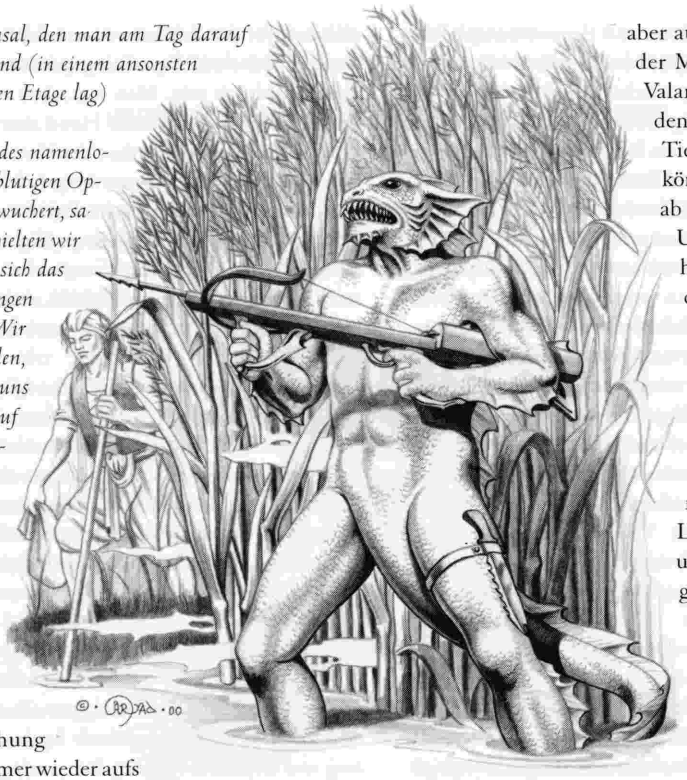
Die Mholuren – Fluch des Wassers

»Nicht alles, was dir aus dem Wasser entgegenblickt, ist dein Spiegelbild«
—Sprichwort aus Balan Cantara

»Es ist nicht bekannt, woher der Name Mholur stammt, denn sprechen können die Molchswesen nicht. Eine gründliche Untersuchung des gefangenen Exemplars brachte keine Stimmbänder zum Vorschein; offenbar wird das Gezischel und Gepfeife mit den Kiemen erzeugt. Leider verschied das Exemplar bei einer eingehenden Untersuchung seines Inneren, so dass eine magische Befragung nicht durchgeführt werden konnte. Der Gefangene misst anderthalb Schritt, es sind allerdings schon größere Exemplare gesichtet worden. Die Haut ist nicht von schleimiger Konsistenz, wie bei Molchen üblich, sondern silbrig geschuppt und gleicht eher einer Fischhaut. Wenden wir uns nun wieder dem Inneren zu, ich fahre fort mit der Freilegung der Lungen ...«
—Untersuchung des Anatoms Ma'Or

»Sie lauern in der Tiefe der See. Seit Äonen schon schlafen sie und warten darauf, dass unsere Wachsamkeit nachlässt. Dann werden sie eines Nachts emporsteigen und das Land erobern, wie sie es schon einmal getan haben. Ihre Seelen sind so finster wie die Wasser der Tiefe. Ihre Zauber wirken äonenlang, und eines Tages werden sich Seekreaturen ohne Zahl vom tiefsten Grund des Meeres erheben, und auf ihnen werden die Mholuren reiten. Sie bohren Tunnel um Tunnel unter Wasser, und eines Tages wird das Land einstürzen und in der See ertränkt. Dann werden die Städte im Meer versinken und zerbersten wie einst Margitara. Seid ihr sicher, dass die Fischer, die morgens zurückkehren, noch dieselben sind wie die, die nachts auf See fuhren? Die Mholuren fangen sie, schneiden ihnen die Haut vom Leib und hüllen sich darin ein. Dann kehren sie zurück, locken noch mehr auf die See hinaus und setzen euren Weibern Fische in den Leib. Spürt ihr nicht den falschen Händedruck eurer ehemaligen Freunde? Riecht ihr nicht die Verderbnis der Weiber?«

–ein unbekannter Redner in Galasal, den man am Tag darauf ertrunken in seinem Rasthaus vorfand (in einem ansonsten trockenen Zimmer, das in der zweiten Etage lag)



»Endlich hatten wir die Kultstätte des namenlosen Os'Grapt erreicht. Inmitten der blutigen Opfer, von allerlei Schlingpflanzen überwuchert, sahen wir ein riesiges Osgura. Zuerst hielten wir es für eine Statue, doch dann erhob sich das Untier, das mindestens drei Mannslängen groß war, und stürzte sich auf uns. Wir konnten uns kaum zum Kampf stellen, da mit einem Mal der Sumpf nach uns griff und die Speere der Mholure auf uns niedersausten. Unsere Waffen zerbarsten an der Haut des Ungetüms, das unsere Stiche nicht einmal wahrzunehmen schien und unsere Kämpfer niederwalzte. An jenem Abend verloren wir fast vier Kinnen unserer besten Streiter.«
–aus einem Bericht an Myriokrat Thephastes

Die Mholuren sind eine Bedrohung aus ferner Vergangenheit, die immer wieder aufs Neue erwacht. Niemand kennt den Sinn oder Zweck ihrer gelegentlichen Überfälle, niemand weiß, warum scheinbar wahllos mal ein Dorf samt Mensch und Vieh in die Tiefen des Meeres verschleppt, mal ein Schiff in die schwarzen Abgründe hinab gezogen wird. Vielleicht gehorcht ihr Tun einem finsteren Ritus, vielleicht werden sie dabei von einer fremden Macht gelenkt – doch da es nur den Risso gegeben ist, sich mit ihnen zu verständigen, wird man über diese Dinge wohl auch weiterhin nur spekulieren können.

Die Mholuren leben vor allem im Meer der Schwimmenden Inseln, aber auch in einigen Flüssen. Seit Errichtung der Mholurenwehr sollen sie zumindest im Valantischen Meer nicht mehr gesichtet worden sein. Dass die Mholuren lediglich in der Tiefe der See hausen, ist ein Gerücht; sie können sehr wohl an Land überleben. Fernab der Zivilisation findet man an manchen Ufern ihre halb überschwemmten Lehmhütten, das Landesinnere scheuen sie jedoch.

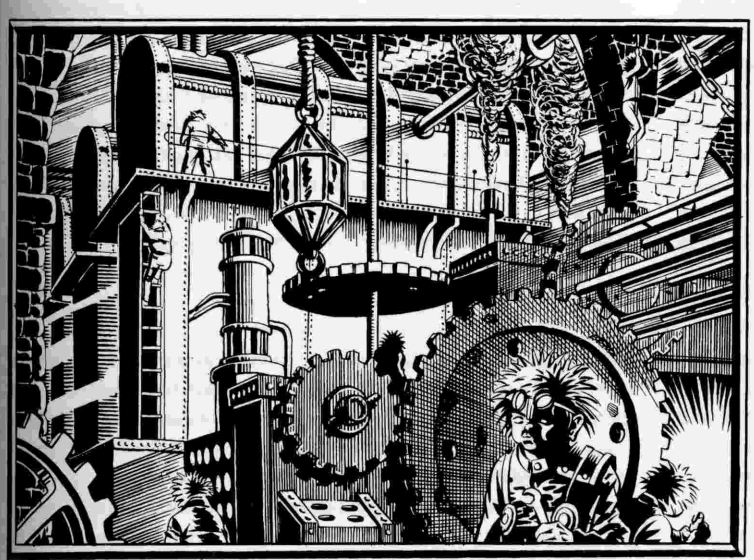
Die Mholuren opfern verschiedensten Göttern und Wesenheiten. Am Meer der Schwimmenden Inseln hat sich offenbar ein Osgura-Kult etabliert, ebenso werden die Seedrachen und -schlangen geehrt. Seit vor bald 5.000 Jahren, während der Mholuren-Kriege, der Bund der Landbewohner den Orismani vergiftet und – dem Glauben der Mholuren nach – getötet hatte, bringen sie dem Fluss Opfer dar, damit er nicht zum Widergänger wird. Dieser Brauch hat sich sogar bei den Menschen eingebürgert, und insbesondere in ländlichen Gegenden soll schon manch einsamer Wanderer dem Strom geopfert worden sein.

Die Mholuren tauchen plötzlich, wie auf ein geheimes Zeichen hin, aus den Fluten auf und verschwinden ebenso schnell wieder, wie sie gekommen sind. Ein einzelnes Molchswesen scheint harmlos zu sein, in der Masse aber – und sie treten selten einzeln auf – sind sie eine erschreckende Bedrohung und zu mächtiger Magie imstande, die das Wasser und seine Bewohner umfasst. Die meisten Rituale sind den Gebieten der Eigenschaften und Beherrschungen zuzuordnen. Einen Aventurier mag ihre Gefährlichkeit besonders dann erschrecken, wenn er ihre Verwandten, die friedlichen Ziliten, kennt.

Herren der Technik – Die G'Rolmur

»Seit mindestens 8.000 Jahren leben die G'Rolmur in den Eisenbügeln, wo sie eigene Bergwerke betreiben und dazu Unmengen an Sklaven brauchen. Inzwischen kann man sie überall im Imperium antreffen. In gut bewachten Festungen hüten sie ihre Werkstätten oder graben sich in die Erde ein, damit kein Dieb und Spion zu ihnen vordringen kann. Seit das Imperium während des Einigungskrieges die ersten G'Rolmur-Waffen schätzen gelernt hat, kann es auf diese anscheinend nicht mehr verzichten.

G'Rolmur-Ware ist teuer, aber gut, und so zahlt man bereitwillig einen hohen Preis: Dieser besteht nicht nur aus Gold und edlem Geschmeide, sondern auch aus Sklaven und Rohstoffen verschiedenster Art.«
—aus der Chronik von Jis na Bar



»Niemals gehen die G'Rolmur auf einen Markt und preisen ihre Ware an, und so ging ich zu ihnen. Ich sah große Maschinen, die anscheinend zu nichts anderem dienten als dazu, Warakwurz zu schälen. Ich sah auch kleine Gebilde, zerbrechlich und unscheinbar, die Fäden zart wie Wolkenseide woben. Ich hörte Maschinen, die gurrten wie Tauben, brüllten wie Löwen und winselten wie kleine Hunde. Es war ohrenbetäubend laut oder lähmend still. Zeitzeiger wanderten über Skalen, mechanische Hände bogen stählerne Stangen. Pfeilwerfer schleuderten mit ihren tödlichen Geschosse auf angekettete Sklaven, und zierliche Raiara-Figuren drehten Pirouetten auf goldenen Schachteln. Es waren Wunder und es waren Flüche, die meine Augen sahen.«
—Tjial Doros, Obskurmant am Hof des Trodinars von Varelia

»Ihr sagt, dieser Transvelozirotor funktioniert nicht mehr? Dann habt Ihr ihn nicht von einem G'Rolmur bauen lassen. Natürlich können wir ihn reparieren. Aber diese stümperhafte fremde Technik ... Ihr versteht das doch – da muss man sich einarbeiten. Das kostet Zeit ... und Zeit kostet.«
—ein G'Rolmur bei Verhandlungen

Die Ähnlichkeit der myranischen G'Rolmur mit ihren aventurischen Verwandten (den Grolmen) ist offensichtlich, doch gibt es deutliche Unterschiede. Wenn die G'Rolmur ausgewachsen sind, haben sie die Größe und Proportionen eines sechsjährigen Kindes. Ihr Kopf mit dem puppenhaften Gesicht ist im Verhältnis zum Rest des zerbrechlich wirkenden Körpers übergroß, die Haut- und Haarfarbe (beides immer im gleichen Ton) kann zwischen leichenblass und dunkelbraun variieren. Ihre Haare sind starr wie dünner Draht und stehen zerzaust vom Kopf ab. Die weiße Iris macht ihren Blick kalt und stechend. Ihre Sprache, das Grolmisch, ist für Menschen schwer zu verstehen und noch schwerer zu erlernen, da sie zu einem großen Teil aus Schnalzlauten besteht.
Trifft man G'Rolmur in ihrer Werkstatt an – was meist der Fall ist, sofern sie nicht schlafen –, sind sie in eine schmutzige und ölige Arbeitskluft aus Leder gehüllt, die vor Werkzeug schier überquillt. Bohrer, Feinhämmer, Zangen, Feilen, Maßwinkel und Messer ragen aus jeder Tasche heraus. Beliebt sind ebenso Arbeitshandschuhe mit eingearbeiteten Werkzeugen, die je nach Bedarf herausgeklappt oder vorgeschoben werden können.
Ihre Leidenschaft und Begabung liegt in der Mechanik und im Handel. In ihren Hallen stapeln sich Unmengen der absonderlichsten Maschinen, für die sich kein Abnehmer fand. Doch wenn eine Maschine verkauft oder auf Bestellung gebaut wird, dann soll der Preis dafür möglichst hoch sein. Man sagt, dass schon die jüngsten G'Rolmur einem Einarmigen die letzte Hand abschwatzen können.
Obwohl sie die Mechaniken des Hauses Quoran als 'Bastelei' bezeichnen, wären viele G'Rolmur insgeheim froh, einige jener Apparaturen in die Hände zu bekommen. Den letzten Schliff geben sie ihren Werken mit der Magie, die ihnen zu Eigen ist, denn mit vereinten Kräften können sie Zauber von erstaunlicher Macht weben. Da G'Rolmur selten älter als dreißig Jahre werden, sind komplexe Planungen und Gerätschaften oft das Ergebnis mehrerer Generationen oder ganzer Familien.
Die G'Rolmur sprechen mit ihren Maschinen, und vielleicht erhalten sie auch eine Antwort, denn sie können jeden Fehler erstaunlich schnell aufspüren. Außer ihrem Arbeitsgerät, ihrer Werkstatt und dem eigenen Besitz ist ihnen nichts heilig. Sie glauben jedoch an die Existenz böser Geister, die in Menschen und Maschinen einfahren und diese zur 'Fehlfunktion' bringen. Will man jene Geister austreiben oder fernhalten, so muss man mit ihnen feilschen und ihnen Opfer anbieten, seien es Sklaven oder Maschinen.

Von den Haëhnyrr

»Ihre eigentliche Heimat war eines der großen Waldgebiete im Westen des Imperiums, dessen noch heute bewohnter Teil das Haëhnyrra genannt wird. Jedoch weiß niemand zweifelsfrei zu sagen, wer sie so geformt hat, wie sie sind oder vielmehr: nicht sind. Dieses Geheimnis liegt im Dunkel der Zeit. Ob sie es selbst wissen, kann man nur vermuten, denn so loyal und unschätzbar sie einem geachteten Herren sind, so wenig spricht ein Haëhnyrr von sich selbst. Manchmal scheint es, als nähmen sie sich selbst nicht einmal als eigenständige Wesen wahr, sondern lebten nur als Spiegel ihres Gegenübers. Zeugung, Geburt und ihr natürlicher Tod sind die einzigen individuellen Augenblicke ihres Lebens. Diese vollziehen sie in aller Abgeschiedenheit, zumeist unter Ihresgleichen im Haëhnyrra, so sehr sie sonst auch die Nähe anderer Wesen suchen. Mann und Frau unterscheiden sich durchaus in den Aufgaben der Fortpflanzung, aber die Anpassung ihres Wesens und ihrer Gestalt an die Wünsche ihres Gegenübers nimmt auf ihr Geschlecht offensichtlich keine Rücksicht.
Seltsamerweise nehmen sie hingegen rein sexuelle Gelüste nicht wahr und verweigern sich ihnen mit kindlicher Unschuld. Vielleicht ist dies ein unbewusster Schutz ihrer Rasse, um ihr Blut vor Verwässerung zu bewahren. Gäbe es diesen entscheidenden Unterschied nicht, könnte man einen 'ungeformten' Haëhnyrr allein vom körperlichen Erscheinungsbild her leicht mit einem Ravesaran verwechseln, auch wenn sie jene an Schönheit nicht übertreffen können. Sie sind kleiner, mit schlichterem Haar ausgestattet und neigen durchaus auch einmal zur Fettleibigkeit. Ihre Augen hingegen üben auf die meisten fühlenden Wesen eine starke Faszination aus, denn ihr Blick ist derart teilnahmsvoll und interessiert, wie man es sonst nur von Geliebten oder sehr nahen Freunden kennt. Und tatsächlich ist ihr herausragendes Talent die Fähigkeit, sich in ein anderes Wesen einzufühlen. Manche sagen, ein Haëhnyrr könne in den Gedanken anderer Wesen lesen, andere behaupten, dass sie die unbewussten Träume erkennen und sich nach diesen formen. Zu allen Zeiten gab es Berichte von Haëhnyrr, die sich nach dem Bild von Vermissten gestalteten und jene ersetzten, so gut es ihnen möglich war, um schließlich als Verräter 'enttarnt' und verurteilt zu werden. Allerdings sollten sie ihre Fähigkeiten bislang nur selten dazu genutzt haben, sich in irgendeiner Weise zu bereichern; vielmehr begehren sie, so scheint es, Zuneigung, Achtung und körperlichen Schutz. Das macht sie für jeden wohlhabenden Händler und insbesondere jeden Herrscher zu unschätzbaren und im Grunde billigen, aber dennoch schwer zufrieden zu stellenden Beratern. Denn ein Haëhnyrr wird nur bei denen bleiben, bei denen er sich wohl fühlt – ansonsten wird er sich rasch in einen Gast hineinversetzen und fortan jenem zur Seite stehen. Daher ist ein jeder höfische Haëhnyrr von einer ganzen Schar ihm zugeneigter Gespielen und Diener umgeben, die ihm seine Umgebung zur vollsten Zufriedenheit gestalten sollen.«
—*Auszug aus* Imperiale Völker, *unbekannter Autor, indiziert*

Ob die Haëhnyrr eine geformte oder eine natürlich entstandene Rasse sind, kann nicht eindeutig beantwortet werden. Die Sagen ihres Volkes erzählen von einem gottähnlichen Wesen, das die Gabe des Verborgenen Auges an sie weitergegeben habe. Eine Vermutung – die als Häresie gilt – spricht von einer Verwandtschaft zwischen ihnen und den Alten. Die Haëhnyrr verloren ihre Selbständigkeit während der Dritten Expansion des Imperiums, etwa ab 450 IZ. Ihre Integration verlief relativ friedlich, da sie schnell erkannten, dass sie nicht in der Lage waren, die dreiäugigen Alten zu durchschauen, und sich vor ihren Plänen durch sanftes Nachgeben und Diplomatie in Sicherheit brachten. Sie dienen bevorzugt an Zentren der Macht und des Reichtums und scheinen hierbei außer dem Wunsch nach einem harmonischen und von Tiefe erfüllten Zusammenleben keine Absichten zu verfolgen. Es gibt Gerüchte, dass ein Haëhnyrr, wenn er den Tod nahen fühlt, zu den Seinen zurückkehrt und seine Lebenserinnerung vollständig den Anverwandten übermittelt, und misstrauische Beamte des imperialen Geheimdienstes haben darum immer wieder Dossiers verfasst, in denen der friedvolle Verbleib der Haëhnyrr im Imperium eine List zum Zeit- und Wissensgewinn genannt wird. Die unschätzbaren Dienste der Haëhnyrr scheinen den Mächtigen allerdings bislang wichtiger gewesen zu sein als die Verfolgung solcher Hirngespinste.

Von den Eisfahrern

»Die Tkschoden, wie sie sich selber nennen, leben hoch im Norden, wo Schnee und Eis niemals schmelzen. Sie leben vornehmlich von der Jagd, treiben aber auch Handel mit den Baramunen und Lyncil der Nordlande. Die Mutigsten von ihnen lassen sich gar mit den finsteren Shakagra ein, munkelt man. Sie sind ein Volk von Nomaden und durchstreifen die Eiswüsten mit ihren Eisseglern. Die größten dieser Gefährte übertreffen selbst die Ausmaße eines Hjaldinger-Schiffes noch um einiges. Allerdings bestehen diese Segler nicht nur aus Holz, sondern zu weiten Teilen auch aus Knochen und gehärtetem Leder; wo sollten sie in der Einöde auch das nötige Holz herbekommen?«
—*aus den Erzählungen eines serovischen Nordlandhändlers*

Wo sind sie jetzt schon wieder hin? Eben waren sie noch dort vorne auf der Gletscherkuppe, und nun sind sie verschwunden! Das geht doch nicht mit rechten Dingen zu!«
—Gespräch zweier Lyncil-Eisjäger auf der Pirsch

Die Baramunen

»Hoch im Norden Myranors sind die Baramunen anzutreffen, ein hünenhaftes Bärenvolk, das nicht nur bei den Hjaldingern, sondern sogar beim Optimatenhaus Aldangara große Achtung genießen soll. Diese wenig behänden Kreaturen bewegen sich langsam, wie steif gefroren, und man sagt ihnen beachtliche Heilkräfte nach. Ihre Gemütslage ist für den Außenstehenden schwer zu deuten, zumal sie über eine nur eingeschränkte Mimik verfügen. Sie neigen zur Schwermut und sind meist wohlwollend gestimmt, können jedoch scheinbar von einem Augenblick auf den anderen in Raserei verfallen. Nur im tiefsten Zorn zeigen sie eine wutverzerrte Fratze – und sind dann, angesichts ihrer ungeheuren Körperkräfte, tödliche Gegner. Es heißt, dass sie nachtragender seien als ein Jharranoth und jeden, der ihre Aufmerksamkeit gewinnen wollte, auf eine Bewährungsprobe stellten – die je nach Tageslaune entweder lebensgefährlich oder zermürbend langwierig ausfällt.«
—aus der Einleitung zu einem völkerkundlichen Aufsatz des Alatur ter Ennandu; Serovogor, neuzeitlich



Der größte Teil der Baramunen lebt in den Wäldern des Nordens, einige haben sich auch die Gebirgshänge als Lebensraum auserkoren. Dort hausen sie nahezu als Einzelgänger in Höhlen oder Laubhütten, deren Umgebung sie weiträumig für sich beanspruchen und niemand anderen dort dulden.

Die einzelnen Wohnstätten einer Siedlung – wenn man eine Ansammlung mehrerer Baramunen in einem bestimmten Gebiet denn überhaupt so nennen kann – liegen oftmals mehr als eine Meile auseinander, wenngleich man sich zu bestimmten Anlässen auf einem besonderen Versammlungsplatz zu treffen pflegt.

Bei den Baramunen gilt das Recht des Stärkeren. Lediglich ihre Animisten genießen aufgrund ihrer magischen Begabung einen besonderen Stand, der allerdings auf Respekt für ihre enormen Heilkünste beruht und keine eigene Machtstellung ist.

Einige wenige Baramunen, die sich auch durch helleren Pelz von ihren Artgenossen abheben, findet man in den Eiswüsten des Nordens im ewigen Konflikt mit den Shakagra.

Andramaunir – Die Eiskatzen

»Von den Katzenartigen, speziell von den Rassen der Amaunir, kennen wir diejenigen gut, die in unseren Städten leben, diejenigen, die umherziehen und diejenigen, die mit Schiffen über das Thalassion fahren. Doch soll es auch noch weitere geben. Im hohen Norden, im ewigen Eis, rund um die Gipfel des Nag a Ruach genannten Bergmassivs, sollen aber noch die Andramaunir oder Eiskatzen leben.
Diese Katzen beten eisige Götzenbilder an, sowie den von Wolken verhangenen Himmel, die sternklare Nacht und den Vollmond. Auch sagt man, dass sie ihre Kinder opfern, wenn der dunkle Winter nicht zu Ende gehen will, um so das Licht hervorzulocken. Gesehen hat wohl kaum jemand einen Andramaunir, und wenn, dann wurde er nicht erkannt, denn außer dem weißen Fell unterscheiden sie sich äußerlich nicht von den bekannten Stämmen…«
—Kelothes von Daranel über seine Reisen im nördlichen Imperium, neuzeitlich

»Ein altes hjaldingsches Lied erzählt in 15 Strophen von Churr'ga, dem gerissenen Eiskater, der diebisch und betrügerisch durch das nördliche Imperium zieht und Baramunen, Menschen, Lyncil und vor allem Hjaldinger neckt und bestiehlt. Zumeist entkommt Churr'ga seinen Verfolgern, indem er sich beinerne Schneiden an die Füße schnallt, um damit über vereiste Flächen davonzugleiten. Das Lied endet damit, dass Churr'ga durch eine von der Frühlingssonne angeschmolzene Eisfläche bricht und jämmerlich ertrinkt. Mit seinen letzten Worten verflucht er die Sonne, und das soll der Grund sein, warum die Eiskatzen des Nordens die Sonne meiden und nur in der Nacht wandern. Als Mythenforscher muss ich diese Allegorie allerdings ins Reich der Fabel verbannen.«
—Monoceres ar Kouramnion, Mythenforscher, auf einem ca. 30 Jahre alten Pergament aus Sidor Corabis

»Sie [die Andramaunir] kaufen Weihrauch, Öle und andere Essenzen in großen Mengen, denn diese Güter gibt es in den schneeigen Bergen [nicht näher erläutert] nicht. Meist tauschen sie die benötigten Waren gegen andere Dinge ein: schmackhaftes Fleisch von Schneebüffeln, Alkoholika aus gegorener Milch [Zutaten?] und Felle, denn sie sind nicht nur Mönche, sondern auch passable Jäger. Manchmal geben sie auch weiße Felle [preislich interessant!] ab, so wie sie sie selbst tragen, ganz so als ob sie einen der ihren gehäutet hätten. Meist sind diese Felle nicht vom Alter gezeichnet [Opfer???], sonst könnte man ja glauben, dass sie ihre Alten häuten, wenn diese sterben. Das ist aber nicht der Fall!«
—Trallau der Händler, Balan Cantara, aufgezeichnet und kommentiert von einem Informanten

Ob es sich bei den Andramaunir um eine Legende, ein eignes, kleines Volk oder schlicht um weit im Norden lebende, halbwilde Amaunir handelt, ist im Imperium unbekannt.

Von den Lyncil

[…] Die Lyncil sind Teil der Familie der Katzenartigen, die in ihrer Gestalt – etwas mehr als drei Allia hoch, dabei gedrungener als Amaunir, mit auffällig langen Haarbüscheln an den großen, spitzen Ohren, von weißer, gold-braun getigerter oder lehmiger Fellfarbe und fast stets durchdringend bernsteinfarbenen oder leuchtendgrünen Augen – weit eher an Luchse erinnern und im Norden des Imperiums als fahrende Händler leben. Südlicher als Dorinthapoles findet man sie selten, da selbst ihr leichteres Sommerfell sie für den Hitzschlag empfänglich macht. Sie sollen auch über die Grenzen des Imperiums hinaus in die Eiswüsten vordringen, um dort seltene Tiere ihres Pelzes wegen zu bejagen und mit den dort lebenden Völkern Handel zu treiben. Sie halten Danthreki als Last- und auch Zugtiere, da diese den Raubtiergeruch der Lyncil nicht scheuen, und führen ansonsten nur selten Nutztiere mit sich. Als ihre typischen Waren nennt man Felle und Häute aus eigener Jagd (oder durch Tausch erworben), Schnitzwerk, Kräuter des Nordens, sehr häufig auch Schmiedewaren. Sie sprechen und verstehen das Gemein-Imperial, haben aber untereinander eine eigen Sprache dunkler Knurr- und Fauchlaute.

Ihre Art zu handeln ist eher brüsk, und von einem fremdartigen Wertverständnis geprägt, das aber wiederum die Täuschung nicht als erlaubte Form des Handels ansieht. Wenn ein Lyncil – die männlichen sind meist die Händler, die Weiber beschäftigen sich eher mit Handwerk und Jagd – eines seiner Angebote in den höchsten Tönen (aber mit knappen Worten) lobt, so glaubt er mit Sicherheit selbst an die Überlegenheit der Ware. Dieses Verständnis des Handelsrechts scheint ihrer Religion zu entspringen, die viel Wert auf Recht und Gerechtigkeit legt. Es heißt, dass sie in ihren Winterhöhlen lange Gesetzeskodizes auswendig lernen, aber da diese Höhlen sehr abgelegen sind, hat noch keines Menschen Auge sie zu Gesicht bekommen. Älteste Sagen der Hjaldinger, aber auch anderer Völker des Nordens, berichten, dass die Lyncil in früheren – das heißt: vor-imperialen – Zeiten ein großes Kriegervolk gewesen sein sollen, das niemals lebende Gefangenen machte. Warum sie sich von diesen Wegen abgewandt haben, oder ob gar noch irgendwo kriegerische Stämme von ihnen existieren, liegt im Dunkel der Geschichte und des unzugänglichen Nordens verborgen.

—aus dem völkerkundlichen Aufsatz des Alatur ter Ennandu; Serovogor, neuzeitlich

Von den Draconaren

»Mächtige Schwingen von über zehn Schritt Spannweite. Ein langes Maul voller nadelspitzer Zähne, durch den sieben Schritt langen Leib von den Bronzedornen an der Schwanzspitze getrennt. Schuppen von azurner Farbe, kaum sichtbar gegen den Taghimmel. Wie ein Geist war er über uns. Sein Flammenstoß setzte einen Baum knapp vor uns in Brand und zeigte, dass er es ernst meinte.

Aber der Drache war nicht unser Problem. Das war eher sein Reiter. Er trug einen altmodischen Schuppenpanzer in der azurnen Farbe seines Reittieres, die Linke ruhte lässig auf dem Sattelknauf, doch seine Rechte hielt einen kurzen Stab, der ebenso Streitkolben wie Zauberstab sein mochte. Wir wussten nicht, wer er war und wie viel er konnte, verdammt, wir wussten nicht einmal, ob es Mann oder Frau, Mensch oder Dämon war. Und auch seine Stimme verriet nichts, denn das fratzenhafte Visier schluckte jeden persönlichen Beiklang, als er forderte: "Überlasst uns die Amauna!"

Es war klar, dass er nicht KiaTai oder MuOa meinte, sondern die Kauffrau aus Cantera, die wir eskortieren sollten. Eigentlich ist es ja nicht unsere Art, unsere Auftraggeber so mir nichts, dir nichts im Stich zu lassen – schlecht für den Ruf –, aber während ich noch überlegte, was unsere Belari und Phasganons gegen den Drachen würden ausrichten können, nahm uns die 'Händlerin' die Entscheidung ab. Denn statt der behäbigen, dicklichen Kauffrau stand da auf einmal eine vor Zorn sprühende Geisterbeschwörerin, mit gesträubtem Fell und gestikulierenden Krallen, als sie ihre Daimonen gegen den Drachen schickte.

Damit war auch unser Kontrakt hinfällig, und wir sahen zu, dass wir aus dem Feuer kamen. Der Drache und sein Reiter siegten schließlich, und nachdem sie noch das Maultier mit der sorgsam gesicherten Kiste verbrannt hatten, flogen sie einfach davon. Den Rest der Handelswaren hatten sie uns gelassen, und auch wenn wir sie zu einem Schleuderpreis verhökern mussten, deckten sie doch den verlorenen Sold ab.

Wer diese Amauna war und warum sie und ihre Kiste nicht ihr Ziel in Melakkam erreichen durften, weiß ich bis heute nicht. Aber von diesen Drachenreitern oder Draconaren habe ich noch ein paar Mal gehört: dass sie auf einer Insel weit draußen im Thalassion leben, noch weit jenseits von Shindrabar. Dass sie dort einem leibhaftigen Drachengott dienen, Umbracor mit Namen, der über das 'kosmische Gleichgewicht' wacht. Dass seine Befehle ebenso gnadenlos wie zielstrebig sein sollen. Wenn ihm etwas nicht passt, dann schickt er sie aus, und sie sind gut, sehr gut, Zauberer, Krieger – was weiß ich. Nur dass wir verflucht gescheit waren, uns nicht mit ihm anzulegen, das weiß ich heute.«

—aus den Erinnerungen des Söldnerhauptmanns Lacianus von Sadrina

In der Tat existiert 'schon seit der Menschwerdung des Menschen' ein Orden von Kriegern und Zauberern, der sich die Verehrung des Alten Drachen Umbracor – und die Befolgung seiner Befehle – auf die Fahnen geschrieben hat.

Der Drache selbst soll auf der Dracheninsel hausen, die, von einem Mahlstrom geschützt, am Ende einer langen Inselkette liegt, die von Südwesten nach Nordosten in das Thalassion hineinragt. Umbracor hat sich im Laufe der niedergeschriebenen Geschichte weniger als ein halbes Dutzend Mal erhoben, um seinem Ruf als 'Zerstörer' zu folgen, doch die ihm zugeschriebenen Streitdrachen (aventurisch: Westwinddrachen) sind ein häufiger Anblick in dieser Meeresregion. Zwar greifen sie nur selten Schiffe an, aber ihre schiere Präsenz verschreckt die meisten Seefahrer, und ihr Appetit auf Meeresgetier hat die konkurrierenden kerrishitischen Fischer ebenfalls weitgehend aus diesen Gründen vertrieben.

Dem Orden gehören – so weit man gesichert vermuten kann – kulturschaffende Wesen fast aller bekannten landbewohnenden Spezies und aller dabei existierenden Geschlechter an. Auch von Mandraken in den Reihen der Gemeinschaft wurde schon gemunkelt, doch mag dies mit der verhüllenden Form des typischen Panzers der Ordenskrieger zu tun haben.

Die Anwärter für den Orden werden schon in jungen Jahren (mit sechs bis zehn Jahren) aufgrund besonderer Eigenschaften – einer zumindest rudimentären Magiebegabung – erwählt und den Eltern abgekauft oder schlicht weggenommen. Es heißt, dass die Novizen zum Abschluss ihrer über ein Dutzend Jahre andauernden Ausbildung durch den 'Hauch des Drachen' mehr als nur symbolisch sterben, um davon auch wiederbelebt zu werden.

Dem Orden werden mehrere Hundert Mitglieder zugeschrieben, dazu kommen noch Diener und Sklaven. Es soll in ihren Reihen Kämpfer und Zauberer, Berater und Spione geben, und ihr Einfluss ist im Süden Myranors nicht unerheblich, wenn auch selten offensichtlich. Die Stadt Usuzura, über der sich auch eine ihrer Zitadellen erhebt, soll ganz unter ihrer Kontrolle stehen und der Versorgung des Ordens mit weltlichen Gütern dienen.

Die Ziele des Ordens sind unergründlich, doch ihre unbedingte Feindschaft zu Daimonen und ihren Beschwörern ist weithin berüchtigt. Sie bedienen sich nicht nur ihrer eigenen Kampf- und Zauberkraft, sondern haben auch Streitdrachen zu Reittieren abgerichtet und verfügen darüber hinaus über Zauberwerk, das Mitgliedern des Hauses Quoran die Neidesgrüne ins Gesicht treiben kann.

Unter dunklen Fluten – Völker der Meere

»Trotz mannigfaltiger Forschungen ist es uns bisher nicht gelungen, dem Meer all seine Geheimnisse zu entlocken, zu endlos sind die tiefen Fluten, als dass man sie umfassend ergründen könnte. Tatsächlich verdanken wir einen Großteil unseres Wissens unseren Spionen bei den Nequanern, die uns in unregelmäßigen Abständen Bericht erstatten. Den größten Umfang haben daher die Kapitel bezüglich der Risso und Loualil, die uns wohl noch am geläufigsten sind, und nicht zu vergessen die Mholuren. Wir wissen ebenso von den Haimenschen, die sich selbst Pristiden nennen und unlängst eine unserer Expeditionen an die Ufer des Nebelwaldes nahezu aufgerieben haben. Es gibt im Übrigen Anzeichen dafür, dass dieser Überfall im Auftrage Eures Konkurrenten Bahrimal ke Illacrion erfolgte, Excellenz ...«

—der Meeresforscher Arameiis zu seinem Auftraggeber bei der Übergabe des Dossiers

»Natürlich gibt es in Myranor noch unzählig viel mehr Kultur schaffende Rassen als die hier beschriebenen. Allein in den Regionen um das Meer der schwim-

menden Inseln gibt es wohl einige Dutzend weiterer Völker, die bislang mit keinem Wort erwähnt wurden und nur in bestimmten Gegenden, in geringer Zahl vorkommen. [...]

*Die **Ruritirna** haben Köpfe wie Kraken: Die Schädel sind lang und spitz, die Augen groß und rund, der Schnabelmund ist von zwölf Greifern mit Saugnäpfen umringt. Ihre Körper hingegen sind menschenähnlich, aber grau und eigenartig dehnbar. Sie lebten wohl einst im Meer der Schwimmenden Inseln, sind jetzt aber in der schwülen Nässe des Nebelwaldes zu finden. [...]*

*Die **Norkosh** wirken wie Menschen, die von einer unregelmäßigen Panzerung bedeckt sind, die vage an eine Muschelschale erinnert und während der Paarungszeit zu Perlmuttglanz poliert wird. Trotz ihrer Rüstung sind die Norkosh friedlich und neben der Arbeit vor allem mit der Brautwerbung und Fortpflanzung beschäftigt, da ihre Rasse angeblich sieben Geschlechter hat, die den Nachwuchs während der unterschiedlichen Wachstumsphasen beherbergen.«*

—aus einem völkerkundlichen Aufsatz des Alatur ter Ennandu; Serovogor, neuzeitlich

»Wir waren auf der Fahrt schon weit nach Süden hinunter gekommen, und irgendeiner meinte, es müsste bald nicht mehr weit sein bis Usuzura, du weißt schon, da, wo die Drachlinge hausen sollen. Wer weiß schon, ob's wahr ist, aber das ist ja auch egal. Zumindest war es eh einer dieser heißen Sommertage, wo es über dem Wasser immer flimmert, und auf einmal ruft da doch einer: "Schiff voraus!" Natürlich haben wir erst einmal blöd geguckt, denn wir hatten schon seit einigen Tagen kein anderes Schiff mehr gesehen, und das, was sich uns da näherte – ja ja, es hielt genau auf uns zu – hatte zwei Rümpfe.

Ha, nyamaunische Piraten habe ich da noch gedacht, mit denen werden wir schon fertig, aber dieser Katamaran sah doch etwas anders aus, und eigentlich hört man ja selten von Nyamaunir so weit im Süden. Und das Schiff kam ja aus Süden gefahren. Und es waren auch keine Katzen an Bord, sondern irgendwelche Wesen, die ein wenig wie wir aussahen, nur mit ordentlich Falten im Gesicht und einem mächtigen Sonnenbrand. Die haben gleich angefangen, uns mit Brandpfeilen zu beschießen; da haben wir den Kahn dann versenkt, schön auf die Entfernung. Ein paar von denen haben aber anscheinend überlebt, denn wie wir noch den Untergang beobachten, tauchen ein paar Hand voll dieser Gestalten klammheimlich hinter unserem Rücken auf und klettern über die Reling. Hässlich sahen die aus!

Wir ham' sie dann schnell niedergemacht, wie der Käpt'n befohlen hat, und sie dann über Bord geworfen, weil es doch etwas unheimlich war. Ihre rötliche Haut war wie Schlangenleder, und an jeder Hand hatten sie auf beiden Seiten einen Daumen. Und weil sie recht massig waren mit breiten Mäulern, haben wir sie dann Froschköppe genannt.«

—Seemannsgarn aus einer Taverne in Balan Cantera

Niemand vermag zu sagen, wie viele Völker des neunten Zeitalters bis heute überlebt haben – und wie viele durch die Chimären-Experimente aus der Spätzeit des Ersten Imperiums hinzugekommen sind.

Die bekanntesten Wasser bewohnenden Rassen sind zweifelsfrei die **Risso** und **Loualil**, und auch die Erzählungen aus alten Tagen halten die Bekanntheit der **Mholuren** aufrecht, die noch immer als Erzfeinde der Landbewohner gelten. Als friedliebend gelten die molchartigen **Ziliten**, die durch das Jahr der kochenden Flüsse arg dezimiert wurden und sich davon nie wieder richtig erholt haben. Die wenig zahlreichen **Pristiden**, deren Aussehen insbesondere bei der Schädelform etwas an einen Hammerhai erinnert, leben im Nebelwald am Rande des Meeres der Schwimmenden Inseln und verdingen sich häufig als Söldner für das Haus Illacrion. Die vorgenannten Rassen wie auch die in den Quellentexten genannten **Norkosh** und **Ruritirna** sind im Meer der Schwimmenden Inseln, aber auch im Bleichwasser zu finden. Was tatsächlich noch alles in den Tiefen des Thalassion überlebt hat, weiß niemand.

Mehr zu den Mholuren finden Sie weiter oben auf Seite 100f., zu den Pristiden auf Seite 73. Die Rassen und Kulturen der Risso und der Loualil sind auf den Seiten 125 und 155f. bzw. 123 und 154f. beschrieben.

Weitere myranische Völker

»In den vorliegenden Texten wurden meist nur jene Völker berücksichtigt, die entweder sehr zahlreich sind oder durch kriegerische Befähigung, kulturelle Errungenschaften oder besonders einzigartige Geburtseigenschaften ins Auge fallen. Viele andere Rassen und Kulturen, die bislang nur als einfache, wenn auch fleißige Bauern, Hirten und Arbeiter in Erscheinung traten, ohne je einen bekannten Recken hervorzubringen, mussten leider unerwähnt bleiben. [...]

Die Herkunft jener Völker ist dabei ebenso vielfältig wie ihre Gestalt: Manche sind anscheinend natürlich entstanden, andere wurden als Chimären erschaffen, während wieder andere offenbar durch jenseitiges Einwirken in die Welt gekommen sind. [...]

*Die **Lutraa** hingegen sehen Fischottern ähnlich und leben als Schwimmer und Taucher mit Schwimmhäuten und glattem Fell in einigen Flüssen und Seen, ohne eine städtische Zivilisation zu kennen. Durch ihr Jägerdasein verbleiben sie nur selten länger an einem Ort, lediglich in fischreichen Gewässern des Nordens gibt es einige wenige Ansiedlungen. [...]*

*Die **Ha-Meli** sind fleißige Arbeiter und vor allem gute Näher, zumal ihr kugelrunder Körper drei strahlenförmig abstehende Arme hat und auf drei Beinen ruht, während darüber auf einem langen Stiel der Kopf hockt, der dank seiner drei Augen in alle Richtungen blicken kann. [...]*

*Die **D'naa** sind menschenähnlich, doch von grüner Haut und fast ohne Gesichtszüge. Stattdessen krönt eine regelmäßig erblühende Knospe ihren Schädel. Sie leben von Würmern, Käfern und Ameisen und verbringen viel Zeit damit, im Sonnenlicht zu meditieren.«*

—aus der Einleitung zu einem völkerkundlichen Aufsatz des Alatur ter Ennandu; Serovogor, neuzeitlich

Der Kontinent weist noch etliche weitere Völker und Rassen auf, die schlichtweg gering an Zahl, kaum Kultur schaffend – oder schlicht Erfindungen, Phantasien, Seemannsgarn sind. Viele dieser weiteren Rassen sind natürlichen Ursprungs, etliche wurden aber auch als Chimären erschaffen und von den Göttern mit Fruchtbarkeit gesegnet. Etliche Völker erinnern den Gelehrten daher an Kultur schaffende Tiere und werden daher im Volksmund Tiermenschen genannt, was ihrer Natur jedoch oftmals nicht gerecht wird. Auffällig ist dabei, dass die meisten dieser Tiermenschenvölker echsischen oder feliden Ursprungs sind.

Über die Existenz weiterer seltsamer Völker, die in unzugänglichen Gebirgsschluchten und dampfenden Dschungeln hausen sollen, ranken sich viele Gerüchte und Legenden, deren Wahrheit jedoch nicht nachgewiesen ist und nicht zuletzt der Entdeckung durch wagemutige Forscher und Helden harren.

Myranische Helden

Die Erschaffung myranischer Helden

Auf den folgenden Seiten finden Sie alles, was Sie benötigen, um sich einen myranischen Helden zu erschaffen. Aufgrund der Vielzahl an Rassen, Kulturen und Professionen ergeben sich unzählige Möglichkeiten zur Ausgestaltung eines Charakters. Sie werden feststellen, dass Ihr Held bereits bei seiner Erschaffung zu einer Persönlichkeit heranwächst, die Stärken und Schwächen hat, da Sie sich bereits vor dem eigentlichen Spiel intensiv mit Ihrer Spielfigur auseinandersetzen müssen. Denn Ihr Held ist schließlich kein dahergelaufener Nichtsnutz, sondern hat eine Vorgeschichte, eine Familie und Erlebnisse in der Jugendzeit, die ihn geprägt haben.

Zur Generierung eines Helden bedienen wir uns eines Baukastensystems, das zum einen aus Generierungspunkten, zum anderen aus Erfahrungspaketen besteht. Mit diesen Generierungspunkte 'kaufen' Sie Eigenschaftswerte und Erfahrungspakete (nämlich Rasse, Kultur und Profession Ihres Helden), aus denen sich später die Spielwerte Ihres Charakters ergeben.

Anmerkung: Wenn Ihnen die Erstellung eines Helden für das Spiel zu mühselig ist, können Sie auch auf unsere acht vorgefertigten Archetypen zurückgreifen, die wir Ihnen nebst Spielwerten im Anhang auf Seite 290 vorstellen. Diese Helden brauchen lediglich noch eine Namen und ein Geschlecht, um in ihr erstes Abenteuer aufzubrechen.

Generierungspunkte

Zur Erschaffung eines Helden stehen Ihnen 110 Generierungspunkte (kurz: GP) zur Verfügung, mit denen Sie die einzelnen 'Bestandteile' Ihres Charakters 'kaufen' können. Dieser Wert ist für alle Charaktere gleich hoch, um zu gewährleisten, dass alle Helden *in etwa* gleich stark sind, auch wenn ihre Fähigkeiten oftmals in unterschiedlichen Bereichen liegen. Diese Generierungspunkte investieren Sie zunächst in die Eigenschaftswerte – dies sind solche grundsätzlichen Attribute wie Mut, Klugheit oder Körperkraft – und in besondere Fähigkeiten, die wir 'Vorteile' nennen, darüber hinaus in Rasse, Kultur und Beruf des Helden. Alle diese Dinge kosten einen bestimmten Betrag an Generierungspunkten.

Stellen Sie sich das GP-Konto ruhig wie ein gewöhnliches Bankkonto vor. Je nachdem, wie Sie Ihren Helden gestalten, können Sie dieses Konto durchaus überziehen und in die Roten Zahlen geraten, so dass Sie negative GP übrig behalten. Diese negativen GP müssen schließlich durch den Erwerb von Nachteilen ausgeglichen werden. Da Nachteile ja bereits dem Namen nach nichts Positives sind, bringen sie Ihnen zusätzliche Generierungspunkte. Am Ende der Generierung muss das GP-Konto ausgeglichen, also auf einem Stand von 0 sein.

Experte: Variation der Start-GP

Sollten Ihnen Helden, die mittels der standardmäßigen 110 GP erschaffen wurden, zu schwach erscheinen, so können Sie für Ihre Runde durchaus auch eine höhere GP-Basis (beispielsweise 115, 120 oder gar 130 GP) verwenden. Passen Sie dann auch die Höchstwerte der Eigenschaftswerte entsprechend an; unser Vorschlag wäre 105, 110 und 115 GP für die Eigenschaftswerte bei einem Maximalwert von 15, 15 und 16 bei der einzelnen Eigenschaft. Eine solche Veränderung sollte aber stets auf dem Heldenbogen vermerkt werden, insbesondere für den Fall, dass Sie mit dieser Figur einmal in einer anderen Runde spielen. Zudem muss der Spielleiter das Abenteuer unter Umständen an die veränderten Werte der Charaktere anpassen. Seien Sie sich als Spielleiter jedoch bewusst, dass eine Erhöhung der GP-Basis jedoch zu einem veränderten Spielstil führt: Je mehr GP Sie vergeben, desto mehr unterscheiden sich die Helden von 'gewöhnlichen' Sterblichen – sie werden mehr und mehr zu 'Überhelden', die Sie auch mit entsprechenden Herausforderungen konfrontieren müssen.

Wenn Sie stattdessen keine jungen Charaktere, sondern schon erfahrene Figuren, jedoch auf der allgemeinen GP-Basis von 110 Punkten, ins Spiel führen wollen, können Sie Ihrem Helden auch eine gewisse Anzahl Abenteuerpunkte mit auf den Weg geben, die er in seinem bisherigen, nicht ausgespielten Heldenleben erworben hat und diese zur Verbesserung seiner Fähigkeiten verwenden. Mehr dazu finden Sie auf Seite 110f.

1. Was bin ich?

Am Anfang der Generierung steht die Überlegung, was für einen Helden Sie spielen wollen. Um eine ungefähre Vorstellung über die Möglichkeiten zu bekommen, können Sie in den Archetypen oder gleich in den unterschiedlichen Rassen, Kulturen und Professionen stöbern. Dort können Sie in groben Zügen ein Grundgerüst Ihres Charakters festlegen, das in den folgenden Schritten 'gefüllt' wird. Stellen Sie sicher, dass Sie ein Charakterkonzept im Kopf haben, bevor Sie sich den nächsten Schritten zuwenden.

2. Die Rasse

Die Rasse Ihres Helden bestimmt viele körperliche Attribute wie Haar- und Augenfarbe, Körpergröße und dergleichen mehr. Einige Rassen sind sehr kräftig, andere dafür intelligenter als andere, und auch Körperbau und generelles Aussehen werden von der Rasse bestimmt. Myranor hat viele unterschiedliche Rassen, von denen manche am ganzen Körper Fell, andere wiederum gar keine Haare haben, eine weitere Rasse hat vier Arme, eine andere wiederum einen Schwanz, eine andere sogar Flügel.

Durch die Wahl der Rasse bekommt Ihr Held bereits erste Fähigkeiten, die für seinesgleichen typisch sind; dies sind zumeist einige wenige Talentwerte, können aber auch Eigenschaftsmodifikatoren, Vorteile, Nachteile und bestimmte Sonderfertigkeiten sein. Diese Modifikationen notieren Sie auf Ihrem Heldenbogen.

Die meisten Rassen kosten eine bestimmte Anzahl von Generierungspunkten, die Sie nun von Ihrem GP-Konto abziehen müssen.

Anmerkung: Die in diesem Buch aufgeführten Rassen sind eine nahezu erschöpfende Auswahl für den Bereich des zentralen Myranor. In Folgepublikationen werden wir Ihnen nach und nach auch weitere Rassen der übrigen Regionen vorstellen und weitestgehend als Spielerrassen freigeben.

3. Die Kultur

Die Rasse bestimmt lediglich die angeborenen Eigenarten eines Helden; sein Verhalten hingegen wird durch die Kultur bestimmt, in der er aufgewachsen ist. Seine Umgebung hat ihn geprägt und verschiedene Fertigkeiten gelehrt, die unabhängig von der Rasse oder dem erwählten Beruf sind.

Die meisten Rassen weisen mehrere 'übliche' Kulturen auf, in denen ein Held dieses Volkes üblicherweise aufwächst. Zuweilen kommt es aber auch vor, dass ein solcher Held als Findelkind bei einem anderen Volk groß geworden ist oder seine Eltern in einer fremden Kultur im Exil gelebt haben. Solche Varianten finden Sie unter dem Eintrag 'Mögliche Kulturen' bei der Beschreibung der Rasse. Ob ein Held aus einer 'möglichen' Kultur stammen kann, sollten Sie bei der Erschaffung mit

dem Spielleiter oder am besten innerhalb der Spielgruppe abstimmen. Auch die Kulturen kosten wieder einige GP, die von Ihrem Konto abgezogen werden müssen; ebenso bringen Sie Ihrem Helden weitere Modifikationen, Talentwerte, Vor- und Nachteile sowie eventuelle Sonderfertigkeiten. Diese werden wiederum auf dem Heldenbogen vermerkt.

Einige Kulturen weise kleinere Varianten auf (beispielsweise Stadt- und Landbevölkerung innerhalb der gleichen Kultur), die zusätzlich gewählt werden können (oder eventuell sogar müssen). Solche Varianten bringen weitere Werte mit sich und kosten unter Umständen weitere GP. Durch die Kultur wird letztlich auch festgelegt, welchen Beruf ein Held erlernt haben kann, denn nicht alle Professionen sind auch in jeder Kultur bekannt.

4. Die Profession

Jeder Held hat irgendeinen Beruf erlernt, der ihn weiter geprägt hat (regeltechnisch werden auch Bettler, Herumtreiber und ähnliche 'nichtsnutze' Tätigkeiten und Lebensstile als Professionen betrachtet). Immerhin hat der Charakter ja schon vor seinem Abenteurerleben etwas gelernt und nicht nur auf der faulen Haut gelegen. Wählen Sie nun einen zur Kultur Ihres Helden passenden Beruf aus. Auch durch die Profession erhält Ihr Charakter wiederum neue Fähigkeiten, die den Heldenbogen ergänzen. Und wie bei Rassen und Kulturen kosten die meisten Professionen GP; etliche weisen auch Varianten auf.

Alle Professionen erfordern einen Mindestwert in bestimmten berufstypischen Eigenschaften; diese Werte müssen Sie bei der Verteilung der Eigenschaftswerte im folgenden Schritt beachten. Eine Profession bringt immer auch ein bestimmtes Maß an gesellschaftlichem Prestige mit sich, den sogenannten Sozialstatus (SO). Den mit der Profession verbundenen Mindest-SO finden Sie bei der Profession angegeben, eine Erhöhung dieses Werts bis zum maximalen bei der Profession angegebenen SO ist im nächsten Schritt möglich.

Es ist auch möglich, dass ein Held zwei Berufe erlernt hat oder in seinem Beruf besonders erfahren ist. Die regeltechnische Abwicklung dieser Sonderfälle finden Sie bei den Vorteilen *Breitgefächerte Bildung* und *Veteran* genauer beschrieben.

5. Eigenschaften

Nunmehr müssen Sie Ihrem Helden seine Eigenschaftswerte, also körperliche und geistige Attribute, zuweisen. Jeder Eigenschaftswert muss mindestens 8 Punkte erhalten; maximal sind 14 Punkte erlaubt. Jeder Punkt einer Eigenschaft kostet einen GP, der wiederum von Ihrem GP-Konto abgezogen werden muss. Ein Eigenschaftswert von 11 kostet folglich 11 GP.

Einige Rassen und Kulturen bringen Modifikationen dieser Eigenschaftswerte mit sich. Nach Festlegung der Eigenschaftswerte müssen Sie diese also unter Umständen noch modifizieren, um den endgültigen Eigenschaftswert zu ermitteln. Die von den Professionen geforderten Mindestwerte müssen erst nach der Modifikation erreicht sein. Zum Erlernen einer Profession mit der Anforderung 'Mut 12' benötigt ein Held einer Rasse, die 'Mut +1' erhält, somit lediglich 11 Punkte für die Eigenschaft Mut, da er durch den Rassenmodifikator auf den geforderten Mindestbetrag kommt. Umgekehrt muss ein Held einer Rasse, die 'Mut –1' erhält, zunächst 13 Punkte in Mut investieren, damit er nach der Modifikation noch die Anforderungen erfüllt.

Insgesamt dürfen maximal 100 GP für Eigenschaftswerte ausgegeben werden.

5a. Sozialstatus

Ähnlich wie eine Eigenschaft wird der Sozialstatus (kurz: SO) gehandhabt, der letztlich Stand und Ansehen des Helden in der Gesamtbevölkerung ausdrückt. Hinweise zum Spiel mit dem Sozialstatus und der Bedeutung der einzelnen Werte finden Sie im nebenstehenden Kasten.

Manche Rassen und Kulturen haben einen Höchst-SO, alle Professionen hingegen einen Mindest-SO. Liegt der Mindest-SO über dem Höchst-SO einer Rasse oder Kultur, so bedeutet dies, dass sich Rasse beziehungsweise Kultur nicht mit der gewünschten Profession vereinbaren lässt.

Sie können an dieser Stelle den Sozialstatus Ihres Helden auf den bei der Profession genannten maximalen Sozialstatus anheben, was 1 GP pro Punkt Sozialstatus kostet. Der Maximalwert des Sozialstatus zu Spielbeginn beträgt 14. Ist bei einer Profession kein maximaler Sozialstatus genannt, können Sie den SO-Wert um maximal 3 Punkte erhöhen. Beachten Sie auch, dass einige Kulturen einen maximalen SO vorgeben.

Das Spiel mit dem Sozialstatus

Der Sozialstatus drückt in erster Linie aus, aus welcher Gesellschaftsschicht ein Held stammt. Er kann aber auch bei der Interaktion mit Meisterfiguren eine Rolle spielen, indem er mit dem SO des Gesprächspartner verglichen wird. Ein Optimat wird kaum Interesse daran haben, auf offener Straße ein Gespräch mit einem fremden Sklaven zu führen, während er seinerseits die Konversation mit seinesgleichen oder Höherstehenden pflegen wird. Insofern ist der Sozialstatus auch ein Maßstab dafür, wie der Held von anderen Personen behandelt wird.

Bei der Anwendung 'sozialer' Talente wie *Gassenwissen*, *Betören*, *Überzeugen* oder *Überreden* kann aus dem SO auch ein Probenzuschlag hergeleitet werden. Zwielichtige Gestalten reagieren skeptisch auf Kontaktaufnahmen von Optimaten, während ein Unfreier nur schwerer Gehör bei einem Adligen als bei seinesgleichen finden wird.

Der Sozialstatus kann sich im Laufe des Spiels durch Kontakte, Ehrentitel, aber auch durch Fehltritte und Verfehlungen verändern. Ein hoher Sozialstatus macht zuweilen in bestimmten Kreisen auch ein Inkognito-Auftreten unmöglich.

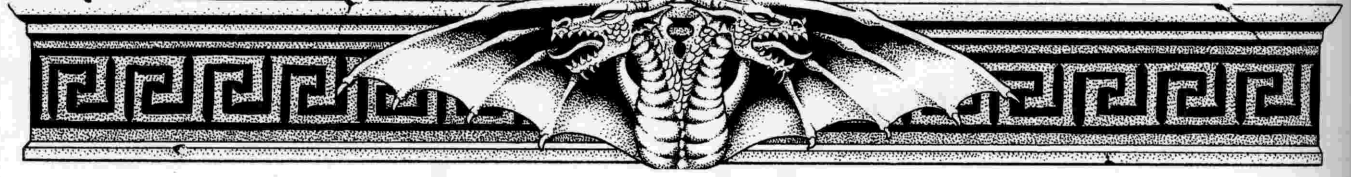
Der Sozialstatus eines Sklaven kann maximal 8 betragen, der eines gewöhnlichen Freien maximal 12. Der SO eines Honoraten beginnt bei 7, der eines Optimaten bei 8 und kann für die höchsten Magnaten, Archomagier und so weiter durchaus bis 16 reichen. Oberhäupter der einzelnen Optimatenhäuser, hohe Verwaltungsposten am Thearchenhof und andere liegen oft noch ein bis zwei Punkte höher; der Thearch selbst hat als einzige Person Myranors einen SO von 21. In den nichtimperialen Kulturen sieht die Verteilung ähnlich aus, wenngleich es den Sklaven meist schlechter geht (SO maximal 5) und selbst die mächtigsten Herrscher etwas 'volksnäher' sind (SO 15–18).

Mehr zum Spiel mit dem Sozialstatus finden Sie in **AH 12**.

6. Vor- und Nachteile

Zur weiteren Ausgestaltung Ihres Helden stehen Ihnen noch verschiedene Vor- und Nachteile offen. Dies können besondere Fähigkeiten, aber auch 'Macken' und schlechte Eigenschaften sein. Die einzelnen Vor- und Nachteile, soweit sie neu sind oder von den Angaben in **AH** abweichen, finden Sie auf Seite 197ff. ausführlich dargestellt.

Alle Vorteile kosten einen gewissen GP-Betrag, der beim jeweiligen Vorteil angegeben ist. Nachteile hingegen bringen weitere, zusätzliche Generierungspunkte. Sollte Ihr GP-Konto nach dem Erwerb von Rasse, Kultur und Profession sowie Eigenschaftswerten in den roten Zahlen sein (was der Regelfall ist), so müssen Sie nun zunächst diese negativen GP durch den Erwerb von Nachteilen ausgleichen. Dazu können Nachteile auch erworben werden, um weitere GP zum Kauf von Vorteilen zu erlangen. Durch den Erwerb von Nachteilen dürfen jedoch maximal 50 GP erworben werden (inklusive jener, die eventuell zum Ausgleichen eines negativen GP-Kontos benötigt werden); maximal 30 dieser GP dürfen aus Schlechten Eigenschaften (siehe **AH 115**)



stammen. Vor- und Nachteile, die Ihr Held bereits durch Rasse, Kultur oder Profession erhalten hat, kosten beziehungsweise bringen hier natürlich keine weiteren GP. Mit einem Sternchen (*) gekennzeichnete Vor- und Nachteile sind an bestimmte Rassen, Kulturen und zum Teil Professionen gebunden und können nicht frei, sondern lediglich automatisch mit Rasse, Kultur oder Profession erworben werden.

Die meisten Vor- und Nachteile hat man oder man hat sie nicht; ein Vor- oder Nachteil kann somit nicht anteilig erworben werden. Einige wenige kommen jedoch auch gestaffelt vor, beispielsweise die das Aussehen bestimmenden Vorteile *Gutaussehend* und *Herausragendes Aussehen*. Ähnliches gilt für die so genannten Schlechten Eigenschaften, denen ein Wert zugeordnet ist; bei diesen können sich tatsächlich variable GP ergeben. Näheres dazu finden Sie bei den Nachteilen unter dem Eintrag *Schlechte Eigenschaft* (**AH 115**).

Wenn Ihr Held durch Rasse, Kultur und Profession einen Vorteil doppelt erhält, so werden dadurch halb so viele GP frei, wie dieser Vorteil für gewöhnlich kosten würde. Ausnahmen sind lediglich solche Vorteile, die gestaffelt vorkommen; ein doppeltes *Gutaussehend* würde zu *Herausragendem Aussehen*, doppelte *Balance* zu *Herausragender Balance*, doppelter *Richtungssinn* zu *Innerer Kompass*. Eine doppelte Resistenz gegen Gift kann entweder zu einer Immunität gegen diese Giftkategorie werden, alternativ kann der Held aber auch eine zweite Giftkategorie auswählen, gegen die er resistent ist. Vorteile, die in Zahlen ausgedrückt werden (wie beispielsweise Hohe Lebenskraft), addieren sich auf; dabei können dann auch die bei den Vorteilen genannten Höchstgrenzen überschritten werden.

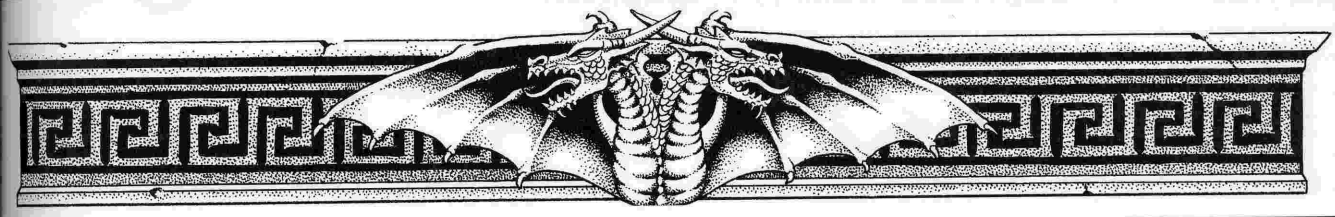
Dieses Aufsummieren gilt ebenso für in Werten ausgedrückte schlechte Eigenschaften. Gestaffelte Nachteile wie doppeltes *Unansehnlich* werden zu *Widerwärtigem Aussehen*, aus *Gesucht I* wird entweder *Gesucht II* oder der Held gilt in zwei verschiedenen Regionen/Kreisen gleichermaßen als *Gesucht I*. Ebenso kann man *Vorurteile* gegen verschiedene Personengruppen haben und mehreren *Verpflichtungen* erlegen sein. Sonstige doppelte Nachteile – die ohnehin (mit Ausnahme von *Randgruppe*) nur selten vorkommen dürften – finden nur einmal Berücksichtigung.

Am Ende dieses Schrittes muss das GP-Konto 0 betragen.

Mit **alle** gekennzeichnete Vorteile, Nachteile und Sonderfertigkeiten können von allen Helden gewählt werden. Die mit **Z** (Vollzauberer), **H** (Halbzauberer) oder **V** (Viertelzauberer) gekennzeichneten Vorteile, Nachteile und Sonderfertigkeiten können nur von Helden mit dem jeweils genannten Vorteil gewählt werden; eine Kennzeichnung mit **N** (Nichtzauberer) kann von zauberkundigen Helden nicht gewählt werden. Ein Sternchen (*) bedeutet, dass diese Vorteile, Nachteile oder Sonderfertigkeiten an eine bestimmte Rasse, Kultur oder Profession gebunden sind und daher im Allgemeinen nicht frei gewählt werden können.

Vorteile

Abishant (Gabe)	15 GP	S. 197	alle*
Allgemeinbildung	1–10 GP	S. 197	alle*
Altersresistenz	3 GP	S. 197	alle
Aquatisches Lebewesen	5 GP	S. 197	alle*
Aurakonjunktion	15 GP	S. 197	ZH
Ausdauernd	1 GP / AuP	AH 107	alle
Ausrüstungsvorteil	1 GP / SO Aureal	S. 197	alle
Balance	10 GP	AH 107	alle
Begabung für [Domäne]	18 / 21 / 24 GP	S. 198	ZH
Begabung für [Instruktion]	3 GP	S. 197	ZH
Begabung für [Quelle]	5 GP	S. 198	ZH
Begabung für [Talent]	4 / 6 GP	S. 198	alle
Begabung für [Talentgruppe]	20 / 30 GP	S. 198	alle
Beidhändig	12 GP	AH 107	alle
Besonderer Besitz	7 GP	AH 107	alle
Breitgefächerte Bildung	7+ GP	S. 198	alle
Dämmerungssicht	10 GP	AH 108	alle*
Eidetisches Gedächtnis	35 GP	AH 108	alle
Einschüchterndes Gebrüll / Knurren (Gabe)	10 GP	S. 198	alle*
Eisern	7 GP	S. 198	alle
Empathie (Gabe)	30 GP	S. 198	alle
Entfernungssinn	10 GP	AH 108	alle
Farbwandel (Gabe)	20 GP	S. 198	alle*
Feenfreund	7 GP	AH 108	alle
Fliegendes Lebewesen	5 GP	S. 198	alle*
Flink	10 GP	S. 199	alle
Gebildet	je 1 GP (max. 5)	S. 199	alle
Gefahreninstinkt (Gabe)	15 GP	AH 108	alle
Glück	20 GP	AH 108	alle
Glück im Spiel	7 GP	AH 108	alle
Gut aussehend	5 GP	AH 108	alle
Gutes Gedächtnis	7 oder 12 GP	S. 199	alle
Halbzauberer (myranisch)	7 GP	S. 199	H*
Herausragende Balance	20 GP	AH 108	alle
Herausragende Eigenschaft	8 GP+	AH 108	alle
Herausragender Sinn	5 GP	AH 109	alle
Herausragendes Aussehen	12 GP	AH 109	alle
Hitzeresistenz	5 GP	AH 109	alle
Hohe Lebenskraft	3 GP / LeP	AH 109	alle
Hohe Magieresistenz	3 GP / Punkt MR	AH 109	alle
Honorat	7 GP	S. 199	alle
Immunität gegen Gift	10 GP	AH 109	alle
Immunität gegen Krankheiten	10 GP	S. 199	alle*
Innerer Kompass	7 GP	AH 109	alle
Kälteresistenz	5 GP	AH 109	alle
Kampfrausch	15 GP	AH 109	alle
Kräfteschub/Talentschub (Gabe)	10 / 5 GP	S. 199	alle
Linkshänder	5 GP	AH 110	alle
Magiegespür (Gabe)	10 GP	S. 199	alle
Mechanopathie (Gabe)	15 GP	S. 199	alle
Nachtsicht	20 GP	AH 110	alle*
Natürliche Waffen	1 GP +1 GP / TP	S. 199	alle*
Natürlicher Rüstungsschutz	RS x 10 GP	AH 110	alle*
Nertaryumi	18 GP	S. 199	alle*
Niedrige Schlechte Eigenschaft	variabel	AH 110	alle
Optimat	10 GP	S. 200	alle*
Prophezeien (Gabe)	12 GP	AH 110	alle
Prospektorensinn (Gabe)	12 GP	s. AH 111	alle
Resistenz gegen Gift	7 GP	AH 110	alle
Resistenz gegen Krankheiten	7 GP	AH 110	alle
Richtungssinn	3 GP	AH 110	alle
Schlangenmensch	25 GP	AH 110	alle
Schleuderzunge	7 GP	S. 200	alle*
Schnelle Heilung	10 GP	AH 110	alle
Schnurren (Gabe)	15 GP	S. 200	alle*
Schwer zu verzaubern	7 GP	AH 110	N
Soziale Anpassungsfähigkeit	7 GP	AH 110	alle
Sprachgefühl	10 GP	AH 111	alle
Tierempathie (Gabe)	15 / 30 GP	S. 200	alle
Tierfreund	7 GP	S. 200	alle
Verbindungen	SO in GP	AH 111	alle
Veteran	3 GP+	S. 200	alle
Vollzauberer (myranisch)	9 GP	S. 200	Z
Vom Schicksal begünstigt	12 GP	AH 111	alle
Wohlklang	10 GP	AH 111	alle
Zäher Hund	10 GP	AH 111	alle
Zeitgefühl	3 GP	AH 111	alle
Zusätzliche Gliedmaßen	variabel	S. 201	alle*

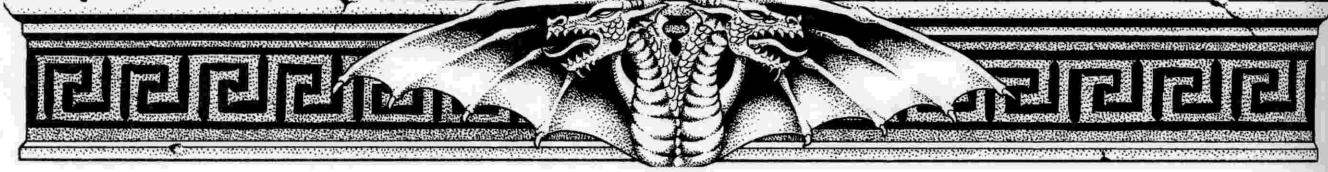


Nachteile

Aberglaube	je –1 GP	AH 112	alle
Albino	–7 GP	AH 112	alle
Angst vor [Insekten, Reptilien …]	variabel	AH 112	alle
Arroganz	je –1 GP	AH 112	alle
Astraler Block	–10 / –5 GP	S. 201	ZH/V
Autoritätsgläubig	je –1 GP für 2 Pkt.	S. 201	alle
Barbarische Sitten	–5 GP	S. 201	alle*
Behäbig	–10 GP	S. 201	alle
Blutdurst	je –1 GP für 2 Pkt.	S. 201	alle*
Blutrausch	–15 GP	AH 112	alle
Brünstigkeit	je –1 GP für 2 Pkt.	S. 201	alle*
Dunkelangst	je –2 GP	AH 112	alle
Einarmig	variabel	S. 201	alle
Einäugig	–5 GP	AH 112	alle
Einbeinig	–20 GP	AH 112	alle
Einbildungen	–5 GP	AH 112	alle
Eingeschränkter Sinn	je –5 GP	AH 113	alle
Einhändig	variabel	S. 201	alle
Eitelkeit	je –1 GP	AH 113	alle
Farbenblind	–5 GP	S. 201	alle
Fettleibig	–15 GP	AH 113	alle
Flügellahm/Flugunfähig	–5 / –15 GP	S. 201	alle*
Flugangst	–1 GP für 2 Punkte	S. 201	alle
Fühllos	–20 GP	S. 201	alle
Geiz	je –1 GP für 2 Pkt.	S. 201	alle
Gerechtigkeitswahn	je –1 GP für 2 Pkt.	S. 201	alle
Gesucht I – III	–5 bis –15 GP	S. 201	alle
Glasknochen	–7 GP	S. 202	alle
Goldgier	je –1 GP	AH 113	alle
Grausamkeit	je –1 GP für 2 Pkt.	S. 202	alle
Größenwahn	je –1 GP für 2 Pkt.	S. 202	alle
Herrschsucht	je –1 GP für 2 Pkt.	S. 202	alle
Hitzeempfindlichkeit	–7 GP	S. 202	alle
Höhenangst	je –3 GP für 2 Pkt.	AH 113	alle
Impulsiv	–5 GP	S. 202	alle
Jagdfieber	je –1 GP für 2 Pkt.	S. 202	alle
Jähzorn	je –3 GP für 2 Pkt.	AH 114	alle
Kältestarre	–10 GP	AH 114	alle*
Kleinwüchsig	–3 GP	S. 202	alle
Krankhafte Reinlichkeit	je –1 GP	AH 114	alle
Krankheitsanfällig	–7 GP	AH 114	alle
Kurzatmig	–1 GP für AuP	AH 114	alle
Lahm	–10 GP	AH 114	alle
Landangst	je –1 GP	S. 202	alle*
Leben im Jetzt	–30 GP	S. 202	alle*
Lichtempfindlich	–15 GP	AH 114	alle*
Lichtscheu	–10 GP	AH 114	alle
Meeresangst	je –1 GP	S. 202	alle
Miserable Eigenschaft	–10 GP	AH 114	alle
Moralkodex (Satu-Kult)	–10 GP	S. 202	alle
Nachtblind	–10 GP	AH 114	alle
Nahrungsrestriktion	–5 GP	S. 202	alle*
Neid	je –1 GP für 2 Pkt.	S. 202	alle
Neugier	je –1 GP	AH 114	alle
Niedrige Lebenskraft	–3 GP pro LeP	AH 114	alle
Niedrige Magieresistenz	–3 GP pro Punkt	AH 114	alle
Pechmagnet	–10 GP	AH 114	alle
Platzangst	je –3 GP für 2 Pkt.	AH 114	alle
Prinzipientreue	–10 GP	AH 114	alle
Rachsucht	je –1 GP	AH 114	alle
Randgruppe	–5 GP	S. 202	alle*
Raubtiergeruch	–5 GP	AH 115	alle*
Raumangst	je –3 GP für 2 Pkt.	AH 115	alle
Schäumende Wut	–5 GP	S. 202	alle*
Schlaflosigkeit	je –3 GP für 2 Pkt.	S. 203	alle
Schlafstörungen	–7 GP	AH 115	alle
Schlechte Eigenschaft	–GP variabel	AH 115	alle
Schlechte Regeneration	–10 GP	AH 115	alle
Schulden	–10 GP	S. 203	alle
Schwanzlos	–7 GP	S. 203	alle*
Sonnensucht	je –3 GP für 2 Pkt.	S. 203	alle
Speisegebote	–3 GP	AH 116	alle
Sprachfehler	–10 GP	AH 116	alle
Stigma	ab –1 GP	S. 203	alle
Sucht	je nach Suchtmittel	S. 203	alle
Tiefenangst	je –3 GP für 2 Pkt.	S. 203	alle
Tollpatsch	–12 GP	AH 116	alle
Totenangst	je –1 GP	AH 116	alle
Treulosigkeit	je –1 GP	S. 203	alle
Übler Geruch	–5 GP	AH 116	alle
Unangenehme Stimme	–5 GP	AH 117	alle
Unansehnlich	–5 GP	AH 117	alle
Unfähigkeit [Instruktion]	–2 GP	S. 203	ZH
Unfähigkeit [Quelle]	–5 GP	S. 203	ZH
Unfähigkeit [Talent]	–2 / 3 GP	S. 203	alle
Unfähigkeit [Talentgruppe]	–10 / –15 GP	S. 203	alle
Ungebildet	je –1 GP (max. 5)	AH 117	alle
Unstet	–25 GP	AH 117	alle
Vergesslichkeit	–5 GP	AH 117	alle
Verlorene Zwillingsseele	–5GP	S. 203	alle*
Verpflichtungen	–12 GP	AH 117	alle
Vorurteile	je 1 GP für 2 Pkt.	AH 117	alle
Wahnvorstellungen	–10 GP	AH 118	alle
Weltfremd	je –3 GP für 2 Pkt.	S. 204	alle
Widerwärtiges Aussehen	–15 GP	AH 118	alle
Zwergenwuchs	–7 GP	204	alle

Sonderfertigkeiten

Akoluth	1 GP	S. 214	alle*
Astralflussgespür I/II/III	2/4/6 GP	S. 286	ZHV
Aufmerksamkeit	4 GP	MBK 78	alle
Ausfall	4 GP	MBK 78	alle
Ausweichen I/II/III	6/4/4 GP	MBK S. 78/79	alle
Befreiungsschlag	2 GP	MBK 79	alle
Beidhändiger Kampf I/II	2/8 GP	MBK 79	alle
Berittener Schütze	4 GP	MBK 79	alle
Betäubungsschlag	4 GP	MBK 79	alle
Binden	4 GP	MBK 79	alle
Blindkampf	4 GP	MBK 79	alle
Defensiver Kampfstil	2 GP	MBK 79	alle
Doppelangriff	2 GP	MBK 79	alle
Dreihändiger Kampf I/II	2/4 GP	S. 225	alle*
Eisenhagel	3 GP	MBK 79	alle
Entwaffnen	4 GP	MBK 80	alle
Exorzismus	4 GP	S. 257	H*
Finte	4 GP	MBK 80	alle
Festnageln	4 GP	S. 225	alle
Formation	2 GP	MBK 80	alle
Gegenhalten	4 GP	MBK 80	alle
Geländekunde	3/2 GP	S. 213	alle
Gezielter Stich	2 GP	MBK 80	alle
Hammerschlag	4 GP	MBK 80	alle
Hauptinstruktion	4 GP	S. 213	Z
Improvisierte Waffen	2 GP	MBK 80	alle
Kampf im Wasser	2 GP	MBK 80	alle
Kampfgespür	6 GP	MBK 80	alle



Kampfreflexe	6 GP	MBK 80	alle
Klingensturm	2 GP	MBK 80	alle
Klingenwand	2 GP	MBK 80	alle
Kriegsreiterei	6 GP	MBK 80	alle
Kulturkunde	0/3 GP	S. 213	alle
Leitquelle	4 GP	S. 213	ZH
Linkhand	6 GP	MBK 80	alle
Meister der Improvisation	4 GP	S. 213	alle
Meisterliches Entwaffnen	2 GP	MBK 81	alle
Meisterparade	4 GP	MBK 81	alle
Meisterschütze	6 GP	MBK 81	alle
Nertar'Cha I/II	6/6 GP	S. 225	alle
Niederwerfen	2 GP	MBK 81	alle
Opferblut	2 GP	S. 257	H*
Ortskenntnis	3 GP	S. 213	alle
Parierwaffen I/II	4/4 GP	MBK 81	alle
Reiterkampf	4 GP	MBK 81	alle
Ritualkenntnis (Tradition)	5 GP	S. 213	ZHV*
Rüstungsgewöhnung I/II/III	3/6/9 GP	MBK S. 81	alle
Scharfschütze	6 GP	MBK 81	alle
Schildkampf I/II	4/4 GP	MBK 81	alle
Schildspalter	2 GP	MBK 81	alle
Schnellladen	4 GP	MBK 81	alle
Schnellziehen	4 GP	MBK 81	alle
Seelenheilung	1/5 GP	S. 256f.	HV
Siminiagefälliges Wissen	4 GP	S. 213	alle
Spießgespann	2 GP	MBK 82	alle
Stabzauber	GP je nach Zauber	S. 253ff.	Z*
Sturmangriff	2 GP	MBK 82	alle
Sturzflugangriff	5*/10 GP	S. 225	alle
Talentspezialisierung	1 GP	S. 213	alle
Tod von Links	2 GP	MBK 82	alle
Todesstoß	4 GP	MBK 82	alle
Umreißen	2 GP	MBK 82	alle
Unterwasserkampf	4 GP	MBK 82	alle
Vierhändiger Kampf I/II	2/4 GP	S. 225	alle*
Waffe zerbrechen	4 GP	MBK 82	alle
Waffenlos: Amaunischer Stil	3 GP	S. 219	alle
Waffenlos: Erasumischer Klosterstil	4 GP	S. 219	alle
Waffenlos: Gladiatorenstil	3 GP	S. 219	alle
Waffenlos: Gossenstil	2 GP	S. 219	alle
Waffenlos: Hammerfaust	3 GP	S. 219	alle
Waffenlos: Leonischer Stil	4 GP	S. 219	alle
Waffenlos: Myrmidonenstil	3 GP	S. 219	alle
Waffenlos: Nertaryu	4 GP	S. 219	alle
Waffenlos: Söldnerstil	4 GP	S. 219	alle
Waffenlos: Thalassischer Stil	3 GP	S. 219	alle
Waffenmeister	8 GP	S. 226	alle
Waffenspezialisierung	2 GP	MBK 82	alle
Windmühle	4 GP	MBK 82	alle
Wuchtschlag	4 GP	MBK 82	alle
Zusatzangriff mit Schleuderzunge	2 GP	S. 226	alle*
Zusatzangriff mit Schwanz	4/6 GP	S. 226	alle*

6a. Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeiten sind spezielle Fähigkeiten eines Helden, die für die Generierung wie Vorteile gehandhabt werden. Während Vorteile aber nur zu Beginn des Heldenlebens festgelegt werden können, ist es möglich, Sonderfertigkeiten auch zu einem späteren Zeitpunkt im Heldenleben noch zu erlernen. Dennoch mag es zuweilen sinnvoll oder stimmig sein, einen Helden bereits bei der Generierung mit einer Sonderfertigkeit auszustatten.

Bei der Generierung fallen ein Fünfzigstel der bei der jeweiligen Sonderfertigkeit in AP angegebenen Lernkosten als GP an. Sonderfertigkeiten können vereinzelt abhängig von Rasse, Kultur oder Profession verbilligt – nämlich zu halben Kosten – erlernt werden.

Erhält ein Charakter durch Rasse, Kultur oder Profession eine Sonderfertigkeit doppelt, so werden dadurch halb so viele GP frei, wie der Erwerb dieser Sonderfertigkeit kosten würde. Gestaffelte Sonderfertigkeiten wie doppelte *Rüstungsgewöhnung I* werden zu *Rüstungsgewöhnung II*. Eine doppelt erhaltene verbilligte Sonderfertigkeit halbiert die Kosten noch einmal. Erhält ein Held eine Sonderfertigkeit durch Rasse, Kultur und Professionen sowohl normal als auch verbilligt, so entfällt die Verbilligung ersatzlos, da er die entsprechende SF schon beherrscht.

Der Erwerb von Sonderfertigkeiten ist zumeist an bestimmte Eigenschafts- oder Talentwerte geknüpft. Sonderfertigkeiten, die der Held automatisch durch Rasse, Kultur oder Profession erhält, ohne die Voraussetzungen zu erfüllen, können im Spiel erst eingesetzt werden, wenn die entsprechenden Schwellenwerte erreicht sind. Bis dahin verfügt der Charakter zwar über das Wissen, kann es aber nicht richtig einsetzen. Für Sonderfertigkeiten, die bei der Generierung zusätzlich erworben werden, müssen die Voraussetzungen am Ende der Generierung erfüllt sein.

7. Talentwerte

Nun gilt es, die Fähigkeiten Ihres Helden in den Talenten zu bestimmen. Dazu werden die durch Rasse, Kultur und Profession erhaltenen Talentboni addiert. Alle bereits auf dem Heldenbogen vorgegebenen Talente bezeichnen wir als Basistalente, die jeder Held besitzt. Sollte ein solches Talent keinen Bonus bekommen haben, so tragen Sie dort nun '0' ein.

Bei den Talentzuweisungen durch die Profession gibt es zum Teil Auswahlmöglichkeiten. Diese Auswahlmöglichkeiten müssen nicht zwingend der gleichen Talentgruppe entstammen. Gegebenenfalls ist das ein oder andere Talent daher einer falschen Talentgruppe zugeordnet worden; dies sollte überprüft und sofern notwendig korrigiert werden. Automatisch erhaltene oder als Vorteile erworbene Gaben werden ebenfalls an der entsprechenden Stelle auf dem Talentbogen vermerkt; standardmäßig haben Gaben einen Startwert von 3, sofern es nicht weitere Modifikationen gab. Sie werden ab sofort wie Talente gehandhabt und können somit auch gesteigert werden.

An dieser Stelle erhalten Sie nun ein neues 'Konto' zum Ausbau der Talente Ihres Helden: Addieren Sie den Klugheits- und Intuitions-Wert und multiplizieren Sie das Ergebnis mit 20, um die Punktzahl zu ermitteln, die Sie auf die Talente verteilen dürfen. Wie Sie im Kapitel zur Steigerung ab Seite 214 sehen können, handelt es sich hierbei quasi um Abenteuerpunkte, die Sie an dieser Stelle jedoch ausschließlich für die Steigerung von Talenten und den Erwerb von Sonderfertigkeiten einsetzen dürfen.

Das Steigern eines Talents kostet eine bestimmte Anzahl von Punkten, die Sie aus der vorstehenden Tabelle ablesen können. Suchen Sie dazu den entsprechenden derzeitigen Wert des Talents in der entsprechenden Spalte, zu der die Talentgruppe gehört, und lesen Sie dort schrittweise den zu bezahlenden Betrag für die Steigerung auf den gewünschten Talentwert ab.

Eine Steigerung des Talents *Überreden* (Gesellschaftliches Talent, Kategorie B) von 3 auf 4 kostet somit 8 Punkte, soll es sogar auf 5 gestei-

gert werden, fallen für diesen nächsten Schritt weitere 11, also insgesamt 19 Punkte an.

✤ Kein Talent darf höher gesteigert werden als der höchste an der Talentprobe beteiligte Eigenschaftswert +3; bei Nahkampf-Kampftechniken gilt stattdessen der höhere der Eigenschaftswerte GE oder KK, ebenfalls +3, bei Fernkampf-Talenten FF oder KK +3.

✤ Es ist auch möglich, Talente zu steigern, über die Ihr Held noch nicht verfügt. Dazu müssen Sie das Talent aber zunächst *aktivieren*. Dies kostet die in der Zeile **Akt.** angegebenen Punkte, je nach Kategorie des gewünschten Talents. Durch diese Aktivierung können Sie das Talent nun auf dem Heldenbogen eintragen, einen Talentwert von 0 notieren und diesen gegebenenfalls auch weiter steigern. *Maximal dürfen in diesem Schritt 5 unbekannte Talente aktiviert werden.*

✤ Talente, die einen negativen Wert aufweisen, können erst aktiviert werden, wenn dieser Malus abgebaut ist. Der Abbau eines negativen Talentpunktes beträgt ebenfalls die in der Zeile **Akt.** angegebene Punktzahl. Um das Talent *Gassenwissen* (Gesellschaftliches Talent, Kategorie B) von einem Wert –3 aus verfügbar zu machen, müssen somit dreimal die Aktivierungskosten entrichtet werden, um es auf 0 zu bringen und regulär steigern zu können.

✤ Generell können Talentproben nur auf solche Talente abgelegt werden, die entweder ein Basistalent sind, durch Rasse, Kultur oder Profession erhalten wurden oder aber aktiviert worden sind. Dies sind somit alle Talente, die auf dem Heldenbogen vermerkt sind und einen Wert von 0 oder höher aufweisen. Auf Basistalente, die einen negativer Wert haben, können ebenfalls Proben abgelegt werden, da es sich dabei um grundlegende Fähigkeiten handelt, die jeder Charakter hat.

Talent-Steigerungskosten zu Spielbeginn (AP)

Wert	A	B	C	D	E	F	G
Akt.	1	2	3	4	5	8	10
1	1	2	2	3	4	6	8
2	2	4	6	7	9	14	18
3	3	6	9	12	15	22	30
4	4	8	13	17	21	32	42
5	6	11	17	22	28	41	55
6	7	14	21	27	34	50	70
7	8	17	25	33	41	60	85
8	10	19	29	39	48	75	95
9	11	22	34	45	55	85	110
10	13	25	38	50	65	95	125
11	14	28	43	55	70	105	140
12	16	32	47	65	80	120	160
13	17	35	51	70	85	130	175
14	19	38	55	75	95	140	190
15	21	41	60	85	105	155	210
16	22	45	65	90	110	165	220
17	24	48	70	95	120	180	240
18	26	51	75	105	130	195	260
19	27	55	80	110	135	210	270
20	29	58	85	115	145	220	290

A: Sprachen und Schriften, Matrizen
B: Gesellschaftliche Talente, Natur-, Wissens-, Handwerkstalente
C: Waffentalente (Bela, Raufen, Wurfmesser, Wurfspeere)
D: Körperliche Talente, bestimmte Waffentalente (Bastardstäbe, Belagerungswaffen, Blasrohr, Diskus, Dolche, Hiebwaffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Zweihandflegel, Zweihandhiebwaffen)
E: Bestimmte Waffentalente (Anderthalbhänder, Bogen, Fechtwaffen, Kettenstäbe, Lanzenreiten, Peitsche, Schleuder, Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel), Zauberfertigkeiten, eigene Ritualkenntnis
F: Gaben, fremde Ritualkenntnis, Liturgiekenntnis

✤ Von den hier vergebenen Punkten können auch weitere Sonderfertigkeiten erworben werden; diese kosten dann die bei den Lernkosten angegebenen AP. Eventuelle durch Rasse, Kultur oder Profession verbilligte Sonderfertigkeiten könne zu entsprechend halbierten Kosten erworben werden.

✤ Magiebegabte Helden können in diesem Schritt auch ihre Zauberfertigkeiten weiter steigern, wobei zunächst die durch die Profession gegeben Zauberfertigkeitswerte auf den Heldenbogen übertragen werden. Diese sind zum Teil frei wählbar; Näheres dazu finden Sie bei der jeweiligen Professionsbeschreibung. Im Falle der Magier kann es vorkommen, dass aufgrund der unterschiedlichen Lernschwierigkeiten der Matrizen Punkte für das Erlernen derselben übrig bleiben; diese werden dann in Abenteuerpunkte umgewandelt, die aber nur für den Kauf von weiteren Matrizen verwendet werden können. Oder anders herum: Es kann eine weitere Matrix erworben werden, wobei lediglich der ungedeckte Rest der Lernschwierigkeit aus Talent-GP zu zahlen ist. Dabei finden die üblichen Regelungen zum Erlernen von Matrizen Anwendung (Punkte entsprechend des Wertes der [Rest-]Lernschwierigkeit und Spalte A der obigen Tabelle, Matrizen mit einer Lernschwierigkeit nach höheren Spalten können zu Spielbeginn nicht gewählt werden).

Die vorhandenen Zauberfertigkeiten können dann wie Talente weiter gesteigert werden, wobei maximal drei neue Quellen aktiviert werden dürfen; Magier können außerdem bis zu drei weitere Instruktionen aktivieren und maximal fünf weitere Matrizen erwerben. Generell dürfen Vollzauberer zu Beginn ihrer Karriere über maximal 10 aktivierte Quellen und 7 aktivierte Instruktionen verfügen, Halbzauberer nur über 8 aktivierte Quellen und 5 Instruktionen (sofern diese Anzahl an Instruktionen für die gewählte Halbzauberprofession überhaupt möglich ist). Während der Heldengenerierung fallen für solche weiteren Zauberfertigkeits-Aktivierungen die üblichen Aktivierungskosten an.

7a. Alter des Helden

Anhand des zuvor gestalteten Vorlebens Ihres Helden können Sie nun sein Alter bestimmen. Dieses Alter ist abhängig von seiner Rasse und dem erlernten Profession, in seltenen Fällen auch von der Kultur, in der er aufgewachsen ist. In der beistehenden Tabelle können Sie den ungefähren Altersbereich ablesen, in dem ein frischgebackener Held seine Heimat verlässt. Wenn Sie es wünschen, können Sie dabei einen Teil auch dem Zufall überlassen und auf einen Würfel zurückgreifen.

Alter des Helden bei Spielbeginn

Für einige Kulturen können besondere Bedingungen gelten, die vom rassenbedingten Alter abweichen.

Imperiale Menschen	15–17 Jahre	14+W3 Jahre
Bansumiter	15–17 Jahre	14+W3 Jahre
Dralquabar	13–18 Jahre	12+W6 Jahre
Leonir	15–20 Jahre	14+W6 Jahre
Mhoranash	15–17 Jahre	14+W3 Jahre
Pardir	13–15 Jahre	12+W3 Jahre
Amaunir	13–18 Jahre	12+W6 Jahre
Nyamaunir	13–15 Jahre	12+W3 Jahre
Neristu	16–18 Jahre	15+W3 Jahre
Shingwa	12–14 Jahre	11+W3 Jahre
Satyare	12–17 Jahre	11+W6 Jahre
Ravesaran	14–19 Jahre	13+W6 Jahre
Yachjin	11–16 Jahre	10+W6 Jahre
Risso	18–23 Jahre	17+W6 Jahre
Loualil	14–16 Jahre	13+W3 Jahre
Meereskinder	15–17 Jahre	14+W3 Jahre
Shinoqi	13–15 Jahre	12+W3 Jahre
Ashariel	15–17 Jahre	14+W3 Jahre
Imperiale Ashariel	15–20 Jahre	14+W6 Jahre
Abishai	übliches Alter je nach Rasse –2 Jahre	

Für eine *Zeitaufwendige Profession* kommt die verlängerte Dauer der Ausbildungszeit hinzu. Sofern diese nicht bei der Professionsbeschreibung angegeben ist, beträgt dieser Aufschlag 3 Jahre. Helden mit dem Vorteil *Veteran* sind 5 Jahre älter; Charaktere mit *Breitgefächerter Bildung* sogar 6; für jeden in den Vorteil *Gebildet* investierten GP kommt ein weiteres halbes Jahr hinzu.
Sie können natürlich auch einen erfahreneren Helden ins Spiel führen und Ihrem Charakter einige Jahre mehr mit auf den Weg geben; näheres hierzu finden Sie nachfolgend.

Experte: Erfahrene Helden

Wenn Sie lieber einen erfahrenen Helden ins Spiel führen möchten, erschaffen Sie Ihren Charakter zunächst wie vorstehend. Anschließend geben Sie ihm eine Anzahl Abenteuerpunkte mit auf den Weg. (Sie tun damit also so, als hätten Sie mit dieser Figur bereits einige Abenteuer erlebt.) Diesen AP-Betrag können Sie nun mit 1,3 multiplizieren und die so erhaltene Punktzahl im Rahmen der üblichen Steigerungsregeln (siehe Seite 215) zum Ausbau Ihres Helden verwenden. Diese Erhöhung der AP ist dazu gedacht, die speziellen Erfahrungen, die mangels Spiels nicht gemacht wurden, aber Steigerungsverbilligungen mit sich bringen würden, auszugleichen.

8. Abgeleitete Grundwerte

Bei der Ermittlung der folgenden Grundwerte eines Helden wird üblicherweise 'echt' gerundet. Diese Berechnungen sollten Sie im weiteren Spielverlauf auch nach einer Steigerung von Eigenschaftswerten neu anstellen, da sich durch veränderte Eigenschaftswerte auch die abgeleiteten Werte ändern können. Sofern an einigen Stellen von 'zugekauften Punkten' die Rede ist, bezieht sich dieses auf im Heldenleben erworbene zusätzliche Punkte, die ein frisch erschaffener Held aber noch nicht aufweist.



Lebensenergie und Ausdauer bestimmen, wie viele Verletzungen Ihr Held hinnehmen kann, bevor er tot zusammenbricht oder welche Anstrengungen er unternehmen kann, ehe er erschöpft Pause machen muss.

Lebensenergie (LE) = (KO+KO+KK)/2
+ Modifikatoren nach Rasse, Kultur oder Profession
+ Vorteil *Hohe Lebenskraft*
– Nachteil *Niedrige Lebenskraft*
+ zugekaufte Lebenspunkte

Ausdauer (AU) = (MU+KO+GE)/2
+ Modifikatoren nach Rasse, Kultur oder Profession
+ Vorteil *Ausdauernd*
– Nachteil *Kurzatmig*
+ zugekaufte Ausdauerpunkte

Die Basiswerte für den Kampf bestimmen, wie gut ein Held im Angriff, in der Verteidigung und im Fernkampf generell ist. Ähnliches gilt für die Initiative, die für die Reihenfolge im Kampf maßgeblich ist. Diese Werte können durch verschiedene Sonderfertigkeiten modifiziert werden, in seltenen Fällen auch durch Rasse, Kultur und Profession.

Attacke-Basiswert (AT-Basis) = (MU/GE/KK)/5
Parade-Basiswert (PA-Basis) = (IN/GE/KK)/5
Fernkampf-Basiswert (FK-Basis) = (IN/FF/KK)/5
Ausweichen-Basiswert (AW-Basis) = (MU/IN/GE)/5
Initiative-Basiswert (INI-Basis) = (MU+MU+IN+GE)/5

Die Magieresistenz bestimmt die Widerstandskraft eines Helden gegen magische Beeinflussung; auch hier können einige Sonderfertigkeiten zusätzliche Modifikationen mit sich bringen.

Magieresistenz (MR) = (MU+KL+KO)/5
+ Modifikatoren
+ Vorteil *Hohe Magieresistenz*
– Nachteil *Niedrige Magieresistenz*

Die Astralenergie schließlich ist die Zauberkraft, die einem magiebegabten Helden zur Verfügung steht. Der ermittelte Betrag wird grundsätzlich je nach Art des Zauberers, ausgedrückt durch die Vorteile *Vollzauberer* (+12 AsP), *Halbzauberer* (+6AsP) und *Viertelzauberer* (–6 AsP) modifiziert; ferner können neben zugekauften Punkten auch weitere Modifikationen durch Sonderfertigkeiten (Rituale) erworben werden.

Astralenergie (AE) = (MU+IN+CH)/2
+ Modifikatoren
+/– Modifikatioren für Voll-, Halb- und Viertelzauberer
+ zugekaufte und mittels Ritualen erworbene AsP

9. Attacke und Parade

Die unter 8. ermittelten Kampf-Grundwerte werden nun je nach Waffentalent modifiziert. Dazu können Sie den Talentwert beliebig aufspalten und zum Attacke- und Parade-Basiswert addieren, um den endgültigen AT- und PA für ein Waffentalent zu ermitteln. Bei der Aufteilung des Talentwertes auf AT und PA darf die Differenz zwischen beiden Teilen maximal 5 betragen; bei unterschiedlich hohen Basiswerten kann dieser Wert jedoch anschließend weiter auseinander liegen. Ein Talentwert von 7 kann also maximal in 1 und 6 Punkte aufgeteilt werden (die Differenz dazwischen ist genau der Höchstwert 5); beträgt der AT-Basiswert jedoch 8, der PA-Basiswert aber nur 7, so können Kampfwerte eine größere Differenz aufweisen. Würde in vorgenanntem Beispiel der höhere Betrag auf den AT-Basiswert aufgeschlagen, so ergäbe sich eine AT 14 und eine PA 8. Diese Differenz zwischen beiden Werten ist zwar tatsächlich größer als 5 Punkte, aber dennoch zulässig.

Bei Fernkampfwaffen ist das einfacher; hier addieren sie lediglich den Talentwert zum Fernkampf-Basiswert und erhalten so den Fernkampfwert für das Fernkampftalent. Gleiches gilt für das *Lanzenreiten* und die *Peitsche*, da es sich bei ihnen um reine Angriffswaffen handelt.

10. Einkaufsbummel

Jeder Held besitzt von Haus aus, bedingt durch seine Profession, bestimmte typische Ausrüstungsgegenstände. Daneben verfügt er über ein Startkapital, mit dem Sie anhand der Ausrüstungslisten auf Seite 278ff. weitere Gegenstände vor Spielbeginn erwerben können und sollten. Als Faustregel gilt für das Startvermögen:

Startkapital = (SO x SO) Argental

Große Barmittel sind auf dem myranischen Kontinent eher ungewöhnlich, daher sollten sie den größten Teil des Startvermögens in weitere Ausrüstungsgegenstände umsetzen.

Wenn Ihr Held über die Vorteile *Ausrüstungsvorteil* oder *Besonderer Besitz* verfügt, ist es nun an der Zeit, auch diese in die Taschen zu füllen oder an die Hand zu geben.

11. Wer bin ich?

Abschließend sollten Sie sich noch ein paar Gedanken um die konkrete Vergangenheit Ihres Helden machen. Wo kommt er her, warum zieht er auf Abenteuer aus? Wurde er verstoßen oder hat ihn die Abenteuerlust gepackt? Machen Sie sich auch mit Herkunft Ihres Helden vertraut, indem Sie die Beschreibung seiner Rasse, Kultur und Profession (gegebenenfalls noch einmal) lesen. Und zum guten Schluss braucht ein rechter Held auch noch einen klangvollen Namen (Beispiele dafür finden sie im Anhang).

12. Und nun: Auf ins Abenteuer!

Myranische Rassen

Südimperiale (meranische) Menschen

Herkunft/Verbreitung: Menschen sind die mit Abstand am weitesten verbreitete Rasse im Osten Myranors, und der imperiale Menschenschlag ist die größte Gruppe unter ihnen. Der Legende nach stammen die imperialen Menschen ursprünglich von der Insel Era'Sumu und haben vor mehr als 8.000 Jahren damit begonnen, sich über den Kontinent auszubreiten.

Körperbau: Meranische Menschen sind meist zwischen 80 und 95 Finger groß und 55 bis 85 Okul schwer (Männer häufig etwas größer und schwerer als Frauen), obwohl beim Gewicht je nach Lebensumständen deutliche Unterschiede bestehen können. Ihr Haar ist braun oder schwarz, sie haben schwarzbraune Augen und einen hellbraunen bis bronzefarbenen Teint. Die Körperbehaarung der Männer ist meist üppig, und auch bei Frauen kommt ein dünner 'Damenbart' bisweilen vor.

Lebensweise: Wie alle Menschen sind auch die Meranier sozial veranlagt und leben bevorzugt mit ihresgleichen zusammen; familiäre Lebensgemeinschaften sind üblich. Menschen sind tag- und nachtaktiv (vornehmlich tagsüber) und haben – von Eisregionen, dem Luftraum, der Welt unter Wasser und heißesten Wüsten einmal abgesehen – keinerlei Beschränkungen ihres Lebensraums. Sie sind Allesfresser und bauen ihre Nahrung entweder an oder halten sie in Herden.

Vermehrung und Alterung: Menschen sind ganzjährig fruchtbar, eine Schwangerschaft dauert um 270 Tage, wobei einzelne Kinder üblich sind. Meranier erreichen die Geschlechtsreife mit etwa zwölf Jahren und sind im Alter von 24 Jahren ausgewachsen; die Greisenzeit beginnt mit etwa 60 Jahren.

Mentalität: Meranier gelten allgemein als etwas konservativ und bemüht um die Wahrung ihrer althergebrachten Traditionen, andererseits aber auch als lebenslustig, entschlussfreudig und (in einem gewissen Rahmen) anpassungsfähig. Man schätzt gutes Essen, ausgelassene Feste und ein angenehmes, nicht zu arbeitsames Leben. Andere lässt man gewähren, solange es die eigenen Belange nicht berührt, und betrachtet ihre Bemühungen und seltsamen Bräuche mit einer gesunden Mischung aus Neugier und Skepsis.

Besonderheiten und Rassenfähigkeiten: Da das Blut der Alten in diesem Menschenschlag weit verbreitet ist, können sie unter Umständen magische Fertigkeiten erlernen oder Geisteskräfte entwickeln. Menschen sind für ihre Anpassungsfähigkeit und Auffassungsgabe bekannt.

Südimperiale Menschen
Generierungskosten: 0 GP

Haarfarbe:

1–6	schwarz
7–12	dunkelbraun
13–16	mittelbraun
17–19	hellbraun
20	dunkelblond

Augenfarbe:

1–2	schwarz
3–7	dunkelbraun
8–14	mittelbraun
15–17	hellbraun
18–19	grau
20	blau

Körpergröße: 2W20 + 148 cm
Gewicht: Größe – 105 kg
Eigenschaftsmodifikatoren: –
LE-Mod.: +10 LeP
AU-Mod.: +10 AuP
MR-Mod.: –4
Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: keine bestimmten
Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine bestimmten
Übliche Kulturen: Meranier, Canteraner und Cantaresen, Xarxaron, Erasumier, Nequaner
Mögliche Kulturen: Abishai
Talente: keine Modifikationen

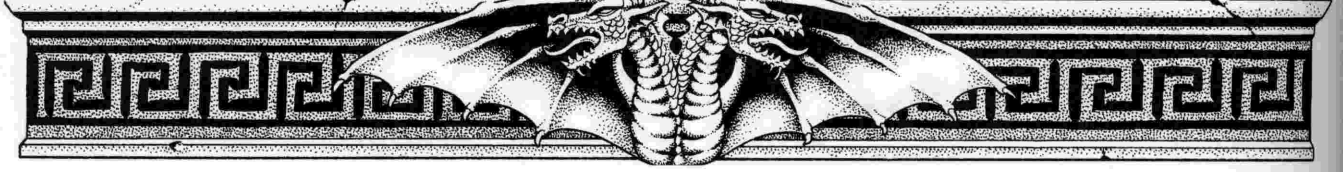
Die Bansumiter

Herkunft und Verbreitung: Die Bansumiter stammen von den rätselhaften Sumurrern ab, die 'vor einem Zeitalter' über das Thalassion in den Süden Myranors eingewandert sein sollen, wo sich die sengende Narkramar erstreckt. Heute haben sich die verschiedenen, zum Teil sehr unterschiedlichen Kulturvölker der Bansumiter über den ganzen südlichen Kontinent ausgebreitet.

Körperbau: Bansumiter sind Menschen, weisen jedoch einige auffallende Unterschiede zu den imperialen Völkern auf. Ihre Haut hat einen leicht metallischen Schimmer, bei manchen sogar regelrechten Glanz, in Kupfer- oder Goldtönen; sie sind gefeit gegen Sonnenbrand. Ihre Haare und Augen sind von dunkelblauer, violetter oder obsidianschwarzer Farbe; nur manchmal tauchen bei Mischlingen auch Brauntöne auf. Die mandelförmigen Augen sind leicht schräg gestellt. Stark gefurchte Stirnen und Wangen wirken wie Kerben oder Schmucknarben, sind aber angeboren.

Lebensweise: Bansumiter sind an heiße Sonne gut gewöhnt und leiden kaum unter Hitze. Von der Wüste bis zum schwülen Dschungel leben ihre Kulturen als Hirten und Viehzüchter, Bauern und Fischer, Handwerker und Händler, Künstler und Gelehrte.

Mentalität: Nur wenige Überzeugungen sind allen Bansumitern gemeinsam, doch dazu zählt ihre Schicksalsergebenheit und ihre stoische Ruhe gegenüber allen Wendungen des Glücks, die aber auch tiefes Misstrauen gegen jede Glückssträhne mit sich bringt. Sie rechnen insgeheim stets damit, alles, was sie erreicht haben, durch den Neid der Götter und



Dämonen wieder zu verlieren. Besonders ausgeprägt ist ihre Abneigung gegen das Meer: Selbst die seefahrenden Kulturen betrachten das Wasser als etwas zutiefst Launisches und Heimtückisches, das sich immer so verhält, wie man es gerade nicht brauchen kann, und dem man jeden Erfolg mühsam entreißen muss. Bansumiter sind recht sippenverbunden, und die meisten Kulturen weisen traditionell Frauen und Männern unterschiedliche Aufgaben zu.

Bansumiter
Generierungskosten: 4 GP

Haarfarbe:

1	mattbraun
1–4	mattschwarz
5–12	glanzschwarz
13–17	glanzviolett
18–20	dunkelblau

Augenfarbe:

1–7	obsidianschwarz
8–15	dunkelblau
16–20	violett

Körpergröße: 2W20 + 156 cm
Gewicht: Größe – 100 kg
Eigenschaftsmodifikatoren: CH +1, KO +1
LE-Mod.: +10 LeP
AU-Mod.: +12 AuP
MR-Mod.: –4
Automatische Vor- und Nachteile: keine
Empfohlene Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Balance, Jähzorn
Übliche Kulturen: Makshapurim, Tharpuresen, Shindrabarim, Eshbathi, Ostküsten-Kerrishiter
Mögliche Kulturen: Abishai
Talente: Selbstbeherrschung +1, Zechen –1

Die Dralquabar

Verbreitung, Lebensweise: Es gibt kaum einen anderen Landstrich, der seinen Ruf, lebensfeindlich zu sein, mit so viel Berechtigung trägt wie die Narkramar. Und doch dient sie den beiden Völkern der Dralquabar, den 'Feuergeborenen', als Lebensraum. Niemand kennt die Schrecken der Wüste so wie diese Nomaden, auch wenn die Eigenheiten, die ihnen das Überleben erst möglich machen, auf den Fremden oft erschreckend und abstoßend wirken.
Trotz ihrer Eigenheiten genießen sowohl Schabkrah als auch Sholai größtes Ansehen, denn die Eshbathi wissen, dass sie auf die Fähigkeiten und Transportmittel der Nomadenstämme angewiesen sind. Nur Eshbathmar, die 'neue Stadt am Meer', hat ein angespanntes Verhältnis zu den Feuergeborenen, da sie mit ihren Landseglern zu den Karawanen der Nomaden in Konkurrenz tritt.
Körperbau: Im Norden der Narkramar sind vor allem die **Schabkrah** verbreitet, deren Name so viel wie 'kühle Haut' bedeutet. Ihr gesamter Körper ist von schwarzen, borkigen Krusten überzogen, durch die sich ein Gespinst schwarzer Adern zieht, so dass die Augen das Einzige sind, was an ihnen noch menschlich erscheint. Wenn sie Karawanen zusammenstellen, um sich in den Dienst wagemutiger Narkramar-Reisender zu stellen, verwenden sie als Lasttiere vor allem große Tausendfüßler und Ghaale. Skarabäen werden wegen der ewigen Fehde mit den Sholai nur sehr selten benutzt.
Die **Sholai** bewohnen die südliche Narkramar und unterscheiden sich im Äußeren stark von ihren nördlichen Vettern. Hoch gewachsen und schlank, mit einer dunkeln, aber menschlichen Haut unterscheiden sie sich kaum von den Bewohnern der Eshbathi; nur ihr vermeintlicher 'Federschmuck' – in Wirklichkeit stark durchblutete Hautlappen –, der ihnen Kühlung in der Hitze der Wüste verschafft, ruft bei Fremden bisweilen Unbehagen und Widerwillen hervor.

Dralquabar
Generierungskosten: 7 GP

Haarfarbe: haarlos, Besonderheiten nach jeweiliger Kultur

Augenfarbe:

1–6	hellbraun
7–16	dunkelbraun
17–20	schwarz

Körpergröße: 2W20 + 165 cm
Gewicht: Größe – 110 kg
Eigenschaftsmodifikatoren: MU +1, IN +1, CH –1, KO +2
LE-Mod.: +10 LeP
AU-Mod.: +15 AuP
MR-Mod.: –3
Automatische Vor- und Nachteile: Richtungssinn, Resistenz gegen Gift, Resistenz gegen Krankheiten, Aberglaube 5, Neugier 5, Raumangst 6
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Innerer Kompass, Kräfteschub, Talentschub (*Orientierung* oder *Wettervorhersage* oder *Wildnisleben*, jeweils 4 GP bei Startwert 3), Tierempathie; Meeresangst
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kälteresistenz, Fettleibig
Übliche Kulturen: Schabkrah, Sholai
Mögliche Kulturen: keine weiteren
Talente: Körperbeherrschung +1, Schwimmen –2, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Zechen –1, Abrichten +1,

Die Ravesaran

Herkunft und Verbreitung: Als Vertraute und Unterhalter sind Ravesaran in vielen Optimatenpalästen anzutreffen und können sich somit elegant auf dem bisweilen gefährlich glatten Parkett bei Hofe bewegen. Meist sind sie jedoch nur eines: Diener und Gesellschafter im raiagefälligen Sinne.
Die Ravesaran sind eine Meisterleistung imperialer Chimärologie, die seit der Erschaffung des ersten Ravesaran vor nahezu 1.100 Jahren von den Häusern Phraisophos und Illacrion für sich beansprucht werden. Im ganzen Imperium verteilt, sind einige Tausend Ravesaran bei Hofe zu finden. Kleinere Gruppierungen freier Ravesaran leben zudem in entlegenen Gegenden, etwa am Meer der Schwimmenden Inseln.
Mentalität: Die Raiara – wie sie sich selbst nennen – sehen sich als wahre Kinder der Raia und schauen verächtlich auf alle – ihrer Meinung nach unvollkommenen – zweigeschlechtlichen Rassen herab. Hartnäckig hält sich das Gerücht von einer entlegenen Zuflucht freier Ravesaran, in der sie sicher vor Verfolgung und Versklavung sind – ein gelobtes Land, zu dessen Suche schon mancher Angehöriger dieses Volkes aufgebrochen ist.
Körperbau: Ravesaran sind hermaphroditische Zwitterwesen von sprichwörtlich gewordener Schönheit. Männliche und weibliche Geschlechtsteile sind voll entwickelt, ihre Brüste meist flach. Primäre Geschlechtsorgane können kurzfristig im Körperinneren verborgen werden, so dass scheinbar ein Geschlechtswandel möglich ist. Die samtweiche Haut, besonders der Schweiß, hat einen angenehmen, zimtigen Geruch. Der Blick ihrer Augen weckt Begehren, und ihre wohlklingende Stimme macht sie zu begnadeten Sängern. Ravesaran altern körperlich wie Menschen und haben auch eine ähnliche Lebenserwartung. Ihre Schönheit bleibt jedoch bis ins hohe Alter erhalten, so dass es schwer fällt, dieses zu schätzen.
Vermehrung: Der schlimmste Frevel eines Ravesaran ist es, mit sich selbst ein Kind zu zeugen. Möglich wäre dies jedoch. Wenn aus der leiblichen Verbindung zweier Ravesaran Kinder entspringen, so sind zumindest beide Partner des Liebesaktes schwanger und erziehen ihre Kinder gemeinsam. Ravesaran paaren sich mit allen anderen Rassen. Obwohl die Verbindung mit einem Ravesaran oder Mensch wesentlich häufiger fruchtbar ist, so sind in überaus seltenen Fällen auch Kinder mit anderen Wesen gezeugt worden. Ist der Empfänger des Kindes ein Ravesaran, so trägt es bisweilen Male, die auf den Vater schließen lassen: schräg gestellte Katzenaugen, starke Behaarung, Hornansätze und ähnliches. War ein Ravesaran der Zeuger des Kindes, gleicht es vollkommen der Rasse seiner Mutter. Die Tragzeit dauert etwa 270 Tage; Mehrlingsgeburten kommen nur selten vor.

Ravesaran
Generierungskosten: 9 GP

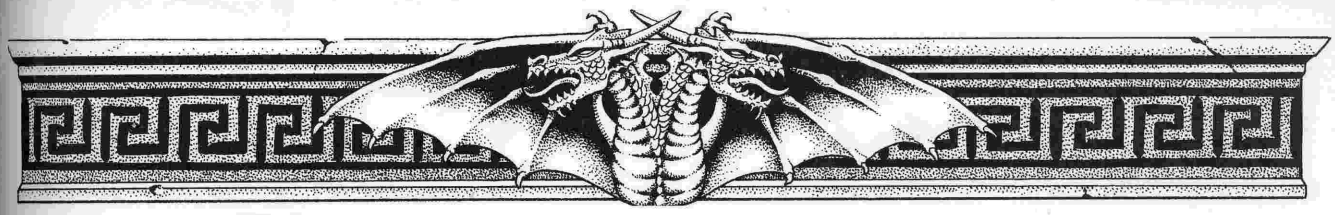
Haarfarbe:

1–6	schwarz
7–11	dunkelbraun
12–15	mittelbraun
16–18	hellbraun
19–20	rotblond

Zusätzlich bei 1–8 auf W20 jeweils mit einer andersfarbigen Strähne (Strähnenfarbe erneut würfeln)

Augenfarbe:

1–7	schwarz
8–15	braun
16–17	grün
18–20	blau





Zusätzlich bei 1–4 auf W20 jeweils mit silbernen Reflexen

Körpergröße: W20 + 165 cm
Gewicht: Größe – 115 kg
Eigenschaftsmodifikatoren: IN +1, CH +2, KK –2

LE-Mod.: +10 LeP

AU-Mod.: +12 AuP
MR-Mod.: –1
Automatische Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Herausragendes Aussehen, Wohlklang; Nahrungsrestriktion (keinerlei tierischen Produkte), Neugier 5, Vorurteile gegen zweigeschlechtliche Rassen 6

Empfohlene Vor- und Nachteile: Talentschub (Betören), Eitelkeit, Sucht
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund, Übler Geruch, Blutrausch, Kampfrausch, Fettleibig
Übliche Kulturen: Imperiale Ravesaran
Mögliche Kulturen: Abishai
Talente: Betören +2

Die Amaunir

Herkunft und Verbreitung: Die Amaunir sind eine alte myranische Rasse, die das ganze Elfte Zeitalter über präsent war. Ihre ursprüngliche Heimat scheint im Wald von Amaunath am Großen Orismani zu liegen; heute sind sie im ganzen nordöstlichen Myranor verbreitet.

Körperbau: Amaunir sind humanoide Katzenwesen, 75 bis 95 Finger groß und 40 bis 90 Okul schwer. Ihre Gesichter ähneln denen von Hauskatzen, und sie besitzen deren natürliche Waffen (spitze Zähne und schmale, einziehbare Krallen). Die Krallen machen ihre Hände mit drei Fingern und einem Daumen geringfügig ungeschickter als die eines Menschen. Ihre Augen erlauben es ihnen, selbst bei Nacht so gut zu sehen wie Menschen bei Tage, und auch ihr Gehör- und Geruchssinn sind üblicherweise besser entwickelt als der von Menschen. Ihr Körper ist von einem dichten Fell bedeckt, jedoch sind Handflächen, Gesicht und bei Frauen die beiden Brüste meist nur mit samtigem Flaum behaart. Amaunir benötigen in den meisten Klimagebieten keine Kleidung und tragen diese allenfalls als Schmuck. Beliebt sind blitzende Schmuckringe und Ziernadeln, die sie vor allem in den Ohren tragen. Ihr Fell zwingt sie zu ausgiebiger Haar- und Körperpflege (täglich mindestens eine Stunde), wenn es nicht verfilzen soll. Allgemein gelten Amaunir als sehr reinlich, und ein verfilztes Fell macht sie besonders unkonzentriert und reizbar. Die verschiedenen Stammesgruppen unterscheiden sich durch Gesichtsschnitt und Statur, während Fellfarbe, -zeichnung und Haarlänge keine Bedeutung haben und auch unter Geschwistern oft sehr unterschiedlich ausfallen.

Vermehrung: Obwohl Amaunir-Frauen nur zu bestimmten Zeiten fruchtbar sind, zeichnen sich die Katzen durch einen ausgeprägten Geschlechtstrieb auch außerhalb dieser Zeiten aus. Mehrlingskinder können aus verschiedenen Paarungen und damit von verschiedenen Vätern stammen. Eine Schwangerschaft dauert etwa 300 Tage, und die Jungen, meist zwei, werden etwa ein Jahr lang gestillt; in dieser Zeit ist keine weitere Schwangerschaft möglich. Der Geschlechtsverkehr zwischen Amaunir und Menschen ist körperlich durchaus möglich, führt aber niemals zur Schwangerschaft. Auch mit Pardir und Leonir sind Amaunir nur noch so entfernt verwandt, dass Mischlinge sehr selten und dann ihrerseits stets unfruchtbar sind.

Lebensweise: Amaunir sind bevorzugt nachtaktiv, können aber ohne ernste Probleme auch am Tag unterwegs sein. Sie benötigen tierische Nahrung, neben Fleisch oder Fisch auch Milch und Eier. Obwohl sie Alkohol besser vertragen als Menschen, sind ihre eigentlichen Rauschmittel Essenzen aus dem minzigen Nepeta-Kraut und der Valra-Staude, die ihnen einen lustvollen Schwips oder Rausch bescheren. Die Amaunir haben niemals Ackerbau entwickelt, sich hingegen schon früh Vieh- und Fischzucht zugewandt und üben heute eine Vielzahl von Handwerken und Berufen aus.

Ihre durchschnittliche Lebenserwartung liegt bei 60 Jahren, Individuen haben vereinzelt aber fast das doppelte Alter erreicht.

Mentalität: Amaunir besitzen ein ausgeprägteres Körpergefühl als Menschen. Sie sind intelligent, aber sinnlicher, sprunghafter und fauler, neigen eher zu verspieltem Verhalten und sind für ihre Wett- und Spielleidenschaft bekannt. Ihre Neugierde nötigt sie, fast jede Veränderung in ihrer Umgebung zu untersuchen; darunter leidet ihre Fähigkeit, sich auf monotone Arbeiten zu konzentrieren.

Für Amaunir besitzt die leibliche Vaterschaft so gut wie keine Bedeutung: Die Kinder gehören zur Mutter und zur ganzen Sippe, die sich geschlossen um die Kleinen kümmern. Auch wenn in den meisten Belangen Gleichberechtigung herrscht, gelten bei ihnen Frauen doch als das verantwortungsbewusste, Männer als das flatterhafte Geschlecht. Die gemeine Hauskatze, die ihn auf tierhafte Weise nachäfft, ist dem Amaun meist suspekt. Viele von ihnen fassen die Bezeichnung 'Katzenmenschen' als Beleidigung auf und revanchieren sich bei den Glatthäuten mit dem Namen 'Äffchenmenschen'.

Amaunir

Generierungskosten: 11 GP

Felllänge (W20); ungerader Wurf: welliges Fell, gerade: glattes Fell:

1–4	lang
5–10	mittel
11–19	kurz
20	samtkurz*

*) scheinbar haarlos, blasse und fast farblose Haut (nicht weiter bei Fellfarbe würfeln)

Fellfarbe (3W6):

3	golden
4–5	silberfarben
6–7	weiß
8–9	kupferfarben
10–11	bronzefarben
12–13	grau
14–15	anthrazitfarben
16–17	schwarz
18	dunkelviolett

Fellmuster (1W6):

1	einfarbig
2	zweifarbig gescheckt
3	dreifarbig gescheckt
4	schwarz getigert
5	Arme, Beine, Ohren und Schwanz sind heller gefärbt als der Rest
6	Arme, Beine, Ohren und Schwanz sind dunkler gefärbt als der Rest

Augenfarbe (W20):

1–4	grün
5–8	golden
9–12	gelb
13–15	helles Orange
16–18	dunkles Orange
19	helles Violett
20	dunkles Violett

Körpergröße: 2W20 + 148 cm
Gewicht: Größe – 110 kg
Eigenschaftsmodifikatoren: CH +1, FF –1, GE +1
LE-Mod.: +11 LeP
AU-Mod.: +12 AuP
MR-Mod.: –5
Automatische Vor- und Nachteile: Herausragende Balance, Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP (A), Biss 1W+1 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Nachtsicht, Schnurren (Startwert 3), Zusätzliche Gliedmaße (Balance-Schwanz), Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Raumangst 6, Neugier 5, Krankhafte Reinlichkeit 5, Eitelkeit 5, Unstet
Empfohlene Vor- und Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch, Gehör)
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Höhenangst (nicht wählbar)
Übliche Kulturen: Stadt-Amaunir, Wald-Amaunir, Djamaunir, Nyamaunir, Makshamaunir
Mögliche Kulturen: Abishai
Talente: Ringen +1, Akrobatik +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen –2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2, Stimmen Imitieren –1, Taschendiebstahl –1, Zechen +1, Betören +1, Überreden +1, Orientierung +1, Abrichten –1, Boote Fahren –1, Schlösser Knacken –1, Schneidern –1
Sonderfertigkeiten: Waffenlose Manöver: Schwanzschlag, Biss, Hieb
Verbilligte Sonderfertigkeit: Ausweichen I

Die Leonir

Herkunft und Verbreitung: Die Leonir, die sich selbst Khorrash nennen, sind eine alte Rasse natürlichen Ursprungs, die das ganze Elfte Zeitalter über bekannt ist, vor allem als Gegner menschlicher Reiche. Ihre ursprüngliche Heimat liegt in den Savannen am Grünen und Blauen Orismani; heute sind sie im Savannenland bis zum Großen Orismani und darüber hinaus verbreitet. Sie besitzen verschiedene, stets kriegerisch orientierte Kulturen.

Körperbau: Leonir sind humanoide Katzenwesen, bei denen sich die Geschlechter deutlich in Größe und Gewicht unterscheiden. Männer sind über zwei Schritt groß und zwischen 110 und 130 Okul schwer, Frauen sind etwas zierlicher mit einer Größe von ungefähr 90 Finger und einem Gewicht um 70 Okul. Die Gesichter der Leonir ähneln denen von Löwen, und die Männer sind stolz auf ihre wallende, imposante Mähne, das Zeichen eines Kriegers. Ihr Gebiss ist das eines mächtigen Fleischfressers, und ihre Finger haben große, einziehbare Krallen, die die drei Finger und den Daumen plump und deutlich weniger geeignet für feine Arbeiten machen als die eines Menschen. Ihre Sinne sind denen des Menschen ungefähr gleich. Ihr Körper ist von einem dichten, kurzen und recht rauen Fell von sandiger Farbe bedeckt, jedoch sind Handflächen, Gesicht, und bei Frauen die sechs zitzenähnlichen Brüste nur mit samtigem Flaum behaart. Sie benötigen gewöhnlich keine Kleidung und tragen allenfalls bunte Umhänge als Schmuck.

Vermehrung: Bei den Leonir sind die Frauen das ganze Jahr über fruchtbar, allerdings paaren sie sich vor allem im Frühsommer. Insgesamt ist ihr Ge-

schlechtstrieb etwas schwächer als bei Menschen. Eine Schwangerschaft dauert etwa 300 Tage, und die Jungen, meist zwei, werden etwa ein Jahr lang gestillt. Mit Pardir und Amaunir sind sie nur entfernt verwandt, so dass Mischlinge sehr selten und ihrerseits immer unfruchtbar sind.

Lebensweise: Leonir sind bevorzugt tagaktiv, können aber auch nachts agieren. Sie benötigen tierische Nahrung, vor allem Fleisch und Blut in stattlichen Mengen: Ein Leonir-Mann benötigt täglich zwei Portionen Fleisch, die Frau eine. Leonir haben niemals Ackerbau entwickelt; viele ihrer Kulturen betreiben Viehzucht, während andere Jäger geblieben sind. Die Viehzüchter halten Blutbüffel, deren Blut die Leonir-Männer regelmäßig abzapfen. Milch gilt als typische Frauen- und Kinderspeise. Die durchschnittliche Lebenserwartung eines Leonir liegt bei 70 Jahren, Individuen haben vereinzelt aber das fast anderthalbfache Alter erreicht.

Mentalität: Für die Leonir hat das Rudel und dessen Besitz den größten Wert, wobei sie Vieh als kostbarstes Eigentum betrachten. Land ist nur als Jagd- und Weidegrund wichtig. Alle Leonir pflegen eine deutliche Geschlechtertrennung: Die Männer sind primär Krieger, die das Territorium und die Herden des Rudels verteidigen, und sehr reizbar gegenüber echten und empfundenen Eindringlingen. Frauen sind die Arbeiterinnen, die das Rudel versorgen – das reicht bis zur Jagd und zum Schlachten der Beute oder des Viehs. An der Spitze des Rudels steht ein Mann, der die Frauen als seine Gattinnen um sich schart, schwächere Männer sind seine Gefolgsleute oder verlassen das Rudel, um als Einzelgänger ihre Kampfkraft zu üben und eines Tages einen Spitzenplatz zu erobern.

Leonir sind intelligent, aber sehr reizbar. Sie sind für ihre Leidenschaft für athletische Wettkämpfe bekannt und haben einen urtümlichen Ehrenkodex, der ihnen nahe legt, gegenüber schwächeren Gegnern nur einen Teil ihrer Kraft und Waffen einzusetzen und sich durch kühne Aktionen (wie das Berühren des Gegners mit nackter Hand ohne Krallen) spezielle Trophäen zu verdienen. Ein Krieger strebt danach, im Kampf zu fallen, und fürchtet nur den Tod auf dem Siechenlager. Die Fähigkeit, Entbehrungen zu ertragen (auch selbst auferlegte), macht sie stolz, und ihr Mystizismus befasst sich häufig mit den Visionen, die man durch Selbstfolterung erleben kann.

Leonir

Generierungskosten: Männer 11 GP / Frauen 10 GP

Fellfarbe:

1–5	sandfarben (dunkle Tönung)
6–15	sandfarben
16–19	sandfarben (helle Tönung)
20	sandfarben (rötliche Tönung)

Augenfarbe:

1–5	schwarzbraun mit silbrigem Schimmer
6–10	schwarzbraun mit messing farbenem Schimmer
11–15	dunkelbraun
16–19	dunkelbraun mit rötlichem Schimmer
20	rotbraun

Körpergröße: Männer W20 + 210 cm / Frauen W20 +170 cm
Gewicht: Männer Größe – 90 kg / Frauen Größe – 110 kg

Eigenschaftsmodifikatoren: MU +2, FF –2, GE +1, KO Männer +2 / Frauen +3, KK Männer +2 / Frauen +1
LE-Mod.: Männer +13 LeP / Frauen +11 LeP
AU-Mod.: Männer +12 AuP / Frauen +14 AuP
MR-Mod.: –5
Automatische Vor- und Nachteile: Balance, Einschüchterndes Gebrüll (Startwert 3), Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP (A), Biss 1W+4 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 2), Zusätzliche Gliedmaßen (Balance-Schwanz), Jähzorn 6, Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Prinzipientreue (Ehrenkodex), Raubtiergeruch
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Kampfrausch
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Krankheitsanfällig, Unstet
Übliche Kulturen: Arrabash, Thyarkhash, Mhoranash
Mögliche Kulturen: keine
Talente: Athletik +1, Reiten –1, Schwimmen –1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken –1, Singen –2, Sinnenschärfe +1, Stimmen Imitieren –3, Tanzen –1, Sich Verkleiden –4, Menschenkenntnis –2, Orientierung +1, Wildnisleben +1, Abrichten –2, Boote Fahren –1, Fahrzeug Lenken –2, Malen/Zeichnen –1, Schneidern –1
Sonderfertigkeiten: Waffenlose Manöver: Schwanzschlag, Biss

Die Pardir

Herkunft und Verbreitung: Die Pardir (eigene Benennung: Baghrrah) sind eine alte Rasse, die das ganze Elfte Zeitalter über bekannt war, wenn sie auch nie ein größeres Reich besessen hat und ihr Ruf allgemein schlecht ist. Ihre ursprüngliche Heimat liegt im Dschungel westlich des Meeres der Schwimmenden Inseln. Heute sind sie im gesamten Dschungelgürtel von Draydalân bis Makshapuram verbreitet und auch darüber hinaus – vor allem dort, wo es Wälder gibt und nicht zu trocken ist. Sie verteilen sich auf unzählige kleinere Stämme mit verschiedenen Kulturen, leben aber überall als Jäger, Viehdiebe oder Söldner.

Körperbau: Pardir sind humanoide Katzenwesen, deren Größe zwei Schritt und mehr erreichen kann. Durch ihren sehr schlanken Körperbau sind sie allerdings meist leichter als Menschen. Ihre Gesichter ähneln denen von Jaguaren, und ihr kurzes, samtiges Fell ist entweder gefleckt oder, bei einigen Exemplaren, völlig schwarz. Männer und Frauen sind kaum zu unterscheiden, wenn sie Lendenschurze tragen, da die vier Brüste der Frauen nur während des Stillens sichtbar werden. Das Gebiss ist das eines Fleischfressers, und ihre drei Finger und der Daumen tragen einziehbaren Krallen, die sie etwas ungeschickt für Feinarbeiten machen. Sie sehen im Dunkeln wie ein Mensch in der Dämmerung, können dann aber keine Farben unterscheiden. Ihre übrigen Sinne sind denen des Menschen vergleichbar. Pardir tragen außerhalb der heimatlichen Dschungel bunte, wärmende Umhänge aus geflochtenen Federn.

Vermehrung: Bei den Pardir sind die Frauen das ganze Jahr über fruchtbar, allerdings paaren sie sich vor allem im Frühsommer. Ihr Geschlechtstrieb gleicht ungefähr dem der Menschen. Eine Schwangerschaft dauert etwa 270 Tage, und die Jungen, meist zwei, werden etwa ein Jahr gestillt. Mit Leonir, Amaunir und Lyncil sind sie nur entfernt verwandt, so dass Mischlinge sehr selten und dann ihrerseits immer unfruchtbar sind.

Lebensweise: Pardir sind lieber tagaktiv, können aber auch nachts agieren. Sie benötigen tierische Nahrung, vor allem Fleisch und Blut, und haben niemals Ackerbau und nicht einmal die Viehhaltung entwickelt. Allenfalls betrachten sie gelegentlich von anderen Rassen gehütete und gepflegte Tiere als ihren eigenen Besitz. Ihre durchschnittliche Lebenserwartung liegt bei 60 Jahren, Individuen haben vereinzelt aber das fast anderthalbfache Alter erreicht.

Mentalität: Pardir sind für die Geringschätzung bekannt, mit der sie die Werte anderer Rassen betrachten. Für sie ist die Welt sehr einfach: Man schaut, was es gibt, und nimmt sich, was man kann. Verglichen mit den Leonir und den Amaunir sind ihre Familienbande schwach, und auch der Stamm ist eher eine Interessengemeinschaft als eine feste Größe – man kann problemlos von Stamm zu Stamm wechseln, wenn man mit der Lebensweise oder Führung seines jetzigen unzufrieden ist. Manche Pardir leben ganz als Einzelgänger.

Pardir sind intelligent und regelrecht verschlagen, wenn es um kurzfristige Ziele geht. Langfristige Planungen sind nicht ihre Sache, und sie denken ungern über den Tag hinaus. Ihr Schutz vor Taten, die ihnen selbst schaden würden, hängt oft mehr von Trieben und Intuition ab als von Einsicht und Verständnis: So betrachten sie Kinder ihrer Rasse eher intuitiv nicht als Beute, als dass sie darüber nachdächten. Bei Erwachsenen gilt dieses Tabu nicht, und es ist nicht ungewöhnlich, dass zwei Pardir eine Begegnung mit ein paar Prankenhieben einleiten, ehe sie sich besinnen, den anderen begrüßen und ein Gespräch anfangen.

Sprache: Die Sprachen der pardischen Stämme sind einander nicht allzu ähnlich, und als reine Jägerrasse haben sie auch nie eine einheitliche Handelssprache benötigt. Wenn sie unter anderen Völkern leben, lernen sie eben soviel von deren Sprache, wie zur Verständigung nötig ist. Dass verschiedene Menschenvölker unterschiedliche Sprachen kennen, scheint sie zu verwirren, und wenn sie aus einer Sprache ein Wort gelernt haben, benutzen sie es allen Menschen gegenüber. Allgemein sind die pardischen Sprachen voller Vokale und schnurrender Konsonanten.

Pardir

Generierungskosten: 9 GP

Fellfarbe:

1–9	schwarz / sandgelb
10–16	schwarz / goldgelb
17–20	schwarz / ocker

Fellmuster:

1	getigert
2–5	kurze Längsstreifen

6–10	runde Flecken
11–15	Kreise mit heller Mitte
16–19	Blüten (schwarze Kreise mit heller Mitte und schwarzem Punkt)
20	völlig schwarz (ohne Gelbton)

Augenfarbe:

1–10	schwarzbraun
11–15	schwarzbraun mit messingfarbenem Schimmer
16–19	dunkelbraun
20	dunkelbraun mit rötlichem Schimmer

Körpergröße: 2W20 + 170 cm
Gewicht: Größe – 120 kg

Eigenschaftsmodifikatoren: MU +1, KL –2, IN +2, FF –2, GE +3, KO +2
LE-Mod.: +12 LeP
AU-Mod.: +15 AuP
MR-Mod.: –5
Automatische Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt (Startwert 3), Herausragende Balance, Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP (A), Biss 1W+4 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Zusätzliche Gliedmaße (Balance-Schwanz), Barbarische Sitten, Blutrausch, Jähzorn 6, Leben im Jetzt, Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Raubtiergeruch
Empfohlene Vor-/Nachteile: Blutdurst

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Besonderer Besitz, Breitgefächerte Bildung
Übliche Kulturen: Wilde Jäger-Pardir, Halbwilde Söldner-Pardir
Mögliche Kulturen: Abishai
Talente: Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Reiten –2, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Singen –2, Sinnenschärfe +3, Stimmen Imitieren –1, Zechen –3, Sich Verkleiden –4, Fährtensuchen +3, Orientierung +3, Wildnisleben +3, Abrichten –3, Fahrzeug Lenken –1, Malen/Zeichnen –1
Sonderfertigkeiten: waffenlose Manöver Schwanzschlag, Biss, Hieb

Die Ashariel

Herkunft und Verbreitung: Die Ashariel (Einzahl: der/die Ashariel, asharielitisch) sind eine alte, fortpflanzungsfähige Chimärenrasse, die noch zur Zeit des alten Imperiums geschaffen wurde. Ihre jetzige Heimat ist das Land Alamar zwischen dem Nebelwald und Tharamans Rippen. Einzelne Horste finden sich jedoch überall zwischen Shindrabar und Xarxaron. Junge Ashariel verlassen oft ihre Heimat, um sich mit anderen Kämpfern zu messen; daher werden normalerweise fast überall in den warmen und gemäßigten Zonen außerhalb der Horste nur junge Ashariel angetroffen. Und obwohl sie sich gelegentlich einer Streitmacht anschließen, verlassen sie diese in langen Friedenszeiten wieder, denn nichts ist für einen Ashariel langweiliger als zu warten, dass etwas geschieht. Alte Ashariel dagegen ziehen sich irgendwann vollkommen von der Welt zurück und leben nur noch zu dem Zweck, ihre Weisheit vervollkommnen zu wollen.
Körperbau: Ashariel sind bis zu 2,5 Schritt große, geflügelte Humanoide; die Spannweite ihrer weiß gefiederten Flügel beträgt bis zu 3 Schritt. Sie besitzen, kräftige, lange Beine, die in langen Zehen enden (mit denen sie auch greifen können), recht lange (aber nicht sonderlich kräftige) Arme mit fünffingrigen Händen, eine helle Haut und meist helle Haare, wobei das wallende Haupthaar zum Rücken in einen feinen Flaum übergeht. Männer und Frauen sind gleich groß und gleich schwer. Weibliche Ashariel haben nur flache Brüste, die primären Geschlechtsmerkmale beider Geschlechter sind in einer mit Flaum behaarten Hautfalte verborgen.
Vermehrung und Alterung: Vor jedem Paarungszyklus steht ein Werbungsritual, bei dem die Männer durch riskante Flugmanöver und Schaukämpfe die Aufmerksamkeit der Frauen zu erlangen versuchen, wobei sich schon so mancher von ihnen im rasanten Sturzflug zu Tode gestürzt hat. Anschließend findet die – meist recht rabiate – Paarung der Frau mit dem von ihr erwählten Mann ebenfalls in der Luft statt. Nach 200 Tagen werden im Wohnturm der Frau ein oder zwei Kinder geboren, die mit etwa einem halben Jahr flügge werden. Zu diesem Zeitpunkt verlässt der Mann auch wieder den Wohnturm der Frau, die die männlichen Kinder noch anderthalb Jahre, die weiblichen noch meist fünf Jahre aufzieht. Die Männchen leben dann meist bei wechselnden Mentoren. Ashariel werden mit etwa 10 Jahren geschlechtsreif, gelten mit 12 als erwachsen und erreichen 130 Jahre, doch viele entleiben sich schon vorher, wenn sie glauben, ihren Geist in Einklang mit der Welt und dem von ihnen verehrten Weltgeist *Nairak* gebracht zu haben.

Ashariel
Generierungskosten: 3 GP

Haarfarbe:

1–6	dunkelblond
7–12	mittelblond
13–16	hellblond
17–19	weißblond
20	weiß

Augenfarbe:

1–4	hellblau
5–8	blaugrün
9–12	blaugrau
13	grün
14–18	schwarz
19	grau
20	braun

Flügelfarbe:

1–14	weiß
15–19	hellgrau
20	dunkelgrau

zusätzlich bei 1–3 auf W20 mit dunklen Spitzen

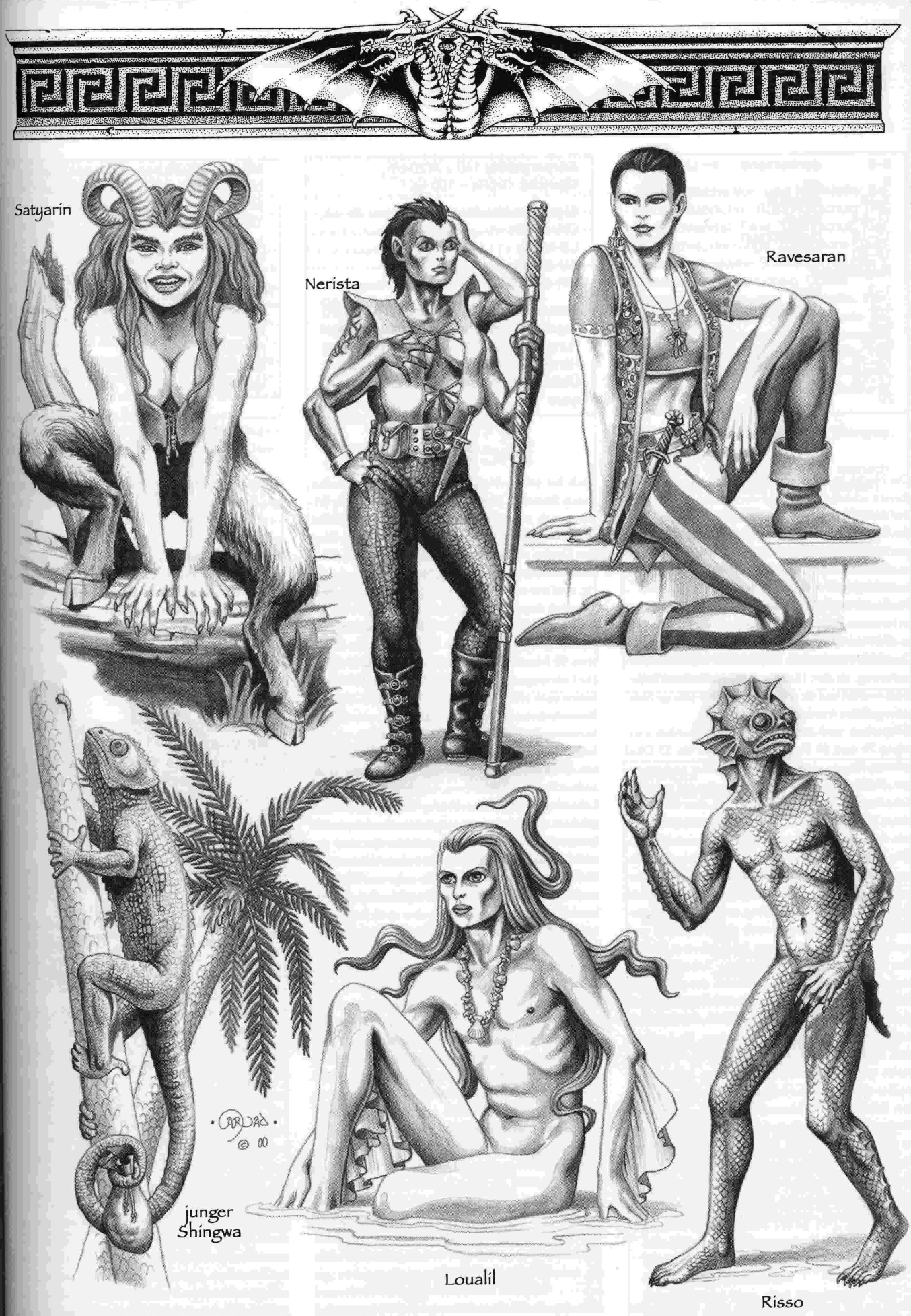
Körpergröße: 3W6 + 230 cm
Gewicht: Größe – 170 kg

Eigenschaftsmodifikatoren: IN +1, FF –1, GE +1, KO –1
LE-Mod.: +9 LeP
AU-Mod.: +15 AuP
MR-Mod.: –3

Automatische Vor- und Nachteile: Fliegendes Lebewesen, Herausragende Balance, Beidhändig, Innerer Kompass, Unfähigkeit Schwimmen, Raumangst 6, Jähzorn 6, Vorurteile gegen mit Hilfsmitteln fliegende Rassen und Kulturen 7
Empfohlene Vor- und Nachteile: Talentschub (Fliegen)
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Höhenangst (nicht wählbar)
Übliche Kulturen: Alamar-Ashariel, Imperiale Ashariel
Mögliche Kulturen: Abishai (sehr selten; keine magischen und priesterlichen Professionen wählbar)
Talente: Freies Fliegen +7, Klettern –1, Reiten –1, Schwimmen –2, Sich Verstecken –3, Zechen –2; Sich Verkleiden –4; Orientierung +2, Wildnisleben +1; Boote Fahren –1, Fahrzeug Lenken –1

Die Satyare

Herkunft und Verbreitung: Die Satyare – so auch ihre Eigenbezeichnung – sind eine sehr alte Rasse, die sich aus den kriegerischen und politischen Angelegenheiten der übrigen Völker immer herausgehalten hat. Auch die ältesten Überlieferungen erwähnen sie bereits in fast allen Wald- und Buschländern des heutigen Imperiums, die nach wie vor ihre Heimat darstellen.
Körperbau und Aussehen: Satyare werden etwa 1,50 Schritt groß; ihre Beine sind von einem dichten Fell bedeckt und enden in gespaltenen Hufen, ihren verlängerten Rücken ziert ein etwa spannlanger, sehr buschiger Schweif. Ihr Oberkörper gleicht bei den Männern dem eines stark behaarten Menschen, und auch ihre Arme und Hände sind völlig menschlich. Satyarinnen haben zwei menschliche, meist üppige Brüste und sind für gewöhnlich nicht ganz so stark behaart wie ihre männlichen Artgenossen. Das Gesicht hat etwas vage Animalisches; männliche Satyare neigen zu starken Kinn- und Backenbärten. Beide Geschlechter haben geschwungene Hörner, die bei Männern etwas größer ausfallen. Das Kopf- und Barthaar ist meist etwas dunkler als die übrige Körperbehaarung.
Vermehrung und Alterung: Satyare paaren sich das ganze Jahr über, gerne auch mit Mitgliedern anderer Arten, wenngleich solche Verbindungen stets unfruchtbar bleiben. Ihre Kinder werden nach einer etwa 240 Tage langen Schwangerschaft geboren und sind die ersten Monate hornlos. Die Lebenserwartung der Satyare ist unbekannt – sie selbst behaupten, alterslos zu sein, so lange sie als Teil der Wildnis leben.
Besonderheiten: Satyare sind Geschöpfe der Wildnis und trotz ihrer Intelligenz von einer spürbar animalischen Aura umgeben. Ein sehr auffälliges Merkmal ist ihr kräftiger Moschusduft, der (etwa auf Menschen) oft Lust erregend wirkt.
Lebensweise: Satyare benötigen so viel Schlaf wie



Menschen, können aber ohne Schwierigkeiten bei Tag oder bei Nacht aktiv sein. Sie leben ebenso von pflanzlicher wie tierischer Nahrung und haben ein Faible für Obst und Wein. Sie folgen ihren Eingebungen und Launen und führen daher ein sehr leidenschaftliches, impulsives Leben. Dabei machen sich nur selten Gedanken über die Moral, denn es entspricht ihrer Natur, so zu handeln, wie sie es tun. Satyare sprechen ein gutes, wenn auch kehliges Imperial. Sie scheinen keine eigene Sprache zu besitzen, auch ihre (angenommenen) Namen entsprechen imperialem Brauch.

Satyare
Generierungskosten: 15 GP

Haar- und Fellfarbe:
1–2 blond

3–5	dunkelblond
6	rot
7–10	rotbraun
11–14	braun
15–18	dunkelbraun
19–20	schwarz

Augenfarbe:

1–3	blau
4–5	bernstein
6–8	grau
9–12	grün
13–16	braun
17–19	schwarz
20	amethyst

Körpergröße: 140 + W20 cm
Gewicht: Größe – 100 kg

Eigenschafts-Modifikationen: IN +1, CH +1, KK –1
LE-Mod.: +11 LeP
AU-Mod.: +14 AuP
MR-Mod.: –5

Automatische Vor-/Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten, Schnelle Heilung, Zäher Hund, Natürliche Waffen (Hufe: 1W+2 TP (A), Hörner 1W+ 2 TP); Neugier 5, Impulsiv
Übliche Kulturen: Bestiare, Wilde Satyare

Mögliche Kulturen: Meranier, Canteraner und Cantaresen, Abishai (allesamt selten); Wald- und Djamaunir (sehr selten)
Talente: Raufen +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Sich verstecken +2, Sinnenschärfe +2, Stimmen imitieren +2, Tanzen +1, Zechen +1, Sich verkleiden –4, Überreden +1, Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wettervorhersage+1, Wildnisleben +1, Abrichten +1
Sonderfertigkeiten: Waffenlose Manöver: Kopfstoß, Tritt

Die Neristu

Die Nacht, in der die meisten anderen myranischen Rassen schlafen, ist die Zeit der vierarmigen Neristu, die stets bestrebt sind, so wenig wie möglich über ihr Volk und sich selbst preiszugeben. Dass sie sich mit ihrer Heimlichkeit und zumeist weniger gesetzestreuen Berufen nicht gerade Freunde machen, steht hingegen auf einem Blatt.

Herkunft und Verbreitung: Das Volk der Neristu ist heutzutage im gesamten Imperium, vornehmlich in den Metropolen, anzutreffen. Ihre Herkunft und Geschichte verliert sich im Jahr 1752 imperialer Zeitrechnung, als ihre Heimat Anneristalya vom Imperium erobert und sie selbst in eine 2000-jährige Sklaverei geführt wurden.

Körperbau und Aussehen: Neristu werden zwischen 70 und 80 Finger groß und 35 bis 55 Okul schwer; Frauen sind meist etwas größer und massiger als Männer. Neristu haben annähernd menschliche Proportionen und Gesichtzüge, aber eine graublaue Haut und große, deutlich geschlitzte Augen mit dunkelblauem Augapfel und ebensolcher Iris. Ihre Nasen haben drei senkrechte Schlitze; die Ohren sind etwas größer als die von Menschen und liegen eng am Schädel an. Auffälligstes Merkmal sind ihre vier Arme – Frauen haben auch vier gleich große Brüste – und die sich stark abzeichnenden und zuweilen einen regelrechten Rückenkamm bildenden Nackenwirbel, die doppelten Schulterblätter und die hinteren Rippen, wodurch der ganze Rücken stark gewellt erscheint. Beide Armpaare sind gleich ausgebildet; ihre Hände habe vier sehr bewegliche Finger, die Füße vier Zehen. Sie besitzen eine feine, durchgängige Körperbehaarung und meist schwarzes oder dunkelblaues, selten auch weißes oder blondes Haupthaar, das sich bis über den Rückenkamm hinunter fortsetzt. Männliche Neristu haben zwar Bartwuchs, das Barthaar selbst ist aber ähnlich weich und fein wie das normale Haupthaar. Bei vielen Neristu gilt das Tragen eines Barts als Zeichen von Eitelkeit (und geht daher oft mit dem gleichnamigen Nachteil einher). All ihre Sinne sind hoch entwickelt; sie sind in der Lage, auch bei schwachem Licht zu sehen. Ihre tiefen, rauen Stimmen stehen jedoch in scheinbarem Widerspruch zu ihrem sonstigen Escheinungsbild, spiegeln aber auch den kehligen Klang ihrer stark von Gesten unterstützen Muttersprache wider.

Vermehrung und Alterung: Neristu sind ganzjährig, aber nur untereinander fruchtbar. Eine Schwangerschaft dauert etwa 220 Tage, dabei sind Zwillingsgeburten üblich. Sie werden mit etwa 10 Jahren geschlechtsreif und sind mit 20 ausgewachsen. Mit etwa 50 Jahren setzt das Greisenalter ein; die übliche Lebensspanne beträgt 60 Jahre. Einzelne Neristu haben auch schon ein Alter von 100 Jahren erreicht.

Besonderheiten: Neristu zeichnen sich neben ihrer herausragenden Sicht im Dunkeln auch durch ihre Immunität gegen zahlreiche Gifte und Krankheiten aus, was sie deutlich weniger anfällig macht als andere Rassen.

Lebensweise: Das 'bleichblaue Volk', wie sie auch genannt werden, ist vornehmlich nachtaktiv, helles Sonnenlicht ist ihnen unangenehm. Sie sind geschickte Ärzte, Feinmechaniker und Alchimisten. Ihre geringe Kraft macht sie für schwere Tätigkeiten eher ungeeignet. Ihre Vorliebe gilt aufwändig zubereiteten Speisen; sie können aber auch lange Zeit mit sehr wenig Nahrung auskommen. Außenstehenden gelten sie als verschlossen, was nicht zuletzt durch ihre Hinwendung zu dunklen Mond- und Todeskulten wie auch ihre zweifelhaften – weil zum Teil durchaus illegalen – Tätigkeiten unterstützt wird. Diese Rolle hegen und pflegen sie, solange man sie in Ruhe lässt. Lärmende Fröhlichkeit und Lebenslust kann man ihnen jedoch auch untereinander kaum nachsagen.

Neristu
Generierungskosten: 14 GP

Haarfarbe:

1–7	schwarz
8–11	blauschwarz
12–16	dunkelblau
17–18	hellblau
19	weiß
20	blond

Augenfarbe:

1–14	dunkelblau
15–19	hellblau
20	schwarz

Körpergröße: 142 + 3W6 cm
Gewicht: Größe – 110 kg
Eigenschafts-Modifikationen: IN+1, FF +2, GE +1, KO –1, KK –2
LE-Mod.: +7 LeP
AU-Mod.: +12 AuP
MR-Mod.: –2
Automatische Vor- und Nachteile: Nachtsicht, Beidhändig, Immunität gegen Pflanzengifte, Resistenz gegen Krankheiten, Gefahreninstinkt (Startwert 3), Zusätzliche Gliedmaßen (zweites Armpaar); Lichtempfindlich, Neugier 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Allgemeinbildung, Breitgefächerte Bildung, Gebildet, verlorene Zwillingsseele
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Raumangst, Nachtangst, Totenangst (alle drei nicht wählbar); Kampfrausch; Albino, Blutdurst, Blutrausch, Fettleibig, Honorat, Tierempathie
Übliche Kulturen: Imperiale Neristu, Koromanthia-Neristu, Anneristalya
Mögliche Kulturen: imperiale menschliche Kulturen, Abishai
Talente: Athletik –1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Singen –2, Sinnenschärfe +3, Stimmen Imitieren –3, Sich Verkleiden –3, Orientierung +2
Verbilligte Sonderfertigk.: (aus Beidhändig)

Die Shingwa

Wenn es ein myranisches Volk gibt, welches das Überleben außerhalb der eigenen Ursprünge förmlich erfunden hat, dann ist es das Volk der farbwandelnden Shingwa.

Herkunft und Verbreitung: Die Shingwa waren als eines der wenigen Echsenvölker des Zehnten Zeitalters anpassungsfähig genug, um noch in unseren Tagen präsent zu sein, ohne dabei die Grundlagen ihrer Kultur zu verlieren. Sie stammen aus den Wäldern zwischen Gelbem Orismani und Tharpura und sind in imperialen Städten oft als Sklaven anzutreffen, schlagen sich aber auch oft genug als Freie durchs Leben. Auch in ihrem ursprünglichen Lebensraum gibt es etliche Stämme, die auf die traditionelle Weise ihres Volkes leben.

Körperbau und Aussehen: Shingwa ähneln zierlichen, aufrecht gehenden Chamäleons und können wie diese ihre Hautfarbe willentlich verändern. Ihre großen, runden Augen erinnern an die eines irdischen Maki und sind nicht schwenkbar. Der drahtige Körper läuft in einem Schwanz aus, dessen Länge der Körperhöhe entspricht. Er dient als Kletterhilfe und in begrenztem Umfang auch als Greifwerkzeug. Saugnäpfe an den langen Fingern und Zehen ermöglichen den Shingwa, an glatten Flächen emporzusteigen, erschweren jedoch den Gebrauch vieler Werkzeuge. Sie verfügen außerdem

über eine regenerierbare Schleuderzunge, mit der sie ebenfalls leichte Gegenstände ergreifen können, genauso gut aber auch Insekten aus der Luft fangen oder Leckereien aus unbeaufsichtigt stehenden Marktschalen stibitzen.

Vermehrung und Alterung: Lediglich während der einmonatigen Paarungszeit Anfang Raia dürfen sich die Männchen den Weibchen zum Geschlechtsakt nähern. Nun beginnt ein Wettstreit zwischen den Männern, bei dem meist derjenige gewinnt, dessen Haut das beeindruckendste Farbspiel zeigt. Die Tragzeit der Eier (etwa ein halbes Dutzend) beträgt 6 bis 8 Monate. Shingwa haben eine durchschnittliche Lebenserwartung von 50 Jahren, es gibt jedoch auch weit langlebigere Individuen.

Besonderheiten: Wie alle Echsen sind die Shingwa kälteempfindlich und fallen bei zu niedrigen Temperaturen in Kältestarre.

Lebensweise: Aufgrund ihrer Anpassungsfähigkeit findet sich ein Shingwa in nahezu jeder Umgebung zurecht, sofern diese seinen gewohnten Klimaverhältnissen entspricht. Ungeachtet dessen werden sie in den imperialen Städten gerade wegen dieser Eigenart oft mit Argwohn betrachtet und gelten vielerorts als Diebe und Einbrecher. Ihre eigene Sprache enthält in nahezu jedem Wort einen 'Sch'-Laut. Shingwas neigen dazu, dieses akustische Merkmal auch in anderen Sprachen zu verwenden, was sich gerade in den menschlichen Ohren sehr nach einem Dauerlispeln anhört. In gewisser Hinsicht sind sie echte Überlebenskünstler, die sich durch den Farbwandel selbst an den übersichtlichsten Orten noch verstecken, annähernd jede Wand erklimmen und durch ihre geringe Größe auch noch durch Lücken passen, vor denen selbst ein kleiner Mensch kapitulieren muss.

Shingwa

Generierungskosten: 12 GP

Hautfarbe:

1–4	grasgrün
5–10	olivgrün
11–16	moosgrün
17–18	graugrün
19–20	hellbeige

Augenfarbe:

1	blau
2–4	rot
5–7	violett
8–14	braun
15–19	schwarz
20	grün

Körpergröße: 130 + 3W6 cm
Gewicht: Größe – 110 kg

Eigenschafts-Modifikationen: FF –1, GE +2, KO –1, KK –1
LE-Mod.: +10 LeP
AU-Mod.: +14 AuP
MR-Mod.: –4

Automatische Vor- und Nachteile: Balance, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Farbwandel, Flink, Talentschub Klettern, Schleuderzunge, Zusätzliche Gliedmaße (bemuskelter Schwanz); Neugier 5, Kältestarre, Kleinwüchsig, Unstet
Empfohlene Vor- und Nachteile: Herausragender Sinn, Herausragende Balance, Schlangenmensch; Sonnensucht
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Höhenangst (nicht wählbar); Kampfrausch, Mechanopathie, Wohlklang; Blutdurst, Blutrausch, Farbenblind

Übliche Kulturen: Imperiale Shingwa, Wilde Shingwa
Mögliche Kulturen: imperiale menschliche Kulturen, Stadt-Amaunir (selten)

Talente: Raufen +1, Athletik –1, Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Reiten –2, Schleichen +1, Schwimmen +3, Sich Verstecken +3, Singen –2, Sinnenschärfe +1, Stimmen imitieren –2, Sich Verkleiden –4, Fährtensuchen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I und II, Waffenlose Manöver: Schwanzschlag, Schleuderzunge

Die Shinoqi

Herkunft und Verbreitung: Der Ursprung der Shinoqi (Ez.: der Shinoq, die Shinoq(frau), shinoqisch; Abb. siehe S. 186) ist niemandem bekannt. Sie werden ebenso für eine kleine Gruppe Überlebender des Echsenzeitalters wie für chimärologische Kreuzungen aus Menschen und Leguanen gehalten. Selbst ihre eigenen Sagen widersprechen einander, und die häufigste Erklärung – dass sie aus den Knochen und/oder Panzerstücken eines himmelshohen Ur-Riesen-Shinoq entstanden seien – muss vermutlich ins Reich der Fabel verwiesen werden.

Die Shinoqi leben heute noch zum größten Teil in den Gebieten, in denen sie zum ersten Mal von imperialen Chronisten erwähnt wurden, nämlich in den weiten Savannen Anthalias und bis hinauf nach Lakiadda. Sie sind dem Leben in den flachen Grasländen dort so angepasst, dass sie für die meisten anderen Geländeformen gar keine Worte kennen.

Körperbau und Aussehen: Shinoqi werden bis zu zwei Schritt groß und sind recht kräftig gebaut. Sie haben zwei Arme, zwei Beine und einen langen, kräftigen Schwanz, der ihnen hilft, beim Laufen das Gleichgewicht zu halten, aber auch als Waffe und Stütze dienen kann. Für Echsenwesen haben die Shinoqi extrem breite Köpfe und flache, recht menschenähnliche Gesichter, was die Gerüchte über ihre chimärische Herkunft unterstützt, aber auch dazu führt, dass sie sowohl Menschen wie Reptilwesen unangenehm fremdartig vorkommen. Auf dem Kopf tragen sie dazu einen scharfen Knochenkamm, den sie im Kampf mit großer Wirkung einsetzen. Bei vielen Shinoqi verläuft zudem eine Reihe kleinerer Knochenkämme entlang der Wirbelsäule. Sie sind mit großen und sehr starren Schuppenplatten geschützt, die sie schwer verwundbar machen. Diese extrem dicke Hautpanzerung raubt den Shinoqi jeglichen Tastsinn, und selbst ihre Handflächen und Lippen sind verhornt. Wenn sie etwas berühren (oder umgekehrt), können sie nur den Druck des Kontaktes wahrnehmen, und natürlich den Schmerz einer Verletzung oder Verbrennung spüren.

Shinoqi können ihren Kehlsack aufblähen und damit weittragende Schnarrlaute zur Verständigung miteinander und zur Einschüchterung anderer Lebewesen erzeugen. Shinoq-Frauen sind äußerlich nicht von den Männern der Spezies zu unterscheiden.

Vermehrung und Alterung: Soweit bekannt, sind Shinoqfrauen nur in einigen Nonen im Frühling empfängnisfähig und paaren sich auch nur dann. Insgesamt ist der Geschlechtstrieb der Spezies eher schwach entwickelt. Shinoqi bringen nach einer etwa 270 Tage langen Schwangerschaft ihre Kinder zur Welt, die von einer dünnen Eihaut umgeben sind. Der frühestmögliche Verzehr dieser Eihaut durch das heranwachsende Kind spielt eine wichtige Rolle in ihrem Brauchtum und soll vor üblen Einflüssen schützen. Die Lebenserwartung der Shinoqi ist unbekannt – denn in ihrer Savannenheimat stirbt kaum ein Shinoq an Altersschwäche. Wenn sie in fremde Länder ziehen, leben sie meist ein ebenso gefährliches Dasein als Söldner.

Besonderheiten: Shinoqi sind in der Lage, große Entbehrungen zu überstehen und sich von praktisch allem Essbaren zu ernähren. Sie sind vor allem tagaktiv. Einerseits sind sie ungemein robust und kräftig, andererseits macht ihr fehlender Tastsinn sie bemerkenswert ungeschickt mit Waffen.

Lebensweise: Shinoqi stehen in dem Ruf, stark, aber träge und daher dumm zu sein. Das ist ein Vorurteil, denn sie sind nur bedächtige Beobachter, die erst jede Situation abwägen. In ihrer Heimat müssen sie vor keinem Feind fliehen, und so bleiben sie oft länger als neugierige Zuschauer an einem Ort als jeder Mensch. Sie ziehen es vor, eine Frage gründlich zu durchdenken, ehe sie eine Meinung fassen.

Shinoqi

Generierungskosten: 18 GP

Schuppenfarbe:

1–2	dunkelgrün
3–12	hellgrün
13–18	gelbgrün
19–20	sandgelb

Augenfarbe:

1–7	gelb
8–17	bernsteinfarben
18–20	orange

Körpergröße: 180 + W20 cm
Gewicht: Größe – 80 kg

Eigenschafts-Modifikationen: MU +1, KL +1, IN –1, KO +3
LE-Mod.: +15 LeP
AU-Mod.: +15 AuP
MR-Mod.: –3
Automatische Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten, Resistenz gegen Pflanzengifte, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 3), Zäher Hund, Einschüchterndes Knurren (Startwert 3), Natürliche Waffen (Hornkamm 1W+2 TP), Zusätzliche Gliedmaße (bemuskelter Schwanz); Unansehnlich, Fühllos, Randgruppe, Unfähigkeit Schusswaffen
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Schwer zu verzaubern; Jähzorn, Raumangst, Sonnensucht, Unangenehme Stimme
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Magiegespür, Verbindungen; Arroganz, Eitelkeit, Geiz, Goldgier, Impulsiv

Übliche Kulturen: Savannen-Shinoqi
Mögliche Kulturen: keine
Talente: Bela –5, Blasrohr –5, Bogen –5, Hiebwaffen +1, Raufen +4, Schleuder –5, Athletik +4, Reiten –1, Selbstbeherrschung +4, Stimmen Imitieren –1, Zechen +3, Sich Verkleiden –4, Fährtensuchen +2, Wildnisleben +2
Sonderfertigk.: Waffenlose Manöver: Schwanzschlag, Kopfstoß

Die Yachjin

Eines der wichtigsten Hilfsvölker der Kerrishiter sind die so genannten 'Hunde des Krieges': die am Rande des kerrishitischen Machtbereichs angesiedelten Yachjin.

Herkunft und Verbreitung: Die Yachjin sind ein mehrere tausend Jahre altes Volk ungeklärten Ursprungs; einige ihrer eigenen Legenden deuten jedoch eine chimärische Erschaffung an. Einwohnern des Imperiums sind sie seit etwa 2.600 Jahren bekannt: Auf dem Höhepunkt seiner Macht presste das Zweite Imperium den Kerrishitern den Archipel von Talaminas ab. Wie aus dieser Zeit berichtet wird, lebten unter den menschlichen Kerrishitern südlich der Brillantsteine und auf den talaminischen Inseln schon damals einige Angehörige dieses äußerlich abstoßenden Volkes. Die Heimat der Yachjin liegt vermutlich irgendwo in den südlichen Ausläufern der Brillantsteine, südlich der Narkramar. Mehrere kleinere Inseln des talamenischen Archipels abseits der wichtigen Handelswege sind von den Yachyach, kulturell rückständigen Stämmen der Hyänen-Menschen, besiedelt. In den großen Städten Kerrish-Yihenis und Kerrish-Thalams haben sich aber ebenfalls Angehörige dieses Volkes seit Jahrhunderten mit wechselndem Erfolg an die menschliche Kultur der Kerrishiter angepasst oder Lücken in deren starrer Gesellschaftsordnung gefunden, in denen sie überleben können.

Körperbau und Aussehen: Die Yachjin sind stark behaarte Humanoide mit äußerst kräftigen Kiefern und vergleichsweise großen Gesichtern, die tatsächlich mehr Hyänen als Menschen ähneln. Yachjin sind stämmig und untersetzt, dabei im Durchschnitt etwas kleiner als imperiale Menschen. Männer und Frauen sind nahezu gleich groß; Frauen neigen allerdings dazu, etwas mehr Gewicht auf die Waage zu bringen. Yachjin werden etwa einen Schritt und 35 Finger lang, wiegen dabei aber gut 100 Okul, Frauen bis zu 110 Okul. Ihre überraschend zierlichen Hände weisen vier sehr geschickte Finger ohne Krallen auf. Ihr Gebiss gleicht wie die gesamte Kopfpartie dem einer Hyäne – die Kiefer eines Yachjin knacken auch härteste Knochen und können es an Kraft mit dem Gebiss der wesentlich größeren Leonir aufnehmen. Ihre Sinne sind denen des Menschen ungefähr gleich. Sie sind am ganzen Oberkörper und auch im Gesicht stark behaart, meist in dunklen Tönen von schwarz bis zu einem rötlichen Erdbraun. Bei vielen Yachjin ist das Fell dabei von dunkleren oder auch helleren Tupfen, bei einigen Individuen auch von Streifen durchsetzt, was ihnen ein schmutziges, vernachlässigtes Aussehen gibt – vor allem in den Augen der Kerrishiter. Die kurzen Beine sind eher schwach behaart, die recht menschenähnlichen Füße haarlos. Ein Schwanz ist nicht vorhanden.

Vermehrung und Alterung: Die Frauen der Yachjin sind das ganze Jahr über fruchtbar. Sie paaren sich ganzjährig, sind aber im Spätwinter und Frühjahr besonders brünstig. Ihr Geschlechtstrieb scheint dem des Menschen vergleichbar zu sein. Eine Schwangerschaft dauert etwa 200 Tage, die Jungen kommen mit offenen Augen, behaart und mit Zähnen zur Welt und wachsen sehr rasch. Sie werden sechs Monate lang gestillt und sind nach etwa zehn Jahren vollkommen ausgewachsen. Yachjin könnten mit allen katzenartigen Völkern und den Menschen Myranors fruchtbare Nachkommen zeugen, die allerdings körperlich stets sehr stark den Yachjin ähneln. Die durchschnittliche Lebenserwartung wilder Yachjin liegt bei vierzig Jahren; ihre Verwandten in Kerrish-Thalam und Kerrish-Yiheni können dank der Segnungen der Zivilisation selten auch einmal ein Alter von fünfzig Jahren erreichen.

Besonderheiten: Yachjin sind nachtaktiv. Die zivilisierten Yachjin haben sich dem tagaktiven Rhythmus ihrer Umgebung angepasst; die primitiven Yachjin des talamenischen Archipels tendieren dazu, vor allem vom Nachmittag bis in die frühen Morgenstunden aktiv zu sein. Sie bevorzugen tierische Nahrung, sind allerdings nicht wählerisch. Bemerkenswert ist ihre Fähigkeit, Leichengift zu verdauen: Ein Yachjin kann selbst Wochen altes Aas ohne Beschwerden essen, und tatsächlich ziehen sie abgehangenes Fleisch, das menschliche oder amaunische Metzger längst den Ratten vorgeworfen oder zu Kuanua verarbeitet hätten, dem frischen vor.

Lebensweise: Der zentrale Begriff yachjinischen Denkens ist die Gemeinschaft. Aufgrund ihrer Kurzlebigkeit sind sie darauf angewiesen, dass Erfahrungen und Erkenntnisse an Freunde und Verwandte weitergegeben werden. Während die primitiven Yachjin des talamenischen Archipels darunter ihre Rudel oder (als Angeworbene der dreiäugigen Götterboten) ihre Kampfgeschwister verstehen, neigen zivilisierte Yachjin dazu, in Großfamilien zu leben. Oftmals engagieren sie sich auch in Cirkeln und vergleichbaren Vereinigungen, wo sie leidenschaftliche Streiter für das Wohl ihrer selbst gewählten Gemeinschaft sind. Einzelgängerische Yachjin sind sehr, sehr selten. Verlieren Yachjin durch eine Tragödie ihre alte Gemeinschaft, nehmen sie oft große Mühen auf sich, um Mitglied eines neuen Rudels (manchmal sogar einer Heldengruppe) zu werden oder wenigstens einzelne Freunde und Vertraute zu gewinnen.

Frauen und Männer sind gleichberechtigt. Die vergleichsweise kurze Tragzeit und die körperliche Ähnlichkeit der Geschlechter geben nur wenig Anlass, in besonderer Weise auf die Frauen Acht zu geben. Stattdessen werden Kinder unter den Yachjin besonders gehegt und umsorgt. Bis zu ihrem Reifefest an ihrem zehnten Geburtstag, bei dem sie feierlich in die Welt der Erwachsenen aufgenommen werden, haben Kinder in Yachjin-Gesellschaften keinerlei Pflichten. Sie werden nur dann körperlich ermahnt (will sagen: derb gezüchtigt), wenn sie von gefährlichen Orten (wie einem Abgrund), Objekten (wie einem Schwarm Blutbohrer) oder Personen (wie einem gereizten Leonir) ferngehalten werden sollen. Ein Yachjin schlägt ein Kind fast nie unüberlegt oder aus aufwallendem Zorn – selbst, wenn es ihm gerade durch unvorsichtiges Spiel mit Feuerglut ein Jahreseinkommen an Pelzen zu Asche verbrannt hat. Dieses hehre und edle Ideal ist natürlich bei den kerrishitischen Yachjin oftmals in Vergessenheit geraten. Aber selbst die Yachjin in den Städten der Kerrishiter versuchen oft, Kinder ihrer Cirkel besonders zu schützen. Trotz ihres bestialischen Äußeren sind erstaunlich viele Yachjin in Waisenhäusern oder vergleichbaren Einrichtungen beschäftigt.

Überdurchschnittlich häufig haben Yachjin empathische Geistesgaben, die ihnen erlauben, Krankheiten ihres Gegenübers zu erspüren. Was in grauer Vorzeit eine Jagdwaffe war, macht sie in der Zivilisation zu einfühlsamen Ärzten. Da Patienten anderer Rassen sie allerdings in den meisten Fällen verabscheuenswürdig finden, bringen sie es selten weiter als bis zum Wundarzt.

Yachjin sind intelligent und zielstrebig. Sie ersinnen oft komplizierte Pläne und Vorsichtsmaßnahmen, um ein Ziel zu erreichen. Bei Konflikten werden sie so lange drohen oder verhandeln, um einem Kampf aus dem Wege zu gehen, wie sie in der Unterzahl sind. In Überzahl hingegen nehmen Yachjin es auch mit großen und gefährlichen Gegnern auf. Falls sich eine Niederlage abzeichnet, wird ein Yachjin nur für ein außergewöhnliches Ziel bis zum Tode kämpfen – meist wird er fliehen. Wenn er irgendeine Überlebenschance sieht, wird er sich auch ergeben und mit kriecherischer Unterwürfigkeit um sein Leben betteln.

Yachjin sind recht sprachgewandt und lernen neue Sprachen und Dialekte erstaunlich schnell. Die primitiven Yachjin sprechen Yachyach, eine kehlige, urtümliche Sprache aus der imperialen Sprachfamilie, die entfernt mit dem Hiero-Imperial verwandt ist. Zivilisierte Yachjin beherrschen oftmals zwei oder mehr Sprachen, allerdings haben sie eine deutliche Vorliebe für gesprochene Systeme gegenüber toten Gelehrtensprachen. Ein yihenischer Schieber mit Kontakten bis ins Meer der Schwimmenden Inseln könnte möglicherweise neben Kerrishitisch auch Abishai, Gemein-Imperial, Myranisch und Gemein-Amaunal verstehen – aber er würde sich kaum die Mühe machen, Lehrbücher des Hiero-Imperial zu erwerben. Yachjin durchsetzen neu erworbene Sprachen häufig mit Ausdrücken aus Sprachen, die sie schon länger kennen, was gerade in höfischen oder anderen förmlichen Situationen peinlich werden kann – wenn beispielsweise ein frisch ausgezeichneter yihenischer Yachjin in seiner Dankesrede die talamenischen Feinde im Bruderkrieg mit deftig-zotigen Schimpfwörtern belegt, die selbst hartgesottenen Leonir schamhaft das Blut zu Kopfe steigen lassen. Das Yachyach und Lautäußerungen von Yachjin im Allgemeinen sind gewöhnlich deutlich und sehr menschenähnlich artikuliert. Yachjin neigen allerdings dazu, blumige oder auch sehr deftige Beschimpfungen zu erfinden und bei jedem passenden Anlass der Zuhörerschaft zu präsentieren.

Yachjin

Generierungskosten: 9 GP

Fellfarbe:

1–4	schwarz
5–8	grauschwarz
9–12	graubraun
14–16	rotbraun
17–20	erdbraun

Fellmuster:

1–7	helle Flecken
8–14	dunkle Flecken
15	helle Streifen
16	dunkle Streifen
17–20	kein Muster

Augenfarbe:

1–6	schwarz
7–11	braun
12–14	bernstein
15–16	gelb
17–19	grau
20	rot

Körpergröße: 150 + 5W6 cm
Gewicht: Männer Größe – 70 kg / Frauen Größe – 65 kg

Eigenschafts-Modifikationen: MU –2, IN +1, CH –1, FF +1, KK +2
LE-Mod.: +10 LeP
AU-Mod.: +5 AuP
MR-Mod.. –4
INI-Mod.: +1
Automatische Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Gifte (Leichengift), Natürliche Waffen (Biss 1W+4 TP), Dämmerungssicht, Sprachgefühl; Randgruppe

Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern, Flink, Kräfteschub (KK), Tierempathie (Huftiere), Tierfreund; Blutrausch
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Mechanopathie

Übliche Kulturen: Yachyach, Myroskani, Städtische Yachjin
Mögliche Kulturen: Eshbathi, Ostküsten-Kerrishiter (beide selten)
Talente: Raufen +2, Athletik –2, Schleichen +1, Stimmen imitieren +1, Orientierung +1
Sonderfertigkeiten: Waffenloses Manöver: Biss

Die Loualil

Tiefe Verbundenheit mit dem Meer und dem Lauf des Mondes kennzeichnet die Loualil, ein legendenumwobenes Volk der myranischen Küsten und Auen. Um ihren Ursprung ranken sich unzählige Mythen. Viele ihrer eigenen Sagen um das 'verlorene Land im Meer' legen nahe, dass ihre Heimat im Großen Thalassion lag.

Herkunft und Verbreitung: Küstengebiete und Flussniederungen, besonders häufig im Valantischen Meer und an der Nordostküste des Meeres der Schwimmenden Inseln, sind die Heimat der Loualil. Das Bleichwasser wird von ihnen gemieden.

Körperbau und Aussehen: Loualil sind etwa 80 Finger groß und besitzen schlanke Gliedmaßen und Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen. Ihre hellgrüne, manchmal auch hellblaue, glatte Haut ist von einem kühlen Wasserfilm bedeckt. Von Unterarm und Wade hängen lange, hautige Schleier herab. Die Bewegung der dicken, empfindsamen Haare kann willentlich gesteuert werden; zur Verteidigung können diese wie lähmende Tentakel eingesetzt werden. Die Gesichtszüge ähneln denen der Menschen, sie haben jedoch große, lidlose Augen, kräftige Wangenknochen, volle Lippen und ein wenig ausgeprägtes Kinn. Ihr Anblick scheint die meisten Menschen zu faszinieren, und auch ihr Duft wird gemeinhin als sehr angenehm empfunden. Ihr nackter Körper ist, bis auf sanfte Brustwölbungen der Frauen, geschlechtslos.

Vermehrung und Alterung: Wenn während der heiligen Riten der Vollmondnacht zwei Loualil, Mann und Frau, in innerem Gleichklang schwingen, so soll es vorkommen, dass das Weib vom Geist der alten Ahnen befruchtet wird. Nach sieben Mondläufen gebiert sie ein winziges Wesen, das man weihevoll dem Meer übergibt. Mit Efhardhs und Ma'adas Gnade findet sich ein Brutfisch, der es in seinem Maul heranwachsen lässt und schließlich stirbt. Dann treibt das Junge, dessen Unterleib und Beine noch immer im Ammentier stecken, hilflos im Meer umher. So wird es im nächsten Vollmond, wenn sein Volk ins Wasser zieht, von einer Loualil gefunden und aufgenommen – oder aber, was weit seltener vorkommt, von einer menschlichen Amme. Im Moment ihres Todes vergehen die Loualil zu Schaum.

Besonderheiten: Die Loualil müssen mindestens einmal täglich den ganzen Leib mit Wasser benetzen. Tragen sie ein Halsband, das aus den Schuppen ihres Brutfischs gefertigt wurde, so können sie den Zeitraum auf drei Tage ausdehnen. In Wüsten und heißen Steppen können sie nicht überleben.

Wenn man sie bis aufs Blut reizt oder ihnen Alkohol einflößt, ist es möglich, dass das 'Wissen der alten Heimat' in ihnen wach wird. Dann stellen sie eine große Gefahr für sich selbst und andere dar. Es soll schon vorgekommen sein, dass sie ihrem Gegenüber 'den Leib Efhardhs entzogen' haben, woraufhin von dem Opfer nur eine vertrocknete Hülle zurückblieb und der Loualil selbst unter Qualen verging.

Lebensweise: Aufgrund ihrer Abhängigkeit vom Wasser sind Loualil in trockenen Gegenden sehr in ihrer Reichweite eingeschränkt, und sie ziehen Reisen im oder auf dem Wasser der Fortbewegung auf dem Land meist vor. Die Sitten und Gebräuche der ihnen noch halbewegs ähnlichen Menschen sind ihnen fremd, und die Unbeherrschtheit der feliden Rassen flößt ihnen ebenso Angst ein wie die Gewaltbereitschaft vieler anderer Rassen und Kulturen. Es fällt ihnen schwer, sich auf die Eigenarten diese 'Anderen' einzustellen, ja, selbst die verlorenen Kinder ihres eigenen Volkes zu verstehen.

Meereskinder

'Meereskinder' nennt man diejenigen Loualil, die als Kleinkinder an Land gespült oder in Netzen gefunden und von Menschen aufgenommen wurden. Sie haben sich fast völlig den Gewohnheiten ihrer Ziehfamilien angepasst und wohnen in menschlichen Bauten, seien es nun Fischerkaten, Bauernhütten oder Händlerhäuser. Durch die enge Bindung an die menschliche Kultur fehlt ihnen die spielerische Leichtigkeit der Loualil. Die Kunstfertigkeit ihrer loualischen Eltern zeigt sich bei den Meereskindern weit praktischer ausgerichtet: als handwerkliche Begabung.

Herkunft und Verbreitung: Meereskinder gibt es vor allem in der Küstenregion, auf den Nehrungen und im sumpfigen Hinterland des Horasiats Cantera, vereinzelt auch im Horasiat Valantia. Die frühkindliche Ernährung mit menschlicher Muttermilch erlaubt ihnen, außer in Vollmondnächten an Land zu leben. In Trockengebieten und Wüsten fühlen sie sich jedoch überaus unwohl.

Vermehrung und Alterung: Meereskinder finden nur selten mit ihresgleichen derart eng zueinander, dass daraus Nachkommen entstehen könnten. Schon ihre eigene Einsamkeit hält sie davon ab, denn ihr Außenseitertum wollen sie nicht auch noch anderen zumuten. Im Regelfall haben sie im Gegensatz zum Glauben ihrer Rasse durchaus ein menschliches Verständnis der Zeugung. Die meisten Meereskinder bemerken daher auch niemals, dass sie durch die Muttermilch ihrer Menschenamme unfruchtbar geworden sind.

Sie werden nach dem Tod nicht etwa zu Schaum wie die Loualil, sondern bleiben als vertrocknete, pergamentartige Hülle zurück.

Besonderheiten: Meereskinder sprechen die Sprache ihrer Eltern nicht und haben überhaupt ein zwiespältiges Verhältnis zu den Loualil. In Vollmondnächten folgen sie jedoch dem Ruf der Natur und begeben sich ins Meer. Sie nehmen am Tanz teil, ohne ihn wirklich zu verstehen, und fühlen sich dabei ebenso als Fremdkörper, wie sie oftmals von ihrer eigenen Rasse angesehen werden.

Lebensweise: Meereskinder zeigen großes Talent für alles, was mit der Seefahrt und dem Fischfang zu tun hat. Sie wissen bereits um Stunden früher als der Mensch, ob und wann ein Sturm bevorsteht, können die besten Fischgründe ausfindig machen und die Netze vor Raubfischen schützen. Diese Fähigkeiten machen sie in der Dorfgemeinschaft beliebt, ohne dass sie wirklich als Teil derselben akzeptiert werden. Aufgrund ihrer Erziehung sind sie in der Lage, eine Art Freundschaft zu zeigen. Dennoch sind ihnen die starken Gefühlswallungen ihrer menschlichen oder amaunischen Gefährten fremd.

Die meisten Meereskinder bleiben Einzelgänger, selbst dann, wenn in der Dorfgemeinschaft andere ihrer Art leben. In der Regel verbringen sie ihr ganzes Leben bei den Zieheltern; wenn diese jedoch einen anderen kleinen Loualil aufnehmen, ziehen sie davon.

Meereskinder betrachten Ephard und Ma'ada als die Götter ihres Volkes, wie sie auch die Götter ihrer Zieheltern anbeten. Auch ihre eigenen Stammgötter verehren sie in der pragmatischen Weise ihrer menschlichen Erzieher. Die gesamte Mystik der Meeresbewohner ist ihnen fremd: Sie bleiben Wanderer zwischen den Welten, fähig zwar, die Menschen zu imitieren, ohne jedoch wirklich dazuzugehören und ohne Verständnis für ihre loualischen Eltern. Diese Rolle als ewige Außenseiter lässt sie oftmals in tiefe Melancholie verfallen.

Auch wenn das Klima es nicht verlangt, tragen sie Kleidung wie ihre menschliche Familie; schwere Rüstungen jedoch sind ihnen fremd und unangenehm. An Waffen führen sie Dolche, Speere oder Netze.

Ein Meereskind ist und bleibt ein Eigenbrötler: Als Mitglied einer Heldengruppe ist es bemüht, sich den Sitten der anderen anzupassen, ohne wirklich deren Sinn zu erkennen. Wut oder Zornausbrüche sieht es als menschliche Schwächen an. Es wird sich bemühen, den anderen zu helfen, so lange es dabei selbst nicht unnötig in Gefahr gerät. In Tavernen oder bei fröhlichen Anlässen ziehen sich Meereskinder meist zurück und verfallen in trübsinnige Grübeleien. Auch kameradschaftlichem Gewitzel am Lagerfeuer können sie nur wenig abgewinnen. Spricht man sie auf ihre Eltern an, werden sie wort-



karg und erzählen stattdessen von den Zieheltern, wobei auch dies emotionslos wie ein Bericht über Fremde klingt. Selbst eigene Erlebnisse oder Heldentaten behält ein Meereskind eher für sich.

Loualil
Generierungskosten: 7 GP

Haarfarbe:

1–5	schwarz
6–14	blauschwarz
15–19	dunkelgrün
20	silbern

Augenfarbe:

1–4	schwarz
5–10	dunkelblau
11–17	grün
18–20	grau

Körpergröße: 148 + 2W20 cm
Gewicht: Größe – 110 kg

Eigenschafts-Modifikationen: IN +1, CH +1, GE +2, KO +1, KK –2
LE-Mod.: +8 LeP
AU-Mod.: +15 AuP
MR-Mod.: –2

Automatische Vor-/Nachteile: Aquatisches Lebewesen, Tierempathie (Meerestiere), Talentschub (Betören, Überreden); Angst vor Feuer 7, Höhenangst 6, Platzangst 6, Landangst 5, Impulsiv, Schäumende Wut
Empfohlene Vor- und Nachteile: Kälteresistenz, Magiegespür
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz

Übliche Kulturen: Loualil
Mögliche Kulturen: keine weiteren

Talente: Ringen +2; Athletik –1, Klettern –1, Körperbeherrschung +1, Schleichen –2, Schwimmen +6, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Zechen –3; Betören +1, Überreden+1, Fischen/Angeln +2, Seefischerei +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1; Heilkunde Seele +1
Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf

Variante Meereskinder
Generierungskosten: 5 GP

Haarfarbe, Augenfarbe, Größe, Gewicht: wie Loualil

Eigenschafts-Modifikationen: IN +1, CH +1, GE +1, KK –1
LE-Mod.: +9 LeP
AU-Mod.: +15 AuP
MR-Mod.: –3

Automatische Vor-/Nachteile: Wohlklang, Talentschub (Betören, Überreden); Angst vor Feuer 5, Höhenangst 6, Platzangst 6; Blutrausch, Impulsiv, Schäumende Wut
Empfohlene Vor- und Nachteile: Kälteresistenz, Jähzorn
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz

Übliche Kulturen: keine
Mögliche Kulturen: Cantarener und Cantaresen, Abishai, Loualil (selten)

Talente: Ringen +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +6, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Zechen –2, Betören +1, Überreden+1, Fischen/Angeln +2, Orientierung +1, Seefischerei +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1; Zweitsprache Loualisch
Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf

Die Risso

Herkunft und Verbreitung: Einst eine der herrschenden Rassen des neunten Zeitalters, ist das Wissen um den Ursprung der Risso, ihre Geschichte und um die Geheimnisse, die ihr Volk umgeben, mit dem sagenhaften Lamahria im Meer versunken. Heute gibt es in Myranor zwei größere Risso-Völker: die Risso'Ita, die entlang der Ostküste Myranors leben, und die Risso'Ma i Ti, als deren Heimat das Meer der Schwimmenden Inseln gilt. Daneben existieren einige Siedlungen an der Küste der Narkramar und in der See des Schweigens.

Körperbau: Der Körper der Risso ist mit schillernden grünen, blauen oder – sehr selten – rein silbernen Fischschuppen bedeckt. Ein gezackter, etwa handbreiter Kamm zieht sich von der Stirn über den Schädel bis zur Hüfte, wo er in einem eineinhalb Spann langen Stummel ausläuft. Zwischen den fünf Fingern und den mit Krallen bewehrten Zehen spannen sich Schwimmhäute, ansonsten gleicht ihr Körperbau etwa dem des Menschen. Die großen, pupillenlosen Fischaugen, die ihnen im Dämmerlicht des Meeres hervorragende Sicht ermöglichen, sitzen seitlich am Kopf und schimmern in dunklen Grüntönen. Die Ohren liegen flach an und gleichen gezackten Flossen. Als Bewohner der blauen Tiefen sind sie in der Lage, unter Wasser zu atmen und sich mit lautlosen Rufen über große Entfernungen verständigen. Die Erfahreneren können zudem mit Meereswesen durch Gedankenübertragung kommunizieren. Risso verlassen das Wasser nur sehr widerwillig, und auch wenn sie als amphibische Lebewesen kurzzeitig an Land überleben können, sind sie darauf angewiesen, sich mindestens über Nacht im Wasser aufzuhalten, um nicht auszutrocknen. Gegenden mit geringer Luftfeuchtigkeit wie Trockensteppen oder die Narkramar sind für Risso tödlich.

Vermehrung und Alterung: Nach einer Schwangerschaft von neun Monaten wird ein Kind geboren, wobei sich die Risso aus der Stadt zurückzieht und in Begleitung eines Priesters das offene Meer aufsucht. Die Rituale, die bei der Geburt gewirkt werden, sind nur Frauen und Priestern bekannt. Das durchschnittliche Lebensalter eines Risso beträgt 130 Jahre.

Lebensweise und Mentalität: Risso sind sehr abergläubisch. In zahlreichen Ritualen versuchen sie, die See und ihre Kreaturen zu besänftigen und den Willen der Götter aus der Meeresströmung oder den Wegen der Fische herauszulesen. Ihr Leben ist eine Abfolge überlieferter Bräuche: Kaum eine Stunde vergeht, in der nicht ein Geist beruhigt, eines Ahnen gedacht oder ein Schutzsymbol erneuert werden muss. Eine berühmte Legende betrifft den Herrn der Wogenstädte, den obersten Herrscher und Priester der Risso, der vor Hunderten von Jahren vom Imperium als Geisel entführt wurde. Seitdem hält sich hartnäckig das Gerücht, er würde in einem imperialen Kerker vor sich hindämmern.

Das wichtigste Ritual ist das *Tzii Aan* (etwa: Erstes Wasser), bei dem aus einem grün geschuppten Risso ein blau gefärbter wird. Mit dieser körperlichen Veränderung geht eine geistige Transformation einher, die spezielle Fähigkeiten weckt, wie etwa die lautlose Verständigung mit Meereswesen. Nur besonders Begabte werden durch das *Tzii Briir* (etwa: Zweites Wasser) zu einem Biagha. Ihre Schuppen – sehr selten auch die Augen – färben sich silbern. Ein Risso, der bereits mit blauen oder gar silbernen Schuppen zur Welt kommt, muss sich zwar wie jeder andere die geschärften Sinne erst in den entsprechenden Ritualen erwerben, seine Geburt wird von der Sippe aber als gutes Omen gewertet. Diese silberschuppigen Biagha, die eine ausgewählte Magier- und Priesterelite stellen, können Meeresgetier mittels Magie lenken und zu ihrer Verteidigung eine rätselhafte Energie freisetzen, deren Wirkung dem Schlag eines Zitterrochen ähnelt. Sie sind ferner in der Lage, ein jedes Lebewesen in ihrer Nähe zu erspüren. Die Zauber und Rituale der Biagha sind hauptsächlich wasserelementaren Ursprungs oder beschäftigen sich mit Verständigung und Beherrschung.

Als gebendes und nehmendes Prinzip des Meeres werden Efiirt und Karribd verehrt. Hinzu kommt No'Minoru, der als ihr abtrünniger Sohn, Wächter der versunkenen Heimat und Schöpfer vieler Seeungeheuer gilt. Efiirts Tochter Mar'Jina kam bei jenem Wutausbruch ums Leben, da Efiirt auch die legendäre Heimat der Risso versenkte und ihr Volk in alle fünf Strömungen verstreute. Als Manifestationen ihrer Götter gelten die großen Meereslebewesen, die Wale, Kalmare, Oktopoden und Seeschlangen.

Im Dienst des Imperiums werden Risso als Kampftaucher und für andere Seekriegszwecke eingesetzt – teils als Freie, oftmals aber auch als Sklaven.

Risso
Generierungskosten: 6 GP

Schuppenfarbe:

1–15	silbriggrün
16–19	silbrigblau
20	silbern

Augenfarbe:

1–19	dunkelgrün
20	nachtblau

Körpergröße: 163+2W6 cm (165–175)
Gewicht: Größe – 110 Okul
Eigenschafts-Modifikationen: CH –2, FF –1, GE +1, KO +1, KK +2
LE-Mod.: +5 LeP
AU-Mod.: +10 AuP
MR-Mod.: –4

Automatische Vor-/Nachteile: Aquatisches Lebewesen, Dämmerungssicht, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Kälteresistenz, Höhenangst 5
Empfohlene Vor-/Nachteile: Tierempathie (Fische), Raumangst, Landangst
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz; Eitelkeit, Verpflichtungen

Übliche Kulturen: Risso'Ita, Risso'Ma i Ti
Mögliche Kulturen: Abishai (sehr selten)

Talente: Ringen +1, Klettern –2, Körperbeherrschung +1, Schleichen –2, Schwimmen +7, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Stimmen Imitieren –3, Zechen –1, Fischen/Angeln +2, Orientierung +2, Seefischerei +1, Wildnisleben +2

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, waffenloses Manöver Entwinden

(Überwiegend) menschliche Kulturen

Die Meranier

Als Meranier versteht man allgemein die Menschen der verschiedenen südlichen Horasiate des Imperiums, so sehr diese sich auch in kulturellen Details voneinander unterscheiden mögen. Im weiteren Sinn gehören auch die Anthalier, Canteraner, Xarxarer, Rhacornier sowie die Bewohner imperialer Siedlungen – wie zum Beispiel in Tharpura, den Shindrabarischen Inseln und den Handelsvierteln von Melakkam und Eshbathmar – dazu. Wir beschränken uns hier zunächst auf die Bewohner der Horasiate Corabeniu, Narinion und Valantia, die die traditionelle südimperiale Lebensweise am besten widerspiegeln – und diese weiträumig exportiert haben.

Lebensraum: Die genannten Horasiate weisen ein ausgeglichenes Klima mit ausreichenden Niederschlägen auf. Frost und Schnee sind bis auf die höchsten Gipfellagen selten. Daher kann hier ertragreiche Landwirtschaft betrieben werden, für die allerdings höchstens ein Viertel der Fläche benötigt wird; der Rest sind Wälder, ungenutzte Wiesen und Gebirgsregionen. Daneben sind der Abbau von Bodenschätzen, Handel und Fischerei auf dem Orismani prägend. Alles in allem also kein Wunder, dass hier einst das Herz des Imperiums schlug.

Lebensweise: Die beiden typischen Siedlungsformen der Meranier sind die Metropole und die Domäne, und selbst die Landbewohner haben wenig mit der sie umgebenden Wildnis zu schaffen, wenn sie ihre Profession nicht gerade aus dem Schutz der Zivilisation hinaustreibt. Die Bewahrung der Traditionen und Treue zu den Grundsätzen der imperialen Kultur werden hoch geachtet, und wenn die Pflichten es erlauben, feiern die Meranier gerne und ausgelassen. Eine Beschreibung der imperialen Kultur und detaillierte Betrachtungen der Horasiate Valantia, Corabeniu und Mayenios finden Sie ab Seite 53.

Weltsicht und Glaube: In den meranischen Horasiaten wird üblicherweise die Oktade verehrt (mit unterschiedlichen Schwerpunkten), jedoch finden sich je nach Anteil der Amaunir oder anderer Völker auch fremde Kulte und Mysterien. Eine Verehrung des Orismani ist in den Horasiaten am Fluss üblich. Die Stellung des Thearchen ist anerkannt, die weltliche Besetzung des Amtes jedoch bisweilen umstritten.

Sitten und Bräuche: Hier gilt das im Kapitel zur Imperialen Kultur (Seite 26ff.) Gesagte; regionale Besonderheiten finden Sie in den Beschreibungen der Horasiate. Die meranische Aussprache des Imperialen klingt grundsätzlich etwas runder und weicher als das Idiom der nördlichen Bewohner.

Tracht und Bewaffnung: Im milden Klima der meranischen Horasiate hat sich die Tunika als wichtigstes Kleidungsstück bewährt, wobei die der Frauen und der reicheren Schichten üblicherweise länger (und aufwändiger verziert) sind als die der Männer oder der Sklaven. Hosen sind nur in den kälteren Gebirgsregionen gebräuchlich; bei schlechtem Wetter werden Schulter bedeckende Kapuzen oder Gugeln getragen. Zur formellen Tracht gehören der Calar und die verzierten Gamaschen, beim Adel auch breitrandige Hüte, Mitren und Masken. Die Bewaffnung folgt den Vorgaben der Profession und ist ansonsten vielfältig. Rüstungen werden nur von Berufskämpfern getragen.

Darstellung: Meranier legen großen Wert auf die Bewahrung ihrer Kultur, sind aber ebenso aufgeschlossen für Neues, leicht zu begeistern und (fast) immer Freunde guten Essens und anderer Vergnügungen. Da sie danach streben, die Anerkennung durch die Acht bereits im Diesseits zu erfahren, halten sie zum einen an den Traditionen fest, zum anderen sind sie immer bemüht, zu Wohlstand und Ansehen zu kommen – denn auf dem Erfolgreichen liegt der Segen der Götter.

Meranier

Generierungskosten: nach Variante

Modifikationen: –
SO-Maximum: –

Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Schulden, Verpflichtungen, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Platzangst, Raumangst

Kämpfer-Professionen: Imperiale Soldaten, Gardisten, Hausmilizen, Söldner, Tempelwächter, sonstige Kämpfer (alle außer Dschungelkämpfer und Klosterkrieger)
Reisende Professionen: alle außer Salzgänger und Insekten-Lenker (Hirte, Prospektor, Straßenräuber nur Landbevölkerung)
Gesellschaftliche Professionen: alle (Einbrecher, Hofkünstler, Höfling, Streuner nur Stadtbevölkerung)
Handwerkliche Professionen: alle (Bergmann, Landarbeiter nur Landbevölkerung)
Magische Professionen: Magier (nur mit der Kulturvariante Optimaten: je nach Haus), Alchimist, Technomant, Magiedilettant, Formalist (selten)
Priesterliche Professionen: Priester und Geweihte des Imperialen Pantheons (vornehmlich Oktade)

Talente
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +2, Säbel +1, Wurfmesser +1
Körper: Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Singen +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1
Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Orientierung +1
Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Gemein-Imperial, Myranisch +4
Handwerk: Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Corabeniu (Landbevölkerung) (2 GP): Klettern +1; Fährtensuchen +1, Fischen/Angeln +1, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1; Sagen/Legenden +1

Corabeniu (Stadtbevölkerung) (2 GP): Klettern +1, Zechen +1; Gassenwissen +2; Rechnen +1, Rechtskunde +1

Valantia (Landbevölkerung) (3 GP): Schwimmen +1; Fährtensuchen +1, Fischen/Angeln +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2; Pflanzenkunde +1; Boote Fahren +1

Valantia (Stadtbevölkerung) (2 GP): Schwimmen +1; Gassenwissen +2; Geschichtswissen +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1; Boote Fahren +1

Koromanthia (Landbevölkerung) (3 GP): Reiten +1; Fährtensuchen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1; Sagen/Legenden +2; Boote Fahren +1

Koromanthia (Stadtbevölkerung) (2 GP): Reiten +1; Gassenwissen +1; Geschichtswissen +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1; Boote Fahren +1

Mayenios (Landbevölkerung) (2 GP): Fährtensuchen +1, Fischen/Angeln +1, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2; Sagen/Legenden +1; Boote Fahren +1

Mayenios (Stadtbevölkerung) (2 GP): Zechen +1; Gassenwissen +1; Geschichtswissen +2, Rechnen +1, Rechtskunde +1; eine Fremdsprache +3

Canteraner und Cantaresen

Obwohl im Horasiat Cantera hauptsächlich Meranier leben, unterscheidet sich der Menschenschlag dieses Horasiats doch sehr von der Masse der üblichen Bevölkerung des Imperiums. Zum einen ist Balan Cantara als zentrale Metropole eine der größten Ansiedlungen Myranors, zum anderen prägt die Umgebung des Louranath die Lebensweise der Menschen. Mehr zum Horasiat Cantera finden Sie ab Seite 45.

Lebensraum: Die meisten Canteraner leben im Louranath zwischen dem Meer der Schwimmenden Inseln und dem Thalassion, wo sie entweder Siedlungen auf künstlichen Hügeln, Pfahlbauten oder große Hausboote bewohnen. An der Küste, am Rande des Dschungels oder in besonders ertragreichen Sumpfgebieten finden sich auch Domänen, wo die Menschen in Steinhäusern oder Bambushütten wohnen.

Lebensweise: Mehr zur Metropole Balan Cantara, den einzelnen Vierteln, dem Stil der Gebäude und der Lebensweise der Bewohner finden Sie ab Seite 47. Canteraner wie Cantaresen lieben und schätzen die Gemeinschaft, denn den Gefahren der Natur – Sumpf und Dschungel, Ghuriks und Giftschlangen, die Launen der Meere, vielleicht gar die Mholuren – begegnet man am besten gemeinsam. Während für Canteraner die Hof- oder Domänengemeinschaft noch vor der Blutsbindung steht, sind die Cantaresen zuerst an ihrem Cirkel oder Collegium und dann an ihrer Familie interesiert, was häufig dazu führt, dass Eheversprechen nur innerhalb eines Cirkels (unter Beachtung der sozialen Abstufung) gegeben werden.

Weltsicht und Glaube: In Cantera dreht sich alles um die zwei Meere: wie man sie besänftigt, wie man auf ihnen handelt, wie man mit ihren Bewohnern umgeht. Es scheint fast, als hätten die Launenhaftigkeit des einen und die beständige Trägheit des anderen Meeres der canteranischen Seele ihren Stempel aufgedrückt, denn bei aller Weltoffenheit und Begeisterung für fremde und eigene Kulturleistungen sind hier doch Fatalismus und ein Hang zur Dekadenz weiter verbreitet als andernorts. Verständlicherweise sind die wichtigsten Götter hier die düstere Charypta und der launische Chrysir, dazu offizielle und inoffizielle Orismani-Götter und andere, vor allem aber vielerlei 'Importware' oft zweifelhaften Ursprungs. Natürlich verehrt man auch die restliche Oktade (insbesondere Nereton) und den Thearchen. Aber auch wenn die Feiern zu Ehren der Acht prächtig anzuschauen sind, merkt man gerade in Balan Cantara, dass in den Seelen der Cantaresen echte Religiosität kaum Platz findet.

Sitten und Bräuche: Canteraner, in größerem Maße aber Cantaresen sind für ihre Toleranz, Weltoffenheit und ihre Freizügigkeit bekannt, was sich auch in einem 'wüsten' Mix unterschiedlicher Sitten und Bräuche niederschlägt (von denen mittlerweile die Mehrheit nicht mehr 'klassisch-imperial' zu nennen ist).

Tracht und Bewaffnung: Das Tropenklima hat dazu geführt, dass die typische Tunika wenig verbreitet ist, sondern stattdessen Männer wie Frauen Röcke verschiedener Länge tragen (Arbeitssklaven nur einen Gürtel und ein Lendentuch) und den Oberkörper meist nur mit Schmuck oder dünnen Bändern bedecken. Zu Festtagen oder öffentlichen Anlässen wird diese Tracht noch um den Calar ergänzt und je nach Vermögen mehr oder weniger Goldschmuck angelegt (meist in Form von Ringen oder Stirnreifen). Der kürzere, lässigere Macalar (meist aus Aqua- oder Echsenleder) ist, gepaart mit Armschienen, auch typisch für die Kluft der einfachen Arbeiter. Wegen der häufigen Regenfälle sind breitkrempige, gewachste oder lederne Hüte (bei den Ärmeren auch solche aus Reisstroh) sehr beliebt, während man als Fußbekleidung hohe Trippen oder kniehohe, wasserdichte Stiefel bevorzugt (so man es sich leisten kann – die Armen gehen bei Regen meist barfuss, damit die Sandalen geschont werden). Die Bewaffnung und Rüstung eines Cantaresen folgt meist seiner Profession; typisch canteranische Waffen sind Speere und Dolche.

Darstellung: Weltoffenheit und Toleranz, ein gehöriges Maß an Gleichmut, bei aller Skepsis eine Begeisterung für Mysterien, großartige Kulthandlungen und religiösen wie weltlichen Pathos, ein gelegentliches Hadern mit dem unabwendbaren Schicksal und eine Tendenz, Probleme mit Wein oder Euhypnos zu bekämpfen, machen große Teile des typischen Canteraners aus.

Namen: In Cantera werden imperiale Namen verwendet (siehe Seite 286f.), doch auch tharpurische Vornamen sind nicht unüblich.

Canteraner / Cantaresen

Generierungskosten: nach Variante

Modifikationen: –
SO-Maximum: –

Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Richtungssinn, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –

Kämpfer-Professionen: Imperiale Soldaten, Gardisten, Hausmilizen, Söldner, Tempelwächter, Sonstige Kämpfer (alle außer Dschungelkämpfer und Klosterkrieger)
Reisende Professionen: alle außer Fuhrmann, Maultiertreiber, Salzgänger, Insekten-Lenker (Karawanenführer, Kundschafter, Straßenräuber nur Canteraner)
Gesellschaftliche Professionen: alle
Handwerkliche Professionen: alle außer Bergmann
Magische Professionen: Magier (nur mit der Kulturvariante Optimaten: je nach Haus), Alchimist, Technomant, Magiedilettant, Formalist, Animist (selten)
Priesterliche Professionen: Priester und Geweihte des Imperialen Pantheons (vornehmlich Oktade)

Talente
Kampf: Dolche +1, Raufen +2, Speere +2, Wurfmesser +1
Körper: Körperbeherrschung +1, Reiten –1, Schwimmen +3, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1, Zechen +2
Gesellschaft: Betören +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Fischen/Angeln +2, Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +1, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Sternkunde –1, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Gemein-Imperial, Myranisch +4
Handwerk: Boote Fahren +2, Fahrzeug Lenken –1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1, Lederarbeiten +1

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):
Canteraner (6 GP): Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2; Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1
Cantaresen (6 GP): Etikette +1, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +1; Götter/Kulte +1

Die Menschen Era'Sumus (Erasumier)

Lebensraum und körperliches Erscheinungsbild: Vor der Küste Myranors liegt Era'Sumu, jene Insel, die als Wiege der Menschen gilt und von der aus die Besiedlung des Kontinents ihren Ursprung nahm. Erasumier sind etwas kleiner gewachsen als die Menschen im übrigen Imperium und besitzen einen dunklen Teint, schwarzbraune Augen und schwarze, bisweilen blau, violett oder dunkelrot gesträhnte Haare. Als Verband zu etwa 50 Kriegern sind sie auch innerhalb der imperialen Streitkräfte auf dem Kontinent anzutreffen.

Lebensweise und Weltsicht: Alle Erasumier, die nicht zu den Kriegern zählen, fühlen sich dem Leben verpflichtet und streben ein Sumu verbundenes Dasein an. In Architektur, Kleidung und Kunst werden geschwungene Formen und florale Ornamente bevorzugt; beliebt sind Erdfarben in Verbindung mit Schwarz und Weiß. Bunte Farben – insbesondere Rot für Satu und Blau für Lev'tha – besitzen sakralen Charakter, starke Kontraste stehen dabei für Kampf.

Die Zugehörigkeit zum Imperium hat die Sprache stark beeinflusst; man verwendet imperiale Schriftzeichen und Maße. Die ursprüngliche Mundart der Insel ist ebenso wie der komplizierte Mondkalender nunmehr von religiöser Bedeutung. Aus Era'Sumu stammen die besten Heiler des ganzen Imperiums. Insbesondere die Kunst der Teebereitung zu alltäglichen, sakralen und heilkundlichen Zwecken hat man hierzulande zur Vollendung gebracht.

Neben den gesellschaftlichen Hierarchiestufen gibt es zwei alle Schichten übergreifende Unterscheidungen, die das Zusammenleben prägen:

Frau und Mann: Als natürliche Entscheidungsträgerin wird die Frau angesehen – nicht ob ihrer Fruchtbarkeit, sondern der näheren Verwandtschaft zu den Göttern wegen: Die Mutter gebar die Tochter, diese brachte die Erste hervor und jene die Frauen Era'Sumus, die sie formte und lehrte. Die Aufgabe der Frauen ist es, Sumu zu heilen – ein hehres Ziel, dem sie nur dann gerecht werden können, wenn sie streng nach Maßgabe der amtierenden Tochter der Satu handeln. Die Männer hingegen sind die Vertrauten Lev'thas, des Gatten der Tochter. Sie wurden den Frauen als Quelle der Lebens-

und Zeugungskraft zur Seite gestellt. Als Klosterkrieger und Geweihte des Lev'tha genießen sie hohes Ansehen und gelten als unverzichtbare Mitglieder der großen Gemeinschaft.

Waffenträger und Unbewaffneter: Leben und Frieden sind die höchsten Ziele der Insel, und erst, wenn es den weisen Priesterinnen gelungen ist, durch geschickte Elternwahl eine Generation aus harmonischen, vielseitig begabten Zöglingen hervorzubringen und jedem den Lebensweg zuzuweisen, der ihn glücklich macht, wird dieses Ziel erreicht sein. Bis dahin jedoch wird man bewaffnete Menschen (männlichen oder weiblichen Geschlechts) als notwendige Unvollkommenheit in Kauf nehmen müssen. Um diesen Widerspruch zu mildern, sorgt man für eine größtmögliche Distanz zwischen Kämpfern und Unbewaffneten: Die Krieger führen nicht nur ein isoliertes Dasein in der Klosterschule, sondern werden in der Kampfeskunst bis zur Vollendung geschult. Unabhängig von seiner Profession und dem genauen Geburtsort empfindet sich jeder Erasumier als ein Teil einer großen, weitläufig miteinander verwandten Gemeinschaft. Aus dieser Gesellschaft ausgestoßen zu werden ist ein bitteres Los und stellt somit, gerade auf begrenzte Frist, eine weit verbreitete Strafe dar. Die Krieger tragen ihr Los als geachtete Außenseiter mit Stolz (der, zumal wenn sie zum Dienst in der Fremde bestimmt wurden, leicht mit Arroganz verwechselt wird) und verstehen sich aufgrund ihrer besonderen Fähigkeiten als starker Arm der Götter. Die Geweihten der Tochter hingegen haben sich dem Dienst am Leben verschrieben. Sie befassen sich mit der Heilkunst und Formung des Lebens und versuchen ihrer verantwortungsvollen Rolle mit der Strenge und Fürsorge einer guten Gärtnerin gerecht zu werden.

Besondere Fähigkeiten: Im Prinzip lässt sich die Häufigkeit und Auswirkung magischer Begabung mit dem Rest des Imperiums vergleichen. Da hierzulande jedoch aus religiösen Gründen seit Jahrtausenden eine sehr zielgerichtete Elternwahl praktiziert wird, ist der Anteil magisch begabter Kinder – zumal auf dem Gebiet der magischen Heilung und der Wandlung des Lebens – geringfügig höher. In den Kriegerklöstern sind zudem häufig Menschen anzutreffen, die ihre körperlichen Fähigkeiten auf herausragende Weise schulen und verfeinern können.

Namen: Obwohl Era'Sumu die 'Wiege der Menschheit' ist und auch die Grundlagen der imperialen Sprache von hier stammen, finden sich auf der Insel kaum imperiale Benennungsbräuche.

Erasumier

Generierungskosten: 3 GP

Modifikationen: –
SO-Maximum: –

Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 5, Prinzipientreue (religiöser Ehrenkodex)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Breitgefächerte Bildung, Gefahreninstinkt, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Soziale Anpassungsfähigkeit, Einbildungen, Vorurteile
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Kampfrausch, Farbenblind, Jähzorn, Schulden

Kämpfer-Professionen: Imperiale Soldaten, Gardisten, Hausmilizen, Söldner, Tempelwächter, Klosterkrieger, sonstige Kämpfer (alle außer Dschungelkämpfer)
Reisende Professionen: alle außer Karawanenführer, Meereskundiger, Straßenräuber, Salzgänger, Insekten-Lenker, Jharranevi
Gesellschaftliche Professionen: alle außer Legitimat, Müßiggänger
Handwerkliche Professionen: alle außer Bergmann, Tagelöhner
Magische Professionen: Magier (nur mit der Kulturvariante *Optimaten*, dabei hauptsächlich Haus Icemna), Alchimist, Technomant, Magiedilettant
Priesterliche Professionen: Satu-Geweihte (nur Frauen), Lev'tana (nur Männer); selten auch Imperiales Pantheon (vornehmlich Oktade)

Talente
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +2, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2, Zechen +1
Gesellschaft: Betören +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: –
Wissen: Götter/Kulte +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2
Sprachen/Schriften: Muttersprache Gemein-Imperial, Zweitsprache Hiero-Imperial, Alt-Imperial +3, Alt-Imperiale Glyphen +5, Imperiale Lautzeichen +5
Handwerk: Ackerbau oder Viehzucht +2, das andere +1, Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Malen/Zeichnen +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1

Xarxaron

Als Magokraten bezeichnet man die Adelsschicht im abgelegenen Horasiat Xarxaron, wo nur der Magiebegabte über Land und Leute herrschen darf. Entsprechend ehrfürchtig steht die Bevölkerung jenes Landstriches allen Magiebegabten – insbesondere der herrschenden optimatischen Magierschaft des Hauses Tharamnos – gegenüber.

Lebensraum: Das Bergland von Xarxaron, ein nur von nichtimperialen Staaten umgebenes Horasiat, ist die Heimat dieses Menschenschlages. Von hohen Bergen, nebligen Wäldern und reißenden Flüssen ist die Landschaft ebenso geprägt wie vom Abbau wertvoller Bodenschätze, von Ackerbau und Viehzucht zur größtenteils autonomen Versorgung des Landes.

Lebensweise: Bis zu ihrem sechsten Lebensjahr werden alle xarxarischen Kinder gemeinschaftlich aufgezogen, und wer dann Zauberkräfte zeigt, wird in die Obhut eines Magiers gegeben. Hier wird er nicht nur in der Zauberei unterwiesen, sondern auch im Lesen, Schreiben, Rechnen und den wichtigsten gesellschaftlichen und staatskundlichen Künsten. Ein Magokrat ist in erster Linie Adliger und Herrscher, erst in zweiter Linie Forscher und Wissenschaftler. Zu vielen alltäglichen Verrichtungen sind die Magokraten, ohne es überhaupt zu merken, kaum mehr in der Lage, da diese 'unwürdigen' Dienste gewohnheitsgemäß delegiert werden.

Den nicht magiebegabten Kindern bleibt nur der Weg des gewöhnlichen xarxarischen Bürgers, wenn sie nicht gar dem – in Xarxaron allerdings recht selten – Sklavenstand entstammen. Selbst die magisch nicht oder nur schwach begabten Optimatenkinder des Hauses Tharamnos werden niemals die Würde eines Optimaten erreichen, was innerhalb der einzelnen Schichten zuweilen zu Differenzen führt, da die übrigen Optimatenhäuser allesamt auch magisch unbegabte Mitglieder haben, die von den xarxarischen Tharamnos aber weder als solche angesehen noch behandelt werden.

Weltsicht und Glaube: Zwar können auch die – zweifellos sehr mächtigen – Götter ihren Dienern und Gefolgsleuten Einfluss gewähren, doch ebenso gut können sie ihnen die Kraft nach Gutdünken wieder entziehen. Die Macht der arkanen Begabung hingegen ist angeboren; und letzten Endes darf nur sie den Ausschlag geben, ob man zum Herrscher oder Diener bestimmt wurde. Kein vornehmer Ahnherr, kein ererbter Reichtum kann ihre Bedeutung ersetzen, und selbst der nichtmagische Sohn eines Horas müsste vor dem magiebegabten Kind eines Tagelöhners niederknien.

Sitten und Bräuche: Viele Magokraten haben sich angewöhnt, alle Bartstoppeln und Nagelspäne, die bei der täglichen Körperpflege anfallen, auf der Stelle vernichten zu lassen, damit jene nicht als Foki für feindliche Zauber missbraucht werden können. Entsprechend groß ist jedoch die Zahl ihrer Standesgenossen, die sich darauf verlegt haben, Haare, Schweißreste oder Blutstropfen zu sammeln – und entsprechend häufig hat man davon gehört, dass Leibdiener bestochen wurden. Dieses Gebaren setzt sich oftmals auch bis in die untersten Schichten fort, um der Obrigkeit möglichst wenig Gelegenheit zur Beeinflussung seiner selbst zu bieten. Das Wissen um die Kunst der Magie ist in Xarxaron noch geheimnisumwitterter als andernorts, und die schlichte Präsenz einer ausschließlich magiebegabten Herrschaft prägt das Volk.

Tracht und Bewaffnung: Zwar gibt es keine feste Kleiderordnung, doch sind unter Magokraten weiße Gewänder sehr verbreitet, meist aufwändig geschnitten und mit opulentem Juwelenbesatz. Nur wenige Adlige tragen sie mit einfachem Schnitt und unverziert, als deutlich erkennbare Arbeitskleidung. Das beherrschende Element der Adelstracht ist jedoch die reinweiße Maske, die die obere Hälfte des Gesichts bedeckt. Anders als im übrigen Imperium wird sie aus dem hochmagischen Amulettmetall Arkanium gefertigt, über den Augen sitzen Linsen aus arkaniumdurchsetztem Optrilith. Jede Maske ist ein Unikat und mit Zauberglyphen verziert, die sich manche Magokraten auch auf die Haut zeichnen lassen.

Die vornehmliche Waffe eines xarxarischen Adligen ist seine Zauberkunst; ansonsten benutzt er alle jene Waffen, in denen er von seinem Lehrmeister unterwiesen wurde. Angehörige anderer Optimatenhäuser, die in Xarxaron leben, haben diesen von den Tharamnos geprägten Stil zum Teil adaptiert oder mit ihren eigenen Stil-Merkmalen kombiniert. Die Honoraten hingegen sind bestrebt, sich durch entsprechende dem Stil der Optimaten angeglichene

Kleidung vom einfachen Volk abzuheben. Das gemeine Volk kleidet sich kaum anders als in den übrigen südlichen Horasiaten, wenngleich das Gebirgsklima zuweilen etwas wetterfestere Kleidung erfordert. Die Feindseligkeit der umliegenden Lande bringt es aber mit sich, dass etliche Xarxarier sich ihrer Haut zu wehren wissen.

Darstellung: Magokraten sehen sich als natürliche Herrscherschicht an und betrachten jeden, der ihr Talent nicht teilt, zunächst einmal als Untergebenen. Von Frömmigkeit und Götterkult halten sie wenig. Da jedoch im zivilisierten Xarxaron – wahrscheinlich zum Schutz der eigenen Bevölkerung – ein arkanes Kräftemessen eher unüblich ist (viel eher arbeitet man mit Sozialstatus, Etikette und Selbstdarstellung), sind Magokraten notorisch davon bedroht, ihre Künste zu überschätzen. Wenn es um alltägliche Verrichtungen geht, die 'auch jeder andere übernehmen könnte', erweisen sie sich als bemerkenswert unfähig.

Gänzlich gegenteilig verhält es sich hingegen mit der einfachen Bevölkerung, unter der sich etliche Spezialisten für vielerlei Aufgaben finden. Auffälligstes Merkmal ist die geradezu sklavische Unterwürfigkeit gegenüber allen Magiern, die auch vielen Honoraten zu eigen ist.

Sprache: Wie im gesamten Imperium spricht das Volk gewöhnliches Imperial, während die Herrscherschicht sich untereinander ausschließlich des würdevolleren Hiero-Imperial bedient.

Xarxaron

Generierungskosten: nach Variante

Modifikationen: MR +1
SO-Maximum: –

Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Arroganz
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Ungebildet, Niedrige Magieresistenz

Kämpfer-Professionen: Imperiale Soldaten, Gardisten, Hausmilizen, Söldner, Tempelwächter, sonstige Kämpfer (alle außer Dschungelkämpfer und Klosterkrieger)
Reisende Professionen: alle außer Jharranevi, Insekten-Lenker, Salzgänger, Pirat, Meereskundiger; Seefahrer nur selten
Gesellschaftliche Professionen: alle
Handwerkliche Professionen: alle außer Schwarmer
Magische Professionen: je nach Kulturvariante
Priesterliche Professionen: je nach Kulturvariante

Talente
Kampf: –
Körper: Singen +1
Gesellschaft: –
Natur: Wettervorhersage +1
Wissen: Sagen/Legenden +3
Sprachen/Schriften: Myranisch +4
Handwerk: –

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Xarxarische Landbevölkerung (3 GP): Autoritätsgläubig 8; Gebirgskundig; Hiebwaffen +1, Raufen +1, Schleuder +1; Klettern +1, Körperbeherrschung +1; Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1; Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1; Muttersprache Gemein-Imperial; Ackerbau +2, Bergbau +2, Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +2, Töpfern +1, Viehzucht +2
Magische Professionen: Magiedilettant (sehr selten)
Priesterliche Professionen: Priester und Geweihte des Imperialen Pantheons (nur Oktade, selten auch sonstige imperial anerkannte Kulte)

Xarxarische Städter (2 GP): Autoritätsgläubig 6; Dolche +2, Hiebwaffen +1; Anatomie +1, Baukunst +1, Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Mechanik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Schätzen +2; Muttersprache Gemein-Imperial; Handel +1, Hauswirtschaft +2, Kochen +1, Musizieren +1, Schneidern +1, Steinmetz +1; verbilligte Sonderfertigkeit Gebirgskundig
Magische Professionen: Alchimist, Magiedilettant (sehr selten)
Priesterliche Professionen: Priester und Geweihte des Imperialen Pantheons (nur Oktade)

Xarxarische Honoraten (3 GP; zu dieser Variante muss zusätzlich eine Kulturvariante nach Optimatenhaus oder der Vorteil Honorat gewählt werden): Arroganz 5; Bastardstäbe +1, Bela +1, Dolche +1; Reiten +1, Selbstbeherrschung +1, Tanzen +2; Etikette +2, Überreden +1; Brettspiel +1, Geographie +1, Geschichtswissen +2, Magiekunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +2; Muttersprache Gemein-Imperial, Hiero-Imperial *oder* Alt-Imperial +3, Imperiale Lautzeichen +4; Musizieren +2; verbilligte Sonderfertigkeit Gebirgskundig
Magische Professionen: Alchimist, Technomant, Magiedilettant (allesamt selten)
Priesterliche Professionen: Priester und Geweihte des Imperialen Pantheons (nur Oktade, selten)

Xarxarische Magokraten (5 GP; zu dieser Variante muss zusätzlich eine Kulturvariante nach Optimatenhaus gewählt werden): Arroganz 5; Dolche +1, Stäbe +1; Reiten +1, Selbstbeherrschung +2, Tanzen +1; Etikette +2, Menschenkenntnis +3, Überzeugen +1; Brettspiel +2, Geographie +2, Geschichtswissen +4, Magiekunde +2, Philosophie +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1; Muttersprache je nach Haus, Hiero-Imperial +3, Alt-Imperial +3, Imperiale Lautzeichen +4, Alt-Imperiale Glyphen +2; verbilligte Sonderfertigkeit Gebirgskundig
Magische Professionen: nur Magier (je nach Haus)
Priesterliche Professionen: keine

Optimaten und Honoraten (Kulturvarianten)

Die Optimatenhäuser prägen nicht nur die Struktur des gesamten Imperiums, sie sind auch (und sogar in größerem Umfang) Triebfeder aller möglichen und unmöglichen Intrigen, spontanen Machtverschiebungen und auch ungeklärten Todesfälle. Ihr Stand herrscht von jeher über das Imperium, und seinen Angehörigen ist es als einzigen vergönnt, die Profession des Magiers zu erlernen. Eine Reihe von Optimatenhäusern wurde im Laufe der Jahrtausende dem Imperium untreu oder gar in heftigen Machtkämpfen so gut wie zerstört. Auslöser war in der Regel ein Verhalten, das dem Idealbild der selbstherrlichen, sich vor keiner anderen Macht beugenden Optimaten widersprach: 'Demokraten' wurden ebenso bekämpft wie Götterknechte und Dämonenanbeter. Ungeachtet dessen haben etliche dieser Häuser auch heute noch Anhänger und agieren zum Teil im Verborgenen, um ihre Ziele zu erreichen.

Die Lebensweise der Optimaten wird sehr stark vom Stil ihrer Magierschaft bestimmt. Auch die nicht magisch begabten Optimaten trachten danach, sich möglichst in keinster Weise von den Magiern zu unterscheiden, was aufgrund des Standessymbols der Triopta – einer Gesichtmaske mit dem stilisierten dritten Stirnauge, ohne die sich kein Optimat in der Öffentlichkeit zeigt – auch nicht allzu schwer fällt. Alle Optimaten pflegen sich für gewöhnlich gemäß ihres Standes im Hiero-Imperial auszudrücken, sprechen darüber hinaus aber auch die Sprache des gemeinen Volkes.

Weitere Informationen zu den einzelnen Optimatenhäusern finden Sie ab Seite 22. Neben den Kurzbeschreibungen der einzelnen Häuser präsentieren wir Ihnen dort auch eine grobe Übersicht über Ansichten, Symboliken und bestehende Feindschaften – die nicht unbedingt auf Gegenseitigkeit beruhen müssen – wie auch Gerüchte, die wohl alle einen Kern Wahrheit enthalten.

Optimaten und Honoraten

Für Optimaten (also 'adlige' Helden) muss zusätzlich zur Kultur des (imperialen) Landstrichs eine der nachstehenden Varianten je nach Optimatenhaus gewählt werden. Für den Magierstand ist eine entsprechende Kulturvariante sogar *zwingende* Voraussetzung.

Zur Gestaltung von Helden aus alteingesessenen Honoraten-Familien können ebenfalls die nachstehenden Modifikationen verwendet werden. Für Honoraten sind die GP aufgrund des niedrigeren Standes jeweils um einen Punkt niedriger als angegeben; anstelle des Vorteils *Optimat* gilt dann der Vorteil *Honorat*; in diesem Falle kann 'Magier' nicht als Profession gewählt werden.

Eine hier angegebene Muttersprache ersetzt die von der normalen Kultur vorgegebene Muttersprache.

Generierungskosten: je nach Variante (Optimatenhaus)
SO-Minimum: 7
Automatische Vor- und Nachteile: Optimat, Verpflichtungen (gegenüber dem Haus)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Professionen: Magier (je nach gewähltem Haus); übrige Professionen je nach gewählter Grundkultur; Einschränkungen und weitere Möglichkeiten siehe Variante je nach Haus

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Haus Alantinos
Generierungskosten: +4 GP
Automatische Vor- und Nachteile: Eitelkeit 5, Goldgier 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Glück, Glück im Spiel
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Autoritätsgläubig
Talente: Sinnenschärfe +1, Taschendiebstahl +1; Etikette +3, Schriftlicher Ausdruck +1, Sich Verkleiden +1, Überreden +2, Überzeugen +3; Heraldik +1, Rechnen +2, Staatskunst +2; Muttersprache Hiero-Imperial, Zweitsprache Gemein-Imperial, Alt-Imperial +5; Imperiale Lautzeichen +4; Handel +1

Haus Icemna
Voraussetzung: Kultur Erasumier
Generierungskosten: +4 GP
Automatische Vor-/Nachteile: Arroganz oder Eitelkeit 6
Empfohlene Vor- und Nachteile: Schnelle Heilung, Zäher Hund, Tierempathie
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Barbarische Sitten, Treulosigkeit, Weltfremd
Talente: Speere *oder* Stäbe +1; Selbstbeherrschung +1; Menschenkenntnis 1, Überreden +1, Überzeugen +2; Anatomie *oder* Geschichte +1, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +2, Rechnen +2, Tierkunde +2; Muttersprache Gemein-Imperial, Zweitsprache Hiero-Imperial, Alt-Imperial +5; Imperiale Lautzeichen +4; ein Heilkunde-Talent +1

Haus Kouramnion
Generierungskosten: +3 GP
Automatische Vor- und Nachteile: Prinzipientreue
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern, Neugier
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Eitelkeit, Krankhafte Reinlichkeit
Talente: Bastardstäbe +1; Selbstbeherrschung +2; Lehren +2, Überzeugen +2; Orientierung +1, Wildnisleben +2; Baukunst *oder* Gesteinskunde *oder* Hüttenkunde *oder* Mechanik +2, Brettspiel *oder* Heraldik +1, Geschichte +2, Kriegskunst +1; Muttersprache Hiero-Imperial, Zweitsprache Gemein-Imperial, Alt-Imperial +4; Imperiale Lautzeichen +3

Haus Tharamnos
Generierungskosten: +5 GP
Modifikationen: SO +1, MR +1
Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 7
Empfohlene Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Magiegespür
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Schwer zu verzaubern
Reisende, Gesellschaftliche, Handwerkliche und Kämpfer-Professionen: je nach Kultur; nur für Honoraten oder als Zweitprofession
Magische Professionen: nur Magier
Priesterliche Professionen: je nach Kultur; nur für Honoraten (selten)
Talente: Etikette +2; Geschichtswissen +3, Magiekunde +4, Philosophie +1, Rechnen +3, Sternkunde +1; Muttersprache Hiero-Imperial, Zweitsprache Alt-Imperial, Gemein-Imperial +3, eine weitere Fremdsprache +3; Imperiale Lautzeichen +5; Malen/Zeichnen +2

Spielwerte für weitere Optimatenhäuser werden wir Ihnen in Folgepublikationen vorstellen.

Die Nequaner

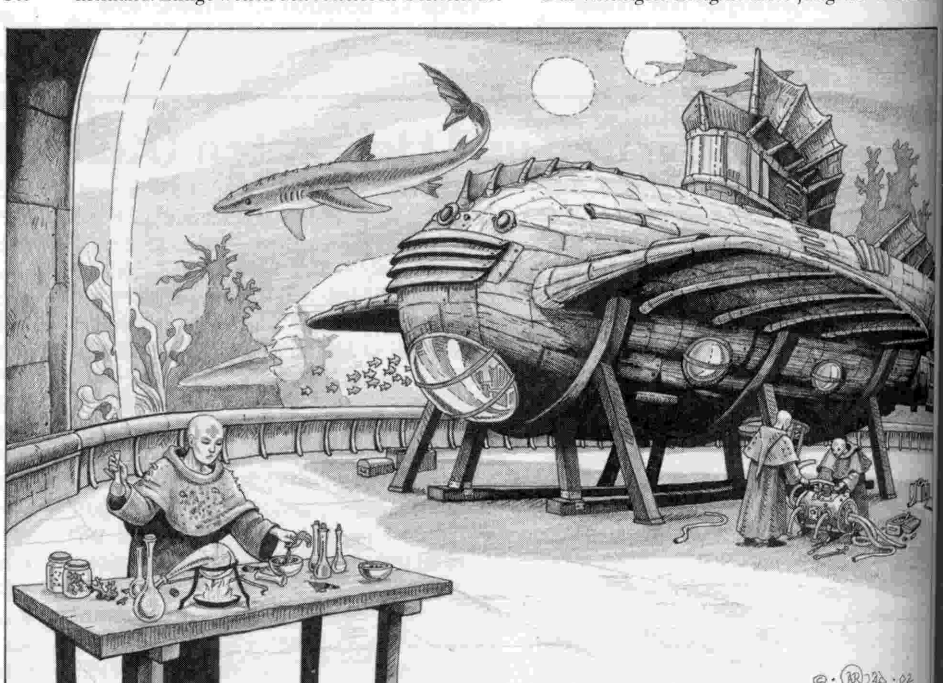
Als Bewohner unterseeischer Städte sind die Nequaner meisterhafte Alchimisten und Unterwassertechniker. Das feste Land betreten sie nur selten und für kurze Zeit, um ihre hoch begehrten Waren anzubieten.

Lebensraum: Die genaue Lage der Unterwassersiedlungen im Meer der Schwimmenden Inseln ist ein wohl gehütetes Geheimnis der Nequaner. Seltener sind die Nequaner im Wassernetz des Orismani und im Bleichwasser anzutreffen, gelegentlich sogar in den Küstengebieten des Verfluchten Thalassion.

Aussehen: Die Nequaner sind kleiner als die meisten imperialen Menschen. Ihre Haut ist sehr bleich, die schwarzbraunen Augen sind groß, meist mit deutlich geweiteten Pupillen. Der Kopf ist kahl rasiert, über der Stirn wird in grellen Farben das Zeichen des persönlichen Rangs und der Schiffszugehörigkeit eingestochen, das an ein stilisiertes Schildkrötenmuster erinnert. Die Arbeiter tragen Wämser und Beinlinge aus Haileder, die Hohen Techniker und Alchimistischen Meister Roben aus Seeflachs und Skapuliere aus Rochenhaut.

Herkunft und Geschichte: Die Nequaner gehören einer der ältesten menschlichen Kulturen des myranischen Kontinents an. Sie sind die Nachfahren jener Alchimisten, die zu Zeiten der Orismanischen Allianz maßgeblich an der Entwicklung des Mholuren-Gifts beteiligt waren. Das 'Jahr der kochenden Flüsse' lastete man ihrem Führer an, dem man Fehler in der Rezeptur vorwarf. Daraufhin wurde der Großmeister verbrannt, seine engsten Vertrauten wurden in den von Giftschwaden überzogenen Orismani geworfen. In einem Gewirr aus Algenfetzen und halb verwesten Tierkörpern trieben sie auf das Meer zu und fanden dabei Unterschlupf im Panzer einer Riesenschildkröte. Was genau ihnen während dieser Zeit widerfuhr, weiß niemand. Einige wollen den ruhelosen Geistern der Mholuren begegnet sein, andere einer Drachenschildkröte, die die kochenden Flüsse ein letztes Warnzeichen ihres Herrn nannte und versprach, sich der unschuldig Verfolgten anzunehmen. Jedenfalls beschlossen die Nequaner in dieser Zeit, dem Landleben zu entsagen, und haben gelernt, ihre Atemluft unter Wasser sehr sparsam zu nutzen.

Das wichtigste Ereignis ihrer jüngsten Geschichte



ist der Krieg der Städte (um 4400 IZ), in dessen Verlauf sich der Regent von Margitara, von 'mholurischen Irrlehren' unterwandert, zum Tyrannen aufschwang. Unzählige nequanische Sagen berichten von seinem widernatürlichen Zauberwerk und halten den Hass auf alles Mholurische bis zu heutigen Tage wach. Seit der endgültigen Niederlage des Despoten gilt Margitara, die Perlenstadt, auch den Nequanern als entrückt.

Lebensweise: Zum Reich der Nequaner gehören fünf wichtige Städte, deren höchstes Gremium, die Versammlung der gelehrtesten Techniker und Alchimisten, Hoher Rat der submarinen Handwerksmeister genannt wird. Rings um die Städte wurden mit magisch verstärktem Glas und einem Netz aus Hornstreben riesige Kuppeln errichtet, aus denen Schlote bis knapp über die Meeresoberfläche emporragen. Ein kompliziertes System von Pumpen, Druckventilen, Luftklappen und Wasserschleusen sorgt dafür, dass die Nequaner hier überleben können – und andere Luftatmer, wenn denen die seltene Ehre eines Aufenthaltes gewährt wird.

Die mit Muschelkalk verputzten Häuser besitzen kein Dach, sondern Plattformen, von denen aus man ins Meer hinausschauen kann. Sie sind überaus verschachtelt gebaut, um den zur Verfügung stehenden Raum optimal zu nutzen. Mit gleicher Ehrfurcht wie andernorts die Tempel werden die Werkstuben der Techniker und die alchimistischen Werkstätten behandelt. Da die Nequaner wegen Problemen mit der Luftversorgung kaum Schmiedehandwerk im klassischen Sinn betreiben können, haben sie sich auf die alchimistische Bearbeitung von Metallen und verschiedenen submarinen Werkstoffen verlegt. Den höchsten alchimistischen Meistern scheint gar eine schwache, diffus wirkende Zauberkraft zur Verfügung zu stehen.

Im freien Wasser tragen die Nequaner eine Kiemenhaube, deren fleischig rote Lamellen regelmäßig mit Kajurat, einem Algenextrakt, bestrichen werden. Hinzu kommt ein unförmiger Panzer aus Langustenhaut, der bewegliche Greifarme trägt. Für die Fahrt zum Festland dienen Unterwasserschiffe, so genannte Demergatoren. Deren kugel- oder eiförmiger Innenraum aus gekrümmtem Schildpatt wird von einem spindelförmigen Gerüst mit Schrauben, Höhen- und Richtungsrudern umspannt. Vorangetrieben werden sie von der Muskelkraft der Tretarbeiter, die ein Gewirr aus Zahnrädern in Bewegung setzen, im Bedarfsfall durch kostspielige elementarmagische Artefakte verstärkt. Ein kompliziert ausgeklügeltes Lamellensystem in der Schiffswand filtert Atemluft aus dem Wasser. Diese 'schwimmenden Städte' können über ausklappbare Beine auf dem Grund aufsetzen und sind mit einer Vielzahl von Harpunen-Geschütztürmen und Beibooten bestückt. Zu Kampfzwecken finden kleinere, wendigere Schiffe Verwendung, deren glatte Außenhülle die Form eines Rochens aufweist.

Handwerk und Handelsgüter: Zu den begehrtesten Handelsgütern zählen untermeerische Metallknollen, die die Nequaner von den Risso erwerben, und Karettan, das aus dem Panzer der großen Drachenschildkröten gewonnen wird. Bei der Herstellung des letzteren werden viele Lagen Schildpatt der innersten Panzerschicht aufeinander gelegt, mit einem speziellen Elixier getränkt und zusammengepresst. Nach dem Aushärten ergibt sich hell metallisch glänzendes, bunt schillerndes Material, das sich mit bestem Stahl messen kann, aber überaus leicht ist und von den Landbewohnern für Rüstungen geschätzt wird. Woher das Rohmaterial stammt, ist nicht bekannt, jedoch gilt als sicher, dass kein Nequaner je eine Drachenschildkröte töten würde. Stattdessen munkelt man, dass ihnen die Lage der Gebeinfelder bekannt sei, wohin sich die Meeresgiganten zum Sterben zurückziehen. Böse Zungen behaupten, dass sie darüber hinaus, gegen edelste Handelsware, riesige Hornpanzer von den Abishai oder den Risso eintauschten – ein Gerücht, das jeder Nequaner energisch zurückweisen wird.

Von großer Bedeutung für die Luxuswerkstätten des Imperiums sind die spanngroßen Maragita-Perlen, die geformt und geschnitten werden können. Hervorragende Preise lassen sich auch mit Korallenharz erzielen, einem wasserfesten Klebgemisch, mit Perlmuttglasur für die imperialen Töpfereien, Unterwassergewürzen wie Krakenpfeffer oder Muskatmuschel, Meersamt, Korallenstatuetten und Aquölen, die in der Heilkunst, als Schmiermittel oder Brennstoff Verwendung finden. In exquisiten Optimatenkreisen hoch begehrt sind Druckgefäße aus magisch verstärktem Glas, die lebende Tiefseefische beherbergen. All diese Kostbarkeiten werden gegen Optrilith aus Xarxaron eingetauscht, gegen Werkmetalle wie Messing, gehärtetes Holz und Zerrharz für Dichtungen oder alchimistische Zutaten. Dass ausgerechnet die effizientesten ihrer Ingredienzien aus dem Imperium bezogen werden und somit die Macht der Alten widerspiegeln, ist den Nequanern von alters her ein Dorn im Auge.

Weltsicht: Angebetet wird Lajata, die Allweise (Symboltier: Schildkröte), die für Tod, Erneuerung und Geistesschärfe steht. Ihr Panzer symbolisiert den Schutz durch den Rückzug nach innen: Wer sich von dem Verdorbenen (dem Landleben) fernhält und sich im reinen Geist (umgeben von Gleichgesinnten) ehrlicher Handwerksarbeit hingibt, dem können nicht einmal die Alten mehr etwas anhaben. Fast ebenso starke Verehrung genießt Melakob, der Tausendleib, der sich in der Einheit der Schwarmfische offenbart. Eine Gemeinschaft, deren Mitglieder wie ein Mann zusammenhalten und ihre Fähigkeiten bestmöglich aufeinander abstimmen, steht unter Melakobs Segen. Darüber hinaus drücken zahlreiche, unerwartet poetische Lieder die Ehrfurcht vor der tiefen See aus und sollen die gewaltigen Wassermassen, die auf den Glaskuppeln lasten, besänftigen.

Mentalität: Allgemein wird davon ausgegangen, dass die 'Alten vom Baan Bashur' noch immer genauso mächtig sind wie eh und je. Wer das leugnet, wird zwar mit freundlicher Nachsicht behandelt, doch man glaubt ihm eben nicht: Was weiß schon das Zahnrädchen darüber, welchen Kurs der Demergator ansteuert? Abgesehen von diesem tief verwurzelten Misstrauen gegenüber allem, was vom Land kommt, sind die Nequaner aber gerne bereit, einzelnen Individuen ihre Sympathie zu schenken. Wer sich in aller Ernsthaftigkeit für ihre Techniken interessiert, den weihen sie vielleicht in die niedersten Geheimnisse ihrer Gemeinschaft ein.

Nequaner stehen im Ruf, wortkarge Pragmatiker zu sein. Sind sie jedoch einmal an einer Aufgabe interessiert, sind sie mit Feuereifer dabei. Bei allem, was diesem Zweck dient oder mit ihrem Handwerk zu tun hat, legen sie äußerste Wissbegierde und überraschende Beredsamkeit an den Tag.

Sitten und Bräuche: Freie Zeit als solches kennt der Nequaner nicht, und er würde nur ungern bekennen, etwas um des Vergnügens willen zu tun. Darum wird die Harpunenjagd nach Raubfischen, Kraken und Muränen heutzutage noch immer als ernste Verteidigungspflicht dargestellt – obwohl dieses Meeresgetier das Umland nequanischer Städte schon seit Jahrhunderten meidet. Wenn Entscheidungen von herausragender Tragweite anstehen, schickt der Hohe Rat seine Auserwählten zu den Eryosophi (S. 265) oder sendet sie aus, um in die tiefsten Schlünde des Meeres hinabzusteigen. Nur die Wenigsten kehren zurück; doch die Visionen, die jenen zuteil wurden, sollen schon manche nequanische Stadt vor dem Verderben bewahrt haben.

Schiffbrüchige, die von den Nequanern gerettet werden, werden mit einem köstlichen Trank verabschiedet, der ihnen jede Erinnerung an die Lage der Nequaner-Siedlung raubt.

Besonderheiten: Nequaner, die lange genug mit ihrer Kiemenhaube unterwegs waren, sprechen immer besser auf das Kajurat an, bis es sie schließlich befähigt, Wasser wie Luft zu atmen, während die Aufnahme 'normaler' Atemluft immer schwieriger wird.

Namen: Die Nequaner stammen zwar von imperialen Menschen ab, doch im Laufe der Zeit haben sich ihre Sprachgewohnheiten sehr weit von denen ihrer Vor-Vorfahren entfernt, was sich auch in einer besonderen Art der Namensgebung widerspiegelt. Angaben zu nequanischen Namen finden Sie auf Seite 288.

Nequaner

Generierungskosten: 7 GP

Modifikationen: AuP –3, MR +1
SO-Maximum: –

Automatische Vor-/Nachteile: Lichtscheu, Platzangst 6
Empfohlene Vor-/Nachteile: Breitgefächerte Bildung, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Verbindungen, Arroganz
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Meeresangst, Raumangst (nicht wählbar)

Kämpfer-Professionen: Seesöldner, Leibwächter, Täuscher (allesamt selten)
Reisende Professionen: Bote, Entdecker, Fischer, Großwildjäger, Handelsagent, Schiffer, Seefahrer, Schmuggler, Meereskundiger
Gesellschaftliche Professionen: alle außer Hofkünstler, Gesellschafter, Legendensänger, Spitzel, Legitimat
Handwerkliche Professionen: Apothecar, Bader/Barbier, Fälscher, Handwerker, Medicus, Techniker, Wundarzt
Magische Professionen: Alchimist, Technomant, Magiedilettant
Priesterliche Professionen: Priester und Geweihte des nequanischen Pantheons

Talente
Kampf: Bela +1, Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +1, Ringen +2
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +7, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1
Gesellschaft: Sich Verkleiden +1, Überreden +2, Überzeugen +1
Natur: Fischen/Angeln +3, Orientierung +2, Wildnisleben +2
Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +3, Mechanik +2, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Ge-

mein-Imperial, Zweitsprachen Hiero-Imperial und Myranisch, Alt-Imperiale Glyphen +3, Imperiale Lautzeichen +4

Handwerk: Alchimie +3, Boote Fahren +4, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kochen +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +2, Seefahrt +3
Sonderfertigkeit: Meereskundig

Die Makshapurim

Das Dschungel- und Steppengebiet südlich von Tharamans Rippen wird von einem stolzen Volk bansumitischer Abstammung bewohnt, das eng mit den Tharpuresen im imperial beherrschten Norden der Gebirgskette verwandt ist. Typisch für die Makshapurim sind zum einen die religiöse Ehrerbietung, die sie den herrschenden Makshamauni entgegenbringen, zum anderen der fast sprichwörtliche 'makshapurische Aberglauben'. Amaunir, auch fremdländischen, begegnet man mit tiefem Respekt. Mehr Informationen über Makshapuram und seine kulturellen Hintergünde finden Sie ab Seite 74.

Lebensraum: Makshapuram; kleinere Siedlungen befinden sich auch westlich von Kamaluks Rücken, am Rande der Narkramar. Auch in den Stadtstaaten der Kerrishiter leben hin und wieder makshapurische Händler mit ihren Familien.

Lebensweise: Auf dem Land verdingt sich der Makshapuri gewöhnlich als Bauer und Fischer im Dienste einer makshamaunischen Familie. In den Städten hingegen sind viele von ihnen zu angesehenen Handwerkern, Künstlern, Tänzern, Architekten, aber auch Magiern aufgestiegen, die dem amaunischen Adel treu ergeben sind. Ihre Berufsgeheimnisse wahren sie eifersüchtig in gildenartig organisierten Bünden. Hier findet man auch sehr exotische Berufsstände vor, wie etwa den Krauler, den Fellpfleger oder den Krallenschleifer.

Weltsicht: Wie auch die Tharpuresen im Norden sind die Makshapurim davon überzeugt, dass einst in grauer Vorzeit die unheimlichen Jharra ihre alten, schwachen Götter vernichteten und sie ihre heutige Existenz der Gnade der amaunischen Götter verdanken, die sich ihrer erbarmten. Als 'erste Kinder RaDjas' werden die Makshamauni daher als göttergewollte Herrscher angesehen – eine Überzeugung, die von äußerster Unterwürfigkeit gegenüber dem Adel bis hin zum fast schon anmaßenden Versuch reichen kann, 'bessere' Götterdiener als die Makshamauni selbst zu sein.

Sitten und Bräuche: Ebenso wie die Tharpuresen kennen auch die Makshapurim viele Formen, um die Makshamauni und ihr Pantheon zu ehren. Hier sind vor allem die Tänze zu nennen, mit denen man die amaunischen Götter, aber auch den sterblichen Adel zu ehren versucht. Aus der Unsicherheit, ob man die Zeichen der amaunischen Götter richtig gedeutet hatte, aber auch aus Angst vor einer Rückkehr der Jharra entstand ein tief verwurzelter Aberglaube, der sich in vielen Lebensaspekten zeigt. So vertraut fast jeder Makshapuri auf die Kraft von Schutzamuletten, auf überlieferte Lebensweisheiten und die Macht unzähliger Alltagsrituale, die vor den Heimsuchungen böser Narkaprati schützen sollen. Den Weisheiten der Dauris, asketischer Wanderpredigerinnen, zollt man ebenso viel Respekt wie dem Wort der amaunischen Priesterschaft. Allem Echsischem bringt der Makshapuri gemischte Gefühle entgegen. Entweder gelingt es ihm, sich diese 'Jharra-Diener' auf irgendeine Art und Weise untertan zu machen (etwa, indem er als Jharranevi die mächtigen Jarranothen abrichtet oder als Musiker die Schnabelsackmolche 'bezwingt'), oder er tötet sie kurzerhand. Wer gar offen zu Echsengöttern betet, kann sich des Hasses sicher sein – und dies trifft vor allem auf die Bewohner des benachbarten Shindrabar zu. Einzig das Echsenvolk der Shingwa ist von diesem Argwohn ausgenommen, da es Sagen zufolge dereinst den Jharra in den Rücken fiel und so den Sieg der amaunischen Götter erst ermöglichte.

Tracht und Bewaffnung: In den Dschungelregionen trägt die Männer meist nur Lendenschurze, die Frauen Wickelröcke, dazu Stirnbänder und flache Strohhüte. In den Städten und Steppengebieten sind Turbane und prachtvollere Kleidungsstücke üblich; das Haar wird zu feinen Zöpfen geflochten. Männer legen traditionell wert auf ausladende Schnauzbärte, während es unter den Frauen als Schönheitsideal gilt, Fuß- und Armketten, möglichst viele Fingerringe und aufwändige Schminke anzulegen. Anders als in Tharpura übt sich die hiesige Bauernschaft, durchaus mit dem Segen der makshamaunischen Radjars, offen im Umgang mit Knüppeln und Steinschleudern – in einem Land, in dem jederzeit die gefürchteten Tighrir oder andere Schrecken aus dem Dschungel hervorbrechen können, ist dies eine pure Notwendigkeit. Metallwaffen jedoch sind in den Händen der menschlichen Untertanen nur ungern gesehen.

Darstellung: Ein Makshapuri ist stolz, fromm und abergläubisch. Je nach Temperament behandelt er (menschliche) Andersgläubige mit offener Arroganz oder dem fatalistischem Langmut eines 'Erleuchteten', der es einfach besser weiß. Er würde es niemals wagen, die Taten eines Amaunir (oder eines Pardir-Söldners) in Zweifel zu ziehen oder gar seine Hand gegen einen solchen zu erheben – es sei denn, es handelt sich um einen Ro-Kur, um einen Ausgestoßenen. Ein Zusammentreffen mit den Tighrir wird ihn (von der Furcht um Leib und Leben einmal abgesehen) ebenso verunsichern wie die Begegnung mit einem Leonir, da er nicht weiß, ob diese Völker ebenfalls zu den 'ersten Kindern RaDjas' zählen. Ist der Kampf unvermeidlich, wird er zu vermeiden versuchen, den Gegner zu töten – angesichts der überlegenen Stärke dieser Rasse sicher keine allzu schwere Aufgabe.

Makshapurim

Generierungskosten: 0 GP

Modifikationen: –
SO-Maximum: –

Automatische Vor-/Nachteile: Aberglaube 5, Arroganz 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Richtungssinn, Verbindungen, Rachsucht, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –

Kämpfer-Professionen: Söldner, Gardisten, Tempelwächter, sonstige Kämpfer (alle außer Klosterkrieger)
Reisende Professionen: alle außer Insekten-Lenker
Gesellschaftliche Professionen: alle
Handwerkliche Professionen: alle außer Apothecar, Legitimat
Magische Professionen: Zauberheiler, Illusionist, Dauri (nur Frauen, selten), Alchimist, Formalist, Animist, Magiedilettant, Technomant (selten), Magier (sehr selten, nur mit der Kulturvariante Optimaten: je nach Haus)
Priesterliche Professionen: Prediger (makshamaunisches Pantheon)

Talente
Kampf: Hiebwaffen +2, Raufen +2, Schleuder *oder* Wurfspeer +1
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Schleichen +1, Schwimmen +1, Sich Verstecken +1, Tanzen +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Mahapratisch (Dialekt: Makshapurisch)
Handwerk: Boote Fahren +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1

Die Tharpuresen

Der dampfende Dschungel an den Ufern der Tharpani wird von einem Stamm der Bansumiter bewohnt, der sich die Treue zu den herrschenden Amaunir zur wichtigen Ehrensache gemacht hat; und dies gilt selbst dann, wenn jene aus dem Imperium stammen.

Lebensraum: Tharpura; in geschlossenen Nachbarschaften sind Tharpuresen auch in südlichen (und vereinzelt auch nördlicheren) Städten des Imperiums anzutreffen.

Lebensweise: Die Menschen Tharpuras leben als Reisbauern oder Flussfischer, seltener auch als Handwerker. Insgesamt gibt es deutlich weniger Tharpuresen, die sich auf das Verwöhnen der herrschenden Amaunir verstehen, als unter den benachbarten Makshapurim, denn die imperialen Regenten sind auf diese Dienste nicht gar so erpicht wie die Adligen früherer Zeiten.

Weltsicht: Als die halbgöttlichen Heroen der Tharpuresen einst von den furchtbaren echsischen Jharra besiegt wurden, rettete nur die Gnade der amaunischen Götter die Menschen. Also ist es richtig und gerecht, dass in Tharpura die Amaunir herrschen. Dennoch sind die Tharpuresen immer noch sehr

stolz und nehmen es nicht hin, von einem anderen Menschen kommandiert zu werden, sofern sich jener nicht eindeutig als überlegen gezeigt hat. Daher beharren sie auch darauf, dass der imperiale Adel zur Rasse der Alten zählt, die im Rang den amaunischen Völkern gleichgestellt ist.

Sitten und Bräuche: Die Tradition kennt viele Formen, die Amaunir zu ehren: Man verneigt sich, wenn man ihnen begegnet, steht auf, wenn sie den Raum betreten, und lässt ihnen die Anrede "O Exzellenz" zukommen. Bedingungsloser Gehorsam ist jedoch nur dann notwendig, wenn ihn das Amt des Amaun erfordert.

Tracht und Bewaffnung: Im feuchten Dschungel tragen die Tharpuresen nur einen Lendenschurz aus weißem Tuch, dazu ein weißes Stirnband oder einen Turban. Die von den Amaunir übernommene Weste stellt ein Standessymbol der vornehmeren Tharpuresen dar. Waffenbesitz ist bei den meisten Tharpuresen unüblich.

Darstellung: Ein Tharpurese ist stolz, aber flexibel. Er glaubt an die amaunischen Götter, die seine Ahnen retteten, doch er kann die Fehler eines sterblichen Amaun durchaus wahrnehmen, selbst wenn seine Kritik daran so vorsichtig ausfällt, wie es einem launischen Adligen gegenüber angebracht ist. Im Vergleich zu einem frommen Makshapuri ist er vergleichsweise desillusioniert.

Tharpuresen

Generierungskosten: 2 GP

Modifikationen: –
SO-Maximum: –

Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Aberglaube, Innerer Kompass, Eitelkeit, Jähzorn, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Lichtscheu, Platzangst, Raumangst

Kämpfer-Professionen: Imperiale Soldaten, Söldner, Gardisten, Tempelwächter, Hausmilizen, sonstige Kämpfer (alle außer Klosterkrieger)
Reisende Professionen: alle außer Insektenlenker
Gesellschaftliche Professionen: alle außer Legitimat
Handwerkliche Professionen: alle
Magische Profess.: Alchimist, Formalist, Magiedilettant, Magier (selten, nur mit der Kulturvariante Optimaten: je nach Haus), Technomant (selten), Animist (selten)
Priesterliche Professionen: Prediger und Priester des makshamaunischen Pantheons, selten auch Priester und Geweihte des imperialen Pantheons

Talente
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +2
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1
Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Götter/Kulte +3, Pflanzenkunde +1, Rechnen +3, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Mahapratisch (Dialekt: Tharpuranisch)
Handwerk: Boote Fahren +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Die Shindrabarim

Auf den 'tausendundeins' Inseln östlich des makshapurischen Festlandes lebt dieses bansumitische Volk in seinem Dschungel. Es ist berühmt für den Reichtum seines Adels und der Priesterschaft, die in uralten Urwaldtempeln die unzähligen Schlangengötter des Archipels verehren.

Lebensraum: Shindrabarim verlassen nur selten und als Einzelne ihre Heimatinseln.

Lebensweise: Die meisten Shindrabarim leben als Reisbauern, Fischer (die in ihren Katamaranen aufs Meer hinausfahren) oder Sammler (die in den dichten Dschungeln nach kostbaren Naturschätzen suchen). Sie wohnen in schlichten Bambushütten, vor allem in küstennahen Dörfern.

Die Priesteradligen der Schlangengötter bewohnen kostbar geschmückte Tempelklöster, die oft auf uralte Heilige Orte zurückgehen und von denen aus sie über Reiche regieren, die selten mehr als eine Insel umfassen. Noch angesehener als die Priester sind die fast völlig mittellosen Asketen, die im Urwald über die göttergefällige Zahlenmystik der Welten und Sphären meditieren, auch wenn sie sich kaum um sterbliche Belange kümmern. Versorgt von ihren Jüngern, verbringen sie ihre gesamte Zeit damit, im Geiste endlose Zahlenketten zu kalkulieren, um dem verlorenen Wissen der Shindra auf die Spur zu kommen.

Weltsicht: Von zentraler Bedeutung für den Glauben sind die kobraköpfigen Shindra, die 'Mittler zur Göttlichkeit', die bis vor ein paar Jahrtausenden über die Inseln herrschten und die Menschen als Helfer und Lehrlinge hielten. Die meisten Shidrabarim glauben daran, dass ein Shindra als persönlicher Schutzgeist über sie wacht. Ansonsten kennen sie unzählige Götter: die Hausgötter der Familien wie auch die Gottheiten der Natur, der Berufe und der Künste. Doch es heißt zugleich, dass alle Gottheiten nur durch Zauberverse aus dem Mund der Urschlange entstanden seien, die sie als Wächter, Erhalter und Bestrafer der Welt geschaffen hat.

Sitten und Bräuche: Schlangen sind für die Shindrabarim höhere Wesen, und sie nachzuahmen kann ebenso heilig machen wie der Umgang mit ihnen: Auf allen Inseln gibt es wandernde Asketen, die in Körben Kobras mit sich herumtragen, ohne sich durch deren Gefährlichkeit beirren zu lassen. Es gehört zu den höheren Mysterien der Tempelfeste, dass die Gläubigen ihre Hände in Körbe mit Giftschlangen stecken oder in Schlangengruben springen, im festen Vertrauen auf die Macht ihres Schutzgottes und die eigene Seelenreinheit.

Tracht und Bewaffnung: Shindrabarim halten Haare für ein Zeichen der Tierhaftigkeit und haben feste Regeln, wer sich wie weit rasieren darf. Zumindest aber das Haupthaar wird kurz geschoren: Laien allerdings müssen wenigstens einen Zopf stehen lassen, Priester hingegen dürfen den Kopf kahl tragen, während die Asketen sogar ihre Augenbrauen entfernen. Allen Ständen ist gemein, dass sie gerne tätowierte Schlangenmuster tragen. Die Kleidung ist einfach: Lendenschurze, kurze Hosen oder Röcke, eventuell ein hüftlanger Umhang.

Neben Haumessern und Keulen kennen die vornehmeren Shindrabarim alle möglichen importierten Waffen. Das gefürchtete Blasrohr, mit dem vergiftete 'Zähne' verschossen werden, ist eine Waffe der Priesterschaft.

Darstellung: Es steht für einen Shindrabari außer Zweifel, dass er ein Auserwählter der Shindra und damit der einzig wahren Götter ist. Dem versucht er gerecht zu werden, indem er ihrer fromm gedenkt, die kühle Ruhe einer Schlange pflegt und neben seiner weltlichen Pflicht (sei sie das Pflügen, Regieren oder Schatzsuchen) über die Geheimnisse der Welt nachsinnt, die die Götter in den Mysterien der Mathematik verborgen haben. Er strebt danach, stets ausgeglichen und beherrscht aufzutreten; mit so tierhaften Wesen wie Amaunir und Leonir meidet er das Gespräch nach Kräften.

Namen: Zur typischen shindrabarischen Namensgebung siehe Seite 288.

Shindrabarim

Generierungskosten: 5 GP

Modifikationen: –
SO-Maximum: –

Automatische Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Immunität gegen Schlangengift, Aberglaube 5, Arroganz 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Breitgefächerte Bildung, Glück, Wohlklang
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutrausch, Kampfrausch, Jähzorn

Kämpfer-Professionen: Söldner, Tempelwächter, sonstige Kämpfer (alle außer Klosterkrieger)
Reisende Professionen: alle außer Fuhrmann, Karawanenführer, Insektenlenker, Salzgänger
Gesellschaftliche Professionen: alle außer Müßiggänger
Handwerkliche Professionen: alle außer Bergmann, Rattenfänger
Magische Professionen: Shindrimatha, Alchimist, Magiedilettant, Magier (selten, nur mit der Kulturvariante Optimaten: je nach Haus), Technomant (selten), Formalist (selten), Animist (sehr selten)
Priesterliche Professionen: Priester des shindrabrischen Pantheons, Payandri (Tempeltänzerin)

Talente
Kampf: Blasrohr +1, Hiebwaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +1
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +1, Fischen/Angeln +2, Orientierung +1, Wildnisleben +1

Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Rechnen +4, Sagen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: Muttersprache Mahapratisch (Dialekt: Shindrabarisch)

Handwerk: Boote Fahren +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1

Die Eshbathi

Eshbathi, die neuen Städte, werden die gewaltigen Oasenmetropolen genannt, die am Rande und im lebensfeindlichen Inneren der Wüste Narkramar liegen. Und obwohl sich diese Städte teilweise erheblich voneinander unterscheiden, so ist ihren Bewohnern doch eines gemeinsam: der tägliche Kampf gegen Hitze, Tod und die Gefahren der Wüste. Im Allgemeinen werden alle Bewohner der Eshbathi ebenfalls als 'die Eshbathi' bezeichnet, doch handelt es sich hier lediglich um einen Sammelbegriff aus den Tagen der imperialen Besetzung. Ein Eshbathi bezeichnet sich selbst lieber als Bansumiter oder Narkramarer oder setzt den Namen seiner Heimat-Eshbathya hinter seinen Namen. (Wir können an dieser Stelle nur eine kurze Zusammenfassung der verschiedenen Städte vorstellen – die ja streng genommen jeweils eine eigene Kultur darstellen –; detaillierte Informationen über die einzelnen Eshbathi finden Sie im Band **Handelsfürsten und Wüstenkrieger** auf den Seiten 6ff. und 21ff. Die dort beschriebenen Städte zeigen nur eine Auswahl der möglichen Eshbathi, weiß doch niemand, welche verborgenen Geheimnisse, vergessenen Städte und uralten Tafelberge die Tiefen der Narkramar noch bergen mögen. Als Spielercharakter raten wir Ihnen daher zu einem Bewohner der bekannten Eshbathi, die einen halbwegs regelmäßigen Kontakt zur Welt jenseits der Wüste pflegen.)



Lebensraum: Die Eshbathi leben ausschließlich in ihren Städten, die sich von Eshbathmar am Thalassion über die bekannten östlichen Eshbathi wie Nahambath oder Par-Al-Narkram bis weit in die Wüste ziehen. Doch wenig ist über die westlichen Städte und deren Bewohner bekannt, und vieles davon scheint Legende oder hitzebedingte Wahnvorstellung zu sein. Die Wüste, die glühende Hitze und der giftige, verseuchte Boden prägen den kargen Lebensraum im Umfeld der Eshbathi, während in und unter der eigentlichen Stadt oftmals blühendes Leben pulsiert. Dennoch ist allen Bewohnern der Wüstenstädte bewusst, dass sie in einer Isolation leben, denn wer sich aufmacht, die anderen Städte zu bereisen, kann niemals sicher sein, ob er die tödliche Wüste überlebt und ob er in der nächsten Stadt überhaupt eingelassen wird. Die meisten Eshbathi leben in der Wahnvorstellung, dass ein einziger Kranker eine ganze Stadtgemeinschaft ausrotten kann, wie es einst der verlorenen Stadt Indrabar erging, so dass Reisende zunächst mehrere Tage oder Wochen in Quarantänelagern außerhalb der eigentlichen Stadt untergebracht werden. Abseits der wenigen bekannten Handelsrouten sind die meisten Eshbathi äußerst misstrauisch gegenüber Fremden. Lediglich Eshbathmar als Hafenstadt und Nahambath als Eshbathya am 'Rande' der Wüste pflegen häufigen Handelskontakt zu anderen Regionen Myranors (und sind daher am besten als Ausgangspunkt für eine heldenhafte Karriere geeignet).

Weltsicht und Glaube: So unterschiedlich die Oasen-Metropolen dem Beobachter erscheinen, so unterschiedlich sind auch die religiösen Riten und Stimmungen in den Eshbathi, und je tiefer man in die Wüste vorstößt, desto abstruser und verwirrender Götterverehrung und Kulte. Denn während etwa in Nahambath überhaupt kein einheitlicher Glaube vorherrscht, hängt man in einigen Städten noch einzelnen Göttern des sumurrischen Pantheons an, dunklen Kulten in anderen – wie den in Nessahabath vorherrschenden Spinnenkult – oder man hat sich neue Götter geschaffen, nicht zu vergessen die Verehrung der Lamassu. Die Hoffnung auf eine Wiederkehr des Meeres spielt bei den Gläubigen und den praktizierten Riten genauso eine Rolle wie der ewige Kampf ums Überleben. Eine Sonderstellung nimmt Eshbathmar ein, das sich seit der großen Katastrophe als erwählte Stadt der Götter fühlt und im festen Vertrauen auf die Macht der Sechs und Sechs deren Priestern und Tempeln seit fast 10.000 Jahren eine Achtung zugesteht, wie sie in der Narkarmar einzigartig sein dürfte.

Tracht und Bewaffnung: Die Hitze in der Wüste führt dazu, dass ein Eshbathi zumindest innerhalb der Städte selten mehr trägt als einen breiten, flachkegeligen Hut und einen Lendenschurz. Die nackte, durch den Extrakt des Bethlama-Kaktus dunkel gefärbte Haut wird dabei mit Schmuck aller Art und bunten Hautmalereien verziert, die von Eshbathi zu Eshbathi variieren. Für die seltenen Reisen durch die Wüste wird eher weit fallende Kleidung bevorzugt, die gegen nächtliche Kälte, ätzende Dämpfe und giftige Insekten schützt. Dazu trägt jeder, der es sich leisten kann, feste Stiefel – scharfkantige, kristalline Gesteinswüsten machen eine Reise barfuß ebenso tödlich wie trügerische Salzseen und verborgene Schwefelflüsse, in die man nur allzu schnell eingebrochen ist. Und unter dem Sand der scheinbar harmlosen Dünenlandschaft verbirgt sich allerlei giftiges Getier, dessen Biss in den seltensten Fällen harmlos ist.

Als Waffen werden traditionell Dolch, Garmesh, Spathu, Spälter und Schwanenhals geführt; Bastardstäbe sind – bis auf den in Eshbathmar weit verbreiteten Dur Lamach – eher selten. Ansonsten sind in der Wüste die gängigen Distanzwaffen gebräuchlich, vom Langbogen bis zum Klingenbumerang, vor allem aber Speere, die man auch zum Testen des trügerischen Wüstenbodens nutzen kann. Eine schwere Rüstung wird man in den Wüstenstädten jedoch nicht finden, denn der Eshbathi bevorzugt – wenn überhaupt – leichte Tuchrüstungen oder dünne Chitinpanzer, die sich aufgrund eines komplizierten Systems von Luftdurchlässen nicht allzu stark aufheizen.

Darstellung: Eshbathi sind zunächst misstrauisch und perfekt auf ihre Gemeinschaft innerhalb der Wüstenstadt eingespielt, in der jeder seine Aufgabe hat, die zum gemeinsamen Überleben in der Wüste notwenig ist. Nur im Notfall würden sie ihre vertraute Heimatstadt verlassen, würde das doch bedeuten, dass eine wichtige Arbeitskraft verloren geht. Anderseits treibt so manchen eine gewisse Neugierde. Man kennt die alten Legenden und Sagen, die man sich seit vielen Generationen in der Abgeschiedenheit der Wüste erzählt, und nicht Wenige wünschen sich insgeheim, dies alles einmal mit eigenen Augen zu sehen.

Gegenüber Fremden zeichnet den Bewohner der Wüstenoasen vor allem seine stoische Ruhe und sein zuweilen bissiger Zynismus in Bezug auf 'die Wildnis' außerhalb der Narkramar aus, weiß er doch, dass allein die tödliche Wüste dem Reisenden das Letzte abverlangt. Ein Eshbathi neigt schnell zur Gemeinschaftsbildung und Aufgabenteilung, weil für ihn die Gemeinschaft mehr zählt und mehr erreichen kann als der Einzelne.

Klassische Einstiege eines Eshbathi ins Heldenleben wären etwa Salzgänger oder andere Sammler von Narkramar-Kostbarkeiten, die von Sklavenhändlern verschleppt wurden. Eine andere Möglichkeit wäre ein Vergehen, das mit einer furchtbaren Strafe geahndet wird, vielleicht auch eine Sippenfehde oder der Zorn eines Adligen. Eine Ausnahme bildet auch hier Eshbathmar – als Handelsstadt und Knoten zwischen Nord und Süd haben die Karoufi (wie sich

die Bewohner Eshbathmars selbst nennen) schon viele kommen und gehen gesehen. Jeder ist seines eigenen Glückes Schmied, und wer es in der Ferne suchen will, den soll man nicht aufhalten.

Eshbathi

Generierungskosten: nach Variante

Modifikationen: *Größe:* 3W6 + 1,60 Schritt; *Gewicht:* Größe minus 90 Okul
SO-Maximum: –

Automatische Vor-/Nachteile: Aberglaube 5, Vorurteile gegen Nicht-Eshbathi 6
Empfohlene Vor-/Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Soziale Anpassungsfähigkeit (nur Eshbathmar), Verbindungen, Eitelkeit, Jähzorn
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Platzangst, Raumangst
Kämpfer-Professionen: Söldner, Hausmilizen, Tempelwächter, Gardisten, sonstige Kämpfer (außer Klosterkrieger)
Reisende Professionen: alle außer Fuhrmann/Maultiertreiber/Schiffer, Fischer/Seefahrer (nur möglich mit Variante Eshbathmar), Meereskundiger nur in Eshbathmar
Gesellschaftliche Professionen: alle
Handwerkliche Professionen: alle
Magische Professionen: Magier (nur Alshinjira oder mit der Kulturvariante Optimaten: je nach Haus), Alchimist, Magiedilettant, Technomant (selten), Animist (selten), Formalist (sehr selten)
Priesterliche Professionen: Priester der eshbatischen Glaubenswelt (abhängig von der einzelnen Eshbati)

Talente
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +1. Raufen +2, Säbel +2, Wurfmesser +1
Körper: Klettern +1, Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1, Zechen +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +3
Natur: Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1
Wissen: Götter/Kulte +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Sternkunde +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Narkramarisch, Myranisch +4
Handwerk: Heilkunde Wunden +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +1, Schneidern +1
Verb. Sonderfertigkeit: Narkramarkundig

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Alkebah (4 GP): Dolche +1; Klettern +1; Etikette +1; Götter/Kulte +1; Geographie +1, Geschichtswissen +2, Magiekunde +3, Sagen/Legenden +1

Eshbathmar (6 GP): Hiebwaffen +1; Sich Verstecken +2; Gassenwissen +4, Überreden +2; Geschichtswissen +2, Schätzen +1; Gemein-Imperial +3, Myranisch +2, eine beliebige Fremdsprache +3; Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +2, Handel +1

Koreshbath (5 GP): Dolche +1, Stäbe +1; Klettern +1; Menschenkenntnis +1; Orientierung +1; Baukunst +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2

Nahambath (3 GP): Dolche +1; Überreden +1; Götter/Kulte +1; Gemein-Imperial +1, Myranisch +3, eine beliebige Fremdsprache +3; Handel +2

Nessahabath (4 GP): Hiebwaffen +2; Athletik +1, Klettern +1; Götter/Kulte +3, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2

Par-Al-Narkram (8 GP): Automatischer Vorteil: Dämmerungssicht; Hiebwaffen +1, Speere +1; Klettern +1, Schleichen +1; Geschichtswissen +1, Gesteinskunde +1, Götter/Kulte +2; Myranisch +2; Bergbau +1; Handel +1

Salahbathlama (4 GP): Hiebwaffen +1; Schleichen +1; Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +2; Myranisch +2; Handel +1

Ostküsten-Kerrishiter

Die Kerrishiter gelten im Allgemeinen als steif und verhalten sich Fremden gegenüber – zu denen sie generell alle Nicht-Kerrishiter zählen – zumeist sehr reserviert. Sie betrachten sich als Auserwählte ihrer Götter und allen anderen Völkern überlegen. Ihre Ehrbegriffe gelten ihnen nur unter ihresgleichen. In ihrem Auftreten sind sie stets um Würde bemüht, wenngleich sie untereinander durchaus zu Humor und Ausgelassenheit fähig sind. Reich bestickte Gewänder und strenge Pflege von Haar- und Barttracht, aber auch die modulierte Sprechweise unterstreicht die selbstgefällige Überlegenheit eines Kerrishiters, wenngleich dieses Bild in den Köpfen der imperialen Gesellschaft hauptsächlich durch die kerrishitischen Händler geprägt wurde. Kerrishitische Familien werden von den Frauen regiert. Tatsächlich ist es so, dass kaum eine kerrishitische Frau ihre Heimat verlässt, die sie als heiligen Boden ansieht, und das Betreten anderer Ländereien verabscheut. Dennoch kommt es zuweilen vor, dass sich Kerrishiter-Frauen auf den Weg in die Ferne machen. Allerdings verlieren sie innerhalb der kerrishitischen Gesellschaft mit einem solchen Fehltritt ihre Stellung als Frau.

Die kerrishitische Glaubenswelt ist geprägt von guten und bösen Göttern sowie unzähligen Geistwesen. Angeblich sind nur die heiligen Frauen in der Lage, durch ihre täglichen Gebete und Rituale die bösen Götter zu besänftigen und das Land bewohnbar zu halten. So ist es auch kein Wunder, dass gerade die Priesterinnen immer häufiger im Machtkampf mit den allesamt männlichen Astrologen stehen, denn Horoskope und Vorhersagen stehen bei ihnen hoch im Kurs und prägen weite Teile ihres Verhaltens. In der Regel ist der Kerrishiter bemüht, alle Vorgaben eines Horoskops möglich zumachen, ebenso wie die Plauderei über die Verheißungen der Sterne für ihn zum guten gesellschaftlichen Ton gehört.

Im südöstlichen Myranor ringen seit dem kerrishitischen Sezessionskrieg zwei Städtebünde um die Vorherrschaft. Kerrish-Yih beherrscht sämtliche Kontore und Häfen an der myranischen Ostküste und pflegt noch dazu Handelsbeziehungen mit dem imperialen Haus Rhidaman. Der Bund von Kerrish-Thalam (oder Talaminas, wie die Stadt in Anlehnung an die frühere Zugehörigkeit zum Imperium außerhalb häufig genannt wird) erstreckt sich hingegen über eine Vielzahl der shindrabarischen Inseln. Von dort versucht man Schlüsselpositionen im Ostküstenhandel zu erringen und den kerrishitischen Einfluss auf die Inseln zu stärken und die Vormachtstellung Kerrish-Yihs zu brechen.

Eine ausführliche Beschreibung des Volkes der Kerrishiter finden Sie in **H&W 46** und **54**.

Ostküsten-Kerrishiter

Generierungskosten: je nach Geschlecht und Variante

Modifikationen: MU +1, +2 AuP
SO-Maximum: –

Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gebildet, Goldgier, Arroganz, Eitelkeit, Neid, Geiz
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Schlangenmensch, Mechanopathie

Kämpfer-Professionen: Kerrishitische Soldaten, Söldner, Gardisten, Tempelwächter, sonstige Kämpfer (außer Klosterkrieger)
Reisende Professionen: alle außer Insekten-Lenker
Gesellschaftliche Professionen: alle
Handwerkliche Professionen: alle
Magische Professionen: Astrologe (nur Männer), Alchimist, Magiedilettant, Technomant (selten), Animist (sehr selten)
Priesterliche Professionen: Priester und Geweihte des kerrishitischen Pantheons

Talente
Kampf: Speere +1, Wurfspeere +1
Körper: Schwimmen +2
Gesellschaft: Etikette +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +1, Überzeugen +1
Natur: Wettervorhersage +1
Wissen: Götter/Kulte +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +3,
Sprachen/Schriften: Muttersprache Kerrishitisch, Kerrishitische Silbenzeichen +4
Handwerk: Handel +1

zusätzlich je nach Geschlecht:
Männer (6 GP): AU +1; Schwerter +1, Speere +1; Schwimmen +1; Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1; Brettspiel +1, Sternkunde +1; Zweitsprache Narkramarisch, Yachyach oder Myranisch; Boote Fahren +2, Handel +1

Frauen (5 GP): Dolche +1; Selbstbeherrschung +1, Überzeugen +1; Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +1, Ackerbau +1, Hauswirtschaft +3, Heilkunde Krankheit +2

Varianten (eine der nachfolgenden Varianten muss gewählt werden)

Kerrish-Talam (Talaminas) (+5 GP): Schwerter +1, Speere +1; Überreden +2; Kriegskunst +1; eine weitere Fremdsprache +5; Heilkunde Wunden +2; Seefahrt +2

Kerrish-Yih (+2 GP): Dolche +1; Selbstbeherrschung +1; Etikette +1, Überzeugen +1; Brettspiel +1, Philosophie +1, Rechnen +1; Handel +1

Die Schabkrah

Krieger, die in oft über Generationen vererbten Chitinpanzern kämpfen und als Eskorten die Karawanen begleiten.

Vor allem in der nördlichen Narkramar sind die Schabkrah anzutreffen. In Anpassung an die extreme Hitze der Wüste leben sie in enger Symbiose mit einem Hautparasiten, mit dem Kinder schon kurz nach der Geburt gezielt infiziert werden. Er breitet sich über die gesamte Haut aus und stellt sogar Verbindung zum Blut und den Nerven des Wirtes her. Den 'Erkrankten' hilft er, indem er einen Großteil der mörderischen Wüstenhitze abfängt; als zweiten angenehmen Nebeneffekt verhindert er das Wachstum jeglicher Körperbehaarung, bleicht die Haut aus und hält jedes Altern von ihr fern. Stirbt ein Infizierter, dann löst sich der Parasit und verschwindet im Wüstensand. Der Tote jedoch hat noch immer ein jugendliches Aussehen bewahrt. Die Schabkrah verstehen sich auf besondere Weise darauf, ihre Verstorbenen einzubalsamieren. Diese werden an einem geheimen Platz beigesetzt, wo sie auf ihre Wiedergeburt warten, wenn das Meer in die Narkramar zurückkehrt. Es heißt auch, dass die Schabkrah beim Liebesakt einander ihre wahre Gestalt zeigen, doch wer immer sie dabei beobachtet, ist des Todes. Glaubt man den Märchen, so sind die Nomaden in Wahrheit von überirdischer Schönheit.

Obwohl oder vielleicht gerade weil die Nomaden die Wüste sehr gut kennen, sind sie äußerst abergläubisch. Ihr Leben wird beherrscht von Tabus, dem Glauben an magische Orte und Geister, die jeden Felsen in der Wüste beseelen. Ihre ganze Kultur ist auf den Karawanenhandel ausgerichtet. Sie verkaufen nicht nur die Kenntnis der Wüstenpfade sondern auch ihr Wissen um die Waren, die bei den Herrschern der Eshbathi besonders begehrt sind und den höchsten Gewinn versprechen. Zugleich stellen sie mit ihren Herden aus Tausendfüßlern und Ghaalen die Lasttiere für den Karawanenhandel. Wenn sie Siedlungen betreten, hüllen sie sich aus Rücksichtnahme auf ihre Handelspartner in bodenlange Gewänder und Schleier, die nur die Augen freilassen. Die angesehensten Mitglieder des Stammes sind durch natürliche Begabung in der Lage, ein mentales Band zu einem der Rieseninsekten zu knüpfen. Nur sie können die Tausendfüßler oder gar Skarabäen reiten, jene Tiere, die die größten Lasten zu tragen vermögen. Andere Kasten sind die Seher, zugleich auch die Pfadfinder in der Wüste, und die

Schabkrah

Generierungskosten: 4 GP

Modifikationen: –
SO-Maximum: –

Automatische Vor-/Nachteile: Hitzeresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1); Widerwärtiges Aussehen
Empfohlene Vor-/Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Tierempathie (Skarabäen)
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gut aussehend, Wohlklang

Kriegerische Professionen: Söldner, Stammeskrieger, Kopfgeldjäger, Sklavenjäger
Reisende Professionen: Großwildjäger, Karawanenführer, Kundschafter, Maultiertreiber, Prospektor, Salzgänger, Schmuggler, Straßenräuber
Gesellschaftliche Professionen: Einbrecher, Legendensänger, Wanderprediger
Handwerkliche Professionen: Handwerker, Insektenlenker, Tierbändiger, Wundarzt
Magische Professionen: Sherkumar, Magiedilettant (selten)
Priesterliche Professionen: keine

Talente
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +1, Säbel +1
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Schleichen +2, Sich Verstecken +1



Gesellschaft: Menschenkenntnis +1
Natur: Fährtensuchen +3, Fischen/Angeln –1, Orientierung +4, Wildnisleben +4
Wissen: Götter/Kulte +2, Rechnen +1, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +3
Sprachen/Schriften: Muttersprache Narkramarisch
Handwerk: Abrichten +2, Boote Fahren –2, Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1
Sonderfertigkeit: Narkramarkundig

Die Sholai

Auf den ersten Blick wirken die Sholai weit weniger unheimlich als ihre Vettern aus dem Norden. Bedeutende Krieger und Sippenmitglieder tragen einen Federkranz ums Gesicht oder einzelne Federn auf dem Kopf. Doch jene 'Federn', die von den 'Shirdrak' genannten Wüstenechsen stammen, dienen nicht einfach als Schmuck, sondern sie werden in die Haut gepflanzt und mit den Adern ihrer Träger verbunden. Es heißt, dass die Sholai ihr Blut kühlen könnten, indem sie ihren Federschmuck auffächern. So soll man auch ihren Gemütszustand von dem Federwerk ablesen können: Liegt jenes eng und blassrosa am Kopf an, so ist das ein Zeichen für Entspannung. Ist es hingegen dunkelrot und abgespreizt, hat der Betreffende 'heißes Blut' und ist erregt. Derlei Federn werden als Belohnung für eine besonders einträgliche Karawane verliehen, für Überfälle, bei denen Skarabäen erbeutet werden konnten, und für gefährliche Jagdabenteuer. Es kam sogar schon vor, dass Fremde mit diesem Ritual ausgezeichnet wurden – und es ist klüger, sich dem barbarischen Brauch zu unterziehen, als die Ehrung abzulehnen. Ähnlich wie die Schabkrah verzichten auch die Sholai auf gewöhnliche Kleidung. In den Städten tragen sie Hüfttücher, gelegentlich auch Umhänge. Typisch sind ihre breiten, türkisbesetzten Gürtel und die zahlreichen bunten Amulette.

Die Sholai sind davon überzeugt, dass nach dem Willen der alten Götter nur ihr Volk allein über alle Skarabäen gebietet. Besitzen Fremde Skarabäen, fühlen sie sich provoziert und versuchen die Käfer in ihren Besitz zu bringen. Allgemein sind die südlichen Wüstennomaden wesentlich kriegerischer und zahlreicher als ihre nördlichen Vettern und haben, in großer Zahl, sogar die Landsegler Eshbathmars angegriffen. Die Sholai benutzen Wurfhölzer, Stabschleudern und einfache Bögen als Schusswaffen. Im Nahkampf verwenden sie meist einen Speer mit einer Spitze in Form einer Schwertklinge. Sie tragen Rüstungen aus Chitinplatten und Großschilde aus knochenhartem Leder.

Sholai
Generierungskosten: 5 GP
Modifikationen: –
SO-Maximum: –
Automatische Vor-/Nachteile: Hitzeresistenz, Unansehnlich
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Arroganz, Eitelkeit, Jähzorn
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kurzatmig, Geiz, Neid

Kriegerische Professionen: Söldner, Stammeskrieger, Kopfgeldjäger, Sklavenjäger
Reisende Professionen: Großwildjäger, Karawanenführer, Kundschafter, Maultiertreiber, Prospektor, Salzgänger, Schmuggler, Straßenräuber
Gesellschaftliche Professionen: Einbrecher, Legendensänger, Wanderprediger
Handwerkliche Professionen: Handwerker, Insekten-Lenker, Tierbändiger, Wundarzt
Magische Professionen: Sherkumar, Magiedilettant (selten)
Priesterliche Professionen: keine

Talente
Kampf: Dolche +1, Säbel +1, Bastardstäbe *oder* Speere *oder* Infanteriewaffen +1, Bela *oder* Bogen *oder* Wurfmesser *oder* Wurfspeere +1
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Zechen –1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +3, Fischen/Angeln –1, Orientierung +4, Wildnisleben +5
Wissen: Götter/Kulte +1, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +3
Sprachen/Schriften: Muttersprache Narkramarisch
Handwerk: Abrichten +3, Boote Fahren –2, Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeit: Narkramarkundig

Imperiale Ravesaran

Siedlungen von Ravesaran sind rar, man trifft selten mehr als zwei oder drei Individuen an. Begegnen sie einander, dann meist auf unterschiedlichen Seiten, im Dienst oftmals konkurrierender Gebieter. Sie sind sich bewusst, dass ihr Leben Dienst an ihrer Herrschaft ist, doch es ist das einzige Leben, das sie kennen – und sicherlich nicht das schlechteste.

Lebensweise: Obwohl sie meist nur Spielobjekte zuweilen gefälliger Orgien am Hofe sind, behandelt man sie gut, denn Ravesaran sind teure Sklaven, deren 'Nachzucht' zwar möglich, doch äußerst kostspielig ist. Die Lüste und Genüsse, die zu spenden sie in der Lage sind, haben einige ihrer Herren in die Abhängigkeit gebracht, was ihnen, obwohl sie es nur selten für ihre Interessen nutzen, den Neid und Hass anderer Mätressen und Konkubinen einbringt. Nach einer alten Sitte, deren Ursprung im Dunkeln liegt, wird ihrem Erstgeborenen die Freiheit geschenkt. Ebenso ist es nicht unüblich, dass ein Ravesaran nach vielen Jahren seine Freiheit erkaufen kann – doch nur wenige machen davon Gebrauch. Ravesaran bleiben einsam, denn unter den 'unvollkommenen' und 'halbwertigen' Menschen – und anderen Rassen – finden sie selten dauerhafte Freunde. Vielleicht fühlen sich deshalb alle Ravesaran einander verbunden, denn noch nie hat es zwischen zweien von ihnen Streit gegeben. Sehr selten kommt es zu Treffen in den wenigen Ravesaran-Enklaven der größten menschlichen Städte, bei dem man sich zum gemeinsamen Gesang trifft und Informationen austauscht, die zu erhalten die Herrschaften der Ravesaran ein Vermögen ausgeben würden. Doch kein Ravesaran würde freiwillig verraten, was man ihm in aller Verschwiegenheit anvertraut hat.

Weltsicht und Glaube: Prägend ist oft der Glaube ihrer jeweiligen Herrschaft, doch alle Ravesaran stehen einer Göttin besonders nahe: Raia / RaDja, die sie als Raias kennen.

Sitten und Bräuche: Sexualität ist für sie Kunst-, vor allem aber Kommunikationsform. Dies gilt ebenso für Tanz und Sprache. Ravesaranische 'Feinsprecher' sind für ihre geschliffenen Worte bekannt und haben eine eigene, auf dem Imperial beruhende Sprache entwickelt, um sich vollendeter ausdrücken zu können.

Tracht und Bewaffnung: Kleidung gilt nicht als notwendig und wird nur als Schmuck oder zum Schutz gegen widriges Klima getragen. Wenn möglich, wird sie körperbetonend und möglichst freizügig gestaltet.

Darstellung: Ravesaran blicken oft mit Unverständnis auf die beiden unvollkommenen 'Geschlechterhälften' anderer Rassen hinab. Es fällt ihnen schwer, die vergeblichen Versuche beider Geschlechter, miteinander auszukommen, zu verstehen. Je nach Charakter amüsiert es sie oder lässt sie mitleidig zusehen. Eine lebenslange Verbindung, wie sie oft bei anderen Rassen gelobt wird, ist für Ravesaran undenkbar. Gefährten auf Zeit wählen sie mit Bedacht, doch für sie ist jedes Wesen fast jeder Rasse ein geeigneter Partner. Einfühlsamkeit ist für sie wichtig, und so sind sie auch in der Lage, wahre Schönheit dort zu erkennen, wo sie niemand anders sehen würde.

Imperiale Ravesaran
Generierungskosten: 9 GP
Modifikationen: –
SO-Maximum: –
Automatische Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Verpflichtungen (falls noch in Diensten eines Hauses) *oder* Gesucht II (falls geflohen)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Breitgefächerte Bildung, Sprachgefühl
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Zäher Hund, Weltfremd, Unstet
Kämpfer-Professionen: Athlet (selten)
Reisende Professionen: Bote
Gesellschaftliche Professionen: Hofkünstler, Höfling, Kurtisane/Gesellschafter, Legendensänger, Müßiggänger, Spitzel, Legitimat
Handwerkliche Professionen: Bader/Barbier, Medicus (Leibarzt), Schreiber
Magische Professionen: Magiedilettant (selten)
Priesterliche Professionen: Priester der Jüngsten (selten)

Talente
Kampf: Dolche +1, Raufen +2, Ringen +3
Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +3, Singen +4, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2, Zechen +1
Gesellschaft: Betören +6, Etikette +3, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +4
Natur: Orientierung +1
Wissen: Brettspiel +2, Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +2
Sprachen/Schriften: Muttersprache Gemein-Imperial, Zweitsprache Ravesaran, Imperiale Lautzeichen +4
Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Seele +3

Die Abishai

Kein Volk, das das Meer der Schwimmenden Inseln oder seine Küsten bewohnt, wird so sehr verachtet, gefürchtet, gemieden und bewundert wie die Abishai. Sie gelten als die waghalsigsten Schmuggler, die gerissensten Händler und gefürchtetsten Totschläger südlich von Balan Mayek, und allein ihr Name hat in vielen Sprachen des Imperiums den Beiklang von Unrat und Müll. Die Abishai sind keine Rasse im eigentlichen Sinn, sondern eher ein Vielvölkergemisch, das die Tanginseln schon seit Jahrhunderten bewohnt. Von Zeit zu Zeit stoßen Neuankömmlinge dazu, denen immer eines gemeinsam ist: Sie hatten gute Grunde, ihrer Heimat zu entfliehen – sei es, weil sie entlaufene Sklaven sind, sei es, weil sie sich an ihrer Sippe, den Staatsgöttern oder der Obrigkeit versündigt haben. Doch nicht jedem, der die Inseln der Abishai erreicht hat, gelingt es, von ihnen aufgenommen zu werden. Vor

diesen Schritt haben die Regeln ihrer Gemeinschaft eine Prüfung gesetzt, aus der sich die harten Gesellen einen Spaß zu machen scheinen: In bewusster Persiflage der Hohen Imperialen Adelstribunale tritt ein 'Majestätsgericht' zusammen, bei dem der Proband, nach Maßgabe der 'Prokuranzen' (einem besonders wüsten Haufen aus Schlagetots, räudigen, einbeinigen Nyamaunir und starr blickenden canterischen Meereskindern), allerlei demütigende, Ekel erregende oder auch blutige Aufgaben absolvieren muss. Denn die Zeiten, da die Abishai auf jeden Dahergeschwommenen angewiesen waren, sind lange vorüber. Heutzutage gelangt nur noch derjenige in ihre Reihen, von dem sie sich einen Vorteil versprechen, sei es aufgrund seiner Fähigkeiten oder seines Wissens.

Da die Abishai nicht das leiseste Interesse an einer geschichtlichen Überlieferung zeigen, ist ihr Ursprung im Nebel ihres Meeres verloren gegangen. Imperiale Aufzeichnungen erwähnen ihre schwimmende Siedlungen erstmals im 38. Jahrhundert. Mehrere Strafexpeditionen gegen die Abishai scheiterten daran, dass die Flotten nicht in der Lage waren, ihre schwimmenden Stützpunkte aufzustöbern. Der jüngste Stoßtrupp gilt schon seit Jahrzehnten als verschollen.

Lebensraum: Die genaue Position ihrer Inseln ist jedem Fremden ein Geheimnis. Tatsächlich bestehen diese Eilande aus Tang, der Treibgut und halb zerfallene Schiffswracks zu einem amorphen Gebilde verbindet. Sie treiben scheinbar ziellos auf dem von dichtem Nebel verhangenen Meer umher. Nur die Abishai selbst scheinen ein untrügliches Gespür dafür zu besitzen, wo sich diese gerade befinden. Die Wohnstätten, die sie auf großen, verhärteten Tangfeldern errichtet haben, wirken ebenso wild zusammengewürfelt wie die Rassen der Abishai selbst. Sie wurden Generation für Generation erweitert, umgebaut und den wechselnden Bedürfnissen ihrer Bewohner angepasst. Die drei- bis vierstöckigen Gebäude sind in ein Gewirr aus Holzgerüsten eingesponnen, die über mürbe Hängebrücken mit nicht minder brüchigen Podesten in Verbindung stehen. Aus schwindelerregenden Höhen hängen verwitterte Taue und bodenlange Netze herab, von einer jahrhundertealten Muschelkruste zu veritablen Zwischenwänden verfestigt, und über allem wächst und wuchert der schlammgrüne Tang.

Lebensweise: Die vorherrschende Spezies sind Menschen aller Völker und Rassen, doch trifft man auch Shingwa, Amaunir, Neristu und sonderliche Mischwesen aus Mensch, Fisch und Sumpfgetier an, die von der Autorität ihrer Hatane zu einer festen Gemeinschaft zusammenschmiedet wurden. Als 'Hatane' bezeichnet man die Oberhäupter der großen abishidischen Familien, die in offenkundiger Verhöhnung der imperialen Bräuche auch Häuser genannt werden. Die Zugehörigkeit zu einer solchen Familie beruht selten auf Blutsbande, sondern eher auf Neigung: Während das *Haus der Heruden* für die Versorgung der Inseln zuständig ist, obliegt den *Verigor* der Handel und der überaus einträgliche Schmuggel. Die Mitglieder der *Rasarden* schließlich sorgen für den Schutz der Inseln und machen als gedungene Mörder das Festland unsicher. Der Hatanor, die Versammlung der Hatane, vermag das Leben der Abishai in leidlich geregelte Bahnen zu lenken. Hier wird Recht gesprochen und über die Aufnahme neuer Familienmitglieder verhandelt sowie neue Beutezüge und Geschäfte geplant.

Nicht selten suchen Piraten Unterschlupf in den sicheren Häfen der Tanginseln – ein Dienst, den sich die Abishai meist fürstlich entlohnen lassen. Durch ihren Schmuggel und allerlei zwielichtige Geschäfte mit jedem, der in der Lage ist, zu bezahlen, finden sich auf den großen Märkten der Abishai die kostbarsten Waren aus aller Herren Länder. Kaufleute, die mutig genug sind, sich abishidischen Lotsen anzuvertrauen, können entweder ein Vermögen mit nach Hause bringen oder auf Nimmerwiedersehen verschwinden.

Weltsicht und Glaube: Die Abishai kennen keinen einheitlichen Glauben. Jeder von ihnen verehrt die Götter seiner Eltern, sofern er nicht ob seines früheren Schicksals mit ihnen gebrochen hat. In gemeinschaftlichen Anrufungen werden zudem die Elemente der Umgebung verehrt und besänftigt: das Wasser, der Tang und der Wind.

Kleidung und Waffen: In der Öffentlichkeit des Festlandes bewegen sich die Abishai stets bis zur Unkenntlichkeit verschleiert – und die meisten von ihnen haben guten Grund, ihre Identität zu verbergen. Sprichwörtlich ist ihr Geruch nach Algen und modrigem Holz, den sie, um nicht aufzufallen, stets zu verbergen oder zu übertünchen versuchen. Ihre bevorzugte Waffe ist das Chak, ein etwa unterarmlanges, leicht gekrümmtes Messer, das sie in Kombination mit kleinen runden Unterarmschilden zum Schrecken ihrer Gegner oft meisterlich beherrschen. Im Fernkampf benutzen sie Armbrust und Schleudern.

Sprache: Als Sprache dient ihnen das Abishant, eine Mixtur vieler myranischer Sprachen. Hört ein Fremder diese Sprache, vermeint er stets Fetzen der eigenen darin wieder zu erkennen, ohne jedoch die Bedeutung das Gesprochenen erraten zu können.

Darstellung: Eines ist allen Abishai zu Eigen: der Drang nach Freiheit. Jedem Außenstehenden begegnen sie abweisend oder gar mit offener Feindseligkeit. Sie sind sorgsam darauf bedacht, den Ruch des Geheimnisvollen zu wahren – ein Mythos, der sie zu einem schwer einschätzbaren Gegner macht und dem sie es vielleicht maßgeblich verdanken, dass sie nicht längst vernichtet oder versklavt wurden. Es ist schwer, ihre Freundschaft oder ihren Respekt zu erlangen. Für einen Abishai zählen nur Taten; Gestriges ist für ihn vergangen und wertlos. Wem es jedoch einmal gelungen ist, sich seine Achtung nicht nur zu erkaufen, sondern sie wirklich zu verdienen, der kann sich seines Beistands sicher sein.

Besonderheiten: Zu den herausragenden Begabungen der Abishai zählt ihr fast untrüglicher Orientierungssinn auf dem Meer der Schwimmenden Inseln und die Fähigkeit, sich auf den dünnsten Tangdecken fortbewegen zu können. Fast alle Heruden sind herausragende Schwimmer und Taucher.

Abishai

Generierungskosten: 4 GP

Modifikationen: GE +1, KL –1, LeP –2, MR –1
SO-Maximum: –

Automatische Vor- und Nachteile: Richtungssinn (auf dem Meer der Schwimmenden Inseln), Immunität gegen Krankheiten, Aberglaube 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Abishant, Gefahreninstinkt, Talentschub (Orientierung *oder* Körperbeherrschung), Gesucht, Verpflichtungen (dem Haus gegenüber)
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Meeresangst, Weltfremd

Kämpfer-Professionen: Söldner, Sklavenjäger, Leibwächter, Schläger, Abishai-Krieger
Reisende Professionen: Bote, Entdecker, Fischer, Großwildjäger, Handelsagent, Schiffer, Schmuggler, Seefahrer, Straßenräuber (nur Variante Bandit)
Gesellschaftliche Professionen: Dieb, Einbrecher, Gaukler, Legendensänger, Spitzel, Streuner
Handwerkliche Professionen: Fälscher, Meereskundiger, Schreiber, Tagelöhner, Tierbändiger, Wundarzt
Magische Professionen: Bashide, Geisterkrieger, Magiedilettant
Priesterliche Professionen: Priester und Geweihte des imperialen, amaunischen, shingwanischen und aquatischen Pantheons (selten)

Talente
Kampf: Raufen +3, Hiebwaffen +2, Säbel +3, Wurfmesser +1, Bela +1
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +4, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +1
Natur: Fischen/Angeln +4, Orientierung +2
Sprachen/Schriften: Muttersprache Abishant, Zweitsprache Myranisch
Handwerk: Boote Fahren +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1

zusätzliche Rassenmodifikationen (die oben genannten Generierungspunkte und Talentwerte gelten für imperiale Menschen und Bansumiter):

Amaunir (+3 GP): CH –1; Dolche +1, Raufen +1, Wurfbeile +1; Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1, Zechen +1; Überreden +2; Orientierung +1; Zweitsprache Amaunal

Neristu (+5 GP): Aberglaube +3; Gefahreninstinkt +1, Dolche +1, Ringen +1, Stäbe +2; Schleichen +1, Schwimmen +1; Zweitsprache Neristal; Heilkunde Gift +2, Tätowieren +1; verbilligte Sonderfertigkeit Meister der Improvisation

Ravesaran (+9 GP): KL +1; Soziale Anpassungsfähigkeit, Gesucht II; Dolche +1; Athletik +1, Singen +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2; Betören +6, Muttersprache Gemein-Imperial (anstelle Abishant), Zweitsprache Ravesaran, Abishant +8, Imperiale Lautzeichen +4, Heilkunde Seele +3

Shingwa (+3 GP): Aberglaube +1, Raufen +2; Klettern +1, Schleichen +1, Sinnenschärfe +1; Zweitsprache Shingwanisch; Malen/Zeichnen +2, Stoffe Färben +1

Loualil (nur Meereskinder, selten, +3 GP): Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +1; Betören +1; Loualilisch +5; Heilkunde Seele +1

Nichtmenschliche Kulturen

Die Stadt-Amaunir

Die meisten Amaunir leben als vertraute Mitbewohner und Nachbarn in den großen Städten. Sie führen keinen Kampf um ein eigenes Land, sondern versuchen, inmitten der Menschen ihr 'Reich in den Schatten' zu behaupten.

Lebensraum: in nahezu allen Städten des Imperiums und seiner früheren Besitzungen

Lebensweise: Amaunir lieben hochgelegene Wohnplätze – am liebsten auf den künstlichen Streben ihrer Wohntürme, aber notfalls auch in den obersten Stockwerken einer Mietskaserne. Die Sippe tritt bei ihnen an die Stelle der menschlichen Cirkel, sie gibt ihnen ein Heim und hilft in der Not. Innerhalb der Sippe tut jeder das, was er gut kann oder gerne macht – begabte Händlerinnen geben bedenkenlos ihre neugeborenen Kinder in die Obhut der Sippenammen und kümmern sich weiter um ihr Geschäft. Das Prinzip der Ehe ist ihnen fremd. Einzelne Sippen verschiedener Städte sind oft eng miteinander verwandt oder befreundet, während zwischen den Sippen ein und derselben Stadt harte 'Revierkämpfe' an der Tagesordnung sind.

Da in den Adern der Amaunir nichts vom Blut der Alten fließt, konnten sie noch nie zum traditionellen Adel der Optimaten gehören. Zwar sind einzelne von ihnen zu imperialen Würden aufgestiegen, die denen des Adels an Rang und Macht gleichkommen, alles in allem aber neigen ehrgeizige Amaunir dazu, ihre Herrschaft im Verborgenen zu etablieren: Als begnadete Kletterer und Diebe beherrschen sie in den meisten Metropolen die Unterwelt.

Weltsicht: RaDja, die als 'Raia' Eingang in das offizielle Pantheon der imperialen Staatsgötter gefunden hat, ist die traditionsreiche Hauptgöttin der Amaunir. Sie wird vor allem als Herrin der Lust, des Rausches und der Ekstase verehrt, bringt den Frauen der Amaunir die Hitze und hat ihnen Valra, Nepeta und andere Rauschmittel geschenkt. Die Riten der RaDja sind wild und ekstatisch, den meisten Menschen des Imperiums jedoch suspekt und zuwider. Dennoch gibt es nicht wenige Würdenträger, die des harmlosen Luxus überdrüssig sind und sich nicht scheuen, ein amaunisches Liebesfest aufzusuchen.

Sitten und Bräuche: Amaunir arbeiten, so viel sie müssen, und lieben es, sich danach in der die Sonne zu räkeln. Eine Amauna, die faul an einem warmen Platz döst, ist ein alltäglicher Anblick, doch nur ein Narr würde sich darauf verlassen, dass sie wirklich tief schläft. Ein fester Bestandteil im täglichen Leben eines Amaun ist das Kratzen, eine Gewohnheit, die längst zu Kunst und Wissenschaft avanciert ist. Viele Amaunir sind nicht nur gute Schnitzer, sie glauben auch, dass die Reizung bestimmter Körperstellen mit Krallen oder Nadeln gesund und erfolgreich macht.

Tracht und Bewaffnung: Ein typisches Kleidungsstück ist die knapp geschnittene, mit Spitze, Rüschen und Flitter verzierte Weste, in deren zahlreichen Taschen man alles Mögliche verstauen kann. Beliebt sind derzeit auch Stirnbänder und -reifen sowie Schmuck (notfalls Glasperlen und Tand). Die Ringe und Ziernadeln in Ohren und Haut werden oft nach einem bestimmten, geheimen Muster je nach Cirkel platziert.

Viele Stadt-Amaunir lieben schnelle Waffen wie flinke, auch zum Werfen geeignete Messer und Stichwaffen, während sie schwere Äxte und Keulen ablehnen. Ansonsten verwenden sie, was gerade passend scheint – insbesondere auch Schusswaffen.

Darstellung: Ein Amaun der Stadt ist überzeugt, zur höchsten Kultur seiner Art zu gehören – doch zugleich ist er gerissen genug, dem Menschen seine Überlegenheit nicht offen zu zeigen: Er wird eher schmeicheln, feilschen, kokettieren und manipulieren, wenn er etwas wünscht, als es offen zu verlangen. Amaunir sind geborene Redner und Schwindler. Andererseits sind sie sprunghaft und finden es weit reizvoller, etwas zu erlangen, als es zu besitzen. Oftmals verlieren sie rasch das Interesse an ihrer Beute und geben sie vielleicht sogar unüberlegt fort, nur um ihr dann erneut nachzujagen.

Stadt-Amaunir

Generierungskosten: 5 GP

Modifikationen: –
SO-Maximum: –

Automatische Vor-/Nachteile: Gabe Schnurren +2
Empfohlene Vor-/Nachteile: Verbindungen, Schulden
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Blutrausch

Kämpfer-Professionen: Imperiale Soldaten, Hausmilizen, Tempelwächter, Gardisten, sonstige Kämpfer (außer Klosterkrieger)
Reisende Professionen: alle außer Hirte, Karawanenführer, Kundschafter, Schiffer, Seefahrer, Meereskundiger
Gesellschaftliche Professionen: alle
Handwerkliche Professionen: alle außer Bergmann
Magische Professionen: BaLoa, Magiedilettant
Priesterliche Professionen: Priester des amaunischen Pantheons

Talente
Kampf: Bela +1, Dolche +1, Raufen +3, Säbel +1, Wurfmesser +2
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Sich Verstecken +1, Tanzen +1, Zechen +1
Gesellschaft: Betören +1, Etikette +1, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: Orientierung +2
Wissen: Götter/Kulte +1, Rechnen +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Gemein-Amaunal, Zweitsprache Gemein-Imperial
Handwerk: Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Die Wald-Amaunir

Dieses Volk der Amaunir hat sich die Lebensweise seiner Ahnen, die aus dem Wald von Amaunath kamen, am sorgsamsten bewahrt.

Lebensraum: Sippen der Wald-Amaunir sind in jedem größeren Waldgebiet des Imperiums anzutreffen, wobei sie gemäßigte Klimazonen bevorzugen.

Lebensweise: Die Wald-Amaunir leben im, mit und vom Wald. Sie sind hervorragende Jäger und Pfadfinder, unübertroffene Kenner der Tier- und Pflanzenwelt und misstrauisch beäugte Heiler. In Windeseile können sie Schutznester errichten, in denen sie nahezu spurlos verschwinden. Sie sind flüchtig wie das Wild des Waldes und doch häufig in Sippen von bis zu fünfzig Amaunir unterwegs. Sie kennen keinen Besitz außer dem, was sie am Leib tragen können, und doch sind viele ihrer Schmuckstücke und Waffen von erlesener Qualität und oft älter als die Wälder, die sie durchstreifen.

Weltsicht: Die Wald-Amaunir leben als Wanderer. Anders jedoch als die Djamaunir, die die Straßen des Imperiums ihr Zuhause nennen, sucht ein Wald-Amaunir stets das schattige, grüne Zwielicht der Wälder. Eine Legende erzählt, dass nach einem bitteren Kampf NaOr, das Leben, den Wald von Amaunath verlassen habe und seither dort NaMar, der Tod, mit seinen Scharen herrsche. Die Katzen von Amaunath seien NaOr gefolgt und seitdem auf der Suche nach einem Ort, der zu einem neuen Amaunath werden könne. Der Wald des NaMar sei ihnen seither verboten – und wird tatsächlich abergläubisch gemieden, was immer wieder zu Differenzen mit den Djamaunir führt, die alljährlich die Nähe von Amaunath suchen. Die endlose Suche nach einer neuen Heimat und die Sehnsucht nach der verlorenen Stätte ihrer Ahnen schlagen sich in den Prophezeiungen des Volkes nieder. Diese besagen, dass es nur ein Amaunath gebe und zugleich die Herrschaft des NaMar unbezwingbar sei, solange auch nur ein Amaunir in seinen Diensten stünde und nicht dem Weg des Waldes folge.

Dass selbst innerhalb der Wald-Amaunir sehr unterschiedliche Auffassungen darüber existieren, wie der 'Weg des Waldes' zu verstehen sei, macht das friedliche Zusammenleben nicht leichter – und einer toleranten Haltung gegenüber den anderen amaunischen Kulturen steht es erst recht im Wege.

Sitten und Bräuche: Die meisten Bräuche der Wald-Amaunir spiegeln die unbarmherzige Härte des Lebens in den Wäldern wider. Sobald eine Katze neun Blattfälle zählt, muss sie beweisen, dass sie notfalls aus eigener Kraft überleben könnte. Feigheit wird zutiefst verachtet. Schwäche, sei sie nun in Jugend, Krankheit, Verletzung oder Alter begründet, wird so lange von der Kraft der Gemeinschaft gestützt, bis die Sippe keinen Sinn mehr in dem belastenden Leben sieht und es dem Tod überantwortet. Lange, traurige Abschiedsszenen und ein schneller Tod durch die Hand des nächsten Angehörigen sind dann die Regel. Die Toten werden dem Wald überantwortet, so dass bald nichts mehr an ihre

sterbliche Hülle erinnert. Ihr inneres Selbst hingegen soll die Nähe NaOrs suchen und sich den Mutproben seiner Gefolgschaft stellen, auf dass die Seele des Amaun die kommenden Bezwinger NaMars unterstützen kann. Wenn sie diese Prüfungen besteht, so heißt es, werde sie in allen kommenden Zeiten der Sippe voranziehen und NaOrs lebendes Gefolge leiten und beschützen.

Geheimnisse: Auch wenn den Wald-Amaunir Sesshaftigkeit fremd ist, gibt es in den tiefsten Wäldern Bauten, deren Reliefs und Standbilder derart eindeutig vom Kampf des Lebens gegen den Tod erzählen, dass sie den Wald-Amaunir zugeschrieben werden müssen. Warum diese ihre Kräfte verschlissen, um an manchen Orten gewaltige Wehrtempel zu errichten, weiß niemand. Kein Amaun des Waldes würde jemals das Geheimnis dieser Bauten preisgeben – und kein imperialer Beamter würde dem Geschwätz über einen mythischen Krieg zwischen Leben und Tod Beachtung schenken, der in weiter Zukunft liegt und über das Schicksal ganz Myranors entscheiden wird.

Erscheinungsbild: Die Wald-Amaunir sind kleiner und kompakter als ihre südlichen Verwandten, besitzen ein dichteres Fell und wirken durch ihre kraftvolle Geschmeidigkeit zugleich auch wilder. Weste und Schurz aus dünnem Leder sind mit Fransen und bunten Knochenstickereien geschmückt. Vom Gürtel hängen knielange Streifen des kostbarsten Pelzwerks herab, mit dem sie sich Pheronos gewogen halten wollen. Die Schmuckstücke und Amulette aus Elfenbein und Steinholz werden von Generation zu Generation weitergereicht. Bei jungen Kämpfern ist zudem ein kunstvoll beschnitzter Knochen als Nasenschmuck verbreitet.

Bevorzugt werden scharfe Hiebwaffen (Schnitter), halblange Stichwaffen (Speere und Stoßdolche) und Schleudern sowie pflanzliche Jagdgifte und Heilmittel.

Wald-Amaunir

Generierungskosten: 9 GP

Modifikationen: GE +1, +1 LeP, +3 AuP
SO-Maximum: –

Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Gift
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Verbindungen, Schulden, Geiz, Neid

Kämpfer-Professionen: Söldner, Tempelwächter, Stammeskrieger, sonstige Kämpfer (außer Klosterkrieger)
Reisende Professionen: Bote, Großwildjäger, Hirte, Karawanenführer, Kundschafter, Prospektor, Straßenräuber
Gesellschaftliche Professionen: Legendensänger
Handwerkliche Professionen: Tagelöhner, Tierbändiger
Magische Professionen: BaLoa, Geisterkrieger, Magiedilettant
Priesterliche Professionen: Priester des amaunischen Pantheons

Talente
Kampf: Dolche +1, Raufen +2, Säbel +1, Speere +1, Wurfspeere +1
Körper: Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +2, Wildnisleben +2
Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: Muttersprache Gemein-Amaunal, Myranisch +4
Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +1

Die Djamaunir

Die Djamaunir sind haus- und heimatlose Wanderer der imperialen Straßen: Gaukler, Scharlatane und Musikanten.

Lebensraum: In allen Teilen des Imperiums sind Djamaunir anzutreffen, nur zu weit nach Süden reisen sie nicht. Die dichten Urwälder sind ihnen unangenehm.

Lebensweise: Das Leben der Djamaunir spielt sich am Rande der Straßen ab. Ihre Schlafstellen schlagen sie in Bäumen auf oder errichten sie in eigentümlichen, trichter- oder pilzförmigen Zelten. Sie reisen entweder zu Fuß oder in kleinen Wagen, die von Maultieren gezogen werden.

Die Djamaunir üben kein Handwerk aus, sind jedoch geschickt genug, um ihre eigenen Sachen zu flicken. Sie leben als Jäger und Wilderer, vor allem aber als Tänzer und Akrobaten, Gaukler und Scharlatane – und notfalls auch als Diebe und Einbrecher. Von Almosen und Beute kaufen sie das, was sie benötigen: Nepetakraut als Rauschmittel, rohes Fleisch als Nahrung, bunte Bänder und klingelnden Schmuck als Verzierung. Die Djamaunir leben und wandern in Sippen von ein paar Dutzend Seelen. Eine solche Sippe wird von einer Großmutter regiert; um die Aufzucht der Kinder kümmert sich die gesamte Gemeinschaft, Männer wie Frauen.

Weltsicht: Das höchste Prinzip der Djamaunir ist die 'Ewige Freude'. Sie gilt als der Ursprung allen Lichts und Lebens, schöpferisch und chaotisch zugleich. Im Rausch kommt man der Ewigkeit näher, ohne sie ganz erreichen zu können. Dem steht 'die Kälte' gegenüber, die sich in Erstarrung, Ernst- und Sesshaftigkeit äußert. Die meisten Sterblichen sind ihr verfallen, und auch wenn sie in Worten noch der Freude huldigen, haben nur die Djamaunir – so sind sie überzeugt – ein freudvolles Leben bewahrt.

In vielen ihrer Märchen spielt die 'Alte Zeit' eine Rolle, als die Freude in Gestalt der Königin RaDja leibhaftig im Wald von Amaunath lebte, von wo sie durch das Kommen der Kälte verjagt wurde. Aus diesem Grund erheben sie schwere Vorwürfe gegen andere Amaunir-Völker, insbesondere die regelrecht 'erfrorenen' Amaunir der großen Städte. Der Djamaun erkennt zwar die Existenz personifizierter Götter an, aber er verehrt sie nicht. Selbst die imperialen Staatsgötter sieht er als Sendboten und Agenten der darüber stehenden Prinzipien an und ignoriert sie.

Sitten und Bräuche: Ihre religiöse Verehrung von Freude und Heiterkeit lässt Djamaunir selten ernst sein – selbst traurige Anlässe nötigen ihnen noch einige aufmunternde Worte oder Lieder ab. Sarkasmus und Schadensfreude betrachten sie als Entartung der Ewigen Freude, auch wenn sie selbst nicht ganz frei davon sind. Die feurige Djamaunir-Musik mit ihren Tamburinen und Glocken und ihre leidenschaftlichen Tänze sind allgemein berühmt und wegen ihrer offenen Verachtung der künstlerischen Konventionen der imperialen Kultur teilweise auch verrufen. Alljährlich kommen Djamaunir-Sippen aus allen Teilen des Imperiums im Horasiat Valantia zusammen, um hier, am Rande des Waldes von Amaunath, ein rauschhaftes Wiedersehen zu feiern.

Tracht und Bewaffnung: Djamaunir mögen bunte Bänder, die sie sich ins Fell flechten und mit Blütenessenzen bestäuben, vor allem aber lieben sie Ohr- und Nasenringe, an die sie manchmal noch kleine Glocken oder Kettchen hängen. Vor der Kälte schützen Umhänge, die mit bunten Bänder oder Federn besetzt sind. Djamaunir sind gute, aber keineswegs begeisterte Kämpfer, ihre Bewaffnung beschränkt sich meist auf Wanderstäbe und Schleudern, mit denen sie Feldsteine verschießen. Viele von ihnen beherrschen das Wurfmesser zwar meisterlich, doch würden sie ihre Gaukelwerkzeuge nur im äußersten Notfall an einen Feind verschwenden.

Darstellung: Es ist nicht nötig, einen Djamaun als immer lustigen Possenreißer zu spielen – in den meisten Fällen gleitet das mit der Zeit in eher flaue Witze und gequälte Scherzchen ab. Sprichwörtlich ist jedoch sein Optimismus. Selbst wenn es ihm an den Kragen geht, wird er der Lage noch etwas Positives abgewinnen: "Seht's so: Wenn wir den Kampf gewonnen hätten, wären wir mit der Beute direkt dem Steuereintreiber in die Arme gelaufen. Das ist ein Zeichen, dass wir nur dann siegen sollen, wenn wir die Trophäen auch behalten können!"

Djamaunir

Generierungskosten: 6 GP

Modifikationen: –
SO-Maximum: 8

Automatische Vor- und Nachteile: Gabe Schnurren +2, Randgruppe
Empfohlene Vor- und Nachteile: Verbindungen, Glück, Glück im Spiel, Soziale Anpassungsfähigkeit
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig

Kämpfer-Professionen: Stammeskrieger, Söldner, Kopfgeldjäger, Leibwächter
Reisende Professionen: alle außer Entdecker, Fischer, Großwildjäger, Hirte, Kundschafter, Seefahrer, Meereskundiger
Gesellschaftliche Professionen: alle außer Legitimat
Handwerkliche Professionen: Bader/Barbier, Fälscher, Medicus, Rattenfänger, Schreiber, Techniker
Magische Professionen: BaLoa, Geisterkrieger, Magiedilettant
Priesterliche Professionen: Priester des amaunischen Pantheons (selten)

Talente
Kampf: Dolche +1, Raufen +3, Stäbe +1, Wurfmesser +2

Körper: Akrobatik +2, Gaukeleien +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Tanzen +2, Zechen +1
Gesellschaft: Betören +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +2

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +2
Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: Muttersprache Gemein-Amaunal, Gemein-Imperial +5
Handwerk: Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Lederarbeiten +1

Die Nyamaunir

Für eine felide Rasse haben die Nyamaunir eine sehr ungewöhnliche Lebensweise gewählt: Sie fürchten weder das Rollen der Wogen noch den salzigen Atem des Meeres, sondern leben als Fischer, Seefahrer und vor allem als Piraten.

Lebensraum: überall an den Küsten und Stränden, Seen und Ufern des Imperiums; ihre Heimatinseln liegen im Nordosten Shindrabars.

Lebensweise: Die meiste Zeit ihres Lebens verbringen die Nyamaunir auf See. Sie werden entweder auf einem Schiff geboren oder in jüngsten Jahren mit an Bord genommen, und viele können früher schwimmen und in die Takelage klettern als laufen. In fast allen Häfen gibt es Wohntürme, die anlegende Nyamaunir willkommen heißen und ihre Beute weiterverkaufen, seien es nun fangfrische Fische und Meeresfrüchte, kostbare Handelswaren – oder das Beutegut überfallener Schiffe. Denn die Nyamaunir lassen keine Gelegenheit aus, Beute zu machen – und manch unglücklicher Seefahrer hat sich schon als Sklave wiedergefunden, nachdem sein Schiff von den Wogenjägern eingeholt wurde. Als Händler und Räuber stellen die Nyamaunir nur wenig selbst her – mit Ausnahme des berühmt-berüchtigten Mau-Rua, einer Würze aus vergorenem Fisch, Salz und Essig, die von allen Amaunir als Marinade geschätzt wird.

Weltsicht: "Wir lieben den Wind, der uns das Fell kämmt, wir lieben den Wind, der uns den Pelz salzt", heißt es in einem Lied der Nyamaunir. Die wichtigste Göttin der Wogenjäger ist NyAkh, die Windsbraut, die im ewigen Zwist mit der nachtblauen Charypta liegt, dem Schrecken der tiefen Meere. Ihr zu Ehren wollen die Nyamaunir aller Welt beweisen, dass man die düsteren Tiefen nicht fürchten muss, sondern wie der Wind über sie hinwegbrausen kann.

Sitten und Bräuche: Während das Segeln für die Nyamaunir ein Genuss ist, ist das Tauchen eine Mutprobe, da sie um zahlreiche Schrecken der tiefen See wissen. Viele Prüfungen, seien es nun Aufnahmeprüfungen für die Schiffe oder Mannbarkeitsriten, führen daher unter Wasser, manche gar auf den Meeresboden, wo sie versunkene Schätze als Trophäe bergen sollen. Die schmalen Schiffe der Nyamaunir besitzen Segel in der Form von Drachenflügeln, die schwenkbar und paarig angeordnet sind. Viele ihrer Sagen ranken sich um Winddrachen: Sie selbst stellen NyAkh als schlanke Drachin mit hübschem Katzenkopf dar und behaupten, dass ihre wahre Heimat auf den Dracheninseln fernab im Südosten liegt.

Tracht und Bewaffnung: Anders als die übrigen Amaunir tragen die Nyamaunir zum Schutz vor Gischt und Salz meist weite Kleidung, die den ganzen Körper, bisweilen sogar den Schwanz bedeckt. Hinzu kommen bunte Kopftücher. Ketten und Ohrringe mit Federn, Perlen, Korallen und Muschelschalen sind sehr beliebt, bei wohlhabenden Nyamaunir auch Silberschmuck. Fast jeder von ihnen trägt Amulette und Talismane, die gegen die Gefahren der Meerestiefen schützen sollen. Als Waffen verwenden sie Hau- und Entermesser, für jene Aufgaben, für die ihre Krallen zu schwach sind.

Darstellung: Nyamaunir sind offen und unbeherrscht, die Verstohlenheit der Stadtbewohner ist ihnen fremd. Ihre Überlegenheit zur See lässt sie an Land selbstbewusst und geradeheraus auftreten: Mit einer glatten Oberfläche über verborgene Heimtücke hinwegzutäuschen ist typisch für das tiefe Meer, nicht aber für die Kinder der Windsbraut.



Nyamaunir

Generierungskosten: 7 GP

Modifikationen: CH –1, GE +1
SO-Maximum: –

Automatische Vor- und Nachteile: Gabe Schnurren +1, Richtungssinn
Empfohlene Vor- und Nachteile: Talentschub 'Schwimmen'
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Meeresangst

Kämpfer-Professionen: Seesöldner, Tempelwächter, Stammeskrieger, Dschungelkämpfer, Leibwächter, Kopfgeldjäger, Sklavenjäger
Reisende Professionen: Bote, Entdecker, Fischer, Handelsagent, Holzfäller, Pirat, Schiffer, Schmuggler, Seefahrer, Meereskundiger
Gesellschaftliche Professionen: Bettler, Dieb, Legendensänger, Spitzel
Handwerkliche Professionen: Handwerker, Tagelöhner, Tierbändiger, Wirt, Wundarzt
Magische Professionen: BaLoa, Geisterkrieger, Magiedilettant

Priesterliche Professionen: Priester des amaunischen Pantheons

Talente
Kampf: Dolche +1, Raufen +3, Säbel +1, Wurfbeile +1
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: Fischen/Angeln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1, Sternkunde +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Gemein-Amaunal, Shindrabarisch +4, Myranisch +4
Handwerk: Boote Fahren +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +1, Seefahrt +1

Die Makshamauni

Diese Amaunir sind die Bewohner eines Landes, das sie selbst beherrschen und durch ihre Lebensweise prägen. Mehr Informationen über Makshapuram und seinen kulturellen Hintergrund finden Sie ab Seite 74.

Lebensraum: Makshapuram, wobei die Hochblüte ihrer Kultur vor allem in den Städten anzutreffen ist. Je weiter man in das dünn besiedelte Hinterland vordringt, desto einfacher gestaltet sich der Alltag der Amaunir.

Lebensweise: Im schwülen Klima Makshapurams hat sich eine städtische Kultur entwickelt, die sowohl der Vorliebe der Amaunir für Wärme und ihrer Abneigung gegenüber Nässe Rechnung trägt als auch ihrer Genusssucht und Verspieltheit. Sie drückt sich in von Licht durchfluteten, weiß gekalkten Gebäuden mit weitläufigen Sonnenterrassen und -balkonen aus, in hoch geschwungenen Brücken, einer verspielten Ornamentik und üppig wuchernder, bunter Pflanzenzier. All diese Städte liegen auf Hügeln oder an Berghängen, hoch über den damp-

fenden Wäldern, Sümpfen und den feuchten Feldern, Weiden und Behausungen der menschlichen Dienerschaft. Dreh- und Angelpunkt des städtischen Lebens ist der amaunische Adel, als Gründer, Nutznießer und Bewahrer gleichermaßen. Der jeweils mächtigsten Adelsfamilie gehört die Loyalität und die fatalistische Liebe der Menschen. Mögen die Herrscher und ihre amaunischen Verwandten, Freunde und Günstlinge sich launisch, großzügig oder in wilden Spielen als zerstörerisch erweisen, ein Mensch wird ihre Schönheit, ihren Mut und ihre Weisheit kaum jemals in Zweifel ziehen. Ein von den Amaunir erhobener Mensch – ein talentierter Künstler, Handwerker oder einer der wenigen, gleichsam entrückten Auserwählten der Tempel – genießt unter den Seinen größtes Ansehen.

Weltsicht: Die städtischen Makshamauni leben in der Gewissheit, dass ihnen das Land, seine Menschen und selbst die Heiligen Echsen der Sumpfweiden gehören. Die Gefolgschaft und Bewunderung der niederrangigen Amaunir – das Gefolge der Adligen und die Landbevölkerung – und erst recht der Menschen sehen sie als Selbstverständlichkeit an, und so wird kaum ein Makshamaun einen Sinn darin sehen, etwas anderes als sich selbst und seine Freunde in den Mittelpunkt des Lebens zu stellen. Adliger Amaunir streben nach größtmöglichem Genuss, wobei träger Müßiggang ebenso erstrebenswert sein kann wie der ausgelassene Wettlauf zweier junger Amaunir, ohne Rücksicht auf Marktstände und Sänften, oder die Vollendung eines Kunstwerkes. Ein Makshamaun ist sprunghaft, eigensinnig, neugierig, eitel, aber alles, was er tut, geschieht mit voller Hingabe – für kurze Zeit. Nur Freundschaften bestehen länger als 'die Zeit zwischen den Regen', die Spanne eines Tages.

Sitten und Bräuche: Der Tag des makshapurischen Adels stellt eine Abfolge lustbetonter Beschäftigungen dar, wobei sich Ruhen, Putzen, Essen und Naschen, Spielen und die Liebe in ewiger Variation wiederholen. Ein Amaun 'arbeitet' nicht. Entweder sieht er seine Arbeit als Spiel an – und das ist sogar häufig der Fall –, oder er wurde ganz offensichtlich vom Glück verlassen und ist nun gezwungen, ein 'unwürdiges' Leben zu führen. Selbst die Künstler unter den Makshamauni fertigen nur den Entwurf für ein Schmuckstück, eine Statue oder eine Gartengestaltung selbst an und überlassen die Ausführung menschlichen Arbeitern. Gelingt es einem talentierten menschlichen Handwerker, mit eigenen Werken den Geschmack der Amaunir zu treffen – was nicht einfach ist –, so ist ihm Aufmerksamkeit und ein gutes Auskommen sicher. Die Makshamauni lieben filigrane Schmuckstücke für Arme, Stirn und Schwanz, leichte, reich verzierte Stoffe als Schleier oder rituelle Robe, Waffen von erlesener Qualität für ihre – meist harmlosen – Wettkämpfe, aufwändige, bequeme Möbel sowie Zierrat in jeder Form. Handgelenke und Oberarme ziert oftmals eine aufwändige Schmuckrasur. Sprichwörtlich ist das rituelle Putzen, Schmücken und Einpudern, das insbesondere vor und nach dem verhassten mittäglichen Regenschauer zelebriert wird, während dessen sich die Amaunir in ihre privaten Gemächer zurückziehen. Ihre spontanen Feste, Gelage und Jagden sind berühmt, ihre Duelle und Turniere, bei denen auch die menschlichen Untertanen die Wettleidenschaft packt, kaum weniger. Bestimmte Termine für all diese Festivitäten gibt es nicht. Nur die alljährliche Regenzeit des Radjabor gehört ausschließlich der Familie und der selbstverlorenen Träumerei.

Da der makshamaunische Adel bei schwereren Vergehen zu impulsiven, schnellen Strafen neigt und ebenso schnell wieder verzeiht und nachhaltig belohnt, ist wenig über die grausamen Bräuche bekannt, mit denen er seine Untergebenen diszipliniert. Die schlimmste Strafe jedoch trifft einen Amaun, der wiederholt Missfallen erweckt und zum Ro-Kur wird: Ihm wird aller Besitz genommen, die Ohrspitzen werden gestutzt, der Schwanz geschoren, und zuletzt stößt man ihn auf die Gassen der Unterstadt hinaus. Die folgende Hetzjagd durch die menschlichen Untertanen überlebt kaum einer dieser Ausgestoßenen, ob Mann oder Frau – und wem es doch gelingt, den töten die Wälder.

Makshamauni
Generierungskosten: 5 GP

Modifikationen: –

SO-Minimum: 7

Automatische Vor- und Nachteile: Gabe Schnurren +3, Arroganz 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Breitgefächerte Bildung, Verbindungen, Eitelkeit
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Eisern, Kampfrausch, Kurzatmig

Kämpfer-Professionen: Tempelwächter, Gardist, Söldner, Athlet, Gladiator, Leibwächter
Reisende Professionen: Bote, Entdecker, Großwildjäger, Handelsagent, Straßenräuber (nur Ro-Kur)
Gesellschaftliche Professionen: alle; Bettler, Dieb und Gaukler nur Ro-Kur
Handwerkliche Professionen: Apothecar, Medicus, Techniker, Tierbändiger
Magische Professionen: BaLoa, Magiedilettant, Geisterkrieger (selten)
Priesterliche Professionen: Priester des amaunischen Pantheons

Talente
Kampf: Dolche +1, Raufen +1, Säbel +1, Speere +1, Wurfmesser +1
Körper: Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Tanzen +1, Zechen +1
Gesellschaft: Betören +2, Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +2
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Philosophie +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2
Sprachen/Schriften: Muttersprache Gemein-Amaunal, Zweitsprache Makshapurisch, Hiero-Amaunal +4, Myranisch +4, Amaunische Silbenzeichen +3, Mahapratische Silbenzeichen +3
Handwerk: Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Gift +2

Die Arrhabash, Adlige des Reiches Rhacornos

In Rhacornos herrschen Leonir aus dem Volk der Arrhabash über unterworfenen Menschen und haben eine recht komplexe Kultur entwickelt.

Lebensraum: Inzwischen leben fast alle Rudel der Arrhabash in Rhacornos. Jedoch kann man nahezu überall auf reisende Adlige treffen.

Lebensweise: Auch in der Sesshaftigkeit bewahren die Leonir ihre alten Sitten, wie es der erste rhacornische Monarch Rhamnis angeordnet hat, doch heute tun sie das eher symbolisch und aus Nostalgie. Auch wenn sie es nicht zugeben würden, so sind sie doch 'weich' geworden, wenn man die Maßstäbe ihrer wilden Vettern anlegt: Sie genießen das Leben des Adels; sie feiern, jagen und stählen ihren Körper spielerisch für Wettkämpfe, die bittere Entbehrung der Steppe aber ist ihnen fremd.

Alle männlichen Adligen sehen sich als Krieger mit einem strengen Ehrenkodex, der ihnen verbietet, ihren Stand zu entehren, indem sie arbeiten, um Geld feilschen oder anderen unehrenhaften Geschäften nachgehen: Ein Krieger nimmt (von den ihm untergebenen Menschen), was er braucht, und verschenkt, was er nicht braucht. Erst ab dem Preis eines Blutbullen beginnt der Krieger, Werte ernst zu nehmen. Die Rudelanführer dienen dem Monarchen oder seinen Feldherren als Kriegs- und Gardehauptleute, deren Truppen sich aus ihren eigenen Familienmitgliedern zusammensetzen. Im Verhältnis zum Anführer des Rudels gibt es für einfache Krieger nur zwei Möglichkeiten: Entweder sie dienen ihm völlig ergeben und verteidigen seine Ehre und seine Frauen mit dem eigenen Leben und voller Stolz, oder sie sagen sich von ihm los und ziehen als freie Krieger durch die Lande, bis sie sich erfahren genug fühlen, den Kampf um ein Rudel aufzunehmen. Freie Krieger gelten oft als zwielichtige Gestalten, die die Ordnung und Sicherheit des Rudels aus Ehrgeiz hinter sich gelassen haben.

Von den Frauen des Rudels wird weniger bedingungslose Loyalität erwartet, vor allem aber sind sie nicht an den Kriegerkodex gebunden und dürfen gewerbliche Berufe ergreifen – allerdings nur 'herrschende', wie Kauffrau, Verwalterin, Scholarin oder Opferpriesterin, nicht jedoch 'dienende' Tätigkeiten, die das Rudel entehren würden. Kinder genießen viele Freiheiten und Schutz, Erwachsene hingegen sind allgemein stets angehalten, ihren Rang zu verteidigen. Dass selbst kleine und nahezu unbedeutende Rechtsstreitigkeiten in der Arena ausgetragen werden, ist für Nicht-Leonir nur schwer verständlich.

Weltsicht: Khorr ist der Vatergott der Leonir, ein harter und manchmal launisch-grausamer Gott, der den Kampf und das Blutvergießen liebt. In Rhacornos allerdings wird ihm seine Tochter Rrondr fast gleichberechtigt zur Seite gestellt: Sie steht für Milde durch Ehre und Gerechtigkeit und als die Inspiration hinter dem Kriegerkodex, der erst die Herrschaft in einem geordneten Reich ermöglicht. Nichtsdestoweniger betrachten die Leonir die Welt als die Beute der Starken und verachten Schwäche und Falschheit; Lügner und Wortbrecher gelten als die schlimmsten Verbrecher.

Sitten und Bräuche: Die entbehrungsreichen Ritualkämpfe und Ausdauerprüfungen der Savanne werden in Rhacornos kaum noch durchgeführt. Dagegen ist es eine übliche Männlichkeitsprobe, einen Blutbüffel niederzuringen, der dann auch des Jungkriegers erstes Reittier wird.

Es ist Sitte in Rhacornos, juristische Streitigkeiten durch ritualisierte Zweikämpfe zu entscheiden, und auch in der Fremde wird ein rhacornischer Adliger (anfangs) lieber ein Duell fordern, als sich Argumente anzuhören, da er bei Rrondr den besseren Überblick über 'die Wahrheit der Lage' erwartet.

Tracht und Bewaffnung: Rhacornische Adlige können sich meist Mäntel aus importiertem purpurrotem Tuch leisten, das sie sehr schätzen und den einheimischen, ockerfarbenen Tuchen vorziehen. Sie tragen niemals Ketten, Armbänder oder Ringe, die sie als Sklavenzeichen betrachten, lieben hingegen in die Mähne geknüpfte Bänder, Perlen und Anhänger, seien es traditionelle Trophäen aus Fell und Federn oder Orden und Medaillen im imperialen Stil. Nur der Krieger trägt die Mähne lang und nach rhacornischem Brauch in unzählige dünne Zöpfchen geflochten. Das Scheren der Mähne ist eine zutiefst demütigende und entehrende Strafe für Feiglinge.

Als traditionelle Waffen gilt (neben Zähnen und Krallen) der lange Stoßspeer mit schwertähnlicher Klinge oder die lange Stabkeule. Die Rüstungen aus gehärtetem Büffelleder sind fast so gut wie eiserne; Schilde sind aus dem gleichen Material.

Darstellung: Rhacornische Adlige sind äußerst arrogant und von ihrer natürlichen Überlegenheit überzeugt – selbst als Besucher im (derzeit) verbündeten Imperium. Sie wissen, dass ihnen gemäß des Paktes die Adelstitulatur 'Exzellenz' zusteht, und zögern nicht, sie einzufordern. Es ist daher ratsam, dass Sie Ihrem rhacornischen Adligen ein paar versöhnliche Merkmale geben, damit die Gruppe ihn erträgt – so sollte er im Gegensatz zu seinen Standesbrüdern akzeptieren, dass andere Leute (vor allem Nicht-Krieger) auf ihrem Gebiet fähig und gute Ratgeber sein können.

Arrhabash

Generierungskosten: nach Geschlecht

Modifikationen: –
SO-Minimum: 5

Automatische Vor-/Nachteile: Arroganz 5, Einschüchterndes Gebrüll (Männer +3, Frauen +1)
Empfohlene Vor-/Nachteile: Breitgefächerte Bildung, Verbindungen,
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Gesucht, Goldgier, Magiegespür

Kämpfer-Professionen: Stammeskrieger, Söldner
Reisende Professionen: Entdecker, Großwildjäger (nur Männer), Kundschafter
Gesellschaftliche Professionen: nur Frauen: Höfling, Legendensänger, Müßiggänger, Legitimat
Handwerkliche Professionen: nur Frauen: Handwerker, Tierbändiger
Magische Professionen: Magiedilettant, Xarfarash
Priesterliche Professionen: Priester des leonischen Pantheons

Talente
Kampf: Raufen +2, Bastardstäbe *oder* Hiebwaffen +1
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Schwimmen +1, Sich Verstecken +1
Gesellschaft: Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +3
Wissen: Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Leonal, Myranisch +6
Handwerk: Abrichten +1, Heilkunde Wunden +1, Lederarbeiten +1

zusätzlich je nach Geschlecht

Männer (7 GP): Raufen +2, Wurfspeere +1, Bastardstäbe *oder* Hiebwaffen +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +2, Fährtensuchen +2, Orientierung +1, Rechtskunde +1, Abrichten +1, Viehzucht +1

Frauen (5 GP): Klettern +1, Schleichen +1, Schwimmen +1, Sich Verstecken +1, Menschenkenntnis +1, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +1

Die Thyarkhash, Kämpfer im imperialen Exil

Der Vormarsch der grausamen Draydal und ihrer untoten Ghulenheere hat ganze Leonirrudel gezwungen, die wilden Savannen zu verlassen – und oft zieht es sie ins Imperium, wo sie als kampfstarke Zuwanderer bereitwillig aufgenommen werden, sofern sie geloben, die dortigen Gesetze zu achten und dem Imperium zu dienen.

Lebensraum: Thyarkhash kann man im gesamten südlichen Imperium finden, wo das warme Buschland wenigstens ein wenig an die heimatlichen Savannen erinnert. Innerhalb der jeweiligen Provinz werden sie in der Regel in den wildesten Gebieten weit abseits der Städte und Domänen angesiedelt und mit Jagdrechten oder gar einer Herde magerer Rinder ausgestattet.

Lebensweise: Auch in imperialen Diensten versuchen die Leonir, den Lebensstil ihrer verlorenen Heimat zu bewahren – wesentlich intensiver, als es etwa ihre zivilisierteren Vettern, die Herren von Rhacornos, tun. Zwar haben sie auf Befehl des Imperiums ihre alten Stammesbande aufgeben und sich dem neuen Stamm der Thyarkhash anschließen müssen, dessen nominelles Oberhaupt der Thearch selbst ist. Dennoch haben sie ihre alten Sitten nicht vergessen. Sie zu bewahren ist im Imperium allerdings schwierig: Wenn sie überhaupt Herden besitzen, dann kleine, magere und schwache Tiere (gemessen an der prallen Kraft eines Blutbüffels), denen man nicht regelmäßig Blut abzapfen kann und die unter dem Gewicht eines Leonir-Mannes hilflos zusammenbrechen würden. Also haben sich die meisten Frauen der Jagd auf Hirsche, Khardane und Wildschweine zugewandt.

Weltsicht: Khorr verachtet die Schwachen – doch die Immigranten haben die entscheidende Schlacht verloren, und wenn schon nicht selbst, dann zumindest ihre Ahnen. Darum haben sie das Recht eingebüßt, Khorr offen zu huldigen, und gedenken seiner im Stillen und ohne dass sie durch Blutopfer seine Aufmerksamkeit und vielleicht seinen Zorn erregen. Auch den traditionellen Namen Khorrash für die leonische Rasse verwenden sie nicht mehr. An seiner Stelle folgen die Thyarkhash einem neuen Gott: Thyarkh, der Sternenherrscher, wie sie den Thearchen nennen. Um ihm als stolze Leonir dienen zu können, müssen sie ihn als den Herrn der Welt betrachten, der ihnen ein Land, Herden und einen Lebenszweck gegeben hat – und wenn sie auch die höheren Würdenträger und Offiziere des Imperiums als Thyarkhs Sendboten und Priester anerkennen, so betrachten sie sich selbst als nichts Geringeres als die Elitegarde des Gottherrschers: hart und unbeugsam. Noch einmal werden sie nicht ihre Heimat verlieren.

Sitten und Bräuche: Welche Härte die Thyarkhash von sich selbst verlangen, zeigt sich bereits daran, dass alle männlichen Kinder nach der Geburt einer gnadenlosen Untersuchung unterzogen und sie, sollten sie verkrüppelt oder zu schwach erscheinen, getötet werden.

Um die übrigen Kinder abzuhärten und ihre Ausdauer auf die Probe zu stellen, kennen die Thyarkhash eine Reihe von Prüfungen, die sie den Sitten ihrer Heimat entnommen haben. So werden die Jungen vom ganzen Rudel erzogen und müssen sich ihr rohes, ungewürztes Fleisch erkämpfen – die Verlierer der Ringkämpfe bleiben hungrig. Die männlichen Kinder müssen im Alter von etwa zwölf Jahren in einer Probe beweisen, dass sie ein Rind mit bloßen Händen töten können, erhalten sie aus dessen Leder einen Mantel und dürfen sich mit Waffen üben. Wenn sie dann mit sechzehn von einer mehrtägigen Prüfung in der Wildnis zurückkehren, bei der sie ein größeres Raubtier töten konnten, gelten sie als Männer und Krieger.

Tracht und Bewaffnung: Thyarkhash haben meist nicht die Mittel, ihre Kleidung nach Geschmacksfragen zusammenzustellen. Fast alle tragen einen Mantel aus Fell oder Tuch, um sich gegen den Regen zu schützen. Traditionelle Rüstungen aus Büffelleder sind meist in der Hand der Rudelhäupter. Allgemein gelten von Menschen hergestellte Rüstungen und Waffen als minderwertig, selbst wenn sie objektiv von besserer Qualität sind als die Erbstücke. Als Zeichen ihrer Bußfertigkeit scheren sich Krieger die Schläfen und lassen lediglich zur Unterscheidung mit den völlig entehrten Feiglingen auf dem Scheitel ihre Mähne stehen – allerdings flechten sie diese nicht und tragen auch keine Trophäen darin.

Darstellung: Ein Held aus dieser Kultur sollte bereits im Imperium aufgewachsen sein und die Savannen nur noch aus den Sagen seiner Eltern oder Großeltern kennen. Von seiner Erziehung her ist der Thyarkhash ein melancholischer Vulkan: Er kann lange Zeit mit traurigen Gedanken zubringen, nur um urplötzlich aufzufahren, wenn er sich oder seinen Gott gekränkt fühlt.

Thyarkhash

Generierungskosten: nach Geschlecht

Modifikationen: –
SO-Maximum: 10

Automatische Vor-/Nachteile: Randgruppe
Empfohlene Vor-/Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Richtungssinn, Impulsiv
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Besonde-

rer Besitz, Breitgefächerte Bildung, Fettleibig, Kurzatmig

Kämpfer-Professionen: Imperiale Soldaten, Gardisten, Hausmilizen, Söldner, sonstige Kämpfer (außer Klosterkrieger)
Reisende Professionen: Männer: Großwildjäger, Hirte, Karawanenführer, Kundschafter, Schmuggler, Straßenräuber; Frauen: Bote, Hirte, Karawanenführer, Kundschafter, Maultiertreiber, Prospektor, Schmuggler, Straßenräuber
Gesellschaftliche Professionen: Männer: Gaukler, Müßiggänger, Streuner; Frauen: Gaukler, Legendensänger, Streuner
Handwerkliche Profess.: Männer: Tagelöhner; Frauen: Handwerker, Haussklave, Schreiber, Tagelöhner, Tierbändiger

Magische Professionen: Magiedilettant, Xarfarash (sehr selten; weitere Voraussetzungen: Randgruppe und Gesucht I)
Priesterliche Professionen: keine

Talente
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +2, Wurfspeere +1
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +3
Wissen: Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Leonal, Gemein-Imperial +5

Handwerk: Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Viehzucht +1

zusätzlich je nach Geschlecht

Männer (5 GP): Gabe Einschüchterndes Gebrüll +2; Hiebwaffen +1, Raufen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1, Fährtensuchen +2

Frauen (5 GP): Schleichen +1, Schwimmen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1, Fischen/Angeln +1, Wettervorhersage +1, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1, Abrichten +1, Heilkunde Gift +1, Kochen +1

Die Mhoranash, Hirten der Savanne

Jenseits des Leonir-Reiches Rhacornos leben die meisten Leonir noch immer so wie schon ihre Ahnen vor zehn Jahrtausenden: als Hirten der riesigen Blutbüffelherden.

Lebensraum: die Khamuri-Savanne in Nyranthal westlich von Rhacornos bis zum Oberlauf des Blauen Orismani

Lebensweise: Die karge Landschaft und das von langen Dürreperioden geprägte Klima bieten anpassungsfähigen, wandernden Tieren ein gutes Auskommen, zur Sesshaftigkeit eignet es sich hingegen nicht. So gehören die meisten Leonir hier zum Volk der Mhoranash, der wandernden Hirten. Ihre Lager bestehen aus einem Rund von Lederjurten, das von einem Zaun aus Dorngestrüpp umspannt wird. Ihr wichtigster Besitz sind die Blutbüffel, von deren Blut, Milch und Fleisch sie sich ernähren. Zu einem Rudel gehören etwa ein Dutzend Erwachsene und etliche Kinder, die gemeinschaftlich erzogen werden. Die Frauen sind für die Jagd und die Viehzucht zuständig, die Männer für die Verteidigung der Frauen, Kinder und Büffel gegen die Krieger anderer Rudel, und natürlich für eigene Raubzüge. Der Viehraub gilt als ein ebenso legitimes Mittel, das eigene Rudel zu stärken, wie die Entführung von Bräuten. Somit ist der Kampf das bestimmende Element im Leben eines Mhoranash. Auf diese Weise haben die Leonir seit Jahrtausenden den Besitzanspruch auf ihren Teil der Savanne erfolgreich verteidigt, und selbst die sesshaften Verwandten im Osten bringen ihnen eine gewisse Bewunderung entgegen – und bekämpfen sie gnadenlos, sobald sie einen Vorstoß nach Rhacornos unternehmen.

Weltsicht: Die Savanne ist der Ort der Bewährung. Sie wurde im Kampf geschaffen und wird im Kampf vergehen. Khorr, der Allgewaltige, schritt einst über diese Erde und mähte die Feinde nieder wie das Gras. Wo sich ihr rotes Blut mit seinem goldenen Harn verband, sprossen die ersten Leonir aus dem Boden. Dadurch wurde ihnen ein Teil seiner Kraft und seiner Schönheit zu Eigen, aber auch die Sterblichkeit der Gefallenen. Rrondr, die an seiner Seite war, sah die Furcht, die der Tod in seiner Willkür diesen kleinen Geschöpfen einflößte, und ersann die Regeln der Kriegerehre, damit ihre Schützlinge einen Weg zum Überleben hatten, und als barmherzige Beschützerin der Schwachen wird sie auch verehrt. Khorrs Sohn Brassach schuf den ersten Blutbüffel aus Götterblut und schenkte ihn den Leonir. Seitdem sind alle Büffel ihr rechtmäßiges Eigentum, und wenn andere Völker sie besitzen, müssen sie sie gestohlen haben. Den ersten Leonir, Xarch, ließ Khorr das Verborgene Wissen um den Tod und das Leben erkennen, damit er es bewahre und nutze. Damit wurde er unsterblich und zum Schutzherrn der Schamanen und Geisterbeschwörer. Herausragend ist die Stellung der Weisen, die die Wege der Ahnen zu deuten verstehen und damit die Wanderung der Sippe bestimmen. Als Mittler zwischen Verstorbenen, Lebenden und Xarch selbst leiten sie alle Zeremonien und haben großen Einfluss, wenn es um lebenswichtige Entscheidungen geht – sei es der Entschluss zum Kampf, Raubzug oder Handel, sei es ein Richtspruch oder ein neues Bündnis.

Sitten und Gebräuche: Ab dem 14. Sommer leben junge Männer in abgesonderten Kriegerbünden und erleben eine harte, unerbittliche und auf rrondrgefällige Art liebevolle Schulung im Kampf mit und ohne Waffen. Erst wenn sie bis zum 30. Sommer überlebt haben, erhalten sie das Recht, außer Büffeln für das Rudel auch Frauen für sich selbst zu rauben. Die tief verwurzelte Ahnenverehrung lässt wenige Leonir ihr Rudel verlassen, einige brechen jedoch mit der Tradition – sei es aus Neugier oder Auflehnung gegen die Gebräuche ihrer Ahnen – und ziehen fort, um in der Fremde ihr Glück zu suchen.

Tracht und Bewaffnung: Mhoranash tragen meist nur ockerfarbene Tuche am Leib, die zusätzlich mit Blut gefärbt werden. Als Trophäen knüpfen die Krieger sich Bänder, Perlen und Anhänger aus Fell und Federn in die ansonsten offene Mähne. Neben Zähnen und Krallen kennen sie als Waffen den Stoßspeer und die lange Stabkeule.

Darstellung: Mhoranash sind echte Wilde – wirkliche Loyalität empfinden sie nur ihrem Volk und ihrem Rudel gegenüber. Andererseits gibt es für einen Mhoranash nur ein 'Ja' oder 'Nein', und er hält seine Zusagen. Für ein vorsichtiges 'Vielleicht' gibt es in ihrer Sprache noch nicht einmal ein Wort.

Mhoranash
Generierungskosten: nach Geschlecht

Modifikationen: –
SO-Maximum: –

Automatische Vor- und Nachteile: Einschüchterndes Gebrüll (Männer +3, Frauen +1)

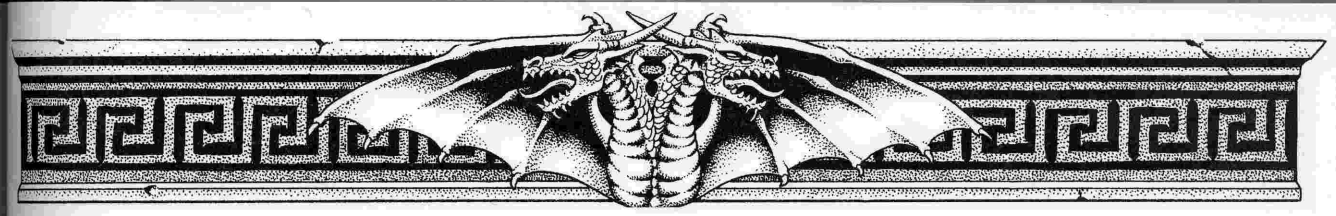
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Richtungssinn, Kampfrausch, Zäher Hund, Raumangst
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Breitgefächerte Bildung, Fettleibig, Kurzatmig

Kämpfer-Professionen: Stammeskrieger, Söldner
Reisende Professionen: Männer: Hirte, Jäger, Karawanenführer, Kundschafter, Schmuggler, Straßenräuber; Frauen: Bote, Hirte, Jäger, Karawanenführer, Kundschafter, Maultiertreiber, Schmuggler, Straßenräuber
Gesellschaftliche Professionen: Männer: Streuner; Frauen: Legendensänger, Streuner
Handwerkliche Professionen: Männer: Tagelöhner; Frauen: Handwerker, Tagelöhner, Tierbändiger
Magische Professionen: Xarchash (nur Frauen), Magiedilettant, Xarfarash (selten, nur Männer)
Priesterliche Professionen: Priester des leonischen Pantheons

Talente
Kampf: Raufen +3, Wurfspeere +1
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +3
Wissen: Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Leonal
Handwerk: Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

zusätzlich je nach Geschlecht

Männer (5 GP): Hiebwaffen +2, Raufen +1, Bastardstäbe *oder* Speere *oder* Infanteriewaffen +2



Frauen (7 GP): Dolche +1, Infanteriewaffen +1, Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1, Fährtensuchen +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +2, Myranisch +5, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Viehzucht +2

Die Wilden Jäger-Pardir

Die Pardir der Regenwälder zählen zu den wildesten und gefährlichsten Völkern Myranors.

Lebensraum: Vor allem im Dschungel westlich des Meeres der Schwimmenden Inseln leben noch zahlreiche Pardir ungestört von jeder Zivilisation.

Lebensweise: Die wilden Pardir sind ausschließlich Jäger, wobei sie auch menschliche Reisende und deren Reittiere als Beute betrachten. Nur wenige Stämme sind so fortgeschritten, dass sie den Stummen Handel kennen, bei dem sie den Kaufleuten aus dem Imperium gar nicht nahe kommen, sondern beide Seiten abwechselnd ihre Tauschwaren auf einer Lichtung platzieren.

Als gute Kletterer leben sie am liebsten in Bäumen, wo sie einfache, windgeschützte Konstruktionen aus Fellen und Ästen errichten, die mit Pelzen und Wolle zu Schlafnestern ausgepolstert werden.

Weltsicht: "Über der sichtbaren Welt liegt die Unsichtbare Welt, und dort leben viele Geister, von denen die mächtigeren Dämonen und die mächtigsten Götter heißen. Sie belauern sich gegenseitig und haben ihren Spaß daran, die Bewohner der sichtbaren Welt gegeneinander kämpfen zu lassen. Doch durch diese Kämpfe herrscht immer Getümmel auf den Schlachtfeldern, und es fällt immer viel Fleisch für uns ab, warum also sollen wir damit hadern?"

Allgemein sind Pardir davon überzeugt, dass die Welt feindlich oder zumindest neidisch ist: Jeder Erfolg muss ihr abgerungen werden, und es ist oft nötig, die Götter (die meist als diffuse Masse zänkischer Machthaber gesehen werden) zu überlisten. Durch gezielte Selbstfolter zwingt ein Pardir die Götter, ihre für ihn bestimmten Plagen zurückzuhalten.

Sitten und Bräuche: Berüchtigt geworden ist die Sitte der Pardir, ihre Gefangenen tagelang zu Tode zu foltern und anschließend zu verzehren. Durch die langen und schweren Qualen werden im Körper des Opfers Säfte erzeugt, die die Pardir in einen lustvoll-blutrünstigen Rausch versetzen. Fleisch und Blut zu Tode gehetzter Beutetiere oder gefolterter Gefangener gilt ihnen daher als eine Delikatesse, die den erwachsenen Kriegern des Stammes vorbehalten bleibt.

Tracht und Bewaffnung: Wilde Pardir tragen keinerlei Kleidung, nur Schmuck aus Federn und Fellen ihrer Beutetiere (oder Stammesfeinde). Außer Keulen, die sie manchmal auch schleudern, verwenden sie keine Waffen im Nahkampf, denn sie verlassen sich auf ihre Zähne und Krallen.

Darstellung: Pardir sind nicht dumm – aber ihre Interessen sind sehr eingeschränkt: Sie können sich gut erinnern, wo man leicht Tapire fangen kann; doch wie viele Tiere genau sie in den letzten Tagen gefressen haben, ist für sie völlig irrelevant. Entsprechend muss ein anderer (erst recht ein Mensch) einen sehr großen Eindruck auf sie machen, damit sie sich an ihn als Person überhaupt erinnern können. Auch sind ihnen zeitliche Distanzen fast gleichgültig – was einmal vorbei ist, kann ebenso eine Woche wie ein Jahr her sein.

Man kann einen Pardir leicht überreden, ein neues Abenteuer in Angriff zu nehmen – doch wenn die Anreise länger als einen Tag dauert, wird er quengeln wie ein kleines Kind.

Wilde Jäger-Pardir

Generierungskosten: 4 GP

Modifikationen: LeP +1, MR –1
SO-Maximum: 7

Automatische Vor-/Nachteile: –
Empfohlene Vor-/Nachteile: Blutdurst
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Fettleibig, Geiz, Neid

Kämpfer-Professionen: Stammeskrieger, Dschungelkämpfer, Tempelwächter, Söldner (selten)
Reisende Professionen: Jäger, Kundschafter, Straßenräuber
Gesellschaftliche Professionen: –
Handwerkliche Professionen: –
Magische Professionen: Shurrhokach, Geisterkrieger, Magiedilettant
Priesterliche Professionen: keine

Talente
Kampf: Hiebwaffen +1, Raufen +3, Ringen +1, Speere +2, Wurfspeer *oder* Wurfbeil +2
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +1, Wildnisleben +2
Wissen: Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Pardiral
Handwerk: –

Die halbwilden Söldner-Pardir

Obgleich sie disziplinlos und schwer zu lenken sind, haben sich Pardir auch außerhalb ihrer heimatlichen Dschungel als fähige Kämpfer erwiesen und werden daher von fast allen Reichen Myranors unter Sold gehalten.

Lebensraum: Vor allem die Teilreiche von Makshapuram verwenden Pardir als Söldner, im geringeren Maße auch das Imperium. Die Pardir Draydalins müssen hier unberücksichtigt bleiben, da sie den Draydal eher aus religiöser Ergebenheit folgen denn als Söldner.

Lebensweise: Zu den erwähnten Schwierigkeiten im Umgang mit Pardir-Söldnern gehört, dass sie das Konzept des Geldes kaum begreifen und dem Gold wenig Wert beimessen. Wenn man sie aber mit Viehherden entlohnt, kommt es unweigerlich zu einem großen, blutigen Schlachtfest, an dessen Ende die Pardir sich mit soviel Fleisch vollgestopft haben, dass sie wochenlang im Halbschlaf liegend verdauen müssen. Am effektivsten ist es also, sie mit Waffen und Schmuck zu besolden und ihnen ansonsten ein Jagdgebiet zuzuweisen – was aber den Nachteil birgt, dass sie sich nach Ende des Kontraktes keineswegs leicht fortschicken lassen und oftmals zu Räubern und Viehdieben werden, die die umliegenden Landstriche terrorisieren. In Makshapuram ist die Lage einfacher, da die amaunischen Adligen an den Umgang mit Pardir gewöhnt sind und die menschlichen Untertanen gelernt haben, unter einem pardischen Kriegerstand zu leben und sich mit den Söldnern zu arrangieren.

Auch fern der Heimat bevorzugen Pardir hochgelegene Schlafplätze in Bäumen oder auf Dächern.

Weltsicht: Pardir-Söldner glauben an die Feindseligkeit der Welt und der Götter. Wenn sie doch einem bestimmten Gott folgen, dann ist es meist Fherrorrach, den sie als den Freigeist und Rebellen unter den Göttern sehen, der seinen Geschwistern immer wieder Fallen stellt und Streiche spielt.

Sitten und Bräuche: Die wenigsten Pardir verzichten als Söldner auf ihre alten Bräuche – nur das Foltern und Verzehren der Gefangenen wird ihnen meist durch ihren Kontrakt verboten, zumindest so lange, bis ein Offizier sichten konnte, ob wichtige Leute darunter sind, die nützliches Wissen oder ein fettes Lösegeld einbringen mögen.

Tracht und Bewaffnung: Pardir tragen wärmende Umhänge, die locker über den Rücken fallen und sie beim Klettern nicht behindern. Rüstungen benutzen sie kaum, allenfalls einen Brustpanzer aus dem Fell eines besonderen Beutetiers oder Gegners. Dank ihrer scharfen Krallen verwenden sie kaum Handwaffen. Nur um ihre Reichweite zu vergrößern, tragen sie manchmal kurze Speere. Sie verstehen sich auch auf den Gebrauch von Bögen, wenn sie welche von Menschen erhalten haben.

Darstellung: Um einen überzeugenden Pardir-Söldner darzustellen, sollte man die Gerissenheit des Raubtieres mit der Zielstrebigkeit des Söldlings verbinden – und sich dann überlegen, ob der Held nicht gerade wegen seiner ungewöhnlichen Milde von seiner Sippe verstoßen wurde, denn ein durchschnittlicher Pardir ist schlichtweg zu eigennützig und brutal, um in einer gemischten Gruppe existieren zu können.

Halbwilde Söldner-Pardir

Generierungskosten: 5 GP

Modifikationen: AuP +2
SO-Maximum: 8

Automatische Vor-/Nachteile: –
Empfohlene Vor-/Nachteile: Blutdurst
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Fettleibig, Geiz, Kurzatmig

Kämpfer-Professionen: Stammeskrieger, Söldner, Tempelwächter, Imperialer

Soldat (nur Panthergarde oder Argenit), sonstige Kämpfer (außer Klosterkrieger)
Reisende Professionen: Großwildjäger, Jäger, Kundschafter, Schmuggler, Straßenräuber
Gesellschaftliche Professionen: Dieb
Handwerkliche Profess.: Tagelöhner
Magische Professionen: Shurrhokach, Geisterkrieger, Magiedilettant
Priesterliche Professionen: keine

Talente
Kampf: Raufen +3, Ringen +1, Wurfspeere *oder* Bogen +2
Körper: Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1

Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Götter/Kulte +1, Kriegskunst +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Pardiral, Zweitsprache Gemein-Imperial *oder* Makshapurisch
Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Die Alamar-Ashariel

Zwischen dem Nebelwald und Tharamans Rippen liegt das Land Alamar, jenes Gebiet Myranors, in das die frühen Ashariel vor dem Imperium flüchteten. Das karge Land bietet nur wenig Beute, die ihnen zudem noch von anderen Jägern der Lüfte streitig gemacht wird. Landwirtschaft ist quasi unbekannt, wenn auch an bestimmten Plätzen Kräuter und Beeren ausgesät werden, und Handwerk wird nur als Ausdruck des Geistes und Fokus der Kunst gesehen. Alamar-Ashariel horsten einzeln in Wohntürmen. Um wichtige Dinge zu beraten, kommen die Bewohner eines bestimmten Gebietes zusammen. Eine feste Gesellschaftsordnung oder gar Gesetze gibt es nicht, einzig Bräuche und Traditionen, in denen sich die Achtung vor Alter und Weisheit widerspiegeln.

Lebensweise, Weltsicht und Glaube: Die Alamar-Ashariel sind ein Volk von Jäger-Kriegern und Philosophen, wobei die Jugend ersteren Beruf ausübt, um sich mit höherem Alter zweitem zuzuwenden. Die jungen Ashariel sind wild und ungestüm, Eigenschaften, die sich im Alter wandeln, wenn sie sich an entlegene Plätze zurückziehen, um über die Welt und ihr Schicksal nachzusinnen. Weisheit und Welterkenntnis werden hoch geschätzt und alle Alamar-Ashariel versuchen, sie durch Meditation und philosophischen Diskurs zu erlangen. Verehrt wird die Ordnung des Kosmos als Kind des Chaos, wobei alle 'Entrückten' und 'Jenseitigen', seien es die entsprechenden Stellare, der Gott Chrysir oder einstige Ashariel-Heroen als Mehrer und Vermittler der Ordnung im Chaos, Verehrung genießen, ohne dass sich ein besonderer Kult herausgebildet hätte. Wichtiger ist es, in Einklang mit dem Nairak, dem Weltgeist, der Ordnungsseele des Kosmos zu kommen.

Sitten und Bräuche: Ihr Leben ist einfach, Reichtümer und Güter bedeuten ihnen nichts. Ihre Schätze sind geistiger Art, deshalb beschränkt sich ihr Besitz nur auf das Notwendigste. Menschlichen Zauberern steht man ebenso ablehnend gegenüber wie allen künstlichen Geräten und Fahrzeugen, mit denen sich andere Rassen in der Luft bewegen.

Tracht und Bewaffnung: Im Normalfall sind Alamar-Ashariel unbekleidet bis auf ein Geflecht aus bunten Stoff- und Lederbändern, das rein rituellen Zwecken dient oder schlicht schmücken soll. Nur im Kriegsfall wird ein vielfarbiger Brustpanzer getragen. Dieser wird ergänzt durch Unterarm- und Unterschenkelschienen und künstliche Krallen oder Dorne, die über die Finger herausragen. Als Waffen sind lange Speere und Lanzen oder aus Knochen geschliffene Dolche in Federform üblich.

Darstellung: Wenn Alamar-Ashariel in den Krieg – oder auf Abenteuer – ziehen, suchen sie sich einen Feind aus, den sie sich geradezu zum 'Erzfeind' machen. Wenn sie ihn als würdig erachten, lassen sie ihn sogar nach Überwindung leben, um sich eines Tages erneut mit ihm messen zu können und somit 'an ihm zu wachsen', denn der Kampf zählt mehr als der Sieg. Dieser 'Umgang' mit Feinden kann für Gefährten sehr anstrengend sein, ist aber eine gute Art, das 'etwas andere' Ehrgefühl der Alamar-Ashariel darzustellen. Die Ashariel schwanken zwischen Zornausbrüchen und besinnlichen Momenten. In einem Moment gehen sie zornig auf einen Leonir los, aber sobald die Wut verraucht ist, beschließen sie, dass jetzt der richtige Zeitpunkt ist, um eine Woche zu meditieren.



Alamar-Ashariel

Generierungskosten: 13 GP

Modifikationen: –
SO-Maximum: 9

Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Zäher Hund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Krankheitsanfällig, Pechmagnet

Kämpfer-Professionen: Sturmkrieger
Reisende Professionen: Wolkenspäher
Gesellschaftliche Professionen: keine
Handwerkliche Professionen: keine
Magische Professionen: Windflüsterer, Magiedilettant
Priesterliche Professionen: keine

Talente
Kampf: Dolche +3, Raufen +2, Ringen +2, Speere +4, Wurfspeere +3
Körper: Freies Fliegen +5, Körperbeherrschung +6, Sinnenschärfe +4
Gesellschaft: Etikette –1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln –1, Orientierung +5, Wettervorhersage +5
Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +3, Pflanzenkunde +2, Philosophie +1, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: Muttersprache Asharielitisch, Myranisch +3, Gemein-Imperial +2
Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +4

Die Imperialen Ashariel

Bei der Flucht der Ashariel vor dem Imperium folgten nicht alle Horste dem Aufruf zum Exodus, andere mussten später wegen widriger Umstände ins Imperium zurückkehren und sich desillusioniert ihren Schöpfern erneut unterwerfen. Diese Ashariel haben zahlreiche imperiale Sitten angenommen. Meist verdingen sie sich als Kuriere für die hohen Häuser, doch auch die Myriaden haben einige Ashariel in ihren Reihen, und es geschieht gar, dass ein Ashariel in seiner Sucht nach ständig neuen Rivalen, an denen er sich messen kann, zum Gladiator hinabsinkt. Sofern sie es sich leisten können, beziehen imperiale Ashariel hohe Türme in den Metropolen, doch ärmere Horstgemeinschaften haben schon ganze Amaunir-Sippen aus Stadtvierteln vertrieben, um sich in deren Wohnbäumen einzunisten.

Lebensweise, Weltsicht und Glaube: Der Glaube der Imperialen Ashariel hat sich sehr zu Gunsten der Oktade verschoben, und so werden die Himmelsgötter Brajan, Chrysir und der insektengeflügelte Shinxir von ihnen hoch geachtet. In jungen Jahren überlassen es viele imperiale Ashariel dem Thearchen, der einst ihre Schöpfung befahl und von dem sie sich offensichtlich nicht lösen können, die Welt im Einklang zu halten. Erst im hohen Alter, das viele aufgrund ihrer aggressiven Lebensweise nicht erreichen, besinnen sie sich selbst auf den Weltengeist zurück und versuchen, ihre oft gebrochenen oder verhärteten Herzen wieder mit dem Nairak in Einklang zu bringen.

Sitten und Bräuche: Die meisten Ashariel im Imperium versuchen, sich eine Nische zu schaffen, in der sie und ihr Horst überleben können, und dazu müssen sie sich nur allzu oft den imperialen Gebräuchen anschließen. So sind beispielsweise die meisten Animisten, die die Horste hervorbringen, im Dienst von Tempeln oder Optimaten. Diese Animisten wiederum sind in geheimen Kabalen organisiert, die ihre Anweisungen von den Ältesten der Horste empfangen, und Mancher spricht schon gar nicht mehr von seinem Horst, sondern von seinem Cirkel.

Tracht und Bewaffnung: Die Streifen-'Kleidung' der außerimperialen Ashariel ist oft einem Wappenrock gewichen, der das Wappen des Horasiats oder des Hauses trägt, in dessen Dienste sich der Ashariel steht. Auch die Rüstungen sind oft durch leichte imperiale Modelle ersetzt worden. Ashariel, die in den Myriaden dienen oder sich als Gladiator verdingen, eignen sich oft zusätzliche Kenntnisse in nichttraditionellen Waffengattungen an. Besonders der Bogen hat sie zu gefürchteten Kämpfern der imperialen Luft-Artillerie werden lassen.

Darstellung: Der Ashariel des Imperiums ist desillusioniert und hat einen starken Hang zu Tobsucht und Melancholie. Doch was er tut, tut er nach wie vor mit ganzem Herzen. Liebe, Freundschaft oder Hass sind für ihn Gefühle, die es in vollem Umfang auszukosten gilt. Trotz seiner Verpflichtung dem Imperium gegenüber hegt ein Imperialer Ashariel noch immer die rassenbedingten Vorurteile gegen Lebewesen, die sich nicht aus eigener Kraft in die Lüfte erheben können, und sein Zorn kann solchen Personen gegenüber oft nur durch disziplinierte Selbstbeherrschung gebändigt werden.

Imperiale Ashariel

Generierungskosten: 13 GP

Modifikationen: –
SO-Maximum: 12

Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Zäher Hund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Krankheitsanfällig, Pechmagnet
Kriegerische Professionen: Söldner (nur Aerial-Söldner oder Späher), Gladiator, Kopfgeldjäger, Sturmkrieger (selten), Aerial-Myrmidone (sehr selten)
Reisende Professionen: Kundschafter, Großwildjäger
Gesellschaftliche Professionen: Legendensänger
Handwerkliche Professionen: Einbrecher, Tierbändiger
Magische Professionen: Magiedilettant
Priesterliche Professionen: Chrysir-Priester (selten)

Talente
Kampf: Bogen +3, Dolche +4, Raufen +2, Ringen +2, Speere +2, Wurfspeere +3
Körper: Freies Fliegen +5, Körperbeherrschung +6, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln –1, Orientierung +4, Wettervorhersage +2
Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +1, Pflanzenkunde +1, Rechen +2, Sagen/Legenden +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Asharielitisch, Myranisch +5, Gemein-Imperial +3
Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +4

Bestiare (imperiale Satyare)

Die meisten myranischen Satyare haben sich heute einem fast menschlichen Leben zugewandt, wenngleich sie von den Menschen aufgrund ihres Aussehens den Namen Bestiare erhalten haben.

Lebensraum: Bestiare sind im ganzen Imperium und darüber hinaus zu Hause, im Wald- und Buschland ebenso wie auf den Höfen und Domänen des Adels. Sie nutzen ihre natürliche Verbindung zur Tierwelt als Viehzüchter, Tierpfleger oder Abrichter, haben darüber jedoch die Unschuld ihrer wilden Vettern verloren.

Lebensweise: Bestiare üben ein breites Spektrum von Tätigkeiten aus. Als Bauern des wilden Wald- und Buschlandes betreiben sie Viehzucht sowie (eher nachlässig) etwas Obst- und Weinbau, jedoch keinen Ackerbau. Als Tierpfleger und -heiler sind sie sowohl in den Stallungen und Zwingern der Adelsdomänen zu finden als auch in den Städten, wo sie sich um die Schoßtiere der Reichen kümmern. Und obgleich sie kaum groß genug wirken, um einen Esel reiten zu können, werden sie doch selbst von der Armee als Zureiter und Abrichter beschäftigt, denn ihr Einfühlungsvermögen macht ihre geringe Größe mehr als wett. Da es nur sehr wenige Dörfer oder Stadtviertel von Bestiaren gibt, suchen sie meist die Gesellschaft von Menschen, Amaunir und anderen Völkern. Ihre Trinkfestigkeit und ihr bodenständiger, etwas rauer Humor machen sie ebenso beliebt wie ihre absolute Schamlosigkeit in Liebesdingen. Sie fühlen sich als die von den höheren Mächten berufenen Mittler zwischen der Tierwelt und den vernunftbegabten Rassen und streben häufig danach, beide Seiten ihres Wesens im Gleichgewicht zu halten.

Weltsicht und Glaube: Bestiare verehren die unsterblichen Tierkönige, vor allem aber Satyara, die sie als die animalische Göttin der Tiere und ihrer Triebe betrachten – die Verkörperung der Intuition und der Emotionen. Daher ist es einem Bestiar auch wichtig, alle Gefühle zur Gänze auszuleben. Wenn sie feiern, dann jauchzen und singen sie, wenn sie unzufrieden sind, dann sind sie voller Trübsal, als ginge die Welt unter. Ausgeglichenheit ist ihnen fremd, ja, geradezu suspekt.

Sitten und Bräuche: Um auch innerhalb der imperialen Gesellschaft nicht ihr Band zur Tierwelt zu verlieren, wählen sich viele Bestiare ein Haustier als persönlichen Begleiter und Freund. Die enge Verbindung zu diesem Tier ermöglicht ihnen eine besonders klare Verständigung, sie können sogar mit den Sinnen ihres Freundes wahrnehmen.

Tracht und Bewaffnung: Ein imperialer Satyar kleidet sich meist in der typischen Tracht seiner Umgebung – zumindest am Oberleib und den Armen, denn sein Unterkörper ist zu behaart, um Kleider zu benötigen. Viele wählen einfache Tuniken und Westen, doch es gibt auch Zureiter und Tierpfleger in offiziellen Diensten, die stolz einen Macalar als eine Art Uniformjacke angelegt haben. Der Kopf bleibt – nicht nur aufgrund der Hörner – immer unbedeckt. Als Bewaffnung benutzen Bestiare meist einfache Hiebwaffen, manche haben aber auch den Umgang mit Pfeil und Bogen erlernt.

Darstellung: Die Launenhaftigkeit ist das typische Merkmal der Bestiare; scheuen Sie sich nicht davor, diese auch auszuspielen. Ein Bestiar spricht niemals gleichmütig: Er jauchzt, schluchzt, flucht oder säuselt. Auch wenn er gerade nichts zu erzählen hat – still ist er nie, eher wird er heiter trällern oder missmutig grummeln und knurren. Vorwürfe und Beschimpfungen liegen ihm ebenso locker auf der Zunge wie Liebesschwüre und Lobeshymnen.

Sprache: Neben der eigenen, kehligen Ausformung des Imperials beherrschen Bestiare für gewöhnlich noch die vorherrschende Sprache der Umgebung.

Bestiare

Generierungskosten: nach Variante

Modifikationen: –
SO-Maximum: 12

Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Tierempathie
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Schulden, Verpflichtungen, Fettleibig

Kriegerische Professionen: Söldner, Gladiator, Schläger
Reisende Professionen: Bote (nur Botenläufer), Holzfäller, Fuhrmann, Karawanenführer, Krämer, Kundschafter, Maultiertreiber, Prospektor (nur Kräutersammler und Sammler), Schmuggler, Schiffer (nur Flößer und Fährmann), Straßenräuber
Gesellschaftliche Professionen: Dieb, Einbrecher, Gaukler, Legendensänger, Spitzel (nur Informant), Streuner

Handwerkliche Professionen: Händler, Handwerker, Hehler, Landarbeiter, Tagelöhner, Tierbändiger, Wundarzt
Magische Professionen: Magiedilettant, Satudur (selten)
Priesterliche Professionen: keine

Talente
Kampf: Hiebwaffen +1, Raufen +1, Säbel +1, Schleuder +1
Körper: Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Singen +1, Tanzen +1, Zechen +1
Gesellschaft: Betören +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1
Wissen: Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Muttersprache Gemein-Imperial
Handwerk: Abrichten +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Winzer +1

Mögliche Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Städtische Bestiare (6 GP): Singen +1, Zechen +1, Gassenwissen +1; Amaunal oder Leonal +4; Musizieren +4; Sonderfertigkeit Ortskenntnis

Ländliche Bestiare (5 GP): Geländekunde (Wald, Steppe *oder* Gebirge); Wildnisleben +2, Viehzucht +2

Wilde Satyare

Diejenigen Satyare, die in der Wildnis nach ihren alten Traditionen leben, sind den Gelehrten des Imperiums ein Rätsel – denn bei ihnen scheinen sich die Grenzen zwischen Sterblichkeit und Unsterblichkeit zu verwischen. Eines ihrer Märchen behauptet, sie seien Tiergeister, die zu Beginn des Zeitalters von den Tierkönigen in sterbliche Körper gesteckt worden seien; doch schon über den Grund schweigt es sich aus.

Lebensraum: Sie leben in den Wald- und Buschländern des ganzen Imperiums und darüber hinaus. Ihre Überlebensfähigkeit in der Wildnis ist legendär; nur die lebensleeren Wüsten scheinen ihnen Schwierigkeiten zu bereiten. Ansonsten finden sie ohne größere Mühe stets ausreichend Nahrung für ihre Bedürfnisse, seien es Beeren, Wurzeln oder auch eine Hand voll Maden, ein junger Vogel oder ein ungeschicktes Kaninchen.

Lebensweise: Eine gesellschaftliche Ordnung ist bei wilden Satyaren anscheinend unbekannt. Manche sind schon seit Jahrzehnten oder länger in bestimmten Wäldern oder Hainen ansässig und werden respektvoll von jedem Satyar begrüßt, der als Wanderer des Weges kommt. Andererseits berichten ihre Sagen von besonders angesehenen Wanderern, deren Ratschläge von allen anderen Satyaren befolgt werden – doch all diese Dinge scheinen sich eher intuitiv zu regeln als feste Bestimmungen zu erfordern. Auch ihre gelegentlich beobachteten Ringkämpfe scheinen eher dem Vergnügen zu dienen als eine Rangordnung festzulegen.

Weltsicht und Glaube: Wilde Satyare sehen sich als 'sprechende Tiere' und trennen nicht zwischen vernünftigen und vernunftlosen Kreaturen. Ebenso wenig kennen sie ein Gewissen – sie können nicht gegen ihre Natur handeln, also können sie Vorwürfe weder verstehen noch sich ändern. Es ist unmöglich, einen Satyar mit Worten zu beleidigen: Erkennt er sich in der Beschreibung wieder, wird er zustimmen, ansonsten irritiert verneinen. Zum Glück ist die Natur der Satyare alles in allem eher friedlich und freundlich, wenn auch sehr impulsiv: Geduld ist ihnen fremd, und viele können keinen Wunsch verspüren, ohne ihn sogleich erfüllen zu wollen.

Sitten und Bräuche: Ihre üppig bemessene Freizeit verbringen Satyare mit dem Musizieren und Singen, dem Liebesspiel und dem Zechen; und auch hier zeigen sie nicht die leiseste Zurückhaltung. Viermal im Jahr feiern die Satyare ihre rauschenden Jahreszeitenfeste, zu denen alle Satyare einer Region zusammenkommen, um zu tanzen, zu zechen, zu schwatzen und Kinder zu zeugen. Nicht-Satyare sind gut beraten, dieses Aufeinanderprallen der Leidenschaften zu meiden.

Tracht und Bewaffnung: Ein wilder Satyar glaubt nicht, dass er Kleidung benötigt – allenfalls eine bunte Schärpe, in deren Täschchen interessante Dinge verstaut werden können. Ebenso wenig benutzt er im Nahkampf Waffen, da er die meisten Gegner niederringen kann. Aus der Ferne kämpft er mit einer Steinschleuder, die er mit phänomenaler Treffsicherheit beherrscht.

Darstellung: Wilde Satyare sind nicht nur fröhliche Zecher, Liebhaber und Spielleute, sondern können durch ihre tierhafte Leidenschaftlichkeit und Ungeduld auch 'düsteres' Verhalten zeigen. Wir empfehlen aber, einen Satyar zu spielen, der genügend Verständnis für das menschliche Wesen hat, um nicht jedem Trieb sofort nachzugeben.

Sprache: Wilde Satyare sprechen das für ihre Rasse typische kehlige Imperial und haben sich darüber hinaus oftmals auch einige Brocken aus den Sprachen jener Völker angeeignet, denen sie bereits einmal begegnet sind.

Wilde Satyare
Generierungskosten: 13 GP

Modifikationen: –
SO-Maximum: 9

Automatische Vor- und Nachteile: Tierempathie
Empfohlene Vor- und Nachteile: Richtungssinn, innerer Kompass, Eisern
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Schulden, Verpflichtungen, Fettleibig

Kriegerische Professionen: Söldner (selten)
Reisende Professionen: Jäger, Bote (nur Botenläufer), Holzfäller, Karawanenführer, Kundschafter, Maultiertreiber, Prospektor (nur Kräutersammler und Sammler), Schmuggler, Straßenräuber
Gesellschaftliche Professionen: Legendensänger, Gaukler
Handwerkliche Professionen: Landarbeiter, Tierbändiger, Wundarzt
Magische Professionen: Satudur
Priesterliche Professionen: keine

Talente
Kampf: Raufen +2, Schleuder +2
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +3
Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: Muttersprache Gemein-Imperial *oder* Myranisch
Handwerk: Abrichten +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1
Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Wald, Steppe *oder* Gebirge)

Imperiale Neristu

Auch die imperialen Neristu haben nicht vergessen, dass ihr Reich vom Imperium zerschlagen wurde und danach eine fast 2000-jährige Sklaverei folgte.Obwohl sie mittlerweile wieder frei sind, leben sie immer noch von Menschen und Amaunir getrennt. In den Dämmerungsstunden und in den schattigen Gassen der Städte sind die verhüllten Neristu aber nichtsdestotrotz ein vertrauter – wenn auch nicht Vertrauen erweckender – Anblick.

Lebensraum: Sie bevorzugen große Städte, die sowohl Katakomben als auch hohe Türme beherbergen können. Es wird gemunkelt, dass sich größere Sippenverbände auch in Antar-Myralaar und sogar im Baan-Bashur niedergelassen haben.

Lebensweise: Wo immer es geht, versuchen die

Neristu, sich wenig mit ihren Nachbarn zu vermischen, so dass es in fast jeder größeren Stadt des Imperiums regelrechte Ghettos gibt (Nerenith genannt), in denen bis zu mehrere tausend Neristu wohnen. Geistliches Zentrum ist der fensterlose, steile Pyramidenstumpf des Dir-An-Sun, der die Tempel von Annereton und Ansumya beherbergt und mit imperialem Dispens die Höhe des Horas-Palastes erreichen darf. Die Wohnungen der Neristu sind meist Mietskasernen, die jedoch im Innern labyrinthisch umgebaut und deren Fenster zu Schlitzen verengt sind. Üblich ist eine Terrasse pro Haus für nächtliche Gebete, ein unterirdischer Versammlungssaal je Cirkel und ein öffentlicher unterirdischer 'Marktplatz' pro Nerenith.

Neristu sind familienorientiert, wobei die Familie auch meist den Cirkel bildet. Zwillinge werden mit sechs Jahren auf unterschiedliche Familien aufgeteilt, damit eine(r) von ihnen ein neues Handwerk erlernt. Die Geschlechter sind in fast allen Belangen gleichberechtigt. Feinmechanik, Heilkunst, Alchimie, Tätowierungen, Diebeshandwerk, Botendienste und Meuchelaufträge sind die Tätigkeiten, für die die Neristu bekannt sind. Gerade, was die 'Schattenseiten' der Städte angeht, stehen die 'bleichblauen Diebe' oft in scharfer Konkurrenz zu den Amaunir.

Weltsicht und Glaube: Hauptgottheiten sind der Totenrichter Annereton, Herr des Mondes, der Sterne und der Nacht, und Ansumya, die Totengebärerin, die Herrin der Höhlen, die auch für Fruchtbarkeit und Bodenschätze steht. Berühmt sind die Neristu für ihre Begräbnisrituale, bei denen der Körper des Toten säuberlich seziert wird und die einzelnen Organe (denen man im Jenseits wie im Diesseits nachsagt, Charakter und Kräfte des Verstorbenen zu bewahren) konserviert, präsentiert und schließlich in einzelnen Kanopen bestattet werden. Die verbliebene Hülle wird mumifiziert und so tief es geht in Katakomben beigesetzt, damit Ansumya ihr dereinst wieder Leben einhauchen kann.

Das Leben der Neristu ist auf den Tod und die Reinkarnation ausgerichtet. Neristu schätzen den Wert guter Handwerksarbeit, denn wenn man eine Tätigkeit nach bestem Wissen und Wollen ausführt, bringt einem dies Ansehen nach dem Tode und die Möglichkeit, sein Wissen und seine Fertigkeiten über die Reinkarnationen zu vervollkommnen.

Sitten und Bräuche: Die Zuordnung verschiedener Kräfte zu einzelnen Organen hat nicht nur zu erstaunlichen heilkundlichen Leistungen, sondern auch zu verschiedenstem Aberglauben geführt, was Ernährungs- und Lebensgewohnheiten angeht. Neristu sprechen zwar Myranisch, aber untereinander verwenden sie das Neristal, eine kehlige Sprache mit vielen Gesten, die von Außenstehenden bisweilen verstanden, aber wegen mangelnder Hände nicht erlernt werden kann.

Tracht und Bewaffnung: Als Festtagsgewänder tragen die Neristu häufig dunkle Roben mit weiten Ärmeln, durch die jeweils beide Arme passen und die mit silbernen Stickereien geschmückt sind. Im Alltagsleben bevorzugen sie schwarze, enge Hosen (oft Echsenleder) und seitlich geschlitzte, breitschultrige Oberteile (ebenfalls gerne aus Leder), die in einen breiten Gürtel gesteckt werden, an dem allerlei Gerätschaften und große Taschen hängen; nachts kommt dazu noch einen weiter, graublauer Kapuzenmantel.

Neristu sind alltags bis auf Dolche unbewaffnet und ungerüstet, aber gerne mit einem langen Stab ausgestattet, in dem sich viele mechanische Spielereien befinden. Wenn sie sich bewaffnen müssen, bevorzugen sie Dolche, allerlei trickreiche Paradewaffen sowie Schuss- und Wurfwaffen aller Art.

Darstellung: Ihr langes Sklavendasein hat die Neristu Schweigsamkeit und Misstrauen gegenüber dem menschlichen Adel gelehrt, und auch mit den 'verspielten' Amaunir werden sie nicht recht warm. Sie wirken oft in sich gekehrt und weltabgewandt und sind keine großen Redner. Stattdessen handeln sie und verbeißen sich oft regelrecht in eine einmal gewählte Aufgabe, seien es ein Werkstück oder eine Freundschaft – und bisweilen auch eine lebenslange Fehde.

Sprache: Neben dem gestenreichen Neristal ihres Volkes sprechen die meisten Neristu Gemein-Imperial, Myranisch und oftmals auch noch eine andere (nichtmenschliche) Sprache.

Detaillierte Informationen zur Lebensweise der imperialen Neristu finden Sie im Anhang des Abenteuers **Der Ewige Tod**.

Imperiale Neristu

Generierungskosten: nach Variante

Modifikationen: –
SO-Maximum: –

Automatische Vor-/Nachteile: Randgruppe

Empfohlene Vor-/Nachteile: Mechanopathie, Flink
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Aberglaube, Fettleibig, Behäbig

Kriegerische Professionen: Gladiator, Tempelwächter, Gardist, Kopfgeldjäger, Leibwächter, Schläger, Söldner (selten)
Reisende Professionen: Bote, Handelsagent, Krämer, Schmuggler, Straßenräuber, Wanderprediger
Gesellschaftliche Professionen: alle
Handwerkliche Professionen: alle außer Haussklave
Magische Professionen: Alchimist, Technomant, Magiedilettant
Priesterliche Professionen: Annereton-Priester (nur Männer)

Talente
Kampf: Dolche +1, Ringen +2, Stäbe +1, Wurfmesser +1
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Sich Verstecken +1
Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Orientierung +1
Wissen: Götter/Kulte +1, Mechanik +2, Rechnen +2, Schätzen +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Neristal, Zweitsprache Gemein-Imperial; Imperiale Lautzeichen +5
Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +2, Schlösser Knacken +2, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation

Varianten (eine dieser Varianen muss gewählt werden):

Nerenith (5 GP): Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +2; Imperiale Lautzeichen +2

Stadtbewohner (4 GP): Nachteil Vorurteile 6; Raufen +1, Menschenkenntnis +1, Rechtskunde +1, weitere Sprache (Leonal oder Amaunal oder Shingwanisch +3)

Koromanthia-Neristu

Auch außerhalb der imperialen Grenzen finden sich Neristu, vornehmlich die Nachfahren von denen, die dem Imperium aus persönlichen Gründen den Rücken kehren mussten.

Lebensraum: Insbesondere im ehemaligen Horasiat Koromanthia finden sich heutzutage etliche Neristu, die der gestrengen Ordnung des Imperiums entflohen sind – sei es, weil sie auf der Flucht waren, oder weil sie bereits vor dem Abfall Koromanthias hier ansässig waren. Auch hier sind es vornehmlich die Städte, in denen sie sich niedergelassen haben. Eine recht große Ansiedlung der Vierarmigen befindet sich auch in Antar-Myralaar, der vor Jahrhunderten abgestürzten fliegenden Thearchen-Zitadelle.

Lebensweise: Das Leben der Daranel-Neristu (womit gemeinhin alle Neristu Koromanthias und der angrenzenden nichtimperialen Gebiete bezeichnet werden) unterscheidet sich kaum von ihren imperialen Verwandten. Nennenswerte Unterschiede sind lediglich die Tatsache, dass sie sich besser in die Gesellschaft der jeweiligen Städte eingegliedert haben und es keinerlei Nerenithe gibt. (In Daranel gibt es hingegen noch Ruinen eines einstigen neristischen Ghettos, das jedoch für gut drei Dutzend Jahren von einer Feuersbrunst zerstört wurde und seitdem von den Vierarmigen gemieden wird.) Ihre Häuser sind weniger verwinkelt, die Dir-An-Suns etwas niedriger, und die im Vergleich zum Imperium relative Gesetzlosigkeit in den Städten hat sie ihres Außenseiterdaseins beraubt.

Die Neristu Antar-Myralaars gelten hingegen als etwas rückständig und sind im Vergleich zu ihren Brüdern und Schwestern im Imperium und auch Daranel auf ein niederes Bildungsniveau herabgesunken. Sie sind die Nachkommen von Glücksrittern, die bald nach dem Absturz der Zitadelle die Geheimnisse des sagenumwobenen Felsklotzes ergründen wollten und nie zurückkehrten. Man munkelt, dass ihr Vergessen mit den Geheimnissen um die Zitadelle zusammenhängt. Sie leben dort in Gängen und Höhlen, die sie seit Generationen erfolgreich gegen alle Übergriffe verteidigen.

Weltsicht und Glaube: Während die Daranel-Neristu den gleichen Glaubensvorstellungen folgen wie die imperialen Neristu, sind die Götter bei den Myralaar-Neristu nahezu in Vergessenheit geraten. Sie pflegen einen auf Kannibalismus beruhenden Totenkult, indem sie etliche Organe zur Bewahrung des darin angesammelten Wissens verspeisen. Die leeren Hüllen werden in speziellen Kavernen bestattet.

Diese eigenartigen Riten haben dazu geführt, dass es in den Trümmern Antar-Myralaars etliche Nero-

lui gibt, die je nach Verhalten entweder bekämpft oder mythisch verehrt werden.

Sitten und Bräuche: Abgesehen von den vorstehend beschriebenen religiösen Abweichungen der Myralaar-Neristu gibt es kaum Unterschiede zu den imperialen Neristu.

Tracht und Bewaffnung: Die Art der Kleidung und Bewaffnung gleicht jener der imperialen Neristu, wenngleich die Myralaar-Neristu mangels eigener handwerklicher Fertigkeiten kaum über Stoffe verfügen und sich daher mit Leder und Fell begnügen.

Darstellung: Auch hier lassen sich Vergleiche zu den imperialen Verwandten ziehen. Die Verschlossenheit der imperialen Neristu, gerade solcher aus einem Nerenith, kommt ihnen anfänglich eigenartig vor, ebenso wie die Feindseligkeit und der Argwohn, die man ihnen im Imperium vielerorts entgegenbringt. Daranel-Neristu verachten die degenerierten Myralaar-Neristu und behandeln sie kaum selten besser als Sklaven, während die Myralaar-Neristu sehr schnell von den vielen Errungenschaften – insbesondere solcher technischer Natur – fasziniert sind, deren sie überall ansichtig werden.

Sprache: Aufgrund der Kontakte zu vielen anderen Kulturen sprechen die meisten Daranel-Neristu neben dem Neristal noch einige andere Sprachen. Ihre myralaarischen Abkömmlinge hingegen verständigen sich oft noch gestenreicher, haben aber für etliche Dinge, die ihnen fremd sind, keine Worte in ihrer eigenen Sprache.

Koromanthia-Neristu

Generierungskosten: nach Variante

Modifikationen: –
SO-Maximum: nach Variante

Automatische Vor-/Nachteile: Randgruppe
Empfohlene Vor-/Nachteile: Ausdauernd, Flink
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Fettleibig, Behäbig
Kriegerische Professionen: Gladiator, Tempelwächter, Gardist, Kopfgeldjäger, Leibwächter, Schläger, Söldner (selten)
Reisende Professionen: alle außer Jharranevi, Salzgänger, Insekten-Lenker, Seefahrer
Gesellschaftliche Professionen: alle
Handwerkliche Professionen: alle außer Haussklave
Magische Professionen: Alchimist, Technomant, Magiedilettant
Priesterliche Professionen: Annereton-Priester (nur Männer)

Talente
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Stäbe +1, Wurfmesser +2
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Sich Verstecken +1
Gesellschaft: –
Natur: –
Wissen: –
Sprachen/Schriften: Muttersprache Neristal

Handwerk: Lederarbeiten +1, Tätowieren +1

Mögliche Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Daranel-Neristu (7 GP): Bela +1, Ringen +1, Stäbe +1, Wurfmesser +2; Schleichen +1, Taschendiebstahl +1; Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +3, Überreden +2; Anatomie +1, Götter/Kulte +2, Mechanik +1, Rechnen +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +3; Zweitsprachen Gemein-Imperial *und* Myranisch, Imperiale Lautzeichen +2; Boote Fahren +1, Handel +2, Heilkunde Wunden +1; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Improvisierte Waffen

Antar-Myralaar (0 GP; Professionen mit einem Mindest-SO größer als 6 können nicht gewählt werden): KL –1; SO –1; +2 AuP; Vorteil Zäher Hund; Nachteile Aberglaube 5, Barbarische Sitten, Impulsiv; Gefahreninstinkt +1, Raufen +1; Klettern +1, Sich Verstecken +1; Fallenstellen +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2, Pflanzenkunde +1; Myranisch +5; Bergbau +1, Feuersteinbearbeitung +4, Kristallzucht +2, Tätowieren +1; Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Improvisierte Waffe

Imperiale Shingwa

Lebensraum: Etliche Shingwa haben sich dem Leben in den imperialen Städten angepasst und menschliche Wohnungen bezogen. Gerade wegen ihrer Anpassungsfähigkeit sind sie recht gut in die imperiale Gesellschaft integriert. Traditionell lebende Shingwa findet man vornehmlich auf dem Land, zuweilen aber auch in den Randbereichen der imperialen Städte, in denen es ausreichenden Baumbestand gibt, um ihre traditionellen kugelförmigen Baumhäuser zu errichten. Ansonsten unterscheiden sie sich kaum von ihren städtischen Verwandten.

Lebensweise: Die Siedlungen bestehen aus zwei Dutzend kugelförmiger, einander durchdringender Nester, deren Flechtwerk mit Lehm geglättet wird. Von unten betrachtet, verschmelzen sie mit der Baumkrone. An den Flussufern reihen sich diese Kugeln übereinander und türmen sich zu einem rundlichen Konglomerat aus Holz und graubraunem Lehm auf. Schmale Äste und Trittleitern verbinden die unterschiedlichen Ebenen, und es gibt neben den runden 'Lichthöfen' und Rauchabzügen nur wenige, scharf bewachte Schlupflöcher. Die Sippen, die hier leben, sind bis zu 300 Individuen stark. Die Gemeinschaft wird von einem Buntesten-Rat geführt, der Geld und Gemeingut verwaltet und als Ansprechpartner für Außenstehende dient. Auch in den Außenbezirken vieler imperialer Städte sind solche kugeligen Shingwa-Bauten anzutreffen, die sich beiderseits eng an die Stadtmauer schmiegen. Die Shingwa lieben es, unter sich zu bleiben. Wenn sie sich – auf der Flucht vor imperialen Mächten oder auf der Suche nach ihren Ahnen – dennoch einmal auf Wanderschaft begeben, sehen sie ihre Gefährten als die neue Sippe an.

Weltsicht und Glaube: Die Shingwa wissen wohl, dass sie ein Altes Volk sind, doch es bedeutet ihnen nichts. Sie grübeln nicht über Vergangenes nach, machen keine weitreichenden Zukunftspläne und leben hauptsächlich in der Gegenwart. Junge Individuen sind übermütig und neugierig, ältere hingegen abgeklärter und vorsichtiger. Sehr viele von ihnen stehen dem Menschen argwöhnisch gegenüber, da ihresgleichen immer wieder durch Geiselnahme zu Kontrakten mit dem Imperium gezwungen wurde. Menschen und andere 'Einfarbige' werden als 'Chemec' bezeichnet, ein Wort, das man am höflichsten mit 'farblos' übersetzen kann. Neben dem Pantheon des Imperiums wird vor allem Tscha verehrt, die Göttin von Farbe, Wandel und Zukunft. Nach uralter Überlieferung hat Tscha dem 'heimlichen Volk' die Wandlungsfähigkeit geschenkt, um sein Überleben zu sichern. Den hunderttausend Eiern der Göttin entschlüpft der Legende nach jedes Jahrzehnt ein Auserwählter, der sich unter das Volk mischt und zum Führer oder Weisen heranreift. Große Verehrung genießt auch Ojo'Shombri, der Gott der Verborgenheit. Bestimmte Farbtöne gelten den Shingwa als heilig und dürfen nur zu besonderen Festen Verwendung finden.

Sitten und Bräuche: Shingwa besitzen eine Leidenschaft für Farben. Sie lieben bunte Stoffe und grelle Blüten ebenso wie farbenprächtige Gemälde und funkelnde Juwelen. Das Innere ihrer von außen so unscheinbaren Behausungen ist mit den buntesten Gegenständen und Stoffen verziert und mit Wandmalereien geschmückt, die vom Farbrausch ihres Erschaffers erzählen.

Ihre Sprache ist auch für den Menschen zu erlernen, ihre Schrift kennt keine Buchstaben, sondern ist ein kompliziertes System bunter Schnüre und Knoten.

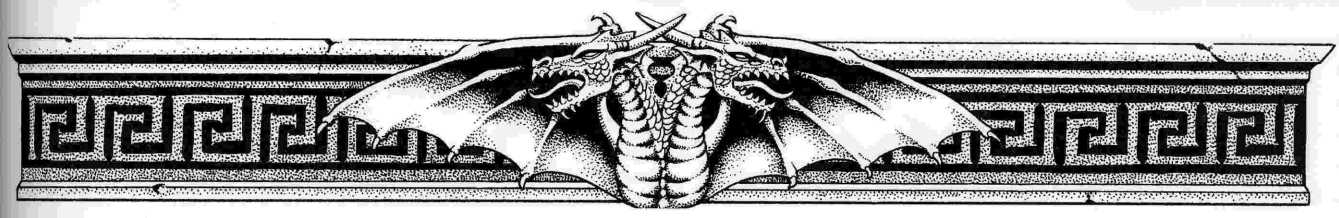
Imperiale Shingwa

Generierungskosten: 3 GP

Modifikationen: –
SO-Maximum: –

Automatische Vor-/Nachteile: Randgruppe
Empfohlene Vor-/Nachteile: Neugier, Herausragender Sinn
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Farbenblind
Kriegerische Professionen: Gladiator, Kopfgeldjäger, Leibwächter, Schläger, Sklavenjäger, Söldner (selten)
Reisende Professionen: alle außer Insekten-Lenker und Salzgänger
Gesellschaftliche Professionen: alle außer Demagoge
Handwerkliche Professionen: alle
Magische Professionen: Shanwada, Magiedilletant
Priesterliche Professionen: Ojo'Shombri-Priester

Talente
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen *oder* Säbel +1, Raufen +1
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Schwimmen +1, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +1



Gesellschaft: Menschenkenntnis +1
Natur: Fischen/Angeln +1, Orientierung +1
Wissen: Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Shingwanisch, Zweitsprache Gemein-Imperial, Shingwanische Knotenschrift +7
Handwerk: Heilkunde Gift +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Stoffe Färben +3

Mögliche Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Traditionell lebende Shingwa (+0 GP): Fährtensuchen +1, Fischen/Angeln +1, Pflanzenkunde +1, Boote Fahren +1, Töpfern +1

Städtische Shingwa (+0 GP): Sich Verstecken +1, Gassenwissen +1, Orientierung +1, Neristal *oder* Gemein-Amaunal +3, Malen/Zeichnen +1, Stoffe Färben +1

Wilde Shingwa

Unter dem Begriff 'Wilde Shingwa' sind all jene Shingwa zusammengefasst, die noch in ihrer heimatlichen Umgebung, den Wäldern zwischen Gelbem Orismani und dem westlichen Tharpura leben. Bis auf wenige nachstehend genannte Ausnahmen und Besonderheiten unterscheiden sie sich nicht wesentlich von ihren imperialen Verwandten.

Lebensraum: In ihrer Heimat leben die Shingwa auf tropischen Baumriesen. Ob es sich dabei um ihre 'ursprüngliche' Lebensform handelt, können auch imperiale Gelehrte nicht genau sagen, da die Geschichte der geschuppten Rassen größtenteils im Dunkel der Vergangenheit verschollen ist.

Weltsicht und Glaube: Bei den wilden Shingwa ist der Glaube an die Oktade kaum verbreitet; das Ansehen Ojo'Shombris und Tschas ist hingegen sehr hoch.

Automatische Vor- und Nachteile: Gabe Farbwandel +1
Empfohlene Vor- und Nachteile: Neugier, Herausragender Sinn
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Farbenblind

Kriegerische Professionen: Stammeskrieger, Dschungelkämpfer, Sklavenjäger, Kopfgeldjäger, Söldner (selten)
Reisende Professionen: Fischer, Holzfäller, Jäger, Kundschafter, Pirat, Prospektor (nur Kräutersammler und Sammler), Schmuggler, Straßenräuber
Gesellschaftliche Professionen: Legendensänger
Handwerkliche Professionen: Händler, Tierbändiger, Wundarzt, Handwerker (nur Gerber, Seiler, Zimmermann, Grobschmied, Färber, Sattler, Schneider)
Magische Professionen: Shanwada, Magiedilettant (selten)

Priesterliche Professionen: Ojo'Shombri-Priester

Talente
Kampf: Blasrohr +1, Dolche +1, Raufen +1
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Schwimmen +1, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +1, Wildnisleben +2
Wissen: Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2
Sprachen/Schriften: Muttersprache Shingwanisch, Myranisch +3, Shingwanische Knotenschrift +5
Handwerk: Boote Fahren +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Stoffe Färben +2

Wilde Shingwa
Generierungskosten: 6 GP

Modifikationen: –
SO-Maximum: 8

Savannen-Shinoqi

Während die meisten Shinoqi der anthalischen Savannen noch immer ein Leben als Nomaden führen, haben sich einige von menschlichen oder auch amaunischen Würdenträgern und Machthabern als Söldner anwerben lassen, denn ihre natürliche Robustheit macht sie zu populären Wächtern.

Lebensraum: Die Savannen-Shinoqi leben vor allem im östlichen Teil Anthalias, zwischen dem Blauen Orismani und den Bergen Xarxarons. Den Westen meiden sie umso eher, je häufiger dort Draydal gesichtet werden.

Lebensweise: Die nomadischen Shinoqi leben vor allem als Sammler und Kämpfer, die Raubtiere und (andere) Aasfresser von ihrer Beute vertreiben. Um selbst zu jagen, sind sie meist zu langsam, aber mitunter greifen sie auch in größeren Gruppen mächtiges Großwild wie Riesenrenoster, Blutbüffel oder junge Moranthen an. Ihre pflanzliche Nahrung besteht vor allem aus Knollen und Wurzeln. Shinoqi bilden Sippenverbände mit einigen Dutzend Mitgliedern, die durch die Savanne wandern, wobei die Erwachsenen gemeinsam alle Kinder versorgen und beschützen. Höhere Organisationsformen wie Stämme oder gar Reiche sind ihnen fremd, auch wenn sie das Konzept bei anderen Völkern, die sie näher kennen lernen, durchaus begreifen. Eine Aufgabentrennung zwischen Männern und Frauen ist weitgehend unüblich; nur während der Schwangerschaft werden Frauen besonders beschützt und umsorgt. Der Zusammenhalt der Familien ist recht eng, dennoch brechen immer wieder einzelne Shinoqi auf, um die Welt kennen zu lernen. Oft werden sie Söldner oder Abenteurer.

Weltsicht und Glaube: Shinoqi sind insofern besonders bemerkenswert, als dass sie zugleich sehr pragmatisch und philosophisch sein können: Prinzipien, die sie auch entgegen der praktischen Vernunft und neuer Erfahrungen hochhalten müssen, sind ihnen fremd. Doch dabei sind sie keineswegs impulsiv oder launenhaft – sie neigen im Gegensatz dazu, ihre bisherigen Überzeugungen regelmäßig in Frage zu stellen, und scheinen Selbstzweifel und Grübeleien geradezu zu lieben.

Sitten und Bräuche: Die Traditionen der Shinoqi beziehen sich vor allem auf das Überleben: wie man bestimmte schmackhafte Pflanzen findet, wie man am einfachsten Raubtiere von ihrer Beute verjagt, wie man trotz des fehlenden Tastsinns grobe Steinwerkzeuge herstellt – das sind nützliche Überlieferungen. Ansonsten kennen sie nur wenige feste Bräuche, die über diese pragmatischen Dinge hinausgehen. Sie sind, alles in allem, frei von Rassenstolz und Aberglauben und daher bereit, die Sitten sämtlicher anderer Völker zumindest einmal auszuprobieren, sogar wenn der erste Augenschein vermuten lässt, dass diese für sie unpassend sind.

Tracht und Bewaffnung: Shinoqi benötigen eigentlich keine Kleidung. Wenn sie mitunter einen Lendenschurz anlegen, dann mehr in Nachahmung fremder Sitten als aus Notwendigkeit. Gürtel mit großen Taschen hingegen lieben sie wegen deren Zweckmäßigkeit; bisweilen tragen sie auch umgeschnallte Taschen am Oberschenkel. Als Waffen benutzen sie meist grobe Keulen oder Steinhämmer. Fremde Waffen werden sie zumindest einmal ausprobieren, sie sind jedoch so gut wie unfähig, Schusswaffen zu benutzen. Selten einmal tragen sie Rüstungsteile, und wenn, dann höchstens Armschienen und ein kleine Brustplatte, jedoch nichts, was ihre Beweglichkeit herabsetzt.

Darstellung: Das Charakteristischste an einem Shinoq ist die scheinbare Diskrepanz zwischen dem wehrhaften Äußeren und seiner tiefgründigen Seele: Körperlich scheint er ein wahres 'Kampfmonster' zu sein und ist auch wirklich ein harter Kämpfer, doch er ist alles andere als brutal, sondern schon eher schöngeistig und versponnen. Gerade die Entdeckung, dass ihm eine ganze Welt von Empfindungen fehlt (etwa wenn Mitglieder anderer Spezies das Gefühl einer Seidenrobe loben), bringt manchen Shinoq dazu, diesen Makel mit besonderer seelischer Empfindsamkeit ausgleichen zu wollen. Das bringt jedoch keineswegs eine Abscheu vor Blutvergießen mit sich – eher den Versuch, den Moment des Kampfes besonders auszukosten und mit allen vorhandenen Sinnen zu erfassen.

Sprache: Die Sprache der Shinoqi ist reich an präzisen, langen und eigentümlich gurgelnd intonierten Worten; die Sprechweise wird von bösartigen Hörern mit dem Lallen eines Betrunkenen oder Schwachsinnigen verglichen.

Savannen-Shinoqi
Generierungskosten: 4 GP

Modifikationen: –
SO-Maximum: 10

Automatische Vor- und Nachteile: –

Empfohlene Vor- und Nachteile: Raumangst, Meeresangst, Kampfrausch
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gebildet, Blutrausch, Eingeschränkter Sinn

Kriegerische Professionen: Stammeskrieger, Söldner, Gladiator, Kopfgeldjäger
Reisende Professionen: Fischer, Großwildjäger, Holzfäller, Jäger, Karawanenführer, Kundschafter, Prospektor (nur Kräutersammler und Sammler), Schmuggler, Straßenräuber

Gesellschaftliche Professionen: Legendensänger
Handwerkliche Professionen: Händler, Tierbändiger, Wundarzt, Handwerker (nur Gerber, Seiler, Zimmermann, Grobschmied, Sattler, Steinmetz)
Magische Professionen: keine
Priesterliche Professionen: keine

Talente
Kampf: Hiebwaffen +2, Wurfspeere +2, Zweihand-Hiebwaffen +2

Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Schwimmen +1, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2
Wissen: Philosophie +2, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: Muttersprache Shinoq, Myranisch +3
Handwerk: Feuersteinbearbeitung +1

Yachyach

Lebensraum: Die Yachyach leben auf zahlreichen kleinen Inseln des talamenischen Archipels – urtümlich und oftmals ohne jeden Kontakt zur Zivilisation. Häufig verfügen diese Inseln nur über einen Durchmesser von wenigen Meilen, die meisten befinden sich südlich und südöstlich der Insel Kanyesh. Fremde sind in den Augen der Yachyach meist Beute, und daher sind viele sehr kleine Inseln mit gutem Grund auf den meisten Seekarten nicht verzeichnet. Erfahrene Kapitäne wissen, dass man Inseln meidet, von denen nachts die unheimlichen Rufe der Yachyach wie höhnisches Gelächter über das Wasser hallen.

Lebensweise: Die Yachyach sind die ursprünglichste Kultur der Yachjin der Wälder und der Küste. Sie leben als Jäger von allem jagdbaren Wild, das die Natur ihnen bietet. Ständig streifen sie über ihre Inseln und nehmen gern auch Wochen altes Aas. Fremde, etwa Schiffbrüchige oder Matrosen auf der Suche nach Trinkwasser, werden von ihnen meist erlegt und verzehrt – nur in sehr selten Fällen kann sich ihnen ein Fremdling mit extrem guten Kenntnissen der imperialen Sprachfamilie rasch genug verständlich machen, so dass die Neugier der eingeborenen Yachjin ihre Jagdlust übersteigt. Die Yachyach leben in großen Rudeln, deren Mitglieder nur wenige Rangunterschiede kennen. Ältere Yachjin werden aufgrund ihrer Erfahrung geschätzt und häufig um Rat gefragt, verfügen aber über wenig wirkliche Macht unter ihresgleichen. Die Anerkennung seiner yachjinischen Gefährten gewinnt vor allem, wer sich um das Rudel als ganzes oder um Schutz und Versorgung seiner Nachkommenschaft verdient macht. 'Kindsretter' ist das höchste Lob, das ein Yachyach überhaupt aussprechen kann. Durch das Erretten eines unmündigen Yachjin kann selbst ein Außenstehender die Anerkennung eines ganzen Rudels erreichen. Männer und Frauen sind weitgehend gleichberechtigt. Nur bei der Jagd nach außergewöhnlich großen und wehrhaften Tieren bleiben schwangere Frauen gewöhnlich außer Reichweite der Gefahr.

Die Yachyach verlassen ihre Heimat nur in extremen Ausnahmefällen. Zwar verfügen viele über die Kenntnisse, Einbäume herzustellen, aber in Küstengewässern kann man mit diesen Gefährten nur noch kurze Entfernungen sicher zurücklegen. Obendrein verhindert die Verbundenheit mit dem Rudel, dass einzelne Yachjin die Gemeinschaft verlassen. Nur nach schwersten Verfehlungen wird ein Yachyach von dem gesamten Rudel verbannt werden. Und diese Ausgestoßenen erreichen nur selten andere Länder, bevor ihr Einbaum vom Meer verschlungen wird. Seit etwa einem Jahrzehnt rekrutieren die Kerrishiter allerdings wilde Yachjin als Myroskani, treu ergebene Krieger, indem sie sich deren Glaubensvorstellungen zunutze machen.

Weltsicht und Glaube: Myror, der dreiäugige Schöpfer, herabgestiegen vom Berg Bajanbabasch, schuf die Yachjin und gab ihnen seinen Leib und seine Weisheit, damit sie seinen Garten bewohnen. Seine Weisheit und sein Vorbild stehen den Yachyach vor Augen. Märchen und Legenden über seine Güte und seine Macht, vor allem aber über die Größe seines Selbstopfers werden allen jungen Yachyach schon von klein auf erzählt. Denn Myror, so heißt es, gab seinen Leib, um die Yachjin vor dem Hungertod zu retten. In dem Glauben an einen allgütigen Schöpfer, der sein Leben für seine Geschöpfe gab, liegt auch die Begründung für den rituellen Kannibalismus dieser Yachjin, die Herz und Hirn besonders enger Freunde verspeisen, damit deren Weisheit und Güte in der Welt verbleibe – wie die Weisheit Myrors in seinen Geschöpfen, den Yachjin, erhalten ist. Die kleinen Inseln, die sie meist ohne unüberwindbare Feinde bewohnen, gelten ihnen als Garten Myrors oder als Teil davon. Die wenigen Yachyach, die Kontakt zu den Kerrishitern oder anderen Völkern haben, gliedern fremde Götter meist als Verwalter Myrors in ihr Weltsystem ein. Viele Erzählungen weisen aber auch auf einen bösen Bruder oder göttlichen Feind Myrors hin, vor dem der Schöpfer die Yachjin durch sein Selbstopfer bewahrt hat. Uneigennützigkeit für das Rudel, die übergeordnete Gemeinschaft, wird als höchste Tugend angesehen, Jagdkunst als ehrendes Annehmen der Gabe Myrors geschätzt.

Sitten und Bräuche: Nahrung steht im Mittelpunkt yachyachschen Lebens. Herz und Hirn gestorbener Yachyach werden verzehrt, um die guten Eigenschaften und das Wissen der Verstorbenen zu erhalten. Kinder hingegen genießen bis zu ihrem zehnten Lebensjahr vollkommene Narrenfreiheit, es sei denn, sie werden gestraft, um sie zu schützen. Yachyach sind ihren Kindern gegenüber überaus freundlich, nachsichtig und zärtlich. Im zehnten Lebensjahr werden die Yachyach zu Erwachsenen erklärt und müssen von nun an ebenfalls ihren Beitrag zur Ernährung des Stammes leisten. An diesem Tag erhalten sie ein Geschenk, meist eine Jagdwaffe. Auch an späteren Geburtstagen beschenken sich die Yachyach gelegentlich. Die lebenslange Ehe ist ihnen unbekannt, allerdings trennen sie auf größeren Inseln ihre Abstammungslinien sehr genau voneinander, wodurch sich mehrere verschiedene Stämme auf derselben Insel entwickeln können. Sie verfügen nur sehr selten über Schamanen, doch ist auf den meisten Inseln ein primitiver Mondkalender im Gebrauch, der leichte Abweichungen zum Sonnenjahr aufweist.

Tracht und Bewaffnung: Beide Geschlechter der Yachyach tragen gelegentlich Gürtel mit einfachen Lendenschurzen, meist sehen sie aber aufgrund ihrer starken Behaarung keinen Grund für Kleidung. Sie bevorzugen kurze Speere aus dem Holz der Himmelszedern oder anderer Bäume, die auf ihren Inseln wachsen und deren Spitzen sie im Feuer härten. Aus Holz verfertigen sie auch schwere Keulen mit zerbrechlich wirkendem, dünnem Stiel und schwerem Kopf. Gelegentlich fertigen einzelne Yachyach Schilde aus Holz und Leder. Im Nahkampf verstehen sie es meisterlich, in der Überzahl gegen einzelne Gegner vorzugehen. Da sie gefährliche Feinde heimlich und überraschend im Schutz der Nacht attackieren, reicht diese primitive Waffe vollkommen für gelegentliche Strandräuberei aus. Auf einigen Inseln haben die Yachyach auch Steinmesser und manchmal sogar Steinbeile gefertigt. Allerdings sind sie mit ihren Zähnen derart geschickt in der Bearbei-



tung von Bein und Holz, dass sie nur selten Messer benötigen. Sehr selten verwenden einzelne Stämme auch erbeutete oder am Strand angespülte Waffen.

Darstellung: Die Yachyach sind für die meisten anderen Bewohner Myranors sehr fremd – aber da es sich bei Abenteurern aus dieser Kultur meist um Ausgestoßene oder durch einen Sturm von ihrer Insel Fortgetriebene handelt, sind sie auf der Suche nach einer neuen Gemeinschaft, in der sie aufgehen können. Ein stammesloser Jäger wird mit nahezu unheimlicher Begeisterung auf jede Art von Abenteuer ziehen, wenn er glaubt, dadurch in eine neue Gemeinschaft aufgenommen zu werden – und sei es nur für kurze Zeit. Er wird treu und gerecht teilen, ist allerdings gegenüber Außenstehenden zu abstoßend wirkenden Grausamkeiten in der Lage – vor allem, wenn ein Mitglied seines neuen Rudels in Gefahr ist.

Mentalität: Bei den Yachjin spielt der Ahnenkult eine sehr große Rolle. Sie glauben, dass das gesamte Universum ständig verbessert werden kann und muss. Die Herzen und Hirne tapferer, kluger oder tugendhafter Individuen werden daher nach einer prächtigen Leichenfeier rituell verzehrt. Auch bemerkenswerten Feinden lassen Yachjin diese Ehrung zuteil werden. Häufig wird ein Yachjin sich vor einer sehr gefährlichen Situation an seine Kameraden wenden und sie um das Versprechen bitten, sein Herz zu verzehren, falls er im Kampf sterben sollte. In den kerrishitischen Städten hat sich dieser Brauch abgeschliffen und wird nur noch symbolisch in Form eines prächtigen Leichenschmauses ausgeführt, bei dem die Leichengänger allerdings immer noch behaupten, den Toten unter sich aufzuteilen – auch wenn die Leiche längst bestattet ist und lediglich Vark-Braten verzehrt wird. Verachtete Feinde hingegen werden verbrannt, damit ihre Seele vollkommen vernichtet wird.

Yachyach

Generierungskosten: 6 GP

Modifikationen: –
SO-Maximum: 8

Automatische Vor-/Nachteile: Randgruppe, Barbarische Sitten
Empfohlene Vor-/Nachteile: Ausdauernd, Flink, Balance
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Kurzatmig, Krankheitsanfällig

Kriegerische Professionen: Stammeskrieger, Söldner, Kerrishiter-Soldaten (nur Hilfstruppen), Dschungelkämpfer, Kopfgeldäger, Schläger
Reisende Professionen: Bote, Fischer, Holzfäller, Jäger, Kundschafter, Pirat, Prospektor, Schmuggler, Straßenräuber
Gesellschaftliche Professionen: Bettler, Dieb, Einbrecher, Legendensänger
Handwerkliche Professionen: Handwerker, Händler, Hehler, Landarbeiter (nicht Varianten Verwalter und Pulpellenkocher), Tierbändiger, Wundarzt
Magische Professionen: Yachzuq, Magiedilettant
Priesterliche Professionen: Myror-Priester

Talente
Kampf: Hiebwaffen +1, Raufen +2, Speere +1, Wurfbeile +1, Wurfspeere +2
Körper: Schleichen +2, Schwimmen +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2, Stimmen Imitieren +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1
Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +2, Fischen/Angeln +1, Wildnisleben +2
Wissen: Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: Muttersprache Yachyach; Zweitsprache Kerrishitisch *oder* Gemein-Imperial
Handwerk: Boote Fahren +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1, Töpfern +1
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Formation, Aufmerksamkeit

Myroskani

Die Talameni gehen seit einigen Jahren dazu über, einzelne Magier mit der Trioptara, einem mächtigen Helm, der der bekannten Triopta-Maske imperialer Magier in vergrößerter Form ähnelt, als spezielle Anwerber zu den wilden Yachjin auf den Inseln des Archipels zu schicken: Dank ihrer Masken und einiger billiger Zaubertricks glauben die Yachjin der Inselstämme, dass es sich bei den Fremden um Boten ihres dreiäugigen Schöpfergottes Myror handele. Die Kerrishiter nutzen den Glauben dieses Volkes, um sich fanatische und vollkommen skrupellose Kämpfer gegen das Haus Rhidaman und für die Unterdrückung der Shindrabarim auf Djanar zu sichern: Diese Einheiten nennen sich selbst Myroskani. Diese Yachjin dienen in speziellen militärischen Verbänden unter ihresgleichen und werden von den Talameni für die brutalsten oder gefährlichsten Aufgaben ausgewählt.

Lebensraum: Die Myroskani werden von ihren Inseln zu speziellen Ausbildungslagern verschifft, wo sie militärischen Schliff erhalten. Anschließend verlegt man sie nach Djanar und auf Kriegsschiffe, wo sie rhidamanische Schiffe überfallen, shindrabarische Aufstände niederschlagen oder eine ihrer berüchtigten Strafexpeditionen durchführen.

Lebensweise: Die Myroskani leben in militärischen Einheiten und werden dorthin befohlen, wo Kerrish-Thalam sie benötigt. Allerdings werden sie niemals gegen kerrish-yihenische Städte oder Schiffe eingesetzt, sondern bevorzugt zur Sicherung und Unterdrückung Djanars verwendet. Sie führen ein Soldatenleben ohne sichtbare Moral, gehorchen aber mit religiösem Eifer ihren Befehlen, die ja 'von den Götterboten selbst stammen'.

Weltsicht und Glaube: Die Myroskani glauben, dass die Schöpfung Myrors in Gefahr ist und dass ihr Schöpfergott seine Boten, die dreiäugigen Trioptara (wie sie die kerrishitischen Magier nach ihrem Triopta-Helm nennen), gesandt hat, damit sie gegen Myrors Feinde kämpfen. Die Kerrishiter tun alles, um diesen Aberglauben zu stärken. Die Haarlosigkeit einiger Shindrabarim wird den Myroskani als besonders fremdartiges, Furcht erregendes Merkmal dargestellt. Die Myroskani glauben, in einem Heiligen Krieg zu kämpfen, und sehen sich selbst als Auserwählte Krieger ihres Gottes. Für alle anderen Myranorer sind sie der widerwärtigste Abschaum, den das Militär dieses Kontinents je hervorgebracht hat.

Sitten und Bräuche: Alle Myroskani wurden als Yachyach geboren und sind mit deren Wertvorstellungen aufgewachsen, bis ein kerrishitischer Magier ihre Insel besuchte und sich als Bote Myrors ausgab. Die Kerrishiter würzen die yachyachsche Weltsicht mit zusätzlichem Aberglauben, um sie besser gegen die Shindrabarim einsetzen zu können. Vor allem werden Furcht und Hass auf alles Haarlose, Echsen wie glatzköpfige oder rasierte Menschen, gestärkt. Da die Kerrishiter vor etwa zehn Jahren mit der Rekrutierung der Myroskani begannen und die Verbände stets Yachjin beider Geschlechter umfassen, erreichen die ersten Kinder myroskanischer Eltern gerade ihre Volljährigkeit. Den Shindrabarim sind die Yachjin natürlich besonders verhasst: Die Hyänenmenschen sind Repräsentanten einer Besatzungsmacht, Fellträger, pragmatisch und grausam. Wer hier jemals einen Yachjin gesehen hat, hält ihn für unrein. Wer jemals erlebt hat, wie die Myroskani eine Strafexpedition durchgeführt haben, hasst alle Yachjin aus ganzem Herzen.

Tracht und Bewaffnung: Die Myroskani schneiden sich niemals die Haare. Eine besonders dichte oder ausladende Köperbehaarung gilt ihnen als Zeichen göttlichen Segens, so dass viele ihre Haare mit Talg einschmieren und sie wirr in alle Richtungen von Kopf und Oberkörper abstehen lassen. Viele tragen billige Lederharnische, die meisten sind mit mehreren kurzen Wurfspeeren und groben Holzschilden bewaffnet. Da die Myroskani den Krieg als Dienst an ihrem Glauben ansehen, erscheint ihnen der gute Zustand ihrer Waffen zur heiligen Pflicht. Sie vermeiden alles, was die Wirksamkeit ihrer einfachen, aber wirkungsvollen Bewaffnung schmälern könnte. Einige besonders loyal erscheinende Einheiten werden auch mit teureren Waffen ausgestattet.

Darstellung: Ein Held der Myroskani sollte sein Regiment durch einen shindrabarischen Hinterhalt oder nach einem missglückten Überfall auf ein Schiff des Hauses Rhidaman verloren haben. Vielleicht sind ihm aber auch Zweifel an den behelmten Götterboten gekommen und er ist desertiert. In diesem Fall steht ihm ein spannender Kampf um die Erkenntnis bevor, von den talamenischen Kerrishitern nach Strich und Faden manipuliert worden zu sein. Wer einem Myroskani zu dieser Erkenntnis verhilft, wird einen Freund gewinnen, dessen Dankbarkeit zu geradezu hündischer Anhänglichkeit führen kann – Myroskani werden von den Kerrishitern zum bedingungslosem Gehorsam angehalten und zeigen sich oft auch später ergeben gegenüber Befehlen einer Vertrauensperson.

Myroskani

Generierungskosten: 3 GP

Modifikationen: –
SO-Maximum: –

Automatische Vor-/Nachteile: Barbarische Sitten
Empfohlene Vor-/Nachteile: Ausdauernd, Flink, Balance; Autoritätsgläubig
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Kurzatmig, Krankheitsanfällig

Kriegerische Professionen: Stammeskrieger, Söldner, Kerrishiter-Soldaten, Dschungelkämpfer, Kopfgeldjäger, Schläger, Sklavenjäger, Gladiator, Leibwächter
Reisende Professionen: Bote, Fischer, Fuhrmann, Holzfäller, Jäger, Kundschafter, Maultiertreiber, Krämer, Pirat, Prospektor, Schiffer, Schmuggler, Straßenräuber
Gesellschaftliche Professionen: Bettler, Dieb, Einbrecher, Legendensänger, Spitzel, Streuner

Handwerkliche Professionen: Bader, Fälscher, Handwerker, Händler, Hehler, Landarbeiter (nicht Varianten Verwalter und Pulpellenkocher), Rattenfänger, Tierbändiger, Wirt, Wundarzt
Magische Professionen: Yachzuq, Magiedilettant
Priesterliche Professionen: Myror-Priester

Talente
Kampf: Hiebwaffen +1, Raufen +3, Speere +3, Wurfspeere +2

Körper: Athletik +2, Schwimmen +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Stimmen Imitieren +1
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen +1, Wildnisleben +1
Wissen: Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Yachyach, Zweitsprache Kerrishitisch
Handwerk: Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I

Yachjin in Kerrishiter-Städten

Die Steifheit der kerrishitischen Gesellschaft lässt eine Menge unangenehmer Arbeiten ungetan. Viele Yachjin leben schon seit Jahrtausenden in kerrishitischen Städten und haben mehr mit den Menschen in ihrer Umgebung gemein als mit ihren wilden Verwandten auf den Inseln.

Lebensraum: Die Yachjin leben in allen Städten der Kerrishiter, darüber hinaus kann man einige von ihnen in ganz Südwest-Myranor finden. Auf dem gesamten shindrabarischen Archipel gelten sie den einheimischen Menschen allerdings aufgrund ihres Haarwuchses als besonders unrein.

Lebensweise: Die Yachjin leben meist am unteren Rande der Gesellschaft: Sie sind nicht weniger klug als andere Angehörige der Kultur, die sie teilen, werden aber von Menschen und Amaunir gleichermaßen aufgrund äußerer Merkmale verachtet. Sie sichern ihr Überleben durch Zusammenhalt. Es gibt kaum einen Yachjin, der sich nicht einem Cirkel angeschlossen hat. Aufgrund ihres Verantwortungsgefühls erringen sie dort häufig verantwortungsvolle Positionen – was den Führern der Städte als Beweis für die Verkommenheit der niederen Cirkel dient.

Weltsicht und Glaube: Die Yachjin passen sich auch in ihrer Weltsicht häufig ihrer Umgebung an, allerdings verehren viele auch nach Jahrtausenden noch Myror als obersten Schöpfer und ordnen andere Götter entweder zu seinen Dienern oder zu seinen Feinden. Yachjin beziehen sich stets auf die Gemeinschaft, der sie angehören. Was der Gemeinschaft nützt, ist ehrenvoll, was ihr schadet, dumm und strafwürdig. Allerdings sind nur wenige bereit, die Nationen Kerrish-Yiheni oder Kerrish-Thalam als derartige Gemeinschaft zu betrachten. Männer und Frauen sind in aller Regel gleichberechtigt, die rasch heranwachsenden Kinder genießen vergleichsweise viele Freiheiten. An ihrem zehnten Geburtstag erhalten sie ein Geschenk, das zu ihrem zukünftigen Beruf passt und beginnen spätestens jetzt mit einer Ausbildung. Wenn ein oder mehrere Yachjin sich nicht in ihre Umgebung einpassen können oder wollen, wandern sie aus – häufig nur in einen anderen Stadtteil, manchmal aber auch auf abenteuerliche Fahrten bis ans Ende der Welt, auf der Suche nach einer neuen Gemeinschaft.

Sitten und Bräuche: Unter Erwachsenen Yachjin sind Geburtstagsgeschenke üblich, meist nützliches Handwerkszeug, Bekleidung oder Nahrung. Konflikte werden oft in stundenlangen, für Fremde aufgrund der blumigen Beschimpfungen erheiternden Debatten gelöst. Körperliche Gewalt gegen Angehörige des eigenen Cirkels wird sehr streng geahndet, oft führt dies zur Verbannung. Im Kampf gegen Außenstehende haben Yachjin hingegen keinerlei Skrupel, ihr gefährliches Gebiss gekonnt einzusetzen. Sie scheuen auch vor heimtückischen Listen nicht zurück, um einen Feind zur Strecke zu bringen oder einen Freund zu retten. Die Loyalität, die ein Yachjin innerhalb eines Cirkels, eines militärischen Verbandes, einer Heldengruppe oder einer anderen Gemeinschaft empfindet, ist wahrhaft bewunderungswürdig – und sie erstreckt sich auch auf Mitglieder anderer Völker, wenn diese derselben Gruppe angehören.

Yachjin sind nicht sehr wählerisch, was äußerliche Merkmale ihrer Geschlechtspartner angeht. Da sie verantwortungsvolle und treue Freunde und Eltern sind, sind Partnerschaften mit anderen Rassen häufiger, als man erwarten sollte. Die Mischlingskinder ähneln allerdings stets sehr stark ihrem yachjinischen Elternteil.

Tracht und Bewaffnung: Yachjin tragen einfache Tuniken und selten auch Umhänge, um sich vor schlechtem Wetter oder Kälte zu schützen. Sie bevorzugen die erdbraunen Töne, die auch ihr Fell aufweist, und schätzen punktierte und gestreifte Muster. Yachjin pflegen ihr Haar sehr ausgiebig mit verschiedenen, aus Asche und Tierfett hergestellten Seifen und manchmal auch mit sehr herben Duftwässern, schneiden es allerdings nur selten. Einige gesellschaftlich sehr erfolgreiche Yachjin rasieren oder epilieren sich das Haar am ganzen Körper und streben nach der würdevollen Haltung der Kerrishiter, was sie ihrer eigenen Rasse endgültig und nachhaltig entfremdet. Die Kerrishiter akzeptieren sie auch dann niemals als Gleiche und halten sie im Gegenteil für vollends entstellt.

Darstellung: Ein Yachjin ist eigentlich ein ideales Mitglied einer Heldengruppe, da er seinen Kameraden gegenüber unerschütterlich loyal ist, wenn er nicht zu schlecht behandelt oder gar verraten wird. Er ist pragmatisch, anpassungsfähig und verlässt sich meist auf seinen Verstand, so dass er Kämpfe in der Regel vermeidet. Wenn es darauf ankommt, sind Yachjin gefährliche Gegner, die aber meist einen auf Sicherheit bedachten, defensiven Kampfstil pflegen.

Yachjin in Kerrishiter-Städten

Generierungskosten: 4 GP

Modifikationen: –
SO-Maximum: 10

Automatische Vor-/Nachteile: –
Empfohlene Vor-/Nachteile: Balance, Einbildungen, Neid
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Kurzatmig, Krankheitsanfällig

Kriegerische Professionen: Gardist, Gladiator, Kerrishiter-Soldaten, Söldner, Kopfgeldjäger, Sklavenjäger, Leibwächter, Schläger
Reisende Professionen: alle außer Insekten-Lenker
Gesellschaftliche Professionen: alle außer Höfling
Handwerkliche Professionen: alle
Magische Professionen: Magiedilettant, Yachzuq (selten)
Priesterliche Professionen: Myror-Priester (selten)

Talente
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +3,
Körper: Klettern +1, Schleichen +1, Singen +1, Zechen+1
Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +1, Überreden +2
Natur: Fesseln/Entfesseln +1
Wissen: Rechnen +1, Schätzen +2
Sprachen/Schriften: Muttersprache Yachyach, Zweitsprache Kerrishitisch
Handwerk: Fleischer +1, Heilkunde Seele +1, Lederarbeiten +1, Schlösser Knacken +1, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Waffenlos: Schmutzige Tricks

Loualil

Lebensraum: Die Siedlungen der Loualil liegen in flachen Küstenzonen, Schwemmland und Flussauen; oft haben sie selbst das Wasser so umgeleitet, wie es ihnen genehm war. Die Häuser bestehen aus Weißstein, einem harten, milchig durchscheinenden Material, das von Tausenden kleiner Wasserschnecken produziert wird. Die spindelförmig empor ragenden Wendelwohntürme sind in den obersten Etagen durch eine Vielzahl geschwungener Brücken verbunden. Die unteren Geschosse liegen im Wasser. Sie sind überreichlich mit Mosaiken aus Jade, Muscheln und Lapislazuli verziert, werden von

Licht der Gwen-Petryl-Steine erhellt und von schillernden Fischschwärmen durchzogen.

Lebensweise: Die Loualil sind für ihre kunstvollen Schmuckstücke berühmt; insbesondere in Valantia werden ihre Jadegemmen, Muscheldiademe und Korallenreife hoch gehandelt. Mondsilber gilt ihnen als heiliges Metall, und um in seinen Besitz zu gelangen, unterhalten sie Beziehungen zu Xarxaron. Ob es stimmt, dass sie als Gegenleistung Studien zu ihrer arkanen Natur erlauben, darf freilich bezweifelt werden.

Weltsicht und Glaube: "Als einst die Göttin Ma'ada an den Himmel gefesselt wurde, geriet ihr Geliebter, der Gott Efhardh, außer sich vor Verzweiflung. Er wühlte das Meer auf bis auf den Grund und schickte die Wogen bis zum Himmel, um Ma'ada zurückzuholen. So groß war seine Raserei, dass er seine Kinder, die Loualil, vergaß. Seither müssen wir heimatlos umherziehen, und die Meere dieser Welt sind die Tränen unseres Volkes, dem nicht einmal die Erinnerung an das, was es verloren hat, geblieben ist."

Sitten und Bräuche: Ma'ada wird als Göttin des Wandels und Hüterin der Zeit verehrt. In Vollmondnächten ziehen sich die Loualil ins Wasser zurück, dann stehen meist ganze Städte leer. Wenn Ma'adas weißer Leib prall gerundet ist, schenkt sie den Loualil neues Leben aus dem Leib ihres Geliebten Efhardh, dem Wasser.

Sieht man von dem Gerücht ab, dass die schwermütigen Lieder der Loualil, mit der sie die Riten der Vollmondnacht begleiten, einen Menschen um den Verstand bringen könnten, zeichnet sich das Volk neben all seiner Melancholie durch Verspieltheit, Sorglosigkeit und ausgeprägte Liebe zum Schmuckhandwerk aus – ein Widerspruch, wie er die Zerrissenheit der loualischen Seele nicht deutlicher zum Ausdruck bringen könnte.

Tracht und Bewaffnung: Als einziges Kleidungsstück kennen sie einen Umhang aus Sternschwämmen, den sie mit Wasser tränken.

Darstellung: Der Loualil ist launisch wie das offene Meer. Mal ist er verspielt und neugierig, mal aufbrausend, und oft hängt er geistesabwesend seinen seltsamen Träumen hinterher. Obwohl – oder gerade weil – sein Wesen dem des Menschen so fremd ist, scheint er in vielen Menschen oder Amaunir die Sehnsucht nach einer Freundschaft zu wecken. Unzählige tragische Geschichten erzählen davon, wie Mensch und Amaun für die kostbaren Momente eines Verständnisses Hof und Heim im Stich ließen und sich zeit ihres Lebens in dem vergeblichen Bemühen verzehrten, das Wasserwesen Gefühlswärme zu lehren.

Loualil

Generierungskosten: 7 GP

Modifikationen: –
SO-Maximum: –

Automatische Vor- und Nachteile: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Richtungssinn. Tierfreund, Aberglaube
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Meeresangst, Prinzipientreue, Gebildet, Besonderer Besitz

Kriegerische Professionen: Athlet, Gladiator, Unterseekrieger, Kopfgeldjäger, Leibwächter, Schläger

Reisende Professionen: Entdecker, Fischer, Krämer, Pirat, Schiffer, Schmuggler, Seefahrer, Straßenräuber, Meereskundiger
Gesellschaftliche Professionen: Dieb, Einbrecher, Gaukler, Kurtisane/Gesellschafter, Legendensänger, Spitzel, Streuner
Handwerkliche Professionen: Fischzüchter, Händler, Handwerker, Schwarmer, Wundarzt
Magische Professionen: Wogenformer, Wellenkind
Priesterliche Professionen: Priester des loualischen Pantheons

Talente
Kampf: Ringen +2
Körper: Körperbeherrschung +1, Schwimmen +6, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Singen +1
Gesellschaft: Betören +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +2
Natur: Fischen/Angeln +4, Orientierung +2, Seefischerei +2, Wildnisleben +2
Wissen: Götter/Kulte +3, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Loualilisch, Myranisch +3
Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheit +2, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Viehzucht +3
SF: Talentspezialisierung Viehzucht (Fische)

Risso'Ita und Risso'Ma i Ti

Die **Risso'Ita**, deren Heimat die Ostküste Myranors ist, leben in den Ruinen und in der Erinnerung alter Größe, die ihnen die Kraft gibt, gemeinsam den Gefahren der Meere und der herrschenden Rassen auf dem Festland zu trotzen. Viele Generationen lang haben die Risso'Ita Korallenstöcke auf magischem Wege so geformt, dass Hallen und Höhlungen entstanden. Filigrane Pfeiler stützen domhohe Decken, Tiefsee-Schwämme fügen sich zu lichtlosen Kavernen aneinander, und zarte korallene Fächer verschleiern den Blick in gähnende Schlünde. Überall trifft man auf Spuren der Vergangenheit: Säulenstümpfe, verwitterte Statuen fremdartiger Helden und Monstrositäten, zerbrochene Friese mit Darstellungen vergessener Katastrophen und Runensteine, die aus bodenlosen Löchern im Meeresgrund geborgen wurden. Die Liebe zu einer – nie gekannten – Vergangenheit vereint die Risso'Ita, so dass die Pflege der Geschichte und ihrer Zeugnisse einen wesentlichen Teil ihrer Kultur ausmacht. Ganze Expeditionstrupps tauchen in die Tiefen hinab und tragen Bruchstücke längst vergangenen Ruhmes zusammen. Die Herrscher der Städte sind unentwegt damit beschäftigt, Rituale zu wirken, die dem Wohlergehen ihres Volkes dienen; die 'weltlicheren' Aufgaben werden vom Rat der Biagha (S. 125) übernommen. Das wichtigste Fest der Risso'Ita ist die 'Heimkehr', bei dem sie ihrer alten Heimat im Meer der Sieben Winde entgegenschwimmen, ohne diese jemals zu erreichen. Viele Alte und Kranke kehren von dem Ausflug nicht zurück; ihre Seelen sollen im Ssialt Aan, dem ersten Meer, in ewigem Frieden weitertreiben. Und immer wieder gibt es junge Risso'Ita, die ausziehen auf der Suche nach alten Geheimnissen ihres Volkes, sei es aus Abenteuerdrang und Neugierde, sei es im Auftrag eines Biagha, der einen mutigen Krieger sucht, um einer längst vergessenen Fährte nachzuspüren.

Die **Risso'Ma i Ti** des Meers der Schwimmenden Inseln (von ihnen 'Inneres Meer' genannt) leben in steinernen Häusern, die mit Blutleim – dem Sekret einer Tiefseeschnecke – verfugt sind und sich in Form einer spitzen Pyramide vom Meeresgrund erheben. Dünne Kuppeln aus gehärtetem Blutleim, unter denen das Licht von Leuchtfischen oder -schwämmen glimmt, lassen die Behausungen wie im Dunkeln lauernde Ungeheuer wirken. Die Risso'Ma i Ti leben weniger in der Vergangenheit; sie sind fest in dem Glauben verwurzelt, dass für sie eines Tages wieder eine Blütezeit anbrechen wird: "Ewig ist das Meer und seine Götter, ewig sind auch wir. Wie Flut und Ebbe, so ist auch unser Kommen und Gehen vorherbestimmt. Wie eine Flutwelle werden wir uns erheben und den Schmutz vom Ufer spülen." Vielleicht kommt es auf Grund dieser Einstellung immer wieder zu Konflikten mit den Mholuren, die Ähnliches im Sinn zu haben scheinen. Ein schwerer Verlust für das Selbstbewusstsein der Risso'Ma i Ti war jedoch das Verstummen ihres Orakels. Je nach Auslegung hat es die Risso in die Eigenverantwortung überlassen oder sich von ihnen abgewandt. Seither liegen die verschiedenen Stämme in erbittertem Streit um die Führung.

Risso-Kulturen

Generierungskosten: nach Variante

Modifikationen: –
SO-Maximum: –

Automatische Vor- und Nachteile: Tierempathie (Meereswesen), Lichtscheu, Landangst 5, Aberglaube 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Richtungssinn, Tierfreund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Meeresangst, Prinzipientreue, Gebildet, Besonderer Besitz

Kriegerische Professionen: Unterseekrieger, Söldner, Kopfgeldjäger, Leibwächter
Reisende Professionen: Bote, Fischer, Krämer, Kundschafter, Pirat, Schmuggler, Meereskundiger
Gesellschaftliche Professionen: Dieb, Einbrecher, Gaukler, Legendensänger
Handwerkliche Professionen: Fischzüchter, Händler, Handwerker, Schwarmer, Wundarzt, Techniker, Medicus, Hehler
Magische Professionen: Biagha
Priesterliche Professionen: Priester des Risso-Pantheons

Talente
Kampf: Dolche +1, Ringen +2, Speere +2, Wurfspeere +1
Körper: Schwimmen +5, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Lehren +1, Überreden +1

Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +4, Orientierung +2, Seefischerei +3
Wissen: Baukunst +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Philosophie +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: Muttersprache Rissoal
Handwerk: Heilkunde Gift +1, Handel +1, Musizieren +1, Viehzucht +2
Verbilligte Sonderfertigkeit: Kampf im Wasser

Varianten: (eine dieser Varianten muss gewählt werden):
Risso'Ita (7 GP): Baukunst +2, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Kryptographie +1, Philosophie +1
Risso'Ma i Ti (7 GP): Mechanik +1, Sagen/Legenden +1, Abrichten +1, Handel +1, Musizieren +1

Reisende und Wildnis-Professionen

Bote

Ein Bote ist Hand und Mund, Auge und Ohr seines Herren. Er ist sich seiner Verantwortung bewusst, und er kennt nur ein Ziel: die Botschaft ihrem Empfänger zu übergeben. Er ist mit den Unwägbarkeiten der Wege, Straßen und der Wildnis vertraut, kennt allerlei Abkürzungen und die besten Pässe für eine Gebirgsüberquerung. Zwar können Nachrichten mittels magischer Gerätschaften oder flugfähiger Chimären übermittelt werden, doch da diese Möglichkeiten auch in Myranor teuer und selten sind, ist ein Bote immer vonnöten, wenn eine Botschaft oder ein Paket schnell, sicher und vor allem zuverlässig sein Ziel erreichen soll. Innerhalb der Myriaden und in optimatischen Kreisen sowie für weite Strecken über Land und Straßen übernimmt diese Aufgabe zumeist ein Botenreiter auf einem schnellen Reittier, während Circel-Patrone und Handelsherren für Kurzstrecken zumeist auf die Geschicklichkeit eines Botenläufers setzen, da dieser auch dort hinkommt, wo Reittiere keinen guten Tritt finden.

Bote (GP nach Variante)

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 12
Start-SO: 5 (max. 10)
Modifikationen: +1 AuP
Automatischer Vorteil: Eisern
Kampf: Bela *oder* Bogen +1, Dolche +2, Hiebwaffen *oder* Säbel +1, Ringen +1
Körper: Athletik +3, Klettern *oder* Boote Fahren +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1
Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +5, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +2
Wissen: Geographie +2, Heraldik +3, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: Muttersprache +2, Myranisch +3, zwei weitere Fremdsprachen je +3
Handwerk: Kartographie +3, Malen/Zeichnen +3
Sonderfertigkeit: eine Geländekunde nach Wahl
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Verbindungen, Zäher Hund, Prinzipientreue, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Optimat, Honorat, Blutrausch, Dunkelangst, Fettleibig, Glasknochen, Goldgier, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Neugier, Platzangst, Unstet
Ausrüstung: stabile und wetterfeste Kleidung, feste Stiefel, Regenmantel, geeignete Seitenwaffe, Dolch, wasserdichte Lederrolle für Botschaften, Tuchbeutel, Wasserschlauch, weitere Ausrüstung im Wert von 1W6 Aureal
Besonderer Besitz: erfahrenes Reittier mit Sattel und Zaumzeug (Botenreiter) oder besonders gute Seitenwaffen und Verbindungen im Wert von 10 GP (Botenläufer)

Varianten:
(Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden):

Botenreiter (4 GP): Reiten +6, Selbstbeherrschung +1; Götter/Kulte +1, Heraldik +2, Kriegskunst +2, Rechnen +1; Heilkunde Wunden +2; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Schnellziehen

Botenläufer (4 GP): +2 AuP; Flink; Dolche +2; Athletik +2, Klettern *oder* Boote Fahren +2, Körperbeherrschung +2; Heilkunde Wunden +2

Entdecker

Dass man Wissen üblicherweise nicht an die Allgemeinheit weitergibt, heißt nicht, dass es nicht gesammelt wird. Und das beste Buch, der beste Lehrmeister oder das bestausgestattete Laboratorium können nicht die direkte Beobachtung der Naturphänomene, alter Ruinen oder fremder Völker ersetzen, die von professionellen Reisenden, Naturkundlern oder Reiseberichterstattern im Auftrag der Alten Familien oder neureicher Honoraten sorgsam protokolliert, im Bild festgehalten oder als wertvolle Beute mitgebracht wird. Allen Entdeckern ist aber gemein, dass sie über eine gesunde Vorbildung, über Verbindungen zu Mäzenen und Verantwortungsbewusstsein für ihre Bediensteten und eventuelle teure Ausrüstung verfügen müssen – und natürlich über eine gehörige Portion Abenteurergeist.

Entdecker (4 GP)
Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 11, GE 11, KO 11
Start-SO: 7
Automatischer Nachteil: Neugier 5
Kampf: Bastardstäbe *oder* Speere *oder* Stäbe +2, Bela +1, Dolche +1, Hiebwaffen *oder* Säbel +2, Raufen +2, Ringen +1
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schleichen +1, Schwimmen +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +1, Menschenkenntnis +2, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +2, Überzeugen +1
Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2
Wissen: Geographie +4, eines der Talente Geschichtswissen, Gesteinskunde, Götter/Kulte, Heraldik, Pflanzenkunde, Sprachenkunde *oder* Tierkunde +3, zwei weitere +2 (sollten hierbei ein oder mehrere Talente gewählt werden, für die der Entdecker sowieso schon einen Bonus erhält, muss der dort genannte Bonus auf ein beliebiges anderes Talent der Liste umverteilt werden), Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +4, Schätzen +2
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +4, Myranisch +4, Hiero-Imperial +6, eine weitere Fremdsprache +6, drei weitere Fremdsprachen je +2; Imperiale Lautzeichen +4, Alt-Imperiale Glyphen +3, eine Schrift nach Wahl +3
Handwerk: Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +1, Handel +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kartographie +4, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +3
Empfohlene Vor- und Nachteile: Honorat, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen, Schulden
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Aberglaube, Dunkelangst, Höhenangst, Raumangst, Unstet
Ausrüstung: verbreitete, robuste Kleidung, wetterfester Mantel, Hut oder Kapuze, hohe Schnürstiefel, Kentema *oder* Kampfstab *oder* Doros, Serovermesser *oder* Friedensstifter, Messer, Rucksack, Schreib- und Malgerät, mehrere leere und beschriebene Schriftrollen und Pa-

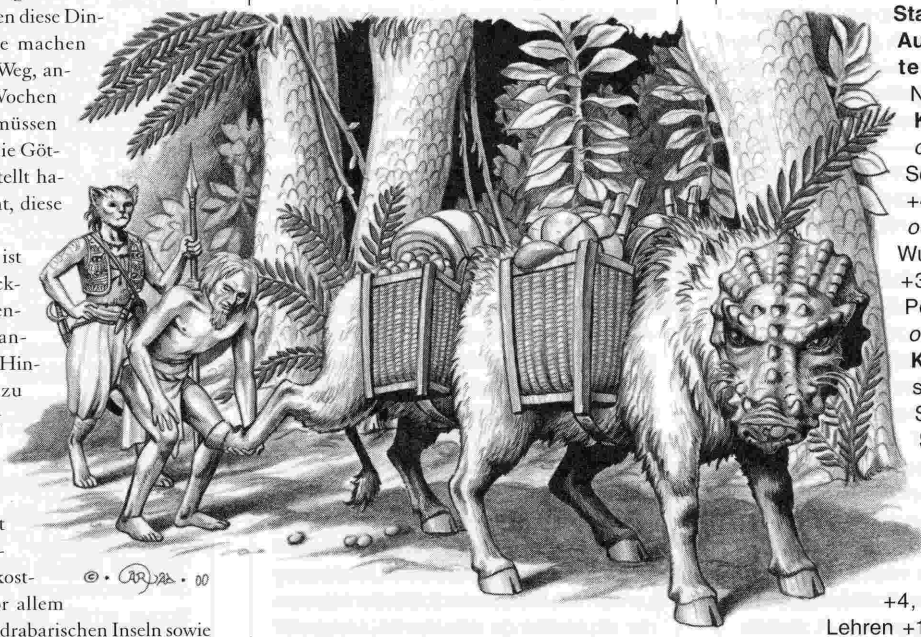
pyrbögen, Wolldecke, Wasserschlauch, Brotbeutel, weitere verbreitete Ausrüstung im Wert von 5 Aureal
Besonderer Besitz: Maultier mit Sattel und Zaumzeug oder kleines Boot

Fischer

Nicht umsonst gelten die großen Gewässer Myranors als wichtige Quelle für Nahrung und manchen Luxus wie Haihaut oder auch glänzende Perlen. Doch bieten weder Meer noch Fluss freiwillig ihre Gaben dar, so dass mutige Männer und Frauen ausziehen, um ihnen diese Dinge zu entreißen. Manche machen sich Tag für Tag auf den Weg, andere bleiben gleich für Wochen unterwegs. Doch sie alle müssen mit den Gefahren leben, die Götter ihnen in den Weg gestellt haben, und sie haben gelernt, diese zu meistern.

Eine Variante des Fischers ist der Bergungs- oder Wracktaucher, der bei einer Hafenmeisterei oder einem Handelshaus angestellt ist, um Hindernisse im Hafenbecken zu beseitigen und die Ladung aus gesunkenen Schiffen zu bergen. Die Arbeit im Hafenwasser, wo Abfälle Raubfische anlocken, ist äußerst gefährlich. Badeschwämme, Perlen und kostbare Korallen werden vor allem von den Fischern der shindrabarischen Inseln sowie von Risso und Loualil an Land gebracht. Die Harpuniere der Shindrabarim, Nyamaunir und Abishai machen von ihren kleinen Kanus aus Jagd auf Haie und Wale, während die Unterwasserjäger, die im Tauchgang mit der Harpune die Fische verfolgen, statt vom Boot aus zu fischen, eigentlich nur bei den Nequanern, Risso und Loualil vorkommen.

Fischer (1 GP)
Voraussetzungen: MU 11, IN 11, GE 12, KO 12
Start-SO: 1 (max. 7)
Modifikationen: AuP +3
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +1, Raufen +3, Säbel +2, Speere +1
Körper: Athletik +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +2
Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +6, Orientierung +2, Seefischerei +6, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +4
Wissen: Geographie +2, Sagen/Legenden +3, Schiffbau +1, Sternkunde +1, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: Myranisch +4, eine Fremdsprache +4
Handwerk: Boote Fahren +6, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +4, Kochen +2, Lederarbeiten +2, Schneidern *oder* Seiler +3, Seefahrt +2
Sonderfertigkeit: Kampf im Wasser
Empfohlene Vor- und Nachteile: Innerer Kompass, Richtungssinn, Aberglaube
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Meeresangst, Platzangst
Ausrüstung: einfache Kleidung, wasserfester Mantel oder Umhang, Servover-Messer, Bronzeflasche mit Hochprozentigem, Arbeitsmesser, Bootshaken, Wolldecke, kleines Netz, Schuppmesser, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Aureal
Besonderer Besitz: kleines Boot



Mögliche Varianten:

Bergungs-, Schwamm-, Perlen- oder Korallentaucher (+5 GP, zusätzliche Voraussetzung KO 13): +3 AuP; Ringen +2 *statt* Speere +1; Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +1; Überreden +1; Fischen/Angeln –2, Seefischerei –3, Wildnisleben –2; Schätzen +2; Boote Fahren –2, Heilkunde Gift +1; Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Schwimmen (Tauchen), Unterwasserkampf

Harpunier (+2 GP, zusätzliche Voraussetzung MU 12): Wurfspeere +2; Selbstbeherrschung +1; Seefischerei +2; Fleischer +1; verbilligte Sonderfertigkeit: Meereskundig

Unterwasserjäger (+7 GP, zusätzliche Voraussetzung KO 13): +3 AuP; Speere +2; Schwimmen +3; Tierkunde +3; Heilkunde Wunden +2; Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Schwimmen (Tauchen), Unterwasserkampf

Fernhändler

Gerade Waren aus entfernteren Regionen sind oftmals begehrt und versprechen weitaus größeren Profit als der Handel mit lokalen Erzeugnissen. Aus diesem Grund versuchen etliche Händler, die das Reisen nicht scheuen, die begehrten Waren selber vor Ort einzukaufen und dann in anderen Regionen mit gutem Gewinn wieder zu verkaufen. Entsprechend weitreichend sind ihre Kenntnisse von Land und Leuten, obwohl sie kaum irgendwo eine echte Heimat haben, da sie selten lange an einem Ort oder in einer Region verweilen. Manche Fernhändler haben sich auch auf bestimmte Handelsrouten spezialisiert. Da solche Handelskarawanen oftmals auch Ziel von Wegelagerern werden, versteht sich ein Fernhändler auch auf die notwendige Verteidigung seines Hab und Guts.

Fernhändler (14 GP)
Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 11, CH 12, KO 11
Start-SO: 7
Automatischer Nachteil: Goldgier oder Neugier 5
Kampf: Bastardstäbe *oder* Säbel *oder* Schwerter *oder* Stäbe +4, Bela *oder* Bogen *oder* Wurfbeile *oder* Wurfmesser +4, Dolche +3, Hiebwaffen *oder* Peitsche +2, Raufen *oder* Ringen +3
Körper: Körperbeherrschung +2, Reiten +3, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Zechen +1
Gesellschaft: Betören +1, Etikette +4, Gassenwissen +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +4, Überreden +3, Überzeugen +2,
Natur: Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +3
Wissen: Geographie +5, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Heraldik +3, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Schätzen +4, Staatskunst +1, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, eine Fremdsprache +7, eine Fremdsprache +5, eine Fremdsprache +4, zur Muttersprache passende Schrift +4
Handwerk: Boote Fahren *oder* Seefahrt +2, Eissegler Fahren *oder* Fahrzeug Lenken *oder* Hundeschlitten fahren +3, Handel +5, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kartographie +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +2, zwei sonstige Handwerks-Talente +2, zwei weitere +1
Empfohlene Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Ungebildet
Ausrüstung: wetterfeste Reisekleidung, Geschäftskleidung, Stab oder Kentema, Messer, Proviantbeutel, Feldflasche, weitere Ausrüstung im Werte von 7 Argental
Besonderer Besitz: eigenes Reit- oder Lasttier

Fuhrmann

Die Reste der imperialen Straßen sind im wahrsten Sinne des Wortes ein 'gefährliches Pflaster' – und die Reise auf Waldwegen und Steppenpisten sogar noch riskanter. Wenige Herbergen, zahlreiche Banditen, spärliche Brücken, häufige Zollstationen – all das will von einem Fuhrmann bedacht werden. Dazu kommt noch die Sorge um Wagen und Tiere. Kein Wunder also, dass nur abenteuerlustige Gesellen diesen Beruf erwählen und dass sie sich gerne mit anderen ihrer Profession zusammenschließen oder Kriegsvolk anheuern. Die meisten Fuhrleute sind Freischaffende mit eigenem Fuhrwerk. Aber leicht genug gehen Wagen und Zugtier verloren, und so ist die Anstellung bei einem großen Fuhrbetrieb meist unausweichlich, wenn man nicht als Abenteurer versuchen will, genügend Aureal für ein neues Fahrzeug zusammenzubekommen.

Fuhrmann (2 GP)
Voraussetzungen: MU 12, CH 11, KO 12, KK 11
Start-SO: 3 (max. 8)
Automatischer Vorteil: Eisern
Kampf: Hiebwaffen +2, Peitsche +4, Raufen +3
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +1
Gesellschaft: Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +2
Wissen: Geographie +3, Mechanik +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial und Myranisch je +4, zwei weitere Fremdsprachen je +4, Cirkel-Geheimsprache Fuhrleute +1
Handwerk: Abrichten +3, Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +6, Handel +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +2, Lederarbeiten +3, Stellmacher +3
Sonderfertigkeit: eine Geländekunde nach Wahl
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Richtungssinn
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Optimat, Honorat, Krankheitsanfällig, Platzangst
Ausrüstung: verbreitete, robuste Kleidung, lederner oder gewachster Fuhrmannsmantel, breitkrempiger Hut, Peitsche, Friedensstifter, Handbeil, Arbeitsmesser, Kasten mit einfachem Werkzeug für Holz und Leder, Tiegel mit Wagenschmiere, Trinkflasche mit Wein, Brotbeutel, weitere verbreitete Ausrüstung im Wert von 3 Aureal
Besonderer Besitz: eigenes Zug- oder Packtier oder kleiner Karren

Großwildjäger

In vielen Villen reicher Händler oder einflussreicher Honoraten gehört es zum guten Ton, das Heim mit dem Felle eines Sadurs oder den Mandibeln eines Titanenschnitters zu schmücken, während so mancher Alchimist ein Vermögen dafür ausgeben würde, seinem neuesten Wundergebräu mit dem Tränensack eines Uralors den letzten Schliff zu geben. Da weder der eine noch der andere die Zeit (und vor allen Dingen nicht den Mut) hat, selbst auf Jagd zu gehen, beauftragt er einen Großwildjäger, der sich auf solche Dinge spezialisiert hat. In Expeditionen, die ihn oft an die Grenzen der bekannten Welt bringen, sucht und jagt dieser Spezialist in den Dschungeln und Steppen Myranors die merkwürdigsten und gefährlichsten Wesen und Kreaturen.

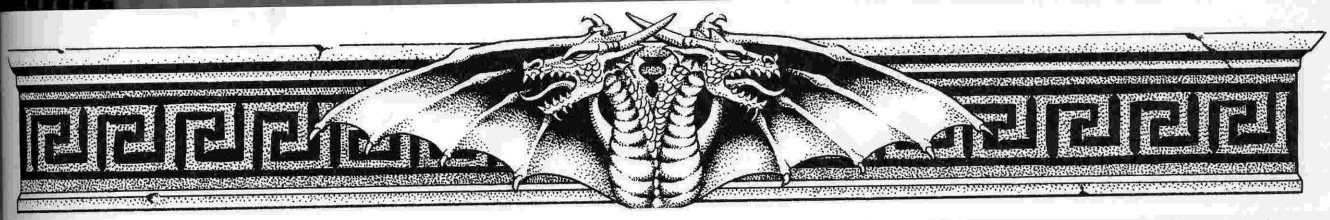
Großwildjäger (11 GP)
Voraussetzungen: MU 11, KK 12, IN 11, GE 11, KO 11
Start-SO: 7
Kampf: Bela *oder* Bogen +4, Dolche +1, Hiebwaffen +2, Raufen +3, Ringen +1, Säbel +1, Schleuder +4, Speere +1
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +2, Schleichen +2, Schwimmen +1, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Etikette +2, Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +3, Fallenstellen +4, Fesseln/Entfesseln +4, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2
Wissen: Geographie +1, Kriegskunst +1, Pflanzenkunde +1, Schätzen +4, Tierkunde +4
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +4, Myranisch +2, eine weitere Fremdsprache +2, Imperiale Lautzeichen +2
Handwerk: Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +1, Fleischer +2, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, eine Geländekunde nach Wahl, Scharfschütze, Talentspezialisierung Schleuder (Wurfnetz *oder* Bola *oder* Lasso)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Honorat, Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Immunität gegen tierische Gifte, Innerer Kompass, Resistenz gegen tierische Gifte, Richtungssinn, Verbindungen, Zäher Hund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen
Ausrüstung: verbreitete, robuste Kleidung (vorzugsweise Leder), wetterfester Mantel, hohe Schnürstiefel, Hut mit seltenen Federn, Mandrassenzahn-Kette oder ähnliche Trophäe, langer Dolch, Serovermesser, Bela mit 12 Bolzen, Netz oder Bola oder Lasso, Messer, Rucksack, Wolldecke, Wasserschlauch, Brotbeutel
Besonderer Besitz: eigenes Packtier

Handelsagent

Während der Entdecker ferne Länder besucht, um Wissen zu sammeln und alte Geheimnisse zu lüften, hat der Handelsagent ein deutlich praktischeres Ziel. Im Auftrag eines großen Handelshauses (oder als Nachkomme eines kleinen) ist er auf der Suche nach neuen Handelsgütern oder Absatzmärkten. Nichtsdestotrotz braucht aber auch er eine gesunde Portion Abenteuerlust und Mut, denn oft verschlägt es ihn in Gegenden, die noch nie ein Angehöriger seines Volkes vor ihm betreten hat.

Handelsagent (3 GP)
Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 11, GE 11, KO 11
Start-SO: 7 (max. 10)
Automatischer Nachteil: Neugier 5 *oder* Goldgier 5
Kampf: Bela +2, Dolche +1, Hiebwaffen +2, Raufen +2, Stäbe +1
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Schwimmen +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: Fallenstellen +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +2, Wildnisleben +2
Wissen: Geographie +4, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Kryptographie +1, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +5, Staatskunst +1, Sternkunde +1
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +4, Hiero-Imperial +4, Myranisch +1, passende Cirkel-Geheimsprache +1, eine Fremdsprache +6, eine weitere Fremdsprache +4, Schrift der Muttersprache +4
Handwerk: Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +2, Handel +6, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kartographie +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4
Kommerzielles Interesse: ein Talent aus der folgenden Liste +4, ein weiteres +2, zwei weitere +1 (sollten hierbei ein oder mehrere Talente gewählt werden, für die der Handelsagent sowieso schon einen Bonus erhält, muss der dort genannte Bonus auf ein beliebiges anderes Talent der Liste umverteilt werden): Ackerbau, Bergbau, Brauer, Brettspiel, Feinmechanik, Fleischer, Gerber/Kürschner, Gesteinskunde, Glaskunst, Grobschmied, Hauswirtschaft, Hüttenkunde, Mechanik, Pflanzenkunde, Schnaps Brennen, Seefahrt, Seefischerei, Steinschneider/Juwelier, Stoffe Färben, Tierkunde, Viehzucht, Webkunst, Winzer
Verbilligte Sonderfertigkeit: eine Geländekunde nach Wahl
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen, Schulden, Verpflichtungen (gegenüber einem Optimaten-Haus)
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Platzangst, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen
Ausrüstung: verbreitete, robuste Kleidung, ein zusätzlicher Satz repräsentative Kleidung, wetterfester Mantel, Hut, hohe Schnürstiefel, Kampfstab oder Friedensstifter, Messer, Tuchbeutel, Schreibgerät, mehrere leere und beschriebene Papyrbögen, Weinschlauch, Brotbeutel, weitere verbreitete Ausrüstung im Wert von 5 Aureal
Besonderer Besitz: eigenes Packtier

Mögliche Variante:
Kauffahrer (+2 GP): Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1; Fährtensuchen –1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben –1; Boote Fahren +1, See-



fahrt +2; als Besonderer Besitz kann auch eine kleine Beteiligung an einem Handelsschiff gewählt werden; ungeeigneter Nachteil: Meeresangst

Hirte

Die fettesten Weiden finden sich oft nicht am Rande einer Ansiedlung, sondern weitab der Domänen und Metropolen, im tiefen Wald, in mittleren Gebirgslagen oder in den Oasen der Wüste. Die Tiere morgens dorthin zu treiben, sie tagsüber zu beaufsichtigen und abends wieder zurückzubringen oder an einem geschützten Platz in freier Natur zu versammeln, ist die Aufgabe des Hirten. Für kaum mehr als einen Hungerlohn ist er ganz auf sich allein gestellt, muss die Herde gegen Raubtiere verteidigen und bei Verletzungen und schweren Geburten rasch Hilfe leisten können. Und doch kommt es hin und wieder vor, dass sich ein Hirte von seinem Herrn oder seinem Dorf lossagt, um die Wunder Myranors, von denen die Legendensänger erzählen, mit eigenen Augen zu sehen.

Eine spezielle Variante des Hirten ist der Büffelhirte, der vor allem in den Ebenen von Rhacornos zu finden ist.

Hirte (0 GP)
Voraussetzungen: CH 11, GE 11, KO 11, KK 11
Start-SO: 1 (max. 5)
Modifikationen: AuP +4, LeP +1
Automatischer Nachteil: Raumangst 5
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen *oder* Speere *oder* Stäbe +3, Raufen +3, Ringen +3, Schleuder +3
Körper: Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +1, Schleichen +3, Schwimmen +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +4, Stimmen Imitieren +1
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen +3, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3
Wissen: Pflanzenkunde +3, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +5
Sprachen/Schriften: –
Handwerk: Abrichten +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1, Viehzucht +3
Sonderfertigkeit: eine passende Geländekunde nach Wahl
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Richtungssinn, Tierfreund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Optimat, Honorat, Soziale Anpassungsfähigkeit, Dunkelangst, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Platzangst, Unstet
Ausrüstung: einfache, robuste Kleidung, eventuell Fellweste, Hirtenstab (als Kampfstab zu führen) oder Speer oder Friedensstifter, Dolch, Messer, Strick, Feuerstein und Zunder
Besonderer Besitz: Karren mit Maultier oder zahmes Vark oder abgerichteter Hütehund

Mögliche Variante:
Büffelhirte (+2 GP): Wurfspeere +1; Reiten +1; Ackerbau *oder* Fahrzeug Lenken *oder* Fleischer *oder* Gerber/Kürschner +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1

Holzfäller

Innerhalb der Städte ist das so oft benötigte Bauholz rar. So ist es an mutigen Männer und Frauen, in die Wildnis hinauszuziehen und den begehrten Baustoff herbeizuschaffen. Insbesondere die südlichen Wälder und Dschungelgebiete bergen dabei mannigfaltige Gefahren, und oft genug müssen sich Holzfäller mit wilden Tieren und anderen in der Wildnis hausenden Gestalten herumschlagen und sich ihrer Haut erwehren. Neben dem eigentlichen Fällen der Bäume muss natürlich zumeist auch noch für den Transport in die nächste Ansiedlung gesorgt werden.

Holzfäller (1 GP)
Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 12, KK 12
Start-SO: 1 (max. 5)
Modifikationen: +2 LeP, +5 AuP
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +5, Raufen +2, Zweihand-Hiebwaffen +4
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Zechen +3
Gesellschaft: Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2
Wissen: Götter/Kulte +2, Mechanik +1, Pflanzenkunde +3, Rechnen +2, Sagen/Legenden +3, Schätzen +1
Sprachen/Schriften: –
Handwerk: Ackerbau +1, Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +4, Lederarbeiten +1, Zimmermann +1
Sonderfertigkeiten: Geländekunde Wald, Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Schildspalter
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Glasknochen
Ausrüstung: Holzfälleraxt, Dolch oder Speer, Seil, wetterfeste Kleidung, Proviantbeutel und Feldflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Insektenlenker

Die Dralquabar und die Ban Bargui verstehen sich wie keines der anderen Völker auf die Beherrschung und Lenkung der Großinsekten, seien es nun die Skarabäen der Narkramar oder die Tausendfüßler der Ban-Bargui-Steppen. Allerdings ist dieses Handwerk oftmals sehr anstrengend, da die geistige Kontaktaufnahme zu den Rieseninsekten eine hohe Konzentration erfordert. So wirken Insektenlenker oftmals abwesend, weil ihre ganze Aufmerksamkeit auf ihre Tiere gerichtet ist.

Mehr zu den Insektenlenkern finden Sie in **H&W 20**. Insektenlenker in anderen Kulturen als bei den Feuergeborenen oder den Ban Bargui sind extrem selten.

Insektenlenker (4 GP; zeitaufwendig)
Voraussetzungen: IN 13, CH 11, KL 11, KO 13, GE 11
Start-SO: 7
Modifikationen: +5 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Tierempathie
Kampf: Bastardstäbe *oder* Stäbe +1, Bogen +3, Dolche +2, Speere +3
Körper: Athletik +1, Fliegen +1, Körperbeherrschung +3, Reiten +5, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: Lehren +1
Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2
Wissen: Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: eine Fremdsprache +4
Handwerk: Abrichten +4, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2, Viehzucht +2
Verbilligte Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Tierkunde (Insekten)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Kräfteschub, Tierfreund, Arroganz, Rachsucht
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Tollpatsch, Unstet
Ausrüstung: typische Kleidung nach Kultur, Dolch, Bogen und 10 Pfeile, Speer, Handgelenk-Sporen, Gürtel mit Taschen, weitere Ausrüstung für 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Jäger

Gerade bei den 'wilden' Kulturen, aber auch in den ländlichen Gegenden erfolgt die Nahrungsversorgung zu etlichen Teilen durch die Jagd. Die meiste Zeit ihres Daseins verbringen sie in der freien Natur; das Leben im Lärm der Städte ist ihnen nahezu unheimlich. So versuchen sie die Grenzen der Zivilisation schnellstmöglich wieder hinter sich zu lassen und halten sich meist nur zum Verkauf ihrer Jagdbeute in größeren Ansiedlungen auf.

Je nach Vorliebe erfolgt die Jagd durch Ansitzen und Pirsch oder aber durch Fallenstellerei, wobei letztere sich meist nur für kleinere Tiere eignet.

Jäger (GP nach Variante)
Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 12, KK 11
Start-SO: 4 (max. 8)
Modifikationen: +1 LeP, +3 AuP
Kampf: Dolche +2, Ringen +1, Speere +4
Körper: Klettern +1, Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2, Stimmen Imitieren +2
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen +4, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +4
Wissen: Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +3, Rechnen +1, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +4,

Sprachen/Schriften: –
Handwerk: Abrichten +4, Boote Fahren *oder* Hundeschlitten Fahren +2, Fleischer +2, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +3
Sonderfertigkeit: Geländekunde nach Wahl
Verbilligte Sonderfertigkeit: Festnageln
Empfohlene Vor- und Nachteile: Zäher Hund, Richtungssinn, Vorurteile gegen Städter, Jagdfieber
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Verbindungen, Soziale Anpassungsfähigkeit, Kurzatmig, Lahm
Ausrüstung: Wildnis geeignete Kleidung nach Kultur, Bogen oder Speer, kleines Beil, Messer, einige Stricke, weitere Ausrüstung für 2 Argental
Besonderer Besitz: ausgebildetes Jagdtier

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Jäger (12 GP): Bogen +6, Wurfbeile *oder* Wurfspeere +4; Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1; Fährtensuchen +1; Bogenbau +2; verbilligte Sonderfertigkeit: Scharfschütze

Fallensteller (9 GP): Hiebwaffen +3, Speere +2, Wurfspeere +3; Fallenstellen +5; Tierkunde +1; Sonderfertigkeit: Festnageln

Jharranevi

Insbesondere in den Dschungelregionen ist der Stand des Jharranevi hoch geachtet, denn der Umgang mit den 'Jharranothen' genannten Riesenechsen verschafft durchaus Respekt. Ein Jharranevi fühlt sich meist sehr an sein Tier gebunden (auch wenn es nicht ihm selbst gehört). Oftmals hat er es selbst ausgebildet, um anschließend mit ihm zu arbeiten. Die Einsatzmöglichkeiten sind dabei vielfältig und reichen von Lastentransport über Nutzung als Reittier bis hin zu Zugtieren und Kriegsreiterei. Ein auf Abenteuer ausziehender Jharranevi hat entweder sein Tier verloren oder ist beim Besitzer seines Jharranothen in Ungnade gefallen.

Jharranevi (2 GP)
Voraussetzungen: MU 11, IN 12, CH 11, GE 12, KK 11
Start-SO: 5 (max. 10)
Modifikationen: +5 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Tierfreund
Kampf: Bastardstäbe *oder* Hiebwaffen *oder* Stäbe +4, Dolche +2, Peitsche +2, Wurfmesser +1
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Reiten +5, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1
Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Mechanik +1, Pflanzenkunde +1, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: eine Fremdsprache +5, eine Fremdsprache +3
Handwerk: Abrichten +4, Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Viehzucht +1
Sonderfertigkeiten: Geländekunde Dschungel *oder* Gebirge, Reiterkampf
Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Impulsiv
Ausrüstung: Kleidung je nach Kultur, Friedensstifter, Stab/Speer oder passende Bastardstabwaffe, Gürtel mit Taschen, Peitsche oder Gerte, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Karawanenführer

Überall in Myranor, wo die Wege und Straßen – so denn vorhanden – zu gefährlich für einen einzelnen, möglicherweise ortsunkundigen Reisenden oder Händler sind, finden sich Karawanen für die beschwerliche Passage zusammen. Diese Handelszüge umfassen üblicherweise etwa ein Dutzend Reisende oder mehr samt Tragtieren und Gepäck. Da die Gemeinschaft zwar Schutz bietet, mit ihrer Häufung begehrlichen Beuteguts aber auch erst recht ein lohnendes Ziel für Überfälle darstellt, verpflichtet man einen erfahrenen Karawanenführer, der mit der Route und ihren Gefahren vertraut ist. Ihm obliegt es, den Weg, die Marschordnung und die Geschwindigkeit festzulegen, damit man an geeigneten Plätzen rasten und möglichen Gefahren frühzeitig aus dem Weg gehen kann. Aber nicht nur seine Ortskenntnis, Erfahrung und sein Organisationstalent sind gefragt, sondern auch Verhandlungsgeschick mit wilden Stämmen und Sippen sowie die Fähigkeit, Streit zwischen Mitreisenden zu unterbinden oder zu schlichten. Wen wundert es angesichts einer solch anspruchsvollen und gefährlichen Tätigkeit, dass manche Karawanenführer sich irgendwann nach einer lukrativeren Möglichkeit umsehen, ihre Fertigkeiten unter Beweis zu stellen.

Karawanenführer (5 GP)
Voraussetzungen: MU 12, IN 11, CH 11, KO 13, KK 11
Start-SO: 3 (max. 8)
Modifikationen: AuP +2
Automatischer Vorteil: Richtungssinn
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen *oder* Säbel *oder* Speere *oder* Stäbe +3, ein weiteres aus dieser Liste +1, Raufen +3
Körper: Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +5, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +4
Gesellschaft: Etikette +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +4, Orientierung +5, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +4
Wissen: Geographie +4, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +3, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Sternkunde +2, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: zwei Fremdsprachen je +4
Handwerk: Abrichten +1, Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1
Sonderfertigkeit: Ortskenntnis (bevorzugtes Reisegebiet), eine Geländekunde nach Wahl
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Sprachgefühl, Tierfreund, Verbindungen, Zäher Hund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Glasknochen, Nachtblind, Platzangst, Widerwärtiges Aussehen
Ausrüstung: robuste und wetterfeste Kleidung, feste Stiefel, Mantel, geeignete Seitenwaffe, Rucksack, Feldflasche, Feuerstein und Zunder, Schlafsack, kleines Zelt
Besonderer Besitz: erfahrenes Lasttier

Krämer

Wohlhabende Handelsherren zählen zu den einflussreichsten Personen in den Städten des Imperiums – doch auf jeden kommen einige hundert ärmere Krämer und Hausierer, die sich nur mühsam über Wasser halten können. Für sie ist das Leben nicht vom leichthändigen Verschieben von Schiffsladungen geprägt, sondern von entbehrungsreichen Reisen von Domäne zu Domäne oder dem Stapfen von Tür zu Tür, auf dem Rücken einen Rucksack oder eine Kiepe mit allerlei Tand und einigen Kostbarkeiten für besondere Kunden.
Krämer verkaufen die Dinge, für die sich die Reise zum Markt in der Provinzstadt nicht lohnt – Töpfe und Kessel, Kleidung, Beutel, Messer, Schmuck und vieles mehr. Doch jeder dieser von ihnen hat wohl den heimlichen Traum, eines Tages auf einen besonderen Markt zu stoßen, wo er einzigartige Waren erwerben kann, um sie für wahre Reichtümer weiterzuverkaufen und selber zum Handelsherrn aufzusteigen. Vielleicht aber hat er auch schon ganz besondere Waren anzubieten, weil er einem exotischen Volk entstammt – dennoch wird er sehr wagemutig und zugleich vorsichtig sein müssen, um auf seinen Reisen nicht ausgeraubt am Wegesrand zu enden.

Krämer (1 GP)
Voraussetzungen: KL 11, IN 11, CH 12, FF 11
Start-SO: 4 (max. 7)
Automatischer Vorteil: Richtungssinn
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen *oder* Säbel +2, Speere *oder* Stäbe +2, Raufen +3, Ringen +2
Körper: Athletik +2, Klettern +1, Reiten +1, Schwimmen +2, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +4
Natur: Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2
Wissen: Geographie +2, Heraldik +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +4
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +4, Myranisch +4, Hiero-Imperial +3, eine weitere Fremdsprache +4, eine zu den Sprachkenntnissen passende Schrift +3
Handwerk: Abrichten *oder* Fahrzeug Lenken oder Boote Fahren +3, Handel +3, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1, eines der Talente Feinmechanik, Glaskunst, Grobschmied, Schnaps Brennen, Stoffe Färben, Töpfern

oder Webkunst +3, ein anderes aus der Liste +1
Sonderfertigkeit: eine Geländekunde nach Wahl
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen, Schulden
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Platzangst, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen
Ausrüstung: Kleidung (verbreitet), weiter Umhang, Kopfbedeckung, Wanderstab oder Speer oder Peitsche, Friedensstifter oder Serovermesser, Dolch, Kiepe mit Waren für 10 Aureal, Wolldecke, Wasserschlauch, Brotbeutel, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Aureal
Besonderer Besitz: eigenes Maultier, Esel oder Hurda mit Packsattel

Kundschafter

Auch wenn es seit Jahrtausenden von Menschen besiedelt wird, ist das Imperium noch immer voller unwegsamer Gebiete – Wälder, Buschland, Gebirge, Steppe und Wüsten. Die meisten Leute halten sich von diesen Landen fern und fürchten die Chimären, Geister und anderen Ungeheuer, die dort hausen sollen. Doch einige unerschrockene Seelen haben gerade diese Gebiete zu einer zweiten Heimat gemacht und kennen sich dort besser aus als im Gewirr der städtischen Straßen und Gassen. Bisweilen verdingen sie sich bei den Myriaden als Kundschafter, aber die meiste Zeit verdienen sie ihren Lebensunterhalt als selbstgenügsame Jäger oder gesetzlose Räuber und Viehdiebe. Ihnen allen ist eine tiefe Kenntnis der Natur und ihrer Härten gemeinsam, und die meisten scheinen sich allein oder in Gesellschaft eines treuen Tieres wohler zu fühlen als unter sprechenden Begleitern.

Kundschafter (3 GP)
Voraussetzungen: MU 12, IN 11, KO 13, KK 11
Start-SO: 4 (max. 8)
Kampf: Bogen *oder* Wurfspeer +5, Dolche +2, Hiebwaffen +1, Raufen +3 , Ringen +1, Speere *oder* Infanteriewaffen +3
Körper: Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2, Stimmen Imitieren +2
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen +5, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +5
Wissen: Geographie +3, Pflanzenkunde +3, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Myranisch +4
Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeit: eine Geländekunde nach Wahl
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Dämmerungssicht, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, innerer Kompass, Richtungssinn, Zäher Hund, Vorurteile (gegen Stadtbewohner)
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Dunkelangst, Fettleibig, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Nachtblind, Platzangst
Ausrüstung: verbreitete, robuste Kleidung, Ledermantel in Naturfarben, Bogen oder Wurfspeer, Jagdmesser, Fangschlingen, 10 Schritt Seil, Wasserschlauch, Brotbeutel, weitere einfache Ausrüstung im Wert von 2 Aureal
Besonderer Besitz: Ausgebildeter Tierbegleiter

Maultiertreiber

Genau wie Fuhrleute sind Maultiertreiber die 'Blutkörperchen' im myranischen Handelskreislauf, nur dass sie meist die feineren Blutgefäße versorgen, wo die schweren Lastkarren nicht hinreichen: Gefährliche Saumpfade entlang der Gebirge und in den Dschungeln Tharpuras oder trügerisches Gebiete in den canteranischen Sümpfen werden von ihnen und ihren kleinen Karawanen (neben Mulis sind auch Esel oder Hurdar, seltener Ghaale und Danthreki verbreitet) gemeistert und fast jede Ware ohne Fragen transportiert.

Maultiertreiber (2 GP)
Voraussetzungen: MU 12, CH 11, KO 12, KK 11
Start-SO: 4 (max. 8)
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +2, Peitsche +2, Raufen +2, Ringen +1, Stäbe +2
Körper: Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +4, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3
Wissen: Geographie +3, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1, Tierkunde +5
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +4, Myranisch +4, zwei Fremdsprachen je +3
Handwerk: Abrichten +6, Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +2
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern, Gefahreninstinkt, Richtungssinn, Tierfreund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Optimat, Honorat, Krankheitsanfällig, Platzangst
Ausrüstung: einfache, robuste Kleidung, lederner oder gewachster Mantel, breitkrempiger Hut, Kampfstab, Gerte, Handbeil oder schweres Haumesser, Arbeitsmesser, gebrauchter Myrmidonen-Rucksack, zwei einfache Halfter, zwei Haferbeutel, Tierleckereien, Kasten mit Tierpflegeutensilien (Bürsten, Striegel, Hufkratzer, Hufmesser etc.), Trinkschlauch mit Wasser, weitere einfache Ausrüstung im Wert von 2 Aureal
Besonderer Besitz: eigenes passendes Packtier

Meereskundiger

Mögen sich die vermessensten Thearchen des Imperiums auch zum Regenten des ganzen myranischen Kontinents ausgerufen haben – die unergründlichen Tiefen der Meere blieben auch von den kühnsten Machtansprüchen ausgenommen. In den eisigen Abgründen der submarinen Höhlensysteme, den lichtlosen Tiefen der See hat das warme, quirlende Leben der Festlande nichts verloren. Und doch harren gerade hier – von mit Stacheln bewehrten Monstrositäten aus uralter Zeit wohl gehütet – die kostbarsten Schätze ihrer Bergung: Juwelen längst vergangener Reiche, in den Bäuchen versunkener Schiffsriesen verborgen, oder das geheime Wissen jener seltsamer Wesen, die der dröhnenden Einsamkeit der Tiefsee zu trotzen vermögen.
Wer mit der fremden Welt der myranischen Meere vertraut ist, wer ihre Gefahren und die Tücken ihrer Bewohner kennt und noch dazu willens ist, dem unkundigen Landbewohner zur Seite zu stehen, dem ist reicher Lohn sicher. Gleich, ob ehrgeiziger Kundschafter im Dienste des Thearchen, skurriler Eigenbrötler, der als Bezahlung sein Netz aus Gefälligkeiten ausweiten möchte, oder freundliches Meereswesen, das einfach seine neuen Freunde durchs heimische Element geleitet – in jedem Fall stellen die Meereskundigen unverzichtbare Gefährten dar, bei denen man Absonderlichkeit nicht nur toleriert, sondern sogar ein wenig erwartet.

Meereskundiger (3 GP)
Voraussetzungen: MU 12, IN 11, GE 12, KO 13
Start-SO: 4 (max. 10)
Automatischer Vorteil: Innerer Kompass





Kampf: Bela (Harpune) *oder* Wurfspeere +3, Dolche +2, Infanteriewaffen *oder* Speere +2, Raufen +2, Ringen +3
Körper: Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Schwimmen +5, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: –
Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +4, Orientierung +4, Seefischerei +2, Wildnisleben +3
Wissen: Geographie +3, Pflanzenkunde +3, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2, Tierkunde +4
Sprachen/Schriften: Myranisch +5, Abishant +4, eine weitere Fremdsprache +4
Handwerk: Boote Fahren +4, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1
Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Unterwasserkampf
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Zeitgefühl, Neugier, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Honorat, Optimat, Kampfrausch, Fettleibig, Meeresangst
Ausrüstung: Kleidung (einfach), Haifänger, Faust-Harpune, Gwen-Petryl-Leuchte, Steigeisen, 50 Schritt Taucherseil, Wasserschlauch, Fischmesser, Stemmeisen, Wärme speicherndes Delphinschmalz, 3 Portionen Kajurat (nur wenn die gewählte Rasse menschlich ist)
Besonderer Besitz: nequanische Kiemenmaske mit ausreichend Kajurat für 10 Tauchgänge oder Szirri-Szirri oder ein eigenes kleines Boot

Pirat

Die Freibeuter der Meere sind nicht zu unrecht der Schrecken aller Seefahrer. Jeder Seemann kennt die Schauergeschichten und ist heilfroh, eine Fahrt ohne Begegnungen mit Piraten überstanden zu haben. Weitaus schlimmer als die eigentlichen Piraten sind jedoch die Kaperfahrer, die ihre Fahrten im Auftrag von Handelshäusern unternehmen und zumeist nur gegen deren Konkurrenz vorgehen und sich selbst dabei mehr als Händler denn als Räuber ansehen. Einen besonderen Schlag des Freibeuters stellen darüber hinaus die Piraten der Nyamaunir dar, die zumeist in Sippenverbänden mit ihren Seedrachen Jagd auf reiche Beute versprechende Schiffe machen.

Pirat (2 GP)
Voraussetzungen: MU 13, GE 13
Start-SO: 4 (max. 8)
Modifikationen: +2 LeP, +3 AuP
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen *oder* Säbel *oder* Schwerter +6, Raufen +3, Ringen +3, Wurfbeile *oder* Wurfmesser *oder* Wurfspeere +3, ein weiteres davon +2
Körper: Akrobatik +1, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +3, Zechen +2
Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +2
Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1
Wissen: Geographie +2, Schätzen +2, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, eine Fremdsprache +5
Handwerk: Boote Fahren +4, Falschspiel +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kochen *oder* Schneidern *oder* Tätowieren *oder* Zimmermann +1, Lederarbeiten +1, Seefahrt +4
Sonderfertigkeit: Kampf im Wasser
Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Gesucht I
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Meeresangst
Ausrüstung: Messer, Seerovermesser oder Axt oder Speer, seefeste Kleidung, Rum oder Azidial-Flasche, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Mögliche Varianten:

Kaperfahrer (+9 GP): weitere Voraussetzungen: IN 12, KL 11; SO +3; Goldgier 5; Bela oder Bogen +3; Sinnenschärfe +1; Etikette +2, Überzeugen +1; Orientierung +1, Seefischerei +1, Wettervorhersage +1; Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst *oder* Mechanik *oder* Schiffbau *oder* Staatskunst +1, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Schätzen +2, Sternkunde +2; Handel +3, Kartographie *oder* Steuermann +2, Seefahrt +1; zusätzliche Ausrüstung: ein Satz bessere Kleidung und Ausrüstung im Wert von weiteren 4 Argental

Nyamaunir-Pirat (+6 GP): weitere Voraussetzungen: KO 11, Kultur Nyamaunir; SO +1; +2 AuP; Goldgier 5 *oder* Neid 6; Dolche +1, Raufen +1 *oder* Ringen +1, Speere +3, Wurfspeere +3; Klettern +1, Schwimmen +1, Sich Verstecken +1; Schätzen +1, Schiffbau +1; Handel +1, Seefahrt +1

Prospektor

Dem gewöhnlichen Bürger des Imperiums ist die Wildnis eher fremd, und man versucht, sie zu meiden, wo immer es geht. Nun lassen sich Gold oder Eisenerz jedoch nicht einfach so aus den Kellern der Metropolen heraufholen oder seltene Gebirgsflechten im heimischen Garten ziehen. Um herauszufinden, wo bestimmte Gesteine oder Kräuter zu finden sind, benötigt man Freiwillige, die sich in die Wildnis wagen, sei es als Freischaffende oder als Untergebene. In der Regel arbeiten Kräutersammler und Goldsucher auf eigene Faust, während Prospektoren im Dienst eines Honoraten oder Cirkels stehen. Doch allen ist gemein, dass sie häufig allein unterwegs sind und unter Menschen etwas wunderlich erscheinen, in der Wildnis jedoch weder Tod noch böse Geister fürchten. Sie leben und überwintern meist am Rand der Metropolen und Ansiedlungen, sind aber die überwiegende Zeit des Jahres in der freien Natur anzutreffen.
Der Sammler kommt hingegen vor allem in archaischen Kulturen vor, bei denen Landwirtschaft nur in geringem Maße ausgeprägt ist.

Prospektor (GP nach Variante)
Voraussetzungen: MU 11, IN 11, KO 11
Start-SO: 2 (max. 7)
Modifikationen: AuP +3, LeP +1
Kampf: Bela *oder* Bogen *oder* Wurfmesser +2, Dolche +1, Hiebwaffen *oder* Säbel +2, Raufen +2, Speere *oder* Stäbe +2
Körper: Klettern +4, Körperbeherrschung +1, Schwimmen *oder* Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +3
Wissen: Geographie +1, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Myranisch +4
Handwerk: Boote Fahren +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeit: eine Geländekunde nach Wahl
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Innerer Kompass, Richtungssinn, Verbindungen, Zäher Hund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Optimat, Honorat, Dunkelangst, Krankheitsanfällig, Nachtblind
Ausrüstung: zweckmäßige Kleidung (verbreitet und robust), wetterfester Mantel, Hut oder Kapuze, Gürtel mit Tragschlaufen, Speer, Dolch, Serovermesser oder Friedensstifter oder Handbeil, Wolldecke, Arbeitsmesser, 10 Schritt Seil, Wasserschlauch, Brotbeutel, berufstypisches Werkzeug (z. B. Spitzhacke, Holzfälleraxt, Sichel)
Besonderer Besitz: eigenes Pack- oder Zugtier

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Goldsucher oder Prospektor (2 GP): zusätzliche Voraussetzungen: IN 12, FF 11; Raufen +1, Zweihand-Hiebwaffen oder Bastardstäbe +1; Gesteinskunde +5, Schätzen +4; Gemein-Imperial +3; Bergbau +4, Kartographie +2, Malen/Zeichnen +3;automatischer Vorteil: Eisern; empfohlener Nachteil: Goldgier: ungeeigneter Nachteil: Raumangst

Kräutersammler (2 GP): zusätzliche Voraussetzungen: FF 11; Dolche +2, Speere *oder* Stäbe +1; Athletik +1, Klettern –1, Sinnenschärfe +1; Wildnisleben +1; Gesteinskunde +1, Pflanzenkunde +6, Tierkunde +1; Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +1, Kochen +2, Malen/Zeichnen +1; automatischer Vorteil: Eisern

Sammler (0 GP): Dolche +1, Hiebwaffen +1, Ringen +1; Überreden –2; Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2; Pflanzenkunde +4, Tierkunde +3; Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1; automatischer Vorteil: Innerer Kompass

Salzgänger

Salzgänger kennen die Wüste wie ihre eigene Tasche. Sie sind in der Lage, trügerischen Untergrund zu erkennen sowie sich auch in den unwirtlichsten Wüstengebieten zurechtzufinden und dort zu überleben. Insbesondere aber kennen sie die Tücke der Salzfelder, Zinn-Seen und Kristall-Öden, die schon

so manchen Unkundigen das Leben gekostet haben. Salzgänger sind auch die Kundschafter und Führer durch die Wüste. Gewissermaßen kann man sie als Meereskundige der Narkramar (die den Legenden zufolge ja ein ausgetrocknetes Meer ist) betrachten.

Salzgänger (9 GP)
Voraussetzungen: MU 13, IN 13, GE 12, KO 13
Start-SO: 6
Modifikationen: +2 LeP, +7 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Zäher Hund, Richtungssinn
Kampf: Bastardstäbe +3, Bogen +3, Dolche +3, Raufen *oder* Ringen +3, Speere *oder* Stäbe +5
Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +4
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1
Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +4, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +3
Wissen: Geographie +1, Gesteinskunde +1, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +1, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: eine Fremdsprache +5
Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Geländekunde Wüste
Empfohlene Vor- und Nachteile: Raumangst, Hitzeresistenz, Entfernungssinn, Innerer Kompass
Ungeeignete Vor- und Nachteile: hitzeempfindlich, Kälteempfindlich
Ausrüstung: wüstengeeignete Kleidung, Speer oder Stab, eine weitere Nahkampfwaffe, Bogen, Wasserflaschen und Proviantbeutel, Decke, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Schiffer

In Myranor gibt es nur wenige ausgebaute Straßen. Wer also größere Strecken zurücklegen will, ist zumeist auf Schiffe, Boote, Barken und Galeeren angewiesen – entweder auf der Fahrt über die ausgedehnten und gefahrvollen Meere oder auf den nicht weniger gefährlichen Flüssen, die den Kontinent durchziehen.

Während Fährleute die Reisenden im eigenen Boot übersetzen, wird ein Lotse von ortsfremden Kapitänen vor einer gefährlichen Passage angeheuert, damit er das Schiff sicher durch die Fährnisse leitet. Beide sind mehr oder minder standorttreu und üben verantwortungsvolle Aufgaben aus, die ihnen gewisse Privilegien und reichlich Kontakt zu Fremden bescheren. Die Flussschiffer führen (wie die Seefahrer, mit denen sie eine traditionelle Rivalität pflegen) ein sehr hartes und unstetes Leben. Als Sonderfall gelten hier die Flößer, die auf provisorisch zusammengebundenen Baumstämmen flussabwärts fahren, um das geschlagene Holz an die Handelsplätze der Metropolen zu bringen. Schiffer schuften tagein, tagaus, um die Heuer, sobald sie ausgezahlt wird, in Saus und Braus zu verprassen. Und da hilft auch der bester Vorsatz nichts, beim nächsten Mal zurückhaltender zu sein. Schon am nächsten Morgen (wieder abgebrannt) haben diese raubeinigen Gesellen keine andere Wahl, als erneut hinauszufahren. Manch einem von ihnen sagt man gar nach, dass er für kein anderes, bequemeres Leben geschaffen ist. Ganz gleich, ob der Schiffer dem Windgott Chrysir huldigt, die nachtblaue Charypta beschwichtigt oder die Windsbraut NyAkh beschwört, ob er das weit gespannte Netz der Orismanis befährt oder die Kanäle und Lagunen der Küsten: Er ist vertraut mit den Tücken der nassen Tiefen und weiß, wie man dem Schicksal ein Schnippchen schlagen kann.

Schiffer (GP nach Variante)
Voraussetzungen: MU 11, IN 11, GE 12, KO 11
Start-SO: 1 (max. 8)
Automatischer Vorteil: Balance
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen *oder* Säbel +2, Raufen +2, Ringen +2, Speere +1
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +2
Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +3
Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +3, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +1, Schiffbau +1, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: Myranisch +4, eine Fremdsprache +4
Handwerk: Boote Fahren +3, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Kochen +2, Schneidern +1, Seefahrt +2, Seiler +1, Steuermann +2, Zimmermann +1
Sonderfertigkeit: Ortskenntnis (bevorzugte Flussstrecke)
Verbilligte Sonderfertigkeit: Kampf im Wasser
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Honorat, Meeresangst
Ausrüstung: zweckmäßige, robuste Kleidung, wasserfester Mantel oder Umhang, Entersäbel oder Beil oder verbreiteter Dolch, Arbeitsmesser, Bootshaken, Wolldecke, gewachste Plane, Weinschlauch oder Schnapsflasche
Besonderer Besitz: eigenes Floß, kleines Boot, eigenes Zugtier oder optisches/nautisches Utensil

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Fährmann (2 GP): Hiebwaffen +1, Stäbe +1; Schwimmen +2; Menschenkenntnis +1; Fischen/Angeln +1; Mechanik +1, Sagen/Legenden +1; Boote Fahren +2

Flößer (2 GP): Dolche +2, Stäbe +2; Körperbeherrschung +1, Schwimmen +2; Wildnisleben +1

Flussschiffer (3 GP): Raufen +1, Wurfmesser +2; Geographie +1, Mechanik +2, Rechnen +1; Boote Fahren +3; Handel +2, Seefahrt +4, Seiler +1

Lotse (3 GP): Sinnenschärfe +2; Menschenkenntnis +1; Orientierung +2, Wettervorhersage +1; eine Fremdsprache +4, Imperiale Lautzeichen +2; Holzbearbeitung –2, Malen/Zeichnen +4, Seefahrt +4, Steuermann +4, Zimmermann –1; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Orientierung (Gewässer); empfohlener Vorteil: Gutes Gedächtnis

Schmuggler

Viele myranische Waren sind mit lokalen oder imperialen Zöllen und Handelsbeschränkungen belegt. Der in seine eigene Tasche wirtschaftende Zollpächter, städtische Polikrat oder gar Trodinar sind eher die Regel als die Ausnahme. Kein Wunder also, dass es genügend 'Freischaffende' gibt, die auf dem Orismani, an den Küsten und entlang der unsicheren Grenzen des Imperiums dafür sorgen, dass jede Ware zu einem angemessenen Preis fast überall erhältlich ist (und dass dabei trotzdem noch ein guter Profit für sie selbst herausspringt). Sie verlassen sich lieber auf Heimlichkeit und Ortskenntnis als auf Bestechung oder technische Hilfsmittel und gehen bewaffneten Auseinandersetzungen wenn möglich aus dem Weg.

Schmuggler sind die 'Helden' des weiten Landes, die in sich die Fähigkeiten des Kundschafters oder Seefahrers mit denen des Händlers und des Diebes verbinden. In den Städten wird ihre Rolle von Schiebern übernommen, die ihre Ware über die Schmuggler beziehen.

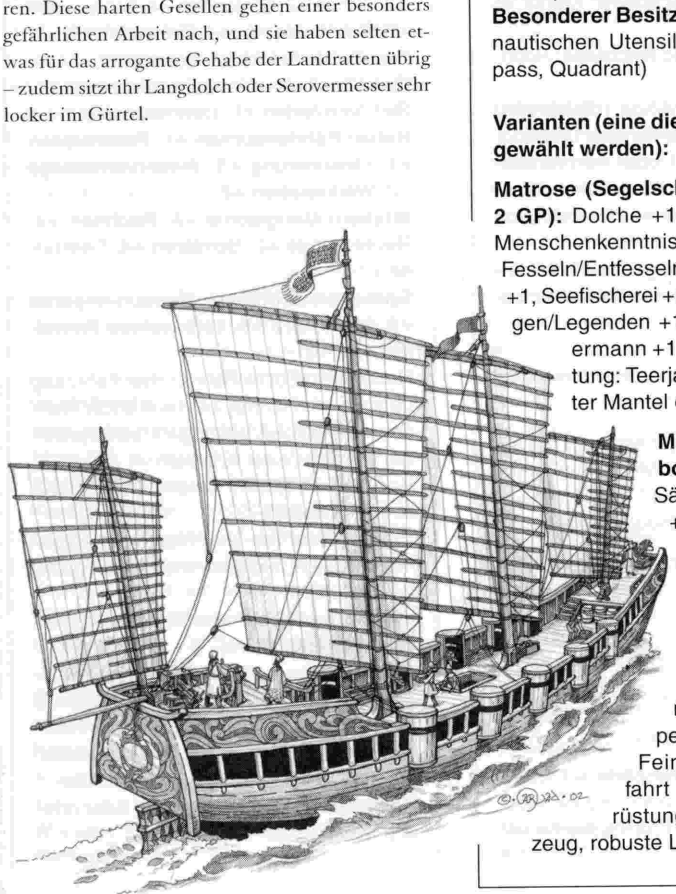
Schmuggler (1 GP)
Voraussetzungen: MU 12, IN 12, KO 11
Start-SO: 1 (max. 7)
Automatischer Nachteil: Goldgier 5
Kampf: Bela *oder* Bogen +3, Dolche +2, Hiebwaffen *oder* Säbel *oder* Speere +3, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +2, Schleichen +4, Schwimmen +2, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +3, Taschendiebstahl +1, Zechen +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +1, Überreden +3
Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2
Wissen: Geographie +3, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Schätzen +4, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +5, Myranisch +5, eine weitere Fremdsprache +6
Handwerk: Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +4, Handel +4, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Schlösser Knacken +1
Sonderfertigkeit: Ortskenntnis (passende Lokalität)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Gesucht, Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Dunkelangst, Nachtblind
Ausrüstung: verbreitete, robuste Kleidung, Mantel in Erdfarben, passende Nahkampfwaffe, Dolch, passende Fernkampfwaffe, Haumesser, Arbeitsmesser, Weinschlauch, Brotbeutel, Wolldecke
Besonderer Besitz: eigenes Boot oder eigenes Tragtier

Seefahrer

Kaum ein Beruf wird so romantisch verklärt wie der des Seefahrers: Stolze Schiffe, die mit knatternden Segeln die Gischt zerteilen oder mit der Kraft ihrer Schrauben gegen die Wellen kämpfen, die in fliegender Fahrt wertvolle und exotische Waren von einer Region Myranors zur anderen transportieren, muskelbepackte, wild tätowierte Steuerfrauen und alte Seebären, die sich versonnen an der Pfeife saugend auf ihr Holzbein lehnen und von den exotischen Schönheiten ihrer Jugend träumen – das sind die Bilder, die die Landratten mit dem Wort 'Seefahrer' verbinden.

Überall an den Küsten des Thalassion, im Meer der Schwimmenden Inseln und in der Inselwelt von Shindrabar oder Talaminas findet man diese Männer und Frauen, die täglich den Gefahren der nachtblauen Tiefen ins Auge blicken. Doch kaum jemand, der nicht zur See gefahren ist, ahnt, wie hart und oft auch kurz das Leben dieser abergläubischen Gesellen wirklich ist. Kaum haben sie die Bedrohungen der Meere hinter sich gelassen und konnten gerade noch das nackte Leben vor Piraten, Seeungeheuern oder Stürmen retten, da lassen sie es beim Landgang hoch hergehen und verschleudern die gesamte Heuer in Hafenspelunken und schäbigen Bordellen – um anschließend erneut anzuheuern, denn Matrosen werden auf den Meeren Myranors immer benötigt. Diese Matrosen sind meist auch Spezialisten um Umgang mit 'ihrem' Schiff – ob es mit Segeln oder Rudern oder mittels einer technischen Schraubenkonstruktion fortbewegt wird, ob der Antrieb auf arcanomechanischem Wege erfolgt oder es sich um einen nequanischen Demergator handelt: Der Matrose kennt die Handgriffe und Tricks, um das Beste aus 'seinem' Schiff herauszuholen.

Neben den Matrosen gibt es noch die Walfänger und Haijäger, die die nördlichen Küstengebiete befahren. Diese harten Gesellen gehen einer besonders gefährlichen Arbeit nach, und sie haben selten etwas für das arrogante Gehabe der Landratten übrig – zudem sitzt ihr Langdolch oder Serovermesser sehr locker im Gürtel.



Seefahrer (GP nach Variante)
Voraussetzungen: MU 11, IN 11, GE 12, KO 12
Start-SO: 3 (max. 7)
Automatischer Vorteil: Balance
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen *oder* Säbel +2, Raufen +3
Körper: Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +1, Zechen +2
Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +1
Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +3, Sagen/Legenden +3, Schätzen +1, Schiffbau +1, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: Myranisch +4, eine Fremdsprache +3, eine weitere +2
Handwerk: Boote Fahren +4, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kochen *oder* Mechanik *oder* Schneidern *oder* Seiler *oder* Sternkunde *oder* Zimmermann +2, Lederarbeiten +2, Seefahrt +4, Tätowieren +1
Sonderfertigkeit: Geländekunde Meer
Verbilligte Sonderf.: Kampf im Wasser
Empfohlene Vor- und Nachteile: Innerer Kompass, Aberglaube, Goldgier, Jähzorn
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Honorat, Optimat, Höhenangst, Meeresangst, Platzangst
Ausrüstung: zweckmäßige Kleidung, Nahkampfwaffe, Arbeitsmesser oder Dolch, Enter- oder Bootshaken, Hängematte, Wolldecke, Weinschlauch oder Schnapsflasche
Besonderer Besitz: Kiste mit optischen/nautischen Utensilien (Fernrohr, Kompass, Quadrant)

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Matrose (Segelschiff / Rudergaleere) 2 GP): Dolche +1; Sinnenschärfe +1; Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Seefischerei +1; Geographie +1, Sagen/Legenden +1; Seefahrt +2, Steuermann +1; zusätzliche Ausrüstung: Teerjacke oder wasserfester Mantel oder Umhang

Matrose (Schraubenboot/-galeere) (3 GP): Säbel +1; Sinnenschärfe +1; Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Orientierung +1; Geographie +2, Heraldik +1, Mechanik +2, Sagen /Legenden +1, Tierkunde –1;Gemein-Imperial +2, Imperiale Lautzeichen +2; Feinmechanik +1, Seefahrt +2; zusätzliche Ausrüstung: Mechaniker-Werkzeug, robuste Lederkleidung

Matrose (Schiffe mit arcanomechanischem Antrieb) (3 GP): Dolche +1, Säbel +1; Sinnenschärfe +1; Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Geographie +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Magiekunde +2; Gemein-Imperial +2, Hiero-Imperial +2, Imperiale Lautzeichen +2; Seefahrt +2; zusätzliche Ausrüstung: robuste Lederkleidung, mehrere Papyr-Bögen, Schreibwerkzeug, Langdolch

Matrose (nequanischer Demergator) (5 GP): weitere Voraussetzung: Kultur: Nequaner; Bela +2, Dolche +1, Ringen +1; Schwimmen +3, Sinnenschärfe +1: Fesseln/Entfesseln +1; Magiekunde +1, Mechanik +2; Seefahrt +2, Steuermann +1; verbilligte Sonderfertigkeit: Unterwasserkampf; zusätzliche Ausrüstung: Bela oder Harpune, Langdolch, robuste Arbeitskleidung aus Haihaut

Straßenräuber

Dies sind die 'klassischen' Wegelagerer, die Reisenden auflauern, um sie um ihre Barschaft zu erleichtern oder die von Fuhrleuten 'Wegezoll' eintreiben. Da Reisende in Myranor nicht unbedingt häufig und zudem meist gut vorbereitet – will heißen bewaffnet – sind, benötigt man als Straßenräuber, der es zu etwas bringen will, schon Stil, Überzeugungskraft, Ortskenntnis und zumindest das Wissen, mit welchem Ende einer Bela man einen Fuhrmann bedrohen muss (und möglichst zahlenmäßige Überlegenheit, weshalb sich die meisten Wegelagerer in Banden organisieren). Wenn es irgend geht, vermeiden Straßenräuber Auseinandersetzungen mit der Brajansgarde, sondern ziehen sich im Zweifelsfalle in unwegsames Terrain zu ihren Schlupfwinkeln zurück.

Während sich gewöhnliche Wegelagerer auf das Glück verlassen und oft gerade genug erbeuten, um nicht zu verhungern, legen echte Banditen weitaus mehr Kunstfertigkeit an den Tag und planen ihre Raubzüge und Entführungen häufig minutiös – ja, manche davon sind gar ob ihrer Raffinesse zu 'Helden' örtlicher Mythen geworden

Straßenräuber (GP nach Variante)
Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 12, KK 11
Start-SO: 1 (max. 7)
Kampf: Bela *oder* Bogen *oder* Wurfspeer +3, Hiebwaffen +4, Raufen +3, Ringen +3, Säbel *oder* Speere +2
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2, Zechen +2
Gesellschaft: Gassenwissen +1, Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +2, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2
Wissen: Geographie +2, Schätzen +2
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +3
Handwerk: Bogenbau *oder* Grobschmied +2, Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Lederarbeiten +2, Schneidern +1
Verbilligte Sonderfertigkeit: eine Geländekunde nach Wahl

Empfohlene Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Gefahreninstinkt, Gesucht, Goldgier
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Optimat, Honorat, Dunkelangst, Nachtblind
Ausrüstung: robuste, verbreitete Kleidung, Mantel in Erd- oder tarnenden Farben, passende Nahkampfwaffe, passende Fernkampfwaffe, Dolch, Arbeitsmesser, Trinkschlauch
Besonderer Besitz: eigenes Reit- oder Packtier

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Bandit (2 GP; zusätzliche Voraussetzung: IN 11): Bela *oder* Bogen *oder* Wurfspeer +1, Hiebwaffen +1, Säbel +1; Reiten +3, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1; Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Heraldik +1, Fahrzeug Lenken +1, Kriegskunst +1, Schätzen +1; Myranisch +3, eine Fremdsprache +4, eine weitere +3; Falschspiel +3, Schlösser Knacken +1

Wegelagerer (2 GP): Dolche +3, Hiebwaffen +1, Raufen +1, Ringen +1; Reiten +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2; Fischen/Angeln +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1; Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1, Geographie –1; Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Wunden +1

Wolkenspäher

Obwohl die Ashariel nun schon seit Generationen im Lande Alamar leben, gibt es immer noch eine tiefe Angst vor einer erneuten Versklavung durch das Imperium. Aus diesem Grunde durchstreifen die Wolkenspäher die Lüfte, um die Grenzen Alamars zu beobachten und Eindringlinge oder Besucher den Kämpfern Alamars, den Sturmkriegern, zu melden. Die Wolkenspäher sind es auch, die in Konkurrenz mit den tierischen Jägern Alamars – mögen es nun Raubvögel oder bodenständige Fleischfresser sein – um das spärliche jagdbare Wild stehen. Von den Sturmkriegern werden die Wolkenspäher zwar mit Respekt, aber doch mit einer gewissen Hochnäsigkeit behandelt, gilt der Kampf mit oder um ein Tier doch wenig im Vergleich mit einem 'richtigen' Kampf mit einem ernstzunehmenden Gegner. Einen Wolkenspäher bringt diese Herablassung jedoch nicht aus der Ruhe, er weiß um sein Können und um seinen Platz in der Gesellschaft – denn ohne ihn würden seine Brüder und Schwestern nur Wurzeln und Beeren zu essen bekommen. Wolkenspäher verlassen Alamar selten, und wenn, dann nur aus einem Grund: Der Feind schläft nicht. Als klassischer Kundschafter und Spion muss ein Wolkenspäher seine Augen überall haben, um die Gefahr rechtzeitig erkennen zu können – und wenn es in einer großen Metropole ist.

Wolkenspäher (0 GP)
Voraussetzungen: MU 13, IN 11, KO 11, Rasse und Kultur Ashariel
Start-SO: 3
Kampf: Bogen +5, Dolche +2, Speere +3, Wurfmesser +1, Wurfspeer +5
Körper: Athletik +1, Fliegen +1, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1
Natur: Fährtensuchen +5, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +5, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +3, Pflanzenkunde +3, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: Myranisch +1
Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +3, Kochen +1
Sonderfertigkeit: eine Geländekunde nach Wahl
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Dämmerungssicht, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, innerer Kompass, Richtungssinn, Zäher Hund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Dunkelangst, Fettleibig, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Nachtblind, Platzangst
Ausrüstung: robuste Stoff- und Lederbänder in Naturfarben oder leichte Lederweste, Bogen oder Wurfspeer, Dolch, Wasserschlauch
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Wanderprediger

Die acht Staatsgötter des Imperiums haben mächtige Hierarchien, deren Mitglieder dem Adel nahe kommen und niemals selber auf Abenteuer ausziehen würden. Doch es gibt auch einige tausend lokale und 'spezialisierte' Gottheiten, die oft nur ein paar fromme Prediger in ihrem derischen Gefolge haben – und manche sind nicht einmal fromm. Als beredter Wanderprediger, der überzeugend von den Schrecken der Sieben Höllen und der Notwendigkeit freigiebiger Spenden spricht und dem einfachen Volk bestechende Rituale bietet, kann man oft vorzüglich leben. Und die Gefahr, als Häretiker verurteilt zu werden, ist gering, wenn man nicht gerade Aufruhr gegen den Thearchen predigt.
Doch auch die Religionsgemeinschaften anderer Völker und Rassen haben ihre Prediger, die sich – mal mehr, mal weniger – gegen den vorherrschenden Glauben ereifern und durch die Lande ziehen, weil sie davon überzeugt sind, dass 'ihr' Weg der Richtige ist.
Und so glaubt mancher Wanderprediger tatsächlich auch ehrlich daran, der Auserwählte seiner Gottheit zu sein. Wer weiß, wenn er gemäß seinem Glauben handelt, mag ihn sein (minderer) Gott vielleicht wirklich einmal mit besonderen Kräften ausstatten oder zu seinen Gunsten eingreifen.

Wanderprediger (GP nach Variante)
Voraussetzungen: MU 11, IN 12, CH 12
Start-SO: 5 (max. 10)
Kampf: Dolche +3, Hiebwaffen *oder* Stäbe +3, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1, Stimmen Imitieren +2, Zechen +1
Gesellschaft: Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +5, Überzeugen +3
Natur: Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +5, Magiekunde +2, Philosophie +1, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3
Sprachen/Schriften: Myranisch +5, eine alte Sprache (normalerweise die zur Muttersprache gehörende) +4, eine Fremdsprache +4, Schrift der Muttersprache (wenn vorhanden, ansonsten Schrift einer gängigen Verkehrssprache) +4
Handwerk: Heilkunde Seele +1, Heilkunde Wunden +3, ein weiteres (zur Religion passendes) Handwerkstalent +2
Empfohlene Vor-/Nachteile: Ausdauernd, Gebildet, Glück, Gutes Gedächtnis, Gutaussehend, Prophezeien, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Ängste aller Art, Einbildungen, Medium, Schulden, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Kampfrausch, Blutrausch, Sprachfehler, unangenehme Stimme, Übler Geruch
Ausrüstung: Kleidung (einfach), Ritualgewandung, Kampfstab oder Friedensstifter, Gebetbuch, 'Heiliges Symbol', 'Klingelbeutel', Tuchbeutel, Wasserschlauch, Wolldecke, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Aureal
Besonderer Besitz: eigenes Packtier mit Packsattel oder kleines Boot

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Imperialer Wanderprediger (2 GP): Dolche +1, Stäbe +2; Gaukeleien +1, Sich Verstecken +1; Etikette +2, Gassenwissen +1; Geschichtswissen +1, Heraldik +1, Rechtskunde +1, Schätzen +1; Gemein-Imperial +2; Handwerk: Heilkunde Seele +1

Shindrabarischer / tharpuresischer Wanderprediger (3 GP): Blasrohr +2, Stäbe +1; Klettern *oder* Schwimmen +3, Sich Verstecken +1, Tanzen +1; Orientierung +1, Wildnisleben +2; Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2; Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +2

Amaunischer Wanderprediger (1 GP): Dolche +1, Raufen +1, Wurfmesser +1; Gaukeleien +3, Sich Verstecken +2, Tanzen +2; Sagen/Legenden +1

Narkramarischer Wanderprediger (2 GP): Hiebwaffen +1, Speere +1, Wurfmesser +2; Athletik +1, Selbstbeherrschung +1; Gassenwissen (bei Kultur Eshbathi) *oder* Orientierung (bei Kultur Dralquabar) +2; Geschichtswissen +2, Sternkunde +1; Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Seele +1

Gesellschaftliche Professionen

Bettler

Besonders in den armen und verfallenen Vierteln der myranischen Metropolen sind Bettler – zerzaust, mager, verdreckt und oft verkrüppelt – ein kaum zu übersehendes Zeichen des Elends, das der Mildtätige mit einer gutherzigen Gabe zu lindern sucht. Aber obwohl viele der armen Gestalten – Waisen, Krüppel, Kriegsversehrte oder für ihr Tagewerk zu alt gewordene Sklaven – tatsächlich vom Schicksal in diese Lage gebracht wurden, findet man bisweilen auch solche, die in dieser Umgebung aufgewachsen sind, geschickt die Mildtätigkeit ihrer Mitbürger anzusprechen und so manchen Pekuno einzuheimsen wissen.

Schon das schiere Überleben als Bettler auf den Straßen der Metropolen ist eine Herausforderung, an der so mancher scheitert. Es ist ein hartes Los, auf einem steinharten Lager zu nächtigen und sich vor skrupellosen Konkurrenten im Kampf um die lukrativen Plätze ebenso in Acht nehmen zu müssen wie vor den zumeist wachsamen Brajansgardisten – denn die Wächter über Recht und Ordnung wissen sehr wohl, dass manch ein Bettler auch anderen Möglichkeiten des gesetzeswidrigen Broterwerbs nicht abgeneigt ist.

In den meisten Metropolen gibt es geheime Bettler-Cirkel, die mit Dieben, Einbrechern und ähnlichem Gesindel verkehren und sich von diesen allerlei nützliche Informationen und Beobachtungen, die das Leben auf der Straße ihnen beschert, mit klingenden Argental bezahlen lassen.

Bettler (0 GP)
Voraussetzungen: MU 11, IN 11, FF 12
Start-SO: 1 (max. 4)
Modifikationen: AuP +3, LeP +1
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +1, Raufen +3, Ringen +3
Körper: Gaukeleien +2, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2, Taschendiebstahl +1, Zechen +3
Gesellschaft: Gassenwissen +6, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +4, Überreden +5
Natur: –
Wissen: Götter/Kulte +2, Schätzen +2, Sagen/Legenden +2
Sprachen/Schriften: Myranisch +3, lokale Bettler-Geheimsprache +1, eine Fremdsprache +3
Handwerk: Falschspiel *oder* Schlösser Knacken +2, Schneidern +1
Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeit, Ortskenntnis (passendes Stadtviertel)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Glück, Soziale Anpassungsfähigkeit, Aberglaube, Goldgier, alle Formen von körperlichen Behinderungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Optimat, Honorat, Ausrüstungsvorteil, Gutaussehend, Eitelkeit, Fettleibig, Krankhafte Reinlichkeit
Ausrüstung: ärmliche, abgewetzte Kleidung, alter Mantel, Decke, Bettelschale, Flasche mit Hochprozentigem, verborgenes Messer, Knüppel oder Keule oder einfacher Friedensstifter, Augenklappe, Krücke oder Holzbein (auch wenn es sich um Attrappen handelt)
Besonderer Besitz: nicht möglich

Demagoge

In einer Gesellschaft, die wenig Wert auf die schriftliche Verbreitung von Wissen oder Meinungen legt, hat das Handwerk des Demagogen besonderes Gewicht. Ausgebildet in Schmeicheleien, Überredungskünsten und lauter Stimme, bisweilen sogar in gelehrter Rhetorik, und bezahlt von Händlern, Polikraten, Alten Familien und religiösen Gruppierungen, finden sich diese Marktschreier, Einpeitscher und Volksredner in jeder Metropole, aber auch über Land ziehend. Es wäre jedoch ungewöhnlich, wenn sie einmal eine eigene Meinung laut vertreten – denn sie sind Söldner, deren Waffen Stimme und Gestik sind.

Demagoge (1 GP)
Voraussetzungen: MU 11, IN 12, CH 12
Start-SO: 4 (max. 7)
Automatische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +3, Raufen +3, Ringen +1
Körper: Gaukeleien +3, Singen *oder* Stimmen Imitieren +2
Gesellschaft: Betören +1, Etikette +2, Gassenwissen +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +4, Schauspielerei +2, Sich Verkleiden +3, Überreden +6, Überzeugen +5
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Heraldik +1, Philosophie +1, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Sprachenkunde +1
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +4, Myranisch +3, Hiero-Imperial +6, eine Fremdsprache +6, Schrift der Muttersprache +4
Handwerk: Musizieren +1
Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierungen Überreden (Aufwiegeln) und Überzeugen (Demagogie)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Honorat, Gebildet, Gutaussehend, Sprachgefühl, Arroganz, Eitelkeit
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kampfrausch, Unangenehme Stimme, Unstet
Ausrüstung: verbreitete, bunte Kleidung, Dolch, Friedensstifter, einfaches Musikinstrument, Jonglierbälle, Tuchbeutel, Papyre mit verschiedenen Aushängen und Ausruftexten, Weinschlauch
Besonderer Besitz: eigenes Packtier

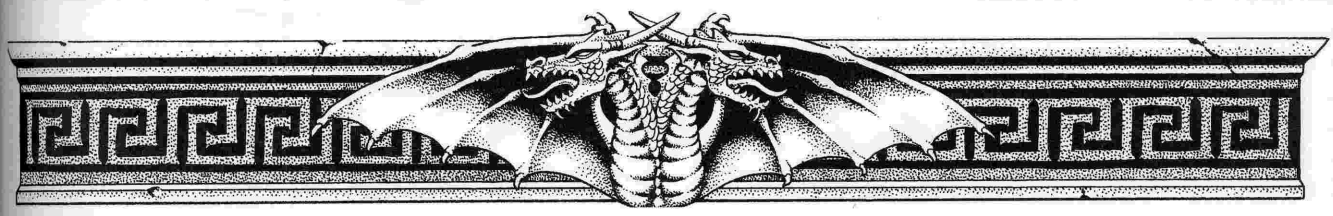
Dieb

Während auf den Märkten und Plätzen Myranors das reiche Volk flaniert, drückt sich manch zwielichtiges Volk durch die Schatten der Marktstände, das der Meinung ist, diese reichen Leute könnten ruhig ein bisschen etwas von ihrem Besitz abgeben. Doch weil man ja nicht verlangen kann, dass diese 'Geizhälse' das von selbst tun, stehen sie gerne bereit, ihnen diese 'Arbeit' abzunehmen: Ausgestattet mit einem scharfen Messer für das Beutelschneiden, mit flinken Fingern, um einer reichen Dame unbemerkt die Juwelen vom Hals zu stibitzen, und nicht zuletzt schnellen Beinen, um empörten Opfern zu entkommen, lauern sie jederzeit auf geeignete Gelegenheiten, ihre mühsam erlernte Kunst zur Anwendung zu bringen.

Dieb (2 GP)
Voraussetzungen: MU 11, IN 12, GE 13, FF 13
Start-SO: 2 (max. 7)
Automatischer Nachteil: Goldgier 5
Kampf: Dolche +3, Hiebwaffen +2, Raufen +3, Ringen +3, Wurfmesser +2
Körper: Athletik +2, Gaukeleien +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +4, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +2, Taschendiebstahl +6
Gesellschaft: Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +2, Sich Verkleiden +2, Überreden +3
Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2
Wissen: Rechnen +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +3
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +3, Myranisch +4, passende Cirkel-Geheimsprache +1
Handwerk: Falschspiel +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Schlösser Knacken +2
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Waffenloser Kampfstil: Gossenstil
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Beidhändig, Gefahreninstinkt, Glück, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Gesucht
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Honorat, Dunkelangst, Einbeinig, Lahm, Tollpatsch, Übler Geruch, Widerwärtiges Aussehen
Ausrüstung: unauffällige Allerweltskleidung, die mit diversen versteckten Taschen versehen ist, evtl. Dietriche, Sichelmesserchen zum Beutelschneiden, Gürtel mit Trageschlaufen und -haken, verborgener Dolch, Tinkturen, um Haut und Haare zu färben
Besonderer Besitz: Verbindungen im Wert von 20 GP (Hehler, Unterweltgrößen)

Einbrecher

Die Städte Myranors sind reich, und ihre Schätze warten auf den, der es wagt, sie sich zu nehmen. So sehen es nicht nur die Beutelschneider auf den Gassen, sondern auch andere zwielichtige Subjekte. Während erstere darauf warten, dass die Beute zu ihnen kommt, suchen Einbrecher die Schätze direkt in den Villen und Palästen: mit höherem Risiko, aber auch höherem Ertrag. So gibt es Kletterer, die selbst in die hochgelegenen Häuser der Amaunir eindringen, oder auch geschickte Einbrecher, die grolmurische Schlösser knacken können. Die Geschichten, die man sich in den Gassen erzählt, sind voller kühner Einbrecher, die den Reichen und Mächtigen ein Schnippchen schlagen und sie um ihre Schätze erleichtern.



Einbrecher (2 GP)
Voraussetzungen: MU 11, IN 12, GE 13, FF 13
Start-SO: 2 (max. 8)
Automatische Vor- und Nachteile: Goldgier 5 *oder* Neugier 5
Kampf: Dolche +3, Raufen +1, Ringen +2, Schleuder +3, Wurfmesser +2
Körper: Akrobatik +3, Athletik +2, Klettern +5, Körperbeherrschung +4, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +2, Taschendiebstahl +1
Gesellschaft: Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +1, Überreden +3
Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2
Wissen: Baukunst +2, Mechanik +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Schätzen +4
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial oder Myranisch +3, passende Cirkel-Geheimsprache +1
Handwerk: Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +2, Schlösser Knacken +6
Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Klettern (Freiklettern), Ortskenntnis (passendes Stadtviertel)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Beidhändig, Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Schlangenmensch, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (üblicherweise ein Hehler oder ein Cirkel-Patron), Gesucht, Goldgier, Neugier, Sucht, Verpflichtungen (gegenüber einem Cirkel)
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Honorat, Dunkelangst, Fettleibig, Höhenangst, Nachtblind, Raumangst
Ausrüstung: verbreitete, dunkle Kleidung, die die Beweglichkeit nicht einschränkt, dunkle Kapuze oder Mantel, dunkle Handschuhe, Nachschlüssel / Dietriche, 10 Schritt Seil mit Wurfhaken, Gürtel mit Trageschlaufen und -haken, verborgener Dolch
Besonderer Besitz: hochwertige und gut sortierte Nachschlüssel und Dietriche *oder* Verbindungen im Wert von 20 Punkten zur lokalen Unterwelt (Hehler und Informanten)

Mögliche Variante

Grabräuber (–1 GP): Dolche –1, Hiebwaffen +2, Ringen +1, Schleuder –1, Wurfmesser –1; Schleichen –2, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken –2, Sinnenschärfe +1, Taschendiebstahl –1; Gassenwissen –2; Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1; Geschichtswissen +1, Mechanik +2, Sagen/Legenden +3, Schätzen +1; Vorteile/Nachteile: Goldgier *oder* Neugier min. 7; wenn Richtungssinn als Vorteil gewählt wird, ist die bevorzugte Umgebung natürlich unterirdisch; ungeeigneter Nachteil: Totenangst; Ausrüstung anstelle der oben genannten: Kleidung (einfach, reisetauglich, robust, die Beweglichkeit nicht einschränkend), leichte Lederhandschuhe, kleines Brecheisen, kleiner Pickel / Hammer, Spaten, 15 Schritt Seil mit Wurfhaken, Kletterhaken, Gürtel mit Trageschlaufen und -haken, viele Gürteltaschen, Wasserschlauch, Brotbeutel; Besonderer Besitz: nicht möglich

Gaukler

Tänzer, Artisten und Akrobaten, Musikanten, Jongleure und Taschenspieler, Possenreißer und Tierdompteure – sie alle zählen zu den geheimnisumwitterten fahrenden Gauklern, um deren Leben sich manche romantische Legende rankt. Oft aber ist ihr wirkliches Leben geprägt von den Entbehrungen der staubigen Landstraßen, schlammigen Marktplätzen und unwirschen Gardisten. Doch wenn sich dann die staunenden Zuschauer – Männer, Frauen und Kinder aller bekannten Rassen – um die bunten Wagen und Zelte scharen und die Gaukler auf dem Hochseil, die Lebende Pyramide oder den Ritt auf dem Blutbüffel bewundern, dann ist alles vergessen, dann leben die Artisten nur noch für ihren Applaus. Gaukler gelten allgemein als Quell der Heiterkeit, andererseits sagt man ihnen auch starken Aberglauben, Unzuverlässigkeit und eine gewisse diebische Gesinnung nach – weniger aus Goldgier als aus Interesse an gefälligen Dingen, die ihnen ins Auge stechen. Auch wenn sie ihre Wagen verlassen, um ein noch abenteuerlicheres Leben zu führen, werden sie diese Wesenszüge beibehalten und damit ihre Begleiter manchmal erfreuen, manchmal schier verrückt machen.

Gaukler (2 GP)
Voraussetzungen: MU 11, CH 12, GE *oder* FF 13
Start-SO: 3 (max. 7)
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen *oder* Stäbe +2, Raufen +2, Wurfmesser +3
Körper: Akrobatik *oder* Athletik *oder* Gaukeleien +5, ein weiteres von diesen dreien +3, Klettern *oder* Reiten +2, das andere +1, Körperbeherrschung +5, Sich Verstecken +1, Singen *oder* Tanzen +3, Taschendiebstahl +1, Zechen +1
Gesellschaft: Gassenwissen (für standortfeste Gaukler) *oder* Wildnisleben (für umherziehende Gaukler) +3, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +2, Überreden +3
Wissen: Geographie +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: Myranisch +5, eine Fremdsprache +5, eine weitere +3
Handwerk: Abrichten *oder* Falschspiel *oder* Malen/Zeichnen *oder* Musizieren +4, ein zweites aus dieser Liste +2, Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +3, Heilkunde Wunden +1, Kochen +1, Schneidern +2
Sonderfertigkeit: Ausweichen I
Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Beidhändig, Gefahreninstinkt, Glück, Glück im Spiel, Gutaussehend, Schlangenmensch, Soziale Anpassungsfähigkeit, Tierfreund, Aberglaube, Eitelkeit, Neugier
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Honorat, Arroganz, Übler Geruch, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen
Ausrüstung: einfache, auffällige Kleidung, passendes Arbeitsgerät (Jongliereulen oder -bälle, Spielkarten, drei Wurfmesser, Fesselseile, einfaches Musikinstrument, Schminke, Bauchrednerpuppe), Dolch, Tuchbeutel, Weinschlauch
Besonderer Besitz: Kiepe oder Handkarren, beladen mit Ausrüstung für eine aufwändige Einmann-Schau

Mögliche Varianten:

Akrobat / Tänzer (+4 GP; zusätzliche Voraussetzung GE 14): Akrobatik *oder* Tanzen +4, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +1; verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II; ungeeignete Nachteile: Einarmig, Einbeinig, Einhändig, Fettleibig, Lahm, Tollpatsch

Dompteur (+5 GP): Peitsche +2, Kettenwaffen +1; Selbstbeherrschung +1; Tierkunde +3; Abrichten +3; verbilligte Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeit; empfohlener Vorteil: Tierfreund

Musikant (+2 GP): Singen +3, Sinnenschärfe +1; Musizieren +3; empfohlener Vorteil: Wohlklang; ungeeigneter Nachteil: Eingeschränkter Sinn (Gehör)

Possenreißer (+4 GP; zusätzliche Voraussetzung IN 12): Gaukeleien +3, Sinnenschärfe +4, Stimmen Imitieren +2; Menschenkenntnis +1

Hofkünstler

Ob als Maler, Bildhauer, Glasformer, Delikatessenkoch, Perlenschneider, Mosaikkünstler, Chratarra-Spieler oder Bassharfner, ob in fester Anstellung bei Honoraten und Optimaten oder als unfreiwillig Freischaffender – diese künstlerischen Berufe sind immer den Strömungen und Launen der Mode unterworfen. Und wer heute noch den Stil prägt und zu jeder Festivität eingeladen wird, kann morgen schon als veraltet gelten – zumindest in einem Horasiat, woraufhin es Zeit wird, die Stätte des Schaffens zu verlassen. So reisen viele Hofkünstler und Hofmusiker auf der Suche nach Anstellung und künstlerischer Inspiration durch die Lande, teilweise in Collegien oder 'Schulen' organisiert, häufiger jedoch alleine oder in Begleitung anderer 'Künstler' (auf ihren jeweiligen Gebieten).

Hofkünstler (GP nach Variante)
Voraussetzungen: IN 12, CH 12, FF 13
Start-SO: 7
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Stäbe +3
Körper: Reiten +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2
Gesellschaft: Betören +2, Etikette +4, Lehren +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +3
Natur: –
Wissen: Brettspiel +2, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Heraldik +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +2, Hiero-Imperial +5, Imperiale Lautzeichen +3, Alt-imperiale Glyphen +6

Handwerk: Holzbearbeitung +1
Empfohlene Vor- und Nachteile: Honorat, Breitgefächerte Bildung, Verbindungen, Arroganz, Eitelkeit, Prinzipientreue, Sucht, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Unstet, je nach Kunst Farbenblind, Unansehnlich etc.
Ausrüstung: teure Kleidung, verzierter Dolch, Beutel mit Arbeitsgeräten oder Instrument mit Hülle, Schreibzeug, diverse Papyre und Unterlagen
Besonderer Besitz: Verbindungen (Mäzene) im Wert von 20 Punkten

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Maler (3 GP; zusätzliche Voraussetzung: FF 12): Sinnenschärfe +4; Schriftlicher Ausdruck +2, Sich Verkleiden +1; Anatomie +2, Baukunst +2, Heraldik +5, Pflanzenkunde +3, Rechnen +1; Alchimie +2, Glaskunst +1, Malen/Zeichen +7, Stoffe Färben +3, Tätowieren +3

Bildhauer (3 GP; zusätzliche Voraussetzung: FF 13): Sinnenschärfe +2; Anatomie +4, Baukunst +3, Gesteinskunde +4, Götter/Kulte +2, Heraldik +3, Holzbearbeitung +1, Glaskunst +7, Metallguss +7, Steinmetz +7

Hofmusicus (3 GP): Singen +7, Tanzen +2; Betören +2, Menschenkenntnis +1, Schriftlicher Ausdruck +3, Sich Verkleiden +2; Geschichtswissen +2, Sagen/Legenden +1; Hiero-Imperial +1, eine Fremdsprache +6, Alt-imperiale Glyphen +1; Kapellmeister +5, Musizieren +7

Delikatessenkoch (3 GP): Dolche +1, Hiebwaffen +2; Sinnenschärfe +3, Zechen +2; Menschenkenntnis +2; Pflanzenkunde +4, Tierkunde +2; Fleischer +3, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Gift +2, Kochen +7, Schnaps Brennen +1, Winzer +3; empfohlener Vorteil: Herausragender Sinn (Geruch oder Geschmack)

Höfling

In Myranor sind selbst die Adelshöfe niedriger Optimaten eine Brutstätte von Intrigen und boshaften Gerüchten, wo das Tragen des richtigen oder falschen Gewandes über die Aufmerksamkeit des Optimaten und damit die Stellung in der 'Hackordnung' entscheiden kann.

Höflinge mögen je nach Stand Palastsklaven, Hofdiener, Sekretäre oder Günstlinge gewesen sein, vielleicht sogar niedere Adlige am Hofe eines Trodinars. Sie kennen sich ebenso mit den Eitelkeiten der feinen Gesellschaft wie mit den Künsten der Hofhaltung und Staatslenkung aus. Stets achten sie auf ihre vornehme Erscheinung und einen tadellosen Ruf; und auf Abenteuer werden sie nur dann ausziehen, wenn ihr Optimat sie ausschickt, um etwas zu erledigen (auch reisende Diplomaten können als Höflinge gelten) – oder weil sie in Ungnade gefallen sind und vom Hofe verbannt wurden.

Ein Höfling muss sich entscheiden, mit welchem Optimatenhaus er verbunden ist.

Höfling (3 GP)
Voraussetzungen: KL 11, IN 11, CH 12
Start-SO: 7
Kampf: Bela *oder* Bogen *oder* Wurfmesser +1, Dolche +3, Hiebwaffen +3, Schwerter *oder* Säbel +3, Raufen +1
Körper: Reiten +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +3, Zechen +1
Gesellschaft: Betören +3, Etikette +5, Menschenkenntnis +3, Überreden +3, Überzeugen +1
Natur: Orientierung +1
Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Heraldik +4, Philosophie +3, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2, Staatskunst +4
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +6, Hiero-Imperial +5, eine Fremdsprache +4, Imperiale Lautzeichen +4
Handwerk: Fahrzeug Lenken +2
Interessensgebiet: ein Talent aus folgender Liste +4: Schriftlicher Ausdruck, Sich Verkleiden, Brettspiel, Kriegskunst, Magiekunde, Sprachenkunde, Abrichten, Handel, Hauswirtschaft, Heilkunde Gift, Malen/Zeichnen, Musizieren; ein weiteres davon +3, ein drittes +2
Empfohlene Vor- und Nachteile: Honorat, Ausrüstungsvorteil, Verbindungen, Arroganz, Eitelkeit, Schulden, Verpflichtungen, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Optimat, Blutrausch, Randgruppe
Ausrüstung: ein Satz luxuriöse Kleidung, ein Satz teure Kleidung, verzierte Nahkampfwaffe, Schmuck im Wert von 10 Aureal, verzierte Ledermappe für offiziellen Schriftverkehr, Flakon mit teurem Schnaps
Besonderer Besitz: Vorteil Verbindungen im Wert von 30 Punkten oder weitere Ausrüstung im Wert von 50 Aureal

Kurtisane / Gesellschafter

Die elementaren Grundbedürfnisse scheinen bei allen Kultur schaffenden Rassen ähnlich zu sein, und so wie es fast überall Jäger und Bauern, Krieger und Künstler gibt, sind auch 'körperliche Dienstleistungen' anderer Art weit verbreitet (auch in Myranor das 'älteste Gewerbe der Welt'). Gesellschafter, gleich welcher Spezies, stehen (von Hofkurtisanen abgesehen) am oberen Ende der Hierarchie dieses Handwerks. Nicht nur die individuelle Betreuung oder das Ausrichten von stilvollen Orgien gehören in ihren Arbeitsbereich, sondern auch die Beratung von Honoraten und Optimaten in Kleidungs- und Kosmetikfragen. Dass man dabei bisweilen mehr erfährt als gut ist, macht den 'Kitzel' bei diesem Beruf aus (und geschickte Gesellschafter oftmals recht mächtig), führt aber auch dazu, dass man bisweilen von Metropole zu Metropole wechseln muss.

Wie in jedem Gewerbe gibt es aber auch hier Unterschiede in punkto Qualität und Preis der Arbeit, weshalb sich so mancher Seemann und manche Söldnerin auch lieber an eine Hafenhure oder Lustknaben wenden, die eine billigere und weit weniger stilvolle Befriedigung ihrer Gelüste bieten.

Kurtisane / Gesellschafter (3 GP)
Voraussetzungen: IN 12, CH 13, FF 12, GE 12
Start-SO: 7
Automatischer Vorteil: Gutaussehend
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +1, Raufen +2, Ringen +2, Wurfmesser +1
Körper: Akrobatik *oder* Gaukeleien *oder* Singen +3, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +1, Tanzen +4, Zechen +2
Gesellschaft: Betören +6, Etikette +4, Menschenkenntnis +5, Schauspielerei oder Hauswirtschaft +3, Sich verkleiden +4, Überreden +4
Natur: –
Wissen: Brettspiel +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +6, Hiero-Imperial +5, zwei beliebige Fremdsprachen jeweils +2
Handwerk: Heilkunde Seele +1, Kochen +2, Musizieren *oder* Malen/Zeichnen +3, Schlösser Knacken +1
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Honorat, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Wohlklang, Eitelkeit, Goldgier, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Optimat, Blutrausch, Jähzorn, Raumangst, Übler Geruch, Unansehnlich, Unstet, Widerwärtiges Aussehen
Ausrüstung: verbreitete Kleidung, ein Satz schöne und bessere Kleidung, ein weiterer Satz 'Arbeitskleidung', versteckter Dolch, Schminke und Duftwasser, Räucherwerk, Brettspiel oder Musikinstrument oder Zeichengerät
Besonderer Besitz: edle Gewänder und Schmuck sowie Duftwasser im Wert von 100 Aureal

Hure/Lustknabe (0 GP)
Voraussetzungen: MU 11, CH 11, GE 12
Start-SO: 1 (max. 7)
Kampf: Dolche +3, Hiebwaffen +1, Raufen +3, Ringen +3, Wurfmesser +2
Körper: Akrobatik +1, Körperbeherrschung +4, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2, Taschendiebstahl +2, Zechen +3
Gesellschaft: Betören +4, Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +4, Überreden +4
Natur: –
Wissen: Sagen/Legenden +2, Pflanzenkunde +2
Sprachen/Schriften: Myranisch +4, eine Fremdsprache +4
Handwerk: Falschspiel +1, Heilk. Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Kochen +2, Schlösser Knacken +1, Schneidern +1
Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampfstil: Gossenstil, Ortskenntnis
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Wohlklang, Eitelkeit, Goldgier, Randgruppe

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutrausch, Honorat, Jähzorn, Optimat, Widerwärtiges Aussehen
Ausrüstung: billige und dünne Kleidung (kein Rüstungs- oder Kälteschutz), versteckter Dolch, billige Schminke und penetrantes Duftwasser
Besonderer Besitz: nicht möglich

Legendensänger

Fahrende Musikanten und Geschichtenerzähler, die mit ihren Künsten das Volk unterhalten, sind überall gerne gesehen. Anders als Gaukler vergnügen sie die Zuschauer und -hörer nicht mit akrobatischen Künsten, sondern mit Spielmannskunst und Gesang, vor allem aber mit ihrer Kenntnis alter Legenden und Lieder und neuen Nachrichten aus der Ferne: Für viele ist der Geschichtenerzähler der einzige Quell von Informationen über Vorgänge in fremden Provinzen und Horasiaten. Ein fahrender Sänger, der auf sich hält, interessiert sich daher immer für die neuesten Gerüchte – und erst recht dafür, was dahintersteckt. Denn was gibt es Besseres, als aus erster Hand von den Abenteuern tapferer Recken zu berichten?

In jedem Sänger steckt ein Romantiker, der an den wahren Kern in seinen Geschichten glaubt: den Sieg des Guten über das Böse, den Triumph wahrer Liebe und die Schönheit der Welt; selbst wenn er es bisweilen unter einer Maske geistvollen Zynismus' verbirgt.

Legendensänger (GP nach Variante)
Voraussetzungen: KL 12, IN 12, CH 12, FF 12
Start-SO: 5 (max. 10)
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +2, Raufen +3
Körper: Gaukeleien +5, Singen +6, Sinnenschärfe +1, Stimmen Imitieren +3, Tanzen +3, Zechen +1
Gesellschaft: Betören +2, Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Schauspielerei +3, Überreden +5, Überzeugen +3
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Philosophie +1, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Schätzen +2, Sprachenkunde +2
Sprachen/Schriften: Myranisch +3, drei beliebige Fremdsprachen jeweils +5, Imperiale Lautzeichen +3
Handwerk: Musizieren +5
Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Gaukeleien (bestimmtes Kunststück), Talentspezialisierung Musizieren (bestimmtes Instrument)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Glück, Gutaussehend, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen, Wohlklang, Eitelkeit, Neugier, Unstet
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Übler Geruch, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen
Ausrüstung: einfache, auffällige Kleidung, passendes Arbeitsgerät (Musikinstrument, Papyre mit Legenden, Schreibzeug), Dolch, Rucksack, Weinschlauch, Tuchbeutel
Besonderer Besitz: teures Instrument *oder* einfaches Zweitinstrument *oder* Maultier

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Höfischer Legendensänger (6 GP): Etikette +1; Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Staatskunst +1; Imperiale Lautzeichen +1, Alt-Imperiale Glyphen +4, Gemein-Imperial +2, Hiero-Imperial +5; Musizieren +1

Reisender Legendensänger (7 GP): Hiebwaffen +1, Stäbe +1; Orientierung +2, Wildnisleben +2; Geographie +3; Myranisch +2, Gemein-Imperial +5; Heilkunde Wunden +1, Lederarbeiten +1

Legitimat

Das verwirrende Rechtssystem des Imperiums mit seiner Unzahl provinzieller Ausnahmen und widersprüchlicher Präzedenzfälle benötigt Spezialisten in seiner Auslegung, zumal selbst Honoraten nur unter bestimmten Umständen in die Schranken treten dürfen. Für jemanden mit gutem Gedächtnis und einer goldenen Zunge also eine gute Möglichkeit, eines Tages als Legitimat (Anwalt), Rechtspächter oder gar Provinzrichter solide Aureal zu verdienen (denn meist verdienen die rechtswahrenden Parteien mehr an einem Prozess als ihre streitenden Klienten). Und derweil gilt es, die Präzedenzfälle fremder Provinzen zu studieren.

Legitimat (2 GP)
Voraussetzungen: MU 11, KL 12, CH 12
Start-SO: 7
Kampf: Bela +2, Dolche +2, Hiebwaffen +2, Raufen +1, Ringen +3, Stäbe +3
Körper: Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Schriftlicher Ausdruck +4, Überreden +4, Überzeugen +6
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Heraldik +3, Kryptographie +1, Magiekunde +1, Philosophie +1, Rechnen +3, Rechtskunde +6, Schätzen +1, Sprachenkunde +2, Staatskunst +2
Sprachen/Schriften: Gemein-, Hiero- *und* Alt-Imperial je +6, Myranisch *oder* Abishant +4, eine Fremdsprache +3, Imperiale Lautzeichen +5, Schrift der Muttersprache *oder* Alt-Imperiale Glyphen +5
Handwerk: –
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Arroganz, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Unstet
Ausrüstung: verbreitete, einfache Kleidung, Legitimaten-Tracht, Friedensstifter oder Kampfstab, Skripten mit diversen Präzedenzfällen, Schreibzeug, Tuchbeutel
Besonderer Besitz: Verbindungen im Wert von 20 Punkten

Müßiggänger

Im 'kriminellen Untergrund' Myranors findet man nicht nur verachtete Außenseiter oder skrupellose Schurken, sondern auch verwöhnte Sprösslinge aus gutem Haus (bisweilen sogar aus anerkannten Optimatenfamilien), die für einige Jahre in den dunklen Gassen das Abenteuer suchen, das ihnen der dekadente Lebensstil ihrer eigenen Höfe nicht mehr bieten kann. Die meisten flüchten nach kurzer Zeit wieder in den Schoß ihrer Familie, aber diejenigen, die bleiben und überleben, haben häufig ein komplexes Netz aus Beziehungen aufgebaut (das von einfachen Rattenfängern bis in die Paläste der Optimaten reicht) und sind auf dem besten Weg zu einer Karriere, bei der sie es in 'abenteuerlichem Umfeld' zu einem Luxusleben bringen können, das fast ihrem herrschaftlichen Vorleben gleichkommt.

Müßiggänger (3 GP)
Voraussetzungen: MU 12, IN 11, CH 12
Start-SO: 7
Automatischer Vorteil: Gefahreninstinkt
Kampf: Dolche +2, Raufen +1, Ringen +2, Säbel *oder* Schwerter +3, Wurfmesser +2
Körper: Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1, Taschendiebstahl +1, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Sich Verkleiden +3, Überreden +3
Natur: –
Wissen: Heraldik +2, Magiekunde +1, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2, Staatskunst +2
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +4, Myranisch +4, Alt-Imperial +2, Hiero-Imperial +6, Imperiale Lautzeichen +4
Handwerk: Abrichten *oder* Alchimie +3, Falschspiel +2, Handel +1, Heilkunde Gift +2, Malen/Zeichnen +2, Schlösser Knacken +2
Sonderfertigkeit: Meister der Improvisation *oder* Aufmerksamkeit
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Glück im Spiel, Honorat, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Arroganz, Eitelkeit, Gesucht, Jähzorn, Neugier, Schulden, Sucht, Unstet, Vorurteile
Ungeeigneter Nachteil: Randgruppe
Ausrüstung: aufwändige, auffällige und teure Kleidung, ein Satz zusätzlicher 'Straßenkleidung', passende Nahkampfwaffe, Dolch, Wurfdolch oder -scheibe, Schmuck im Wert von 5 Aureal, Schreibzeug und Notizzettel, Beutel mit Silbergeld für kleinere Bestechungen (5 Aureal)
Besonderer Besitz: Verbindungen im Wert von 25 GP, dabei darf der Rahmen von SO +/–5 auch überschritten werden (nicht aber das Maximum von SO 15)

Spitzel

Niemals greifbar, dennoch stets präsent: dies ist die prägnanteste Beschreibung des Spitzels, der sich im Auftrag von Optimaten und Honoraten in unterschiedliche Kreise einschleicht und seinen Herren mit Informationen versorgt. Damit verdient der Spitzel in der Regel nicht schlecht, schwebt jedoch auch ständig in höchster Gefahr, denn Wissen ist viel wert

in Myranor, das Leben aber umso weniger. Der gewöhnliche Spitzel nennt sich selber 'Informant': Er wühlt für seinen Auftraggeber im Schmutz seiner Gegner und beschafft auf diese Weise oftmals belastendes Material, das für eine Erpressung genutzt wird oder die Opfer der Sklaverei oder einem schlimmeren Schicksal überantwortet. Eine andere Variante des Spitzels ist der Optimatische Agent. Dieser Spion steht bei einem Optimaten, meist jedoch bei einem verantwortungsbewussten Honoraten in Lohn und Brot und sorgt dafür, dass seine Herren immer genau über die Pläne und Beweggründe ihrer Gegner Bescheid wissen. Zwar kennt er sich gut in der Staatskunst und auf dem glatten Parkett der Diplomatie aus, doch die rauen Künste der Straßen sind ihm weit weniger vertraut. Ähnliche Spione gibt es auch in den Eshbathis und bei den Kerrishitern; jene sind dann allerdings ihrer Eshbathi beziehungsweise einem Handelshaus verpflichtet.

Spitzel (GP nach Variante)
Voraussetzungen: MU 12, IN 12, CH 11, FF 12
Start-SO: 2 (max. 10)
Automatischer Vorteil: Gabe Gefahreninstinkt
Kampf: Dolche +2, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Schleichen +3, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +3, Taschendiebstahl +4
Gesellschaft: Betören +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +4, Schauspielerei +2, Sich Verkleiden +2, Überreden +4
Natur: Orientierung +2
Wissen: Rechnen +4, Rechtskunde +1, Schätzen +2
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +4, eine Fremdsprache +3, Schrift der Muttersprache +4
Handwerk: Schlösser Knacken +3
Empfohlene Vor- und Nachteile: Breitgefächerte Bildung, Eidetisches Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine
Ausrüstung: verbreitete Kleidung, zwei Verkleidungen, Schreibfeder, Geheimtinte und leere Papyre, verborgener Dolch, beim Optimatischen Agenten zusätzlich 1 Portion Schlafgift
Besonderer Besitz: Hochwertige Dietriche oder Nachschlüssel

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Informant (1 GP): zusätzliche Voraussetzung KL 12; Hiebwaffen +1, Raufen +1, Wurfmesser +2; Klettern +1; Gassenwissen +2, Sich Verkleiden +2, Überzeugen +2; Heraldik +1; Malen/Zeichnen +1

Agent (3 GP): zusätzliche Voraussetzung MU 13, CH 12, SO kein Maximum; Schwerter +2; Zechen +1; Etikette +3, Schauspielerei +2, Sich Verkleiden +2; Geographie *oder* Geschichtswissen *oder* Heraldik +3; Hiero-Imperial +4, eine Fremdsprache +4, Alt-Imperiale Glyphen +4; Vorteil: Soziale Anpassungsfähigkeit; Nachteil: Verpflichtungen (gegenüber einem Optimatenhaus); Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampf: Myrmidonen-Stil

Streuner

Der Streuner ist in den Gassen der Metropolen groß geworden. Sie sind seine Welt, und hier ist er ein wahrer Überlebenskünstler – in der Wildnis hingegen scheint er rettungslos verloren. Das Leben hat ihm beigebracht, dass er nur sich selbst vertrauen kann.

Er schlägt sich mit Gaunereien verschiedenster Art durch, verkehrt als Hochstapler in den feinsten Kreisen, schmeichelt dem Schicksal mit seinen sprichwörtlichen Verführungskünsten manch kurzes Liebesglück ab und weiß genau, welcher Gardist bereit ist, für ein paar Argental ein Auge zuzudrücken. Als Meister des Hütchenspiels lockt er den Passanten ein paar Pekunos aus der Tasche, versucht sich als Spieler im 'glücksunabhängigen Glücksspiel', weiß, wo man günstig gute Rauschmittelchen erstehen kann (und kassiert für dieses Wissen saftige Provision) und treibt sich als Schieber oder Zuhälter in finsteren Kaschemmen mit noch finstererem Publikum herum. Hier begegnet er solchen Männern und Frauen, die für einen raschen, einträglichen Auftrag jemanden suchen, der keine Fragen stellt.



Streuner (3 GP)
Voraussetzungen: MU 11, IN 12, CH 12, FF 12
Start-SO: 2 (max. 10)
Automatischer Vorteil: Gefahreninstinkt
Kampf: Dolche +3, Fechtwaffen *oder* Hiebwaffen *oder* Säbel *oder* Schwerter +2, Raufen +2, Ringen +1, Wurfmesser +2
Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +3, Taschendiebstahl +3, Zechen +3
Gesellschaft: Betören +2, Etikette +2, Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +5, Überreden +3
Natur: –
Wissen: Rechnen +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +3
Sprachen/Schriften: Myranisch +2, eine Fremdsprache +3
Handwerk: Falschspiel +2, Schlösser Knacken +2
Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeit
Empfohlene Vor- und Nachteile: Glück, Glück im Spiel, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Wohlklang, Aberglaube, Eitelkeit, Gesucht, Goldgier, Neugier, Sucht
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Optimat, Honorat
Ausrüstung: aufwändige, aber nicht übermäßig teure Kleidung, Federhut oder Kappe, gezinkte Spielkarten oder Würfel, Flasche mit Hochprozentigem oder Beutelchen mit Rauschmittel, Messer in verborgener Scheide (z.B. im Stiefel), Dolch, Phasganon *oder* Säbel *oder* Friedensstifter *oder* Schwert
Besonderer Besitz: Vorteil Verbindungen im Wert von 20 GP; dabei darf der Rahmen von SO +/–5 auch überschritten werden (nicht aber das Maximum von SO 15)

Mögliche Varianten:

Hochstapler (+5 GP): zusätzliche Voraussetzung MU 12; Betören +3, Etikette +2, Sich Verkleiden +3, Überreden +3, Überzeugen +1; Brettspiel +1, Geographie *oder* Geschichtswissen *oder* Götter/Kulte *oder* Heraldik +2; Hiero-Imperial +3, eine Fremdsprache +3, Schrift der Muttersprache +3; zusätzliche Ausrüstung: Schminkzeug zum Verkleiden oder Herausputzen, Duftwasser, falscher Schmuck

Schieber (+3 GP): Dolche +1; Taschendiebstahl –2; Etikette +1, Überreden +3; Rechnen +2, Schätzen +3: Hiero-Imperial +3, Gemein-Imperial +3, Myranisch +4, Schrift der Muttersprache +2; Falschspiel –2, Handel +3; zusätzliche Ausrüstung: dunkler Kapuzenumhang, Kurzschwert oder Serovermesser anstelle von Phasganon oder Schwert, lederne Umhängetasche mit Hehlerware im Wert von 15 Aureal

Spieler (+6 GP): zusätzliche Voraussetzung FF 14; Gaukeleien *oder* Brettspiel +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Taschendiebstahl –1; Etikette +2, Gassenwissen –2, Menschenkenntnis +1, Sich verkleiden +2, Überre-

den +1; Rechnen +2; Gemein-Imperial+3, eine Fremdsprache +3, Myranisch +4, Schrift der Muttersprache +2; Falschspiel +5, Schlösser Knacken –1

Zuhälter (+3 GP): Fechtwaffen *oder* Hiebwaffen *oder* Säbel *oder* Schwerter +3 anstatt +2, Raufen +2, Ringen +3; Überzeugen +3; Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampfstil Gossenstil

Handwerkliche Professionen

Apothecar

Mit wenigen spezialisierten 'Medizin-Handwerkern' auf der einen und einem weit verbreiteten volkstümlichen Heilkunde-Wissen auf der anderen Seite haben Kräuterhändler und Salbenmacher gut lachen, denn durch ihre Hände geht der gesamte Bedarf an Heil- und Wundermitteln. Apothecare kaufen üblicherweise bei Kräutersammlern ein (oder schicken sie selbst los), verarbeiten die Kräuter weiter und verkaufen sie dann, wobei ihr Schwerpunkt auf der Verarbeitung liegt. Da nicht alle Kräuter überall vorkommen (und Ferntransport eine risikoreiche Angelegenheit ist), ziehen Apothecarsgesellen oft von Metropole zu Metropole, um bei verschiedenen Meistern ihr Handwerk zu perfektionieren, bis sie sich irgendwann selbst niederlassen.

Apothecar (5 GP)
Voraussetzungen: KL 12, CH 11, FF 12
Start-SO: 7
Kampf: Bela +2, Hiebwaffen *oder* Säbel +2, Raufen +2, Ringen +2, Stäbe +1
Körper: Sinnenschärfe +5
Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +1, Lehren +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +4
Natur: –
Wissen: Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +1, Kryptographie +1, Pflanzenkunde +4, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Sternkunde +2
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +4, Hiero-Imperial +5, Alt-Imperial +5, Myranisch +3, passende Cirkel-Geheimsprache +1, Schrift der Muttersprache +4
Handwerk: Alchimie +4, Brauer *oder* Gerber/Kürschner *oder* Schnaps Brennen *oder* Stoffe Färben +4, ein weiteres Talent aus dieser Liste +2, Feinmechanik +2, Glaskunst +2, Handel +4, Heilkunde Gift +6, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +1, Kochen +5
Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Sinnenschärfe (Geschmacks- oder Geruchssinn) *oder* Talentspezialisierung Kochen (Tränke Brauen), Meister der Improvisation
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Gutes Gedächtnis, Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Honorat, Unstet
Ausrüstung: einfache, verbreitete Kleidung, Apothecar-Tracht, Friedensstifter *oder* Serovermesser *oder* Kampfstab, Tuchbeutel, Schreibutensilien, gebundenes Buch mit eigenen Rezepturen, ein Dutzend Blätter Papyr, je drei leere Glas- und Bronzefläschchen, drei Dosen einfache Wundkräuter, eine Dosis eines Fieber senkenden Krauts, Verbandszeug, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Aureal
Besonderer Besitz: mehrere fertige Tränke und Gifte

Bader / Barbier

Eine Vielzahl von Badehäusern und Thermen zeugen davon, dass die Hygiene und das körperliche Wohlbefinden in den Metropolen Myranors eine lange Tradition besitzen. Hier findet der Bader ein annehmbares Einkommen, zumal er seinen Gästen nicht nur ein wohliges Bad bietet, sondern sich auch auf Bart-, Haar- und Fellpflege, auf Massage und heilkundliche Versorgung versteht. Natürlich handelt es sich bei ihm nicht um einen studierten Medicus oder einen erfahrenen Wundarzt, doch weiß er meist recht gut, wie man Gliedmaßen einrenkt und Brüche richtet, Verbände anlegt, Zähne pflegt (und gegebenenfalls auch reißt), schröpft und natürlich zur Ader lässt, um die üblen Säfte aus dem Körper zu entfernen. Doch die Thermen sind nicht nur ein Ort der Körperpflege, sondern vor allem der geselligen Zusammenkunft. Immerhin bieten Becken und Zuber mehreren Gästen Platz, und entsprechend derb und frivol ist die Stimmung, zumal nach einigen Bechern Wein. Wen wundert es da, dass der Bader in der besseren Gesellschaft oft kein hohes Ansehen genießt und vor allem bei prüden Naturen verpönt ist – und auch die Medici und Wundheiler lassen keine Gelegenheit aus, die 'Pfuscher' zu schmähen, um ihre eigenen Pfründe zu sichern. Doch diejenigen, die am lautesten über die Dienste des Baders schimpfen, nutzen meist die Thermen als Treffpunkt geheimer Zusammenkünfte, bei denen der Bader als Informant und verschwiegener Gefolgsmann eine nicht unwesentliche Rolle spielt. Eine Variante des Baders ist der Fellpfleger, dessen Dienste vor allem von Amaunir, seltener von Leonir in Anspruch genommen werden. Fellpfleger verstehen sich nicht nur auf das Bürsten, Richten und Zupfen von Fell, sondern können mit allerlei Mittelchen auch Farben und Musterungen der Körperbehaarung verändern und lästige Parasiten entfernen.

Bader/Barbier (2 GP)
Voraussetzungen: KL 11, FF 12, KK 11
Start-SO: 3 (max. 8)
Automatische Vorteile: Resistenz gegen Krankheiten, Verbindungen im Wert von 20 Punkten
Kampf: Dolche +3, Hiebwaffen +2, Raufen +3, Ringen +4
Körper: Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +3
Natur: Fesseln/Entfesseln +1
Wissen: Anatomie +2, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +3, Sagen/Legenden +3
Sprachen/Schriften: Myranisch +3, eine Fremdsprache +3
Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +1, Kochen +2, Schneidern +1
Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampf: Gossenstil
Empfohlene Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Optimat, Honorat, Krankheitsanfällig, Totenangst
Ausrüstung: einfache Kleidung, Dolch, Lederschürze, Tuchbeutel, scharfes Messer und Wetzstein, Zange, Verbandszeug, ein halbes Dutzend blutstillende oder fiebersenkende Kräuter, Kräuter für Badezusätze, mit Leder umwickeltes Beißholz, billiger Schnaps
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Mögliche Varianten:

Fellpfleger (+ 4 GP): weitere Voraussetzungen: FF 13; Dolche +1; Körperbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1; Betören +1; Pflanzenkunde +1; Gemein-Amaunal +4; Heilkunde Seele +2, Malen/Zeichnen +3

Bergmann

Gold und Silber für Münzen und edles Geschmeide, Eisen für Waffen und Pflugscharen, Kupfer für Kessel und Instrumente, ja, selbst Zinn für Essbesteck und Statuetten – all dies muss erst mühsam als Erz aus dem Gestein gebrochen werden. Um diese Knochenarbeit wird der Bergmann nicht einmal von den Sklaven auf den Feldern beneidet. Mit Pickel und Schaufel unter Tage zu schuften, bei schwachem Licht und stickiger, staubiger Luft in engen Schächten zu hacken, reich verästelte Stollen in den Stein zu brechen und sich immer tiefer ins klamme, Schwefel atmende Innere Deres hinab zu wagen – das ist eine Arbeit, an der eigentlich nur die G'Rolmur ihre Freude haben, kommen sie doch so an die vielen Metalle, die sie für ihre Maschinen benötigen.

Doch auch die zurückgezogenen Meistermechaniker betreiben dieses Metier mit äußerstem Respekt, denn sie wissen, dass der Tod in vielerlei Form in den Gruben lauert. Erdrutsche, Einsturz- und Erstickungsgefahr, Grundwasser, Kristallwürmer und giftige Gase machen die Bergarbeit zu einem lebensgefährlichen Unterfangen, das die Menschen nur allzu gerne an Sträflinge, Kriegsgefangene und natürlich Sklaven delegieren. Und so zieht mancher, der den tödlichen Tiefen der Erde entkommen konnte, ruhelos umher. So schnell kann ihn nichts mehr schrecken, aber er kann auch nicht zur Ruhe kommen.

Bergmann (1 GP)
Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 11, KK 13
Start-SO: 1 (max. 7)
Modifikationen: +5 AuP
Automatische Vorteile: Hitzeresistenz, Eisern, Immunität gegen Gift (mineralische Gifte)
Kampf: Hiebwaffen +3, Raufen +2, Ringen +1, Zweihand-Hiebwaffen +1
Körper: Athletik +2, Klettern +4, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +4, Zechen +3
Gesellschaft: –
Natur: Orientierung +3, Wildnisleben +1
Wissen: Gesteinskunde +4, Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1
Sprachen/Schriften: Myranisch +3
Handwerk: Bergbau +7, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Lederarbeiten +1, Steinmetz *oder* Zimmermann +2
Sonderfertigkeit: Geländekunde Höhlen
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Aberglaube
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Honorat, Optimat, Dunkelangst, Fettleibig, Krankhafte Reinlichkeit, Nachtblind, Raumangst
Ausrüstung: robuste Kleidung, lederne Schürze, Hut, Laterne mit Lampenöl, Spitzhacke oder Hammer, Tuchbeutel, Wasserschlauch, Messer

Fälscher

Diese spezialisierten Handwerker sind nicht in Cirkeln organisiert, sondern gehen ihrer Tätigkeit in den schmutzigeren Vierteln der Metropolen oder den Nerenith der Neristu nach, wo sie neben ihrem 'offiziellen' Handwerk (meist Feinmechaniker oder Juwelier) ein einträgliches Nebengeschäft in ihren Kellern oder Hinterzimmern betreiben, indem sie Siegel und Schriften kopieren, gefälschte Aureal prägen und Nachschlüssel oder gar nachgebildete Masken der Optimaten anfertigen. Daher findet man einen Fälscher nur, wenn man weiß, wo man suchen muss oder wen man zu fragen hat. Fälscher versuchen, ihr Werkzeug möglichst unauffällig und ihr Wissen möglichst im Kopf zu behalten, damit man ihnen nichts nachweisen kann oder sie schnell ihren Aufenthaltsort wechseln können – was auch der Grund für einen Fälscher sein kann, sich einer reisenden Abenteurergruppe anzuschließen.

Fälscher (2 GP)
Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 11, FF 13
Start-SO: 4 (max. 8)
Automatischer Vorteil: Herausragender Sinn (Tastsinn *oder* Gehör)
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +1, Raufen +2, Ringen +3, Wurfmesser +1
Körper: Gaukeleien +4, Schleichen +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Schriftlicher Ausdruck +2, Sich Verkleiden +1, Überreden +3
Natur: Orientierung +1
Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +5, Kryptographie +2, Mechanik +2, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Schätzen +2, Sprachenkunde +2
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +4, Hiero-Imperial +6, Alt-Imperial +6, Schrift der Muttersprache +4
Handwerk: Feinmechanik *oder* Steinschneider/Juwelier +6, das andere Talent +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +5, Metallguss +3
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Beidhändig, Gutes Gedächtnis, Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Einarmig, Honorat, Unstet
Ausrüstung: einfache, verbreitete Kleidung, Phugion, Friedensstifter, Tragekoffer mit doppeltem Boden oder ausgehöhlter Neristu-Stab mit Fälscher- und Feinmechaniker-Werkzeug, gewachster Beutel, 10 Blatt Papyr oder Pergament, Schreib- und Malzeug, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Aureal
Besonderer Besitz: gut ausgestattete, tragbare Fälscherwerkstatt

Fischzüchter

Was den Landbewohner ihre Bauern und Viehzüchter sind, ist für die Wasserbewohner der Fischzüchter. Fisch stellt für die aquatischen Rassen nun einmal das Hauptnahrungsmittel dar, und in den Ansiedlungen wird regelrechte Fischzucht betrieben, sei es in eigens dafür angelegten Becken, Käfigen und Reusen oder aber durch dafür gehaltene Schwärme, zu denen der Fischzüchter eine besondere Verbindung besitzt.

Fischzüchter (2 GP)
Voraussetzungen: KL 11, IN 12, GE 11, FF 12
Start-SO: 5
Modifikationen: +1 AuP
Kampf: Bela +1, Dolche +5, Ringen +3, Speere +3
Körper: Körperbeherrschung +2, Schwimmen +4
Gesellschaft: Lehren +1, Überreden +2
Natur: Fallenstellen +4, Fesseln/Entfesseln +4, Fischen/Angeln +4, Orientierung +2, Seefischerei +4, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2
Wissen: Baukunst +1, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +3, Rechnen +2, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +4
Sprachen/Schriften: eine aquatische Fremdsprache +4, eine weitere Fremdsprache +3
Handwerk: Abrichten +3, Boote Fahren +1, Handel +1, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2, Seiler +1, Viehzucht +5
Sonderfertigkeiten: Waffenloses Manöver: Griff
Empfohlene Vor- und Nachteile: Tierfreund, Tierempathie (Fische)
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutrausch, Unstet
Ausrüstung: Speer oder Harpune, Netz, Dolche, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Händler

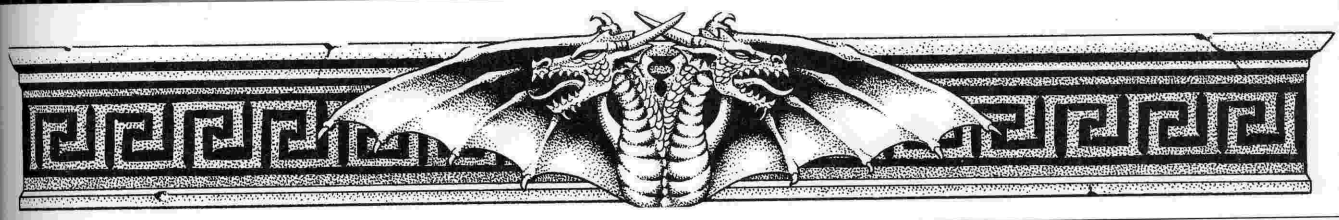
Überall auf der Welt wollen Waren an den Mann oder die Frau gebracht werden, und dies ist Aufgabe der sesshaften Händler. Sie kaufen ihre Waren zumeist von den ländlichen Domänen oder den Handelskarawanen, um sie dann an interessierte Dritte weiter zu veräußern. Entsprechend weitreichend müssen ihre Kenntnisse von den einzelnen Waren sein, um sich nicht übers Ohr hauen zu lassen, sondern dies mit den Kunden zu tun. Manche Händler spezialisieren sich auf bestimmte Waren, für die sie häufig auch ein Monopol innehaben oder dieses herbeizuführen versuchen. Insbesondere durch den Handel mit großen Massen bestimmen sie den Preis, sehr zum Verdruss der Konkurrenz. Einem ausgestochenen Großhändler bleibt nach der Beinahe-Pleite oftmals nur noch der Weg in eine andere Stadt, woraus schon von selbst ein Abenteuer erwachsen kann.

Händler (GP nach Variante)
Voraussetzungen: KL 12, IN 11, CH 11
Start-SO: 5
Automatische Vor- und Nachteile: Geiz *oder* Goldgier 5
Kampf: Dolche *oder* Hiebwaffen *oder* Säbel +3, Raufen +2, Ringen +2,
Körper: Selbstbeherrschung +3, Singen +1, Sinnenschärfe +2, Zechen +1
Gesellschaft: Betören +1, Etikette +3, Gassenwissen +1, Lehren +1, Menschenkenntnis +4, Überreden +3, Überzeugen +2
Natur: Orientierung +1
Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Schätzen +4, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, eine Fremdsprache +4
Handwerk: Handel +5, Hauswirtschaft +2, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +1, Schneidern +2, zwei sonstige Handwerks-Talente +2, zwei weitere +1
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gebildet, Verbindungen, Geiz, Goldgier, Neid, Schulden
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Unstet
Ausrüstung: kulturtypische Kleidung, Friedensstifter, Dolch, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Argental
Besonderer Besitz: ausgebildetes Wachtier

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Händler (1 GP): Wurfbeile *oder* Wurfmesser +1; Klettern +1, Körperbeherrschung +1; Gassenwissen +1; Fesseln/Entfesseln +1; Geographie +3; Fahrzeug Lenken +2, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +1, Kochen +1

Großhändler (2 GP): weitere Voraussetzungen: KL 13, IN 12; SO +1; Dolche *oder* Hiebwaffen *oder* Säbel +1; Tanzen +2; Betören +1, Etikette +1, Lehren +1; Brettspiel +2, Geschichtswissen +1, Heraldik +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Staatskunst +1; die Fremdsprache +1, zur Muttersprache passende Schrift +4; Handel +1; Malen/Zeichnen +1; zusätzliche Aus-



rüstung: ein Satz bessere Kleidung, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Argental

Handwerker

Das Handwerk ist neben der Landwirtschaft das größte Berufsfeld der freien Untertanen des Imperiums – und die Vielfalt seiner Berufe ist fast unüberschaubar. Neben Alltagshandwerkern wie Schneidern und Schmieden gibt es manche 'exotische' Kunst wie die der Glasbläser, der Muschelschleifer oder der Federflechter, die oft nur von den Mitgliedern bestimmter Völker und Kulturen ausgeübt werden. Zumindest im Imperium sind die meisten Handwerker Stadtbewohner und in gildenähnlichen Collegien organisiert, die ihren Mitgliedern für ihre Abgaben und ihren Gehorsam Schutz und Sicherheit bieten. Eigentlich kann man da kaum erwarten, einen Handwerker auf dem Weg ins Abenteuer zu sehen. Doch es gibt immer wieder Gründe – sei es, dass er auf eigene Faust oder im Auftrag seines Collegiums nach einer neuen Rohstoffquelle sucht, sei es, dass er die Techniken fremder Völker studieren will, sei es, dass er es nach einem Streit mit den Oberen seines Collegiums für geraten hält, seine Heimatstadt zu verlassen und sein Glück andernorts zu versuchen.

Die folgende Liste ist nur eine Auswahl aller möglichen Handwerksberufe. Wenn Sie weitergehende Vorstellungen haben, dann einigen Sie sich mit Ihrem Spielleiter über die genauen Werte.

Handwerker (GP nach Variante)
Voraussetzungen: unterschiedlich, alle jedoch mindestens FF 11
Start-SO: 5
Modifikationen: AuP +6, LeP +1
Kampf: Bela *oder* Bogen +2, Dolche +1, Hiebwaffen +2, Infanteriewaffen +2, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: –
Wissen: Götter/Kulte +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2
Sprachen/Schriften: Myranisch +4, Hiero-Imperial *oder* eine beliebige Fremdsprache +5, passende Cirkel-Geheimsprache +1
Handwerk: Fahrzeug Lenken *oder* Boote Fahren +1, Handel *oder* Hauswirtschaft +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +1
Sonderfertigkeit: Meister der Improvisation
Empfohlene Vor- und Nachteile: Aberglaube, Balance (bei Maurern und Schiffzimmerleuten), Begabung (für das Leittalent des Berufes), Hitzeresistenz (bei Schmieden), Resistenz gegen Gift (bei Einbalsamierern, Gerbern/Kürschnern, Präparatoren), Verbindungen, Verpflichtungen (gegenüber dem Cirkel, oder auch Schulden)
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Honorat, Optimat, Einarmig, Einhändig, Einbeinig (bei einigen Berufen), Schlechte Eigenschaften, die den Beruf als Objekt haben (Angst vor Feuer für Schmiede), Unfähigkeit für das Leittalent des Berufes, Unstet
Ausrüstung: Kleidung (verbreitet), Lederschürze oder ähnliche Arbeits-Überbekleidung, lederne Umhängetasche, ein Satz übliches Handwerkszeug, Bündel Papyre mit Rezepten, Skizzen etc., Arbeitsmesser, Trinkflasche, Brotbeutel, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Aureal
Besonderer Besitz: Handkarren oder Kiepe mit hochwertigem Handwerksgerät

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Bäcker (1 GP, Voraussetzungen: IN 11, KK 11): Pflanzenkunde +2; Hauswirtschaft +2, Kochen +6; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Kochen (Backen); Vorteil: Hitzeresistenz

Bela-/Bogenbauer (1 GP, Voraussetzung: FF 13): Bela *oder* Bogen +2, das andere +1, Dolche +1; Bogenbau +6, Holzbearbeitung +4, Lederarbeiten +3; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Bogenbau (Bela *oder* Bogen)

Brauer (2 GP, Voraussetzungen: KL 11, IN 11, KO 11): Stäbe +1; Zechen +3; Pflanzenkunde +2; Ackerbau +1, Brauer +7

Edelsteinschleifer / Steinschneider / Juwelier (2 GP, Voraussetzung: FF 13): Gesteinskunde +4, Schätzen +2; Feinmechanik +3, Malen/Zeichnen +3, Steinschneider/Juwelier +7; empfohlener Vorteil: Ausrüstungsvorteil

Einbalsamierer (3 GP, Voraussetzungen: FF 12, KO 12): Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +4, Tierkunde +2; Gerber/Kürschner +5, Lederarbeiten +4; Vorteil: Resistenz gegen pflanzliche *oder* tierische *oder* mineralische Gifte; ungeeigneter Nachteil: Totenangst

Färber (1 GP, Voraussetzung: IN 12): Pflanzenkunde +4; Malen/Zeichnen +1, Stoffe Färben +7, Webkunst +3; ungeeigneter Nachteil: Farbenblind, empfohlener Vorteil: Resistenz gegen Gift

Fleischer / Metzger / Schlachter (2 GP, Voraussetzung: KK 12): Dolche +2, Hiebwaffen +1; Tierkunde +3; Fleischer +7, Kochen +3, Viehzucht +3

Gerber / Kürschner (3 GP, Voraussetzung: KO 12): Dolche +1; Tierkunde +3; Gerber/Kürschner +7, Lederarbeiten +4; Vorteil: Resistenz gegen pflanzliche *oder* tierische *oder* mineralische Gifte

Glasbläser (2 GP, Voraussetzungen: FF 12, KO 11): Selbstbeherrschung +2: Schrift der Muttersprache +1; Alchimie +2, Glaskunst +7; Vorteil: Hitzeresistenz

Goldschmied/Graveur/Siegelmacher (1 GP, Voraussetzung: KL 11, FF 13): Sinnenschärfe +1; Schätzen +2; Feinmechanik +6, Malen/Zeichnen +4, Steinschneider/Juwelier +3; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Feinmechanik (nach Wahl); empfohlener Vorteil: Ausrüstungsvorteil

Grobschmied (2 GP, Voraussetzung: KK 13): KK +1; Hiebwaffen +1; Tierkunde +1; Grobschmied +6, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Grobschmied (nach Wahl)

Harnischmacher / Plättner (2 GP, Voraussetzungen: KK 12, FF 12): Hiebwaffen +1; Feinmechanik +2, Grobschmied +6, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +3, Schneidern +3; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Grobschmied (Plättner)

Instrumentenbauer (2 GP, Voraussetzungen: KL 11, IN 12, FF 12): Feinmechanik +4, Holzbearbeitung +4, Instrumentenbauer +6, Malen/Zeichnen +3, Musizieren +4; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Instrumentenbauer (nach Wahl)

Koch (1 GP, Voraussetzung: IN 11): Dolche +1; Etikette +1; Pflanzenkunde +2; Fleischer *oder* Schnaps Brennen *oder* Winzer +3, Hauswirtschaft +2, Kochen +6; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Kochen (nach Wahl); empfohlener Vorteil: Herausragender Sinn (Geruch)

Maurer (2 GP, Voraussetzungen: KK 12, KO 12): Klettern +2; Rechnen +1; Schrift der Muttersprache +1; Baukunst +2; Holzbearbeitung +2, Malen/Zeichnen +4, Maurer +6

Präparator (4 GP, Voraussetzung FF 12): Dolche +1; Anatomie +3, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +3; Gerber/Kürschner +5, Lederarbeiten +4; Vorteil: Resistenz gegen pflanzliche oder tierische Gifte

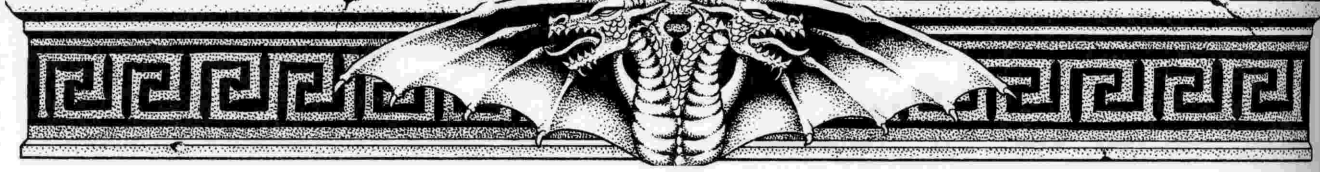
Sattler / Schuster (2 GP; Voraussetzung: FF 12): Pflanzenkunde +2; Gerber/Kürschner +4, Lederarbeiten +6, Schneidern +3, Stoffe Färben +3; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Lederarbeiten (nach Wahl)

Schiffszimmermann (1 GP, Voraussetzungen: GE 11, KK 11): Klettern +2, Schwimmen +1; Boote Fahren +1, Holzbearbeitung +4, Zimmermann +6; Sonderfertigkeit. Talentspezialisierung Zimmermann (Schiffszimmermann)

Schneider (2 GP, Voraussetzung: FF 12): Sinnenschärfe +1; Etikette +1; Lederarbeiten +3, Schneidern +7, Stoffe Färben +3, Webkunst +3

Schreiner / Tischler / Stellmacher (0 GP, Voraussetzung: KK 11): Mechanik +2; Schrift der Muttersprache +1; Holzbearbeitung +5, Lederarbeiten +2, Zimmermann +2; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Holzbearbeitung (Möbelschreinerei *oder* Tischlerei)

Segelmacher (1 GP): Klettern +2; Boote Fahren +1, Lederarbeiten +3, Schneidern +4, Stoffe Färben +2, Webkunst +4



Seifensieder (4 GP, Voraussetzung: KO 12): Dolche +1, Stäbe +2; Pflanzenkunde +4, Tierkunde +4; Fleischer *oder* Gerber/Kürschner +3, Kochen +4; Vorteil: Hitzeresistenz

Seiler (1 GP): Fesseln/Entfesseln +5; Pflanzenkunde +2; Holzbearbeitung +2, Seiler +7; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Fesseln/Entfesseln (Taue Spleißen)

Spengler (2 GP, Voraussetzung: KK 12): Hiebwaffen +1; Hüttenkunde +4, Grobschmied +6, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1, Metallguss +2; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Grobschmied (Spengler)

Steinmetz (3 GP, Voraussetzung: KK 12): Baukunst +3, Gesteinskunde +5, Rechnen +1; Schriften der Muttersprache +1; Bergbau *oder* Maurer +3, Malen/Zeichnen +4, Steinmetz +7

Tätowierer (2 GP, Voraussetzung: FF 13): Ringen +1; Selbstbeherrschung +1, Zechen +1; Menschenkenntnis +1, Überreden +2; Pflanzenkunde +1; Schrift der Muttersprache +1; Malen/Zeichnen +5, Tätowieren +7

Töpfer (0 GP, Voraussetzung: FF 12): Geschichtswissen *oder* Götter/Kulte *oder* Heraldik *oder* Sagen/Legenden +2, Gesteinskunde +2; Handel +1, Malen/Zeichnen +2, Töpfern +7

Waffenschmied (1 GP, Voraussetzung: FF 12, KK 13): Hiebwaffen +1, Bastardstäbe *oder* Fechtwaffen *oder* Säbel *oder* Schwerter +1; Etikette +1; Grobschmied +6, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Grobschmied (Waffenschmied)

Weber (0 GP, Voraussetzung: FF 12): Pflanzenkunde +2; Schneidern +3, Stoffe Färben +3, Webkunst +3

Zimmermann (1 GP, Voraussetzung: FF 12): Baukunst +2, Rechnen +1; Holzbearbeitung +4, Malen/Zeichnen +4, Zimmermann +6; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Zimmermann (nach Wahl)

Haussklave

Sklavenhaltung ist in den Städten und Metropolen Myranors etwas vollkommen Selbstverständliches, und jeder Honorat und Optimat, der etwas auf sich hält, hat mehrere Sklaven in seinem Besitz, sei es nun als Arbeiter oder als Dienerschaft im Haushalt. Letztere werden gemeinhin als Haussklaven bezeichnet und verrichten innerhalb des Hauses oder Hofes vielfältige Aufgaben: Während die einfachen Knechte und Mägde ihre Arbeit in Stall und Hof oder bestenfalls in der Küche verrichten, bekommen Hausdiener schon ungleich mehr vom gesellschaftlichen Leben der Herrschaften mit. Eine straffe Hierarchie innerhalb der Dienerschaft sorgt dafür, dass der Ablauf der Hausarbeiten reibungslos funktioniert. Auf der untersten Stufe stehen die profanen Haussklaven, die schon dankbar sind, wenn sie hin und wieder beim Auftragen helfen dürfen. Aber auch der Zofe beziehungsweise dem Leibsklaven wird von klein auf beigebracht (sofern er oder sie in der Sklaverei geboren und aufgewachsen ist), dass die schmucke Tracht und der Abglanz des herrschaftlichen Lebens ihren Preis haben. Ähnlich geht es den Kutschern und Sänftenträgern, die als Lakaien mitunter stundenlang bei Wind und Regen auf dem Kutschbock oder vor der Sänfte ausharren müssen, nur um sofort bereitzustehen, wenn die Gnädigen Herrschaften vom Ball nach Hause zurückkehren wollen. Und oft lässt es sich im Leben eines Haussklaven nicht vermeiden, dass man während des Servierens die Gäste belauscht, beim Botengang den Inhalt einer Nachricht mitbekommt oder beim Aufräumen eines Séparées auf delikate Dinge stößt. Entsprechend schwer hat es ein Sklave, wenn er sich irgendwann die Freiheit erkauft oder erarbeitet hat. Oft wird seine frühere Herrschaft alles tun, um ihn als faulen und diebischen Gesellen hinzustellen, damit er die Metropole verlassen muss, um irgendwo in der Ferne eine neue Aufgabe zu finden – und dabei die Geheimnisse mit sich nimmt.

Haussklave (GP nach Variante)
Voraussetzungen: IN 11, FF 11
Start-SO: 2 (max. 7)
Modifikationen: AuP +3, LeP +1
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +2, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Schleichen +1, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +3, Überreden +2
Natur: Fesseln/Entfesseln +2
Wissen: Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Myranisch +5, Verkehrssprache des Sklavenhalters +5
Handwerk: Fahrzeug Lenken *oder* Boote Fahren +1, Falschspiel +1, Handel +1, Hauswirtschaft +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, 4 TaP auf weitere passende Handwerks- und/oder Wissenstalente (je nachdem, was im Hause des Halters bzw. auf der Domäne wichtige Tätigkeiten sind, max. je 2)
Sonderfertigkeit: Ortskenntnis, Talentspezialisierung auf ein Handwerkstalent nach Einsatzbereich
Empfohlene Vor- und Nachteile: Aberglaube, Ängste aller Art, Balance (bei Galeerensklaven), Begabung (für ein Talent im 'Einsatzgebiet' des Sklaven), Eisern, Gesucht (bei entflohenen Sklaven), Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Honorat, Optimat, Einarmig/Einhändig/Einbeinig (bei diesen körperlichen Defiziten wird der Sklave meist getötet), Jähzorn, Unfähigkeit für das Leittalent des 'Einsatzgebietes', Unstet
Ausrüstung: Je nach 'Einsatzgebiet' kann die Kleidung von einer schmucken Uniform oder Livree bis hin zum profanen Lendenschurz reichen, weiterhin Brotbeutel, Wasserflasche und gegebenenfalls. ein Strohhut, bei 'vertrauenswürdigen' Sklaven evtl. ein kleines Messer oder ein Dolch, bei Kutschern und Sänftenträgern ein Friedensstifter
Besonderer Besitz: nicht möglich

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Haussklave (0 GP): Tierkunde +1; Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, 4 TaP auf weitere passende Handwerks- und/oder Wissenstalente je nach Haushalt (max. je +2)

Hausknecht / -magd (1GP): Raufen +1; Tierkunde +1; Holzbearbeitung +1; Kochen +3: Lederarbeiten +1; 4 TaP auf weitere passende Handwerks- und/oder Wissenstalente je nach Haushalt (max. je +2)

Leibdiener / Zofe (2 GP): Körperbeherrschung +2; Etikette +2, Sich Verkleiden +3; Tierkunde +1; Fahrzeug Lenken +1; 3 TaP auf weitere passende Handwerks- und/oder Wissenstalente je nach Haushalt

Kutscher (2 GP): Peitsche *oder* Hiebwaffe +4; Reiten +1; Etikette +1; Orientierung +3; Heraldik +2; Fahrzeug Lenken +4

Sänftenträger (2 GP, Voraussetzungen KK 14, KO 13): Ringen +1; Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +1; Etikette +1, Gassenwissen +2; Orientierung +2; Heraldik +1

Hehler

Hehler sind die Händler der Unterwelt. Einbrecher und Diebe sind ihre Kunden, und ebenso schnell, wie sie heiße Ware angekauft haben, versuchen sie, diese auch wieder an einen neuen Besitzer zu bringen. Immer auf der Flucht vor den lokalen Ordnungshütern, Konkurrenten und zuweilen auch der eigenen Kundschaft, leben sie in den Schatten der Städte, wenngleich manche es geschafft haben, regelrechte Unterwelt-Handelsimperien aufzubauen.

Hehler (6 GP)
Voraussetzungen: MU 11, KL 11, IN 12, GE 11
Start-SO: 4
Automatischer Nachteil: Goldgier 5
Kampf: Bastardstäbe *oder* Hiebwaffen +4, Bela *oder* Schleuder +2, Dolche +3, Raufen +3, Ringen +3, Wurfbeile *oder* Wurfmesser +3
Körper: Schleichen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +3, Taschendiebstahl +2, Zechen +3
Gesellschaft: Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +1, Überreden +4, Überzeugen +2,
Natur: Orientierung +3
Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +3, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Schätzen +5
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, eine Fremdsprache +4, eine weitere +3

Handwerk: Falschspiel +1, Handel +4, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +1, Schlösser Knacken +2, Schneidern +2
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: Gossenstil
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Verbindungen, Neid, Rachsucht, Schulden, Lichtscheu, Gesucht
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Tollpatsch, Blutrausch
Ausrüstung: unauffällige Kleidung, Dolch, Friedensstifter
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Landarbeiter

Landarbeiter findet man in allen ländlichen Gebieten, zum Teil selbst bei den 'wilden Kulturen'. Der einfache Landarbeiter besitzt lediglich einige typische Grunderfahrungen, weshalb er oftmals als Helfer von besser ausgebildeten Kameraden eingesetzt wird. Der echte Ackerbau obliegt dabei den Bauern, die Haltung der Tiere den Viehzüchtern. Die übrigen Varianten findet man fast ausschließlich auf den Domänen des Adels. Winzer (seltener Brauer) widmen sich der Herstellung von Wein und noch viel mehr dem weit verbreiteten Azidial, während Weber und Pulpellenkocher die auf der Domäne erwirtschafteten Erträge gleich vor Ort weiterverarbeiten. Über all diesen Arbeitern steht der Verwalter, der letztlich dem Gutsherrn Rechenschaft schuldig ist und über die Domäne wacht.
Landarbeiter haben neben ihrer handwerklichen Tätigkeit oft auch eine kämpferische Grundausbildung erhalten, um die Domäne gegen Feinde verteidigen zu können.

Landarbeiter (1 GP)
Voraussetzungen: GE 11, KO 11
Start-SO: 3
Modifikationen: +6 AuP
Kampf: Bastardstäbe *oder* Speere +2, Bogen *oder* Wurfspeere +2, Dolche *oder* Hiebwaffen +3, Raufen +3, Speere +2
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Zechen +3
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +2
Wissen: Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +3, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch *oder* Gemein-Imperial
Handwerk: Abrichten +2, Ackerbau +2, Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +2, Fleischer +1, Grobschmied +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kochen +2, Lederarbeiten +2, Schnaps Brennen +1, Schneidern +2, Stellmacher +1, Viehzucht +1, Winzer +1
Sonderfertigkeit: Meister der Improvisation
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: typische Kleidung, Messer, Stab, Trinkflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Argental
Besonderer Besitz: eigenes Trag- oder Zugtier

Mögliche Varianten:

Bauer (+5 GP): weitere Voraussetzung: KK 11; SO +1; Peitsche +1, Zweihandflegel +3; Wettervorhersage +1; Pflanzenkunde +2; Abrichten +1, Ackerbau +3, Fahrzeug Lenken +1, Stellmacher +1

Winzer / Brauer (+7 GP): weitere Voraussetzungen: KL 11, IN 11; SO +2; Selbstbeherrschung +1, Singen +1, Zechen +3; Etikette +1; Pflanzenkunde +1, Schätzen +1; Ackerbau +2, Hauswirtschaft +1, Holzbearbeitung +2, Schnaps Brennen +1, Winzer *oder* Brauer +5, Zimmermann +2, weitere Ausrüstung; Weinschlauch oder Schnapsflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Argental

Viehzüchter (+6 GP): weitere Voraussetzung: IN 11; SO +1; Athletik +1, Reiten +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2; Fesseln/Entfesseln +1; Tierkunde +3; Abrichten +2, Fahrzeug Lenken +1, Viehzucht +4; weitere Ausrüstung: Peitsche

Pulpellenkocher (+2 GP): Klettern +1, Körperbeherrschung +2; Fleischer +2, Hauswirtschaft +1, Kochen +2

Verwalter (+11 GP): weitere Voraussetzungen: KL 12, CH 11; SO +3; Geiz 7 *oder* Goldgier 5; Verpflichtungen (gegenüber dem Domäneneigner); Bastardstäbe *oder* Säbel +3 (*anstelle* Bastardstäbe *oder* Speere), Bela *oder* Bogen +3 (*anstelle* Bogen *oder* Wurfspeer), Peitsche +1; Reiten +2, Selbstbeherrschung +2; Etikette +2, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überzeugen +1; Brettspiel +1, Geographie +2, Geschichtswissen +1, Mechanik +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1; Hiero-Imperial +5, Imperiale Lautzeichen +4; Ackerbau +1, Handel +4, Hauswirtschaft +5, Kochen +1, Viehzucht +1, Webkunst +1; weitere Ausrüstung: Schreibzeug, Geldbeutel, Weinschlauch, Kentema, Bela oder Bogen, Peitsche, weitere Ausrüstung im Wert von 4 Argental

Weber (+7 GP): weitere Voraussetzungen: KL 12, FF, 12; SO +1; Selbstbeherrschung +1, Singen +1, Sinnenschärfe +1; Lehren +1; Mechanik +3, Rechnen +1; Feinmechanik +1, Hauswirtschaft +1, Malen/Zeichnen +2, Schneidern +1, Seiler +1, Stoffe Färben +2, Webkunst +6; weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental

Medicus

Die Heilkunst ist wie alle Wissenschaften ein eifersüchtig gehütetes Besitztum der Eingeweihten – und gute Heiler sind rar. Auf jeden fähigen Medicus kommen fünf grobe Wundärzte und zehn Scharlatane und Quacksalber, und eine Heilung auf magische Art und Weise können sich die Wenigsten leisten. Daher sind Untertan wie Optimat auf die Anatomie- und Kräuterkenntnisse eines Heilkundigen angewiesen. Auf Abenteuer wird ein Medicus ausziehen, dem die Protektion durch einen Honoraten oder Optimaten fehlt – oder der diese durch einen 'Kunstfehler' verloren hat. In jedem Fall aber sollte ein Heiler nicht nur danach streben, durch seine Künste seinen Geldbeutel zu füllen, sondern auch sein Wissen über Krankheiten, Verletzungen oder Gifte zu mehren. Und wenn es durch das gründliche Studium am lebenden Patienten nicht geht, dann durch die Untersuchung einer Leiche – etwas von einem 'verrückten Wissenschaftler' steckt in jedem Medicus.

Medicus (3 GP)
Voraussetzungen: IN 12, CH 12, FF 13
Start-SO: 7
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +2, Ringen +3
Körper: Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +4, Überreden +2, Überzeugen +2
Natur: Fesseln/Entfesseln +2
Wissen: Anatomie *oder* Alchimie +4, das andere Talent +2, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +5, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Schätzen +1
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +4, Myranisch +4, eine Fremdsprache +4, Hiero-Imperial +6, Alt-Imperial +6, Schrift



der Muttersprache +4, Alt-Imperiale Glyphen +3
Handwerk: Gerber/Kürschner +1, Heilkunde Wunden +6, Heilkunde Gift *oder* Krankheit *oder* Seele +5, die beiden anderen jeweils +3, Kochen +4, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4
Ausrüstung: Kleidung (teuer), Medicus-Tracht, Dolch oder Friedensstifter, blutbefleckte Lederschürze, Ledertasche, Knochensäge, mehrere Skalpelle, Verbandszeug, halbes Dutzend blutstillende oder fiebersenkende Kräuter, Flasche mit starkem Schnaps, Flasche mit reinem Alkohol, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Aureal
Besonderer Besitz: 'gute Bekannte' im Wert von 24 Punkten

Müller

Müller verarbeiten das auf dem Land angebaute Korn zu Mehl. Die größte Verbreitung haben hier die Wassermühlen, die an Bach- und Flussläufen stehen, Windmühlen dagegen sind seltener. Andere Müller verlassen sich zum Antrieb der Mühlsteine auf die Kraft von Tieren, die die entsprechende Konstruktion bewegen. Ein Müller versteht neben Korn und Mehl auch so einiges von Mechanik und Steinbearbeitung, denn das Mahlwerk wie auch die Mühlsteine wollen in Schuss gehalten werden.

Müller (0 GP)
Voraussetzungen: KL 11, KO 11, GE 11, KK 11
Start-SO: 5
Automatischer Vorteil: Verbindungen 7
Kampf: Hiebwaffen +3, Raufen +2
Körper: Klettern +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1,
Wissen: Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +2, Mechanik +3, Pflanzenkunde +2, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3, Schätzen +1
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch *oder* Gemein-Imperial
Handwerk: Ackerbau +1, Fahrzeug Lenken +3, Feuersteinbearbeitung +3, Grobschmied +1, Handel +2, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Kochen +2, Lederarbeiten +2, Schneidern +1, Steinmetz +1, Zimmermann +1
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: typische Kleidung, Messer, Beil oder Friedensstifter, Werkzeug zur Holz- und Mühlsteinbearbeitung, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Müller (Wassermühle): Dolche +2, Raufen +1; Klettern +1, Schwimmen +2; Orientierung +1; Baukunst +1

Müller (Tierantrieb): Peitsche +2; Fesseln/Entfesseln +1; Tierkunde +3; Lederarbeiten +1, Viehzucht +1

Müller (Windmühle): weitere Voraussetzung: IN 12; Klettern +2, Wettervorhersage +4, Baukunst +1, Mechanik +1, Holzbearbeitung +1, Schneidern +1

Rattenfänger

Die Kanäle von Balan Cantara und die Kanalisation vieler anderer Metropolen beherbergt Schrecken, die so manchen Bürger um Leben und Verstand bringen würden, wären da nicht die tapferen, freischaffenden Jäger der Unterwelt. Dabei handelt es sich oft um die Ärmsten der Armen, die mit einem nagelgespickten Knüppel und einem gestohlenen Fischernetz in die Tiefen hinabsteigen, um Ratten- oder Lamucken-Horden, Krakenmolche oder gar Riesengarsten den Garaus zu machen und von den 'Trophäen' oder den ausgesetzten Fangprämien ihren kargen Lebensunterhalt zu bestreiten. Wer eine Periode als Rattenfänger erfolgreich überlebt hat, kann sich bei den Gyldara-Garden bewerben, was die Arbeit zwar nicht ungefährlicher, dafür aber angesehener macht.
Eine Variante des Rattenfängers ist der Ghurik-Jäger, der dem Ghurik (oder Brackwasserrochen, wie diese Bestie auch genannt wird) in halbversunkenen Kellergewölben und städtischen Tümpeln nachspürt, um die Gefahr auszuschalten und das kostbare Aqua-Leder zu erbeuten.

Rattenfänger (1 GP)
Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 12
Start-SO: 1 (max. 5)
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen *oder* Säbel +3, Schleuder +4, Raufen +3, Ringen +3, Wurfmesser +2
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +3, Zechen +1
Gesellschaft: Gassenwissen +3, Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +2, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3
Wissen: Sagen/Legenden +1, Tierkunde +4
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +4, Myranisch +4
Handwerk: Abrichten +4, Boote Fahren +1, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Ortskenntnis
Verbilligte Sonderfertigkeit: Ausweichen I
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Resistenz gegen tierische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schlangenmensch, Schnelle Heilung, Zäher Hund, Aberglaube, Gesucht, Randgruppe, Unansehnlich
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Optimat, Honorat, Ausrüstungsvorteil, Angst vor (Insekten, Nagetieren, Ungeziefer ...), Dunkelangst, Eitelkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Nachtblind, Raumangst
Ausrüstung: billige, aber robuste Kleidung, solide, gute gefettete Stiefel, Dolch, nadelgespickter Knüppel, kleines Netz oder Schleuder, Feldflasche mit Azidial, Gesichtstuch, Kerzenlaterne, 3 Kerzen, 5 Schritt Seil, 2 kleine Käfige
Besonderer Besitz: nicht möglich

Mögliche Variante:

Ghurik-Jäger (+0 GP, zusätzliche Voraussetzungen: KK 11): Dolche –2, Ringen –2, Speere *oder* Wurfspeer +3, das andere +1; Schleichen –2, Schwimmen +2; Fallenstellen –2; Boote Fahren +3, Heilkunde Wunden +1

Schreiber

Da Lesen und Schreiben keine allgemein verbreitete Kenntnis darstellt, aber doch immer wieder Schriftstücke verfasst werden müssen – sei es als Eingabe bei einem örtlichen Richter oder als Korrespondenz zwischen Collegien –, braucht man Spezialisten, die sich auf die schwierige Kunst verstehen, Schriftzeichen zu Papier zu bringen (vielleicht gar in fremden Sprachen) und die Formulierungen so zu wählen, dass der Adressat zumindest versteht, was der Absender vermitteln will, oder – im besten Fall – gewogen gestimmt wird. Mit der Macht, die sie durch ihre 'quasi-mystische' Tätigkeit gewinnen, sind Schreiber beim einfachen Volk hoch angesehen, den Wissensbewahrern hingegen eher suspekt – auch wenn diese sich häufig ihrer Dienste versichern. Reisende (legitimierte) Schreiber, die auf den Domänen oder in verschiedenen Metropolen ihre Dienste anbieten, sind nicht ungewöhnlich, ebenso wenig wie ein Schreiber, der mit einer kleinen irregulären Söldnertruppe (sprich: Heldengruppe) durch die Lande zieht.

Schreiber (2 GP)
Voraussetzungen: KL 11, IN 11, CH 11, FF 12
Start-SO: 5 (max. 8)
Automatischer Vorteil: Verbindungen 7
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +2, Raufen +2, Ringen +2, Stäbe +3
Körper: Selbstbeherrschung +1
Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +3, Schriftlicher Ausdruck +6, Überreden +3, Überzeugen +2
Natur: –
Wissen: Brettspiel +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kryptographie +2, Philosophie +1, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Sprachenkunde +2, Staatskunst +2
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +5, Myranisch +4, Hiero-Imperial +8, Alt-Imperial +6, eine Fremdsprache +6, Schrift der Muttersprache +6, Schrift einer beliebigen Fremdsprache +4
Handwerk: Holzbearbeitung +1, Malen/Zeichnen +4
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Sprachgefühl, Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Optimat, Farbenblind, Unstet
Ausrüstung: einfache, verbreitete Klei-

dung, Schreiber-Tracht, Friedensstifter, Tuchbeutel, Ledermappe, zwei Dutzend unbeschriebene Papyre und Pergamente verschiedener Qualitäten, hochwertige Schreib- und Zeichenutensilien (Federn, Pinsel, Tinten, Tuschen, Federmesser, Trockensand, Radierbims ...)
Besonderer Besitz: quasi eine 'tragbare Schreibstube' (entweder in einer geschickt arrangierten Kiepe oder auf einem Handkarren)

Schwarmer

Die aquatischen Rassen Myranors benutzen unter anderem Fische, Delphine, Schildkröten oder Seepferdchen als Unterwasser-Reit- und -Lasttiere. Um die Auswahl und Ausbildung dieser Tiere kümmert sich der Schwarmer, ein Beruf, den es vor allem bei den Risso und den Loualil, teilweise auch bei den Nequanern gibt. Der Schwarmer begleitet 'seinen' Schwarm vom Schlüpfen bis zur fertigen Ausbildung, wählt aus den Jungtieren die für ihre Aufgaben am besten qualifizierten aus, pflegt und hegt die Tiere und hat auch ein gewichtiges Wort bei der Nachzucht mitzureden. Weiterhin übernimmt er für die aquatischen Tierarten die Funktion des 'Zureiters' und trainiert die zukünftigen Reittiere, auf die Befehle mittels Zaumzeug oder Stock zu reagieren.

Bei den Risso heißt der Schwarmer 'M'ai tha chry', was soviel wie 'Herr der Schwimmenden Herde' bedeutet. Die Loulil benutzen die Bezeichnungen 'Schwarmer' und 'Olmakay'i' (Wasserbruder) gleichwertig, während die wenigen nequanischen Schwarmer diesen Namen mit einer gewissen Arroganz tragen – schließlich heben sie sich so von ihren meist eher technisch und logisch denkenden Brüdern und Schwestern ab.

Schwarmer (5 GP)
Voraussetzungen: MU 12, IN 13, CH 13, GE 12, KK 11,
Start-SO: 6
Modifikationen: +2 AuP
Kampf: Dolche +3, Hiebwaffen +2, Raufen +3, Ringen +2, Speere +3
Körper: Akrobatik +2, Athletik +1, Körperbeherrschung +3, Reiten +5, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +4, Stimmen Imitieren +1
Gesellschaft: –
Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +4, Orientierung +1, Wildnisleben +2
Wissen: Pflanzenkunde +3, Tierkunde +5
Sprachen/Schriften: –
Handwerk: Abrichten +7, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Talentspezialisierung Abrichten (bestimmte Tierart),
Verbilligte Sonderfertigkeit: Unterwasserkampf
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Tierfreund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Honorat, Optimat, Jähzorn, Angst vor Feuer
Ausrüstung: passende Unterwasser-Kleidung, Arm- und Beinschützer aus robustem Material, Speer, Langdolch, Gürteltasche

Tagelöhner

Immer wieder fallen in einem Handwerk simple, aber harte körperliche Arbeiten an, für die die ansässigen Gesellen und Meister kurzfristig die Unterstützung von Tagelöhnern in Anspruch nehmen. Solche Wanderarbeiter sind im ganzen Imperium anzutreffen, und wer keine Sklaven zur Verfügung hat, greift gerne auf die Arbeitskraft der Tagelöhner zurück. Insbesondere in den Häfen werden tagtäglich Schauerleute gebraucht, die beim Beladen und Löschen der Schiffe mit anpacken. Auch wenn anderweitig einmal ungewöhnlich viel Arbeit anfällt – weil etwa ein neuer Optimatensitz errichtet, ein Tempel umgebaut oder die Mauern der Domänen erweitert werden sollen –, sind Bauhelfer von außerhalb gerne gesehen. In bergigen Gegenden, aber auch in den engen Gassen der Städte ist der Berufsstand des Trägers gefordert, der den Transport von Waren auch an unzugängliche Orte übernimmt; Träger findet man aber auch in den Dschungelgegenden, wo Waren über schmale Pfade transportiert werden müssen. Der Tagelöhner ist zwar beileibe nicht hoch angesehen – viele stellen ihn auf dieselbe Stufe wie einen profanen Sklaven – und lebt stets von der Hand in den Mund, doch hat er sich unter Umständen einen erstaunlich vielfältigen Wissensschatz erarbeitet. Er ist in den unterschiedlichsten Fertigkeiten geschult und in seinem Leben schon weit herumgekommen. Und manch ein ordentlicher Geselle, der auf der Reise von Metropole zu Metropole von der Abenteuerlust gepackt wurde, soll sich schon aus eigenem Antrieb für ein Dasein als Wanderarbeiter entschlossen haben – weil er es vorzog, sich täglich neuen Herausforderungen zu stellen, statt zu dem altbekannten Einerlei des heimischen Cirkels zurückzukehren.

Tagelöhner (0 GP)
Voraussetzungen: GE 11, KO 12, KK 13
Start-SO: 1 (max. 4)
Modifikationen: LeP +1, AuP +3
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +2, Raufen +3, Ringen +3, Stäbe +1
Körper: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Zechen +4
Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Wildnisleben +2
Wissen: Geographie +2, Sagen/Legenden +1
Sprachen/Schriften: Myranisch +4, zwei beliebige Fremdsprachen je +4
Handwerk: Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1, dazu 20 beliebig auf passende Handwerkstalente verteilbare Punkte (je max. +3)
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil: Gossenstil, Wuchtschlag
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Aberglaube, Soziale Anpassungsfähigkeit
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Optimat, Honorat, Verbindungen, Krankhafte Reinlichkeit, Kurzatmig
Ausrüstung: einfache, verbreitete Kleidung, Arbeitsmesser, Trinkschlauch, Tuchbeutel, einfaches berufstypisches Werkzeug
Besonderer Besitz: kleines Boot, alter Esel, Hundekarren oder Hurda oder zusätzliches, hochwertiges Werkzeug

Varianten (eine der folgenden muss gewählt werden):

Bauhelfer (3 GP): Klettern +1; Körperbeherrschung +1; Gesteinskunde +5; Mechanik +2; Maurer *oder* Steinmetz *oder* Zimmermann +3, ein anderes dieser Talente +1; empfohlener Vorteil: Balance, ungeeignete Nachteile: Höhenangst, Raumangst

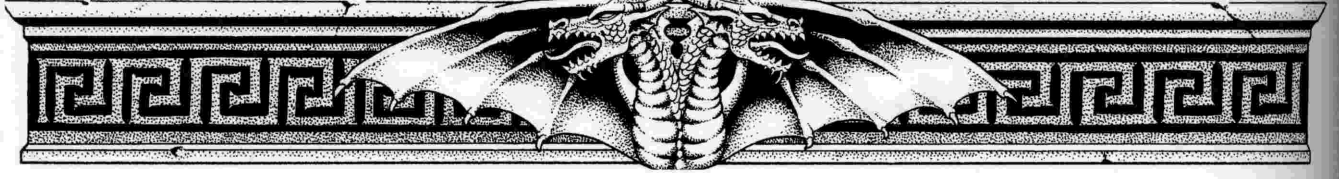
Schauerleute (2 GP): Schwimmen +2; Zechen +1; Menschenkenntnis +1; Fischen/Angeln +1; Mechanik +1; Boote Fahren +2; empfohlener Vorteil: Balance; ungeeigneter Nachteil: Meeresangst

Träger (2 GP): Selbstbeherrschung +2; Gassenwissen *oder* Wildnisleben +2, das andere +1, Fesseln/Entfesseln +1, Lederarbeiten +1

Techniker

Mit mehr theoretischem Wissen als der einfache Handwerker und mehr Arbeitspraxis als der Scholar ausgestattet, sind Techniker die Krone der imperialen Handwerkskunst – und sie sind sich dessen auch durchaus bewusst. Sie sind eine der Säulen des Honoraten-Standes, und Ehrgeiz, Intrigen und Geheimniskrämerei sind in ihren Cirkeln besonders ausgeprägt. Und so kann es passieren, dass sich ein Techniker nach einem kleinen Fehltritt plötzlich auf der Straße wiederfindet (jedoch meist nicht lange, denn auch außerhalb der Cirkel finden sich genügend Beschäftigungen für einen aufstrebenden Bastler). Außerhalb der imperialen Gesellschaft kennen nur noch die G'Rolmur den Technikerstand als solchen – und bei ihnen kommt er dem Pagen- oder Knappenstand gleich und ist der erste Schritt zu höchstem Ansehen.

Techniker (3 GP)
Voraussetzungen: KL 12, IN 11, FF 12
Start-SO: 5
Kampf: Bela +2, Dolche +1, Hiebwaffen *oder* Säbel +2, Raufen +1, Ringen +2, Stäbe +1,
Körper: Klettern *oder* Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +4
Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Überzeugen +2
Natur: –
Wissen: Brettspiel +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +1, Heraldik +2, Kryptographie +2, Mechanik +4, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Schätzen +1, Sternkunde +1
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +5, Myranisch +5, Hiero-Imperial *oder* Kerrishitisch +6, eine Fremdsprache +5, Schrift der Muttersprache +4, Alt-Imperiale Glyphen +4
Handwerk: Fahrzeug Lenken +1, Feinmechanik +3, Grobschmied +1, Holzbe-



arbeitung +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4
Techniker-Spezialisierung: eines der folgenden Talente +7, ein weiteres +3: Alchimie (alle möglichen Spezialisierungen außer 'Theoretische Alchimie'), Baukunst, Bergbau, Feinmechanik (Schlösser *oder* Uhren *oder* Trickwaffen), Hüttenkunde, Magiekunde (Arcanomechanik *oder* Magoprophetik *oder* Technomantie), Mechanik (alle möglichen Spezialisierungen außer 'Theoretische Mechanik'), Metallguss, Schiffbau
Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung 'Techniker-Talent' (siehe die Vorschläge in der Liste oben), dazu zusätzlich eine zweite Spezialisierung bei einem anderen Talent
Empfohlene Vor-/Nachteile: Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn, Verbindungen, Arroganz, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Kampfrausch, Blutrausch, Einarmig, Impulsiv, Unstet
Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Techniker-Tracht (je nach Fachgebiet), Serovermesser oder Friedensstifter, Lederschürze mit Taschen und Schlaufen oder breiter Werkzeuggürtel, lederne Umhängetasche mit passendem Werkzeug, Schreib- und Zeichenutensilien, Mappe mit Konstruktionszeichnungen und Schmierblättern, weitere (passende) Ausrüstung im Wert von 4 Aureal
Besonderer Besitz: Werkzeugkoffer mit mehr spezialisiertem Werkzeug oder teures Einzelgerät

Tierbändiger

Bei der Unzahl von Tierarten, die in den Diensten der Kultur schaffenden Rassen stehen, wundert es nicht, dass Tierbändiger, die nicht nur ein Gespür für Tiere der Wildnis haben, sondern auch im Abrichten zumindest einer Tierart ausgebildet sind, als gesuchte Spezialisten bei Honoraten und Optimaten leicht Anstellung finden – und sie diese ebenso leicht wieder verlieren, denn meist geht ihnen das Wohl der Tiere über ihr eigenes oder über die Beachtung gesellschaftlicher Konventionen. Daher findet man sie oftmals abseits der Zivilisation, wo sie sich in freiwilliger Abkehr von den Menschen niedergelassen haben. Aber trotz ihres Einfühlungsvermögens sehen sie die ihnen anvertrauten Tiere als untergeordnet an, und dementsprechend sind ihnen klassische Ausbildungs- und Disziplinierungsmethoden durchaus geläufig.
Eine Variation des Tierbändigers ist der Lurin-Lenker, der sich auf die Ausbildung der gleichnamigen Tiere zu Jagd- und Wachechsen spezialisiert hat.

Tierbändiger (2 GP)
Voraussetzungen: MU 12, IN 12, CH 12, KK 12
Start-SO: 5
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen *oder* Säbel +1, Raufen +3, Ringen +3, Speere *oder* Infanteriewaffen +2, Schleuder *oder* Peitsche +3
Körper: Athletik +1, Klettern *oder* Schwimmen +1, Körperbeherrschung +3, Reiten +3, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +3, Stimmen Imitieren +2
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen +4, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2
Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +4
Sprachen/Schriften: Myranisch +4
Handwerk: Abrichten +6, Fleischer *oder* Gerber/Kürschner +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Viehzucht +3
Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Abrichten (spezielle Tierart)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Tierempathie, Tierfreund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Optimat, Jähzorn
Ausrüstung: Kleidung (einfach, robust, vorzugsweise Leder), Doros oder Caprodoros, Dolch, lederne Armschienen, robuste Handschuhe, Gerte oder kurze Peitsche
Besonderer Besitz: loyaler, erfahrener Tierbegleiter mit maximaler Loyalität und entsprechender Ausrüstung

Mögliche Varianten:

Lurin-Lenker (+2 GP): Selbstbeherrschung +2; Pflanzenkunde +2; Verbilligte Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeit

Zureiter (+5 GP): Akrobatik +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +3; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Kriegreiterei

Wirt

Nachdem das mühselige Tageswerk getan ist, kehren freie Bürger und Handwerker gerne auf einen Becher Wein oder einen Humpen Hirsebier beim nächsten Kneipenwirt ein, um Neuigkeiten auszutauschen. Und auch durchreisende Fremde sind froh, vor Einbruch der Nacht eine Herberge zu finden. Dabei stehen die Wirtsleute der Gasthäuser und Schänken stets im Mittelpunkt, und sie bekommen während der Bewirtung ihrer Gäste nicht selten vielerlei Unterhaltungen und Geschichten zu hören. Allerdings ist das Führen eines solchen Hauses auch harte Arbeit. Stets muss ein Wirt zuvorkommend sein, mit extravaganten Wünschen rechnen und Zechpreller, Trunkenbolde und Kneipenschläger frühzeitig in ihre Schranken weisen.
Schon viele Heldentaten haben in Gasthäusern ihren Anfang genommen und endeten mit einer zünftigen Feier auch dort wieder. So mancher Wirt mag dann den Wunsch verspüren, selbst einmal auf Wanderschaft zu gehen, um all die wunderbaren und unglaublichen Orte zu sehen, von denen er sonst nur zu hören bekommt.

Wirt (1 GP)
Voraussetzungen: IN 11, CH 11, FF 11, KO 11
Start-SO: 4 (max. 8)
Automatische Vor- und Nachteile: Neugier 5
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +2, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen +4
Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +3, Überzeugen +2
Natur: –
Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +1, Philosophie +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3, Schätzen +1, Tierkunde +1, ein weiteres passendes Wissenstalent je nach Kundschaft +1
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +4, Myranisch +5, eine Fremdsprache +5, eine weitere +3, Schrift der Muttersprache +3
Handwerk: Ackerbau +1, Brauer +3, Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +1, Fleischer +2, Schnaps Brennen *oder* Viehzucht *oder* Winzer +2, Handel +2, Hauswirtschaft +5, Kochen +4
Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampf: Gossenstil, Ortskenntnis
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Ausdauernd, Gutes Gedächtnis, Resistenz gegen Einnahmegifte, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen, Zeitgefühl, Goldgier
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Optimat, Honorat, Angst vor Menschenmengen, Blutrausch, Krankheitsanfällig, Raumangst, Unstet, Widerwärtiges Aussehen
Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Festtagskleidung, Schürze, Arbeitsmesser, Wischlappen, Geldbeutel, Essbesteck und Geschirr für 6 Personen, Bierhumpen, Trinkflasche, Brotbeutel, Tuchbeutel
Besonderer Besitz: Vorteil Verbindungen im Wert von 25 Punkten im Rahmen von SO 1–15 oder kleiner Karren mit Zugtier oder ausgebildeter Haushund

Wundarzt

Diese Form des 'Medizin-Handwerkers' ist oft der beste Arzt, der den unteren Schichten der myranischen Gesellschaft zur Verfügung steht, sei es als Feldscher bei den Myriaden oder als Zahnreißer, Starstecher oder Bader in den Metropolen oder unterwegs mit eigenem Wagen. Dass zu diesem Beruf nicht nur Kenntnisse des Körpers und seiner Schwachpunkte und der Heilpflanzen und ihrer Zubereitung, sondern auch marktschreierische Fertigkeiten gehören, damit man nicht ständig teure Demagogen einstellen muss, versteht sich von selbst, ebenso die Rivalität zu den studierten Medici-Cirkeln, die bisweilen mittels richterlicher Erlasse unliebsame Konkurrenz aus den Städten jagen lassen. Auf den Schlachtfeldern ist noch der Feldscher zu finden, der die Verletzen versorgt, sich aber auch der eigenen Haut zu wehren weiß. Eine weitere Variante ist die Hebamme, deren Hauptaugenmerk auf Geburtshilfe und Frauenheilkunst liegt.

Wundarzt (3 GP)
Voraussetzungen: IN 12, CH 12, FF 13
Start-SO: 5 (max. 8)
Automatischer Vorteil: Resistenz gegen Krankheiten

Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen *oder* Säbel +2, Raufen +3, Ringen +2, Stäbe +2
Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +5, Überreden +4, Überzeugen +2
Natur: Fesseln/Entfesseln +2
Wissen: Anatomie +3, Götter/Kulte +1, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +4, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial +4, Myranisch +5, Schrift der Muttersprache +3
Handwerk: Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Wunden +6, Heilkunde Gift *oder* Krankheit *oder* Seele +4, die beiden anderen jeweils +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +4, Lederarbeiten +1
Empfohlene Vor- und Nachteile: Beidhändig, Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Honorat, Optimat, Eitelkeit, Totenangst, Unstet
Ausrüstung: einfache Kleidung, Dolch oder Friedensstifter, blutbefleckte Lederschürze, Tuchbeutel, Knochensäge, Skalpell, Verbandszeug, halbes Dutzend blutstillende oder fiebersenkende Kräuter, mit Leder umwickeltes Beißholz, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Aureal
Besonderer Besitz: besser ausgestattete 'Arzttasche', dazu weitere Heilkräuter und Drogen

Mögliche Varianten:

Feldscher (6 GP): weitere Voraussetzungen: MU 11; LE +1, AU +3; Bastardstäbe *oder* Hiebwaffen *oder* Säbel +4, Dolche +1, Raufen *oder* Ringen +2; Selbstbeherrschung +1, Zechen +1, Anatomie +1, Heilkunde Wunden +2; weitere Ausrüstung: Kentema

Hebamme (+2 GP): Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +2; Hauswirtschaft +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1

Kämpfer-Professionen

Kriegsvolk findet man allerorten auf dem myranischen Kontinent, und es gibt kaum eine Kultur, die nicht zumindest einen kriegerischen Berufsstand kennt. Zu den kriegerischen Berufen zählen nicht nur Myrmidonen und Söldner, sondern auch Stammeskrieger, Gardisten, Leib- und Tempelwächter sowie einige andere Professionen mehr. Auch die eher vor sportlichem Hintergrund agierenden Gladiatoren und Athleten stellen wir im Folgenden vor.

Imperiale Soldaten

Die Machtposition und frühere Eroberungspolitik des Imperiums stützt sich vornehmlich auf die Kampfkraft der Myriaden der imperialen Streitkräfte. Auch wenn der Volksmund alle Soldaten schlicht unter dem Begriff Myrmidone zusammenfasst, unterteilt sich die Armee des Thearchen doch in verschiedene Truppengattungen, die nicht nur verschieden ausgerüstet, sondern auch unterschiedlich ausgebildet sind. Innerhalb der imperialen Gesellschaft ist die Ableistung der sechsjährigen Dienstzeit hoch angesehen und stellt somit ein gutes Sprungbrett für eine weitere Karriere auf gesellschaftlichem oder politischem Boden dar. Weitere Informationen zu den Soldaten des Imperiums finden Sie im Abschnitt **Die Macht der Myriaden** auf Seite 31f.

Experte: Die zweite Dienstzeit

Für Angehörige der imperialen Truppen ist es nicht ungewöhnlich, nach der üblichen ersten sechsjährigen Dienstzeit eine weitere zu absolvieren. Diese zweite Dienstzeit kann auch bei anderen Truppengattungen abgeleistet werden, wenngleich der Großteil der imperialen Soldaten sie für gewöhnlich bei der gewohnten Einheit verbringt. Dies wird regeltechnisch bereits bei der Generierung über den Vorteil Veteran abgewickelt; der Vorteil Breitgefächerte Bildung kommt hier nicht zur Anwendung, schließlich ist und bleibt der Held letzten Endes imperialer Soldat. Eine Auflistung geeigneter Truppengattungen für eine zweite Dienstzeit finden Sie in der Beschreibung der einzelnen Soldatenprofessionen.
Mit der Ableistung einer zweiten Dienstzeit ist es auch möglich, in den Rang eines Hektagu (Unteroffiziers) aufzusteigen und den gleichnamigen Professionszusatz zu erwerben. Die Beförderung zum Hektagu oder zur Hektage setzt allerdings üblicherweise die Ableistung der zweiten Dienstzeit bei der *gleichen* Truppengattung voraus.

Die Rüstung ist üblicherweise Besitz des Imperiums, so dass ein Myrmidone lediglich eine Teilbewaffnung aus seiner aktiven Dienstzeit mitnimmt – immerhin soll die Wehrhaftigkeit des Imperiums erhalten bleiben. Rüstungsteile können jedoch über den Vorteil Ausrüstungsvorteil bei Spielbeginn erworben werden.

Myrmidonen (Schwere Infanterie)

Die Myrmidonen waren und sind das Rückgrat der imperialen Armee. Ausgerüstet mit stählernem Panzer, Kentema und Bela sind sie im Nah- wie im Fernkampf erfahren und somit die Universalkämpfer des Thearchen. Sie stellen den weitaus größten Teil der imperialen Truppen, so dass ihre Truppengattung zum Inbegriff des imperialen Soldaten geworden ist.

Myrmidone (12 GP)
Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 12, KK 12
Start-SO: 5
Modifikationen: +3 AuP
Kampf: Bastardstäbe +5, Bela +4, Dolche +3, Raufen +4
Körper: Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +1, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +1
Natur: Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2
Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +4, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myrmidonen-Geheimsprache, Hiero-Imperial +4, eine weitere Fremdsprache +4
Handwerk: Bogenbau *oder* Grobschmied *oder* Zimmermann +1, Boote Fahren +2, Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung I und II, waffenloser Kampfstil: Myrmidonen-Stil
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Finte *oder* Wuchtschlag
Empfohlene Vor-/Nachteile: Arroganz
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Fettleibig
Ausrüstung: Kentema oder Machira, Bela, kulturtypische Kleidung, Azidial-Flasche, Entlassungsmarke, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Ekemeten (Pikeniere)

Die Ekemeten sind der gefürchtete Feind jeglicher feindlichen Reiterei. Ausgerüstet mit langen, 'Rossmetzger' genannten Hakenspießen, ist es auf dem Schlachtfeld ihre Aufgabe, einen berittenen Ansturm zu verhindern und die Gegner mit den Piken vom Rücken ihres Reittieres zu reißen oder zu stoßen.

Ekemete (11 GP)
Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 12, KK 12
Start-SO: 5
Modifikationen: +1 AuP
Kampf: Dolche +3, Infanteriewaffen +6, Raufen +3, Speere +5, Wurfspeere +1
Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +1
Natur: Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +4, Mechanik +1, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myrmidonen-Geheimsprache, Hiero-Imperial +4, eine weitere Fremdsprache +4
Handwerk: Feuersteinbearbeitung *oder* Grobschmied +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +3, Kochen +1, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung I und II, waffenloser Kampfstil: Myrmidonen-Stil
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation
Empfohlene Vor-/Nachteile: Arroganz
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Fettleibig
Ausrüstung: Rossmetzger, Dolch, kulturtypische Kleidung, Azidial-Flasche, Entlassungsmarke, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Tokeden (Schützen)

Die imperialen Schützen sind besonders im Umgang mit allen Arten der Bela oder dem Bogen ausgebildet und im Fernkampf ernstzunehmende Gegner.

Tokede (8 GP)
Voraussetzungen: MU 12, GE 12, FF 12, KK 12
Start-SO: 5
Kampf: Bastardstäbe +2, Bela *oder* Bogen +6, Dolche +4, Raufen +3, Ringen +2
Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +1
Natur: Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +3, Mechanik +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myrmidonen-Geheimsprache, Hiero-Imperial +4, eine weitere Fremdsprache +4
Handwerk: Bogenbau +4, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung I, waffenloser Kampfstil: Myrmidonen-Stil
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Scharfschütze
Empfohlene Vor- und Nachteile: Entfernungssinn
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Einhändig, Einarmig
Ausrüstung: Bela oder Bogen, Dolch, kulturtypische Kleidung, Azidial-Flasche, Entlassungsmarke, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Akiriten (Plänkler)

Plänkler sind eine der kleinsten 'Truppengattungen' innerhalb des imperialen Militärs. Leicht gerüstet sind sie die schnelle Einsatztruppe vornehmlich an den Flügeln und als erste Reihe einer imperialen Schlachtformation.

Akirite (9 GP)
Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 12, KK 12
Start-SO: 5
Kampf: Bastardstäbe *oder* Hiebwaffen +5, Bela +3, Dolche +4, Raufen +4, Ringen +4, Wurfmesser +2
Körper: Athletik +4, Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +1
Natur: Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +4, Rechnen +3, Rechtskunde +1
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myrmidonen-Geheimsprache, Hiero-Imperial +4, eine weitere Fremdsprache +4
Handwerk: Boote Fahren +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung I, waffenloser Kampfstil: Myrmidonen-Stil
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Sturmangriff, Formation
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Flink, Zäher Hund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Behäbig
Ausrüstung: Machira oder Kentema, Messer, kulturtypische Kleidung, Azidial-Flasche, Entlassungsmarke, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Kataphracten (Schwere Reiterei)

Die gefürchtete, schwer gepanzerte Reiterei des Thearchen hat schon manchen feindlichen Angriff durch schlichtes Überrennen des Gegners zu Fall gebracht. Allerdings ist diese Elitetruppe nie sehr zahlreich gewesen, da sie teuer zu unterhalten ist.

Kataphract (10 GP)
Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 13, KK 11
Start-SO: 7
Kampf: Dolche +3, Hiebwaffen *oder* Säbel +4, Lanzenreiten +4
Körper: Reiten +6, Selbstbeherrschung +2, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +1
Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +4, Pflanzenkunde +1, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Tierkunde +4
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myrmidonen-Geheimsprache, Hiero-Imperial +4, eine weitere Fremdsprache +4
Handwerk: Abrichten +3, Grobschmied +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +4
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung I und II, Reiterkampf
Verbilligte Sonderfertigkeit: Kriegsreiterei
Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Tierfreund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Tollpatsch
Ausrüstung: Machira, Phugion, kulturtypische Kleidung, Azidial-Flasche, Entlassungsmarke, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Argental
Besonderer Besitz: eigenes Myrmidonen-Pferd

Kelothen (Amphibische Truppe)

Die Kelothen sind ein besonderer Truppenteil, der mit häufig allerlei arcanomechanischem Gerät ausgestattet ist, das auch einen Einsatz in Fluss- und Sumpfgebieten ermöglicht. Neben den Angriffen von See auf Land obliegt ihnen auch die Verteidigung imperialer Schiffe.

Kelothe (8 GP)
Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 12, KK 12
Start-SO: 5
Modifikationen: +2 AuP
Kampf: Bastardstäbe +4, Bela +2, Dolche +5, Ringen +2, Wurfmesser +2
Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +1
Natur: Fischen/Angeln +2, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +3, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Schiffbau +1
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myrmidonen-Geheimsprache, Hiero-Imperial +4, eine weitere Fremdsprache +4
Handwerk: Boote Fahren +5, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Seefahrt +1, Steuermann +1
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung I, Kampf im Wasser
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Waffenlos: Myrmidonenstil
Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Angst vor Wasser
Ausrüstung: Kentema, Machira, kulturtypische Kleidung, Azidial-Flasche, Entlassungsmarke, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Argental
Besonderer Besitz: eigenes kleines Boot

Mechanopoï (Pioniere)

Als Pionieren obliegt den Mechanopoï alles, was mit Belagerungstätigkeiten zusammenhängt, insbesondere die Bedienung der Großgeschütze.

Mechanopoós (11 GP)
Voraussetzungen: MU 11, KL 11, KO 12, KK 12, FF 11, GE 11
Start-SO: 5
Kampf: Bastardstäbe +1, Bela +3, Belagerungswaffen +5, Dolche +4, Infanteriewaffen +3, Raufen +3

Körper: Athletik +2, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schwimmen +2, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +3, Überzeugen +1
Natur: Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1
Wissen: Baukunst +4, Gesteinskunde *oder* Hüttenkunde *oder* Schiffbau +2, Heraldik +2, Mechanik +4, Rechnen +4, Rechtskunde +1
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myrmidonen-Geheimsprache, Hiero-Imperial +4, ein Fremdsprache +4
Handwerk: Bergbau +3, Bogenbau *oder* Feinmechanik *oder* Seiler *oder* Steinmetz +2, Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +3, Grobschmied +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +4, Kochen +2, Malen/Zeichnen +2, Metallguss *oder* Stellmacher *oder* Zimmermann +4, Schlösser Knacken +2
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II
Empfohlene Vor- und Nachteile: Entfernungssinn, Mechanopathie
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Einhändig, Einbeinig
Ausrüstung: Beil, Kentema oder Machira, Werkzeug, kulturtypische Kleidung, Azidial-Flasche, Entlassungsmarke, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Aerial-Myrmidonen (Luftkampf-Soldaten)

Die Kämpfer auf den wenigen imperialen Luftschiffen, der fliegenden Feste des Thearchen und den mit Insektoptern ausgestatten Truppen sind für die Erfordernisse ihres Einsatzes speziell ausgebildet. Manche dieser Kämpfer sind auch im Umgang mit den legendären Flugrüstungen der Aerial-Truppe vertraut.

Aerial-Myrmidone (GP nach Variante)
Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 12, KK 11
Start-SO: 5
Automatische Vor-/Nachteile: Balance
Kampf: Bastardstäbe +3, Bela +2, Dolche +4
Körper: Athletik +2, Fliegen +1, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +2, Zechen +1,
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +2,
Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +1
Wissen: Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +2, Mechanik +2, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sternkunde +1,
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myrmidonen-Geheimsprache, Hiero-Imperial +4, eine Fremdsprache +4
Handwerk: Fluggeräte Steuern +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kartographie +2, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Höhenangst, Platzangst
Ausrüstung: Kentema oder Machira, Phugion, kulturtypische Kleidung, Azidial-Flasche, Entlassungsmarke, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Luftschiff-Besatzung (5 GP): Bastardstäbe +1, Bela +2, Speere +3, Wurfspeere +3; Fesseln/Entfesseln +1; Hiero-Imperial +1

Insektopter-Besatzung (6 GP): weitere Voraussetzungen: GE 13, IN 11; Belagerungswaffen +3; Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1; Orientierung +2, Wettervorhersage +1; Feinmechanik +1, Fluggeräte Steuern +4, Holzbearbeitung +1; Seiler +1, Steuermann +1; empfohlener Vorteil: Mechanopathie

Imperiale Garde/Ektarchen-Garde

Der Dienst in der Ehrengarde des Thearchen, aber auch anderer imperialer Würdenträger, ist eines der höchsten Ziele, die ein imperialer Soldat erreichen kann. Die meisten dieser Kämpfer stammen aus Optimaten- oder Honoraten-Familien und haben ihre Stellung neben entsprechenden Fähigkeiten zumeist dem Einfluss ihres Hauses zu verdanken.

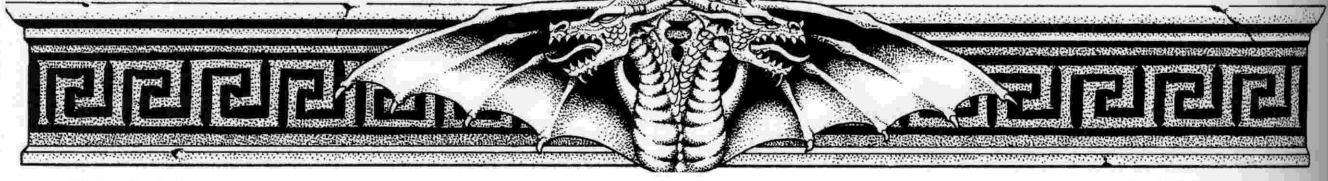
Myrmidone der Imperialen Garde/ Ektarchen-Garde (13 GP)
Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 12; Imperiale Garde zusätzlich CH 11, KK 12; Ektarchen-Garde zusätzlich KL 11, KK 13
Start-SO: 8
Automatische Vor-/Nachteile: Gefahreninstinkt, Verpflichtungen (Imperium)
Kampf: Bastardstäbe +5, Bela +3, Dolche +4, Infanteriewaffen +5, Speere +4
Körper: Athletik +4, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +5
Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +1
Natur: Orientierung +2
Wissen: Brettspiel +1, Geographie +3, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Heraldik +3, Kriegskunst +4, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Staatskunst +1, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myrmidonen-Geheimsprache, Hiero-Imperial +7, eine Fremdsprache +5, eine weitere +3
Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I und II, Formation, waffenloser Stil: Myrmidonen-Stil
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Jähzorn, Impulsiv
Ausrüstung: Kentema, Bela, Phugion, kulturtypische Kleidung, Azidial-Flasche, Entlassungsmarke, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Löwengarde/Panthergarde

Ein besonderer Teil der imperialen Garden sind die Löwen- und die Panthergarde, die ihre Namen daher haben, dass sie sich aus Leonir- beziehungsweise Pardir-Kämpfern rekrutieren.

Myrmidone der Löwen-/ Panthergarde (GP nach Variante)
Voraussetzungen: MU 13, GE 13, KO 13, KK 13
Start-SO: 7
Modifikationen: +2 LeP, +5 AuP,
Kampf: Bastardstäbe +5, Dolche +5, Hiebwaffen +4, Raufen +4, Ringen +4
Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: Etikette +4, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1
Natur: Orientierung +1
Wissen: Götter/Kulte +2, Heraldik +3, Kriegskunst +3, Sagen/Legenden +2
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myrmidonen-Geheimsprache +6, Hiero-Imperial +4, Fremdsprache +4
Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +1
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung I und II, waffenloser Stil: Myrmidonen-Stil





Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Jähzorn, Impulsiv
Ausrüstung: Kentema, Doros, Phugion, kulturtypische Kleidung, Azidial-Flasche, Entlassungsmarke, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Panthergarde (11 GP): weitere Voraussetzung: Rasse Pardir; Gassenwissen +1

Löwengarde (12 GP): weitere Voraussetzung: Rasse Leonir, Kultur Thyarkash; Selbstbeherrschung +1; Gesellschaft: Etikette +1; Rechtskunde +2

Hektagu / Eskadregu / Pentadru (Unteroffizier)

Erster Aufstieg innerhalb der imperialen Truppe (auch bei Argeniten, S. 184) ist die Beförderung zum Unteroffizier, dessen Titel üblicherweise *Hektagu* (weibliche Form: *Hektage*) lautet. Einige Truppenteile haben andere Bezeichnungen (siehe S. 33). Ein Unteroffizier hat üblicherweise eine zweite Dienstzeit bei der gleichen Truppengattung absolviert.

Hektagu (+4 GP; Professions-Aufsatz)
Voraussetzungen: Veteran
Start-SO: +1
Modifikationen: +1 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen (gegenüber dem Imperium)
Kampf: Bastardstäbe +1, Kettenwaffen +3
Körper: Reiten +2, Selbstbeherrschung +1
Wissen: Heraldik +2, Kriegskunst +4, Kryptographie +1
Sprachen/Schriften: Hiero-Imperial +2, Imperiale Lautzeichen +4
Handwerk: Malen/Zeichnen +2
Ausrüstung: Hornissenstachel, weitere Ausrüstung je nach Grundprofession
Besonderer Besitz: eigenes Myrmidonen-Pferd

Kerrishitische Soldaten

Die Kerrishiter – als zweite große Macht im Süden Myranors – unterhalten ebenfalls ihr eigenes Militär, das sich auch in verschiedene Truppengattungen aufgliedert, wenngleich die kerrishitische Kämpferschicht nicht so variantenreich ist wie die des Imperiums.

Kerrishiter-Infanterist

Der typische kerrishitische Krieger ist jener, der neben dem Händler das Bild in den imperialen Köpfen bestimmt: Ausgestattet mit Speer, Schwert und Schild ist er der universelle Nahkämpfer, dem ein gewöhnlicher Myrmidone nur durch seine Bela überlegen ist.

Kerrishiter-Infanterist (9 GP)
Voraussetzungen: MU 12, IN 11, GE 11, KK 11, KO 11
Start-SO: 7
Modifikationen: +4 LeP, +5 AuP
Kampf: Dolche +2, Infanteriewaffen *oder* Speere +5, Raufen +4, Schwerter +6, Wurfspeere +1
Körper: Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +4, Zechen +2,
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1
Natur: –
Wissen: Brettspiel +1, Götter/Kulte +1, Kriegskunst +5, Sagen/Legenden +1
Sprachen/Schriften: Narkramarisch *oder* Mahapratisch (Shindrabarischer Dialekt) +5
Handwerk: Grobschmied +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Rüstungsgewöhnung I, Waffenloser Stil: Hammerfaust, Finte *oder* Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Impulsiv
Ausrüstung: kerrishitischer Schuppenpanzer, Lederhelm, Rundschild, Doros, Schwert, weitere kulturtypische Kleidung und weitere Ausrüstung im Wert von 3 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Kerrishiter-Seesoldat

Seesoldaten unterscheiden sich von den Landkämpfern der kerrishitischen Armee lediglich durch einige weitere Kenntnisse im Schiffskampf. Auch die Ausrüstung ist bis auf leichtere Rüstungen identisch.

Kerrishiter-Seesoldat (13 GP)
Voraussetzungen: MU 12, IN 11, GE 11, KK 11, KO 12
Start-SO: 7
Modifikationen: +5 LeP, +5 AuP
Kampf: Dolche +4, Raufen +4, Schwerter +6, Speere +3, Wurfspeere +3
Körper: Körperbeherrschung +3, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +4, Zechen +2
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1
Natur: –
Wissen: Brettspiel +1, Götter/Kulte +1, Kriegskunst +4, Sagen/Legenden +1, Sternkunde +1
Sprachen/Schriften: Narkramarisch *oder* Mahapratisch (Shindrabarischer Dialekt) +5
Handwerk: Boote Fahren +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I, Kampf im Wasser, Waffenloser Stil: Hammerfaust, Finte *oder* Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund, Balance
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Impulsiv
Ausrüstung: kerrishitischer Nietenpanzer, Lederhelm, Rundschild, Doros, Schwert, weitere kulturtypische Kleidung und weitere Ausrüstung im Wert von 3 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Kerrishiter-Schützen

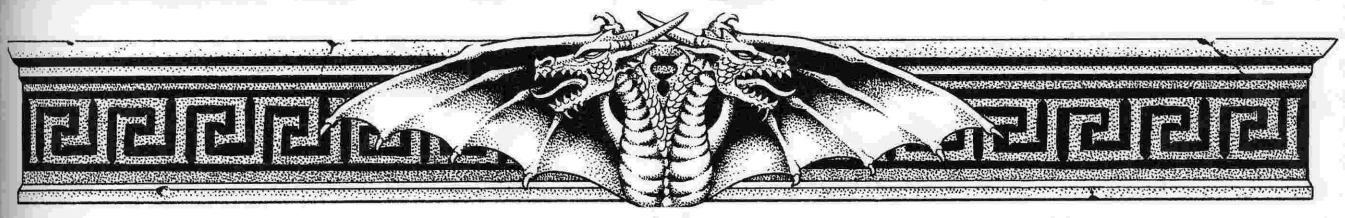
Im Fernkampf setzen die Kerrishiter von jeher auf den Bogen, andere Fernkampfwaffen sind bei ihnen kaum verbreitet.

Kerrishiter-Schützen (7 GP)
Voraussetzungen: MU 12, FF 11, GE 12, KK 11, KL 11
Start-SO: 7
Modifikationen: +4 LeP
Kampf: Bogen +7, Dolche +3, Raufen +4, Schwerter +4
Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3, Zechen +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1
Natur: –
Wissen: Brettspiel +1, Götter/Kulte +1, Kriegskunst +3, Rechnen +2, Sagen/Legenden +1
Sprachen/Schriften: Narkramarisch *oder* Mahapratisch (Shindrabarischer Dialekt) +5
Handwerk: Bogenbau +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Aufmerksamkeit, Scharfschütze
Empfohlene Vor-/Nachteile: Entfernungssinn
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Impulsiv
Ausrüstung: kerrishitischer Nietenpanzer, Bogen, Schwert, weitere kulturtypische Kleidung und weitere Ausrüstung im Wert von 3 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Kerrishiter-Hilfstruppen

Hilfstruppen übernehmen in der kerrishitischen Armee all jene Aufgaben, für die es sonst keine Zuständigkeit gibt. So obliegen ihnen der Transport und die Bewachung von Nachschub ebenso wie Schanzarbeiten. Zudem werden sie oft auch für die Missionen eingesetzt, deren Ausgang ungewiss ist. Innerhalb dieser Truppengattung dienen nicht nur Kerrishiter, sondern oft auch Yachjin und andere Fremdlinge im kerrishitischen Machtbereich.

Soldat der Kerrishiter-Hilfstruppen (2 GP)
Voraussetzungen: MU 11, IN 11, GE 11, KK 11
Start-SO: 5
Modifikationen: +2 LeP, +2 AuP



Kampf: Dolche +4, Hiebwaffen +6, Raufen +4, Säbel *oder* Schwerter +4, Schleuder +2, Wurfspeere +3
Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +2, Taschendiebstahl +1, Zechen +3
Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: –
Wissen: Kriegskunst +1, Mechanik +2, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +2
Sprachen/Schriften: Narkramarisch *oder* Mahapratisch (Shindrabarischer Dialekt) +5
Handwerk: Boote Fahren +2, Fahrzeug Lenken +3, Grobschmied +1, Handel +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +2, Stellmacher oder Zimmermann +1
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: Gossenstil

Die einzelnen imperialen Optimatenhäuser unterhalten eigene Truppen, die vornehmlich dem Schutz Hausangehörigen und der hauseigenen Güter, aber auch den Interessen des jeweiligen Hauses dienen. Diese Kämpfer sind alle recht ähnlich ausgebildet; nur einige Häuser lassen ihren Truppen eine zusätzliche Ausbildung angedeihen.

Haustruppen (9 GP)
Voraussetzungen: MU 13, KK 12, KO 12, GE 11
Start-SO: 7
Modifikationen: +3 LeP, +5 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen
Kampf: Bastardstäbe *oder* Speere *oder* Stäbe +5, eine weiteres dieser Talente +3, Bela +5, Raufen +5, Ringen +3
Körper: Athletik +4, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +3
Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2, Wildnisleben +3
Wissen: Götter/Kulte +2, Heraldik +4, Kriegskunst +3, Pflanzenkunde +2, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Staatskunst +1, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: Hiero-Imperial +4, Myranisch +4, Imperiale Lautzeichen +2
Handwerk: Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: zwei passende Nahkampfwaffen (max. 1W+4), Bela, eine Torso-Rüstung bis RS 3, Azidial-Flasche, weitere Ausrüstung im Wert von 4 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Mögliche Varianten:

Aphirdanos (+3 GP): SO +2; Reiten +1, Selbstbeherrschung +1; Etikette +2, Menschenkenntnis +1

Kouramnion (+6 GP): weitere Voraussetzung: KO 13; +2 AuP; Bastardstäbe +2; Gassenwissen +1; Wildnisleben +2; Kriegskunst +2; Ackerbau +1, Sonderfertigkeit: Waffenloser Stil: Myrmidonen-Stil; verbilligte Sonderfertigkeit: Rüstungsgewöhnung II

Partholon (+4 GP): weitere Voraussetzung: GE 12; SO +1; +1 AuP; Arroganz 5; Speere +2; Selbstbeherrschung +1; Orientierung +1; Etikette +1, Überzeugen +1; Kriegskunst +1; Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken *oder* Fluggeräte Steuern +1; Sonderfertigkeit: Waffenloser Stil: Myrmidonen-Stil

Icemna (+6 GP): weitere Voraussetzungen: GE 13, KO 13; +1 AuP; Arroganz 5; Stäbe +2; Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2; Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Götter/Kulte +2, Magiekunde +1, Staatskunst +1; Heilkunde Wunden +2; Sonderfertigkeit: Waffenloser Stil: Erasumisch

Verbilligte Sonderfertigkeit: Rüstungsgewöhnung I
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: Tuchrüstung, kulturtypische Kleidung, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Kerrishitischer Offizier

Kerrishitische Offiziere verdanken ihre Karriere neben den entsprechenden militärischen Fähigkeiten oftmals dem Einfluss ihrer Familie. Diese höhere Abstammung, aber auch die für die erfolgreiche Truppenführung notwendigen Kenntnisse bringen ihnen den Respekt ihrer Untergebenen ein. Ein kerrishitischer Offizier fühlt sich seinen Kämpfern kameradschaftlich verbunden und ist bemüht, dem Vertrauen in seine Person gerecht zu werden.

Kerrishiter-Offizier (+4 GP; Professionsaufsatz; zeitaufwendig)
Voraussetzungen: MU 13, CH 11, eine Kerrishiter-Soldaten-Grundprofession
Start-SO: +1
Modifikationen: +2 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen
Kampf: Schwerter +2
Körper: Reiten +1
Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +1, Menschenkenntnis +1, Überzeugen +1
Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Kriegskunst +2, Rechtskunde +1, Staatskunst +1
Sprachen/Schriften: Kerrishitische Silbenzeichen +3
Verbilligte Sonderf.: Schildkampf II
Empfohlene Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Ausrüstung: je nach Grundprofession, zusätzlich Bronzeharnisch und -helm anstelle der üblichen Rüstung
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Hausmilizen

Rhidar (Rhidaman-Elitetruppen; 16 GP; zeitaufwendig)
Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KK 12, KO 13, KL 11
Start-SO: 8
Modifikationen: +4 LeP, +6 AuP
Automatische Nachteile: Arroganz 5, Verpflichtungen, Blutdurst *oder* Grausamkeit 5
Kampf: Bastardstäbe +5, Bela *oder* Bogen +6, Dolche +4, Hiebwaffen +3, Raufen +5, Ringen +5, Säbel *oder* Schwerter +7
Körper: Körperbeherrschung +1, Schleichen +2, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2, Zechen +3
Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +3, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +3,
Wissen: Geographie +2, Heraldik +1, Pflanzenkunde +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: Mahapratisch *oder* Kerrishitisch *oder* Narkramarisch +6, eine weitere dieser Sprachen +4
Handwerk: Boote Fahren +2, Handel +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +1, Seefahrt +1
Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Aufmerksamkeit
Empfohlene Vor-/Nachteile: Jähzorn
Ungeeignete Vor-/Nachteile: –
Ausrüstung: zwei passende Nahkampfwaffen (max. 1W+5), Bela, eine Torso-Rüstung bis RS 4, Azidial-Flasche, weitere Ausrüstung im Wert von 4 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Rhidar (Elite-Truppen des Hauses Rhidaman)

Das Haus Rhidaman hat neben den regulären Hausmilizen auch noch eine Elite-Einheit in seinen Diensten stehen, die so genannten Rhidar. Diese Kämpfer werden vornehmlich entlang der Handelsstrecken des Archipels von Shindrabar bis hin zu Kerrishiter-Reich im Süden und Balan Cantera im Norden eingesetzt.

Söldner

Freischaffende Kämpfer sind überall dort zu finden, wo man Mut und Kampfkraft mit barer Münze vergütet. Rau wie das Söldnerleben sind auch die Söldner an sich, und man sagt ihnen Rauf- und Trunklust nach. Dennoch haben schon manche, im 'zivilen Leben' gescheiterte Existenzen unter den Mietkämpfern eine Heimat gefunden.

Argeniten (Imperiale Leichte Söldner-Infanterie)

Ablenkungsmanöver und ähnliche Operationen sind Aufgabe der Argeniten, die nur zu oft auch als Belari-Futter der gegnerischen Schützen eingesetzt werden. Die Angehörigen dieser Truppengattungen sind nicht viel mehr als loyalere Söldner, die aus allen Teilen Myranors stammen und nur selten als imperiale Bürger geboren wurden oder aber aus den untersten Schichten der imperialen Städte stammen.

Argenit (4 GP)
Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 12, KK 12
Start-SO: 4
Kampf: Bastardstäbe +3, Bela *oder* Bogen +4, Dolche +3, Hiebwaffen *oder* Infanteriewaffen *oder* Säbel *oder* Speere +5, Raufen +5
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2
Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +2, Heraldik +1, Kriegskunst +3, Pflanzenkunde +1, Rechnen +2, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: eine Fremdsprache +5, Hiero-Imperial +3
Handwerk: Abrichten +1, Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Tätowieren +1
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Waffenloser Stil: Söldnerstil, Finte *oder* Wuchtschlag
Empfohlene Vor- und Nachteile: Goldgier, Jähzorn, Gesucht I
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: Machira oder Serovermesser, Bela oder Bogen, kulturtypische Kleidung, Azidial-Flasche, Entlassungsmarke, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Plänkler

Der größte Teil der myranischen Söldner wird von den Plänklern gestellt. Erfahren im Nahkampf, werden sie oftmals auch als Bedeckung für Handelskarawanen angeheuert und sind daher nicht nur in der Nähe der Schlachtfelder zu finden. Im Süden (wie auch dem Imperium an sich) sind die Säbelkämpfer die typische Form des Plänklers, lediglich im Norden Myranors (ab Serovia aufwärts) sind die Axtschwinger vorherrschend.

Plänkler (GP nach Variante)
Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12
Start-SO: 5
Modifikationen: +1 LeP, +4 AuP
Kampf: Dolche +3, Hiebwaffen +5, Raufen +4, Ringen +2
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +3
Wissen: Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Kriegskunst +2, Pflanzenkunde +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3, Schätzen +1, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch
Handwerk: Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Waffenloser Stil: Söldnerstil
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Kampfrausch
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Lahm, Einbeinig
Ausrüstung: Serovermesser, Spälter oder Axt, Lederrüstung, Schnaps- oder Azidial-Flasche, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Säbelkämpfer (8 GP): +1 AuP; Säbel *oder* Schwerter +5, Ringen +1, Wurfmesser +2; Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag *oder* Finte; verbilligte Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag *oder* Finte

Axtschwinger (9 GP): weitere Voraussetzung: KK 13; Hiebwaffen +1, Wurfbeile +2, Zweihand-Hiebwaffen +4; Sonderfertigkeit: Wuchtschlag; verbilligte Sonderfertigkeiten: Schildkampf I, Linkhand

Spießträger

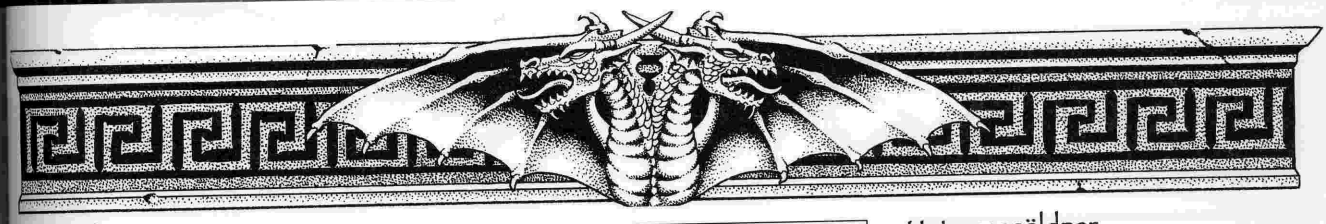
Neben den Plänklern stellen die Spießträger die zweitgrößte Gruppe der Söldner-Nahkämpfer. Gerade in Formation sind sie ernstzunehmende Gegner auf dem Schlachtfeld, insbesondere für die feindliche Reiterei.

Spießträger (7 GP)
Voraussetzungen: KK 13, MU 12, GE 11
Start-SO: 5
Modifikationen: +1 LeP, +4 AuP
Kampf: Dolche +3, Hiebwaffen *oder* Säbel +2, Infanteriewaffen +6, Raufen *oder* Ringen +3, Speere +5, Wurfspeere +3
Körper: Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Zechen +2
Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2
Wissen: Heraldik +1, Kriegskunst +3, Pflanzenkunde +2, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: Myranisch +5, eine Fremdsprache +4
Handwerk: Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +1, Feuersteinbearbeitung *oder* Grobschmied +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +1, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Aufmerksamkeit, Formation
Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Entfernungssinn
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Einhändig
Ausrüstung: Doros oder Flügelspeer, Dolch, Tuchrüstung, Schnaps- oder Weinflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Speerwerfer

Aus den feliden und Yachjin-Kulturen stammende Söldner verdingen sich oftmals als Speerwerfer. Weit genug weg vom unmittelbaren Geschehen, aber dennoch nahe genug heran, um noch als Nahkämpfer angesehen zu werden, stellen die Speerwerfer neben der Bogenschützen den größten Teil der Söldner-Fernkämpfer.

Speerwerfer (6 GP)
Voraussetzungen: MU, KL, IN, KO, KK
Start-SO: 5
Modifikationen: +1 LeP, +2 AuP
Kampf: Bastardstäbe +2, Dolche +3, Hiebwaffen +1, Raufen +2, Ringen +1, Speere +3, Stäbe +1, Wurfmesser +1, Wurfspeere +5
Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +4, Taschendiebstahl +1, Zechen +3
Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1
Wissen: Heraldik +1, Kriegskunst +3, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2
Sprachen/Schriften: Myranisch +5
Handwerk: Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +5, Kochen +1, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I
Empfohlene Vor- und Nachteile: Entfernungssinn, Balance
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Tollpatsch, Nachtblind
Ausrüstung: Nandoros oder Speerschleu-



der, Dolch, Tuchrüstung, Schnaps- oder Weinflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Belari-Söldner

Recht hohes Ansehen unter den Söldnern genießen die Belari-Schützen, die mit den effektiven Belas ausgestattet sind und den Myrmidonen des Imperiums in ihren Schießkünsten kaum nachstehen.

Belari-Söldner (5 GP)
Voraussetzungen: KL 12, IN 11, KO 12, FF 11
Start-SO: 6
Modifikationen: +1 AuP
Kampf: Bastardstäbe *oder* Hiebwaffen *oder* Säbel +2, Bela +6, Belagerungswaffen +1, Dolche +4, Raufen +2, Ringen +1
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +5, Taschendiebstahl +1, Zechen +3
Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1
Wissen: Heraldik +1, Kriegskunst +3, Mechanik +2, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2
Sprachen/Schriften: Myranisch +5
Handwerk: Bogenbau +4, Feinmechanik +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Scharfschütze
Empfohlene Vor- und Nachteile: Entfernungssinn
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Nachtblind
Ausrüstung: Bela, Dolch, Tuchrüstung, Schnaps- oder Weinflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: Schwere Bela oder Scharfschützen-Bela sowie eine Faust-Bela anstelle der gewöhnlichen Bela

Bogenschützen

Vor allem der Pfeilhagel macht Bogenschützen zu gefürchteten Gegner. Zudem sind sie fast so preiswert aufzustellen und zu unterhalten wie Speerwerfer.

Bogenschützen (5 GP)
Voraussetzungen: KL 12, IN 11, KO 12, FF 11, KK 11
Start-SO: 5
Kampf: Bastardstäbe *oder* Hiebwaffen *oder* Säbel +2, Bogen +6, Dolche +4, Raufen +2, Ringen +1
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +5, Taschendiebstahl +1, Zechen +3
Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1
Wissen: Heraldik +1, Kriegskunst +3, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2
Sprachen/Schriften: Myranisch +5
Handwerk: Bogenbau +4, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +1, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Scharfschütze, Schnellladen
Empfohlene Vor- und Nachteile: Entfernungssinn
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Nachtblind
Ausrüstung: zur Kultur passender Bogen, Dolch oder Friedensstifter, Tuchrüstung, Schnaps- oder Weinflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Seesöldner

Der Einsatz auf See bringt etliche Fähigkeiten mit sich, die ein Landkämpfer selten benötigt. Seesöldner findet man häufig nicht nur auf Kriegsschiffen, sondern auch als Bedeckung von Handelsschiffen.

Seesöldner (10 GP)
Voraussetzungen: MU 12, KO 12, GE 11, KK 11
Start-SO: 5
Modifikationen: +2 LeP, +5 AuP
Kampf: Bela *oder* Bogen +3, Dolche +3, Hiebwaffen *oder* Säbel *oder* Schwerter +5, Raufen *oder* Ringen +3
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +4
Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +1
Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Kriegskunst +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +4, Schätzen +2
Sprachen/Schriften: Myranisch +6, eine Fremdsprache +4, eine weitere +3
Handwerk: Boote Fahren +4, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1, Seefahrt +1
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Kampf im Wasser, Waffenlos: Söldnerstil
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I
Empfohlene Vor-/Nachteile: Balance
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Meeresangst
Ausrüstung: Serovermesser oder Spälter oder Friedensstifter, Bela oder Bogen, Tuchrüstung, Schnaps- oder Weinflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Unterseesöldner

Auch Angehörige der aquatischen Rassen verdingen sich zuweilen als Söldlinge und werden dabei entsprechend ihres natürlichen Lebensraumes gerne zu Unterwassermissionen herangezogen. Derartige 'Kampfschwimmer' findet man vor allem im Volk der Risso.

Unterseesöldner (10 GP)
Voraussetzungen: MU 12, KO 13, GE 13, KK 11; Vorteil aquatisches Lebewesen
Start-SO: 5
Modifikationen: +5 AuP
Kampf: Bela +5, Dolche +5, Hiebwaffen +4, Raufen *oder* Ringen +5, das andere +3, Speere +2
Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Schleichen +1, Schwimmen +6, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +4
Gesellschaft: –
Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +3
Wissen: Kriegskunst +1, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: Myranisch +5, eine aquatische Fremdsprache +4
Handwerk: Abrichten +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Unterwasserkampf, Waffenloser Stil: Thalassisch
Empfohlene Vor- und Nachteile: Höhenangst
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz
Ausrüstung: Risso-Kriegsdolch, Harpune, Fischforke oder Netz, Gürtel oder Schultergurt mit kleinen Taschen, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Luftkampf-Söldner

Einige wenige renegate Ashariel frönen ihrem Kampfrausch, indem sie sich als Söldner verdingen. Ihre Flugfähigkeit verleiht ihnen dabei besondere Einsatzmöglichkeiten, da sie auch an Orte gelangen können, die anderen Söldnereinheiten unerreichbar bleiben. Gerade diese besonderen Fähigkeiten lassen sie sich aber auch besonders vergüten.

Luftkampf-Söldner (7 GP)
Voraussetzungen: MU 13, GE 13, KO 13, KK 11; nur Ashariel
Start-SO: 5
Modifikationen: +3 LeP, +8 AuP
Kampf: Dolche +4, Hiebwaffen *oder* Säbel +3, Infanteriewaffen +3, Raufen +4, Ringen +3, Speere +5, Wurfspeere +3
Körper: Freies Fliegen +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +3, Zechen +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +4
Wissen: Geographie +1, Kriegskunst +2, Pflanzenkunde +1, Sternkunde +1, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: Myranisch +5
Handwerk: Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +1
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I
Empfohlene Vor- und Nachteile: Kampfrausch
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Flügellahm
Ausrüstung: Ashariel-Lanze oder Doros, Unterarmklingen, Tuchrüstung, weitere Ausrüstung für 3 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Späher

Späher sind Söldnertruppen, die weit im Feindesland eingesetzt werden. Dies betrifft zum einen Erkundungsmissionen, aber auch Stoßtruppangriffe ins feindliche Hinterland.

Späher (11 GP)
Voraussetzungen: KL 11, IN 11, MU 13, KO 12
Start-SO: 5
Modifikationen: +3 AuP
Kampf: Bela *oder* Blasrohr *oder* Bogen +4, Dolche +3, Hiebwaffen *oder* Säbel *oder* Schwerter *oder* Speere +4, Raufen +5, Ringen +5, 4, Wurfbeile *oder* Wurfmesser *oder* Wurfspeere +2
Körper: Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Reiten +1, Schleichen +4, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +3, Zechen +2
Gesellschaft: Gassenwissen +1
Natur: Fährtensuchen +3, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3
Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Kriegskunst +3, Rechnen +1, Rechtskunde +1
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, eine Fremdsprache +4
Handwerk: Boote Fahren +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kartographie +1, Kochen +1, Malen/Zeichnen +2
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I
Empfohlene Vor- und Nachteile: Richtungssinn
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Jagdfieber, eingeschränkter Sinn
Ausrüstung: Bela oder Blasrohr oder Bogen, Dolch, eine Nahkampfwaffe bis 1W+4 TP, Lederrüstung, Schnaps- oder Weinflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Elite-Söldner

Besonders ausgebildete Kämpfer, seien es nun einfache Söldner oder auch ehemalige Myrmidonen, lassen sich ihre Kampfkünste besonders teuer bezahlen. Solche Kämpfer stellen oftmals auch die Anführer von Söldnerverbänden dar.

Elite-Söldner (+11 GP; Professionsaufsatz; zeitaufwendig)
Voraussetzungen: MU 13, KL 11; Grundprofession: Söldnerprofession (nicht Untersee- oder Aerial-Söldner) oder Myrmidonen-Profession (für Aerial-Myrmidonen oder Professionszusatz Hektagu weitere Voraussetzung Gesucht I)
Start-SO: +1
Modifikationen: +2 LeP, +2 AuP, INI +1
Automatische Vor- und Nachteile: Goldgier *oder* Jähzorn +5, Blutdurst *oder* Jagdfiber *oder* Grausamkeit +5, Arroganz +5
Kampf: Bela *oder* Bogen *oder* Wurfbeile *oder* Wurfmesser *oder* Wurfspeere +2, Dolche +1, Infanteriewaffen *oder* Säbel *oder* Schwerter *oder* Speere *oder* Stäbe +2, Raufen +2 *oder* Ringen +2
Körper: Athletik +1, Reiten +2 *oder* Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1
Gesellschaft: Gassenwissen +1, Überreden +1
Natur: –
Wissen: Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1
Sprachen/Schriften: eine Fremdsprache +4, zur einer beherrschten Sprache passende Schrift +1
Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Lederarbeiten +1
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung II
Empfohlene Vor- und Nachteile: je nach Grundprofession
Ungeeignete Vor- und Nachteile: je nach Grundprofession
Ausrüstung: je nach Grundprofession
Besonderer Besitz: je nach Grundprofession

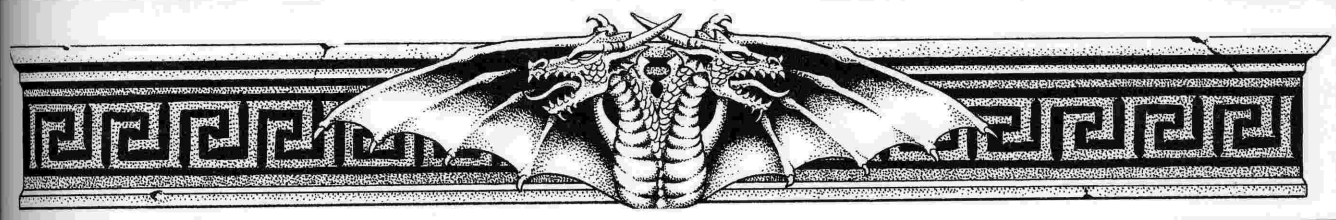


Gardisten

Die Ordnung in den imperialen Städten wird von den verschiedenen Garden aufrechterhalten. Üblicherweise stellen einzelne Interessengruppen wie Häuser, Cirkel oder Collegien Mitglieder für die Garden ab – nicht zuletzt, um auch ihre eigenen Interessen zu sichern.

Die **Brajansgarde** ist vornehmlich für die Aufrechterhaltung von Recht und Ordnung zuständig und stellt das myranische Gegenstück zu den aventurischen Stadtgardisten dar. Sie steht gewissermaßen Seite an Seite mit der **Shinxir-Garde**, deren Aufgabe die Stadtverteidigung (und bisweilen die Unterdrückung und Niederschlagung von Aufständen) ist, wozu auch die Bewachung der Stadttore zählt. Brandschutz, Reinlichkeit und Bausicherheit obliegen der **Gyldara-Garde**, die auch über Wege und Straßen sowie die zuweilen vorhandenen Aquädukte wacht. Die **Siminia-Garde** schließlich kümmert sich um alle Belange der Collegien-Ordnung, erhebt die Zölle und treibt Steuern ein. In Städten außerhalb des Imperiums gibt es meist nur eine Garde, die etwas weit gefächerter ausgebildet ist, sich aber am ehesten mit der Brajansgarde vergleichen lässt.

Brajansgardist (3 GP)
Voraussetzungen: MU 11, KO 11, KK 12, imperiale Kultur
Start-SO: 5
Modifikationen: +1 LeP, +4 AuP
Kampf: Bela +2, Dolche +1, Hiebwaffen +4, Infanteriewaffen +4, Peitsche +2, Raufen +1, Ringen +3
Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2
Wissen: Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Magiekunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, Hiero-Imperial +4, Imperiale Lautzeichen +2,
Handwerk: Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Wunden +1, Schlösser knacken +1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Ortskenntnis
Empfohlene Vor- und Nachteile: Verbindungen, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: kulturtypische Kleidung, Friedensstifter oder Handaxt, Entlas-



sungsmedaille, Trinkflasche, Gürtel mit Beuteln oder Rucksack, weitere Ausrüstung für 3 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Shinxir-Gardist (6 GP)
Voraussetzungen: MU 12, KO 11, KK 12, GE 11, imperiale Kultur
Start-SO: 5
Modifikationen: +2 LeP, +5 AuP
Kampf: Bela *oder* Bogen +4, Dolche +1, Infanteriewaffen *oder* Speere +3, Raufen +3, Ringen +3, Säbel *oder* Schwerter +4
Körper: Athletik +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +2
Natur: Orientierung +2
Wissen: Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Kriegskunst +4, Magiekunde +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, Hiero-Imperial +2, Imperiale Lautzeichen +2
Handwerk: Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Ortskenntnis
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I
Empfohlene Vor- und Nachteile: Verbindungen, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: kulturtypische Kleidung, Friedensstifter oder Handaxt, Entlassungsmedaille, Trinkflasche, Gürtel mit Beuteln oder Rucksack, weitere Ausrüstung für 3 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Gyldara-Gardist (3 GP)
Voraussetzungen: MU 11, KO 11, KK 12, FF 11, imperiale Kultur
Start-SO: 5
Modifikationen: +5 AuP
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +5, Raufen +2, Ringen +3
Körper: Athletik +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +2, Überzeugen +1
Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +1
Wissen: Baukunst +2, Gesteinskunde +1, Götter/Kulte +1, Magiekunde +1, Mechanik +3, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3, Schiffbau +1
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, Hiero-Imperial +3, Imperiale Lautzeichen +3
Handwerk: Bergbau +2, Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +2, Grobschmied +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +3, Malen/Zeichnen +3, Steinmetz +1, Zimmermann +2
Sonderfertigkeit: Ortskenntnis
Empfohlene Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Resistenz gegen Krankheiten, Verbindungen, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: kulturtypische Kleidung, Friedensstifter oder Handaxt, Entlassungsmedaille, Trinkflasche, Gürtel mit Beuteln oder Rucksack, weitere Ausrüstung für 3 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Siminia-Gardist (3 GP)
Voraussetzungen: KL 11, IN 11, KO 11, imperiale Kultur
Start-SO: 6
Automatische Vorteile: Verbindungen 7
Kampf: Bela +2, Hiebwaffen +3, Raufen +3, Ringen +3
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +1
Gesellschaft: Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +3, Überreden +3, Überzeugen +2
Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1
Wissen: Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Magiekunde +1, Mechanik +1, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Schätzen +2, ein weiteres Wissenstalent +3 und eines +2
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, Hiero-Imperial +6, eine Fremdsprache +6, Imperiale Lautzeichen +4,
Handwerk: Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +2, Handel +2, Hauswirtschaft +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Schlösser Knacken +2, zwei weitere Handwerkstalente jeweils +3
Sonderfertigkeit: Ortskenntnis
Empfohlene Vor- und Nachteile: Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: kulturtypische Kleidung, Friedensstifter oder Handaxt, Entlassungsmedaille, Trinkflasche, Gürtel mit Beuteln oder Rucksack, weitere Ausrüstung für 3 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Tharpuresischer / Makshapurischer Gardist (3 GP)
Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KK 11, KO 12, Kultur Tharpura *oder* Makshapuram *oder* Makshamaunir
Start-SO: 5
Modifikationen: +2 AuP
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +3, Säbel +4, Schleuder +1, Speere +3
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +3, Überreden +1
Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +1
Wissen: Götter/Kulte +2, Kriegskunst +1, Pflanzenkunde +2, Rechnen +1, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, eine Fremdsprache +3
Handwerk: Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Schlösser knacken +1
Sonderfertigkeit: Ortskenntnis
Empfohlene Vor- und Nachteile: Verbindungen, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: kulturtypische Kleidung, Friedensstifter oder Doros, Trinkflasche, Gürtel mit Beuteln oder Rucksack, weitere Ausrüstung für 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Tharpuresischer Gardist: +1 AuP; Bogen *oder* Wurfspeere +4, Raufen *oder* Ringen +3; Fährtensuchen +2; Fahrzeug Lenken +2
Makshapurischer / Makshamaunischer Gardist: Raufen +3, Ringen +3, Wurfspeere +3; verbilligte Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: Amaunisch

Kerrishiter-Gardist (11 GP)
Voraussetzungen: MU 12, KL, IN, GE, KO, KK je 11, Kerrishiter-Kultur
Start-SO: 6
Kampf: Bogen +3, Dolche +3, Hiebwaffen +2, Raufen +4, Ringen +4, Schwerter +4, Speere +4, Wurfspeere +1
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +3
Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2
Wissen: Brettspiel +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Kriegskunst +2, Pflanzenkunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Staatskunst +1, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: eine Fremdsprache +5, eine weitere Fremdsprache +3, Kerrishitische Silbenzeichen +3
Handwerk: Fahrzeug lenken +2, Handel +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ortskenntnis
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I
Empfohlene Vor- und Nachteile: Verbindungen, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: Kulturtypische Kleidung, Lederrüstung, Schwert oder Doros, Schild, Trinkflasche, Gürtel mit Beuteln oder Rucksack, weitere Ausrüstung für 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Eshbati-Gardist (5 GP)
Voraussetzungen: MU 12, GE 13, KO 13, KK 12, Eshbati-Kultur
Start-SO: 6
Kampf: Bastardstäbe +5, Bogen +4, Dolche +3, Raufen +4, Ringen +3, Speere *oder* Stäbe +4
Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +3
Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2
Wissen: Götter/Kulte +2, Kriegskunst +3, Pflanzenkunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Staatskunst +1, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: eine Fremdsprache +5, eine weitere +4
Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
Sonderfertigk.: Rüstungsgewöhnung I, Ortskenntnis
Empfohlene Vor- und Nachteile: Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Verpflichtungen
Ausrüstung: Windzunge, Speer oder Dur'Lamach, Tuchrüstung, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Tempelwächter

Tempel, Bethäuser und Kultstätten – zu letzteren werden auch die Ritualplätze der amaunischen BaLoa gezählt – genießen innerhalb ihres Kults beziehungsweise ihrer Kultur oftmals einen hohen Stellenwert und werden daher von ausgewählten Wächtern geschützt. Die Berufung in ein solches Amt durch die Priester, Geweihten oder in manchen Fällen auch Animisten stellt für einen Kämpfer eine große Ehre dar. Ein Tempelwächter ist seinem Kult meist mit Leib und Leben ergeben und folgt dessen Prinzipien. Typische Bewaffnung eines Tempelwächters sind Spieß oder Stab und Dolch, zuweilen auch ein Schild, die sonstige Tracht hängt meist vom jeweiligen Kult ab.

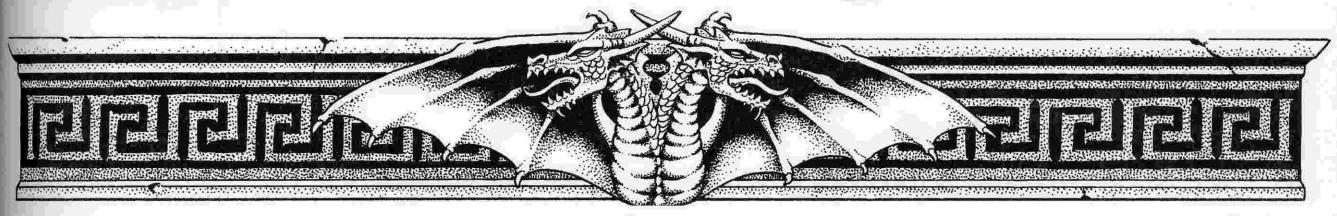
Innerhalb des Imperiums haben Tempelwächter oftmals einen schweren Stand. Während man den Priestern, insbesondere der Oktade, zumindest noch Respekt entgegenbringt, haben es die gewöhnlichen Gläubigen schon etwas schwerer. Anders sieht dies schon bei den nichtmenschlichen und auch den nichtimperialen Völkern aus. Gerade bei den Amaunir, besonders bei den Makshamaunir, aber auch bei Shindrabarim und Tharpuresen wird dieser Stand hoch geachtet. Tempelwächter haben zudem grundlegende Kenntnis von den Riten des Tempels, dem sie dienen, und hängen für gewöhnlich auch dem jeweiligen Kult an.

Imperiale Tempelwächter der Oktade (3 GP)
Voraussetzungen: MU 11, KO 11, KK 11
Start-SO: 6
Modifikationen: +5 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen (gegenüber dem Tempel)
Kampf: Bastardstäbe *oder* Stäbe +3, Dolche +1, Hiebwaffen +4, Raufen +2, Ringen +4, Speere +4, Wurfmesser +1
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +3, Überzeugen +1
Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +3, Kriegskunst +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, eine Fremdsprache +4
Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1
Sonderfertigk.: Waffenloser Stil: Myrmidonen-Stil, Ausweichen I, Ortskenntnis
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Wuchtschlag
Empfohlene Vor- und Nachteile: Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: Speer oder Stab, Phugion, Tuchrüstung, kulturtypische Kleidung, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Imperiale Tempelwächter des amaunischen Pantheons (3 GP)
Voraussetzungen: MU 11, KO 11, KK 11, GE 11
Start-SO: 6
Modifikationen: +6 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen (gegenüber dem Tempel)
Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +4, Raufen +2, Ringen +5, Säbel +2, Speere +3, Wurfmesser +1
Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +3, Überzeugen +2
Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Kriegskunst +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, eine Fremdsprache +3
Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: Amaunisch, Ausweichen I, Ortskenntnis
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Wuchtschlag
Empfohlene Vor- und Nachteile: Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: Speer oder Stab, Phugion, Tuchrüstung, kulturtypische Kleidung, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Tharpuresischer Tempelwächter (4 GP)
Voraussetzungen: GE 11, KO 11, KK 11
Start-SO: 7
Modifikationen: +5 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +4, Raufen +2, Ringen +4, Säbel +3, Schleuder +2, Wurfmesser +1
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Überzeugen +2
Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1
Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +4, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +3
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, eine Fremdsprache +5
Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +1, Musizieren +1, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: Amaunisch, Ausweichen I , Ortskenntnis
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Wuchtschlag
Empfohlene Vor- und Nachteile: Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: Speer oder Stab, Phugion, Tuchrüstung, kulturtypische Kleidung, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Makshapuresischer / makshamaunischer Tempelwächter (4 GP)
Voraussetzungen: GE 11, KO 11, KK 11
Start-SO: 7
Modifikationen: +5 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +4, Raufen +2, Ringen +5, Säbel +3, Schleuder +2, Wurfmesser +1
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Überzeugen +2
Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1
Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +4, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +3
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, eine Fremdsprache +5
Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +1, Musizieren +1, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil:



Amaunisch, Ausweichen I, Ortskenntnis
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Wuchtschlag
Empfohlene Vor- und Nachteile: Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: Speer oder Stab, Phugion, Tuchrüstung, kulturtypische Kleidung, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Neristischer Tempelwächter

Im Volk der Neristu obliegt den Tempelwächtern neben dem schlichten Schutz von Gebäuden und Priesterschaft auch noch die Wacht über die unterirdischen Katakomben und die Mondsilberkammern der Nerolui. Ungeachtet dieser Verantwortung gibt es jedoch nur sehr wenige neristische Tempelwächter; ihr Cirkel ist meist der kleinste innerhalb des Nerenith.

Dir-An-Sun-Wächter (7 GP)
Voraussetzungen: MU 11, KO 12, GE 11, IN 11; nur Neristu
Start-SO: 6
Modifikationen: +5 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen
Kampf: Bastardstäbe +1, Dolche +3, Hiebwaffen +4, Raufen +3, Ringen +4, Stäbe +5, Wurfmesser +2
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +1, Überzeugen +3
Natur: Orientierung +2
Wissen: Anatomie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Mechanik +1, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Sternkunde +1
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, imperiale Glyphen +4
Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: Nertaryu, Ausweichen I, Ortskenntnis
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Wuchtschlag
Empfohlene Vor- und Nachteile: Nertaryumi
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: Kampfstab, Dolch oder Friedensstifter, typische Kleidung, Kapuzenumhang, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: eine technomantische Waffe

Shindrabarischer Tempelwächter

Die Tempelwächter Shindrabars stellen oftmals auch so etwas wie die Leibgarde der Priesterschaft dar und sind entsprechend hoch geachtet.

Shindrabarischer Tempelwächter (7 GP)
Voraussetzungen: MU 11, GE 12, KO 12, KK 11
Start-SO: 8
Modifikationen: +5 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen
Kampf: Blasrohr +1, Dolche +2, Hiebwaffen +4, Raufen +2, Ringen +5, Säbel +3, Wurfmesser +1
Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +3, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +3, Überreden +2, Überzeugen +4
Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Heraldik +1, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +2
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, eine Fremdsprache +5
Handwerk: Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: waffenloser Stil: Gladiatorenstil *oder* Söldnerstil, Ausweichen I, Ortskenntnis
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Wuchtschlag
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gerechtigkeitswahn
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: Speer, Karsh, Lederrüstung, kulturtypische Kleidung, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Eshbathischer Tempelgardist

Gerade in Eshbathmar sind die Tempelgarden die offizielle Macht der Obrigkeit. Hart und erbarmungslos sorgen sie für die Aufrechterhaltung der Ordnung. Aber auch in den übrigen Eshbathis sind sie der starke Arm der Priesterschaft, ohne den die Wüstenstädte auf Dauer nicht überleben könnten.

Eshbatischer Tempelgardist (10 GP)
Voraussetzungen: MU 11, IN 11, GE 13, KO 13, KK 11
Start-SO: 8
Modifikationen: +6 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen
Kampf: Bastardstäbe +5, Dolche +1, Hiebwaffen +3, Raufen +3, Ringen +4, Speere +4, Stäbe +4
Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +3, Überzeugen +3
Natur: Orientierung +1,
Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Rechnen +3, Sagen/Legenden +2, Staatskunst +3
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, eine Fremdsprache +4, Narkramarische Silbenzeichen +5
Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: Gladiatorenstil *oder* Söldnerstil, Ausweichen I, Ortskenntnis
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Wuchtschlag
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eitelkeit, Verbindungen, Gerechtigkeitswahn
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Jähzorn, Impulsiv
Ausrüstung: Dur'Lamach, Windzunge, Dolch, Tuchrüstung, kulturtypische Kleidung, weitere Ausrüstung im Wert von 4 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Kerrishitischer Tempelgardist

Die Wächter der kerrishitischen Tempel sind oftmals weit in das Tempelleben eingebunden, etliche von ihnen leben gar im Tempel. Insbesondere Ungläubigen (und damit allen Nicht-Kerrishitern) bringen sie oftmals kaum etwas anderes als Verachtung entgegen.

Kerrishitischer Tempelwächter (7 GP)
Voraussetzungen: MU 11, IN 11, KO 11, KK 11
Start-SO: 8
Modifikationen: +6 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen
Kampf: Dolche +1, Raufen +3, Ringen +3, Schleuder +2, Schwerter +4, Speere +5
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +1, Menschenkenntnis +3, Überreden +3, Überzeugen +4
Natur: Orientierung +1
Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Kriegskunst +1, Philosophie +1, Sagen/Legenden +2, Staatskunst +1, Sternkunde +1
Sprachen/Schriften: eine Fremdsprache +4, eine weitere +3, Kerrishitische Silbenzeichen +3
Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: Söldnerstil *oder* Myrmidonen-Stil, Ausweichen I, Ortskenntnis
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Wuchtschlag
Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Jähzorn
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Impulsiv
Ausrüstung: Schwert, Speer, Schild, Lederrüstung, kulturtypische Kleidung, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Stammeskrieger

Weder so diszipliniert wie die Myrmidonen noch so nach Gewinn strebend wie Söldner sind die Krieger der einzelnen 'unzivilisierten' Kulturen. Unter ihnen zählen vor allem Kampfkraft, Mut und die Anerkennung durch ihre Stammesgeschwister, aber auch ihrer Götter, denen sie meist frommer und ergebener folgen als die imperiale Bevölkerung. Dies hat zur Folge, dass sie in zivilisierten Gegenden oftmals mit Spott bedacht werden – offen oder hinter vorgehaltener Hand, denn der stetige Kampf ums nackte Überleben hat sie zu harten Kämpfern gemacht, die keine Gnade walten lassen. Stammeskrieger findet man vornehmlich in den wilden Kulturen der Leonir, Pardir, Shinoqi und Dralquabar, aber auch in den weniger zivilisierten amaunischen Kulturen, bei den Yachjin und den Abishai. Krieger findet man im Volk der Farbwandler nur bei den wildlebenden Shingwas, und selbst dort sind sie eher Verteidiger als wahre Kämpfer. Hinterhalt und Tarnung liegen ihnen weitaus mehr als der offene Kampf.

Leonir-Stammeskrieger (11 GP)
Voraussetzungen: MU 13, IN 11, GE 12, KO 13, KK 12
Start-SO: 7
Modifikationen: +2 LeP, +3 AuP
Kampf: Dolche +5, Infanteriewaffen +4, Lanzenreiten +3, Raufen *oder* Ringen +5, Speere +5
Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +1, Reiten +4, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen +4, Orientierung +3, Wildnisleben +3
Wissen: Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Kriegskunst +3, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +4, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: Fremdsprache +3
Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2
Gabe: Einschüchterndes Gebrüll +2
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: Leonischer Stil
Verbilligte Sonderfertigk.: Rüstungsgewöhnung I, Geländekunde Steppe
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: kulturtypische Kleidung, Caprodoros, Dolch, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

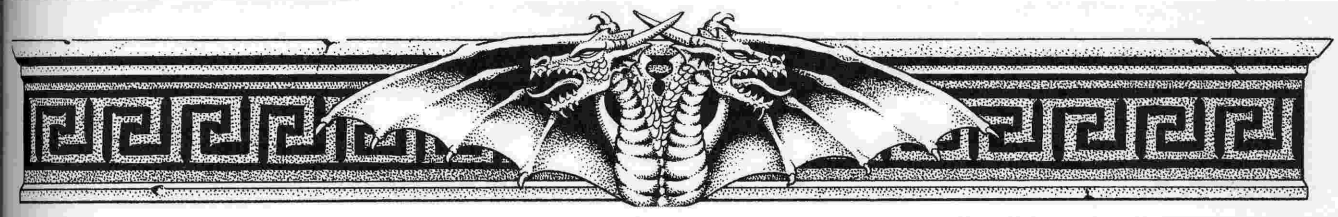
Amaunir-Stammeskrieger (4 GP)
Voraussetzungen: MU 12, IN 12, GE 12, KO 13, KK 11
Start-SO: 7
Kampf: Dolche +5, Hiebwaffen +4, Ringen +4, Säbel +5, Schleuder +3, Wurfspeer +4
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +1, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen +3, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +3
Wissen: Götter/Kulte +1, Kriegskunst +2, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: Fremdsprache +3
Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: Amaunisch
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Geländekunde Wald *oder* Dschungel
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: kulturtypische Kleidung, Speer, Schleuder oder Stabschleuder, Friedensstifter, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Pardir-Stammeskrieger (4 GP)
Voraussetzungen: MU 13, IN 11, GE 12, KO 13, KK 12
Start-SO: 7
Modifikationen: +3 AuP
Kampf: Dolche +4, Hiebwaffen *oder* Säbel +3, Raufen +5, Speere +5, Wurfspeere +3
Körper: Athletik +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Schwimmen +1, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen +5, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +2, Wildnisleben +3
Wissen: Götter/Kulte +1, Kriegskunst +2, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: Fremdsprache +4
Handwerk: Boote Fahren +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Geländekunde Dschungel
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: kulturtypischen Kleidung, 2 Pardir-Speere, Dolch, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Abishai-Krieger (2 GP)
Voraussetzungen: MU 11, IN 11, GE 12, KO 12, KK 12
Start-SO: 7
Kampf: Dolche *oder* Säbel +7, das andere Talent +5, Raufen +5, Wurfmesser +4
Körper: Akrobatik *oder* Athletik +1, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +4
Gesellschaft: Gassenwissen +2, Überreden +1
Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1
Wissen: Kriegskunst +2, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2, Sternkunde +1, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: eine Fremdsprache +5, eine weitere +3
Handwerk: Boote Fahren +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Linkhand, Kampf im Wasser
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Schildkampf I, Unterwasserkampf
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: kulturtypische Kleidung, Chak, Abishai-Tarzsche, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Dralquabar-Stammeskrieger (6 GP)
Voraussetzungen: MU 13, IN 11, GE 13, KO 13, KK 12
Start-SO: 7
Kampf: Bastardstäbe +2, Bogen +4, Dolche +2, Raufen +5, Speere +5, Stäbe +3, Wurfbeile +4, Wurfspeere +3
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen +4, Orientierung +4, Wildnisleben +4
Wissen: Götter/Kulte +1, Kriegskunst +3, Pflanzenkunde +2, Rechnen +1, Sagen/Legenden +4, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: Fremdsprache +5
Handwerk: Bogenbau +3, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeit: Rüstungsgewöhnung I
Verbilligte Sonderfertigkeit: Geländekunde Wüste
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: Dolch, Knochenspeer, Chitinpanzer, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Shinoqi-Stammeskrieger (7 GP)
Voraussetzungen: MU 11, IN 11, GE 12, KO 14, KK 12
Start-SO: 7
Modifikationen: +2 AuP
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +5, Raufen +4, Ringen +3, Speere +4, Zweihand-Hiebwaffen +6
Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +3
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +3, Wildnisleben +3
Wissen: Kriegskunst +3, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: Fremdsprache +3
Handwerk: Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +2, Steinmetz +1
Gabe: Einschüchterndes Knurren +2



Sonderfertigkeit: Rüstungsgewöhnung I
Verbilligte Sonderfertigkeit: Geländekunde Steppe
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: Shinoqi-Hammer, Speer oder Dolch, Gürtel mit allerlei Taschen, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Yachjin-Stammeskrieger (1 GP)
Voraussetzungen: MU 13, GE 13, KO 13, KK 12
Start-SO: 7
Kampf: Dolche +3, Hiebwaffen *oder* Säbel *oder* Schwerter +5, Raufen +6, Schleuder +1, Speere +4, Wurfspeere +4
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +1
Gesellschaft: Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +3, Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2
Wissen: Heraldik +1, Kriegskunst +3, Pflanzenkunde +3, Rechnen +1, Sagen/Legenden +4, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: Fremdsprache +5
Handwerk: Boote Fahren +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeit: Rüstungsgewöhnung I
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: kulturtypische Kleidung, Doros oder Nandoros, Friedensstifter, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Shingwa-Stammeskämpfer (6 GP)
Voraussetzungen: MU 12, IN 12, GE 12, KO 13, KK 11
Start-SO: 6
Modifikationen: +2 AuP
Kampf: Blasrohr +6, Dolche +4, Raufen +3, Speere +5
Körper: Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schleichen +4, Schwimmen +1, Sinnenschärfe +2, Stimmen Imitieren +1
Gesellschaft: Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +3, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wildnisleben +3
Wissen: Kriegskunst +1, Pflanzenkunde +4, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: Fremdsprache +4
Handwerk: Boote Fahren +1, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +2
Sonderfertigkeit: Geländek. Dschungel
Gabe: Farbwandel +3
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: Dolch, Blasrohr, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Sonstige Kämpfer

Athlet

Die Zurschaustellung der eigenen körperlichen Leistungsfähigkeit hat im Imperium eine lange Tradition. Sportliche Wettkämpfe sind bei den Zuschauern fast ebenso beliebt wie die blutigen Gladiatorenspiele. Ein erfolgreicher Athlet ist gern gesehener Gast in höheren Kreisen und wird oftmals von Honoraten- oder gar Optimatenhäusern protegiert. Gepaart mit gutem Aussehen wird mancher Athlet vom Volk umschwärmt und gefeiert – und weiß sich im Regelfall feiern zu lassen. Dem Grunde nach hätte er keinen Bedarf daran, als Abenteurer durch die Lande zu streichen, es sei denn auf der Suche nach neuen Orten, in denen er seinen Ruhm mehren kann. Ein Athlet aber, der keine großen Erfolge vorweisen kann, ist bald auf sich allein gestellt und muss zusehen, wie er durchs Leben kommt. Schlimmstenfalls ist er gar bei seinen Anhängern oder Förderern in Ungnade gefallen und mit Schimpf und Schande von dannen gejagt worden.

Ein Athlet liebt es, im Mittelpunkt zu stehen, drängt sich dabei aber nur selten in die Rolle des Anführers. Zuweilen leidet er an einer gesunden Portion Selbstüberschätzung. Reizvoll kann auch die Darstellung eines Athleten sein, der nach einer schweren Verletzung behindert ist und nicht mehr seiner Profession nachgehen kann (wobei dann auch ein geeigneter Nachteil gewählt werden sollte).

Athlet (8 GP)
Voraussetzungen: GE 13, KO 13, KK 11
Start-SO: 6
Modifikationen: +4 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Balance
Kampf: Bogen +5, Fechtwaffen +1, Ringen +5, Speere +2, Wurfspeere +4
Körper: Akrobatik +1, Athletik +4, Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Reiten +2, Schwimmen +3, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1, Zechen +2
Gesellschaft: Betören +2, Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Schauspielerei +1
Natur: –
Wissen: Anatomie +2, Brettspiel +1, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2
Sprachen/Schriften: Fremdsprache +5
Handwerk: Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Bogen (Sportschütze – erhält +2, wenn er ein unbewegtes Ziel anvisiert)
Verbilligte Sonderfertigkeit: Scharfschütze, Talentspezialisierung Athletik (passendes Gebiet)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Eitelkeit, Größenwahn
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Stigma, Tollpatsch
Ausrüstung: Bogen, Kurzschwert oder Machira, kulturtypische, bessere Kleidung, Rucksack, Siegermedaillen, weitere Ausrüstung im Wert von 4 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Dschungelkämpfer

Als Dschungelkämpfer bezeichnet man landläufig all jene Krieger, die sich dem Kampf in den unwirtlichen Regenwäldern des myranischen Äquators verschrieben haben. Die meisten dieser Kämpfer entstammen dem Volk der Shindrabarim und stellen für dieses schon beinahe die lokale Armee dar, welche die Inseln gegen die kerrishitischen Eindringlinge verteidigt. Aber auch in anderen den Dschungel bewohnenden Kulturen finden sich entsprechende Kämpfer, die sich den Gefahren der Wildnis stellen.

Dschungelkämpfer (5 GP)
Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 13, KK 11
Start-SO: 5
Modifikationen: +3 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Zäher Hund
Kampf: Blasrohr +2, Dolche +2, Hiebwaffen +3, Säbel +3, Speere +1
Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +3, Stimmen Imitieren +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1
Natur: Fährtensuchen +3, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +3
Wissen: Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: Myranisch +5
Handwerk: Boote Fahren +1, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Geländekunde Dschungel, Waffenloser Stil: Söldnerstil
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Krankheitsanfällig
Ausrüstung: Blasrohr, Spälter oder Serovermesser oder Friedensstifter, Lederrüstung, kulturtypische Kleidung, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Gladiator

Schaukämpfe sind von jeher eine beliebte Freizeitbeschäftigung und locken die Schaulustigen in Scharen in die Arenen des Imperiums. Obwohl heutzutage nicht mehr alle Kämpfe tödlich enden, lassen doch eine Vielzahl von Gladiatoren durch die Kämpfe zur Belustigung des Publikums ihr Leben. Die Sieger hingegen genießen ihren flüchtigen Ruhm, und wer das Publikum zu begeistern weiß, kann schnell zum umschwärmten Idol der Massen und der Oberschicht werden und zum Teil immense Gewinne einstecken. Neben Sklaven und Sträflingen gibt es immer wieder Gladiatoren, die freiwillig für einige Jahre das blutige Geschäft des Ruhmes und des Nervenkitzels ausüben, ehe sie sich als abgebrühte Kämpfer aus der Arena zurückziehen.

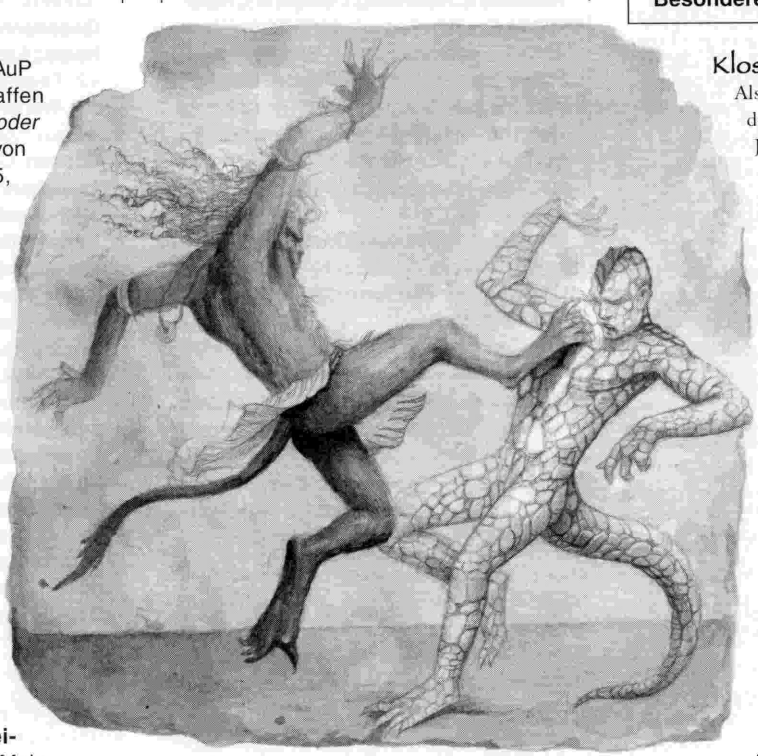
Gladiatoren sind die Einzelkämpfer schlechthin und ebenso berühmt wie berüchtigt dafür, wenig Sinn in der Disziplin einer Truppe zu sehen.

Neben den Gladiatoren in den Arenen kommt es gerade in der Unterschicht der großen Städte immer wieder zu illegalen Gladiatorenspielen, deren Teilnehmer oftmals geringschätzig 'Gossenkrieger' oder etwas eleganter 'Gossengladiatoren' genannt werden. Auch hier geht es oft genug ums nackte Überleben oder das blanke Geld, doch sind bei diesen verbotenen Kämpfen unlautere Mittel wie Gift und versteckte Waffen weitaus häufiger zu finden als in den Arenen. Kein Wunder also, dass unter diesen Kämpfern mancher Mörder und Spitzbube im Verborgenen sein Dasein bestreitet, während ein rechtschaffener Bürger durch einen solchen Kampf schnell zum Mörder werden kann.

Ein gänzlich anderer Kampfkult wird beim sonst so friedliebend scheinenden Volk der Neristu betrieben. Dort kennt man die Nertaryumi, die in der sagenumwobenen Kampfkunst des vierarmigen Volkes unterwiesen werden und sich wie kein anderer Neristu zu wehren wissen. Ähnlich wie die Gossengladiatoren genießen sie – zumindest in den höheren Schichten – einen zumeist anrüchigen Ruf, doch wer einmal eines der Turniere in ihren Kampfschulen gesehen hat, ist schnell eines Besseren belehrt.

Gladiator (7 GP)
Voraussetzungen: MU 13, IN 12, GE 13, KO 13, KK12
Start-SO: 5 (max. 10)
Modifikationen: +3 LeP, +7 AuP
Kampf: Dolche +3, Hiebwaffen *oder* Schwerter *oder* Speere *oder* Stäbe +6, eine weiteres davon +4, Raufen *oder* Ringen +5, das andere Talent +4
Körper: Akrobatik +1, Athletik +3, Körperbeherrschung +4, Reiten +2 *oder* Fahrzeug Lenken +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1, Zechen +1
Gesellschaft: Schauspielerei +2, Überreden +2
Natur: –
Wissen: Kriegskunst +1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: –
Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Finte, Waffenloser Stil: Gladiatorenstil
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Linkhand, Meisterparade
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eitelkeit, Arroganz
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Glasknochen, Schulden, Gesucht
Ausrüstung: Doros oder Serovermesser oder Kurzschwert, Panzerarm, Tuchrüstung, kulturtypische Kleidung, Azidial-Flasche, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Gossenkrieger (4 GP)
Voraussetzungen: MU 12, KK 11, GE 11, KO 12
Start-SO: 4 (max. 8)
Modifikationen: +3 LeP, +6 AuP
Kampf: Dolche +4, Hiebwaffen +4, Raufen +4, Ringen +3, Säbel +3, Schleuder +1, Stäbe +2, Wurfmesser +1
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Zechen +2
Gesellschaft: Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +2, Sich Verkleiden +1, Überreden +1
Natur: Orientierung +1
Wissen: Rechnen +1, Sagen/Legenden +2
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, eine Fremdsprache +3
Handwerk: Falschspiel +1, Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +2, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: Gossenstil, Improvisierte Waffen, Wuchtschlag
Empfohlene Vor- und Nachteile: Verbindungen, Lichtscheu, Rachsucht, Soziale Anpassungsfähigkeit
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Honorat, Niedrige Lebenskraft
Automatische Vor- und Nachteile: Eitelkeit 5
Kampf: Bastardstäbe +3, Dolche +4, Hiebwaffen +2, Raufen +4, Ringen +4, Stäbe +4, Wurfmesser +1
Körper: Akrobatik +1, Athletik +1, Körperbeherrschung +4, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +4, Tanzen +1, Zechen +1
Gesellschaft: Gassenwissen +1, Lehren +1, Menschenkenntnis +1
Natur: Orientierung +2
Wissen: Anatomie +1, Brettspiel +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Kriegskunst +2, Philosophie +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3
Sprachen/Schriften: –
Handwerk: Heilkunde Wunden +3
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: Nertaryu, Improvisierte Waffen, Doppelangriff
Empfohlene Vor- und Nachteile: Nertaryumi, Flink, Zäher Hund, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Impulsiv, Blutrausch, Blutdurst, Kampfrausch, Tollpatsch
Ausrüstung: typisch neristische Kleidung, Stab oder Friedensstifter, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar



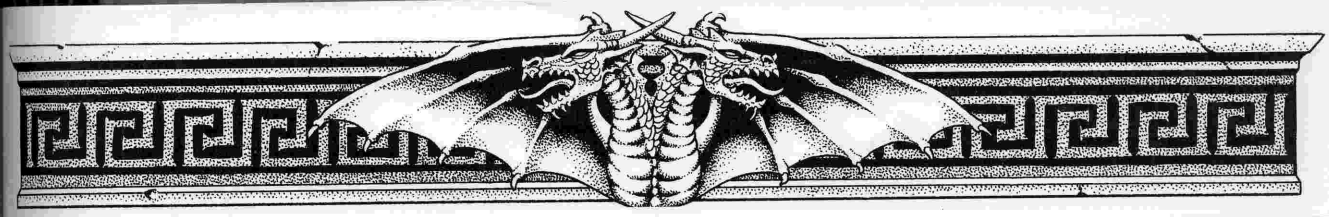
Ausrüstung: Phugion oder Friedensstifter, einfache kulturtypische Kleidung, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Nertaryumi (8 GP)
Voraussetzungen: KO 13, GE 13, MU 12, IN 13; nur Neristu
Start-SO: 7
Modifikationen: +2 LeP, +5 AuP

Klosterkrieger

Als Tribut an das Imperium entsenden die Insel Era'Sumu regelmäßig alle 15 Jahre eine Einheit von 50 Kämpfern aus den Reihen von *Lev'thas Speeren* in den imperialen Dienst. Diese in den Kriegerklöstern ausgebildeten Streiter bilden ansonsten das Rückgrat der erasumischen Landverteidigung und sind sowohl im Fuß- als auch im Reiterkampf erfahren. Ausgebildet an einer Vielzahl von Waffen, Manövern und Kampftechniken und noch dazu in der Fokussierung ihrer inneren Kräfte geschult. Ihr von religiösen Gelübden und einer gewissen klösterliche Naivität geprägtes Auftreten wirkt auf Außenstehende oftmals arrogant. Für gewöhnlich verlässt ein Klosterkrieger seine Inselheimat nicht. Zuweilen kommt es jedoch vor, dass einer von ihnen desertiert, um die Welt kennen zu lernen, oder dass seine Einheit zerschlagen wurde und ihn die Schmach nun ziellos umherirren lässt. Darüber hinaus sind manche Klosterkrieger auch auf der Suche nach verlorenen Klosterbrüdern und -schwestern, was bei der Größe des Imperiums durchaus lange Zeit in Anspruch nehmen kann.

Klosterkrieger (12 GP)
Voraussetzungen: MU 11, IN 12, GE 13, KO 13
Start-SO: 6
Automatische Vor- und Nachteile: Kräfteschub



Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +1, Raufen +3, Ringen +3, Schleuder +2, Schwerter +3, Speere +2, Stäbe +3
Körper: Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +3, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1
Gesellschaft: –
Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Kriegskunst +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2
Sprachen/Schriften: Hiero-Imperial +6, Imperiale Lautzeichen +2
Handwerk: Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: Erasumisch, Ausweichen I, Wuchtschlag *oder* Meisterparade
Empfohlene Vor-/Nachteile: Arroganz, Eitelkeit, Talentschub, Balance
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Impulsiv
Ausrüstung: erasumische Lederrüstung, Lev'thas-Klinge, Proviantbeutel, Trinkflasche, typische erasumische Kleidung, 3 Anwendungen Heilkräuter, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: ein Su'Lithu

Kopfgeldjäger

Die auch 'Brajanspilger' genannten Kopfgeldjäger verdingen sind für gewöhnlich als freischaffende Söldner und Jäger, die allein und auf eigenen Rechnung ihrer Beute nachstellen, mit dem Steckbrief in der Tasche und dem Gedanken an die Fangprämie im Kopf. Das Schicksal ihrer Beute ist ihnen gleich – Hauptsache, die Prämie stimmt. Dass manch ein Kopfgeldjäger dennoch eine sehr persönlich gefärbte Auswahl der Beute trifft, steht auf einem anderen Blatt.

Etwas angesehener als der gewöhnliche Kopfgeldjäger ist der Rechtswahrer, der nicht mehr auf eigene Rechnung, sondern im Auftrag unterwegs ist, um entlaufene Sklaven oder säumige Schuldner einzufangen. Dies bringt zwar meist geringere, dafür aber regelmäßigere Fangprämien mit sich. Ebenso werden Rechtswahrer auch gerne zur Herbeischaffung von verurteilten Kleingaunern angeheuert, um diese maßregeln zu können (siehe dazu auch das imperiale Rechtssystem auf Seite 30). In den verlorenen Horasiaten sind die von den örtlichen Polikratien und Despoten angestellten Rechtswahrer oftmals die einzige Garantie für Recht und Ordnung.

Kopfgeldjäger (GP nach Variante)
Voraussetzungen: MU 12, IN 12, KO 12
Start-SO: 5
Kampf: Bela +4, Dolche *oder* Speere *oder* Stäbe +2, Hiebwaffen *oder* Säbel +4, Raufen *oder* Ringen +4, Wurfbeile +2
Körper: Athletik +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +3
Natur: Fährtensuchen +3, Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +1, Rechnen +1, Rechtskunde +2
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, eine Fremdsprache +3, Imperiale Lautzeichen +2
Handwerk: Abrichten +3, Boote Fahren +2, Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +3
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: Gossenstil, Wuchtschlag, Betäubungsschlag
Empfohlene Vor- und Nachteile: Goldgier, Jagdfieber
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Behäbig
Ausrüstung: zwei Nahkampfwaffen bis 1W+4 TP, Bela, Tuchrüstung, kulturtypische Kleidung, Steckbriefe, Fesselseil, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: ausgebildeter Bluthund oder eigenes Reittier

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Kopfgeldjäger (5 GP): Schlösser Knacken +3

Rechtswahrer (10 GP): weitere Voraussetzungen: Imperiale Kultur, KL 11; SO: +1; +1 AuP; Etikette +1, Überzeugen +2; Rechnen +2, Rechtskunde +3; Imperiale Lautzeichen +3; Fahrzeug Lenken +1; Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: Hammerfaust *oder* Söldnerstil *anstatt* Gossenstil

Leibwächter

Reichtum und Macht gehen immer einher mit Gefahren für Leib und Leben, und je mehr man von dem einen oder anderen besitzt, desto größer ist auch die Zahl der Feinde und Neider. Die wenigen Gardisten reichen bei weitem nicht aus, den Schutz eines jeden zu gewährleisten, und wer über die nötigen finanziellen Mittel verfügt, umgibt sich aus diesem Grunde mit Leibwächtern. Dies sind jedoch oftmals übelste Schlagetots oder Söldner, die schon eher zu einer Privatarmee gereichen würden und sich oftmals auch entsprechend benehmen – was je nach Stand ihres Herrn für diesen zur regelrechten Peinlichkeit geraten kann. Dazu ist es um deren Loyalität auch nicht immer zum Besten bestellt.

Ausgesuchte Leibgardisten hingegen sind oftmals besser ausgebildet und zudem mit dem Leben der gehobenen Kreise vertraut. Ein Leibgardist versteht sich auch in der gehobenen Gesellschaft gleichwohl angemessen wie unauffällig zu bewegen, ohne seine Herrschaft bloßzustellen oder den Überblick zu verlieren. Durch lange Dienstjahre, zum Teil sogar über Generationen hinweg, ist ein Leibgardist seiner Herrschaft meist unverbrüchlich verbunden und ein loyaler Gefolgsmann.

Leibwächter (GP nach Variante)
Voraussetzungen: MU 13, IN 12, GE 13
Start-SO: 5
Automatische Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt
Kampf: Bela +1, Dolche +4, Hiebwaffen +2, Raufen *oder* Ringen +4, das andere +3, Säbel *oder* Stäbe +4, Wurfmesser +2
Körper: Akrobatik +1, Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +3
Natur: Orientierung +2
Wissen: Kriegskunst +1, Magiekunde +1, Rechtskunde +2
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch, Gemein-Imperial +4
Handwerk: Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +3
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Todesstoß, Betäubungsschlag
Empfohlene Vor- und Nachteile: Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Tollpatsch, Weltfremd
Ausrüstung: Doros oder Spathu oder Friedensstifter, Dolch, Tuchrüstung, kulturtypische Kleidung, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Varianten (eine dieser Varianten muss gewählt werden):

Beschützer (6 GP): Hiebwaffen +1; Zechen +1; Gassenwissen +1; Schlösser Knacken +1,

Leibgardist (8 GP): weitere Voraussetzungen: IN 13, KL 11; SO +1; anstelle von Säbel *oder* Stäbe *auch* Schwerter möglich; Tanzen +1; Etikette +1; Kriegskunst +1, Magiekunde +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1; Gemein-Imperial +2, Hiero-Imperial +6, Schrift der Muttersprache +3; weitere Ausrüstung: ein Satz gute Kleidung, Lederrüstung anstelle Tuchrüstung

Schläger

In den untersten Schichten der imperialen Gesellschaft bedienen sich zwielichtige Elemente oftmals einfacher Schläger, die für die Durchsetzung ihrer Interessen sorgen. Die Grenzen zum gedungenen Mörder (nicht aber zum professionellen Meuchler) sind dabei zuweilen fließend.

Schläger (2 GP)
Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KK 13, KO 11
Start-SO: 3
Modifikationen: +3 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Verbindungen im Wert von 20 Punkten, Goldgier 5
Kampf: Bastardstäbe +1, Dolche +5, Hiebwaffen +5, Raufen *oder* Ringen +4, das andere +3, Wurfmesser +2
Körper: Körperbeherrschung +1, Schleichen +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +3
Gesellschaft: Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +2, Sich Verkleiden +1, Überreden +2
Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2
Wissen: Sagen/Legenden +1

Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch +6, Fremdsprache +4
Handwerk: Abrichten +2, Falschspiel +1, Heilkunde Wunden +2, Schlösser Knacken +2
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeit: Betäubungsschlag
Empfohlene Vor-/Nachteile: Blutrausch, Gerechtigkeitswahn, Eisern, Rachsucht
Ungeeignete Vor-/Nachteile: Prinzipientreue, Gebildet
Ausrüstung: Dolch oder Kurzschwert, Friedensstifter, kulturtypische einfache Kleidung, Schnapsflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Sklavenjäger

Dem Grunde nach unterscheidet sich ein Sklavenjäger nur dadurch von einem Kopfgeldjäger, dass er seine Beute wahllos jagt. Die Gefahr, auf diesem Wege in die Sklaverei zu geraten, ist auf dem myranischen Kontinent nicht gerade gering, so dass dieser Berufsstand einer der verhasstesten überhaupt ist.

Sklavenjäger (4 GP)
Voraussetzungen: MU 12, IN 12, KO 12, KK 11
Start-SO: 4
Kampf: Bastardstäbe *oder* Stäbe +3, Bela *oder* Blasrohr *oder* Bogen +4, Dolche +3, Hiebwaffen *oder* Säbel +4, Peitsche +2, Wurfmesser +2
Körper: Klettern +2, Reiten +1, Schleichen +2, Sinnenschärfe +2, Zechen +3
Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +2, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +1, Kriegskunst +1, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial *oder* Myranisch +5, eine Fremdsprache +4, eine weitere +3
Handwerk: Boote Fahren *oder* Eissegler Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +3, Handel +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Schneidern +1
Sonderfertigkeiten: Geländekunde nach Wahl, Betäubungsschlag
Empfohlene Vor- und Nachteile: Goldgier, Jagdfieber
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: Bela oder Netz, Kampfstab oder Kentema, kulturtypische Kleidung, Betäubungsgift, Fesselseil, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental
Besonderer Besitz: ausgebildeter Bluthund oder eigenes Reittier

Sturmkrieger

Sturmkrieger nennt man diejenigen Ashariel, die ihre Bestätigung im Kampf suchen. Ein auserkorener Gegner wird dazu durchaus so lange verfolgt, bis sich der Sturmkrieger mit ihm messen und an ihm wachsen kann.

Sturmkrieger (8 GP)
Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 11, nur Rasse Ashariel
Start-SO: 5
Modifikationen: +4 LeP, +7 AuP
Kampf: Dolche +3, Hiebwaffen +2, Infanteriewaffen +4, Raufen +5, Speere +3, Wurfspeere +5
Körper: Athletik +2, Freies Fliegen +3, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +3, Stimmen Imitieren +1
Gesellschaft: Betören +1, Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3
Wissen: Kriegskunst +1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: –
Handwerk: Abrichten +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Sturzflugangriff, Rüstungsgewöhnung I
Empfohlene Vor- und Nachteile: Kampfrausch, Kräfteschub/Talentschub
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: Ashariel-Lanze, Unterarmklingen, Lederpanzer, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Täuscher

Das Leben gerade in den oberen Schichten der Gesellschaft ist alles andere als ungefährlich – Verrat und Intrige bedrohen oft genug nicht nur das Eigentum und Ansehen, sondern auch das eigene Leben. Wen wundert es da, dass mancher Optimat, Honorat oder gar einflussreicher Bürger und Cirkelpatron einen Doppelgänger einsetzt, der seinem eigenen Äußeren annähernd wie ein Zwilling gleicht, um sich selbst aus der Gefahrenzone zu begeben und die Gegner zu verwirren. Ein solcher Täuscher ist den gleichen Gefahren ausgesetzt wie sein Herr, und gerade darum muss er sich zu wehren verstehen, will er nicht sinnlos dahingemeuchelt werden. Ebenso muss er sich auf dem Parkett der Obrigkeit ebenso zu bewegen wie auch zu benehmen wissen, wenn er nicht auffallen und sich so selbst verraten will. Ein schweres Leben steht einem Täuscher bevor, dessen Vorbild den Rachedurst eines Hauses auf sich gezogen hat – schließlich ist er der gleichen Verfolgung ausgesetzt. Zuweilen mag es sich zutragen, dass ein Täuscher sich selbst zum Herrn aufgeschwungen hat, schließlich aufgeflogen ist– sei es durch Mord oder auch nur, um sich selbst zu bereichern – und nun selbst gejagt wird.

Täuscher (8 GP)
Voraussetzungen: MU 12, CH 11, KL 11, IN 13, KO 11
Start-SO: 7
Automatische Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Kampf: Bastardstäbe *oder* Fechtwaffen *oder* Hiebwaffen *oder* Säbel *oder* Schwerter +3, Dolche +4, Raufen +6, Ringen +3, Wurfmesser +3
Körper: Gaukeleien +1, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +4, Singen +1, Sinnenschärfe +2, Stimmen Imitieren +3, Tanzen +1, Zechen +3
Gesellschaft: Betören +1, Etikette +4 Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +4 Schauspielerei +5, Sich verkleiden V5, Überreden +3, Überzeugen +1
Natur: Orientierung +2
Wissen: Geschichtswissen +1, Heraldik +1, Philosophie +1, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2
Sprachen/Schriften: Zweitsprache Myranisch *oder* Gemein-Imperial, zwei Fremdsprachen je +5
Handwerk: Falschspiel +1, Handel +1
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Schnelle Heilung, Schwer zu verzaubern, Wahnvorstellungen, Einbildungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Eingeschränkter Sinn, Vergesslichkeit
Ausrüstung: mehrere Sätze Kleidung, Faust-Bela, Phugion, Schminke und Maske, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Argental
Besonderer Besitz: eine technomantische Waffe

Untersee-Krieger

Untersee-Krieger sind gewissermaßen das Pendant zu den Stammeskriegern der Landbewohner. Sie sind die Verteidiger ihrer Siedlungen gegen Eindringlinge und sonstige Gefahren.

Untersee-Krieger (10 GP)
Voraussetzungen: MU 13, KK 11, KO 13, GE 12, Aquatisches Lebewesen
Start-SO: 4
Modifikationen: +3 LeP, +4 AuP
Kampf: Bela +5, Dolche +6, Ringen +5, Speere +6, Wurfspeere +4
Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +6, Sich Verstecken +2
Gesellschaft: –
Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2
Wissen: Anatomie +1, Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +3, Pflanzenkunde +3, Rechnen +1, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +4
Sprachen/Schriften: –
Handwerk: Abrichten +3, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Kampf im Wasser
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: Thalassisch
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: Fischforke, Harpune oder Netz, Risso-Kriegsdolch, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Argental
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Magische Professionen

Zu diesem Berufsfeld zählen alle Professionen, die in irgendeiner Weise eine magische Begabung erfordern. Dies sind zuvorderst natürlich die Magier der einzelnen Optimatenhäuser, aber auch die Animisten, Technomanten und magiebegabten Alchimisten sowie die eher intuitiv zaubernden Magiedilettanten. (Diese Professionen stellen wir Ihnen in ihrer Gesamtheit in einer Folgepublikation ausführlich dar.) Allerdings wäre ein Fantasy-Spiel ohne Magie nur halb so interessant, weshalb wir Ihnen vorab eine Hand voll magiebegabter Charaktere präsentieren. Einzelheiten zu den einzelnen magischen Professionen finden Sie ebenso wie die Grundlagen der Zauberei im Kapitel **Myranische Magie** ab Seite 236.

Einzelheiten zur Darstellung der einzelnen Magierprofessionen entnehmen Sie bitte den Beschreibungen der jeweiligen Häuser ab Seite 22.

Magier des Hauses Alantinos

Die Alantinos sind vollendete Hochstapler und Betrüger, in eben jenem Bereich liegen oft auch ihre magischen Stärken.

Alantinos-Magier (21 GP)
Voraussetzungen: GE 11, FF 12, KL 12, CH 11; Kulturaufsatz Alantinos-Optimat
Start-SO: 8
Modifikationen: Luft +3, Humus +1, Balburri +2, Ashabel +1, Xetobal +1; Beseele +1, Verhülle +1; kann eine der genannten Quellen und eine der genannten Instruktionen um eine Spalte erleichtert steigern
Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer
Kampf: Dolche +2, Raufen *oder* Ringen +2, Stäbe +1
Körper: Gaukeleien +1, Reiten +2, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +3, Menschenkenntnis +2, Schriftlicher Ausdruck +1
Natur: –
Wissen: Brettspiel +2, Geographie +1, Geschichte +3, Heraldik +3, Magiekunde +3, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Schätzen +3, Staatskunst +2
Sprachen/Schriften: –
Handwerk: Handel +2, Heilkunde Gift +1, Malen/Zeichnen +1
Zauberfertigkeiten: Luft +6, Humus +3, Wasser +1, Balburri +4, Ashabel +2, Xetobal +2, Baalian +1; insgesamt 18 Punkte auf bis zu 7 Instruktionen, davon keine mehr als +6; Ritualkenntnis (Optimaten: Haus Alantinos) +3 (aus Vollzauberer)
Sonderfertigkeiten: 1. bis 3. Stabzauber des Hauses Alantinos
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: zwei Sätze teure oder ein Satz Luxuskleidung, extrem aufwendiger Magier-Calar des Hauses Alantinos, Zauberstab (belegt mit den ersten drei Stabzaubern), Stirnreif, Mitra, Phugion, mit Edelmetall beschlagene lederne Umhängetasche inklusive Schreibzeug und Skripten (häufig Klatsch aller Art, Personenregister etc.), Empfehlungsschreiben des Mentors, Maniküre- und Schminkausstattung, weitere Ausrüstung und Schmuck im Wert von 4 Aureal
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Magier des Hauses Kouramnion

Bodenständig und vom Pioniergeist des ersten Imperiums erfüllt, gelten die Kouramnion mittlerweile beinahe mit ihren Ansichten als ein wenig aus der Mode gekommen, zumal sie das Leben auf den ländlichen Domänen dem orgiastischen Gehabe der Städter oftmals vorziehen. So sind sie zwar volksnäher als die meisten anderen Häuser, was jedoch lediglich für ihre Präsenz, aber nicht unbedingt auch den Umgang mit dem 'Pöbel' gilt.

Kouramnion-Magier (26 GP)
Voraussetzungen: KL 12, GE 11, CH 11, KO 12; Kulturaufsatz Kouramnion-Optimat
Start-SO: 8
Modifikationen: Feuer +1, Wasser +1, Erz +2, Humus +2, Ashabel +1, Balanthadis +1, Undhabal +1; Banne +1; kann eine der genannten elementaren Quellen um eine Spalte erleichtert steigern
Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer
Kampf: Dolche *oder* Säbel +1, Hiebwaffen +2, Raufen +2, Ringen +2
Körper: Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +1, Menschenkenntnis +2, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +1
Natur: Orientierung +1
Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +3, Philosophie +2, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Staatskunst +1, Sternkunde +3, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: –
Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Malen/Zeichnen +4
Zauberfertigkeiten: Feuer +3, Wasser +3, Erz +5, Luft +1, Humus +5, Eis +1, Ashabel +2, Balathandis +2, Undhabal +2; insgesamt 18 Punkte auf bis zu 7 Instruktionen, davon keine mehr als +6; Ritualkenntnis (Optimaten: Haus Kouramnion) +3 (aus Vollzauberer)
Sonderfertigkeiten: 1. bis 3. Stabzauber des Hauses Kouramnion
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: zwei Sätze verbreitete und robuste Kleidung, Magier-Calar des Hauses Kouramnion, Zauberstab (belegt mit den ersten drei Stabzaubern), Rituldolch, Stirnband, Phugion oder Machira, lederne Umhängetasche mit Schreibzeug und Skripten, Empfehlungsschreiben des Mentors, Gürtel mit allerlei Taschen, Arbeitsmesser oder leichtes Beil, Proviantbeutel, Trinkflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 4 Aureal
Besonderer Besitz: eigenes Reit- oder Packtier (Esel, Maultier oder Hurda)

Magier des Hauses Tharamnos

Die Tharamnos sind *der* Magieradel schlechthin, und in den Reihen ihres Hauses findet man ausschließlich Magier, alle nicht oder nur gering magisch begabten Abkömmlinge werden zu Honoraten herabgestuft. Insofern ist ihnen eine gewisse Arroganz und Überheblichkeit zu Eigen, zumal sie sich als einziges Haus ernsthaft mit der magischen Kraft an sich befassen.

Tharamnos-Magier (22 GP)
Voraussetzungen: KL 13, IN 13, CH 12, MU 11; Kulturaufsatz Tharamnos-Optimat
Start-SO: 8
Modifikationen: Kraft +3, Ashabel +1, Belyabel +3; Banne +1, Kontrolliere +1, Untersuche +1; kann Belyabel und Untersuche um zwei Spalten erleichtert steigern
Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer; Prinzipientreue, Vorurteile (gegen Nichtmagier) 8
Kampf: Dolche +1, Raufen *oder* Ringen +2
Körper: Reiten +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +2, Überzeugen +1
Natur: Orientierung +1
Wissen: Brettspiel +2, Geographie +2, Geschichte +1, Götter/Kulte +2, Heraldik +1, Magiekunde +3, Mechanik +2, Philosophie +2, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Staatskunst +2, Sternkunde +5, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: –
Handwerk: Alchimie +4, Heilkunde Gift +2, Wilkunde Wunden +1, Malen/Zeichnen +2
Zauberfertigkeiten: Feuer +2, Erz +4, Eis +2, Kraft +4, Balburri +2, Ashabel +3, Balathandis +3, Belyabel +4; insgesamt 18 Punkte auf bis zu 7 Instruktionen, davon keine mehr als +6; Ritualkenntnis (Optimaten: Haus Tharamnos) +3 (aus Vollzauberer)
Sonderfertigkeiten: 1. bis 3. Stabzauber des Hauses Tharamnos
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: ein Satz teure und stilvolle Kleidung, Magier-Calar des Hauses Kouramnion, Zauberstab (belegt mit den ersten drei Stabzaubern), weiße Eleven-Triopta aus Leder, verzierter Phugion, lederne Umhängetasche mit Schreibzeug und Skripten, Empfehlungsschreiben des Mentors, Gürtel mit einigen Taschen, weitere Ausrüstung im Wert von 7 Aureal
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Zauberpriesterin des Hauses Icemna

Eine Magierin des heilenden Weges der Tochter ist zugleich eine Priesterin der hauptsächlich auf Era'-Sumu verehrten Göttin Satu. Als solche ist sie bestrebt, das Leben zu schützen und wird – wie die meisten ihrer Schwestern – als Ziel ihres Weges irgendwann ihre Zauberkraft der Göttin opfern (und im Gegenzug die karmalen Fähigkeiten einer Geweihten erhalten).

Zauberpriesterin der Satu (25 GP; zeitaufwendig)
Voraussetzungen: KL 12, IN 13, CH 12, FF 12; Kulturaufsatz Icemna-Optimatin; nur Frauen
Start-SO: 8
Modifikationen: Humus +3, Balburri +2, Ashabel +2; Beseele +1, Heile +1; kann Humus und Ashabel um eine Spalte erleichtert steigern
Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer; Arroganz +1, Moralkodex (Satu-Kult)
Kampf: Dolche +1, Raufen +2, Ringen +2, Stäbe +2
Körper: Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2
Gesellschaft: Lehren +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +2, Überzeugen +2
Natur: –
Wissen: Anatomie +3, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2
Sprachen/Schriften: –
Handwerk: Abrichten +3, Ackerbau +1, alle Heilkunde-Talente +4, Holzbearbeitung +1, Kochen +3, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +3, Schneidern +2, Viehzucht +1
Zauberfertigkeiten: Humus +6, Balburri +4, Ashabel +4, Belyabel +2, insgesamt 8 Punkte auf weitere 3 Quellen, davon keine mehr als +3; Heile +6, insgesamt 12 Punkte auf bis zu 6 weitere Instruktionen, davon keine mehr als +4; Ritualkenntnis (Optimaten: Haus Icemna) +3 (aus Vollzauberer)
Sonderfertigkeiten: 3 beliebige Stabzauber des Hauses Icemna (weiblicher Zweig) bis zum Gesamtwert von maximal 600 AP, Akoluth (Satu-Kult), Liturgiekenntnis (Satu-Kult) +3 (aus Akoluth)
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: einfache Kleidung, Priesterinnentracht, Su'Run, Su'Arka, Umhängetasche, kleiner Kessel, Teeschalen, diverse Tees und Heilkräuter, kleines Messer, Trinkschlauch, Schreibzeug, verschiedene Skripten, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Aureal
Besonderer Besitz: nicht wählbar

BaLoa – die amaunischen Animisten

Der gesamte Stand der Animisten aller Völker geht letztlich auf die amaunischen BaLoa zurück. Animisten zaubern anders als Magier nicht mittels Zauberei durch die Herbeirufung und Kontrolle der magischen Mächte, sondern nehmen Geister in ihrem eigenen Körper auf, deren Fähigkeiten sie sich dann zunutze machen.



BaLoa (10 GP; zeitaufwendig)
Voraussetzungen: MU 13, IN 13, KO 13
Start-SO: 5
Modifikationen: +3 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Halbzauberer
Kampf: Dolche, Hiebwaffen, Säbel *oder* Speere +3, Stäbe +2, Raufen +3, Ringen +3
Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +4, Tanzen +3
Gesellschaft: Lehren +1, Menschenkenntnis +3, Überreden +1, Überzeugen +1
Natur: Orientierung +1
Wissen: Götter/Kulte +3, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +2, Philosophie +2, Sagen/Legenden +3, Schätzen +1, Sternkunde +2, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: Hiero-Amaunal +6
Handwerk: Alchimie +4, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheit +2, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kochen +3, Malen/Zeichnen +4
Zauberfertigkeiten: insgesamt 24 Punkte auf bis zu 8 Quellen, davon maximal eine +6, alle anderen maximal +5 (nur elementare und stellare Quellen; nicht Eis, Undhabal, Baal-Urgol, Belyabel); Inspiration +6; Ritualkenntnis (Animisten: BaLoa) +3 (aus Halbzauberer)
Sonderfertigkeiten: Exorzismus, Opferblut
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Leitquelle
Empfohlene Vor- und Nachteile: –
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung: Mit allerlei Zaubersymbolen bemalte und behangene Weste, beschnitzter (Kampf-)Stab, Räuchergefäß und Rauchwerk, kleiner, mit Runen verzierter Stab für Bodenzeichnungen, Umhängebeutel
Besonderer Besitz: nicht wählbar

Priesterliche Professionen

Dieses Berufsspektrum umfasst derart viele Ausrichtungen und Ansichten, dass sie hier nur schwer in dem notwendigen Umfang dargestellt werden können.

Die priesterlichen Professionen und ihre Kulte sowie deren regeltechnische Umsetzung werden wir daher in einer Folgepublikation vorstellen. Die Spielwerte der bislang bereits spielbar gewesenen myranischen Priester werden wir Ihnen sobald wie möglich über unsere Homepage (www.fanpro.com) vorab zur Verfügung stellen.

Eigene Rassen, Kulturen und Professionen

Es ist möglich, eigene Professionen, aber auch Rassen und Kulturen zu erfinden, auch wenn diese dann auf Ihre Spielrunde beschränkt sein werden. Dafür gelten folgende Regeln (die Sie ausführlich in **AH 127** bzw. dem 2006 erscheinenden allgemeinen Generierungsband finden):

- Jeder Bonuspunkt auf eine Eigenschaft kostet 20 VP (Verrechnungspunkte; diese dienen lediglich dem Zweck der Erstellung eigener Rassen, Kulturen und Professionen und sind ansonsten nicht spielrelevant). Für Abzüge gelten die jeweiligen negativen Werte entsprechend.
- Jeder Punkt minimaler Sozialstatus kostet 5 VP; jede Profession muss einen Mindest-SO haben. Jeder Punkt Bonus auf den SO kostet ebenfalls 5 VP.
- Jeder zusätzliche LeP kostet 9 VP, ebenso jeder Punkt MR. Jeder AU-Punkt kostet 3 VP. Bonuspunkte auf AE und KE (Karmaenergie der Geweihten) schlägt mit 6 VP je Punkt zu Buche, jeder Punkt INI-Erhöhung (die jedoch sehr selten sind) mit 5 VP. Für Abzüge gelten die jeweiligen negativen Werte entsprechend.
- Vorteile und Nachteile kosten oder erbringen VP in Höhe des Dreifachen ihres jeweiligen GP-Werts.
- Sonderfertigkeiten werden mit einem Zehntel der Kosten berechnet, die sie bei späterem Erwerb in AP kosten würden; für verbilligte Sonderfertigkeiten (also Lernerleichterungen durch Halbierung der AP-Kosten) ist 1/25 der AP zu berücksichtigen.
- Jedes Talent, das kein Basistalent ist, verursacht Aktivierungskosten in Höhe des Aktivierungsfaktors der SKT für die jeweilige Talentgruppe. Jede Erhöhung eines Talentwertes kostet TaW x Aktivierungsfaktor VP. Lernerleichterungen und Erschwernisse durch Begabungen und Unfähigkeiten bleiben dabei generell unberücksichtigt.
- Jeder negative Talentpunkt fällt mit –5 VP ins Gewicht, unabhängig von seiner Kategorie.
- Die Muttersprache zu aktivieren (auf einem TaW von KL –2), ist immer kostenfrei, die Aktivierung einer Zweitsprache (auf KL –4) kostet pauschal 7 VP.
- Jede Kultur erhält die passende Kulturkenntnis kostenfrei.
- Generelle Boni im Profil einer magischen Profession kosten 7 VP je Quelle oder Instruktion (dies ist nur für Professionen mit dem Vorteil Vollzauberer zulässig), eine Steigerungserleichterung für diese Zauberfertigkeiten ist mit 3 VP zu veranschlagen (und ist auch für Halbzauberer, allerdings beschränkt auf Quellen, zulässig).
- Die Festlegung der Start-ZfW für Quellen und Instruktionen erfolgt mit 5 VP je Punkt, Matrizen werden mit 1 VP je Punkt Lernschwierigkeit berücksichtigt.

Die so ermittelten Gesamt-VP werden addiert. Von dieser Summe ziehen Sie nun 85 VP bei Rassen, 75 VP bei Kulturen und 250 VP bei Professionen ab. Des Weiteren werden weitere 120 beziehungsweise 100 VP abgezogen, wenn die Schöpfung den Vorteil Vollzauberer beziehungsweise Halbzauberer enthält. Dieses Ergebnis wird durch 10 geteilt und normal gerundet; der so ermittelte Wert ergibt die GP der neu geschaffen Rasse, Kultur oder Profession. Ein solcher GP-Wert muss immer mindestens 0 GP betragen und sollte 20 möglichst nicht übersteigen.

Vorteile und Nachteile

Im Folgenden sind all jene Vor- und Nachteile genannt, die sich nicht im Band **Aventurische Helden** finden, die aber für myranische Helden interessant sind, dazu solche, die ausschließlich myranischen Rassen und Kulturen offen stehen. Ebenfalls hier aufgelistet sind Besonderheiten, die bei der Umsetzung bestimmter aventurischer Vorteile auf Myranor beachtet werden müssen.

Vorteile

Abishant (15 GP*, Gabe, Startwert 3, Probe KL/IN/CH): Diese Gabe ermöglicht es dem Abishant-Sprecher, sich für den Zeitraum einer Viertelstunde auch mit Wesen zu unterhalten, die eine andere Sprache als der Abishai sprechen und keine der Sprachen des Abishant-Sprechers verstehen. Die übrig behaltenen Talentpunkte aus der Abishant-Probe geben an, welche 'Qualität' die Sprache hat, die das Gegenüber versteht. Eine Abishant-Probe erzeugt immer einen Punkt Erschöpfung. Sollen gleichzeitig mehrere Personen angesprochen werden, so kostet dies 1W6 Punkte Erschöpfung.

Allgemeinbildung (1–10 GP, nur für Neristu): Über die Reinkarnation bewahrt sich eine neristische Seele einen Teil des in den vorhergehenden Leben gesammelten Wissens. Für je 1 GP kann ein Neristu zwei beliebige Handwerks- oder Wissenstalente (auch Spezial- oder Berufstalente) zur Hälfte der üblichen Kosten auf den Wert 1 anheben, womit sie auch aktiviert werden (und folglich keine Aktivierungskosten anfallen). Diese Allgemeinbildung kann höchstens 20 Talente umfassen, zur weiteren Steigerung sind nach wie vor Spezialisten und Lehrmeister vonnöten.

Altersresistenz (3 GP): Ein altersresistenter Held ist (im natürlichen Rahmen) immun gegen die Auswirkungen hohen Alters. Das kann entweder bedeuten, dass er ab einem gewissen Zeitpunkt wesentlich langsamer altert, oder aber, dass er die üblichen Altersgebrechen (körperlicher und geistiger Art) nicht erleidet. Ein altersresistenter Mensch sollte schon einen Grund für dieses 'Wunder' haben.

Aquatisches Lebewesen (5 GP*): Aquatische Lebewesen, das heißt solche, deren eigentliche Heimat die See (oder der Grund von Flüssen) ist und die nur selten an Land kommen, haben eine Anzahl von Vor- und Nachteilen: Zunächst einmal können sie sowohl im Wasser als auch an Land atmen, auch wenn ihnen letzteres weniger angenehm ist. Ihr *Schwimmen*-TaW wird nur für besondere Manöver wie Tieftauchen oder Langstreckenschwimmen benutzt (und entspricht dann quasi dem *Athletik*-Wert der Landbewohner). Sie benötigen an Land auf jeden Fall Wasser in größeren Mengen zum Überleben (etwa fünf Liter Flüssigkeit pro Tag), zusätzlich müssen sie zur nächtlichen Regeneration und/oder zur Wundheilung komplett ins Wasser eintauchen. Trockene Hitze fügt ihnen Schaden zu (mindestens 1W+2 SP pro Tag), Feuer hat gegen Aquatische Lebewesen die doppelte Schadenswirkung. Mit diesem Vorteil ist automatisch die Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf* verbunden.

Aurakonjunktion (Z; 15 GP): Der Zauberer hat durch sein Blut eine besonders gute Verbindung zu den daimonischen, elementaren oder stellaren Mächten. Die Proben bei improvisierten Invokationen dieser Kräfte sind für den Charakter um 3 Punkte erleichtert, sie kosten 10 % der benötigten AsP weniger. Bei der Verwendung von Matrizen sind die Proben immer noch um 1 Punkt erleichtert. Ein magisch begabter Held kann nur *eine* Aurakonjunktion (dämonisch *oder* elementar *oder* stellar) wählen.

Ausrüstungsvorteil (1 GP pro SO Aureal): Ein GP Ausrüstungsvorteil bringt dem Helden zusätzliche Aureal entsprechend seinm Sozialstatus zum Erwerb zusätzlicher oder besserer Ausrüstung (nicht jedoch als Handgeld). Eine erweiterte Variante dieses Vorteils ist der *Besondere Besitz*; beide Formen können miteinander kombiniert werden. Es dürfen nicht mehr GP in Ausrüstungsvorteil investiert werden, als der SO des Helden beträgt.

Begabung für [Instruktion] (Z; 3 GP): Der Charakter hat ein besonderes Talent im Umgang mit einer bestimmten elementaren, stellaren oder daimonischen Instruktion. Erlernen und Steigern dieser Instruktion ist um eine Kategorie erleichtert, was bedeutet, dass diese Instruktion um eine Spalte erleichtert gesteigert werden kann, wobei geringere Lernkosten als in Spalte A nicht möglich sind. Zu Spielbeginn erhält der Held einen zusätzlichen

Punkt in der gewählten Zauberfertigkeit. Dieser Vorteil kann maximal drei Mal erworben werden, jedoch nur einmal pro Instruktion. Der ZfW, der mit einer Begabung erreicht werden kann, beträgt als Maximum den Wert der entsprechenden Eigenschaft (abhängig von der magischen Profession) +5.

Begabung für [Quelle] (ZH; 5 GP): Der Held hat ein besonderes Gespür für eine bestimmte elementare, stellare oder daimonische Quelle. Das Erlernen und die Steigerung dieser speziellen Quelle ist um eine Kategorie erleichtert: Es gilt die jeweils leichtere (linke) Spalte der Steigerungskosten, wobei geringere Lernkosten als in Spalte A nicht möglich sind. Zu Spielbeginn erhält der Held einen zusätzlichen Punkt in der gewählten Zauberfertigkeit. Dieser Vorteil kann mehrfach erworben werden, jedoch nur einmal pro Quelle. Besitzt der Held jedoch außerdem den Vorteil einer elementaren / stellaren / daimonischen Aurakonjunktion, kann sich die Begabung für [Quelle] nur auf eine Quelle der gewählten Aurakonjunktion beziehen. Der ZfW, der mit einer Begabung erreicht werden kann, beträgt als Maximum den Wert der entsprechenden Eigenschaft (abhängig von der Domäne) +5.

Begabung für [Domäne] (ZH; 18–24 GP je nach Domäne): Der Held hat ein besonderes Händchen im Umgang mit den Quellen einer bestimmten Domäne (elementar, stellar oder daimonisch) und kann diese Quellen um eine Spalte erleichtert steigern, wobei geringere Lernkosten als in Spalte A nicht möglich sind. Eine Begabung für die elementare Domäne kostet 18 GP, für die stellare Domäne 21 GP und für die daimonische Domäne 24 GP. Der ZfW, der mit einer Begabung erreicht werden kann, beträgt als Maximum den Wert der entsprechenden Eigenschaft (abhängig von der Domäne) +5.
Ein Held kann nur in einer Domäne begabt sein (und darf somit auch daneben keine weitere Begabung für einzelne Quellen anderer Domänen haben). Sofern der Held auch über eine Aurakonjunktion verfügt, kann sich die Begabung nur auf die Domäne dieser Konjunktion beziehen; allerdings kostet dieser Vorteil dann lediglich zwei Drittel der vorgenannten GP.

Begabung für [Talent]/[Talentgruppe] (GP-Kosten nach Talent/Talentgruppe): Der Held ist für ein bestimmtes Talent oder eine ganze Talentgruppe besonders begabt; zum Aktivieren oder Steigern des speziellen Talents oder eines Talents der gewählten Kategorie muss er weniger Abenteuerpunkte investieren als andere Helden. Es gilt jeweils die billigere (linke) Kostenspalte. Bei der Begabung für ein einzelnes Talent erhält der Held für das jeweilige Talent zu Spielbeginn einen zusätzlichen Talentpunkt.
Die GP-Kosten hängen von der Art des jeweiligen Talents ab. In den Kategorie *Kampf* und *Körperliche Talente* müssen **6 GP für ein einzelnes Talent** und **30 GP für die gesamte Gruppe** aufgewandt werden (mit Ausnahme der Talente *Schwimmen, Sich Verstecken, Singen, Tanzen* und *Zechen*); für die Talente der anderen Kategorien (und die oben genannten Ausnahmen) liegen die Kosten jeweils bei 4 GP beziehungsweise 20 GP. Der TaW, der mit einer Begabung erreicht werden kann, beträgt als Maximum [höchste beteiligte Eigenschaft]+5.
Die Begabung für ein einzelnes Talent kann nur jeweils einmal pro Held erworben werden und ist nicht mit Begabung für [Talentgruppe] in der gleichen Kategorie kombinierbar, weiterhin ist in der gewählten Talentgruppe keine Unfähigkeit möglich. Eine Begabung für eine einzelne Sprache oder Schrift gibt es nicht; siehe jedoch den Vorteil *Sprachgefühl*. Die Steigerungserleichterung einer Begabung für Talente oder Talentgruppen ist nicht kumulativ mit Steigerungserleichterungen aus anderen Vorteilen, Sonderfertigkeiten oder Professions-Boni. Es gilt in solchen Fällen die jeweils größte Steigerungserleichterung.

Breitgefächerte Bildung (7 GP + Professionskosten): Ein Held mit diesem Vorteil hat nicht nur eine Profession hinter sich gebracht, sondern bereits deren zwei, und er verfügt daher über einiges an Lebenserfahrung. Ein solcher Held hat ein um 6 Jahre höheres Einstiegsalter als andere Helden.
✤ Er erhält die Hälfte der bei der zweiten Profession genannten Boni auf LE, AU, MR und INI und den vollen Umfang der Automatischen Vor- und Nachteile. Werden dadurch ein Vor- oder Nachteil doppelt vergeben, gelten die Regeln von Seite 107f.
✤ Er erhält eine Summe von [GP der zweiten Profession plus 7] mal 50 Talent-GP, die er nach den Regeln aus Punkt 7 der Heldenerschaffung (siehe S. 110f.) zur Aktivierung und Steigerung all jener Talente (und Gaben) einsetzen darf, die im Profil der zweiten Profession aufgeführt sind. Er darf diese Talente – ausgehend von seinem bisherigen, aus Rasse, Kultur und Profession bestimmten Talentwert – um maximal so viele Punkte verbessern, wie im Profil der zweiten Profession genannt ist. Neben den (durch seine beiden Professionen, durch Kultur und Rasse) aktivierten Talenten darf er weitere 8 Talente (anstatt 5) aktivieren.
✤ Er darf von den Punkten ebenfalls die bei der zweiten Profession genannten Sonderfertigkeiten erwerben, wobei er für die genannten Sonderfertigkeiten nur die Hälfte des Listenpreises zahlt. Erwirbt er die genannten SF nicht, gelten sie im weiteren Spielverlauf als Verbilligte Sonderfertigkeiten. Bei der zweiten Profession aufgeführte Verbilligte Sonderfertigkeiten werden nicht weiter verbilligt.
✤ Eine eventuell in einer der ersten Profession eingebundene *Akademische Ausbildung* kann bis zu einem TaW von 15 genutzt werden, wenn die zweite Profession das gewünschte Talent ebenfalls unterstützt. Ein Held mit *Breitgefächerter Bildung* erhält 2 x SO Aureal pro GP, den er in einen eventuellen Vorteil *Ausrüstungsvorteil* investiert; ein *Besonderer Besitz* kostet ihn nur 5 GP (in Kombination mit *Honorat* nur 4 GP, in Kombination mit *Optimat* nur 2 GP).
✤ Breitgefächerte Bildung kann nicht mit dem Vorteil *Veteran* und nicht mit *Vollzauberer* oder *Halbzauberer* kombiniert werden; es ist jedoch möglich, eine Profession, einen explizit gekennzeichneten und für diese Laufbahn vorgesehenen Professionsaufsatz und den Vorteil Breitgefächerte Bildung zu verbinden. Breitgefächerte Bildung ist nur einmal pro Heldenerschaffung wählbar. Von den beiden mit Breitgefächerter Bildung verbundenen Professionen darf nur eine *zeitaufwendig* sein.

Einschüchterndes Gebrüll / Knurren (10 GP*, Gabe Startwert 3, Probe MU/IN/CH): Ein Leonir oder Shinoqi, der diese Gabe einsetzt, versucht seinen Gegner in die Flucht zu treiben oder so sehr einzuschüchtern, dass jener im Kampf in die Defensive gerät: Die übrig behaltenen Punkte aus der Gebrüll-Probe dienen als Zuschlag auf eine MU-Probe des Gegners, bei deren Misslingen seine MU-, AT- und INI-Werte jeweils um die Hälfte der übrig gehaltenen Talentpunkte (abgerundet) der Brüllen/Knurren-Probe sinken. Misslingt die Mut-Probe des Gegners gar um mehr als 10 Punkte, so sucht er angsterfüllt das Weite. Der Anwender kann sein Brüllen/Knurren so richten, dass ein einzelner Gegner betroffen ist, oder es auf eine Gruppe von Gegnern verteilen. Eine Gebrüll/Knurren-Probe zieht immer einen Punkt Erschöpfung nach sich.

Eisern (7 GP): Der Held ist besonders widerstandsfähig gegen äußeren (mechanischen) Schaden, wie er aus Kampfschaden oder ähnlichen Verletzungen resultiert: Die Wundschwelle eines Helden (üblicherweise KO/2) ist um zwei Punkte erhöht.

Empathie (30 GP, Gabe, Startwert 3, Probe MU/IN/IN): Diese Gabe reicht von einfachem Stimmungssinn bis hin zur vollständigen Durchleuchtung der Gefühlswelt des einzelnen 'Opfers', was über den Talentwert und über die übrig behaltenen Talentpunkte geregelt werden kann. Eine Probe ist erschwert durch die Fremdartigkeit einer Spezies (von +1 bis +7), vor allem aber durch die Willenskraft des Gegenübers (halber MU-Wert), wenn er den Empathen bei seiner Tätigkeit bemerkt. Die Reichweite empathischer Empfindungsgabe beträgt TaW/2 Schritt. Übrig behaltene Talentpunkte aus einer Empathie-Probe lassen sich auch dazu verwenden, Proben auf Gesellschaftliche Talente, auf Sprachverstehen und allgemein den Umgang mit kulturschaffenden Wesen (Meisterentscheid) zu erleichtern. Eine Empathie-Probe bringt immer einen Punkt Erschöpfung mit sich. Sollen die übrig behaltenen Punkte aus einer Empathie-Probe für die Verwendung in einer anderen Probe verdoppelt werden, so kostet dies 1W6 Punkte Erschöpfung. Zur Empathie mit Kultur schaffenden Zweibeinern sind in Myranor außer den Haehnyrr nur wenige Erasumier begabt. Der Spielleiter hat hier das letzte Wort, ob er empathisch begabte Charaktere anderer Völker zulassen will oder nicht. Der Zeitraum, in dem die Empathie bei einer erfolgreichen Probe wirkt, beträgt TaP* Spielrunden, mindestens jedoch 1 SR.

Farbwandel (20 GP*, nur Shingwa, Gabe, Startwert 3, Probe KL/IN/IN): Durch den Einsatz dieser Gabe kann ein Shingwa die Farbe seines Körpers der Umgebung anpassen, so dass er im besten Fall scheinbar vollständig verschwindet. Dazu benötigt er ein wenig Zeit und die Ruhe, seine Kräfte zu sammeln (es funktioniert also nicht mitten im Kampf). Die bei der Farbwandel-Probe übrig behaltenen Talentpunkte können nach Belieben zu den TaP von *Sich Verstecken* addiert werden.
Eine Farbwandel-Probe bringt immer einen Punkt Erschöpfung mit sich; soll nicht intuitiv ein tarnendes Muster angenommen werden, sondern geplante Zeichen, Muster und Farbkombinationen, so bringt dies 1W3 Punkte Erschöpfung. Die vorstehenden Kosten beziehen sich auf eine Zeitdauer von etwa einer halben Stunde. Der Farbwandel kann nach diesem Zeitablauf ohne weitere Probe zu gleichen Kosten weiter aufrechterhalten werden. Ein Abbruch des Farbwandels ist jederzeit ohne weitere Probe und Kosten möglich. Die maximale Dauer eines Farbwandels beträgt TaW Stunden. Ein Farbwandel wird zudem durch eine misslungene *Selbstbeherrschungs*-Probe (beispielsweise durch schwere Treffer) generell beendet.

Fliegendes Lebewesen (5 GP*): Der übliche Lebensraum für fliegende Wesen ist der Luftraum

über Myranor. Zwar schlafen fast alle fliegenden Wesen auf festem Boden, aber ansonsten wählen sie für die meisten Tätigkeiten am liebsten die Luft als Umgebung. *Fliegende Lebewesen* haben einen leichten Körperbau und ein spezialisiertes Gliederpaar für Flugbewegungen. Ihre Wundschwelle (üblicherweise KO/2) ist um 2 Punkte vermindert. Rüstungen mit einer BE von 3 oder mehr behindern sie zusätzlich zur Einschränkung des *Freies Fliegen*-TaW in Höhe des BE-Werts bei GE-Proben; sie müssen stets speziell für sie angefertigte Rüstungen tragen. Ihr TaW in *Freies Fliegen* wird auf die Hälfte reduziert, wenn ihre LE unter die Hälfte ihres Grundwerts sinkt, auf ein Drittel, wenn die LE unter ein Drittel ihres Grundwerts sinkt. Fällt ihre LE auf weniger als ein Viertel ihres Grundwerts, so können sie nicht mehr fliegen – geschieht dies im Flug, so stürzen sie ab und können ihren TaW *Freies Fliegen* (dann jedoch in voller Höhe) nur noch für ein einziges Abfangmanöver nutzen.
Mit dem Vorteil ist die automatische Aktivierung des Talents *Freies Fliegen* verbunden.

Flink (10 GP): Ein flinker Held kann sich schneller bewegen als andere Mitglieder seiner Rasse. Die Basis-GS eines flinken Helden erhöht sich um 1, und er erhält einen Bonus von einem Punkt auf alle Ausweichen-Proben. Dieser Vorteil verfällt, wenn der Held schwer gerüstet oder stark beladen ist (BE aus Rüstung und Belastung 5 oder höher). Er kann nur einmal pro Held gewählt werden; Helden, die diesen Vorteil bereits rassenbedingt erhalten, dürfen ihn jedoch auch ein zweites Mal wählen. In diesem Falle verfällt der Vorteil erst bei einer BE von 7 oder mehr.

Gebildet (je 1 GP): Ein gebildeter Held hat sich besonders der Ausformung seiner Wissens- und Handwerks-Fertigkeiten gewidmet. Für je einen GP kann er 30 Talent-GP erwerben, die er jedoch nur zur Steigerung seiner Wissenstalente, Sprachen, Handwerkstalente, Instruktionen und Domänen verwenden darf. Maximal können auf diese Weise 150 Talent-GP erworben werden. Ein Drittel der hier erworbenen Talent-GP können in Instruktionen und Domänen investiert werden, bis zu einem weiteren Drittel in Wissenstalente. Optimaten und Honoraten dürfen die Talent-GP bis zur Hälfte in Wissenstalente umwandeln.

Gutes Gedächtnis (7 beziehungsweise 12 GP): In Myranor kann mit diesem Vorteil auch der Erwerb von Matrizen für drei Viertel der angegebenen Kosten gesteigert werden, ansonsten s. **AH 108**.

Halbzauberer (myranisch) (H; 7 GP): Der Held hat eine grundsätzliche magische Begabung, die aber entweder nicht so stark ausgeprägt oder deutlich spezialisierter ist als die eines Vollzauberers oder aber durch kulturelle Vorgaben eingegrenzt und nicht so frei nutzbar ist. Er verfügt über (MU+IN+CH)/2 +6 AsP sowie eventuell weitere Vor- und Nachteile und schlägt je nach seinem Kulturkreises den Weg des *Animisten*, *Alchimisten* oder *Technomanten* ein. Die jeweiligen Boni auf bestimmte Talente, Instruktionen, Domänen sowie Grundwerte wie etwa Magieresistenz finden Sie in der Beschreibung der gewählten magischen Tradition. Ein Held, der Halbzauberer gewählt hat, kann nicht gleichzeitig Voll- oder Viertelzauberer sein.
Expertenanmerkung für Selbstgestalter: Dieser Vorteil beinhaltet 100 Verrechnungspunkte; siehe auch Seite 197.

Honorat (7 GP): Die 'Vertrauten der Optimaten', eine schmale Schicht von Würdenträgern, zählen zu den privilegierten Untertanen des Thearchen. Ein Honorat ist zwar zumeist einem Optimatenhaus verpflichtet, zählt aber nicht als Mitglied dieses Hauses, sondern allenfalls als getreuer Gefolgsmann bzw. getreue Gefolgsfrau. Obwohl die Zugehörigkeit zum Honoraten-Stand meist erblich ist, kann ein Hohes Haus jederzeit einen verdienstvollen Freien mit einem Amt und Titel ausstatten, der ihn zu einem Honoraten macht. Mehr zu den Honoraten finden Sie ab Seite 26. Dieser Vorteil verbilligt den Vorteil *Besonderer Besitz* auf 5 GP und bringt einen zusätzlichen Punkt SO ein, der Mindest-SO zum Wählen dieses Vorteils beträgt 7.

Immunität gegen Krankheiten (10 GP): Der Charakter ist besonders widerstandsfähig gegen Krankheiten gleich welcher Art. Bei Immunitätsproben gegen Krankheiten beziehungsweise beim Ausheilen von Krankheiten ist seine KO um 10 Punkte erhöht. Es ist möglich, eine Immunität gegen eine bestimmte, einzelne Krankheit aufzuweisen, was dann 3 GP kostet. Der Spielleiter muss der gewählten Krankheit zustimmen.

Kräfteschub / Talentschub (10 GP / 5 GP, Gabe, Startwert 3, Probe MU/IN/KO): Diese Gabe ermöglicht es einem Helden, durch besondere Konzentration über sich hinauszuwachsen – bei einem *Kräfteschub* wird eine körperliche Eigenschaft (GE, FF, KO, KK) für die nächste Aktion (entweder für den Verlauf einer Spielrunde oder für eine Eigenschaftsprobe) gesteigert. Gelingt die Gaben-Probe, so ist die nachfolgende Eigenschafts-Probe um ein Drittel der übrig behaltenen Punkte aus der Gabenprobe erleichtert. Bei einem erfolgreichen *Talentschub* ist die nachfolgende Talent-Probe um die Hälfte der übrig behaltenen Punkte aus der Gaben-Probe erleichtert. Abweichend davon bringt eine bestandene Probe auf diese Gabe ohne übrig behaltene Punkte immer einen Punkt Erleichterung. Misslingt die Probe, so ist die folgende Probe (die er eigentlich durch die Geisteskraft steigern wollte) bei einem Kräfteschub um 1 Punkt, bei einem Talentschub um 3 Punkte erschwert.
Diese Gaben beschränken sich auf eine Eigenschaft oder ein Talent, die bei der Heldenerschaffung festzulegen sind (Gewandtheitsschub, Fingerfertigkeitsschub, Konstitutionsschub oder Körperkraftschub beziehungsweise Schwimmschub, Schleichschub, ...); die Gabe kann aber mehrfach gewählt werden. Der Einsatz dieser Gaben bringt dem Helden unabhängig vom Gelingen der Probe 1W3 Punkte Erschöpfung und benötigt 4 Aktionen Konzentration.

Magiegespür (10 GP, Gabe, Startwert 3, Probe MU/IN/IN): Diese Gabe lässt den Helden intuitiv stärkere Quellen astraler Kraft spüren, die sich in seiner unmittelbaren Umgebung befinden. Das kann sich durch Frösteln, Beklemmungsgefühl und Zittern, aber auch durch Erregung oder sphärische Klänge im Kopf bemerkbar machen. Proben auf Magiegespür sollte der Spielleiter verdeckt ablegen, eine willentliche Anwendung ist erst ab einem TaW von 7 möglich. Die Probe kann um bis zu 7 Punkte erleichtert sein (rohe astrale Kraft von der Dimension eines Sphärendurchbruchs oder eines sich enthüllenden mächtigen Daimons), aber auch Erschwernisse bis zu 10 Punkten mit sich bringen (gebundene Magie in mäßig kraftvollen Artefakten, Berührung eines Zauberkundigen). Häufig weiß der Held nur, dass sich eine Kraftquelle in der Nähe befindet, nicht aber, wo (und schon gar nicht, welcher Art).
Jede Magiegespür-Probe bringt dem Anwender einen Punkt Erschöpfung ein. Ist der Held ein Zauberkundiger, so sind alle Proben, die etwas mit Hellsicht zu tun haben (die Instruktionen *Finde* oder *Untersuche* oder diese Merkmale enthaltende Rituale), um 2 Punkte erleichtert .

Mechanopathie (15 GP, Gabe, Startwert 3, Probe MU/IN/KO): Der Held ist in der Lage, mit arcanomechanischen (oder arcanobionischen) Maschinen, technomantischen Geräten und sogar mit 'gewöhnlichen' technischen Geräten zu 'kommunizieren'. Der Zuschlag für eine entsprechende Probe beträgt etwa 3 Punkte für komplexe Arcanomechaniken, 7 Punkte für einfache technomantische Gerätschaften und 15 Punkte für nicht verzauberte Mechaniken (wie Kornmühlen). Bestimmte Arcanomechaniken sind ausschließlich von Mechanopathen zu bedienen, andere sind so auf den Mechanopathen 'personalisiert', dass sie ohne Zuschläge gesteuert werden. Bei arcanomechanischen Geräten erlaubt eine Probe die Steuerung des Geräts für TaW Spielrunden, bei nicht magischen Geräten für einen einzigen (aber ruhig auch komplexeren) Befehl.
Mechanopathie ist eine Kräfte zehrende Gabe (MU/IN/KO), die für jede Probe einen Punkt Erschöpfung fordert. Der Held kann bestimmte Aktionen des Geräts (oder häufiger: mit dem Gerät) durch übrig behaltene TaP aus einer Mechanopathie-Probe verbessern, etwa gewagte Flugmanöver seines Insektopters. Er kann die übriggehaltenen TaP durch den Einsatz von weiteren 1W3 Punkten Erschöpfung verdoppeln.

Natürliche Waffen (je 1 GP Grundkosten für echte TP sowie 1 GP pro zusätzlichem weiteren TP*): Die Rasse, zu der der Held gehört, verfügt von Natur aus über natürliche Waffen, in der Regel Krallen und/oder Raubtierzähne. Während Zähne grundsätzlich echten Schaden verursachen, kann der Held frei wählen, ob er seine Krallen nutzen und anstelle von TP(A) echten Schaden verursachen will. Von Natur aus sind alle feliden Rassen (Amaunir, Leonir, Pardir, Tighrir, Lyncil) sowie die Yachjin (letztere allerdings nur mit Zähnen) mit diesem Vorteil ausgestattet. Näheres dazu finden Sie im Abschnitt **Besonderheiten nichtmenschlicher Kämpfer** auf Seite 233f. Die grundsätzliche Fähigkeit, mit Biss oder Krallen echten Schaden anzurichten, kostet für jede Art 1 GP (für Biss und Krallen somit 2 GP, um mit beidem echten Schaden anzurichten) sowie ebenfalls je nach Art 1 GP für jeden zusätzlichen TP über den Grundwert von 1W TP hinaus.
Beispiel: Bei den Leonir, die rassenbedingt Krallen mit 1W+1 TP einsetzen und mit 1W+4 zubeißen können, fallen somit 7 GP (2 GP Grundkosten plus 5 GP für die Erhöhungen) an.
Für eine Erhöhung von TP(A) wie beispielsweise die Huftritte eines Kentori müssen lediglich die GP für zusätzliche TP, nicht aber Grundkosten entrichtet werden. Eine natürliche Waffe beinhaltet zudem auch die entsprechende Kenntnis zugehörigen waffenlosen Manövers (siehe dort).

Nertaryumi (18 GP, nur für Neristu): Ein Held mit diesem Vorteil ist von Kindheit an in der geheimen Kampfkunst der Neristu unterwiesen worden und hat dabei auch die Fähigkeit erlernt, Schmerzen bis zu einem gewissen Maß zu unterdrücken. Dies ist eine körperliche Konditionierung, die sich nachträglich nicht mehr erlernen lässt. Täglich dürfen erlit-

tene echte TP bis zur Höhe der KO in TP(A) umgewandelt werden. Der Held beherrscht mit diesem Vorteil bereits den waffenlosen Kampfstil *Nertaryu* und kann die Sonderfertigkeit *Nertar'Cha I* (also die Kunst, durch besondere Konzentration auf einen Angriff höheren Schaden zu verursachen) zu halben Kosten erlernen.

Optimat (10 GP): Der Held entstammt einer alten Familie des Imperiums und ist für eine höhere Karriere vorgesehen; er hat Anspruch auf den Titel 'Exzellenz' und unterliegt in vielen Bereichen nicht mehr der gewöhnlichen Gerichtsbarkeit. Um Optimat zu sein, muss man einen Sozialstatus von mindestens 8 aufweisen. Magier müssen einem Optimatenhaus entstammen bzw. sie werden im Zuge ihrer Ausbildung zu Optimaten gemacht. Dieser Vorteil verbilligt den Vorteil *Besonderer Besitz* auf 3 GP und bringt gleichzeitig einen SO-Bonus von 2 Punkten.

Ortskenntnis: Dieser in **AH 110** genannte Vorteil ist jetzt eine Sonderfertigkeit.

Schleuderzunge (7 GP*): Ein Wesen mit diesem Vorteil verfügt über eine regenerierbare Schleuderzunge, die in erster Linie der Nahrungsaufnahme durch Fangen von Insekten dient; dies ist bislang nur bei Shingwa bekannt. Die Länge der Schleuderzunge entspricht im Regelfall der Körpergröße des Shingwa. Es ist möglich, mit der Schleuderzunge kleine Gegenstände (Obst, Schmuck etc., Maximalgewicht KO Uncias) zu greifen. Als Probe ist dafür eine Raufen-AT (Manöver Schleuderzunge) notwendig, die je nach Beschaffenheit des Gegenstands um bis zu 7 Punkte erschwert ist. Bei bewegten Zielen gilt zusätzlich der entsprechende Zuschlag aus der Fernkampf-Tabelle.
Ein mit einer stumpfen Waffe parierter Schleuderzungen-Angriff verursacht immer eine vorübergehende Lähmung der Schleuderzunge, die etwa eine Spielrunde andauert. Ein mit scharfen Waffen parierter Schleuderzungen-Angriff verursacht immer eine Wunde. Für jede Wunde an der Schleuderzunge ist ein Probe auf die halbe KO abzulegen, bei deren Misslingen ein Stück der Zunge (2W20+10 cm) abgeschnitten wurde. Eine Wunde an der Schleuderzunge halbiert den AT-Wert, zwei Wunden senken ihn auf ein Drittel, bei drei Wunden kann sie nicht genutzt werden. Eine Zungenwunde heilt allerdings schneller als normale Wunden; pro Tag schließt sich eine Wunde. Eine abgeschnittene Zunge regeneriert sich mit etwa 1 cm je Tag, bis sie wieder ihre ursprüngliche Länge erreicht hat.

Schnurren (15 GP*, Gabe, Startwert 3, Probe MU/IN/CH): Mit dieser Gabe ist ein Amaun in der Lage, durch ein tieftöniges, für fast alle Lebewesen angenehmes Schnurren sein Gegenüber, von dem er nicht weiter als einen Schritt entfernt sein darf, in eine ihm genehme Stimmung zu versetzen (MU, IN und KL des 'Opfers' sinken um je 1 Punkt). Die Probe ist erschwert für unterschiedliche Spezies (Echsische und Fischwesen haben sich als besonders wenig schnurranfällig herausgestellt), für den Abstand (Berührung ist am besten) und für die Dauer des Schnurrens (je länger, desto besser). Die übrig behaltenen Punkte aus der Probe können auch zur Verbesserung der Talentwerte verschiedener Gesellschaftlicher Talente (speziell *Betören, Überreden* und *Überzeugen*) eingesetzt werden. Eine Schnurren-Probe bringt immer einen Punkt Erschöpfung mit sich; sollen die übrig behaltenen Talentpunkte verdoppelt werden, so kostet dies einen weiteren Punkt Erschöpfung. Ein Opfer, das mit dem Schnurren vertraut ist, sich aber nicht 'beschnurren' lassen will, kann der Wirkung einfach dadurch entgehen, dass es sich aus dem Hörbereich begibt. Der Zeitraum, in dem das Schnurren bei einer erfolgreichen Probe wirkt, beträgt TaP* Spielrunden, mindestens jedoch 1 SR, der Amaun kann das Schnurren jedoch jederzeit beenden.

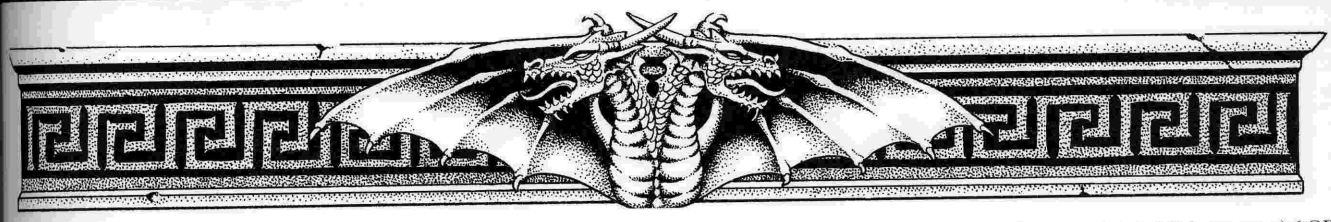
Tierempathie (15 GP/30 GP, Gabe, Startwert 1, Probe MU/IN/CH): Diese Gabe reicht von einfachem Stimmungssinn und dem guten Einfühlungsvermögen für Tiere bis hin zur vollständigen Verständigung mit Tieren, was über den Talentwert und über die übrig gehaltenen Talentpunkte geregelt werden kann. Eine Probe ist erschwert durch die Fremdartigkeit der Kreatur (von +1 bis +7) und durch die Willenskraft und die Klugheit des Tieres (–2 bis +5). Der Tier-Empath darf nicht weiter als einen Schritt vom Tier entfernt sein. Übrig behaltene Talentpunkte aus einer Tierempathie-Probe lassen sich auch dazu verwenden, Proben auf Gesellschaftliche Talente auf Tiere anzuwenden beziehungsweise sogar, um Tieren regelrecht 'magische' Befehle zu erteilen. Der Zeitraum, in dem die Tierempathie bei einer erfolgreichen Probe wirkt, beträgt TaP* Spielrunden, mindestens jedoch 1 SR.
Eine Tierempathie-Probe bringt immer einen Punkt Erschöpfung; sollen die übrig behaltenen Punkte aus einer Tierempathie-Probe für die Verwendung in einer anderen Probe verdoppelt werden, so kostet dies zusätzlich 1W3 Punkte Erschöpfung.
Diese Gabe kostet 15 GP, wenn sie sich auf eine spezielle Art von Tieren bezieht (etwa Schlangen, Meerestiere, Nagetiere ...), und 30 GP, wenn sie für alle Tierarten gilt; in letzterem Fall ist es auch möglich, sich wie bei einem Talent zu spezialisieren.

Tierfreund (7 GP): Aus für Myraner unerklärlichen Gründen hat der Held ein besonderes 'Händchen' für Tiere, die ihn sehr schnell als 'Artgenossen' akzeptieren und Vertrauen zu ihm fassen. Alle Talentproben, die mit dem Umgang mit Tieren zu tun haben, namentlich *Abrichten-* und *Reiten*-Proben, sind um 3 Punkte erleichtert.
Falls es sich bei der Kombination von Held und Tier um entfernt 'artverwandte' Wesen handelt (Leonir, Pardir und Amaunir zu Raubkatzen, Risso zu Fischen oder Shingwa zu Echsen und so weiter), sind die Proben um weitere 2 Punkte erleichtert.

Veteran (3 GP + Professionskosten): Ein Veteran hat in seiner Profession eine wesentlich längere (und damit umfassendere) Ausbildung erhalten als normalerweise üblich, meist hat er sogar bereits einige Zeit in seiner Profession gearbeitet. (Veteranen haben ein um 5 Jahre höheres Einstiegsalter als andere Helden.)
✤ Er erhält noch ein einmal die Hälfte der bei der Profession genannten Boni auf LE, AU, MR und INI, jedoch nicht noch einmal Automatische Vor- und Nachteile.
✤ Er erhält eine Summe von [GP der Profession plus 3] mal 50 Abenteuerpunkten, die er nach den Regeln aus Punkt 7 der Heldenerschaffung (siehe S. 110f.) zur Steigerung all jener Talente (und Gaben) einsetzen darf, die er bereits aktiviert hat (also nicht mit einem Malus versehene Basistalente, durch die Profession aktivierte Talente und maximal acht in eigener Entscheidung aktivierte Talente). Ein Veteran darf neben den durch seine Profession aktivierten Talenten weitere 8 Talente (anstatt 5) aktivieren.
✤ Er kann die AP auch einsetzen, um bei der Profession genannte verbilligte Sonderfertigkeiten zu erwerben.
✤ Eine eventuelle Akademische Ausbildung (der gleichnamige Vorteil) kann bis zu einem TaW von 15 genutzt werden. Ein Veteran erhält 2 x SO Aureal pro GP, den er in einen eventuellen Vorteil *Ausrüstungsvorteil* investiert; ein *Besonderer Besitz* kostet ihn nur 5 GP (in Kombination mit *Honorat* nur 4 GP, in Kombination mit *Optimat* nur 2 GP). Der Vorteil *Veteran* kann nicht mit dem Vorteil *Breitgefächerte Bildung* kombiniert werden; es ist jedoch möglich, eine Veteranen-Karriere mit einem explizit gekennzeichneten und für diese Laufbahn vorgesehenen Professionsaufsatz zu verbinden. *Veteran* ist nur einmal pro Heldenerschaffung wählbar.



Vollzauberer (myranisch) (Z; 15 GP): Der Held besitzt in vollem Umfang magische Kräfte und hat im Rahmen seiner Kultur oder Profession (meist Magier eines Optimatenhauses) eine längerfristige magische Ausbildung hinter sich gebracht, die ihm ermöglicht, bestimmte Instruktionen und Matrizen (nach Profession beziehungsweise zugehörigem Haus) zu erlernen und anzuwenden. Er verfügt über (MU+IN+CH)/2 (aufgerundet) AsP+18 AsP sowie eventuell weitere Vor- und Nachteile. Darüber hinaus beherrscht er die für seine Ausbildung typischen Instruktionen und Quellen, seine traditionsabhängige Ritualkenntnis sowie einige magische Sonderfertigkeiten (vornehmlich Stabzauber). Die jeweiligen Boni auf bestimmte Talente, Instruktionen, Domänen und Matrizen sowie Grundwerte wie etwa Magieresistenz finden Sie in der Beschreibung des gewählten Optimatenhauses (Seite 22ff.) bezie-



hungsweise in den Beschreibungen der sonstigen Vollzauberer-Traditionen (die wir für Folgepublikationen planen). Ein Held, der Vollzauberer gewählt hat, kann nicht gleichzeitig Halb- oder Viertelzauberer sein.

Expertenanmerkung für Selbstgestalter: Dieser Vorteil beinhaltet 120 VP; siehe auch Seite 197.

Nachteile

Allgemeine Informationen zum Thema **Schlechte Eigenschaften** finden Sie in **AH 117**. Wir haben hier vor allem noch diejenigen aus dem Band **Aventurische Götterdiener** mit aufgenommen.

Astraler Block (ZHV; –5 / –10 GP): Ein Charakter mit diesem Nachteil regeneriert pro Ruhephase nur 1W–1 AsP; eventuelle Intuitions-Würfe zur Rückgewinnung verlorener Astralpunkte und bei Ritualen zum Erlangen eines höheren AsP-Grundwerts sind um 2 Punkte erschwert. Dieser Nachteil kann natürlich nur von Helden gewählt werden, die über Astralenergie verfügen; eine Kombination mit dem Vorteil *Astrale Regeneration* ist nicht möglich; der Erwerb der Sonderfertigkeiten *Regeneration I* und *II* sowie *Meisterliche Regeneration* kosten einen Helden mit Astralem Block das Doppelte der angegebenen Kosten. Voll- und Halbzauberer erhalten durch diesen Nachteil 10 GP, Viertelzauberer nur 5 GP.

Autoritätsgläubig (je –1 GP für 2 Punkte): Diese *Schlechte Eigenschaft* äußert sich zumeist in Obrigkeitshörigkeit. Entscheidungen von Honoraten, Optimaten, Stammesältesten und Cirkel-Patronen werden von dem Helden nicht angezweifelt – es hat schließlich seinen Grund, dass diese Personen über ihn gesetzt wurden. Ebenso wenig stellt er die Theorien hoher Gelehrter in Frage; selbst dann nicht, wenn diese Theorien der eigenen Erfahrung oder dem gesunden Menschenverstand widersprechen. Sobald der Held etwas tun will, was der Anweisung eines Höhergestellten oder der Aussage eines Gelehrten zuwider läuft, kann der Meister eine Probe verlangen und beim Gelingen der Probe diese Aktivität 'verbieten'. Alternativ können auch alle Talent- und Eigenschaftsproben, die während des Verstoßes abzulegen sind oder in irgendeinem Zusammenhang damit stehen, erschwert werden.

Barbarische Sitten (–5 GP): Der Charakter gehört einer Kultur an, die Sitten und Gebräuche pflegt, die von den meisten anderen Bewohnern Myranors missbilligt werden. Dies können der Verzehr dampfend blutiger Innereien, ungezügelter Geschlechtsverkehr in der Öffentlichkeit oder obskure Selbstverstümmelungsriten sein. Auf jeden Fall führt dies dazu, dass sämtliche Gesellschaftlichen Talente des Helden mit einem Malus von 2 Punkten belegt sind, wenn man erkennt, dass er aus einer solchen 'Barbarenkultur' stammt.

Behäbig (–10 GP): Ein behäbiger Held bewegt sich langsamer und bedächtiger als andere Mitglieder seiner Rasse. Die Basis-GS eines behäbigen Helden sinkt um 1 und er erhält einen Malus von einem Punkt auf alle Ausweichen-Proben. Dieser Nachteil kann nur einmal gewählt werden.

Blutdurst (je –1 GP für 2 Punkte): Der Charakter, der diese *Schlechte Eigenschaft* innehat, liebt es, seine Gegner langsam und blutig zu töten. Dazu nutzt er jede sich bietende Gelegenheit. Ehre gilt ihm dabei nichts, Unterlegene sind willkommene Opfer, solange sie sich nur wehren. Seine Obsession führt dazu, dass er länger als nötig auf Schlachtfeldern verweilt, um Verwundete zu töten, oder dass er wichtige Informanten ermordet. Ein solcher Charakter kann keinen Moralkodex annehmen, der Gewalttätigkeit ausschließt.

Brünstigkeit (je –1 GP für 2 Punkte): Der Charakter mit dieser *Schlechten Eigenschaft* zeigt ein unerschöpfliches sexuelles Verlangen. Andere Lebewesen dienen ihm dabei nur zur Befriedigung seiner Gelüste, ob nun willig oder nicht. Dies führt allerdings auch oft dazu, dass er vor lauter Geilheit seine Umgebung vernachlässigt – beispielsweise haben leicht bekleidete Kämpferinnen im Duell gegen einen brünstigen Mann ein leichtes Spiel.

Einarmig (–15 GP): siehe **AH 112**; Ergänzung: Ein Sonderfall sind die von Natur aus vierarmigen Neristu, Helden dieser Rasse bezahlen für diesen Nachteil die folgenden Punkte: Dreiarmig –5 GP; Zweiarmig –10; Einarmig –30 GP, wobei die letzten beiden Stufen neben den in **AH** beschriebenen Nachteilen noch deutliche 'Sprachprobleme' bei der Verständigung mittels Neristal mit sich bringen.

Einhändig (–10 GP): siehe **AH 113**; Ergänzung: Ein Sonderfall sind die von Natur aus vierarmigen Neristu. Helden dieser Rasse bezahlen für diesen Nachteil die folgenden Punkte: Dreihändig –3 GP; Zweihändig –5 GP; Einhändig –15 GP, wobei letztere neben den in **AH** beschriebenen Nachteilen noch einige 'Sprachprobleme' bei der Verständigung mittels Neristal mit sich bringen.

Farbenblind (–5 GP): siehe **AH 113**; Ergänzung: Wir möchten davon abraten, einem Shingwa-Helden diesen Nachteil zu geben. Ein solcher Held könnte die Gabe *Farbwandel* nicht mehr einsetzen, seine Shingwa-Kenntnis würde auf –2 sinken und dergleichen. Dies mag das traurige Schicksal eines ergrauten Shingwa sein, aber nichts für frischgebackene Helden.

Flügellahm / Flugunfähig (–5 / –15 GP; nur wählbar mit Vorteil Fliegendes Wesen): Durch einen Unfall, Brüche oder schlecht verheilte Wunden ist die Flugfähigkeit eines *flügellahmen* Helden stark eingeschränkt. Alle Proben auf *Freies Fliegen* sind um 7 Punkte erschwert. Ein *flugunfähiges* Wesen kann aus eigener Kraft gar nicht mehr fliegen und auch seinen TaW *Freies Fliegen* mangels Anwendung nicht mehr steigern. Es ist ihm allerdings noch möglich, mit den Flügeln Sturzschaden zu mindern. Dazu ist eine Probe auf *Freies Fliegen* notwendig, der Sturzschaden wird um TaW*/3 TP gemindert.

Flugangst (–1 GP für 2 Punkte): Der Held hat Angst vor dem Fliegen, sei es mit einem Luftschiff, einem Insektopter oder sonstigem Fluggerät. Dieser Nachteil kann nicht von *Fliegenden Lebewesen* gewählt werden.

Zusätzliche Gliedmaßen (variable GP*): Dieser Vorteil umfasst die anatomischen Besonderheiten jener Rassen, die sich durch einen Schwanz, ein zweites Armpaar oder ähnliches vom 'menschlichen Standard' unterscheiden.
Ein zusätzliches Armpaar kostet 15 GP, ein stark bemuskelter Schwanz (wie bei Echsenwesen) 6 GP, ein dünner (Balance-)Schwanz (wie bei den Feliden) 4 GP. Flügel sind Bestandteil des Vorteils *Fliegendes Wesen* (jedoch nur, wenn es sich um das erste Flügelpaar handelt, jedes weitere Flügelpaar kostet 6 GP).

Fühllos (–20 GP): Ist ein Held komplett fühllos, so sind sensorische *Sinnenschärfe*-Proben nur sehr schwer möglich und alle unter *Eingeschränkter Sinn (Tastsinn)* (**AH 113**) beschriebenen Tätigkeiten um 5 bis 8 Punkte erschwert. Der Eigenschaftswert Fingerfertigkeit kann maximal einen Wert von 18 erreichen. Ein fühlloser Held hat keinerlei Gespür dafür, wie viel Kraft er in seinen Finger gerade einsetzt, so dass es wesentlich leichter passieren kann, dass er etwas zerdrückt oder fallen lässt. Bei allen Talentproben, die mit Fingerfertigkeit zu tun haben, wird bei der FF-Teilprobe eine 19 wie eine 20 gewertet, so dass es leichter zu Patzern kommen kann. Im bewaffneten Nahkampf gilt auch ein bestätigter Würfelwurf von 19 als Patzer, und zwar immer als 'Waffe fallen gelassen'.

Geiz (je –1 GP für 2 Punkte): Der Charakter mit dieser *Schlechten Eigenschaft* kann sich – schlimmstenfalls auch in Notsituationen – nicht von seinen Besitztümern trennen; er spart und knausert (auch bei Heilkräutern oder Bestechungsgeldern), er trägt billige Kleidung, haust in heruntergekommenen Gaststuben, gibt keine Almosen und bewirtet Gäste bestenfalls mit Brot und Wasser – Hauptsache, sein Besitz wird nicht gemindert. Wenn er einmal zum 'Verpulvern' von Geld gezwungen ist, ärgert er sich so sehr darüber, dass er den Auswirkungen der *Schlechten Eigenschaften* in vollem Maße unterliegt.

Gerechtigkeitswahn (je –1 GP für 2 Punkte): Der Held mit dieser *Schlechten Eigenschaft* ist überzeugt von der Notwendigkeit, Regeln und Gesetze einzuhalten und Verstöße streng zu bestrafen. Mildernde Umstände erkennt er nicht an. Bei der Beurteilung von Rechtsbrüchen und Vergehen sowie einem Strafmaß lässt er nur seine eigene Überzeugung als Maßstab gelten.

Gesucht I / II / III (–5 / –10 / –15 GP): Der Held wird steckbrieflich gesucht, es ist ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt, und er muss mit empfindlichen Strafen rechnen, wenn er gefasst wird. Der Grund dafür ist in der Regel ein Verbrechen, das er begangen hat oder dessen man ihn fälschlicherweise bezichtigt.
Im einfachsten Falle (*Gesucht I*) gilt dieser Nachteil nur für eine größere Stadt (und deren direktes Umland), und falls er jemals gefasst werden sollte, muss er mit langjähriger Sklaverei rechnen. Auch außerhalb der betreffenden Stadt kann er sich niemals sicher sein, nicht irgendwann von einem Kopfgeldjäger aufgespürt zu werden – vor allem, wenn er im Lauf seines Heldenlebens nach und nach immer bekannter wird. Eine Variante, die ebenfalls 5 GP wert ist, ist eine Organisation (ein Geheimbund, ein Orden, ein Cirkel ...) von nicht allzu großem Einfluss, aber großer räumlicher Verbreitung, die mit dem Helden noch eine Rechnung offen hat. Auch in diesem Fall muss der Held weniger um sein Leben als um seine Freiheit fürchten.
Sollte ein Held bereits auf *Stufe II* gesucht werden, dann kann er sich sicher sein, dass nicht nur in einer Stadt, sondern auch in der entsprechenden Pro-

vinz (in bevölkerungsarmen Gegenden eventuell sogar ein ganzes Horasiat) sein Steckbrief rundgegangen ist. Das ausgesetzte Kopfgeld ist so hoch, dass es sich für Kopfgeldjäger auch lohnt, ihn über längere Zeit zu verfolgen. Sobald der Held Kontakt mit Gardisten hat oder in irgendeiner Weise ins Interesse der Öffentlichkeit rückt, kann es jederzeit geschehen, dass ihn irgendjemand erkennt. Auf keinen Fall kann der Held die Gegend betreten, in der er gesucht wird, ohne ständig in der Angst leben zu müssen, versklavt zu werden oder sogar eine Verstümmelung zu erleiden. Alternativ kann es eine kleine, aber fanatische Gruppe sein, die auch selbst vor Bluttaten nicht zurückschreckt, um den Helden endlich in die Finger zu bekommen.
Gesucht III bedeutet schließlich, dass der Held wegen eines Staatsverbrechens im gesamten Imperium / im gesamten Einflussbereich der Kerrishiter / von allen Amaunir / auf Geheiß der Oktade etc. gesucht wird und ihn als Bestrafung nur der (langsame, qualvolle und öffentlichkeitswirksame) Tod erwartet. Diese Stufe von *Gesucht* erfordert eine Absprache mit dem Spielleiter.

Glasknochen (–7 GP): Der Held ist besonders empfindlich gegen äußeren (mechanischen) Schaden, wie er aus Kampfschaden oder ähnlichen Verletzungen resultiert: Die Wundschwelle eines Helden (üblicherweise KO/2) ist um zwei Punkte gesenkt.

Grausamkeit (je –1 GP für 2 Punkte): Der Charakter mit dieser *Schlechten Eigenschaft* empfindet Vergnügen daran, Opfer zu quälen und ihnen Schmerzen zuzufügen. Die Auswirkungen ähneln denen von Blutdurst, weswegen man auch nicht beide Schlechten Eigenschaften gleichzeitig haben kann.

Größenwahn (je –1 GP für 2 Punkte): Der Held fühlt sich mit dieser *Schlechten Eigenschaft* zu Großem ausersehen; sein Wille ist die einzige Grenze. Häufig verfolgt er als Ziel die Erlangung großer Macht. Dieser Nachteil tritt oft zusammen mit *Einbildungen* oder *Wahnvorstellungen* auf.

Herrschsucht (je –1 GP für 2 Punkte): Der Charakter mit dieser *Schlechten Eigenschaft* will allem und jedem seinen Willen aufzwingen, andere Meinungen akzeptiert er nicht. Andere Personen sind für ihn oftmals lediglich Helfer bei der Umsetzung seiner Vorstellungen.

Hitzeempfindlichkeit (–7 GP): Der Held fühlt sich ab Temperaturen von 25 °C in jeglicher Kleidung unwohl, ab 30 °C auch nackt. Alle Talent- und Zauberproben sind unter solchen Bedingungen um 3 Punkte erschwert; von seiner Regeneration muss er jeweils 1 Punkt abziehen. Außerdem erleidet er doppelt so schnell Erschöpfung, und alle Ausdauer-Verluste, die er (etwa im Kampf) erleiden würde, sind um 1 AuP erhöht.

Impulsiv (–5 GP): Auch und gerade unter Anspannung neigt der Charakter dazu, kein zweites Mal nachzudenken, sondern sofort zu handeln; sämtliche KL- oder IN-Proben, die eine solche direkte Aktion verhindern würden, sind um 5 Punkte erschwert. Im Kampf sind alle Manöver, die in irgendeiner Weise auf den Sonderfertigkeiten *Finte* oder *Meisterparade* aufbauen, um 2 Punkte erschwert.

Jagdfieber (je –1 GP für 2 Punkte): Der Charakter mit dieser *Schlechten Eigenschaft* liebt es, ein Opfer zu verfolgen, weidet sich an dessen Furcht und verzweifeltem Bemühen, dem sicheren Tod zu entgehen. Sobald ein Jagdsüchtiger einmal ein Opfer erkoren hat, kann er selbst nicht mehr von der Jagd ablassen.

Kleinwüchsig (–3 GP): Der Held ist recht klein gewachsen. Dieser Nachteil verringert die GS um einen Punkt und schränkt den Helden bei der Wahl von Waffen und Rüstungen ein. Sollte er Waffen benutzen, die länger als 1,5 Schritt und keine Speere sind, so muss er 3 Punkte Abzug auf AT, PA und 2 Punkte auf TP hinnehmen. Waffen, die von normal großen Lebewesen in mehreren Distanzklassen geführt werden können, müssen von Kleinwüchsigen in der jeweils niedrigeren Distanzklasse geführt werden. Die Behinderung nicht angepasster Rüstungen steigt um 1. Das Kampfmanöver *Gegenhalten* ist um 1 Punkt erleichtert. Beim Kampf mit dem Trefferzonensystem (**MBK 66ff.**) ist es für Kleinwüchsige um 1 Punkt erschwert, den Kopf eines menschengroßen Gegners zu treffen, ein Schlag gegen die Beine ist allerdings um 1 Punkt erleichtert.

Landangst (je –1 GP, nur *Aquatische Lebewesen* und Nequaner): Der Held mit dieser *Schlechten Eigenschaft* hat Angst vor dem Land und hält sich bevorzugt im oder auf dem Wasser auf. Verliert er das Meer oder eine größere Wasserfläche aus dem Blick, muss er Zuschläge auf seine Proben hinnehmen.

Leben im Jetzt (–30 GP): Ein Wesen, das ohne Bewusstsein von Vergangenheit und Zukunft lebt (und daher auch keine Pläne für die Zukunft schmiedet bzw. sich schon ans Gestrige kaum erinnert), kennt weder Blutrache noch Ahnenkult und ist als Strategu oder Legitimat deutlich ungeeignet. Entsprechende Helden erleiden Probenerschwernisse von 7 Punkten auf alle Talentproben, die sich mit Vorausplanung oder der Erinnerung an Detailwissen befassen, beziehungsweise Erschwernisse von 3 Punkten auf alle KL-Proben, die sich um Erinnerungen drehen. Zudem sind alle Talentsteigerungen mit Ausnahme von körperlichen Talenten sowie bewaffneten und unbewaffneten Nahkampftechniken deutlich erschwert: Es wird jeweils die nächst teurere Spalte verwendet. In Myranor sind bisher nur die Pardir bekannt, die diesen Nachteil als typisches Merkmal haben – bei allen anderen Kultur schaffenden Zweibeinern gilt er als geistiger Defekt.

Meeresangst (je –1 GP): Der Held mit dieser *Schlechten Eigenschaft* hat Angst davor, sich an Bord eines Schiffes oder Bootes (oder gar ohne!) auf eine Wasserfläche zu begeben. Je weiter das 'rettende' Ufer entfernt ist, desto heftiger wird die Meeresangst. Dieser Nachteil gilt für alle größeren Wasserflächen wie: Thalassion, See des Schweigens, Meer der Schwimmenden Inseln, Mündungen des Orismani und das Valantische Meer.

Moralkodex [Satu-Kult] (–10 GP): Die Heldin ist aufgrund ihres Priesteramtes bestrebt, nach den ihr durch ihren Glauben aufgegebenen Grundlagen und Verhaltensweisen zu leben. Wann immer sie diesen Moralverstellungen zuwider handelt, plagen sie zum einen Gewissensbisse, zum anderen drohen ihr im Wiederholungsfalle gegebenenfalls Schwierigkeiten mit der kirchlichen Obrigkeit. Karmal begabte Priester müssen bei Moralkodex-Verstößen zudem Einschränkungen auf Mirakelproben hinnehmen.

Nahrungsrestriktion (–5 GP): Der Held muss ständig Nahrung einer bestimmten Art zu sich nehmen (mindestens die Hälfte seiner täglichen Nahrung), ansonsten kann er nachts deutlich schlechter regenerieren (–2 Punkte). Erhält er mehr als drei Tage keine geeignete Nahrung, so sinkt seine KO jeden Tag um 1 Punkt, bis auf die Hälfte des KO-Wertes.

Neid (je –1 GP für 2 Punkte): Der Charakter mit dieser *Schlechten Eigenschaft* glaubt, dass andere von höheren Mächten oder dem Schicksal stets besser behandelt werden. Was auch immer eine andere Person an Wertvollem oder Interessantem besitzt, an Fähigkeiten oder Status – der Held will es auch; vorzugsweise, indem er es dem anderen abnimmt. Er missgönnt anderen auch kleine Erfolge und hintertreibt deren Bemühungen.

Randgruppe (–5 GP*): Der Held wird misstrauisch beäugt, weil er einer kleinen Kultur angehört, die für die Mehrzahl der Bewohner der Umgebung suspekt ist, weil sie eine unbekannte Sprache spricht, unbekannte religiöse Riten praktiziert oder weil man ihren Angehörigen Verwicklungen in kriminelle / namenlose / demokratische Angelegenheiten unterstellt. Üblicherweise führt dies nur zu hochgezogenen Augenbrauen und in manchen Gegenden zu Erschwernissen von CH-Proben, aber es kann auch sein, dass ein Lynchmob gerade ein Opfer sucht. Typische Randgruppen sind Neristu, Vesai und Asharial.

Schäumende Wut (–5 GP*; nur für Loualil / Meereskinder): Nach jeder gelungenen Jähzorn-Probe (die auch nach groben Beleidigungen und Schmähungen abzulegen sind) und jedem Angriff, der eine *Wunde* erzeugt, verfällt der Loualil in Schäumende Wut. Dies bedeutet, dass er wie von Sinnen danach trachtet, den Auslöser des Jähzorns beziehungsweise den Angreifer umgehend zu vernichten, und zu nichts anderem in der Lage ist. Durch schlichte Berührung (zu der gegebenenfalls eine waffenlose AT nötig ist) entzieht er dem Angreifer das Körperwasser, bis von seinem Gegner nur noch eine vertrocknete Hülle zurückbleibt. Dies ist ein intuitives blutmagisches Ritual (Merkmale: *Wasser, Treibe aus*) und kann somit auch mittels Magie oder geeigneter göttlicher Mirakel unterbunden werden. Der Wasserentzug erfolgt mit 1 LeP je KR und kostet den Loualil selbst ebenfalls 1 LeP, lediglich bei magiebegabten Loualil wird dieses Ritual zunächst aus der AE gespeist und greift erst dann die LE an, wenn die AE vollständig aufgebracht ist. Sinkt die LE des Loualil durch diese Blutmagie selber auf 0, so stirbt er und vergeht mit dem Verlust seines letzten LeP zu Schaum.
Das Ritual kann nicht vom Loualil selbst abgebrochen werden; es endet nur durch Tod des Gegners oder des Loualil oder wenn es durch Magie beziehungsweise göttliches Wirken unterbunden wird. Einzige Möglichkeit innerhalb einer Heldengruppe ist es meist, den wütenden Loualil durch einen wohlgezielten Schlag in Bewusstlosigkeit sinken zu lassen. Die *Schäumende Wut* wird durch Alkohol noch verstärkt: Nach jeder misslungenen *Zechen*-Probe steigt der Jähzorn-Wert des Loualil um 3 Punkte; hat er diese Schlechte Eigenschaft nicht, so erhält er sie vorübergehend. Ein so erhöhter Jähzorn-Wert baut sich mit einem Punkt je Stunde bis auf den Ursprungswert ab.

Schlaflosigkeit (je –3 GP für 2 Punkte): Der Charakter findet ohne die Einnahme von Drogen kaum noch Schlaf (*Selbstbeherrschungs*-Probe, erschwert um seine Punktzahl in Schlaflosigkeit, um einzuschlafen). Und da er ohne Schlaf nicht regeneriert, ist er tagsüber meist gleichzeitig schlapp und übernervös. Zu Drogen und deren weiterer Wirkung siehe auch den Nachteil *Sucht*.

Schulden (–10 GP): Eine durchaus häufige Variante der *Verpflichtungen* sind Schulden in großer Höhe, üblicherweise für die genossene Ausbildung, die Erstausstattung des Handwerksbetriebs oder dergleichen. Der Held ist dem Gläubiger (der Ausbilder, ein Handelsherr, ein Optimat oder Honorat oder aber der Patron eines Cirkels) nicht nur Wohlgefallen und eventuell den einen oder anderen Dienst schuldig, sondern natürlich auch das vorgestreckte Geld. Stiehlt sich der Held davon, um seine Schulden nicht begleichen zu müssen, verwandelt sich dieser Nachteil in *Gesucht II*; zudem wird der Held bald nirgendwo mehr Kredit erhalten, sobald sich herumgesprochen hat, dass er seine 'Kreditwürdigkeit' verloren hat. Bei steigender Bekanntheit könnte auch ein Gläubiger auf ihn aufmerksam werden und versuchen, sein Geld doch noch einmal wiederzubekommen – auch unter Einsatz recht gewalttätiger Mittel.
Die hier angegebenen 10 GP entsprechen Schulden von etwa 500 Aureal. Höhere Beträge sind möglich, aber selten, und erhöhen auch nicht die erhaltenen GP. Nur Helden mit einem SO von mindestens 7 können Schulden machen.

Schwanzlos (–7 GP; nur für von Natur aus beschwänzte Rassen): Der Held hat durch Unfall oder Amputation seinen von Natur aus vorhandenen Schwanz verloren. Alle GE-Proben sowie die GE-Teilprobe bei körperlichen Talenten sind um einen Punkt erschwert, zudem ist kein *Schwanzangriff* mehr möglich. Des Weiteren kommt es gegebenenfalls zum Balanceverlust: *Herausragende Balance* mindert sich zu *Balance*, normale *Balance* entfällt. Dies bedeutet auch, dass ein Held mit diesem Nachteil *Herausragende Balance* wählen müsste, um *Balance* zu erhalten.

Sonnensucht (–3 GP je 2 Punkte): Diese *Schlechte Eigenschaft* kann nur von Echsenwesen (von den in diesem Band vorgestellten spielbaren Rassen *Shingwa* und *Shinoqi*) gewählt werden. Die Abzüge kommen zum Tragen, sobald sich der Sonnensüchtige tagsüber nicht dem direkten Sonnenlicht aussetzen kann.

Stigma (ab –1 GP): Der Charakter trägt schwer an einer dauerhaften Bürde, die durch ein magisches Ereignis entstanden ist: Ein wütender Animist hat ihm grünes Haar angehext, ein Zauberpatzer hat dazu geführt, dass der Held nun mit für seine Rasse unnatürlichen Augen in die Welt blickt oder ein Tier hat ihm eine schrecklich anzuschauende Wunde geschlagen, die für Uneingeweihte wie die Auswirkung einer gescheiterten Daimonenbeschwörung wirken muss. Das Stigma sollte den Charakter in vielen Situationen einschränken (üblicherweise sollten Proben auf gesellschaftliche Talente um etwa 3 Punkte erschwert werden, wenn das Stigma bemerkbar ist), nur sehr schwer loszuwerden sein und mit dem Spielleiter ausführlich abgesprochen werden (auch und speziell, was die GP angeht, da dies natürlich immer abhängig von der gespielten Kampagne ist). Ein fehlender Schatten wäre sicherlich (als eines der stärksten Stigmata) 15 GP wert, eine dauerhaft mit Schlangenschuppen bedeckter (menschlicher!) Arm sicherlich noch 8 GP, eine klassische 'Hexensträhne' (weiße oder bunte Haarsträhne im ansonsten andersfarbigen Haar) oder zweifarbige Augen allerhöchstens 3 GP.

Sucht (–GP je nach Stufe des Suchtmittels): Der Held ist von einer Droge körperlich abhängig, von der er regelmäßig ausreichende Dosen zu sich nehmen muss, um nicht schwerwiegende Nachteile zu erleiden. Da wir hier nicht alle bekannten myranischen Drogen und Heilmittel aufführen können, gilt folgende Faustregel: Muss der Held drei Tage lang ohne seine Droge auskommen, regeneriert er nicht nur nicht mehr, sondern erleidet pro Tag Erschöpfung in Höhe eines Drittels der Drogenstufe. Zudem sind alle Talentproben um ein Drittel der Drogenstufe erschwert, Schlechte Eigenschaften um ebendieses Drittel erhöht. Hält der Entzug eine Woche an, steigen die erlittene Erschöpfung, die erhöhten Schlechten Eigenschaften und die Proben-Mali sogar auf die Hälfte der Drogenstufe. Sinkt die KO durch Erschöpfung / Überanstrengung auf 0 oder darunter, erleidet der Süchtige täglich Schaden in Höhe der halben Drogenstufe. Eine einzige Dosis beendet den Verfall und lässt es zu, dass der Held wieder normal regeneriert.
Nicht in diesen Rahmen fallen primär psychische Abhängigkeiten von verschiedenen Substanzen, namentlich Tabakkonsum und Alkoholismus. Diese Süchte sind am besten als *Schlechte Eigenschaften* zu behandeln.

Suchtmittel	Stufe	Preis/Dosis
Burumbeeren	4	3 Ag
Sternenstaub	7	8 Ag
Traumkristalle	9	7 Ag
Euhypnos	6	7 Ag
Himmelsharz	12	10 Ag

Tiefenangst (je –2 GP): Der Held hat Angst vor allen Arten des sich in der Tiefe Befindens. Diese *Schlechte Eigenschaft* kommt in erster Linie beim Tauchen, aber auch beim Aufenthalt in untermeerischen Städten oder Demergatoren zum Tragen. Zuweilen kann sie sich aber auch in Bergwerken und tiefen Höhlen und Kanalisationen bemerkbar machen. Sie ist unabhängig davon, ob der Held sich eingeschlossen fühlt (*Raumangst*) oder nicht.

Treulosigkeit (je –1 GP): Der Charakter mit dieser *Schlechten Eigenschaft* ist nicht in der Lage, gegebene Versprechen einzuhalten, er ist als notorischer Lügner oder gar als Verräter berüchtigt. Er kann weder *Verbindungen* noch *Soziale Anpassungsfähigkeit* als Vorteile nehmen.

Unfähigkeit für [Instruktion] (Z; –2 GP): Der Charakter hat einfach kein Talent im Umgang mit einer bestimmten elementaren, stellaren oder daimonischen Instruktion – Erlernen und Steigern dieser Instruktion ist um eine Kategorie erschwert, was bedeutet, dass diese Instruktion nach Spalte F gesteigert werden muss. Dieser Nachteil kann maximal dreimal erworben werden, jedoch nur einmal pro Instruktion.

Unfähigkeit für [Quelle] (ZH; –5 GP): Der Held hat kein Händchen für eine spezielle elementare, stellare oder daimonische Quelle. Das Erlernen und die Steigerung dieser Quelle ist um eine Kategorie erschwert: Es gilt die jeweils schwerere (rechte) Spalte der Steigerungskosten. Dieser Nachteil kann bis zu dreimal erworben werden, jedoch nur einmal pro Quelle. Besitzt der Held den Vorteil einer elementaren / stellaren / daimonischen *Aurakonjunktion*, kann sich die *Unfähigkeit für [Quelle]* nicht auf eine Quelle der gewählten Aurakonjunktion beziehen.

Unfähigkeit für [Talent] / [Talentgruppe] (–GP je nach Talent/Talentgruppe): Der Held ist für ein bestimmtes Talent oder eine ganze Talentgruppe besonders unbegabt; das heißt, dass er zum Steigern des speziellen Talents oder eines Talents der gewählten Kategorie mehr Abenteuerpunkte investieren muss. Es gilt jeweils die teurere (rechte) Kostenspalte. Diese Nachteile können freiwillig nur einmal pro Held erworben werden, wobei sich die Unfähigkeit für ein einzelnes Talent auf eines der Basistalente (**MFF 16**) beziehen muss. Talente, in denen ein Held *unfähig* ist, können vor Spielbeginn nicht gesteigert werden. Eine Unfähigkeit benötigt die Zustimmung des Meisters. Eine Kombination mit Unfähigkeit in (derselben) Talentgruppe ist nicht möglich (sehr wohl aber eine Kombination von zum Beispiel *Unfähigkeit Singen* und *Unfähigkeit für Handwerkstalente*). Die Generierungspunkte, die Sie durch diesen Nachteil erhalten, hängen von der Art des jeweiligen Talentes ab: *Gesellschaftliche, Natur-, Wissens-* oder *Handwerkliche Talente,* die *Körperlichen Talente Schwimmen, Sich Verstecken, Singen, Tanzen, Zechen:* –2 GP für ein einzelnes Talent beziehungsweise –10 GP für eine gesamte Gruppe; *Kampf-* und *Körperliche Talente (mit oben genannten Ausnahmen):* –3 GP für ein einzelnes Talent beziehungsweise –15 GP für eine gesamte Gruppe.
Anmerkung: Einige Unfähigkeiten sind durch bestimmte Rassen und Kulturen vorgegeben. Diese können im Lauf des Spiels nicht abgewählt (durch Einsatz von AP beseitigt) werden. Sie gelten jedoch nicht als 'freiwillig genommen' in obigem Sinn, das heißt, jeder Held kann zusätzlich zu seinen Rassen- und Kultur-Unfähigkeiten noch eine weitere Unfähigkeit wählen. Vorgegebene Unfähigkeiten, die sich nicht auf Basistalente beziehen, werden rechnerisch mit dem halben GP-Wert angesetzt (also –1/–2 GP).

Verlorene Zwillingsseele (–5 GP; nur für Neristu): Die Zwillingsseele des Helden ist nicht wiedergeboren worden und daher verloren. Dies äußert sich auch darin, dass der Held ein Einzelkind ist und nicht als Zwilling geboren wurde (was aber nicht bedeutet, dass alle der wenigen Neristu, die als Einzelkinder geboren werden, auch unter diesem Nachteil leiden). Er ist daher oft grüblerisch, verstimmt und eigenbrötlerisch sowie zuweilen von Selbstzweifeln geplagt. Dennoch kann eine verlorene Seele noch gerettet werden, wenn sich die wiedergeborene Zwillingsseele (also der Held) besonders darum bemüht. Ein Held mit diesem Nachteil ist daher bestrebt, sich auch den Wissensanteil anzueignen, der sonst in diesem Leben von seinem Zwilling hätte angesammelt werden müssen. Dies verbietet ihm aber, sich auf bestimmte Bereiche zu konzentrieren. Ein solcher Held kann sich somit in keinem Talent spezialisieren (es sei denn, eine Spezialisierung ist durch Rasse, Kultur oder Profession fest vorgegeben). Ebenso kann er keine LeP, AuP oder AsP hinzukaufen. Bei der Heldenerschaffung muss zwingend die Maximalzahl der möglichen Aktivierungen weiterer Talente ausgeschöpft werden, zudem können zeitaufwendige und priesterliche Professionen nicht gewählt werden. Darüber hinaus sollte der Spieler bei der Entwicklung seines Helden darauf

achten, auch immer wieder neue Talente zu aktivieren und Sonderfertigkeiten zu erwerben, auch wenn der Held von seiner Profession und bisherigen Entwicklung her eigentlich kaum einen Bezug zu diesem Talent beziehungsweise dieser Sonderfertigkeit hat. Kurz gesagt: Ein solcher Held hat viele Talente, aber wenige beherrscht er wirklich gut.

Verpflichtungen (–12 GP): Myranische Helden haben oftmals Verpflichtungen gegenüber ihrem Cirkel oder einem bestimmten Optimatenhaus. Ebenso haben Sklaven selbstredend Verpflichtungen gegenüber ihren Herren. Ansonsten siehe **AH 117**.

Weltfremd (je –3 GP für 2 Punkte): Der Held begegnet mit Naivität, Unkenntnis und Unverständnis gewissen Konzepten des Alltagslebens einer großen Zivilisation. Viele ausschließlich in ihre Forschungen vertiefte Gelehrte, von ihrer Arbeit besessene Handwerksmeister, hinterwäldlerische Jäger und Kundschafter oder verträumte Shingwa sind *weltfremd*. *Weltfremde* Helden müssen sich pro 3 angefangene Punkte *Weltfremd* einen Bereich wählen (etwa Religion, Währung und Geld, Besitz, Herrschaftsstrukturen, Geselligkeit, städtisches Treiben...), in dem sie weltfremd sind und Erschwernisse in Höhe ihres *Weltfremd*-Werts bei passenden Eigenschafts- oder Talentproben (beispielsweise *Gassenwissen*, *Etikette*, *Überreden* etc. für *Weltfremd: städtisches Treiben*) hinnehmen müssen.

Zwergenwuchs (–7 GP)*: Zwergenwüchsige Personen sind klein und kompakt gebaut, was sich in einer Reihe von Veränderungen niederschlägt, die in ihrer Summe einen Nachteil ergeben. Die wichtigste Einschränkung ist sicherlich, dass die Taktische Bewegung (siehe Seite 208f.) von Zwergwüchsigen um 2 Punkte GS niedriger (durchschnittlich also bei GS 6) liegt als bei den 'Langbeinern'. Damit verbunden ist eine reduzierte Sprungweite und -höhe, nämlich (GE+KK –BE –2) Spann weit und (GE+KK –BE –4)/4 Spann hoch.
Getragene Lasten behindern Zwergwüchsige jedoch deutlich geringer als andere: Sie können die aus Rüstung und Last resultierende BE halbieren, bevor sie sie von der GS abziehen. Die Marschgeschwindigkeit eines Zwergwüchsigen beträgt ebenfalls die reduzierten 6 Meilen pro Stunde, jedoch wird dieses Tempo durch Behinderung (in normalem Rahmen, also bis zu einer Gesamt-BE von 6 Punkten aus Rüstung und Last) nicht weiter reduziert.
Ebenfalls durch den Zwergenwuchs beeinträchtigt ist das Führen von Waffen, zu dem Sie die entsprechenden Regeln unten und in **MBK86** finden. Zudem haben es Zwergwüchsige schwieriger, in den Landen der Menschen für sie passende Kleidungsstücke und Rüstungen zu finden bzw. sie müssen für Maßanfertigungen mehr zahlen.
Die Kampfmanöver *Ausweichen* / *Meisterliches Ausweichen* sind für Zwergwüchsige um 1 Punkt erleichtert. Das Kampfmanöver *Umreißen* ist um 2 Punkte erleichtert, die erste Attacke eine *Ausfalls* ist um 2 Punkte erschwert. Im Waffenlosen Kampf sind die Manöver *Hoher Tritt*, *Sprung* und *Sprungtritt* nur zu fünffachen Kosten zu erlernen, auch wenn sie einen dazugehörigen Kampfstil erlernt haben; das Manöver *Fußfeger* kostet stets nur die Grundkosten, auch wenn kein zugehöriger Stil erlernt wurde.
Das Kampfmanöver *Gegenhalten* ist um 2 Punkte erleichtert. Beim Kampf mit dem Trefferzonensystem (**MBK 66ff.**) ist es für Zwergenwüchsige um 2 Punkte erschwert, den Kopf eines menschengroßen Gegners zu treffen, ein Schlag gegen die Beine ist allerdings um 2 Punkte erleichtert.

Sonderfertigkeiten

Wenn nichts anderes angegeben ist, gelten auch für Myranor die aventurischen Sonderfertigkeiten, die auch unter Umständen bereits bei der Generierung des Charakters gewählt werden können. Eine Übersicht über die 'profanen' Sonderfertigkeiten finden Sie auf Seite 213, über die Kampf-Sonderfertigkeiten auf den Seiten 219 und 225f. und über die Myranor möglichen magischen Sonderfertigkeiten auf den Seiten 213, 253ff. und 286.

Die Basisregeln

Damit dieser Band, wie eingangs versprochen, alleine die Box **Schwerter & Helden** als weiteres Material benötigt, stellen wir Ihnen auf den folgenden Seiten noch einmal in aller gebotenen Kürze die jene Regeln des Schwarzen Auges vor, die nur in der Basisbox aufgeführt wurden.

Ansonsten sei hier auf die *Zusammenfassung der Grundregeln* (Würfel und Werterahmen, Eigenschaftsproben, Glückswürfe und Patzer, Zuschläge und Abzüge, Beschreibung des Charakterbogens) im Band **Mit flinken Fingern** auf den Seiten 6–11 verwiesen. Das *Talentsystem* findet sich im gleichen Band auf den Seiten 12 ff., dem *Kampfsystem* ist der Band **Mit blitzenden Klingen** (MBK) gewidmet.

Last und Tragkraft

Im Spiel werden Sie recht bald bemerken, dass fast alle Helden dazu neigen, ihre 'Ladekapazität' gewaltig zu überschätzen. Im Verlauf eines Abenteuers kann man so viele Dinge finden, von denen man nicht weiß, ob man sie nicht irgendwann einmal gebrauchen kann. Also wird erst einmal alles eingepackt: abgebrochene Messer, Stuhlbeine, tote Kröten, rostige Ambosse – all das findet seinen Platz im Heldenrucksack. Wenn Sie als Spieleiter feststellen, dass Ihre Spieler solch einen 'krankhaften' Sammeltrieb entwickeln, sollten Sie ihnen beizeiten vorrechnen, welch ungeheures Gewicht sie ständig mit sich herumtragen. Normalerweise dürfte eine solche Ermahnung genügen, um die Spieler zu einer etwas realistischeren Spielweise zu veranlassen. Falls sie sich auf Dauer als uneinsichtig erweisen, dann hilft es nichts: Dann müssen Sie auf unsere Regeln für Last und Tragkraft zurückgreifen.

Addieren Sie das Gewicht von Ausrüstungsgegenständen, Waffen, Geld, Tränken, Artefakten und Anderem, das der Held im Rucksack, am Gürtel oder in der Hand mit sich herumträgt. Zählen Sie noch die *Hälfte des Gewichts von Kleidung und Rüstung, die am Leib getragen werden*, hinzu. (Ein auf den Rucksack geschnalltes Kettenhemd zählt also mit seinem vollen Gewicht, ein getragenes mit der Hälfte.) So erhalten Sie die Gesamtlast, mit der der Held ins Abenteuer zieht.

Die Tragkraft des Helden (in Okul = Stein = Kilogramm) entspricht seiner Körperkraft. (Mit 40 multipliziert, ist dies das Gewicht in Uncias/Unzen.) Der Tragkraft-Wert (TK), den Sie auf diese Weise erhalten, ist das Gewicht, das der Held mit sich führen kann, ohne dass seine Bewegungen, seine Lauf- oder Marschstrecken und dergleichen dadurch beeinträchtigt werden.

Es gilt: Pro 50 % Belastung, die der Held über seinem TK-Wert mit sich herumträgt, steigt seine Behinderung (BE) um einen Punkt, sowohl im Kampf als auch bei Talentproben oder bei der Berechnung von taktischer Bewegung. Bei strategischer Bewegung gilt, dass er pro Stunde Marsch einen zusätzlichen Punkt Erschöpfung erleidet.

Übersteigt die mitgeführte Last des Helden seinen doppelten Tragkraft-Wert, so muss er Verschnaufpausen einlegen, die natürlich umso häufiger fällig werden, je geringer seine Konstitution ist. Als Faustregel gilt hier, dass ein entsprechend belasteter Held alle KO Spielrunden für eine Spielrunde rasten muss. Sprints (siehe **Bewegung**, Seite 208ff.) sind mit einer solchen Belastung prinzipiell nicht mehr möglich. Zudem kosten alle Aktionen im Kampf einen zusätzlichen Punkt Ausdauer (siehe **Ausdauer im Kampf, MBK 32**).

Entspricht die Last gar der vierfachen Tragkraft oder mehr, so muss der Held die Last in Abständen absetzen, die nach seiner fünffachen KO in Schritt berechnet werden. Ein Held mit KO 12 muss seine Last demnach alle 60 Schritt absetzen und eine Minute verschnaufen. Mit einer solch hohen Belastung auf dem Rücken (oder gar auf Händen getragen) sind weder Sprints noch Dauerläufe möglich. Zudem kosten alle Aktionen im Kampf zwei zusätzliche Punkte Ausdauer.

Eine maximale Belastung festzulegen ist schwierig, da Menschen für kurze Zeiten erstaunliche Lasten bewältigen können. Der Spielleiter muss in solchen Situationen nach eigener Lebenserfahrung und Gutdünken entscheiden. Außerordentliche Kraftakte sollten ohnehin besser mit Hilfe von Körperkraft-Proben als mit der Last-/Tragkraft-Regel beurteilt werden.

Tragkraft von Packtieren

Pferd, Maultier	um 150 Okul
Rennpferd, Esel	um 120 Okul
Packpferd	um 200 Okul
Hund	um 15 Okul
Rind, Hurda	um 180 Okul
Blutbüffel, Danthreki	um 230 Okul
Jharranoth	um 900 Okul
Skarabäus	um 360 Okul

Auch diesen Tieren kann man für kurze Zeit höhere Lasten aufbürden. Die genannten Werte gelten für längere Märsche.

Erschöpfung und Überanstrengung

Zusätzlich zur Ausdauer, die für die 'kurzfristige Puste' steht, gibt es noch einen Wert, der anzeigt, wie erschöpft ein Held nach anstrengenden Märschen, nächtlichem Wachehalten, derweil notwendigen Kämpfen und dergleichen mehr ist. Dieser Wert nennt sich einfach **Erschöpfung**. Ein Held kann so viele Punkte Erschöpfung ansammeln, wie sein Konstitutions-Wert beträgt, ohne dass er dadurch irgendwelche Einbußen erleidet. Erschöpfung, die darüber hinaus geht, nennt sich **Überanstrengung** – und diese behindert den Helden sehr wohl: Pro Punkt Überanstrengung, den ein Held 'mit sich herumschleppt', erleidet er einen Punkt Behinderung (BE), der zu eventuellen BE-Werten aus getragener Rüstung und geschleppter Last hinzu addiert wird.

Dazu kommt, dass Überanstrengung den effektiven Konstitutions-Wert des Helden senkt – der Held ist also anfälliger für Gifte und Krankheiten und auch für Verwundungen. (Die Grundwerte LE, AU und MR werden jedoch nicht reduziert.) Jeder Punkt Überanstrengung erschwert KO-Proben um 1 Punkt. Wenn ein Held das Maximum von so viel Punkten Überanstrengung erreicht hat, wie seine KO beträgt, bricht er einfach erschöpft zusammen.

Als Faustformel kann man sagen, dass ein Held pro Stunde Marsch (mit leichtem Gepäck, in vernünftiger Kleidung) 1 Punkt Erschöpfung erleidet, ebenso bei einem Eilritt; bei einem Eilmarsch sind es schon 2 Punkte pro Stunde. Dazu kommen bis zu 2 Punkte pro Stunde für widriges Wetter (große Hitze, Schwüle, starker Gegenwind ...) und weitere Punkte für Überladung (siehe oben).

Erschöpfung und Ausdauer

Aktionen, die dazu führen, dass die AU eines Helden unter ein Drittel sinkt, führen automatisch zu einem Punkt Erschöpfung; fällt die AU eines Helden gar auf 0 (zum Beispiel im Kampf), so erleidet er 1W6 Punkte Erschöpfung. Umgekehrt gilt: Wenn ein Held in eine Situati-

on gerät, wo er seinen AU-Wert benötigt (Schwimmen, Waffenloser Kampf ...) und er überanstrengt ist, so muss er für jeden Punkt Überanstrengung zwei Punkte von seiner AU abziehen; gewöhnliche Erschöpfung strengt den Helden nicht zusätzlich an.

Schaden und Regeneration

Ein Held kann natürlich nicht nur durch Waffengewalt oder den Prankenhieb eines Ungeheuers Schaden erleiden – Gefahren drohen ihm überall (dies ist nachgerade die Definition des Helden). Im Folgenden finden Sie einige Regeln zu den verschiedenen Schadensarten.

Schaden durch Gifte und Krankheiten

Es gibt auch in Myranor eine Menge von Substanzen, deren vorgesehener Aufbewahrungsort nicht der menschliche (amaunische, neristische ...) Körper ist und die demzufolge dort Schaden anrichten. Die Palette reicht hier vom Brechreiz erregenden Alraunenabsud bis hin



zum absolut tödlichen Schlangengift. Ebenso gibt es, vom harmlosen Schnupfen bis hin zu tödlichen Pestilenzen, etliche Krankheiten, die Menschen, Felide und andere Kreaturen ans Bett fesseln oder ins Grab bringen können.

Üblicherweise ist sowohl bei einem Gift als auch bei einer Krankheit angegeben, welche Stärke (Stufe) das Gift / die Krankheit hat, welchen Schaden es / sie anrichtet und wie oft und in welchem Abstand der Schadenswurf zu wiederholen ist. Gegen diesen Schaden (gegen den natürlich keine Rüstung hilft) kann sich ein Lebewesen mittels seiner Konstitution zur Wehr setzen: Bei Giften zu Beginn der Vergiftung, bei Krankheiten vor jedem Schadenswurf darf der Held eine Konstitutions-Probe ablegen, die um die Stufe der Krankheit / des Gifts erschwert ist. Gelingt diese Probe, so erleidet der Held nur die Hälfte des ausgewürfelten Schadens. Gelingt die (erschwerte) Probe sogar +10 oder besser, so erleidet der Held durch diese Vergiftung / durch diesen Schadenswurf der Krankheit keinen Schaden. Die Konstitutions-Probe kann durch Vor- und Nachteile (wie Resistenzen oder Immunitäten; siehe Seite **AH109f.**) modifiziert sein. Bei einer Krankheit wird bei einem Kontakt nicht nur eine mögliche Infektion ausgewürfelt (z.B. "30 % bei Berührung eines Kranken"), sondern im möglichen Infektionsfall eine KO-Probe, erschwert um die Stufe der Krankheit, gewürfelt, um festzustellen, ob aus der möglichen eine tatsächliche Ansteckung wird.

Schaden durch Stürze

Es heißt, dass sich schon Leute beim Sturz von einer Bordsteinkante das Genick gebrochen haben. Nun, das kann einem Helden kaum passieren (dafür sind Bordsteine selbst im Imperium zu selten), aber nichtsdestotrotz können schon Stürze aus geringer Höhe ernsthafte Blessuren nach sich ziehen – und ein Fall aus mehreren Dutzend Schritt Höhe ist lebensbedrohlich, egal, ob nun ein alter Kämpe des Drachenordens von seinem Westwinddrachen fällt oder eine junge Ashariel ihren Sturzflug nicht mehr abfangen kann.

Es gilt: Jeder gefallene Schritt Höhe verursacht 1W6–1 Schadenspunkte Fallschaden, gegen den Rüstung nicht schützt.

Ein Held kann versuchen, halbwegs elegant aufzukommen und so den Schaden zu minimieren. Dazu ist eine *Körperbeherrschungs*-Probe nötig, die pro Schritt Höhe um 1 Punkt erschwert ist (bis zu einem Maximum von +10). Pro übrig behaltenem Talentpunkt kann sich der Spieler einen der gewürfelten W6 (üblicherweise den mit der höchsten Augenzahl) aussuchen und ihn aus der Wertung nehmen.

Ein gezielter und beabsichtigter **Sprung** aus größerer Höhe erfordert ebenfalls eine *Körperbeherrschungs*-Probe, die wiederum um 1 pro Höhe in Schritt erschwert ist. Gelingt diese Probe, so wird der (nach obiger Methode errechnete) erlittene Schaden nur von der Ausdauer abgezogen, misslingt die Probe, so ist aus dem Sprung ein Sturz geworden.

Für Fallschaden gilt, dass der Held jeweils pro KO/2 erlittener Schadenspunkte eine Wunde erhält. Diese Wunden werden jeweils mit einem W20 zufällig am Körper verteilt: 1–6 Beine (ungerade links, gerade rechts), 7–12 Arme (ungerade links, gerade rechts), 13–15 Brust, 16–18 Bauch, 19–20 Kopf. Erleidet ein Arm 'überzählige' Wunden (also mehr als drei), so werden diese als Brust-Wunden gezählt, genauso wird mit Bein-Wunden und der Zone Bauch verfahren.

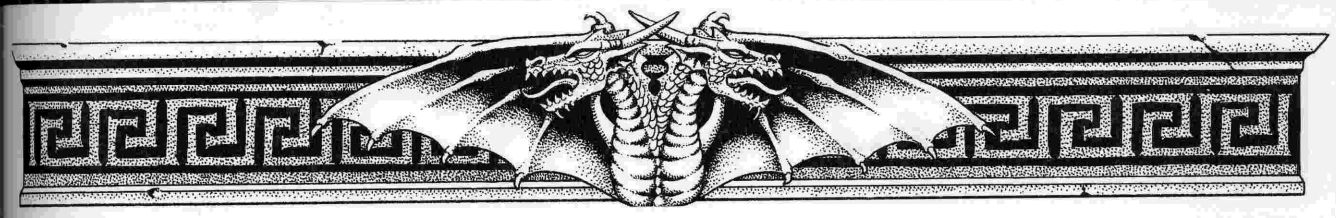
Die obigen Regelungen gelten für eine Landung auf Steinboden oder gestampftem Lehm. Je nach Oberfläche, auf die ein Held stürzt, kann der Schaden nochmals modifiziert werden (ein Heuhaufen ist sicherlich gesünder als der Boden einer mit Speerspitzen gespickten Fallgrube), ohne dass hierfür konkrete Regeln angegeben werden.

Statt einer *Körperbeherrschungs*-Probe kann ein entsprechend ausgebildeter Held bei einem kontrollierten Sprung auch eine *Athletik*- oder eine *Akrobatik*-Probe ablegen; Spezialisierungen, die sich auf Sprünge oder Stürze beziehen, dürfen angewandt werden.

Schaden durch Feuer

So lebensspendend ein Herd- oder Lagerfeuer sein kann, so gefährlich ist das Element, wenn es einmal außer Kontrolle gerät. Kein Wunder, dass alle Kulturen das Feuer gleichermaßen verehrt wie gefürchtet haben. Im Spiel wird zwischen zwei Arten von Feuer- und Hitzeschaden unterschieden:

✤ Die einmalige und kurzfristige Berührung einer heißen Flamme oder eines glühenden Objekts, ein Strahl heißen Dampfs, ein größerer Spritzer siedendes Öl oder ein Hieb mit einer brennenden Fackel verursachen je nach Menge der heißen Substanz einmalig zwischen 1W3 und 4W6 Trefferpunkten. Gegen solchen einmaligen Hitzeschaden hilft der RS des Opfers; jedoch wird der RS (nach der Schadensermittlung) für jeweils 10 erlittene TP permanent um 1 verringert (es sei denn, es handelt sich um eine Rüstung aus feuerfesten Materialien). Solcher Feuerschaden verursacht eine Wunde, wenn die erlittenen SP die KO des Helden übersteigen.



Steht die Kleidung eines Helden in Flammen, ist er in brennendes Öl getränkt oder versucht, einen brennenden Raum zu durchqueren, so wird jede Kampfrunde der Feuerschaden neu ermittelt, bis die Kleidung gelöscht ist oder der Held die Zone des Feuers hinter sich gelassen hat. Hierdurch erleidet er zwischen 1W3 SP/KR für brennende Kleidung oder das Überqueren einer brennenden Grasfläche und 2W6 SP/KR für das Durchqueren eines brennenden Alchimistenlabors oder den Aufenthalt auf einem gut angefachten Scheiterhaufen. Solcher Feuerschaden verursacht Wunden, wenn die pro KR erlittenen SP die KO/2 des Helden übersteigen. Für das komplette Eintauchen in siedendes Öl, den Sturz in einen Hochofen oder einen Lavasee wird hier gnädigerweise auf die Angabe von Schadenspunkten verzichtet.

Rüstung aus Drachenhaut schützt gegen diese Art von Feuerschaden in Höhe ihres halben RS (abgerundet); andere Arten von Rüstung schützen nicht, wohl aber nasse Kleidung und umgehängte nasse Decken oder Tücher, die ein bis zwei Punkte vom Schadenswurf abziehen, jedoch nur für die Dauer von 2W6 KR.

Schaden durch Ersticken

Üblicherweise kann ein Held für etwa so viele Kampfrunden die Luft anhalten, wie seine AU beträgt, wenn es ihm vorher gelungen ist, entsprechend einzuatmen und er sich in Ruhe konzentrieren kann. Jegliche Form von körperlicher Aktivität (und sei es nur Gehen, vor allem aber sich aus einem Würgegriff zu befreien oder zu tauchen) senkt diese Zeit auf AU/2 Kampfrunden; dies gilt ebenso, wenn der Held überraschend die Luft anhalten muss. Die TaP*/2 aus einer *Selbstbeherrschungs*-Probe können als zusätzliche KR zu dieser Zeit addiert werden. Nach Ablauf dieser Zeitspanne – beim Erwürgen jedoch sofort nach dem erfolgreichen Würgeangriff – wird wie folgt verfahren: Wann immer ein Held keine Luft mehr bekommt, sei es durch schieren Mangel an atembarer Luft, sei es durch eine Form von Erwürgen, muss ihm jede KR eine KO-Probe gelingen, die von Runde zu Runde um 1 erschwert wird: In der ersten KR also eine unmodifizierte KO-Probe, dann eine KO-Probe+1, +2 und so weiter. Gelingt diese Probe, so erleidet der Held nur einen Verlust von 1 AuP; misslingt die Probe jedoch, so muss er einen Verlust von 1W6 AuP hinnehmen. Sinkt dadurch seine AU auf 0, so wird der Held bewusstlos. Hält der Würgegriff oder der Luftmangel an, so verliert der Held pro KR 1W6 Lebenspunkte, bis er schließlich erstickt ist.

Schaden durch Ertrinken

Ein Held kann sich unter üblichen Umständen (TaW x AU x (15 minus doppelte BE)) Sekunden über Wasser halten (oder die entsprechende Strecke in Schritt zurücklegen), ehe er zu ertrinken beginnt. Ist diese Zeit abgelaufen, so kann man davon ausgehen, dass seine Kräfte erlahmt sind und er mit den letzten Reserven gegen einen nassen Tod ankämpfen muss. Ihm muss nun jede Kampfrunde eine *Schwimmen*-Probe gelingen, die von Runde zu Runde um 1 erschwert wird: In der ersten KR also eine unmodifizierte Probe, dann eine Schwimmen-Probe+1, +2 und so weiter. Gelingt diese Probe, so erleidet der Held nur einen Verlust von 1 AuP (und legt noch ein wenig Strecke zurück); misslingt die Probe jedoch, so muss er einen Verlust von 1W AuP hinnehmen. Sinkt dadurch seine AU auf 0, so wird der Held bewusstlos und beginnt zu sinken. Nun erleidet er 1W6 echte Schadenspunkte pro Kampfrunde, bis er gerettet werden kann oder Bekanntschaft mit Ephar oder Charypta macht.

Wunden ohne Zonensystem

Eine Verletzung, die mehr als nur der 'oberflächliche' Verlust von Lebenspunkten (durch Schürfwunden, Quetschungen etc.) darstellt, sondern 'tiefer geht', wird 'Wunde' genannt. Wunden entstehen durch massiven Schaden wie durch Treffer mit Waffen, aber auch durch Verbrennungen, Stürze, Verätzungen oder gar Zauber. Üblicherweise entsteht eine 'Wunde', wenn ein Held auf einen Schlag mehr Schadenspunkte erhält, als seine halbe Konstitution beträgt (oder wenn bestimmte Schadenswirkungen gezielt eine Zone des Körpers angreifen).

Eine Wunde kann ein Knochenbruch, eine innere Verletzung, eine Gehirnerschütterung oder Ähnliches sein und hat zur Folge, dass Attacke-, Parade-, Fernkampf- und INI-Basiswert sowie die GE sofort um je 2 Punkte sinken, die GS um 1. (Die GE-Veränderung hat keine weiteren Auswirkungen auf irgendwelche Basiswerte.) Wo eine Wunde genau lokalisiert ist und ob sie eventuell weitere Folgen hat, entscheidet der Meister. Ein Held kann maximal so viele Wunden erleiden wie der halbe Wert seiner Konstitution beträgt; mehr Wunden werfen einen Helden zu Boden bzw. fesseln ihn definitiv ans Bett.

Wunden werden in den entsprechenden Kästchen auf dem Heldenbogen markiert, wobei sich die oben genannten Abzüge natürlich aufaddieren: Wer also drei Wunden erlitten hat, leidet unter AT –6, PA–6, Fernkampf –6, INI –6, GE –6 und GS –3. Wunden und Schadenspunkte werden getrennt verzeichnet, so dass ein Held durchaus noch an den Auswirkungen einer Wunde leiden kann, wenn er bereits wieder volle Lebensenergie hat.

Im Band **Mit blitzenden Klingen** wird auf den Seiten 66ff. ein System vorgestellt, wie sich Wunden in den verschiedenen Körperzonen auswirken, wie diese durch Rüstungsteile geschützt werden können usw. Ob Sie mit oder ohne Trefferzonensystem spielen wollen, ist Ihnen und Ihrer Gruppe überlassen.

Regeneration

Es ist für einen Helden leicht, Lebens-, Ausdauer- und Astralpunkte zu verlieren (durch Kampf, Unfall oder Krankheit, durch Anstrengung oder durch Zaubern), aber ungleich schwieriger, sie zurückzugewinnen.

Ausruhen

Ausdauer ist fast ebenso schnell zurückgewonnen, wie sie verloren wird. Pro Spielrunde, die ein Held keine körperlich fordernden Aktionen unternimmt (will heißen: so lange er ruhig sitzt oder liegt, keine komplizierten Bücher liest, zaubert oder Ähnliches), kann er 3W6 verlorene AuP zurückgewinnen, bei einer gelungenen KO-Probe sogar 3W6+6 AuP. Natürlich ist dies nur ein *Rück*gewinn – der Held kann also durch Ausruhen nicht mehr Ausdauerpunkte bekommen, als sein Grundwert beträgt.

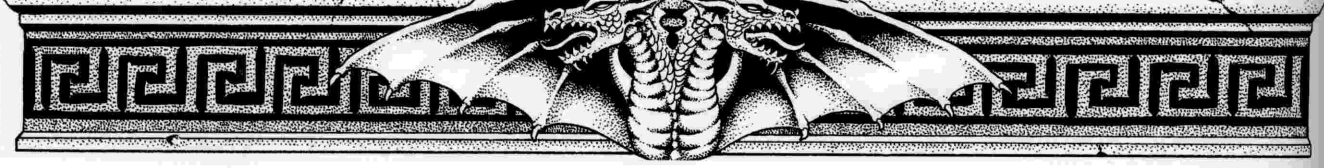
Regeneration von Erschöpfung

Erschöpfung und Überanstrengung können durch Rasten und Schlafen abgebaut werden: Pro Stunde Rast kann man 1 Punkt Überanstrengung oder 2 Punkte Erschöpfung streichen, pro Stunde Schlaf das Doppelte (also 2 Punkte Überanstrengung oder 4 Punkte Erschöpfung). Zuerst wird immer die Überanstrengung abgebaut. Während einer erholsamen Rast kann man natürlich keine körperlich anstrengenden Tätigkeiten unternehmen (also kein Feuerholz für das Lager sammeln, die Rüstung ausbeulen oder Ähnliches).

Nächtliche Regeneration

Üblicherweise kann jeder Held einmal pro Tag nach einer Ruhephase von wenigstens 6 Stunden Dauer mit einem W6 für die Regeneration verlorener Lebensenergie würfeln. Außerdem kann der Held nach einer ungestörten Ruhephase noch eine KO-Probe ablegen, bei deren Gelingen er einen zusätzlichen LeP regeneriert. Auf diese Regeneration und die KO-Würfe haben der Vorteil *Schnelle Heilung* und der Nachteil *Schlechte Regeneration* Auswirkungen.

Helden, die Astralenergie besitzen, können diese ebenfalls regenerieren, indem sie sich ausruhen. Auch für die Astralenergie wird ein (separater) W6 gewürfelt und das Ergebnis zur momentanen AE addiert. Für Zauberer gibt es die Vorteile der *Astralen Regeneration* und den Nachteil *Astraler Block*, die wie die Vor-/Nachteile bei der Lebensenergie gehandhabt werden, dazu auch noch bestimmte Sonderfertigkeiten zur Erhöhung der astralen Regeneration; zur weiteren Erhöhung der as-



tralen Regeneration um 1 Punkt kann eine IN-Probe gewürfelt werden. Bei beiden Werten kann es sein, dass die Regeneration noch nach den äußeren Umständen modifiziert ist – in einem weichen Bett und nach einer ordentlichen Mahlzeit schläft und regeneriert es sich nun einmal besser als schlotternd unter einer dünnen Decke auf frostkaltem Boden. Die genaueren Umstände werden vom Meister festgelegt und liegen im Rahmen von +2 bis –7 Punkten, die mit dem Ergebnis des W6-Wurfes (oder der beiden W6-Würfe) verrechnet werden. Negative Ergebnisse gelten hierbei als 'keine Regeneration'.
Verbringt ein Held den gesamten Tag im Bett (und steht er maximal zum Essen oder Verdauen auf), so stehen ihm pro Tag sogar zwei Regenerationsphasen zu. Bei widrigen äußeren Umständen kann der Meister diese zweite Regenerationsphase jedoch untersagen.
Lebens- und Astralenergie regenerieren sich natürlich nur zurück bis auf den Grundwert, nicht darüber hinaus.

Heilung durch Talentanwendung oder Zauberei

Es ist ebenfalls möglich, verlorene Lebensenergie durch Anwendung der Heilkunde-Talente zurück zu erlangen (siehe die jeweiligen Beschreibungen der Talente in **MFF** bzw. den Absatz zu Krankheiten), genauso, wie eine magische Heilung verlorene LeP zurückbringt. Weder durch 'weltliche' noch durch magische Heilung können LeP über den Grundwert hinaus zurückgewonnen werden. Es gibt keine (weltliche oder astrale) Heilmethode, die verlorene Ausdauer- oder Astralpunkte zurückbringt; es ist nicht möglich, Erschöpfung auf nichtmagischem Wege außer durch Ausruhen und Schlafen abzubauen.

Tränke

Es gibt vielerlei alchimistische und kräuterkundliche Mittel, die die Heilung und die nächtliche Regeneration beschleunigen, aber nur ein Magischer Heiltrank oder Zaubertrank bringen einem Helden auf der Stelle Lebens- beziehungsweise Astralpunkte zurück, bestimmte Tränke können auch Erschöpfung bzw. Überanstrengung auf der Stelle abbauen. Diese Tränke sind teuer und selten, aber in den ständigen Gefahrensituationen, in denen die Helden leben, ist ein entsprechender Trank oftmals eine gute Lebensversicherung. Zaubertränke und magische Heiltränke gibt es in verschiedenen Qualitätsstufen. Mehr zu den gängigen Heilpflanzen, die meist regenerationsfördernd sind und in den allerseltensten Fällen sofort wirken, finden Sie im Band **Zoo-Botanica Aventurica**; welche der dort aufgeführten Heilpflanzen auch auf Myranor zu finden sind, entnehmen Sie bitte Seite 264.

Heilung von Wunden

Wunden heilen langsamer als gewöhnliche LeP-Verluste – um genau zu sein: Wunden heilen nur dann vernünftig, wenn sie fachkundig behandelt werden.
Für unbehandelte Wunden gilt: Pro Tag kann ein Verwundeter eine KO-Probe ablegen, die um die dreifache Anzahl der noch offenen Wunden erschwert ist. Kurzfristig wirkende Tränke und Zauber zur Erhöhung der KO helfen dem Verwundeten nicht; schlechte Umstände (wie zum Beispiel Überanstrengung) schaden aber durchaus. Gelingt diese Probe, so heilt eine dieser Wunden (zumindest so sehr, dass sie keine der oben genannten Einbußen mehr mit sich bringt).
Wird eine Wunde mittels des Talents Heilkunde Wunden erfolgreich behandelt (siehe **MFF 37**), so ist die KO-Probe des Patienten nicht nur nicht erschwert, sondern sogar um die übrig behaltenen Talentpunkte aus der Heilkunde-Probe erleichtert.
Durch solche weltlichen Methoden (natürliche Heilung und Heilkunde-Talent) kann nicht mehr als eine Wunde pro Tag abgeheilt werden. Auf magische Möglichkeiten der Wundheilung wird bei der Beschreibung der einzelnen Zauberfähigkeiten eingegangen.
Für je 7 LeP, die ein Magischer Heiltrank (also nicht einfach eine Regenerations-verstärkende Kräutermixtur) zurückgibt, schließt sich automatisch eine Wunde (behindert also nicht mehr).
Mittels der genannten magischen Methoden ist es durchaus möglich, mehr als eine Wunde pro Tag zu behandeln. Letztendlich erwähnenswert ist auch, dass natürlich auch göttliches Eingreifen die Heilung eines Patienten beschleunigen kann – aber auf die hierzu nötigen Bedingungen und zu vollführenden Liturgien wird in späteren Publikationen eingegangen.

Zeit, Raum und Bewegung

Es gibt in Myranor zwar verschiedene Zeitrechnungen und Monatszählungen (S. 39), aber um diese soll es in dem folgenden Abschnitt nicht gehen. In Spielbegriffen werden zwei Zeiteinheiten für kurze und sehr kurze Abschnitte benötigt, in die das Spiel bisweilen unterteilt ist. Wir verwenden hier die **Kampfrunde** (die etwa 3 Sekunden dauert und die in Aktionen und Initiativabschnitte unterteilt ist) und die **Spielrunde** (die 5 Minuten repräsentiert) als Einheiten des DSA-Systems. Des Weiteren werden bisweilen die irdischen Sekunden, Minuten und Stunden zur Verdeutlichung eines Sachverhalts hinzugezogen.
Entfernungen werden in Myranor in Schritt und in Millia gemessen, wobei ein Schritt einem irdischen Meter, eine Millia einem irdischen Kilometer entspricht. Hin und wieder werden auch noch die Einheiten 'Spann' (20 Zentimeter) und 'Finger' (2 cm) benutzt.

Kampfrunde = etwa 3 Sekunden
Spielrunde = 5 Minuten

1 Meile oder Millia = 1 Kilometer
1 Schritt oder Gradu = 1 Meter
1 Spann oder Spetem = 20 Zentimeter
1 Finger oder Daktil = 2 Zentimeter

1 Stein oder Okul = 1 Kilogramm
1 Unze oder Uncia = 25 Gramm

Arten der Bewegung

Im Spiel wird zwischen zwei Arten der Bewegung unterschieden, der strategischen und der taktischen, wobei die strategische Bewegung sich auf weitere Distanzen und längere Zeiträume bezieht, zum Beispiel auf das Marschieren und Reisen. Mit taktischer Bewegung ist eine Fortbewegung über kurze Strecken hinweg und in kurzen Zeitspannen gemeint, zum Beispiel eine Verfolgungsjagd durch ein Schloss oder die Gassen einer Stadt sowie die Bewegung im Kampf.
Strategische Bewegung wird zumeist in Meilen pro Tag angegeben. Die taktische Bewegung meint den Sprint und wird in Schritt pro Sekunde gemessen.
Die folgenden Angaben sind *Faustregeln*, die für die meisten Situationen ausreichend sind. Wollen Sie explizit athletische Wettkämpfe veranstalten, können Sie diese Regeln noch detaillierter gestalten.

Taktische Bewegung

Die taktische Bewegung wird normalerweise nur dann interessant, wenn man errechnen will, wie lange es dauert, bis ein Wesen ein anderes eingeholt hat, bei Verfolgungsjagden also. Insofern sind hier zwei Werte von besonderer Bedeutung: die Höchstgeschwindigkeit eines Wesens und seine Ausdauer (die Zeit, die es die Höchstgeschwindigkeit durchhalten kann).

Höchstgeschwindigkeit
Wir gehen davon aus, dass ein kräftiger, gewandter Mensch (und das sollte für die meisten Spielerhelden gelten) eine Höchstgeschwindig-

keit von 8 Schritt pro Sekunde (abgekürzt und in Spielwerten: GS 8) erreicht. Gleiches gilt für die meisten anderen Kultur schaffenden Zweibeiner wie Amaunir, Neristu, Shingwa usw. Sehr gewandte Helden (GE 16 oder höher) bringen es auf GS 9; etwas unbeweglichere Helden (GE 9 oder weniger) schaffen nur 7 Schritt pro Sekunde (GS 7). Weitere Änderungen der Geschwindigkeit können sich aus dem Vorteil *Flink* bzw. dem Nachteil *Behäbig* ergeben.

Ein Held kann seine GS (oder besser: seine Laufstrecke pro Sekunde) durch eine erfolgreiche Probe im Talent *Athletik* verbessern: Jeder TaP* verbessert die Höchst-GS um 0,1 (ein halber Spann pro Sekunde schneller). Eine solche Probe verbessert eine Aktion Sprinten (**MBK 19**) im Kampf bzw. einen Sprint von maximal AU/2 Sekunden Dauer bei einer athletischen Veranstaltung oder einer Verfolgungsjagd.

Im Dauerlauf erreicht ein unbelasteter Held etwa zwei Drittel seiner Sprint-Geschwindigkeit.

Die Geschwindigkeit von Tieren entnehmen Sie dem entsprechenden Kapitel ab Seite 264; die GS von Untoten (die durch Lasten und Rüstungen jedoch nicht behindert werden) beträgt üblicherweise 4.

Ausdauer

Der halbe Ausdauer-Wert eines Helden gibt an, wie viele Sekunden lang ein Held seine Höchstgeschwindigkeit durchhalten kann. Eine Aktion Sprint im Kampf verbraucht 2 AuP; ein Sprint über die maximale Dauer bringt 2 Punkte Erschöpfung.

Einen Dauerlauf kann ein Held maximal dreimal so viele Minuten durchhalten, wie seine Ausdauer beträgt. Dauerlauf bringt pro Spielrunde einen Punkt Erschöpfung ein.

Behinderung

Jeder Punkt Behinderung durch eine getragene Rüstung (BE), mit dem der Held sich herumschlagen muss, senkt seine Höchstgeschwindigkeit um 1. Last, die der Held mit sich herumschleppt (zum Beispiel im Rucksack), gilt je nach Tragkraft des Helden (S. 205) ebenfalls als Behinderung. Er kann sich mindestens jedoch mit 1 Schritt pro Sekunde vorwärts bewegen.

Anmerkung: Wenn Sie die Kämpfe mit Zinnminiaturen im 25mm-Maßstab (z.B. den bei der Firma **Hobby Products** erhältlichen Miniaturen zu Myranor, DSA und Armalion) ausspielen oder nachstellen wollen, sollten Sie entweder ein biegsames Maßband verwenden, um die Bewegungsstrecken nachzuhalten, oder auf einem Bodenplan mit Kästchen-Einteilung spielen.

Schwimmen

Wenn ein Held, der von einer Wasserkreatur verfolgt wird, nicht mit ein paar Schwimmstößen das rettende Ufer erreichen kann, muss er sich auf eine andere Taktik als seine Schwimmkunst verlassen – insofern halten wir es für unnötig, eine Tabelle über das Schwimmtempo anzubieten. Irdische Hochleistungsschwimmer legen die Sprintstrecke von 50 Metern in etwa 22–25 Sekunden zurück, die Langstrecke von 1.500 Metern in unter 15 Minuten. Aventurisch ergibt dies eine Schwimm-GS von ca. 2 für Menschen oder ähnliche Landbewohner.

Die Entfernung, die ein Schwimmer zurücklegen kann, ist da schon eher interessant – sie hängt von seinem Schwimmtalent und seiner Ausdauer ab. Es gilt die Faustregel: Talentwert mal Ausdauer mal 15 ergibt die Schwimmstrecke in Schritt. Diese Leistung gilt jedoch nur für den Fall, dass der Schwimmer bestenfalls einen Lendenschurz trägt; hüllt er sich in Straßenkleidung oder gar eine Rüstung, gilt folgende Formel: Schwimmstrecke = TaW mal Ausdauer mal (15 – 2*BE).

Wenn ein Held nur Wasser tritt, um nicht unterzugehen, betrachten Sie die obigen Strecken als die Anzahl der Sekunden, die sich ein Held über Wasser halten kann. Um ein Stück einer hinderlichen Rüstung loszuwerden, muss ihm eine *Schwimmen*-Probe gelingen, die um seine Gesamt-BE erschwert ist. Bei Misslingen verliert er 1W6 x BE Sekunden seiner wertvollen Zeit, ohne dass ihm der Versuch einen Nutzen bringt. Sollte der Held schließlich untergehen, finden Sie die Regeln zum Ertrinken auf Seite 207.

Der hier mehrfach genannte *Schwimmen*-TaW sollte natürlich nach den Wasserbedingungen modifiziert werden. Näheres hierzu finden Sie beim Talent *Schwimmen* in **MFF 21**.

Aquatische Lebewesen sollten satt der Schwimmen-Regeln besser die Aussagen zu Sprint und Dauerlauf als Basis für ihre Bewegung unter Wasser und an der Wasseroberfläche verwenden.

Tauchen

Da speziell Tauchstrecken und -zeiten sehr stark von den Umgebungsbedingungen (Tauchtiefe, Wassertemperatur, Vorbereitung des Tauchers etc.) abhängig sind, können wir Ihnen hier nicht mehr als ein paar Eckwerte geben. Die Strecke, die ein Taucher unter Wasser zurücklegen kann, beträgt seinen *Schwimmen*-TaW x AU/10 Schritt, wobei auch die vertikale Strecke (die Tauchtiefe) eingerechnet werden muss.

Weit- und Hochsprung

Bisweilen kommt es vor, dass Helden über Abgründe (oder von Dach zu Dach) springen oder ganz dringend die unteren Äste eines Baumes erreichen müssen, weil zum Beispiel Räuber oder wilde Tiere hinter ihnen her sind. Um festzustellen, wie weit beziehungsweise wie hoch ein Held springen kann, können Sie die folgenden Regeln anwenden.

Ein nicht erschöpfter Held kann mit Anlauf etwa (GE+KK –BE) Spann weit springen; dazu kommt pro Talentpunkt, der bei einer *Athletik*-Probe übrig behalten wird, eine zusätzliche Strecke von einem Finger. Die Sprungweite aus dem Stand beträgt die Hälfte dieses Wertes.

Ein nicht erschöpfter Held kann mit Anlauf (GE+KK –BE)/4 Spann hoch springen; dazu kommt ebenfalls pro übrig behaltenem Talentpunkt aus einer *Athletik*-Probe noch einmal eine Höhe von zwei Fingern. Die Sprunghöhe aus dem Stand beträgt die Hälfte dieses Wertes.

Damit ein Sprung wirklich mit 'Anlauf' ausgeführt werden kann, benötigt man – beim Hoch- wie beim Weitsprung – eine freie Strecke von mindestens 5 Schritt. Ein Misslingen der *Athletik*-Probe hat keine negativen Auswirkungen auf die überwundene Distanz – bei einem Patzer jedoch kann der Meister die genauen Folgen festlegen.

Diese Sprungweiten beziehungsweise -höhen verändern sich nochmals, wenn der Held belastet oder am Rande seiner Kräfte ist (was ja ebenfalls zusätzliche BE einbringt). Die getragene Rüstung oder transportierte Last beeinflusst zum einen den TaW *Athletik* (die effektive Behinderung dieses Talents beträgt BEx2), zum anderen bewirkt Überanstrengung einen Punkt KK-Verlust für diese Berechnung.

Kriechen, Robben, Balancieren und ähnlich ausgefallene Fortbewegungsweisen

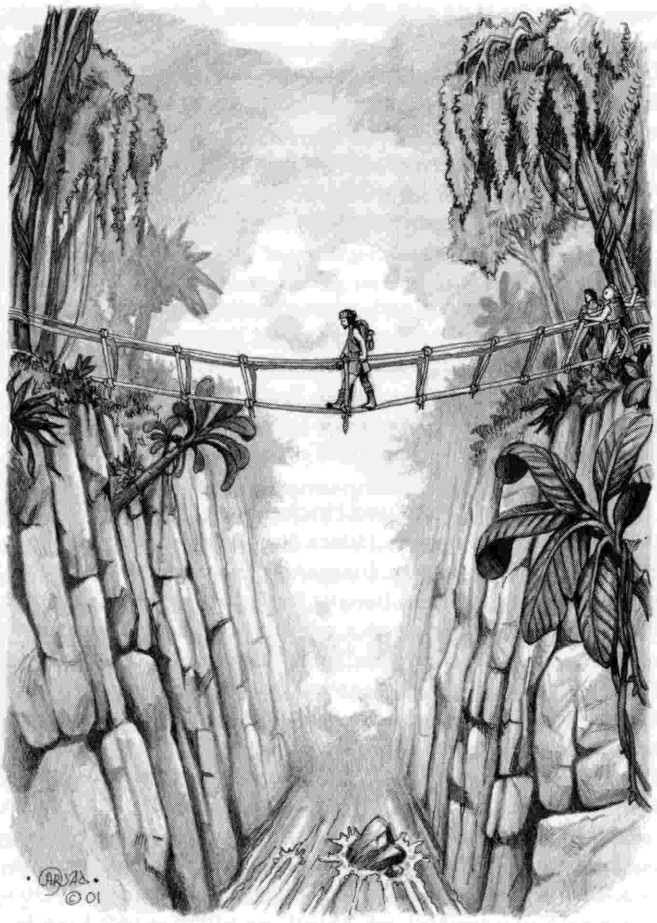
Für besonders ausgefallene Arten der Fortbewegung halten wir eine Tabelle für unnötig. Der Spielleiter entscheidet über die zurückgelegten Strecken und die erreichbare Geschwindigkeit, wobei es sich beim Kriechen und Robben um Geschwindigkeiten von 0,5 bis 1, beim Balancieren um solche von 1 bis 2 und beim Schleichen von maximal 2 handelt.

GS 2 ist auch die maximale Geschwindigkeit, mit der sich ein Held vorwärts bewegen und dabei gleichzeitig nach Fallen schauen, mit gespannter Armbrust sichern und dergleichen mehr tun kann, um nicht überrascht zu werden.

Strategische Bewegung

Die strategische Bewegung – weniger militärisch auch 'Reisegeschwindigkeit' genannt – wird dann wichtig, wenn man die pro Tag zurückgelegte Entfernung einer Reisegruppe oder die Geschwindigkeit von Transportmitteln messen will. Um die Geschwindigkeit einer Reisegruppe zu ermitteln, muss man grundsätzlich das langsamste Mitglied zum Maßstab nehmen.

Als grobes Maß kann man annehmen, dass die Marschgeschwindigkeit



etwa GS Meilen pro Stunde beträgt. Wie oben erwähnt, bringt eine Stunde Marsch einen Punkt Erschöpfung ein.

Als Richtwerte für pro Tag zurückgelegte Entfernungen gelten, dass eine Reisegruppe zu Fuß etwa 30 Millia pro Tag zurücklegt, eine berittene etwa 40 Millia. Dies sind die Distanzen, die man in zügiger Reise zurücklegen kann, ohne sich selbst oder das Reittier total zu verausgaben. Wenn die Zeit drängt, kann man natürlich auch schneller vorankommen und einen Eilmarsch einlegen, bei dem man dann 45 Millia (Fußgruppe) beziehungsweise 60 Millia (beritten) pro Tag zurücklegen kann. Ein solcher Eilmarsch ist jedoch nur jeden zweiten Tag möglich.

Bei normaler Reisegeschwindigkeit wie bei Eilmärschen ist natürlich zu berücksichtigen, durch welches Gelände die Reise geht. Widriges Terrain beeinflusst das Vorankommen beträchtlich, während eine imperiale Hochstraße sogar für eine größere Tagesmarschleistung sorgt (von solchen Annehmlichkeiten wie regelmäßig entlang der Strecke verteilten Herbergen ganz abgesehen). Dazu kommt noch der Einfluss des Wetters, der die Tagesmarschleistungen im ungünstigen Fall nochmals halbiert. (Wenn es schlimmer wird – Orkan, Eissturm, mittags in der Wüste Narkramar –, pflegen auch myranische Helden zu rasten, oder sie sind in derart dringenden Angelegenheiten unterwegs, dass die Tagesstrecke egal ist, wenn es nur überhaupt vorangeht.)

Für die meisten Karren und Fuhrwerke können ähnliche Geschwindigkeiten wie für Fußgänger angenommen werden, für schnellere Kutschen (selten und teuer) die von Pferden. Getreidelte Flusskähne sind stromauf etwa so schnell wie ein Fußgänger, stromab etwa so schnell wie Pferde, während Segelschiffe entlang der Küsten etwa 120 Meilen am Tag zurücklegen. Arcanomechanische Gerätschaften haben sehr individuelle Geschwindigkeiten und 'Ausdauerleistungen', die sich nur schwer tabellarisch zusammenfassen lassen.

Tagesstrecken (in Millia) nach Fortbewegungsmittel	
Reisegruppe zu Fuß	30
Reisegruppe beritten	40
Reisegruppe, Eilmarsch	45
Reisegruppe, Eilritt	60
Ochsenkarren / Pferdefuhrwerk	25–30
Flusskahn stromauf / stromab	20/40
Reisekutsche	50
Eilkutsche (Pferdewechsel)	120
Botenreiter (Pferdewechsel)	180
Galeere (8 Stunden pro Tag)	70
Galeere eilgerudert (12 Stunden pro Tag)	100
Lastensegler (12 Stunden pro Tag)	120
Schnellsegler (12 Stunden pro Tag)	140
Schnellsegler (24 Stunden pro Tag)	250

Geländemodifikatoren	
Hochstraße	x1,1
Landstraße	x1
Offenes Grasland / offene Steppe	x1
Karrenwege / Waldwege	x0,8
Lichter Wald	x0,75
Hügelland	x0,75
Geröllwüste	x0,6
Wald	x0,5
Sandwüste	x0,5
Gebirgspfade	x0,3
Dschungelpfade	x0,2
Dichter Wald	x0,2
Dschungel	x0,1
Sumpf	x0,1

Wettermodifikatoren	
Nieselregen / Schwüle	x0,9
Steife Brise	x0,9
Frost	x0,9
Große Hitze	x0,8
Heftiger Regen / dichter Nebel	x0,5

Ein Wort noch zur Behinderung und zu Marschstrecken: Wir haben hier zwar keine Tabelle angeführt, auf welche Weise Behinderung durch Rüstung oder eine höhere Traglast (siehe Seite 207) die Marschgeschwindigkeit heruntersetzen, aber natürlich ist dies der Fall. Wann immer es möglich ist, wird ein Held schwere Lasten auf einem Packtier oder einer Kutsche unterbringen, und wenn er nicht genau weiß, dass er sich in einem durch Räuber, Ungeheuer oder Landesfeinde bedrohten Gebiet bewegt, wird er auch keine schwere Rüstung tragen. Helden, die trotzdem versuchen, Tagesmärsche in voller Myrmidonen-Rüstung zurückzulegen, sollten die volle Härte des oben präsentierten Erschöpfungssystems zu spüren bekommen.

Mit flinken Fingern – das Talentsystem

Wie weiter oben schon erwähnt, wird das vollständige DSA-Talentsystem in der Box **Schwerter & Helden** im Band **Mit flinken Fingern** ausführlich dargestellt (bzw. wird im 2007 erscheinenden allgemeinen Regelband genauer behandelt); im Folgenden beschränken wir uns daher auf die Abweichungen zu den dort genannten Regelungen. Eine Liste der myranischen Talente finden Sie im Anhang ab Seite 302.

Aventurien und Myranor – Unterschiede des Talentsystems

Für das Spiel mit aventurischen Helden empfehlen wir Ihnen an dieser Stelle die Lektüre des Kapitels **In fernen Gefilden – Aventurier in Myranor**, das sich den bestehenden Abweichungen einiger weniger Talente widmet. Diese Abweichungen liegen in der Handhabung solcher Talente, die auf der einen oder anderen Seite des Thalassions (für den Aventurier das *Meer der Sieben Winde*) einfach nicht bekannt sind, insbesondere diverse Waffentalente und einige Wissenstalente. Natürlich kann ein aventurischer Held auch weiterhin seine spezialisierten Kenntnisse nutzen und dadurch gegebenenfalls Vorteile für sich herausholen.

Kampf-Talente

Eine Übersicht über die einzelnen Kampf-Talente finden Sie im Kapitel **Mit Blitzenden Klingen** ab Seite 73.

Körperliche Talente

Reiten

Spezialisierungen: nach Tierart: Pferd/Esel/Maultier, Einhorn, Blutbüffel, Jharranoth, Skarabäus etc.

Freies Fliegen

Dieses Talent kommt in erster Linie bei von Natur aus geflügelten Wesen (Ashariel, Krisra) vor und ist für diese auch ein *Basis*talent. Es kann allerdings auch von anderen Helden erlernt werden, die über die nötigen Hilfsmittel verfügen, um selbst fliegen zu können, also beispielsweise durch Verzauberung oder die legendären Flugrüstungen der Aerial-Myrmidonen.

Art: Basis (für alle Rassen mit dem Vorteil Fliegendes Wesen), Spezial (für alle anderen)
Probe: MU/GE/KK
Spezialisierungen: eigene Flügel, technomantische Hilfsmittel, Magie (nach Art)
eBE: BEx2
Verwandte Fertigkeiten: Akrobatik (+15), Fliegen (+10), Fluggeräte Steuern (+15)

Stimmen Imitieren

Spezialisierungen: siehe **MFF 22**, außerdem je nach myranischer Rasse

Gesellschaftliche Talente

Etikette

Spezialisierungen: nach Kultur, Optimatische Etikette

Galanterie

Erläuterung: Dieses Talent entfällt in der Neuausgabe der Generierungsregeln und ist auch in Myranor nicht wählbar.

Sich Verkleiden

Erläuterung: Dieses Talent umfasst explizit auch Kenntnisse der Mode und des Schminkens.
Spezialisierungen: anderer Stand, anderes Geschlecht, andere Kultur, andere Rasse

Natur-Talente

Wildnisleben

Spezialisierungen: wie **MFF 26**, außerdem Draydâlan

Wissenstalente

Rechtskunde

Spezialisierungen: Strafrecht, Staatsrecht, Cirkelrecht, Hausrecht (je nach Optimatenhaus), Kirchenrecht (je nach Kult) oder je nach Kultur

Sprachen und Schriften des Östlichen Myranor

Zum generellen Umgang mit Sprachen und Schriften siehe **MFF 31**.

Zum Erlernen von Sprachen aus verschiedenen Familien: Alle Sprachen, die zur gleichen Sprachfamilie wie die eigene Muttersprache gehören, sind leichter zu erlernen als andere Sprachen. Für die Sprachen aus dieser Sprachfamilie – und die dazugehörigen Schriften – gilt die angegebene Spalte der SKT (üblicherweise A). Fremdsprachen aus anderen Familien sind dagegen um eine Spalte teurer zu steigern als ihre Ursprungsspalte angibt. Eine Zweitsprache kann jedoch mit den Kosten der Ursprungsspalte verbessert werden. Bei der Generierung gelten durchgehend die Ursprungskosten.

Imperiale Sprach- und Schrift-Familie

Einige imperiale Sprachen (mit * gekennzeichnet) sind mit der aventurischen Garethi-Sprachfamilie so eng verwandt, dass sie auch für Aventurier mit einer Muttersprache aus der Garethi-Sprachfamilie leichter zu lernen sind.

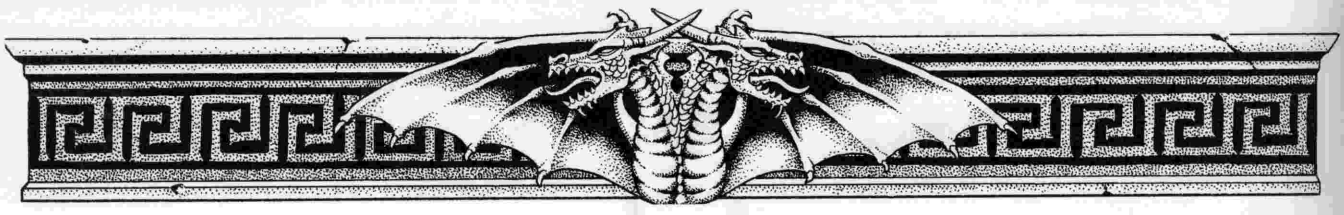
Schriften
- ✤ **Früh-Imperiale Bildzeichen** (Komplexität 20)
- ✤ **Alt-Imperiale Glyphen** (Komplexität 15)
- ✤ **Imperiale Lautzeichen** (45 Zeichen) (Komplexität 10)
- ✤ (Ursprüngliche) **Hjaldingsche Runenzeichen**; Abspaltung der Alt-Imperialen Glyphen; werden nicht mehr verwendet und durch die allgemeingültigen Imperialen Lautzeichen ersetzt (Komplexität 16)
- ✤ **Draydalanische Schriftzeichen** (Komplexität 13)

Sprachen
- ✤ **Proto-Imperial** oder **Erasumisch**; ausgestorben; schriftlos (Komplexität 24, Steigern nach Spalte B)
- ✤ **Früh-Imperial**; Erstes Imperium; ausgestorben; benutzt Früh-Imperiale Bildzeichen (Komplexität 21, Steigern nach Spalte B)
- ✤ **Alt-Imperial** oder **Alt-Güldenländisch** (aventurisch auch *Aureliani* genannt); frühes Zweites Imperium; zu Hiero-Imperial weiterentwickelt; benutzt die Alt-Imperialen Glyphen (Komplexität 21 *)
- ✤ **Hiero-Imperial**; imperiale Hochsprache; wird von den Optimaten als Standeszeichen verwendet; benutzt die Alt-Imperialen Glyphen (Komplexität 21 *)
- ✤ **Gemein-Imperial**; Sprache des einfachen Volkes; mit vielen Dialekten und vielen Lehnwörtern aus Fremdkulturen; benutzt die Imperialen Lautzeichen (Komplexität 18 *)
- ✤ **Hjaldingsch** (aventurisch auch *Saga-Thorwalsch* genannt und zur aventurischen Thorwalsch-Sprachfamilie gehörend); alte Abspaltung aus dem Hiero-Imperial; benutzt heutzutage die Imperialen Lautzeichen (Komplexität 18)
- ✤ **Kentorisch**; alte Abspaltung aus dem Hiero-Imperial; benutzt heutzutage die Imperialen Lautzeichen (Komplexität 18)
- ✤ **Draydalanisch**; alte Abspaltung aus dem Hiero-Imperial, mit deutlichen bansumitischen und vesayischen Einflüssen; benutzt die Draydalanischen Schriftzeichen (Komplexität 18)
- ✤ **Yachyach**; entfernt mit dem späten Hiero-Imperial verwandt; benutzt die Imperialen Lautzeichen (Komplexität 16)
- ✤ **Ravesaran**; Verfeinerung des Gemein-Imperial; wird nur von Ravesaran gesprochen und verstanden; im Prinzip schriftlos (zur Aufzeichnung benutzen Ravesaran Gemein-Imperial und die Imperialen Lautzeichen) (Komplexität 21)

Bansumitische Sprach- und Schrift-Familie

Schriften
- ✤ **Alt-Narkramarische Bilderschrift** (Komplexität 20)
- ✤ **Alte Tesumurrische Silbenzeichen** (Komplexität 15)
- ✤ **Narkramarische Silbenzeichen**; eigentlich Entwicklung aus den Alten Tesumurrischen Silbenzeichen; benutzt jedoch einen völlig anderen Aufbau (Komplexität 10)
- ✤ **Mahapratische Silbenzeichen**; Weiterentwicklung der Narkramarischen Silbenzeichen (Komplexität 10)
- ✤ **Kerrishitische Silbenzeichen** (Komplexität 10)
- ✤ **Vesayo-Silbenzeichen**; Entwicklung aus den Kerrishitischen Silbenzeichen (Komplexität 10)

Sprachen
- ✤ **Bansumitisch**; schon mit dem Austrocknen der Großen Bucht ausgestorben; schriftlos (Komplexität 24, steigern nach Spalte C)
- ✤ **Alt-Narkramarisch**; die eigentliche Basis dieser gesamten Sprachfamilie; benutzt die Alt-Narkramarische Bilderschrift (Komplexität 24, Steigern nach Spalte B)
- ✤ **Alt-Tesumurrisch**; Entwicklung aus dem Alt-



Narkramisch; benutzt die Alten Tesumurrischen Silbenzeichen (Komplexität 20)
✤ **Narkramarisch**; seit langer Zeit unverändert; benutzt die Narkramarischen Silbenzeichen (Komplexität 18)
✤ **Mahapratisch**; Entwicklung aus dem Narkramarischen; Aufspaltung in die Dialekte Shindrabarisch, Tharpuranisch und Makshapurisch; benutzt die Mahapratischen Silbenzeichen (Komplexität 18)
✤ **Kerrishitisch**; Abwandlung des Narkramarisch; benutzt die Kerrishitischen Silbenzeichen (Komplexität 18)
✤ **Tesumurrisch**; wird nur noch von Hirten im ehemaligen Te'Sumurru verwendet; mittlerweile schriftlos (Komplexität 12)
✤ **Vinshinisch**; Entwicklung aus dem Alt-Tesumurrisch; heute mit vielen Lehnwörtern; benutzt die Narkramarischen Silbenzeichen (Komplexität 12)
✤ **Boa'goram** oder **Banbarguinisch**; Entwicklung aus dem frühen Vinshinisch; benutzt die Narkramarischen Silbenzeichen (Komplexität 12)

Vesayitische Sprach- und Schrift-Familie

Schriften
✤ **Vesayitische Wort- und Silbenzeichen** (Komplexität 20)

Sprachen
✤ **Ur-Vesayitisch**; ausgestorben; primitiv; schriftlos (Komplexität 20)
✤ **Alt-Vesayitisch**; angeblich Gelehrtensprache in der alten Heimat der Vesai; 'neuerdings' auch bei den Draydal verbreitet; benutzt die Vesayitischen Wort- und Silbenzeichen (Komplexität 24)
✤ **Gemein-Vesayitisch**; Umgangssprache der Vesai; benutzt die vesayitischen Wort- und Silbenzeichen (Komplexität 18)
✤ **Vesayo**; eine Mischung aus Gemein-Vesayitisch, Kerrishitisch und einigen wenigen Lehnwörtern aus dem Gemein-Imperial; benutzt die Vesayo-Silbenzeichen aus der bansumitischen Sprachfamilie (Komplexität 15)

Einzelne Fauchsprachen und -schriften

Schriften
✤ **Khorrzu-Symbolzeichen** (Komplexität 15)
✤ **Amaunische Silbenzeichen** (Komplexität 13)

Sprachen
✤ **Leonal** oder **Khorrzu**; benutzt die Khorrzu-Symbolzeichen (Komplexität 20)
✤ **Pardiral** oder **Bhagrach**; schriftlos (Komplexität 16)
✤ **Hiero-Amaunal** oder **AhMaGao**; alte Sprache der Amaunir; wird nur noch rituell benutzt; benutzt Amaunische Silbenzeichen (Komplexität 18)
✤ **Gemein-Amaunal** oder **AhMa**; aus dem Hiero-Amaunal entwickelte Verkehrssprache der Amaunir mit vielen Dialekten; benutzt die Amaunischen Silbenzeichen (Komplexität 18)
✤ **Lyncal** oder **Fhi'Ai**; benutzt die Imperialen Lautzeichen (Komplexität 18)

Unabhängige Sprachen & Schriften

Schriften
✤ **Alt-Neristale Bilderschrift**; ausgestorben; äußerst komplex (Komplexität 20, Steigern nach Spalte B)
✤ **Grolmurische Silbenzeichen** (Komplexität 20)
✤ **Bramschoromk** oder **Baramun-Keilschrift** (Komplexität 13)
✤ **Kalshinshi** oder **Shingwanische Knotenschrift** (Komplexität 20)

Sprachen
✤ **Alt-Neristal**; ausgestorben (Komplexität 21)
✤ **Neristal**; benutzt die Imperialen Lautzeichen; aufgrund der stark ausgeprägten Gestik nur von den vierarmigen Neristu uneingeschränkt sprechbar (Komplexität 18; kann von Nicht-Neristu aufgrund des fehlenden zweiten Armpaares maximal mit einer Qualität von 2/3 des beherrschten TaW gesprochen werden)
✤ **Bashurisch**; Sprache der 'Alten'; nur mittels Magie-Einsatz zu lernen (Komplexität 24, Steigern nach Spalte C); verwendet als Schrift das Arkanil (Komplexität 24, Steigern nach Spalte C)
✤ **Asharielitisch**; schriftlos (Komplexität 15)
✤ **Grolmurisch**; benutzt die Grolmurischen Silbenzeichen; durch die vielen Knack- und Schnalz-Laute prinzipiell nur von Grolmur sprechbar (Komplexität 17; Nicht-Grolmur können sich lediglich mit einer Qualität von 1/3 des beherrschten TaW notdürftig verständlich machen)
✤ **Bramscho** oder Baramunisch; kennt eine eigene runenartige Keilschrift (Komplexität 16)
✤ **Shingwanisch**; im Prinzip schriftlos, allerdings können verschiedene Sachverhalte durch die shingwaische Knotenschrift Kalshinshi dargestellt werden (Komplexität 15)
✤ **Loualilisch**; schriftlos (Komplexität 18)
✤ **Rissoal**; schriftlos (Komplexität 20)
✤ **Shinoq**; schriftlos (Komplexität 15)

Verkehrssprachen

✤ **Myranisch**; künstliche Verkehrssprache auf der Basis des Gemein-Imperial mit diversen Lehnwörtern aus dem Amaunischen und Kerrishitischen sowie diversen anderen Einflüssen; nicht für komplexe sprachliche Zusammenhänge geeignet; wird – wenn überhaupt – in der jeweils vorherrschenden Schrift geschrieben (Komplexität 13, wird immer nach Spalte A der SKT gesteigert)
✤ **Abishant**; krudes Gemisch aus Gemein-Imperial, Tharpuranisch; Loualilisch und Gemein-Amaunal (quasi ein 'Gossen-Myranisch'; schriftlos; auf so fundamentalen Zusammenhängen beruhend, dass sie auch für gedankliche Verständigung geeignet ist und aufgrund der einfachen Satzstrukturen oft zur telepathischen Kommunikation gebraucht wird (Komplexität 10)

Cirkel- und Geheimsprachen

Insbesondere die einzelnen Handwerks-Cirkel pflegen oft eine eigene Geheimsprache, in der sie die Geheimnisse ihrer Zunft übermitteln. Geheimschriften gibt es allerdings keine; vielmehr werden zur schriftlichen Aufzeichnung (sofern eine solche überhaupt praktiziert wird) gewöhnlich die zur Muttersprache gehörenden Schriftzeichen verwendet. Die Komplexität einer Cirkel-Geheimsprache beträgt grundsätzlich 8 + GP-Kosten der Profession; sofern Klugheit zum Anforderungsprofil der Profession gehört, erhöht sich diese Komplexität um weitere 2 Punkte. Professionen, bei denen eine Variante gewählt werden muss, verwenden den Wert der Variante mit den geringsten GP; bei Professionen, die eine mögliche Variante aufweisen, gelten die GP der Ursprungsprofession. Die maximale Komplexität einer Cirkelsprache beträgt 18.
Auch das auf Nachrichtenübermittlung spezialisierte Optimatenhaus *Eupherban* hat im Laufe der Jahrtausende eine eigene Geheimsprache nebst dazugehöriger Schrift entwickelt, die jedoch nur innerhalb des Hauses gelehrt wird. Ein Verstoß gegen dieses Gebot wird meist hart geahndet (und ist meist mit einem SO-Verlust von 2 Punkten, bei Magiern sogar häufig mit einer Rückstufung im Rang verbunden); Außenstehende müssen sogar damit rechnen, mit dem Erlernen der Sprache dem sicheren Tod entgegenzugehen, denn in der Wahrung seiner sprachlichen Geheimnisse kennt das Haus Eupherban keine Gnade.

Schriften
✤ **Eupherban-Codec** (Komplexität 21, weit über 500 Wort-, Laut- und Silbenzeichen)

Sprachen
✤ **Cirkel-Geheimsprache**, benutzt Schriftzeichen der jeweiligen Kultur, innerhalb des Imperiums meist die imperialen Lautzeichen (unterschiedliche Komplexität; generell gilt eine Komplexität von 8 + GP der Profession; siehe oben)
✤ **Eupherban-Haussprache**, schriftlich gewöhnlich im Eupherban-Codec niedergelegt (Komplexität 21)

Handwerks-Talente

Abrichten

Spezialisierungen: wie **MFF 33**, außerdem Großinsekten

Ackerbau

Spezialisierungen: nach Frucht oder Klimazone, neristische Pilzzucht, G'Rolmur-Biotope

Eissegler Fahren

Erläuterung: Über dieses Talent werden auch die (kleineren) Sandsegler der Narkramar gesteuert; für schiffsgroße Segler ist jedoch das Talent Steuermann nötig.
Spezialisierungen: Eissegler, Sandsegler

Fluggeräte Steuern

Erläuterung: Dieses Talent befasst sich mit dem Umgang mit den Fluggeräten, die den myranischen Himmel durchqueren. Für einige Fluggeräte kann ergänzend die Gabe Mechanopathie nötig sein; ein größeres Luftschiff zu steuern erfordert das Talent Steuermann (mit der Spezialisierung auf Luftschiff).
Art: Beruf
Probe: MU/IN/FF
Spezialisierungen: Ballon, fliegender Teppich, Gleiter, Insektopter
eBE: –
Verwandte Fertigkeiten: Fliegen (+15)

Seefahrt

Spezialisierungen: Ruderschiff, Segelschiff, Demergator

Steuermann

Spezialisierungen: Ruderschiff, Segelschiff, Demergator, Luftschiff, Sandsegler

Sonderfertigkeiten

Kampf-Sonderfertigkeiten finden Sie im Kapitel **Mit Blitzenden Klingen** ab Seite 78.

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Geländekunde

Diese Fertigkeit erwirbt ein Held, indem er längere Zeit in einer bestimmten Art von Wildnis verbringt. Er ist mit dieser Art von Umgebung besonders vertraut, so dass für ihn alle Proben, die sich auf den Umgang mit dieser Wildnis beziehen, um 3 Punkte erleichtert sind. Das bezieht sich vor allem auf die Talente *Wettervorhersage, Wildnisleben, Tierkunde, Pflanzenkunde* und (je nach Meister-Maßgabe) auch *Sinnenschärfe* und *Fährtensuchen*.

Vor allem ist ein geländekundiger Held in der Lage, im entsprechenden Gebiet mittels *Wettervorhersage*- oder *Wildnisleben*-Proben sehr plötzliche Phänomene vorauszusehen, die ein mit diesem Gebiet weniger vertrauter Held nicht erahnen kann (zum Beispiel einen für diese Region typischen plötzlichen Wetterumschwung), oder auch tückische Sumpflöcher oder Schneewehen zu erkennen.

Folgende Arten von Geländekunde sind möglich: *Dschungelkundig, Eiskundig, Gebirgskundig, Höhlenkundig, Meereskundig (Meer der Schwimmenden Inseln), Meereskundig (Küstengebiete des Thalassion), Steppenkundig, Sumpfkundig, Waldkundig, Wüstenkundig, Nakrarmarkundig, Draydâlankundig* (bei der Charaktererschaffung nur in Kombination mit dem Vorteil 'Veteran' wählbar).

Voraussetzungen: kann nur durch längeren Aufenthalt (mindestens 12 Monate) im entsprechenden Gelände erlernt werden; es ist allerdings auch kein weiterer Lernzeit-Aufwand erforderlich. Die 12 Monate können unterbrochen werden, längere Unterbrechungen können zusätzliche Zeit erfordern.

Geländekunde ist bei einigen Kulturen als Startvorteil vorhanden und kann auch mehrfach gewählt werden.

Kosten: 3 GP, jedes zusätzliche Gelände 2 GP, beziehungsweise 150 AP, jedes zusätzliche Gelände 100 AP

Kulturkunde

"Wenn zwei das Gleiche machen, ist es doch nicht dasselbe." Die Lebewesen aller Kulturen müssen essen, kennen überderische Wesen, horten einen Schatz aus Sagen und Legenden, kleiden oder schmücken sich, halten ihre Herrscher oder Ältesten in Ehren – aber alle auf ihre unterschiedliche Art und Weise.

Wie in **MFF 23** beschrieben, sind Proben auf gesellschaftliche Talente außerhalb der eigenen Kultur stets erschwert. Die Sonderfertigkeit Kulturkunde erlaubt es, diese Erschwernisse zu ignorieren. (Zuschläge, die auch ein Mitglied der entsprechenden Kultur betreffen würden – z.B. SO-Differenz –, werden hierdurch nicht beeinflusst.)

Als wählbare Kulturen für diese SF gelten alle auf den Seiten 126ff. genannten myranischen (und natürlich die aventurischen) Kulturen.

Kulturkunde wird in erster Linie durch den Aufenthalt unter Wesen einer fremden Kultur erworben (mindestens ein Jahr; dabei dann jedoch kein weiterer Zeitaufwand), es ist aber durchaus auch möglich, genügend über eine Kultur aus Reiseberichten, Schriftwechseln oder von einem Lehrmeister aus der entsprechenden Kultur zu erfahren (was jedoch einen den AP entsprechenden Zeitaufwand mit sich bringt).

Voraussetzungen: KL und IN mindestens 10, Kenntnis der Sprache der Kultur mindestens 5

Kosten: 0 GP / AP für die Kulturkunde der eigenen Kultur; 3 GP / 150 AP für jede weitere Kultur

Meister der Improvisation

Einen echten Meister der Improvisation stört fehlendes Werkzeug wenig – beim Ableiten eines nicht vorhandenen Handwerkstalents gelten für einen Besitzer dieser SF nur Zuschläge von +3 / +8 / +12 (Näheres siehe **MFF 42**).

Voraussetzungen: IN und FF mindestens 12

Kosten: 4 GP / 200 AP

Ortskenntnis

Der Held hat Kenntnis eines bestimmten Gebiets, seiner Weghindernisse, Wetterverhältnisse, Straßenbedingungen, wilden Tiere usw. Das Gebiet sollte nicht größer als 100 Orthomillia (Quadratkilometer) sein, kann aber auch (im Falle eines Flusses oder einer Küste) eine Strecke von 100 mal 1 Meile oder gar eine Straße und deren nächste Umgebung (also etwa 250 Schritt mal 400 Meilen) sein. In einer Kleinstadt bedeutet dies Kenntnis der Stadt, ihrer Abkürzungen, Kanalisationsanlagen, des Verhaltes der Garde usf.; in einer Metropole steht Ortskenntnis nur für die Kenntnis eines einzelnen Stadtbezirks. Dieser Vorteil kann mehrfach (für benachbarte Stadtteile, den Verlauf eines Orismani etc. gewählt werden.

Spieltechnisch erlaubt diese Sonderfertigkeit, bis zu 7 Punkte aus Probenzuschlägen auf passende Talente (namentlich *Wildnisleben* und *Orientierung* in der freien Natur, *Gassenwissen* und *Orientierung* in Städten) zu ignorieren.

Voraussetzungen: längerer Aufenthalt an gewünschtem Ort oder häufigere Reisen entlang der Strecke (Meisterentscheid; bei 'Aufenthalt' jedoch nicht unter einem halben Jahr); es ist allerdings auch kein weiterer Lernzeit-Aufwand erforderlich.

Kosten: 3 GP / 150 AP pro bekannter Örtlichkeit / Strecke für die erste Ortskenntnis; 100 AP für alle folgenden

Siminiagefälliges Wissen

Die myranische Bezeichnung für *Nandusgefälliges Wissen* (siehe **MFF 42**). Diese SF ist nur für Optimaten erlaubt.

Voraussetzungen: KL und IN mindestens 12

Kosten: 4 GP / 200 AP

Talentspezialisierung

In vielen Talenten sind Spezialisierungen möglich, weil der Held sich besonders mit einem Bereich des Talents beschäftigt hat (ob und welche Spezialisierungen im Einzelnen möglich sind, finden Sie bei jedem Talent angegeben). In diesem Spezialgebiet verfügt der Held dann über einen um 2 Punkte höheren effektiven TaW. Mehr zu dieser SF finden Sie in **MFF 17** und **42**.

Voraussetzungen: TaW 7 für die erste Spezialisierung, TaW 14 für die zweite Spezialisierung, TaW 21 für die dritte Spezialisierung; maximal drei Spezialisierungen pro Talent

Kosten: 1 GP / Der Erwerb der ersten Spezialisierung in einem Talent kostet 20 AP mal Aktivierungsfaktor, also z.B. 60 AP für ein Talent der Kategorie C. Der Erwerb einer zweiten Spezialisierung kostet das Doppelte, eine dritte das Dreifache.

Magische Sonderfertigkeiten

Leitquelle

Diese Sonderfertigkeit ermöglicht es einem Helden, eine elementare, stellare oder daimonische Quelle (der er sich besonders verbunden fühlt) zur Leitquelle zu erklären und diese zukünftig eine Spalte leichter steigern zu können. Diese Erleichterung ist kumulativ zu einer möglichen *Begabung*. Ein Held kann maximal eine Leitquelle wählen; dies darf auch zusätzlich zu einer gegebenenfalls durch die Profession vorgegebenen Leitquelle erfolgen, aber nicht dieselbe Quelle sein. Eine Quelle, für die der Held eine *Unfähigkeit* besitzt, kann nicht als Leitquelle gewählt werden. Verfügt der Held über eine *Aurakonjunktion*, muss die Leitquelle zu der entsprechenden Domäne gehören.

Voraussetzungen: gewünschte Leitquelle 7+, IN 13

Kosten: 4 GP / 200 AP

Hauptinstruktion

Diese Sonderfertigkeit ermöglicht es einem Helden, seine bevorzugte Instruktion zur Hauptinstruktion zu erklären und diese zukünftig eine Spalte leichter steigern zu können. Diese Erleichterung ist kumulativ zu einer möglichen *Begabung*. Ein Held kann maximal eine Hauptinstruktion selbst wählen; dies darf auch zusätzlich zu einer gegebenenfalls durch die Profession gegebenen Hauptinstruktion erfolgen, aber nicht dieselbe Instruktion sein. Eine Instruktion, für die der Held eine *Unfähigkeit* besitzt, kann nicht als Hauptinstruktion gewählt werden.

Voraussetzungen: gewünschte Instruktion 5+, KL 13, Vorteil Vollzauberer

Kosten: 4 GP / 200 AP

Ritualkenntnis [Tradition]

Der Zauberkundige ist in der Lage, Rituale einer bestimmten magischen Tradition (üblicherweise der eigenen) zu erkennen, zu erlernen und durchzuführen, wobei das Erlernen einzelner Rituale meist an einen bestimmten Wert in Ritualkenntnis (bisweilen abgekürzt als RK, mit RkW als Ritualkenntnis-Wert und RkP* als übrig behaltene Punkte aus einer Ritualkenntnis-Probe) gekoppelt ist.

Ritualkenntnis [Tradition] wird im Spiel wie ein Talent gehandhabt. Die Eigenschaftsproben, auf die die Ritualkenntnis angewendet wird, sind jedoch üblicherweise durch das spezielle Ritual vorgegeben. Eine Ritualkenntnis kann wie ein gewöhnliches Talent gesteigert werden, wobei man für eine Ritualkenntnis der eigenen Tradition (eine solche also, zu der man die zugehörige Tradition – also seine eigene magische Ausbildung – verinnerlicht hat) die Spalte E verwendet, für die Ritualkenntnis einer fremden Tradition die Spalte G – wenn man überhaupt einen Lehrmeister findet, der einem die entsprechenden Techniken beibringt. Verbesserung der Ritualkenntnis erfordert stets einen Lehrmeister (oder ein Buch mit entsprechenden Qualitäten).

Startwert der Ritualkenntnis ist stets 3; einige Professionen und Varianten erhalten Boni auf den Startwert. (Wenn also "Ritualkenntnis +4" in einem Professionsprofil angegeben ist, startet der Charak-

ter mit einem RkW von 7.)
Voraussetzungen: Vorteil Voll-, Halb- oder Viertelzauberer
Kosten: Steigerungskosten nach den oben genannten Spalten der SKT; Ritualkenntnis der eigenen Tradition (so vorhanden) wird als Teil der Tradition (siehe oben) aktiviert; Ritualkenntnis einer fremden Tradition kostet 250 AP Aktivierungskosten (und erfordert meisterliche Erlaubnis).

Priesterliche Sonderfertigkeiten

Akoluth und Liturgiekenntnis

Ein *Akoluth* ist ein Laienpriester eines bestimmten Kultes. Dennoch ist er in den Riten und Liturgien seines Kultes derart unterwiesen, dass er die Priester in ihren Zeremonien aktiv zu unterstützen vermag. Mit dieser 'minderen Weihe' unterliegt er dem Moralkodex seines Kultes. Er erhält gleichzeitig die Sonderfertigkeit *Liturgiekenntnis* (Startwert 3, Probe auf MU/IN/CH). Einzelheiten zur Liturgiekenntnis werden wir Ihnen in Kürze zusammen mit den bisher spielbaren geweihten Heldentypen vorab über unserer Homepage (www.fanpro.com) zur Verfügung stellen.
Voraussetzungen: TaW Götter/Kulte 5, Angehöriger des jeweiligen Kults, Eigenschafts-Voraussetzungen jeweils einen Punkt niedriger als die der Priester des Kultes.
Kosten: 50 AP

Abenteuerpunkte und Erfahrung

Abenteuerpunkte sind ein fassbares Maß für die Erfahrungen, die ein Mensch im Verlauf seines Lebens, vor allem aber ein *Held* im Verlauf seines *abenteuerlichen* Lebens macht. Diese Erfahrungen können spezieller oder allgemeiner Art sein. Spezielle Erfahrungen sind solche, die sich auf ein besonderes Ereignis wie das Überwinden eines gefährlichen Ungeheuers, das Lösen eines Rätsels oder Ähnliches beziehen, während allgemeine Erfahrungen für all die kleinen Details stehen, die man im Lauf seines Lebens lernt, die einem aber üblicherweise nicht auffallen.
Beide Arten von Erfahrungen werden durch **Abenteuerpunkte (AP)** repräsentiert, die der Meister nach einem Abenteuer oder nach einer wichtigen Szene eines Abenteuers vergibt. Ein guter Spielleiter 'verschenkt' keine AP; die Helden sollen vielmehr das Gefühl bekommen, sich jeden einzelnen Punkt sauer verdient zu haben, nur so erleben sie den Reiz einer allmählichen, realistischen Charakterentwicklung.
Spezielle Erfahrungen sind stets einem Talent (ganz selten einmal einer Eigenschaft) zugeordnet und bedeuten, dass man das entsprechende Talent wegen der gemachten Erfahrungen leichter verbessern kann. Um festzuhalten, dass man spezielle Erfahrungen gemacht hat, findet sich vor dem Talent auf dem Charakterbogen ein Kästchen, in dem man ein Kreuz oder ein Häkchen machen kann. Der Spielleiter sollte sich ebenfalls (auf einem Blatt Papier) notieren, welche speziellen Erfahrungen die Helden gemacht haben, um ihren Einfluss auf die Talente zu werten.
Es ist fast unmöglich, Ihnen als Meister eine genaue Richtschnur für die Zumessung von Abenteuerpunkten an die Hand zu geben. Da in den meisten Abenteuern des Schwarzen Auges ein Spielziel zu erreichen ist, werden für das Erreichen dieses Ziels am Ende des Abenteuers noch einmal pauschal AP vergeben. Die Überwindung intelligenter Gegner, das Durchkreuzen schurkischer Pläne etc. ist ja meist Teil dieses Spielziels, so dass es für die Kämpfe, die in diesem Rahmen zu bestehen sind, meist keine gesonderte AP-Belohnung gibt. Anderseits kann auch eine Reise durch eine gefährliche Landschaft wie die Wüste Narkramar oder Draydâlan eine Erfahrung sein, die durchaus viele AP einbringt, auch wenn kein einziger Kampf zu bestehen ist.
Für das Überwinden gefährlicher Tiere und mythischer Kreaturen (im Kampf, aber auch durch Scharfsinn oder Diplomatie) können Sie Punkte anhand des Gefahrenwerts (GW) einer Kreatur vergeben. Üblicherweise bringt die Erstbegegnung mit einer Kreatur GW x GW Abenteuerpunkte ein, eine zweite Begegnung GW AP, weitere Begegnungen jeweils noch weniger. Begegnung heißt hierbei, dass die Helden der Kreatur in einer bedrohlichen Situation gegenüberstehen und die Kreatur überwinden müssen: "Ein Jarranoth überquert vor euch den Weg" ist keine Begegnung in diesem Sinne.
Als Faustregel kann gelten, dass ein Spielabend von etwa fünf Stunden Länge einem Helden zwischen 50 und 100 Abenteuerpunkte einbringen sollte, mal mehr, mal weniger, je nachdem, was gerade erlebt wurde; dazu kommen die bereits erwähnten speziellen Erfahrungen. In den käuflich erhältlichen Abenteuern des Schwarzen Auges finden Sie am Ende stets eine Auflistung, wie viele Abenteuerpunkte es für das Bestehen der Gesamtaufgabe und eventueller Teilaufgaben gibt und welche speziellen Erfahrungen gemacht werden können.
Weitere Hinweise, wie viele AP Sie den Helden zumessen können, welche Erfahrungen als 'speziell' zu bewerten sind etc., finden Sie im Kapitel **Myranor für Spielleiter** ab Seite 275. Eine detaillierte Betrachtung des Steigerungsvorgangs finden Sie in **MFF 45ff.**

Steigern

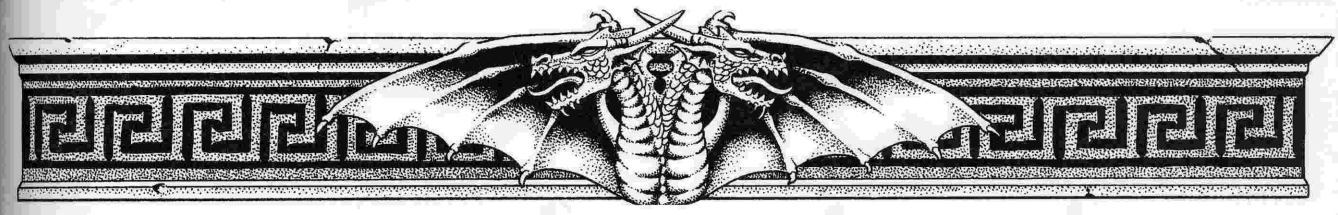
Wie die Generierungspunkte zu Beginn des Heldenlebens (siehe Seite 106) sind auch die Abenteuerpunkte eine Art Konto, jedoch ohne Kredit, also ein reines Guthabenkonto. Diese angesparten Abenteuerpunkte können (müssen) Sie ausgeben, um die Talente, Eigenschaften, Zauberfertigkeiten, die Lebens- und Astralenergie sowie die Ausdauer des Helden zu steigern oder um Nachteile loszuwerden.
Das grundsätzliche Prinzip hierbei lautet, dass es umso schwieriger wird, einen Talent- oder Eigenschaftswert zu steigern, je höher er bereits ist. Kernstück hierfür ist die nebenstehende Tabelle, aus der sich die Kosten aller Steigerungen ablesen lassen.
Die Tabelle wird folgendermaßen gelesen: Um ein Talent, das einen Steigerungsfaktor (siehe unten) von 'D' hat, vom TaW 7 auf den TaW 8 zu steigern, benötigt ein Held 39 Abenteuerpunkte.

Steigerung der Talente

Talente sind erlernbare, steigerbare Fertigkeiten, die von verschiedenen Faktoren (in erster Linie von den Eigenschaften des Helden, aber auch von äußeren Umständen) abhängen, und für die gilt, dass man sie umso besser beherrscht, je häufiger man sie anwendet.
Für die Steigerung von Talenten müssen umso mehr Abenteuerpunkte verbraucht werden, je höher der gewünschte Talentwert und je komplexer das betreffende Talent ist. Die in der Steigerungstabelle genannten Kategorien geben dabei die Komplexität eines Talents (oder einer Zauberfertigkeit) wider. *Sprachen der eigenen Sprachfamilie* haben Kategorie A, werden in der Regel also nach der ersten Spalte gesteigert, *Gesellschaftliche*, *Wissens-*, *Natur-* und *Handwerkstalente* sowie *Sprachen aus einer fremden Sprachfamilie* werden mit den Werten aus der Spalte B gesteigert, *Körperliche Talente* verwenden die Spalte D. *Bewaffnete Kampftechniken* und *Fernkampftalente* haben Kategorien, die Sie bei der Beschreibung des jeweiligen Talentes nachlesen können.
Der Maximalwert eines Talents kann so viele TaP betragen wie der Wert der höchsten an der entsprechenden Talentprobe beteiligten Eigenschaft +3 (siehe die Tabelle auf S. 302f.); bei Kampf-Talenten die höhere der Eigenschaften GE und KK +3 (bei Fernkampf-Talenten GE, FF oder KK +3). Für einen normalen Menschen (ohne Herausragende Eigenschaft und ohne Begabung in einem Talent) ist also maximal ein TaW von 24 erreichbar, der Maximalwert einer Eigenschaft (siehe unten) +3.

Aktivierung von Talenten

Die 'Aktivierung' eines Spezial- oder Berufstalents (das Recht, in diesem Talent Proben ablegen zu dürfen, das Notieren auf dem Charakterbogen mit einem Wert von 0) kostet immer einen bestimmten Sockelbetrag, um die Grundkenntnisse zu erlangen. Dies ist in obiger Tabelle durch die Abkürzung AKT dargestellt; dieselbe Punktzahl ist ebenfalls nötig, um einen TaW im negativen Bereich um einen Punkt zu verbes-



DIE STEIGERUNGSKOSTEN-TABELLE (SKT)

Abenteuerpunkte nach Kategorie

	A	B	C	D	E	F	G	H
Wert	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**7,5**	**10**	**20**
AKT	5	10	15	20	25	40	50	100
0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**8**	**10**	**20**
1	1	2	2	3	4	6	8	16
2	2	4	6	7	9	14	18	35
3	3	6	9	12	15	22	30	60
4	4	8	13	17	21	32	42	85
5	6	11	17	22	28	41	55	110
6	7	14	21	27	34	50	70	140
7	8	17	25	33	41	60	85	165
8	10	19	29	39	48	75	95	195
9	11	22	34	45	55	85	110	220
10	13	25	38	50	65	95	125	250
11	14	28	43	55	70	105	140	280
12	16	32	47	65	80	120	160	320
13	17	35	51	70	85	130	175	350
14	19	38	55	75	95	140	190	380
15	21	41	60	85	105	155	210	410
16	22	45	65	90	110	165	220	450
17	24	48	70	95	120	180	240	480
18	26	51	75	105	130	195	260	510
19	27	55	80	110	135	210	270	550
20	29	58	85	115	145	220	290	580
21	31	62	95	125	155	230	310	620
22	33	65	100	130	165	250	330	650
23	34	69	105	140	170	260	340	690
24	36	73	110	145	180	270	360	720
25	38	76	115	150	190	290	380	760
26	40	80	120	160	200	300	400	800
27	42	84	125	165	210	310	420	830
28	44	87	130	170	220	330	440	870
29	45	91	135	180	230	340	460	910
30	47	95	140	190	240	350	480	950
31+	50	100	150	200	250	375	500	1000

A: Sprachen / Schriften (eigene Familie), Erwerb von Matrizen
B: Sprachen / Schriften (fremde Familie), Gesellschaftliche Talente, Naturtalente, Wissenstalente, Handwerkliche Talente
C: Waffentalente (Bela, Raufen, Wurfmesser, Wurfspeere)
D: Körperliche Talente, Waffentalente (Bastardstäbe, Belagerungswaffen, Blasrohr, Dolche, Hiebwaffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Zweihandflegel, Zweihand-Hiebwaffen)
E: Waffentalente (Bogen, Fechtwaffen, Lanzenreiten, Peitsche, Schleuder, Schwerter), Ausdauer, eigene Ritualkenntnis, Quellen, Instruktionen
F: Gaben, fremde Ritualkenntnis, Liturgiekenntnis
G: Astralenergie
H: Eigenschaften, Lebensenergie
(Beachten Sie hierbei, dass sich in Ausnahmefällen, zum Beispiel durch eine *Begabung*, die Kategorie eines Talents ändern kann.)
Die Abkürzung **AKT** steht für die 'Aktivierungskosten', also die Zahl von Abenteuerpunkten, die man benötigt, um sich in einem Talent, von dem man bislang noch überhaupt keine Ahnung hatte, Grundkenntnisse (Talentwert 0) zu verschaffen.

sern. (Negative Talentwerte kommen nur selten vor und sind dann bei den Startwerten explizit aufgeführt.)
Die Aktivierungskosten betragen das Fünffache des Werts der Spalte, also 5 Punkte für die Aktivierung eines A-Talents, 25 AP für die Aktivierung eines E-Talents etc.

Die Ausnahme hiervon sind die Basistalente, die nicht aktiviert werden müssen; man kann sie zu den in der Tabelle angegebenen niedrigen Kosten von 0 auf 1 anheben. Startet ein Basistalent jedoch aufgrund von Modifikatoren mit einem negativen Wert, so müssen für die Steigerungen im negativen Bereich und weiter bis auf TaW 1 (also zum Beispiel von –2 auf –1 oder von –1 auf 0 und von 0 auf 1) ebenfalls die jeweils erhöhten Kosten aufgewendet werden.
Nun kann man nicht einfach Talentwerte anheben, nur weil man gerade Abenteuerpunkte übrig hat. Man muss das Talent entweder während seines Abenteurerlebens eingesetzt und damit geübt haben (was im Endeffekt eine *Spezielle Erfahrung* darstellt), man muss es sich gegenseitig beibringen, man muss einen Lehrmeister aufsuchen (jemanden, der das gewünschte Talent besser beherrscht als der Schüler), der einem das Talent beibringt, dafür aber meist klingende Münze sehen will, oder aber man steigert das Talent durch Versuch und Irrtum im Selbststudium, was jedoch meist einen erheblichen Zeitaufwand bedeutet.

Steigerung der Eigenschaften

Eigenschaften sind nur in bestimmtem Rahmen trainierbar: Es ist schwierig, sie anzuheben, und irgendwo hat die Natur eine Grenze gesetzt, die es verbietet, dass aus einem kränklichen Stubenhocker ein muskelbepackter Eisenstangenverbieger wird. Die Steigerungskosten für Eigenschaften finden sich in der **Spalte H**; es gilt hier jedoch der Wert ohne die Modifikation, die ein Held durch Rasse oder Kultur erfahren hat.
Der Maximalwert einer Eigenschaft beträgt 21, modifiziert um den Betrag, den Rasse, Kultur und Profession als Bonus oder Malus aufsummiert mit sich bringen. Ein Held einer Rasse mit GE+2 kann seine Gewandtheit also auf 23 steigern, eine Heldin, deren Rasse KO–1 vorgibt, ihre Konstitution auf maximal 20. Der Vorteil *Herausragende Eigenschaft* kann diesen Wert nochmals nach oben bewegen, während *Miserable Eigenschaft* ihn senkt. Außerdem ist der Maximalwert einer Eigenschaft auf das Anderthalbfache des Startwerts begrenzt. Wer also mit KO 8 beginnt, kann eine maximale Konstitution von 12 Punkten erreichen. (Jeweils ohne Modifikationen nach Rasse und Kultur.)
Wenn sich die Werte einer Eigenschaft ändern, kann es gut sein, dass sich daraus abgeleitete Werte ändern, so dass Sie in diesem Fall stets nachrechnen sollten, ob sich etwas geändert hat.

Von einer **Änderung des MU-Werts** können betroffen sein:
AU, AT-Basis, INI-Basis, MR, AE
Von einer **Änderung des KL-Werts** können betroffen sein:
MR, AE
Von einer **Änderung des IN-Werts** können betroffen sein:
PA, FK-Basis, INI-Basis, AE
Von einer **Änderung des CH-Werts** können betroffen sein:
AE
Von einer **Änderung des GE-Werts** können betroffen sein:
AU, AT-Basis, PA-Basis, INI-Basis
Von einer **Änderung des FF-Werts** können betroffen sein:
FK-Basis
Von einer **Änderung des KO-Werts** können betroffen sein:
LE, AU, MR
Von einer **Änderung des KK-Werts** können betroffen sein:
LE, AT-Basis, PA-Basis, FK-Basis, TP-Zuschlag

Steigerung von Gaben

Gaben sind seltene 'übernatürliche' Talente, Fähigkeiten oder Fertigkeiten, über die ein Held von Geburt an verfügen muss und die er nicht nach Belieben 'aktivieren' kann. Außerdem erleidet der Held beim Einsatz mancher Gabe Erschöpfungspunkte. Eine Gabe, die ein Held besitzt, kann wie ein Talent gesteigert werden, wobei die Kosten in der **Spalte F** zu finden sind. Der Maximalwert einer Gabe kann so viele Punkte betragen wie der Wert der höchsten an der entsprechenden Probe beteiligten Eigenschaft +3.

Steigerung der Zauberfertigkeiten

Auch die Zauberfertigkeiten, also die Kenntnisse, die ein Zauberkundiger in den unterschiedlichen Quellen und Instruktionen aufweist, werden ähnlich wie Talente gesteigert. Für Quellen und Instruktionen ist dabei die **Spalte E** der SKT maßgeblich; Begabungen, Unfähigkeiten und bestimmte Sonderfertigkeiten sowie die gegebenenfalls durch die Profession erhaltene Erleichterungen können die maßgebliche Spalte verändern; wobei geringere Lernkosten als in Spalte A nicht möglich sind. Für nicht bekannte Zauberfertigkeiten fallen die üblichen Aktivierungskosten an.

Ähnlich wie Talente und Gaben dürfen Zauberfertigkeiten nur bis zu einem bestimmten Wert gesteigert werden, der sich aus einer Eigenschaft plus 3 ergibt. Für elementare Quellen wird der CH-Wert, für stellare Quellen der IN-Wert und für daimonische Quellen der MU-Wert herangezogen. Für Instruktionen gilt der KL-Wert; lediglich für die animistische Instruktion *Inspiration* ist der IN-Wert maßgeblich.

Für den Erwerb von Matrizen gelten die AP-Kosten der **Spalte A** beim entsprechenden Wert der (bei den Matrizen in Klammern angegebenen) Lernschwierigkeit. *Das Erlernen einer Matrix mit der Lernschwierigkeit 13 kostet also 17 AP.*

Steigerung von Ritual- und Liturgiekenntnis

Die Ritual- und auch die Liturgiekenntnis können maximal auf den Wert der höchsten geistigen Eigenschaft +3 gesteigert werden. Für die Bestimmung der Steigerungskosten der Kenntnis einer eigenen (Zauber-)Tradition wird die **Spalte E** verwendet, für fremde Traditionen die **Spalte F**, für Liturgiekenntnis die **Spalte F**.

Steigerung von Ausdauer, Lebens- und Astralenergie

Üblicherweise verbessern sich diese Werte nur dann, wenn sich die dazugehörigen Grundeigenschaften ändern (siehe oben), jedoch ist es möglich, durch besonders rigorose Übungen – bei einem Lehrmeister oder im Selbststudium – noch weitere Punkte zusätzlich zu erwerben. Der Zeitaufwand in Zeiteinheiten entspricht dem von Talenten der entsprechenden Steigerungskategorie (wobei AuP, LeP und AsP unterschiedlich eingestuft werden, siehe unten).

Die hier genannten, maximal zu erwerbenden Punkte gelten zusätzlich zu den Punkten aus den jeweiligen Vorteilen *Astralmacht*, *Ausdauernd* und *Lebenskraft* (die ja nur zu Beginn des Spiels gewählt werden dürfen) und zu den Punkten, die der Held durch Rasse, Kultur und/oder Profession erhalten hat.

✤ Der Maximalwert an Lebensenergie, den ein Held zu seinem Grundwert 'hinzukaufen' kann, beträgt die Hälfte seines KO-Werts; die zugekauften Lebenspunkte kosten entsprechend der **Spalte H** aus der SKT.

✤ Der Maximalwert der Astralenergie, den ein Held zu seinem Grundwert 'hinzukaufen' kann, beträgt so viel wie sein CH-Wert; die zugekauften Astralpunkte kosten entsprechend der **Spalte G** aus der SKT. Dazu kommen je nach Heldentyp noch bestimmte Rituale, die dem Helden zusätzliche AsP einbringen, dafür aber ebenfalls AP kosten.

✤ Der Maximalwert an Ausdauer, den ein Held zu seinem Grundwert hinzu'kaufen' kann, beträgt so viel wie sein doppelter KO-Wert; die zugekauften Ausdauerpunkte kosten entsprechend der **Spalte E** aus der SKT.

Erwerb von Sonderfertigkeiten

Es gibt einige 'Berufsgeheimnisse', die üblicherweise nur an Mitglieder der eigenen Zunft, Gilde, Kriegerakademie, Zauberergemeinschaft etc. weitergegeben werden. Diese Sonderfertigkeiten (wie die Kenntnis der Stabzauber, Rituale, die Fähigkeit, bestimmte Kampfmanöver auszuführen, etc.) kosten feste AP-Beträge. Die Lerndauer in Zeiteinheiten beträgt üblicherweise so viel wie ein Fünftel der angegebenen AP oder wird bei der Sonderfertigkeit entsprechend genannt.

Abbau von Nachteilen

Die meisten Nachteile, die einem Helden bei seiner Erschaffung mitgegeben wurden, können im Lauf seines Abenteuererlebens nur mittels magischer Methoden oder durch extremen Aufwand wieder aufgehoben werden. Empfehlenswert sind hier AP-Kosten in Höhe des Hundertfachen des GP-Wertes. Um den Nachteil *Hitzeempfindlichkeit* (-7 GP) durch entsprechende Anstrengungen wieder loszuwerden, wären also 700 AP erforderlich. Ob ein Nachteil überhaupt abgebaut werden kann, liegt in der Hand des Meisters.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Nachteilen können Schlechte Eigenschaften jedoch im Laufe des Spiels vermindert werden, und zwar im Selbststudium, als Spezielle Erfahrung (üblicherweise) oder bei einem 'Lehrmeister' (der in Myranor nicht Psychiater, sondern Seelenheilkundiger heißt). Empfehlenswert sind hier Kosten in Höhe des 50-fachen GP-Werts: Um also *Meeresangst* um 1 Punkt zu senken, sind 50 AP erforderlich, für *Dunkelangst* sind es 100 AP. Die Behandlung Schlechter Eigenschaften durch einen Seelenheilkundigen ist kompliziert und risikoreich und wird bei der Beschreibung des entsprechenden Talents in **MFF 37** abgehandelt.

Die Stufen

Die Stufe ist ein grobes Maß für die Gesamterfahrung, die der Held bislang gesammelt hat, und abhängig von der Gesamtzahl der Abenteuerpunkte, die er bereits ausgegeben, d.h. in die Steigerung von Eigenschaften und Talenten, den Erwerb von Sonderfertigkeiten usw. investiert hat.

Jeder Held beginnt sein Dasein auf der nullten Stufe. Für je 1.000 ausgegebene AP wird eine weitere Stufe hinzugerechnet: *Ein Charakter mit 5.350 ausgegebenen AP befindet sich also auf der 5. Stufe.* Die Abenteuerpunkte, die ein Charakter bei der Erstellung bekommt (sowohl die Punkte aus KL und IN als auch eventuelle Punkte aus den Vorteilen *Veteran* und *Breitgefächerte Bildung*), zählen bereits zu diesem Konto; Sie sollten sie also zu Spielbeginn unter 'Eingesetzte AP' auf dem Charakterbogen notieren.

Stufen und Abenteuerpunkte sind natürlich nur ein abstraktes Maß für den Spieler, dem Helden (und auch den übrigen Myranern) sind sie unbekannt. Im Spielverlauf werden sie nicht verwendet. Die Stufe kann jedoch als Maß der Gesamterfahrung des Helden für die Bestimmung der Reputation (des guten Rufs, des Ruhms, der Bekanntheit und Berühmtheit; zusammen mit dem Sozialstatus) sowie für die 'Allgemeine Lebenserfahrung' verwendet werden.



Mit Blitzenden Klingen

Kämpfe laufen in der Welt des Schwarzen Auges – finden sie nun in Aventurien oder in Myranor statt – im Großen und Ganzen nach den gleichen Regeln ab, so dass wir für ihre Abwicklung im Spiel an dieser Stelle grundsätzlich auf die entsprechenden Regeln im Band **Mit Blitzenden Klingen (MBK)** aus der Box **Schwerter & Helden** verweisen. An manchen Stellen sind jedoch kleine Änderungen notwendig – die vornehmlich aus der Unterschiedlichkeit der myranischen Völker resultieren –, die Sie nachstehend näher dargestellt finden. Sofern nicht ausdrücklich anders erwähnt, gelten alle nachfolgenden Regelungen als Ergänzungen zu dem in **MBK** Geschriebenen. Wir folgen daher in diesem Kapitel der gleichen Reihenfolge wie in **MBK** und bedienen uns dabei derselben Überschriften. Sollten Sie im Folgenden einige Abschnitte aus **MBK** nicht oder keine Ausführungen dazu finden, so gelten die dortigen Regeln ohne Veränderung. Weiterhin gelten die Regeln der aktuellsten **Errata** zu **MBK**, namentlich die Ergänzungen aus dem **Aventurischen Arsenal**.

Die Kampfregeln im Detail

Längerfristige Handlungen

Nachladen: MBK 19. Der Satz »Außerdem ist noch zu beachten ...«, kann gestrichen werden. Im Fernkampf-Kapitel ab **MBK 60** ist jedoch bei den Modifikatoren hinzuzufügen, dass der zweite Schuss in einer Kampfrunde mit einem Malus von 4 Punkten abgegeben wird (zusätzlich zu einem vermutlichen Schnellschuss-Zuschlag von 2 Punkten). Für den zweiten Wurf in einer Kampfrunde gilt ein Zuschlag von 2 Punkten, der jedoch für Wurfmesser (-sterne, -ringe, -scheiben) durch Kenntnis der SF *Eisenhagel* abgebaut werden kann.

Optional: Distanzklassen

Sich vom Gegner lösen: Ein Kämpfer mit dem Vorteil *Fliegendes Wesen* kann sich auch mittels einer Probe auf *Freies Fliegen* aus der Waffenreichweite des Gegners bringen. Auch in diesem Falle steht dem Gegner ein Passierschlag zu, der jedoch um 2 Punkte erschwert ist (entsprechend der Regeln zu **Besonderen Kampfsituationen, MBK 34**).

Besondere Kampfsituationen

Kampf mit der 'falschen Hand': Es sei an dieser Stelle noch einmal darauf hingewiesen, dass ein Held mit dem Vorteil *Beidhändig* die genannten Einbußen nicht hinnehmen muss. Ungeachtet dessen wird er jedoch nicht umhin kommen, sich zum Erlernen bestimmter Manöver die Sonderfertigkeiten Linkhand und Beidhändiger Kampf I und II anzueignen.

Beidhändiger Kampf: Eine Besonderheit stellt hier das vierarmige Volk der Neristu dar; diesbezügliche Sonderregeln finden Sie auf Seite 233 unter **Besonderheiten nichtmenschlicher Kämpfer**.

Verwendung von zwei Waffen und Initiative

Die Initiative-Modifikatoren von explizit als solchen gekennzeichneten Parierwaffen werden mit denen der Hauptwaffe verrechnet (bringen also evtl. einen INI-Bonus). Bei der Verwendung von zwei regulären Waffen gilt: Bei gleichen Waffen gilt der Initiative-Modifikator der Waffe in der Führhand ('rechts'), bei unterschiedlichen Waffen des gleichen Waffentalents gilt der Initiative-Modifikator der Waffe in der Führhand –1, bei Waffen unterschiedlichen Waffentalents gilt der Initiative-Modifikator der Waffe in der Führhand –2

Optional: Persönliche Waffe

Auch Bastardstäbe eignen sich als Persönliche Waffe.

Optional: Kampf unter besonderen Bedingungen

Beim Kampf gegen 'getarnte' Farbwandler gilt: AT+1/PA unverändert.

Manöver

Im Folgenden haben wir alle Manöver aufgeführt, für die durch andere Waffenarten Abweichungen und Ergänzungen nötig sind. Aufgrund der besonderen anatomischen Gegebenheiten einiger myranischer Rassen sind auch einige spezielle Manöver neu hinzugekommen, die ausführlicher dargestellt werden. Es sei auch an dieser Stelle noch einmal darauf hingewiesen, dass der Kettenstab und damit auch das gleichnamige Talent in den bislang bekannten Teilen Myranors unbekannt ist. Gleiches gilt auch für einige andere Kampftalente; mehr dazu finden Sie im Abschnitt **Kampftalente** ab Seite 223. Ungeachtet dessen können aventurische Helden diese Waffen natürlich auch in Myranor mit dem dazugehörigen Talent führen.

Allgemeine Manöver

Die allgemeinen Manöver finden Sie in **MBK 37ff.**

Parade mit einer Parierwaffe

Siehe **MBK 38**. Klärung zum Thema Parierwaffen: Es werden in der Tat der komplette WM und der INI-Modifikator der (regulären oder improvisierten) Parierwaffe mit den entsprechenden Werten der Hauptwaffe verrechnet. Die Aussage in **MBK 38**, dass der AT-Wert der Hauptwaffe davon nicht betroffen sei, ist zu streichen.

Ergänzung zu Parierwaffen: Die genannten Erleichterungen auf Reaktionsmanöver (*Entwaffnen aus der Parade*, *Waffe zerbrechen*) gelten sowohl, wenn die Parierwaffe einzeln, als auch, wenn sie als Parierwaffe mit der zweiten Hand geführt wird. Bei der Führung als Parierwaffe sind diese Erleichterungen kumulativ zu gleichen Erleichterungen, die sich z.B. aus der Sonderfertigkeit *Waffenmeister* ergeben. Als 'optimale DK' gilt beim Einsatz von Parierwaffen die DK der Hauptwaffe.

Manöver mit Sonderfertigkeiten

Alle nachfolgenden Manöver (detailliert beschrieben in **MBK 39ff.**) können auch mit dem Talent *Bastardstäbe* ausgeführt werden: *Wuchtschlag*, *Niederwerfen*, *Befreiungsschlag*, *Sturmangriff*, *Betäubungsschlag*, *Umreißen*, *Ausfall*, *Klingensturm*, *Entwaffnen als Attacke*, *Entwaffnen aus der Parade*, *Binden*, *Formations-Parade*

Hammerschlag

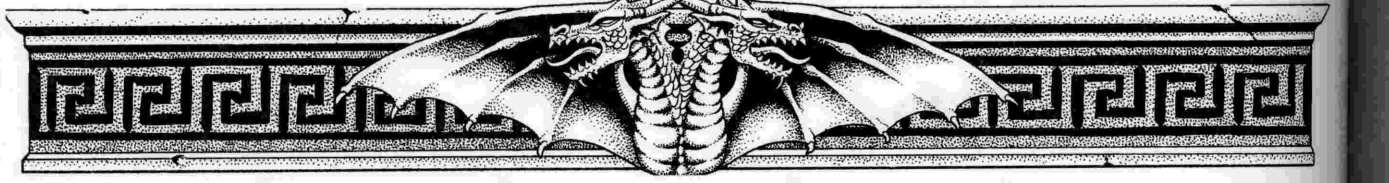
Siehe **MBK 40** (und ergänzend **MBK 78**). Das Manöver *Hammerschlag* ist mit folgenden Waffenarten erlaubt: *Hiebwaffen*, *Kettenwaffen*, *Zweihandflegel*, *Zweihand-Hiebwaffen*, *Zweihandschwerter/-säbel*. Wenn eine Waffe mit einem der genannten Talente führbar ist, kann bei der Verwendung dieses Talents (und bei Kenntnis der SF) auch das Manöver eingesetzt werden.

Experte: Waffe zerbrechen

Die vorstehend genannte Ergänzung zu Parierwaffen (beim Manöver *Entwaffen aus der Parade*) gilt auch für dieses Manöver.

Experte: Dreifachangriff

Aktionsmanöver, das auch die Reaktion verbraucht
Voraussetzung: SF *Dreifachangriff*
Probe: Attacken +2 (zusätzlich +4 für unteres Armpaar; siehe **Besonderheiten nichtmenschlicher Kämpfer**, S. 233)
Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: alle einhändig geführten Waffen bis maximal 1 Schritt Länge, nicht mit Speeren und Kettenwaffen möglich
Kurzbeschreibung: Wer in drei Händen je eine Waffe (auch Parierwaffen) führt, kann mit drei Händen gleichzeitig zuschlagen. Im Übrigen gelten die Regelungen zum Doppelangriff (siehe dort) entsprechend.



Experte: Vierfachangriff

Aktionsmanöver, das auch die Reaktion verbraucht
Voraussetzung: SF *Vierfachangriff*
Probe: Attacken +3 (zusätzlich + 4 für unteres Armpaar; siehe **Besonderheiten nichtmenschlicher Kämpfer**, S. 233)
Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: alle einhändig geführten Waffen bis maximal 1 Schritt Länge, nicht mit Speeren und Kettenwaffen möglich
Kurzbeschreibung: Wer in vier Händen je eine Waffe (auch Parierwaffen) führt, kann mit vier Händen gleichzeitig zuschlagen. Im Übrigen gelten die Regelungen zum Doppelangriff (s.o.) entsprechend.

Experte: Windmühle

Anwendbar auch mit dem Talent *Bastardstäbe*.

Experte: Festnageln

Aktionsmanöver, das auch die Reaktion verbraucht
Voraussetzung: SF *Festnageln*
Probe: AT +4, danach vergleichende Probe auf GE und KK
Mit folgenden Waffen ausführbar: Speer, Flügelspeer, Jagdspieß, Kentema (nur Waffenmeister), Doros, Ashariel-Lanze
Kurzbeschreibung: Der Kämpfer belässt die Klinge in der Wunde und schleudert das Opfer zu Boden, wo er es mit seiner Muskelkraft gebunden hält.

Eine Stangenwaffe mit gerader Klinge und einem Knebel, der ein zu tiefes Eindringen der Klinge verhindert, kann von einem geübten Kämpfer als Hebel verwendet werden, um ein getroffenes Opfer von den Füßen zu reißen, zu Boden zu schleudern und dort in Schach zu halten, bis ihm die Kräfte ausgehen. An Brutalität kaum zu überbieten, ist der Einsatz dieses Manövers hervorragend geeignet, wenn es darum geht, gemeinsam einen übergroßen, gefährlichen Gegner zur Strecke zu bringen.
Wenn die Attacke erfolgreich ist, wird zunächst der normale Schaden verursacht. Danach führen der Angreifer und das Opfer eine vergleichende GE-Probe durch. Ist das Opfer erfolgreich oder geht der Vergleich unentschieden aus, kann es sich lösen und der Kampf geht normal weiter. Ist dagegen der Angreifer erfolgreich, entscheidet eine vergleichende KK-Probe darüber, ob er das Opfer von den Füßen reißen und zu Boden werfen kann. Gewinnt das Opfer diesen Vergleich oder geht er unentschieden aus, wird dem Angreifer die Waffe aus den Händen gerissen und dem Opfer steht sofort ein Passierschlag gegen den Angreifer zu. Gewinnt dagegen der Angreifer den Vergleich, so ist es ihm gelungen, das Opfer auf den Boden zu schleudern. Das Opfer gilt als *am Boden liegend* und vom Angreifer festgehalten. In der folgenden Kampfrunde richtet die Waffe des Angreifers erneut Schaden an und es wird erneut eine vergleichende KK-Probe gewürfelt, die jedoch für das Opfer um 2 Punkte erschwert ist.
Das Manöver kann auch gegen einen berittenen Gegner eingesetzt werden, dann ist die erforderliche AT-Probe jedoch zu allen anderen Modifikationen um weitere 4 Punkte erschwert, die vergleichende KK-Probe für den Angreifer ebenfalls um 4 Punkte.

Wenn mehrere Angreifer ihre Festnageln-Angriffe kombinieren (d.h. ihre Aktionen so verzögern, dass sie alle in derselben Initiativephase attackieren), dann sind die beiden oben beschriebenen vergleichenden Proben für jeden zusätzlichen Kämpfer, dem die Attacke gelungen ist, um 2 Punkte erleichtert. Wenn das Opfer bereits am Boden liegt, wenn der Festnageln-Angriff erfolgt, ist keine vergleichende GE-Probe erforderlich und es genügt eine vergleichende KK-Probe. Wenn das Opfer sogar schon von einem anderen Kämpfer am Boden festgehalten wird, ist gar keine vergleichende Probe erforderlich, und die Festnageln-Attacke ist nicht erschwert.
Solange das Opfer am Boden festgehalten wird, kann der Festhaltende nichts weiter tun, als seine Aktionen und Reaktionen darauf zu verwenden, es weiter zu fixieren. Er muss dafür keine Probe ablegen, sondern verursacht automatisch die Basis-Trefferpunkte der Waffe.
Auch das am Boden festgehaltene Opfer verliert seine Reaktion und kann seine Aktion nur für den Versuch einsetzen, den Angreifer abzuschütteln. Dazu ist eine vergleichende KK-Probe erforderlich, die für den Festhaltenden um 2 Punkte erleichtert ist. Bei mehreren Festhaltenden dürfen diese pro Kämpfer einen weiteren Punkt von ihrem KK-Wurf abziehen.

Zusatzangriff mit Schwanz

Aktionsmanöver
Voraussetzung: SF *Zusatzangriff mit Schwanz*
Probe: Raufen-AT
Kurzbeschreibung: Dieses Manöver ermöglicht einem Wesen mit Schwanz eine zusätzliche waffenlose AT-Aktion mit dem Schwanz, die jedoch nicht umgewandelt werden kann. Durch geeignete Schwanzwaffen kann allerdings durchaus echter Schaden erzeugt werden. Diese Aktion findet 4 Initiativephasen nach der eigenen Initiativephase statt. Ein solcher Angriff wird nach den üblichen Regeln zum Waffenlosen Kampf abgewickelt. Ein Held, der auch die SF *Zusatzangriff mit Schleuderzunge* beherrscht, kann allerdings nur einen Zusatzangriff durchführen und muss sich daher zwischen diesem Manöver und dem Manöver *Zusatzangriff mit Schleuderzunge* entscheiden.

Zusatzangriff mit Schleuderzunge

Aktionsmanöver
Voraussetzung: SF *Zusatzangriff mit Schleuderzunge*
Probe: Raufen-AT
Kurzbeschreibung: Dieses Manöver ermöglicht einem Wesen mit Schleuderzunge eine zusätzliche waffenlose AT-Aktion mit seiner Schleuderzunge, die aber nicht umgewandelt werden kann. Diese Aktion findet 4 Initiativephasen nach der eigenen Initiativephase statt. Ein solcher Angriff wird nach den üblichen Regeln zum Waffenlosen Kampf abgewickelt. Ein Held, der auch die SF *Zusatzangriff mit Schwanz* beherrscht, kann allerdings nur einen Zusatzangriff durchführen und muss sich daher zwischen diesem Manöver und dem Manöver Zusatzangriff mit Schwanz entscheiden.

Sturzflugangriff

Aktionsmanöver
Voraussetzung: SF *Sturzflugangriff*, zur Anwendung BE max. 3
Probe: AT +15, erleichtert um den halben TaW *Freies Fliegen*
Kurzbeschreibung: Der Kämpfer benutzt die Wucht des Sturzflugs, um höheren Schaden zu verursachen. Für je einen Schritt Sturzflugstrecke erhöhen sich die TP um 1; die effektive Sturzflugstrecke kann maximal so lang sein wie der TaW *Freies Fliegen*, höchstens jedoch 20 Schritt. Die Reaktion auf einen Sturzflugangriff ist um die Hälfte der Sturzflugstrecke erschwert. Bei einem Patzer des Angreifers werden Stolpern und Sturz als Absturz gewertet (es gelten dabei die Regelungen für Sturzschaden aus dem Basisspiel) und der Angreifer befindet sich anschließend *am Boden*. Einem aus dem Sturzflug abstürzenden Helden steht keine Probe zum Abfangen des Sturzes zu. Der Sturzflugangriff kann, sofern der Held über die entsprechenden Sonderfertigkeiten verfügt, mit den Manövern *Wuchtschlag*, *Niederwerfen*, *Gezielter Stich*, *Todesstoß* und *Doppelangriff* kombiniert werden.

Experte: Neristische Zange

Aktionsmanöver
Voraussetzungen: SF *Binden*, SF *Dreihändiger Kampf I*
Probe: AT +3 zum Binden, eine normale AT zum Angriff (der übliche Malus von +4 (bei Kenntnis der SF *Drei-* bzw. *Vierhändiger Kampf* nur noch +3 bzw. +2) für den Angriff mit dem unteren Armpaar kommt jedoch voll zum Tragen)
Kurzbeschreibung: Diese Manöver lässt sich nur von Neristu durchführen, da es dazu mindestens dreier Arme bedarf. Der Angreifer schlägt dazu mit den beiden oberen Armen die Waffe(n) des Angreifers zur Seite bzw. blockiert diese. Bei gelungener Attacke hat der Gegner keine Chance, den nachfolgenden, mit einem der unteren Arme ausgeführten Angriff zu parieren. Wenn der Angreifer über die SF *Vierhändiger Kampf I* verfügt, kann diese AT auch bei Kenntnis der entsprechenden SF als *Doppelangriff* ausgeführt werden. Generell kann die AT dieses Manövers auch mit den Manövern *Wuchtschlag*, *Niederwerfen* und *Todesstoß* kombiniert werden. Zwei einzelne unparierte AT aus der SF *Vierhändiger Kampf I* heraus sind allerdings nicht zulässig; die aus der SF *Vierhändiger Kampf I* stammende Aktion verfällt bei diesem Manöver (sofern nicht wie vorstehend ein Doppelangriff erfolgt).

Waffenloser Kampf
Techniken

Schlagringe und Panzerhandschuhe, Bisse, Hornstöße und Tritte

Ergänzend zu den in **MBK 49** gemachten Angaben seien hier noch die speziellen Regelungen für einige myranischen Rassen erwähnt.

✤ Der Biss eines Angehörigen der nachstehenden Rassen verursacht grundsätzlich echte TP in folgender Höhe: Leonir, Pardir und Yachjin 1W+4, Tighrir 1W+5, Lyncil 1W+3, Amaunir 1W+1.

✤ Alle feliden Rassen können sich zudem entscheiden (und dies vor dem AT-Wurf ansagen), anstelle TP (A) mit ihren Krallen echte TP zu verursachen. Dies ist mit den waffenlosen Manövern *Doppelschlag*, *Gerade*, *Hoher Tritt*, *Schmetterschlag*, *Schwinger*, *Sprungtritt* und *Tritt* möglich und verursacht 1W+2 TP; Voraussetzung ist natürlich, dass keine Schuhe oder Handschuhe getragen werden.

✤ Ähnliches gilt für den Kopfstoß eines Satyars, dessen Hörner grundsätzlich 1W+2 echte TP verursachen, gleiches gilt für den Knochenkamm der Shinoqi.

✤ Darüber hinaus richten die Hufe eines Satyars bei den Manövern *Hoher Tritt*, *Sprungtritt* und *Tritt* wie genagelte Stiefel zwei zusätzliche TP (A) an.

Genaueres zu den Fähigkeiten der einzelnen Rassen finden Sie im Abschnitt **Besonderheiten nichtmenschlicher Kämpfer**, S. 233f.

Optional: Waffenlose Kampfstile

Gossenstil

Dieser Technik kommt für gewöhnlich nur in den unteren Schichten der imperialen Gesellschaft vor, was ihr auch den wenig vorteilhaften Namen einbrachte. Sie ist mit dem aventurischen Stil *Bornländisch* identischen, siehe **MBK 50**.

Gladiatorenstil

Gladiatoren- und Schaukämpfe erfreuen sich im Imperium und über dessen Grenzen hinaus großer Beliebtheit und dienen in erster Linie der Belustigung des Publikums – die meisten Angriffe sehen zwar äußerst spektakulär aus, hinterlassen aber nur selten mehr als einen blauen Fleck. Siehe den gleichnamigen aventurischen Stil in **MBK 50**.

Hammerfaust

Dieser Stil stammt ursprünglich aus Hjaldingard und hat sich auch in Serovia sehr schnell ausgebreitet. Eher aus sportlichem Antrieb entstanden ist er dennoch nicht zu unterschätzen. Siehe den gleichnamigen aventurischen Stil in **MBK 50**.

Söldnerstil

Bei freischaffenden Kämpfern ist dieser Stil sehr verbreitet, eignet er sich doch besonders für das Kämpfen in beengter Umgebung, aber auch für Schläge mit dem Waffenknauf im Handgemenge. Identisch mit dem aventurischen *Mercenario-Stil*, siehe **MBK 50**.

Erasumischer Klosterstil

In den Kriegerklöstern Era'Sumus werden die Schüler zur körperlichen Ertüchtigung wie auch zur Schulung der waffenlosen Kriegskunst in einem besonderen Stil unterwiesen, der sich besonders durch Schnelligkeit auszeichnet.

Voraussetzungen: Raufen 10
Kosten: 200 AP
Mögliche Manöver: *Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Handkante, Hoher Tritt, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock, Schmetterschlag, Sprung, Sprungtritt, Tritt*
Besonderheit: verbessert AT und PA beim Raufen um je einen Punkt. Der mittels dieser Technik verursachte Schaden beträgt 2W6–1 TP (A). Darüber hinaus gilt bei Anwendung dieser Technik auch ein AT-Wurf von 2 als Glückliche Attacke (die nach den üblichen Regeln zu bestätigen ist).

Amaunischer Stil

Dieser Stil, der von den Amaunir entwickelt und unter diesen auch am weitesten verbreitet ist, mutet sehr verspielt und tänzerisch an. Nichtsdestotrotz ist dieser Stil beim Ringen sehr effektiv und ermöglicht es dem Kämpfer, seinen Gegner ohne große Verletzungen durch gezielte Schwächung kampfunfähig zu machen.

Voraussetzungen: Ringen 8
Kosten: 150 AP
Mögliche Manöver: *Auspendeln, Beinarbeit, Fußfeger, Gerade, Griff, Halten, Handkante, Hoher Tritt, Klammer, Niederringen, Schwanzschlag, Schwitzkasten, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Würgegriff, Wurf*
Besonderheit: verbessert AT und PA beim Ringen um je einen Punkt. Dieser Stil fügt dem Gegner 2 zusätzliche Punkte Ausdauer-Verlust zu, dafür sind die bei der Bestimmung der TP(A) entstehenden echten Schadenspunkte um 2 reduziert.

Leonischer Stil

Dieser aus den leonischen Steppen stammende Stil setzt sehr auf Krafteinsatz. Oftmals sehen die Zusammenstöße zweier Gegner schlimmer aus, als sie tatsächlich sind, wenngleich die geballte Muskelkraft dabei häufig zu Verletzungen führen kann.

Voraussetzungen: KK 13, Ringen 8, Raufen 8
Kosten: 200 AP
Mögliche Manöver: *Auspendeln, Beinarbeit, Biss, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Griff, Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock, Niederringen, Schmetterschlag, Schwanzschlag, Schwinger, Schwitzkasten, Tritt, Würgegriff*
Besonderheit: verbessert AT und PA beim Raufen oder Ringen um 1 Punkt (festlegen; es kann aber durchaus die Ringen-AT und die Raufen-PA oder umgekehrt erhöht werden), die TP(A) um 2 Punkte. Die TP/KK betragen für alle mit diesem Stil möglichen Manöver 10/2.

Myrmidonenstil

Bei den Myrmidonen wird nicht nur der bewaffnete, sondern auch der unbewaffnete Kampf gelehrt. Daher ist dieser Stil vornehmlich bei den Soldaten der imperialen Truppen (und natürlichen solchen Kämpfern, die diesen einmal angehörten) zu finden. Diese Technik dient vornehmlich der Unterstützung des gewöhnlichen bewaffneten Kampfes, der das Handwerk eines Myrmidonen ist.

Voraussetzungen: Raufen 8, Ringen 8
Kosten: 150 AP
Mögliche Manöver: *Auspendeln, Beinarbeit, Block, Eisenarm, Gerade, Griff, Knaufschlag, Knie, Schwinger, Schwitzkasten, Sprung, Tritt, Würgegriff*
Besonderheit: verbessert AT, PA und TP(A) beim Raufen um je 1 Punkt.

Nertaryu

"Der Tod aus den Schatten", wie dieser aus den neristischen Ghettos stammende Stil auch genannt wird, kann aufgrund des notwenigen Einsatzes aller vier Arme und des streng gehüteten Wissens um diese Technik nur von den Neristu erlernt werden. Besonders gefährlich ist dabei ein Neristu, der neben diesem Stil auch noch die Fähigkeit hat, seine Kräfte in den Angriff zu fokussieren (also die SF *Nertar'Cha* beherrscht) und damit mehr Schaden anzurichten.

Voraussetzungen: IN, GE und KO je 12, Raufen *oder* Ringen 10; nur für Neristu
Kosten: 200 AP
Mögliche Manöver: *Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Griff, Halten, Handkante, Hoher Tritt, Klammer, Knaufschlag, Knie, Kreuzblock, Offene Waffe, Schmutzige Tricks, Schwinger, Schwitzkasten, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Versteckte Klinge, Würgegriff*
Besonderheit: verbessert die AT und PA von Raufen oder Ringen (festlegen) um je 1 Punkt. In Verbindung mit der Sonderfertigkeit *Nertar'Cha* kann der Kämpfer beim Raufen außerdem zusätzlichen weiteren Schaden verursachen.

Thalassischer Stil

Dieser oftmals auch abfällig als Mholurenringen bezeichnete Stil eignet sich besonders für den waffenlosen Kampf unter Wasser, lässt sich aber auch an Land einsetzen.

Voraussetzungen: Ringen 7, SF Unterwasserkampf
Kosten: 150 AP

Mögliche Manöver: *Biss, Gerade, Griff, Klammer, Kopfstoß, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwanzschlag, Schwitzkasten, Würgegriff*

Besonderheit: verbessert AT und PA beim Ringen um je 1 Punkt. Eventuelle *Schwimmen*-Proben beim Kampf unter Wasser sind um 1 Punkt erleichtert, ebenso fallen die Abzüge beim Kampf im Wasser (**MBK 34**) um 1 Punkt geringer aus.

Optional: Waffenlose Sonderfertigkeiten und Manöver

Der Vorteil *Natürliche Waffen* beinhaltet neben den TP-Regelungen auch die Kenntnis des zu dieser natürlichen Waffe gehörenden Basismanövers im waffenlosen Kampf. Diese sind im Einzelnen:

Natürliche Waffe	Basismanöver	betroffene Rassen
Hand (Krallen)	Schlag und Griff	alle (Krallen der felide Rassen verursachen lediglich mehr Schaden)
Fuß (Huf)	Tritt	alle (Hufe der Satyare und Kentori verursachen lediglich mehr Schaden)
Zähne	Biss	felide Rassen, Yachjin
Hörner / Hornkamm	Kopfstoß	Satyare, Shinoqi

Folgende Manöver sind so genannte Basismanöver und müssen nicht separat erlernt werden: *Schlag, Griff, Tritt, Kopfstoß* (nur mit Vorteil *Natürliche Waffen: Hörner* oder *Hornkamm*), *Biss* (nur mit Vorteil *Natürliche Waffen: Biss*), *Schwanzschlag* (nur mit Vorteil *Zusätzliche Gliedmaßen: Schwanz*)

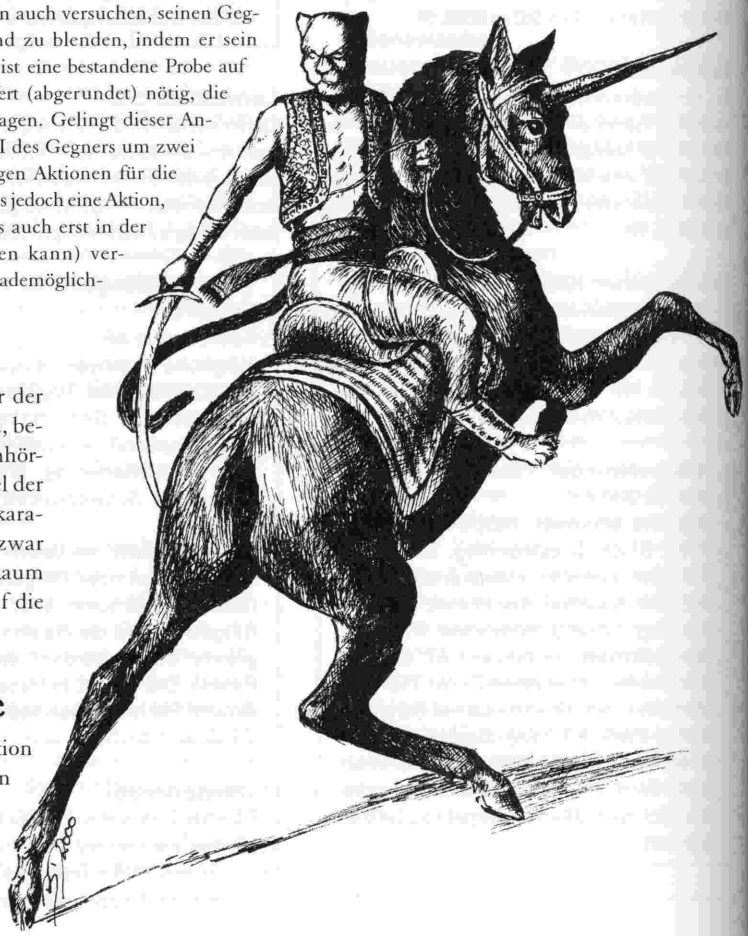
Übersicht über die waffenlosen Manöver
Ringen-AT: Griff, Halten, Klammer, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwitzkasten, Wurf, Würgegriff
Ringen-PA: Auspendeln, Beinarbeit, Halten
Raufen-AT: Biss, Doppelschlag, Fußfeger, Gerade, Handkante, Hoher Tritt, Knaufschlag, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock, Schleuderzunge, Schmetterschlag, Schmutzige Tricks, Schwanzschlag, Schwanzfeger, Schwinger, Sprungtritt, Tritt, Versteckte Klinge
Raufen-PA: Auspendeln, Beinarbeit, Block, Eisenarm, Sprung

Kopfstoß (16 AP; automatisch bei Natürliche Waffen: Hörner oder Hornkamm): siehe **MBK 52**. In einer Kampfrunde, in der ein Kopfstoß durchgeführt wird, kann kein Zusatzangriff mit Schwanz oder Schleuderzunge erfolgen.

Schleuderzunge (8 AP; automatisch mit Vorteil Schleuderzunge): Durch einen 'Angriff' mit der Schleuderzunge ist es einem Kämpfer mit diesem Vorteil möglich, seinen Gegner zu verwirren bzw. abzulenken und so dessen nächsten Wurf um 2 Punkte zu erschweren (dies gilt allerdings nicht, wenn der Gegner selbst über eine Schleuderzunge verfügt). Dieser 'Angriff' kann nicht pariert werden; nach dem dritten Angriff in einem Kampf erfolgt jedoch eine Gewöhnung des Gegners, so dass die Erschwernis für diesen nur noch 1 Punkt beträgt.
Der Kämpfer kann auch versuchen, seinen Gegner vorübergehend zu blenden, indem er sein Auge trifft; dazu ist eine bestandene Probe auf den halben AT-Wert (abgerundet) nötig, die Absicht ist anzusagen. Gelingt dieser Angriff, sinkt die INI des Gegners um zwei Punkte, alle übrigen Aktionen für die Runde (mindestens jedoch eine Aktion, die gegebenenfalls auch erst in der Folgerunde liegen kann) verfallen; einzige Parademöglichkeit ist Ausweichen. Der INI-Verlust kann mit einer gelungen *Selbstbeherrschungs*-Probe auf 1 Punkt reduziert werden.

Schwanzfeger (20 AP; weitere Voraussetzung: Schwanzschlag, bemuskelter Schwanz): Wesen mit einem ausreichend bemuskelten Schwanz (von den derzeit bekannten myranischen Rassen nur Shingwa und Shinoqi, darüber hinaus auch die aventurischen Achaz, nicht aber die feliden Rassen) können nicht nur Schwanzschläge austeilen, sondern auch versuchen, einen Gegner mit einem besonders kräftigen Schlag von den Beinen zu holen. Dazu wird eine AT mit Ansage gewürfelt, bei deren Gelingen (und Misslingen der PA) der Verteidiger eine GE-Probe ablegen muss, um auf den Beinen zu bleiben. Die Hälfte (abgerundet) der angesagten Punkte erschweren die PA des Verteidigers, die Gesamtansage die GE-Probe. Ohne *Beinarbeit* ist die PA gegen einen Schwanzfeger um 4 Punkte erschwert, mit dem Vorteil *Balance* ist sie um 1 Punkt erleichtert (mit *Herausragender Balance* um 2 Punkte). Darüber hinaus kann ein Schwanzfeger auch durch einen *Sprung* (zusätzlich erschwert um die halbe Ansage) pariert werden.

Schwanzschlag (10 AP; automatisch mit Zusätzliche Gliedmaßen: Schwanz): siehe **MBK 52**.



Der Kampf zu Pferd

Statt Pferd trifft in Myranor der Begriff Reittier wohl eher zu, besonders wenn man an die Einhörner der Amaunir oder die Blutbüffel der Leonir denkt. Größere Tiere wie Skarabäen und Jharranothen werden zwar durchaus auch geritten, unterscheiden sich jedoch im Kampf kaum von ihren wilden Artgenossen, so dass wir uns im Folgenden auf die gewöhnlichen Reittiere beschränken.

Reiter gegen Fußkämpfer mit Pike

Die gewöhnliche Pike ist in Myranor quasi unbekannt. Ihre Position wird vom sogenannten Rossmetzger, einem etwa 3,5 Schritt langen Speer mit langem seitlichen Haken eingenommen, der jedoch nicht minder gefährlich ist und im Kampf ebenso wie eine Pike eingesetzt wird (siehe **MBK 56**).

Lanzenreiten

Turnierlanzen wie auch Tjosten, wie sie die aventurischen Ritter pflegen, sind in Myranor unbekannt, ebenso die Sonderfertigkeit *Turnierreiterei*. Beim Spiel in Myranor können Sie daher die Regeln zum Turnier getrost außer Acht lassen. Ebenso benötigen Sie die entsprechende Zeile in der Treffertabelle für Reiterangriffe (**MBK 59**) nicht; die Zeile Dschadra gilt für Lanzenangriffe mit einem geeigneten Speer (Caprodoros, Ashariel-Lanze) entsprechend.

Reittiere

	Reitpferd	Myrmidonenpferd	Einhorn	Blutbüffel	Kriegs-Blutbüffel
MU	17	21	18	20	22
AT	10	15	13	13	14
PA	11	10	10	4	4
LE	60	85	50	90	110
KO	20	25	30	35	40
RS	1	1*	1	3	3*
TP	1W+4	1W+4	1W+4	1W+6	1W+6
GS	11/14	7/12	10/12	10/14	11/15
AU	7/5	6/4	8/6	100	130
MR	–2	–1	1	2	2
TK	180	230	130	400	500
ZK	500	750	300	800	800
Preis (Au)	180	200	160	150	250

Die hier angegebenen Werte beziehen sich im Falle von Reitpferd, Einhorn und Blutbüffel auf erprobte Tiere; das Myrmidonenpferd und der Kriegs-Blutbüffel sind geschulte Streittiere.

GS ist die Geschwindigkeit im Trab / Gallopp.
AU meint die Anzahl der Spielrunden, die ein berittenes Tier im Trab / Gallopp durchhalten kann.
TK steht für die Tragkraf in Stein.
ZK drückt die Zugkraft in Stein aus.
*) Diese Reittiere werden zuweilen mit zusätzlichen Panzern ausgerüstet, die dann einen höheren Wert als den hier angegeben ungerüsteten Wert erlauben.

Fernkampf

Zielgröße

Aufgrund der unterschiedlich beschaffenen Rassen ist die Zielgrößentabelle geringfügig zu ergänzen: Ashariel, Leonir und Tighrir gelten als 'mittelgroße' Ziele (mit einem Fernkampf-Probenmodifikator von +1), die übrigen myranischen Rassen gelten wie die Menschen auch als mittlere Ziele. Varken und Hurdar gelten als mittlere, Blutbüffel als große Ziele, während ein Jharranoth oder ein Skarabäus sehr große Ziele sind.

Ladezeiten und Transport

Für Belas und Harpunen, die mit der Armbrust eng verwandt sind, gelten die Regelungen für die Armbrust entsprechend.

Eine Bela oder Harpune schussbereit machen

Für alle Arten der Bela wie auch der Harpune gelten im Großen und Ganzen die Regelungen für die Armbrust entsprechend, da sich diese Waffen vom rein mechanischen Ablauf des Ladevorgangs wenig unterscheiden. Es ist nicht möglich, eine Bela oder Harpune zeitgleich zu spannen und zu laden. Eine Ausnahme bilden wie so oft die vierarmigen Neristu, die sehr wohl eine Faust-Bela in einer Hand halten, mit der zweiten spannen und mit der dritten den Bolzen einführen können (und dann eventuell immer noch eine Hand freihaben). Dies gilt nicht für andere Belas, die allesamt mit Ladestöcken gespannt werden.

Experte: Wiederverwertung von Geschossen und Wurfgeschossen

Auch hier gelten die Regeln in **MBK 65** entsprechend. Bolzen einer Bela (Ausnahme: Faust-Bela) sind bei 1–2 auf W6 noch nutzbar, Harpunenpfeile und Bolzen einer Faust-Bela nur bei einer 1. Bedenken Sie im Falle von Harpunen und Faust-Belas, dass bei ersteren die Pfeile beim Danebenschießen im Wasser versinken oder aber durch Auftrieb in die Höhe steigen, die Geschosse von Faust-Belas wie auch von Blasrohren sehr klein sind und damit nur schwer aufzufinden sind (wenn sie nicht gar tief im Körper des Feindes stecken).

Experte: Fernkampf unter Wasser

Für den Kampf mit Harpunen, die als Unterwasserwaffen ohnehin speziell auf den Unterwasserfernkampf ausgerichtet sind, gelten die Regelungen in **MBK 65** (abgesehen vom erschwerten Ausweichen für das Ziel) nicht; dafür ist die Handhabung von Harpunen an Land eingeschränkt: Die effektive Reichweite ist halbiert, die TP-Modifikationen gelten dann entsprechend für die halbierten Reichweiten. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Abschnitt **Der Kampf in drei Dimensionen** auf Seite 234f. in diesem Buch.

Experte: Kampf mit Trefferzonen

Manöver: Gezielter Schlag

Siehe **MBK 67**; anwendbar auch mit dem Talent *Bastardstäbe*.

Kampf gegen Tiere

Die Regeln zum Kampf gegen Tiere aus **MBK 70** haben durch die **Zoo-Botanica Aventurica (ZBA)** noch eine Erweiterung erhalten, auf die wir an dieser Stelle hinweisen wollen.

Gezielter Schuss

Als Ergänzung der Tabelle in **MBK 69:**

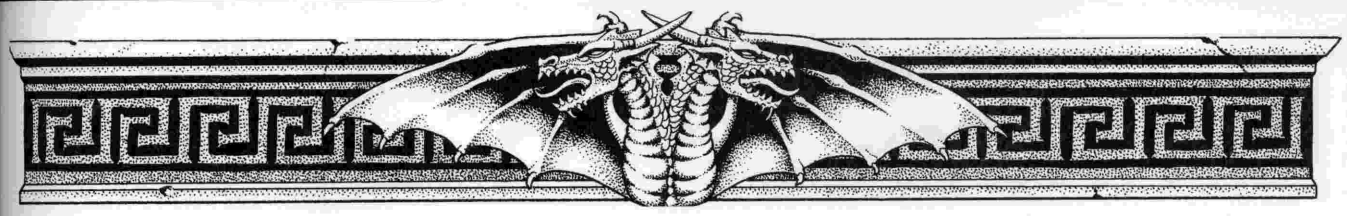
auf Zweibeiner	Schütze	Scharfschütze	Meisterschütze
Flügel	+7	+5	+4

Erweiterte Rüstungstabelle

Rüstung	Kopf	Brust	Rück	Bauch	LArm	RArm	LBein	RBein	Ges.	Gew.
Wichtung:	x2	x4	x4	x4	x1	x1	x2	x2	(:20)	
Torsorüstungen										
Tuchrüstung	0	2	2	2	1	1	0	0	1	100
Lederwams m. Karettanplatten *	0	3	3	3	0	0	0	0	2	100
Brigantin-Weste / Stahlplatten *	0	4	4	4	0	0	0	0	2	320
Brigantin-Weste / Karettanpl. **	0	4	4	4	0	0	0	0	2	240
Lederharnisch	0	3	3	3	0	0	0	0	2	150
Kettenweste	0	4	4	4	0	0	0	0	2	200
langes langärmeliges Kettenhemd	0	4	4	4	3	3	2	2	3	400
Brustharnisch, Stahl / Edelbronze *	0	3	0	3	0	0	0	0	1	150
Brustharnisch, Chratholz **	0	2	0	2	0	0	0	0	1	60
Brustharnisch, Blutbüffelleder *	0	2	0	2	0	0	0	0	1	120
Brustharnisch, Karettan **	0	3	0	3	0	0	0	0	1	90
Ban-Bargui-Panzer m. Schurz **	0	4	4	4	0	0	1	1	3	400
Narkramarischer Chitinthorax	0	3	3	3	0	0	0	0	2	120
Lebende Rüstung d. Ektarcheng. (BE 2)	2	10	10	10	8	8	9	9	9	600
Erasumische Lederrüstung	0	3	3	3	1	1	2	2	2	340
Myrmidonen-Thorax mit Schurz *	0	4	4	4	0	0	1	1	3	350
Zusätzliche Rüstungsteile										
Myrmidonen.-Schulter-, Armteile. *	0	1	1	0	3	3	0	0	1	70
Myrmidonen-Beinteile	0	0	0	0	0	0	3	3	1	110
Armschienen Blutbüffelleder	0	0	0	0	1	1	0	0	0	60
Armschienen Chratholz *	0	0	0	0	2	2	0	0	0	35
Armschienen Karettan *	0	0	0	0	3	3	0	0	0	50
Armschienen Stahl/Edelbronz.	0	0	0	0	3	3	0	0	0	80
Beinschienen Blutbüffelleder	0	0	0	0	0	0	1	1	0	90
Beinschienen Chratholz *	0	0	0	0	0	0	2	2	0	50
Beinschienen Karettan *	0	0	0	0	0	0	3	3	1	75
Beinschienen Stahl / Edelbronze	0	0	0	0	0	0	3	3	1	120
Lederhose	0	0	0	1	0	0	1	1	0	70
Panzerarm	0	0	0	0	3	3	0	0	0	80
Helme										
Mymidonenschaller *	4	0	0	0	0	0	0	0	0	120
Myrmidonen-Gesichtsmaske Metall	2	0	0	0	0	0	0	0	0	80
Karettan-Gesichtsmaske	1	0	0	0	0	0	0	0	0	30
Lederhelm	2	0	0	0	0	0	0	0	0	100
Konischer Ban-Bargui-Helm	2	0	0	0	0	0	0	0	0	100

Der Gesamt-RS wird ermittelt, indem die Werte der einzelnen Rüstungsteile für jede Zone addiert und mit dem Faktor der Zone multipliziert werden. Diese Gesamtwerte der einzelnen Zonen werden wiederum addiert und durch 20 geteilt, es wird wie üblich echt gerundet. Im Normalfall gilt, dass die Gesamt-Behinderung (BE) dem so ermittelten RS entspricht; bei Torso- und Gesamtrüstungen wird für jedes Sternchen (*) die BE um einen Punkt vermindert, bei Helmen und zusätzlichen Rüstungsteilen gilt, dass für Teile mit einem Sternchen nur der halbe RS als BE gerechnet wird.

Eine Ausnahme macht die *Lebende Rüstung der Ektarchengarde*, die als Komplettrüstung aber ohnehin nicht mit anderen Teilen kombiniert werden kann; sie hat eine BE von 2.



Trefferzonen

Die Trefferzonentabelle in **MBK 67** gilt unverändert. Ausnahmen dabei sind jedoch Wesen mit anatomischen Besonderheiten wie Ashariel (Flügel), Neristu (vier Arme) und alle Wesen mit Schwänzen. Für diese gelten folgende Abweichungen:

Zone	Ansage*	Fernk.	Zufall (W20)	Erste und zweite Wunde	Dritte Wunde
Ashariel:					
Flügel	+8	+7	13–14****	TaW *Freies Fliegen* –5, GE –1	GE –1, flugunfähig*****
Arme**	+4/+6	+10	9–12	AT, PA, KK, FF –2 mit diesem Arm	Arm handlungsunfähig
Neristu:					
Obere Arme	+4/+6	+10	11–14****	AT, PA, KK, FF –2 mit diesem Arm	Arm handlungsunfähig
Untere Arme	+5/+7	+10	9–10****	AT, PA, KK, FF –2 mit diesem Arm	Arm handlungsunfähig
Beschwänzte Wesen:					
Beine	+2	+8	4-6	AT, PA, GE, INI –2, GS -1	Sturz, kampfunfähig
Schwanz	+5	+8	1-2	AT, PA, GE, INI –1	GE –2, Schwanz handlungsunfähig

****) ungerades Ergebnis: linke Gliedmaße, gerades Ergebnis: rechte Gliedmaße
*****) ein Ashariel ist bereits flugunfähig, sobald ein Flügel drei Wunden hat

Zonen

Flügel: Der komplette Bereich der Flügel eines Ashariel. Wunden schränken die Flugfähigkeit massiv bis vollständig ein; Einschränkungen aus niedriger LE sind kumulativ (was also bedeutet, dass der Abzug aus einer Wunde nach einer Halbierung des TaW aus niedriger LE voll zum tragen kommt); näheres siehe Vorteil Fliegendes Wesen.
Schwanz: Der Schwanz eines entsprechend ausgestatteten Wesens. Im Falle einiger felider Rassen kann es dabei zu hohen GE-Einbußen kommen.

Wunden

Flügel: Jede Wunde an einem Flügel mindert die Flugfähigkeit, da sie den TaW *Freies Fliegen* um 5 Punkte senkt, ebenso vermindert sich die GE um einen Punkt. Sinkt der TaW *Freies Fliegen* dadurch unter 0, so kann der Charakter zwar noch stark eingeschränkt fliegen; Flug*manöver* sind nicht mehr möglich. Sobald ein Flügel drei Wunden erlitten hat, tritt Flugunfähigkeit ein. Erleidet ein fliegendes Wesen diese dritte Flügelwunde während des Flugs, so stürzt es ab und muss gegebenenfalls zusätzlichen Sturzschaden hinnehmen. Bei einem Absturz steht jedoch noch eine Probe auf den TaW *Freies Fliegen* mit den eingeschränkten Werten zu, bei deren Gelingen der Sturzschaden halbiert wird.
Schwanz: Jede Wunde am Schwanz vermindert AT, PA, GE und INI um einen Punkt. Die dritte Wunde bringt einen Abzug von 2 Punkten GE mit sich; der Schwanz kann nicht mehr eingesetzt werden (Schwanzattacken unmöglich).

Die Kampftechnik-Talente

Im Folgenden stellen wir in Kurzform die Kampftechnik-Talente vor. Sofern nichts anders angegeben, gelten die entsprechenden Aussagen aus **MBK 74 ff.** unverändert. Bei der Angabe der mit dem entsprechenden Talent zu führenden Waffen haben wir nur die myranischen Waffen aufgeführt; sofern es solche Waffen in Myranor nicht gibt, ist dies explizit erwähnt. Talente, zu denen es keine myranischen Waffen gibt, beherrscht daher in Myranor kaum jemand, und schon gar nicht bei Spielbeginn. Dieses sind ausdrücklich folgende Kampftalente: *Anderthalbhänder*, *Diskus*, *Kettenstäbe* und *Zweihandschwerter/-säbel*. Umgekehrt sind in Aventurien *Bastardstäbe* unbekannt. Es ist aber durchaus möglich, dass ein Held im Laufe seines Abenteurerlebens auch Kenntnisse in solchen für ihn eigentlich unbekannten Kampftechniken erwirbt; dies dürfte jedoch eher aventurische Helden auf dem myranischen Kontinent betreffen sowie zuweilen myranische Helden, die in einer gemischten aventurisch-myranischen Heldengruppe unterwegs sind und die aventurischen Techniken von ihren Gefährten erlernen.

Alle Waffenarten, mit denen das Manöver *Doppelangriff* durchgeführt werden kann, können im Falle der vierarmigen Neristu auch für *Dreifach-* und *Vierfachangriff* benutzt werden.

Anderthalbhänder (Bewaffneter Nahkampf)

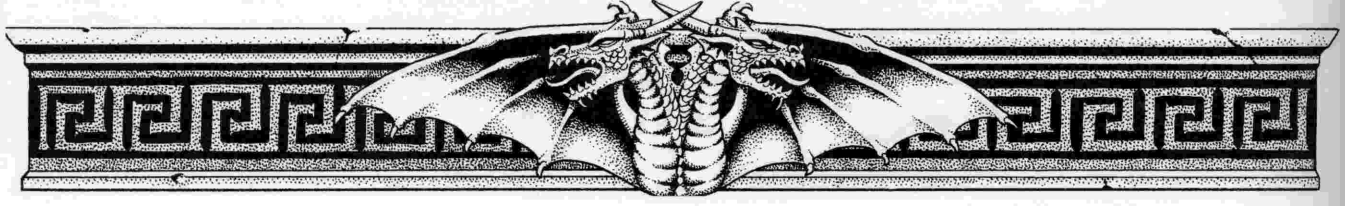
Diese Kampftechnik ist in Myranor quasi unbekannt und steht daher nur aventurischen Charakteren zur Verfügung.
eBE: BE–2
Verwandte Fertigkeiten: auch Bastardstäbe
Mit diesem Talent zu führende Waffen: keine myranischen; aventurisch: siehe **MBK 74**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe MBK 74
Steigern: E

Bastardstäbe (Bew. Nahkampf)

Über dieses Talent werden einige für Myranor typische Waffen benutzt; Aventuriern hingegen ist diese Kampftechnik unbekannt.
eBE: BE–2
Verwandte Fertigkeiten: Speere, Stäbe
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Dreach, Dur Lamach, Kentema, Schwertlanze, Stabkeule; aventurisch: Schnitter
Besonderheiten: Alle Bastardstäbe können gleichermaßen gut in den Distanzklassen N und S geführt werden. Bastardstäbe werden prinzipiell zweihändig (und damit ohne Schild) geführt. Sollte ein Held gezwungen sein, die Waffe einhändig zu führen, gelten die Regeln zum einhändigen Führen von Speeren.
Mögliche Manöver: *Stumpfer Schlag, Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Sturmangriff, Betäubungsschlag, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß, Klingensturm, Entwaffnen als Attacke, Entwaffnen aus der Parade, Gegenhalten, Klingenwand, Binden, Windmühle, Formationsparade, Neristische Zange, Sturzflugangriff*
Steigern: D

Bela (armbrustähnlich; Fernkampf)

Nicht nur der Kampf mit der namensgebenden Bela, sondern auch mit Harpunen und Armbrüsten wird über dieses Talent abgewickelt.



eBE: BE–5
Verwandte Fertigkeiten: Bogen
Mit diesem Talent zu führende Waffen: alle Arten von Belas, Harpunen und Armbrüsten
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 74**
Steigern: C

Belagerungswaffen (Fernkampf)
eBE: –
Verwandte Fertigkeiten: – (nur für Krysobela und aventurische Hornisse: Bela)
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Krysobela, Draglossa, mechanische und technomantische Geschütze; aventurisch: siehe **MBK 74**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 74**
Steigern: D

Blasrohr (Fernkampf)
eBE: BE–5
Verwandte Fertigkeiten: –
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Blasrohr
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 75**
Steigern: D

Bogen (Fernkampf)
eBE: BE–3
Verwandte Fertigkeiten: –
Mit diesem Talent zu führende Waffen: alle Arten myranischer Bögen; aventurisch: siehe **MBK 75**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 75**
Steigern: E

Diskus (Fernkampf)
Auch diese – selbst in Aventurien nicht weit verbreitete – Fernkampftechnik ist in Myranor unbekannt.
eBE: BE-2
Verwandte Fertigkeiten: –
Mit diesem Talent zu führende Waffen: keine myranischen; aventurisch: siehe **MBK 75**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe MBK 75
Steigern: D

Dolche (Bew. Nahkampf; Basistalent)
eBE: BE–1
Verwandte Fertigkeiten: Fechtwaffen, Raufen
Mit diesem Talent zu führende Waffen: alle generischen Dolche, Chak, Drepani, Haifänger, Karsh, Kurzschwert, Machira, Phugion, Risso-Kriegsdolch, Su'Run; aventurisch: siehe **MBK 75**
Besonderheiten: siehe **MBK 75**
Mögliche Manöver: siehe **MBK 75** sowie *Neristische Zange*, *Sturzflugangriff*
Steigern: D

Fechtwaffen (Bew. Nahkampf)
eBE: BE–1
Verwandte Fertigkeiten: Dolche, Schwerter
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Lev'thas-Klinge, Phasganon; aventurisch: siehe **MBK 75**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 75**
Steigern: E

Hiebwaffen (Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)
eBE: BE–4
Verwandte Fertigkeiten: Säbel, Zweihand-Hiebwaffen
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Friedenstifter, Kriegsbeil, Reiteraxt, Stabkeule, Streitkolben, Tonfa; aventurisch: siehe **MBK 75**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 75** sowie *Sturzflugangriff*
Steigern: D

Infanteriewaffen (Bewaffneter Nahkampf)
eBE: BE–3
Verwandte Fertigkeiten: Speere, Zweihand-Hiebwaffen
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Reiteraxt, Schwertlanze; aventurisch: siehe **MBK 77**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 76** ergänzt um *Umreißen* sowie *Sturzflugangriff*
Steigern: D

Kettenstäbe (Bew. Nahkampf)
Diese Waffenart wie auch die Kampftechnik an sich ist in Myranor unbekannt.
eBE: BE–1
Verwandte Fertigkeiten: Kettenwaffen, Zweihandflegel
Mit diesem Talent zu führende Waffen: keine myranischen; aventurisch: siehe **MBK 76**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 76**
Steigern: E

Kettenwaffen (Bew. Nahkampf)
eBE: BE–3
Verwandte Fertigkeiten: Kettenstab, Zweihandflegel
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Hornissenstachel, Shogai, Skorpionstachel; aventurisch: siehe **MBK 76**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 76**
Steigern: D

Lanzenreiten (Bew. Kampf; reine AT-Technik)
eBE: –
Verwandte Fertigkeiten: –
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Asharial-Lanze, Caprodoros; aventurisch: siehe **MBK 76**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 76**
Steigern: E

Peitsche (Bew. Kampf; reine AT-Technik)
eBE: BE–1
Verwandte Fertigkeiten: –
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Peitsche, Shogai
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 76**
Steigern: E

Raufen (Waffenloser Kampf; Basistalent)
eBE: BE
Verwandte Fertigkeiten: -
Besonderheiten, Mögliche Manöver: *Betäubungsschlag*, *Stumpfer Schlag* (beides jeweils bei der Benutzung einer Handgemengewaffe oder eines Waffenknaufs), ansonsten je nach waffenlosem Kampfstil
Steigern: C

Ringen (Waffenloser Kampf)
eBE: BE
Verwandte Fertigkeiten: –
Besonderheiten, Mögliche Manöver: je nach waffenlosem Kampfstil
Steigern: D

Säbel (Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)
eBE: BE–2
Verwandte Fertigkeiten: Hiebwaffen, Schwerter
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Chak, Chrattac-Krummschwerter, Drepani, Kurzschwert, Phasganon, Schwanenhals, Serovermesser, Spälter, Spathu; aventurisch: siehe **MBK 76**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 76f.** sowie *Sturzflugangriff*
Steigern: D

Schleuder (Fernkampf)
eBE: BE–2
Verwandte Fertigkeiten: –
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Bola, Wurfnetz; aventurisch: siehe **MBK 77**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 77**
Steigern: E

Schwerter (Bewaffneter Nahkampf)
eBE: BE–2
Verwandte Fertigkeiten: Anderthalbhänder, Fechtwaffen, Säbel
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Chrattac-Krummschwerter, Kurzschwert, Lev'thas-Klinge, Machira, Phasganon, Schwanenhals; aventurisch: siehe **MBK 77**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 77**
Steigern: E

Speere (Bewaffneter Nahkampf)
eBE: BE-3
Verwandte Fertigkeiten: Infanteriewaffen, Stäbe, Bastardstäbe
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Doros, Dreach, Fischforke, Kentema, Knochenspeer, Pardirspeer, Schwertlanze, Su'Talun, Asharial-Lanze, Caprodoros, Chrattac-Speere; aventurisch: siehe **MBK 77**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 77** sowie *Sturzflugangriff*
Steigern: D

Stäbe (Bewaffneter Nahkampf)
eBE: BE–2
Verwandte Fertigkeiten: Speere, Bastardstäbe
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Kampfstab, Magierstab, Su'Arka; aventurisch: siehe **MBK 77**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 77**
Steigern: D

Wurfbeile (Fernkampf)
eBE: BE–2
Verwandte Fertigkeiten: Wurfspeere, Wurfmesser
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Bumerangs, Wurfaxt, Wurfholz, Wurfkolben; aventurisch: siehe **MBK 77**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 77**
Steigern: D

Wurfmesser (Fernkampf; Basistalent)
eBE: BE–3
Verwandte Fertigkeiten: Wurfbeile, Wurfspeere
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Wurfholz, siehe **MBK 77**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 77**
Steigern: C

Wurfspeere (Fernkampf)
eBE: BE–2
Verwandte Fertigkeiten: Wurfbeile
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Speerschleuder, Stockschleuder, alle Wurfspeere
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 77f.**
Steigern: C

Zweihandflegel (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE–3
Verwandte Fertigkeiten: Kettenwaffen, Infanteriewaffen
Mit diesem Talent zu führende Waffen: siehe MBK 78
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 78**
Steigern: D

Zweihand-Hiebwaffen (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE–3
Verwandte Fertigkeiten: Hiebwaffen, Infanteriewaffen
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Chu'ur, Stabkeule, Reiteraxt, Shinoqi-Hammer; aventurisch: siehe **MBK 78**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 78**
Steigern: D

Zweihandschwerter/-säbel (Bewaffneter Nahkampf)

Diese Kampftechnik nebst der dazugehörigen Waffen ist in Myranor nahezu unbekannt.
eBE: BE–2
Verwandte Fertigkeiten: Anderthalbhänder, Schwerter, Säbel
Mit diesem Talent zu führende Waffen: siehe **MBK 78**
Besonderheiten, Mögliche Manöver: siehe **MBK 78**
Steigern: E

Kampf-Sonderfertigkeiten

Sofern keine anderslautenden Angaben oder erweitere Aussagen gemacht werden, gelten die Angaben aus **MBK 78 ff.** entsprechend.

Beidhändiger Kampf I

Siehe **MBK 79**; für Neristu muss diese SF korrekterweise eigentlich *Zweihändiger Kampf I* heißen; der dabei eingesetzte Arm kann vom Spieler frei ausgewählt werden. Beachten Sie dabei die Anmerkungen im Kapitel **Besonderheiten nichtmenschlicher Kämpfer**, S. 233, bezüglich des unteren Armpaares.

Beidhändiger Kampf II

Siehe **MBK 79**; für Neristu muss diese SF korrekterweise eigentlich *Zweihändiger Kampf II* heißen; der dabei eingesetzte Arm kann vom Spieler frei ausgewählt werden. Beachten Sie dabei die Anmerkungen im Kapitel **Besonderheiten nichtmenschlicher Kämpfer** bezüglich des unteren Armpaares.

Dreihändiger Kampf I

Diese Sonderfertigkeit erlaubt den Einsatz einer dritten Hand im Kampf und verschafft dem Helden eine weitere Aktion oder Reaktion; die dabei eingesetzte Arme können vom Spieler frei ausgewählt werden. Beachten Sie dabei die Anmerkungen im Kapitel **Besonderheiten nichtmenschlicher Kämpfer** bezüglich des unteren Armpaares.
Voraussetzungen: GE 14, SF *Zweihändiger Kampf I*, nur für Neristu
Kosten: 100 AP

Dreihändiger Kampf II

Diese Sonderfertigkeit verringert den Malus eines Neristu-Helden beim Kampf mit dem unteren Armpaar auf +3 (anstelle von +4).
Voraussetzung: *Dreihändiger Kampf I*, GE 16
Kosten: 200 AP

Festnageln

Voraussetzung für den Einsatz des gleichnamigen Manövers. Der Held kann mit bestimmten Arten von Speeren oder ähnlichen Waffen ein Opfer am Boden halten.
Voraussetzungen: GE 13, KK 13
Kosten: 200 AP

Nertar'Cha I

Diese Kunst der Neristu (die eifersüchtig gehütet wird, dem Grunde nach aber auch von anderen Rassen erlernt werden könnte; Meisterentscheid) erlaubt es einem waffenlosen Kämpfer, sich besonders auf einen Angriff zu konzentrieren und mehr Schaden zu verursachen. Ein entsprechender Angriff mit dieser Fähigkeit ist vor dem AT-Wurf anzusagen und verursacht einen Punkt Erschöpfung, unabhängig vom Gelingen der AT; die zusätzliche Anwendung geeigneter Manöver ist möglich. Der so zusätzlich erzeugte Schaden beträgt ein Viertel der KO des Angreifers und wird zum Schadenswurf addiert. Neben den Neristu kennen die erasumischen Klosterkrieger eine ähnliche Technik, in der sie Außenstehende jedoch ebenso wenig unterweisen wie das vierarmige Volk.
Voraussetzungen: IN 12 sowie KO oder KK 12
Kosten: 300 AP; halbe Kosten mit dem Vorteil Nertaryumi

Nertar'Cha II

Der Held hat seine Fähigkeiten der Angriffskonzentration perfektioniert, so dass er diese Technik auch im bewaffneten Nahkampf anwenden kann und der zusätzliche Schaden sogar ein Drittel der KO des Angreifers beträgt.
Voraussetzungen: IN 15, Nertar'Cha I, Vorteil Nertaryumi
Kosten: 300 AP

Scharfschütze / Meisterschütze

Siehe **MBK 81**; trotz ihres Namens können beide Sonderfertigkeiten auch für alle Wurfwaffen-Talente und das Talent Schleuder erworben werden.

Sturzflugangriff

Diese Sonderfertigkeit ermöglicht es einem fliegenden Kämpfer, einen Gegner aus dem Sturzflug heraus anzugreifen und dabei mehr Schaden anzurichten. Dieser Vorteil ist dem Grunde nach für Helden gedacht, die von Natur aus durch den Vorteil *Fliegendes Wesen* flugfähig sind, kann aber auch von Helden erlernt werden, die mittels geeigneter Hilfsmittel fliegen können. Diese Hilfsmittel – wie Hexenbesen, fliegende Teppiche oder die technomantischen Flugrüstungen der imperialen Aerial-Truppen, aber auch die Auswirkungen der optimatischen Instruktionen *Bewege* bzw. *Beseele* mittels *Luft* und die *Inspiration* eines Animisten mit einem *Genius der Luft* (Elementarleib) oder einer entsprechend begabten dämonischen Kraft – müssen dem Kämpfer ebenso vertraut sein wie die Kunst des Fliegens an sich.
Voraussetzungen: TaW *Fliegen* oder *Freies Fliegen* 7 sowie Vorteil *Fliegendes Wesen* oder entsprechende Verzauberung, technomantisches / magisches Artefakt, Hexenbesen, fliegender Teppich
Kosten: 500 AP; halbe Kosten mit Vorteil *Fliegendes Wesen*

Turnierreiterei

Die Kunst der Turnierreiterei ist eine typisch aventurische Fertigkeit; diese Sonderfertigkeit ist für myranische Helden nicht verfügbar.

Vierhändiger Kampf I

Diese Sonderfertigkeit erlaubt den Einsatz aller vier Hände eines Neristu im Kampf und gewährt somit eine weitere Aktion oder Reaktion. Beachten Sie dabei die Anmerkungen im Kapitel **Besonderheiten nichtmenschlicher Kämpfer**, S. 233, bezüglich des unteren Armpaares.
Voraussetzungen: GE 16, *Dreihändiger Kampf I*
Kosten: 100 AP



Vierhändiger Kampf II

Diese Sonderfertigkeit verringert den Malus eines Neristu-Helden beim Kampf mit dem unteren Armpaar auf +2, ebenso gilt mit dieser Sonderfertigkeit auch mit dem unteren Armpaar lediglich die 20 als Patzer.

Voraussetzung: *Vierhändiger Kampf I*, *Dreihändiger Kampf II*, GE 18

Kosten: 200 AP

Waffenmeister

Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit gehört zu den unangefochtenen Meistern seiner Waffengattung, von denen auf dem ganzen Kontinent zu keiner Zeit mehr als einige Dutzend existieren. Die SF *Waffenmeister* erlangt man immer in einer bestimmten Waffenart, sie funktioniert also ähnlich wie die SF *Waffenspezialisierung*.

Die Vorteile, die sich aus der Sonderfertigkeit *Waffenmeister* ergeben, sind entweder nebenstehend angegeben oder werden in Folgepublikationen nachgereicht. Der Waffenmeister kommt automatisch in den Genuss dieser Vorteile, wenn er bei einem Kampf eine Waffe der entsprechenden Waffenart einsetzt und die anderen genannten Bedingungen erfüllt.

Die Waffenmeister-Sonderfertigkeit ist kumulativ mit den Boni aus einer Persönlichen Waffe.

Voraussetzungen: GE 13, TaW im zugehörigen Kampftalent 18+ (ohne Spezialisierung), Spezialisierung in der gewünschten Waffenart, Held muss in seiner bisherigen Karriere bereits 5.000 AP erworben haben und einen entsprechenden – seltenen! – Lehrmeister finden. Zu diesen Voraussetzungen kommen meist noch zusätzliche körperliche Voraussetzungen je nach Waffenart.

Kosten: 400 AP

Sonderfertigkeit Waffenmeister

Für einige sehr verbreitete Waffen finden Sie nachstehend die notwendigen Angaben zur Verwendung dieser Sonderfertigkeit; für weitere Waffen reicht der Platz an dieser Stelle leider nicht aus.

Chak / Drepani

Weitere Voraussetzung: GE 15. Ein *Waffenmeister (Chak* oder *Drepani)* hat beim Manöver *Klingensturm* einen um 4 Punkte verbesserten halbierten AT-Wert je Einzelattacke, beim Doppelangriff beträgt die Erschwernis nur noch +1.

Kentema

Ein Kentema-*Waffenmeister* kann diese auch mit dem Talent *Speere* führen und die zugehörigen Manöver ausführen. Außerdem kann er die Waffe auf kurze Distanz als Wurfspeer verwenden; die TP dafür betragen weiterhin 1W+4, die Reichweite 3/5/8/12 und TP+ (+2/+1/0/–1). Zudem kann er das Manöver *Festnageln* nutzen.

Kampfstab

Weitere Voraussetzung: GE 16. Ein *Waffenmeister (Kampfstab)* erhält zwei Bonuspunkte auf die Manöver *Stumpfer Schlag*, *Betäubungsschlag*, *Umreißen*, *Entwaffnen als Attacke*, *Binden* und *Windmühle*. Er kann den Stab ohne Einschränkungen mit dem Talent *Speere* führen und alle dazugehörigen Manöver (außer *Todesstoß*) anwenden; zum Wechsel der Kampftechnik ist keine Aktion *Position* nötig.

Zusatzangriff mit Schleuderzunge

Diese Sonderfertigkeit erlaubt einem Wesen mit Schleuderzunge einen zusätzlichen Angriff mit diesem Körperteil (sprich eine weitere Aktion, die mit der Schleuderzunge ausgeführt werden muss; siehe das gleichnamige Manöver).

Voraussetzungen: IN 12, Vorteil *Schleuderzunge*

Kosten: 100 AP

Zusatzangriff mit Schwanz

Diese Sonderfertigkeit erlaubt einem beschwänzten Wesen einen zusätzlichen Angriff (eine weitere Aktion, die mit dem Schwanz ausgeführt werden muss; siehe das gleichnamige Manöver).

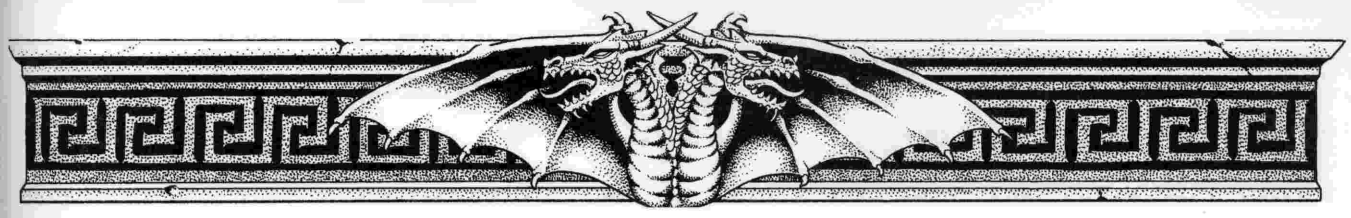
Voraussetzung: GE 14 oder *Balance* (bzw. *Herausragende Balance*), beschwänztes Wesen

Kosten: 300 AP; mit dem Vorteil *Herausragende Balance* nur 200 AP

MyranischeWaffen

Myranische Waffen

Typ	TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis (Ag)	WM	Bem	DK
Bastardstäbe										
Dreach	1W+5	14/4	110	140	3	0	85	0/0		NS
Dur Lamach	1W+4	15/4	140	150	3	–1	70	0/–1		NS
Kentema	1W+4	14/4	100	150	3	0	65	0/0		NS
Schwertlanze	1W+5	13/4	150	200	3	–2	75	–1/–1		NS
Stabkeule	2W+2	12/3	200	140	3	–1	60	–1/–2		NS
Dolche										
Chak	1W+2	12/4	25	40	3	0	12	0/–1		HN
Drepani (Paar)	je 1W+3	12/5	60	je 35	je 1	0	40	0/+1		HN
Garmesh	1W+2	12/5	30	30	3	0	14	0/0		HN
Haifänger	1W+3	4/20	20	40	4	0	32	0/0		H
Karsh	1W+2	12/5	20	35	3	–1	20	0/–1		H
Kurzschwert	1W+3	11/4	45	50	2	0	24	0/–1		HN
Machira	1W+3	12/4	35	45	3	0	22	0/–2		HN
Risso-Kriegsdolch	1W+2	12/4	30	35	4	0	60	0/–1		HN
Sintikon	1W+1	11/4	15	30	5	0	120	0/–1		N
Phugion	1W+1	12/5	15	30	3	0	12	0/–1		H
Su'Run	1W+2	12/5	30	35	4	0	n/a	0/0		H
Fechtwaffen										
Lev'thas-Klinge	1W+4	12/4	60	80	2	+1	60	0/0		N
Phasganon	1W+4	12/4	75	90	2	0	55	0/–1		N
Hiebwaffen										
Chak	1W+2	12/4	25	40	3	0	12	0/–1		HN
Chrattac-Krummschwert	1W+4	13/5	70	100	2	0	n/a	0/–1		N
Drepani (Paar)	je 1W+3	12/5	60	je 35	je 1	0	40	0/+1		HN
Friedensstifter	1W+2	12/3	70	50	2	0	10	0/–1		N
Garmesh	1W+2	12/5	30	30	3	0	14	0/0		HN



Kriegsbeil	1W+4	13/3	120	80	3	–1	28	0/–2		N
Reiteraxt	2W+1	13/3	160	150	2	–1	70	0/–2		NS
Serovermesser	1W+3	13/3	80	70	1	0	18	0/–1		N
Stabkeule	2W+2	12/3	200	140	3	–1	60	–1/–2		NS
Streitkolben	1W+4	11/3	130	75	2	0	25	0/–1		N
Tonfa	1W+1	12/3	20	50	4	0	10	0/–1		HN
Infanteriewaffen										
Caprodoros	1W+6	13/3	150	240	4	0	50	0/–2	Z	S
Chrattac-Speer	2W+8	15/2	180	250	4	–1	n/a	–1/–2	Z	S
Chu'Ur	2W+2	13/4	120	110	3	0	85	0/–1	Z	NS
Kentema	1W+4	14/4	100	150	3	0	65	0/0		NS
Reiteraxt	2W+1	13/3	160	150	2	–1	70	0/–2		NS
Roßmetzger	2W+2	14/4	200	350	4	–2	35	–1/–1	Z	S
Ruakar	1W+6	13/3	150	185	4	–1	45	–1/–2	Z	S
Schwertlanze	1W+5	13/4	150	200	3	–2	75	–1/–1		NS
Kettenwaffen										
Hornissenstachel	1W+3	14/2	80	100	3	–1	35	–1/–2		N
Shogai	1W+4	16/4	110	300	3	–2	40	–2/–4		NS
Skorpionsstachel	1W+4	15/1	120	110	2	–1	45	–1/–3		N
Säbel										
Chrattac-Krummschwert	1W+4	13/5	70	100	2	0	n/a	0/–1		N
Kurzschwert	1W+3	11/4	45	50	2	0	24	0/–1		HN
Phasganon	1W+4	12/4	75	90	2	0	55	0/–1		N
Schwanenhals	1W+3	11/4	60	60	2	+1	35	0/0		N
Serovermesser	1W+3	13/3	80	70	1	0	18	0/–1		N
Spälter	1W+4	12/3	90	80	1	0	40	0/0		N
Spathu	1W+4	12/3	80	100	1	+1	32	0/0		N
Schwerter										
Chrattac-Krummschwert	1W+4	8/18	70	100	2	0	n/a	0/–1		N
Kurzschwert	1W+3	11/4	45	50	2	0	24	0/–1		HN
Lev'thas-Klinge	1W+4	12/4	60	80	2	+1	60	0/0		N
Machira	1W+3	11/4	35	45	3	0	22	0/–1		N
Phasganon	1W+4	12/4	75	90	2	0	55	0/–1		N
Schwanenhals	1W+3	11/4	60	60	2	+1	35	0/0		N
Schwert	1W+4	11/4	85	85	1	0	60	0/0		N
Serovermesser	1W+3	13/3	80	70	1	0	18	0/–1		N
Spathu	1W+4	12/3	80	100	1	+1	32	0/0		N
Speere										
Ashariel-Lanze	2W	14/4	80	300	6	–2	120	–1/–2	Z	S
Caprodoros	1W+6	13/3	150	240	4	0	50	0/–2	Z	S
Chrattac-Speer	2W+8	15/2	180	250	4	–1	n/a	–1/–2	Z	S
Doros	1W+5	12/2	80	200	5	–1	28	0/–2	Z	S
Dreach	1W+5	14/4	110	140	3	0	85	0/0		NS
Dur Lamach	1W+4	15/4	140	150	3	–1	70	0/–1		NS
Fischforke	1W+3	13/3	70	100	3	0	18	0/–1	(w)	S
Karmak	1W+4	12/4	80	180	4	–1	20	0/–2	w	S
Knochenspeer	1W+3	12/4	40	120	6	0	8	0/–1		S
Pardir-Speer	1W+3	75	120	5	5	–1	14	–1/–3	w	S
Rossmetzger	2W+2	14/4	200	350	4	–2	35	–1/–1	Z	S
Ruakar	1W+6	13/3	150	185	4	–1	45	–1/–2	Z	S
Schwertlanze	1W+5	13/4	150	200	3	–2	75	–1/–1		NS
Su'Talun	1W+4	12/3	100	200	4	0	n/a	0/–1	Z	S
Stäbe										
Kampfstab	1W+1	12/4	80	150	4	+1	20	0/0	Z	NS
Su'Arka	1W+2	12/4	90	150	3	+1	n/a	0/0	Z	NS
Handgemengewaffen										
Katzenkralle	1W+2	12/5	40	(30)	4	0	50	–1/–2		H
Panzerarm	1W+3	12/4	80	(50)	0	–1	85	0/0		H
Schwanzwaffe	1W+2	11/4	15	20	0	0	30	0/0		H
Stoßbuckler	1W+3	10/5	80	(25)	–2	–1	32	0/0		H
Tonfa	1W+1	12/3	20	50	4	0	10	0/–1		HN
Unterarmklingen	1W+3	11/3	20	(30)	4	0	20	–1/–2		H

Peitschen										
Peitsche	1W	14/5	60	250	4	0	25	0/–		S
Shogai	1W+4	16/5	110	300	3	–1	40	–1/–		S
Zweihand-Hiebwaffen										
Chu'Ur	2W+2	13/4	120	110	3	0	85	0/–1	Z	NS
Shinoqi-Hammer	2W+3	14/3	180	100	4	–1	45	–1/–2		N
Reiteraxt	2W+1	13/3	160	150	2	–1	70	0/–2		NS
Stabkeule	2W+2	12/3	200	140	3	–1	60	–1/–2		NS

Optional: Waffen und Körpergröße

Im Zuge der Überarbeitung der 4. Edition haben wir nunmehr die Nachteile *Kleinwüchsig* und *Zwergenwuchs* eingeführt, die den besonderen Größen einzelner Rassen Rechnung tragen soll. Näheres dazu finden Sie bei der Beschreibung der genannten Nachteile auf den Seiten 202 bzw. 204.

Die einzelnen Waffen

Asharial-Lanze (Talent *Speere*): ein schlanker und leichter Speer von ca. 3 Schritt Länge und mit schmaler Spitze; wird von den Asharial im Luftkampf auch als Lanze eingesetzt.

Caprodoros, Mz. Caprodoren (Talent *Infanteriewaffen* oder *Speere*): ein breitblättriger Stoßspeer mit Knebel von 2,5 Schritt Länge; eine allgemein verbreitete Jagdwaffe

Chak, Mz. Chaks (Talent *Dolche* oder *Hiebwaffen*): ein unterarmlanges, leicht gekrümmtes Messer der Abishai

Chrattac-Krummschwert (Talent *Hiebwaffen* oder *Säbel* oder *Schwerter*): breite, bösartig gezackte Schwerter von etwa einem Schritt Klingenlänge; wegen der speziell für Chrattac angefertigten Griffe nur von diesen zu verwenden

Chrattac-Speere (Talent *Speere* oder *Infanteriewaffen*): Speere mit Griffmulden für Chrattac; gezacktes, breites Blatt

Chu'Ur, Mz. Chu'Uri (Talent *Infanteriewaffen* oder *Zweihand-Hiebwaffen*): kurze Hellebarden der Ban Bargui; auch für den Reiterkampf geeignet

Doros, Mz. Doren (Talent *Speere*): der typische Speer von etwa 2 Schritt Länge

Dreach, Mz. Dreachi (Talent *Bastardstäbe* oder *Speere*): kurze Klingenstäbe der Ban Bargui mit einem etwa drei Spann langen Griff und ebenso langer, leicht gebogener, breiter Klinge

Drepani (nur Mz.) (Talent *Dolche* oder *Hiebwaffen*): ein Paar breiter, schwerer Krummdolche (irdisch ähnlich den Gurkha-Messern, aber länger) mit abgeknicktem Griff und breitem Rücken (so dass die Waffe ähnlich wie ein Tonfa zur Parade an den Unterarm angelegt werden kann); beliebt bei Amaunir, Vesai und Neristu; wird prinzipiell als Paar geführt.

Dur Lamach (Talent *Bastardstäbe* oder *Speere*): ein schwerer, doppelt geschwungener Bastardstab, der in Eshbathmar verbreitet ist; an einem gebogenen Holzschaft sitzt eine gegenteilig geschwungene einschneidige Klinge von gleicher Länge, das Schaftende läuft in einen Knauf aus Metall aus, der als Gegengewicht dient und ebenfalls im Kampf verwendet werden kann (Talent Hiebwaffe 1W+3 TP (A).

Fischforke (Talent *Speere*): kurzer Spieß für den Unterwasserkampf, mit zwei bis vier Spitzen

Friedensstifter (Talent *Hiebwaffen*): ein kurzer, mit Eisen- oder Bronzebändern umwickelter Schlagstock; eine typische Zivilistenwaffe

Garmesh (Talent *Dolche* oder *Hiebwaffen*): Krummdolch mit einer breiten Klinge und der Funktion eines Alltagswerkzeugs; erfüllt in der Wildnis auch die Funktion eines Beiles

Haifänger (Talent *Dolche*): ein langer, sehr scharfer Dolch, der speziell für den Kampf unter Wasser ausgelegt ist

Hornissenstachel (Talent *Kettenwaffen*): eine leichte Kettenwaffe, Ehrenzeichen der Hektagu

Kampfstab (Talent *Stäbe*): Generische Kampf- und Pilgerstäbe sind myranorweit beliebt und werden vor allem auf Era'Sumu und bei den Djamaunir verwendet.

Karmak (Talent *Speere*): neben dem Schwert die Hauptwaffe kerrishitischer Söldner an Land; ein langer Speer mit schmalem, zweischneidigen Stichblatt und Knebel aus Edelbronze; auch zum Wurf geeignet

Karsh, Mz. Karshe (Talent *Dolche*): geflammter, langer Stoßdolch mit Quergriff und Fingerschutz aus Makshapuram

Katzenkralle (Handgemengewaffe, Talent *Raufen*): ein unterarmlanger, mit dünnen Metallstreifen verstärkter Panzerhandschuh mit vier leicht gebogenen Klingen, der natürlich nicht von den Feliden, sondern von Menschen benutzt wird; als Trickwaffe linkshändig oder bei bestimmten Arenaspielen an beiden Händen getragen; ähnliche Waffen finden sich auch bei den Asharial und den Baramunen, als 'Tighrirkralle' auch eine berüchtigte makshapurische Meuchlerwaffe

Kentema, Mz. Kentemen (Talent *Bastardstäbe* oder *Infanteriewaffen*): die Waffe der Myrmidonen; eine etwa 75 cm lange Dreikantspitze mit ausgearbeiteten Schneiden in langgezogener Tropfenform an einem gleich langen, verstärkten schwarzen Bambusstab mit eisernem Ende; in offener Formation eine Bastard-Nahkampfwaffe, in geschlossener Formation als Spieß zu führen

Knochenspeer (Talent *Speere*): eine narkramarische Waffe mit gehärteter Knochenspitze

Kriegsbeil (Talent *Hiebwaffen*): eine übliche Kriegswaffe, ein kurzes, schweres Axtblatt an einem metallbeschlagenen Holzstiel

Kurzschwert (Talent *Dolche* oder *Säbel* oder *Schwerter*): eine übliche Seitenwaffe vieler Krieger mit gerader, recht breiter Klinge und nur kurzen Parierstangen

Lev'thas-Klinge (Talent *Fechtwaffen* oder *Schwerter*): ein erasumisches Schwert mit schlanker Form, beidseitig geschärft und leicht gebogen

Machira, Mz. Machiras (Talent *Dolche* oder *Schwerter*): die übliche Seitenwaffe der Myrmidonen, ein Stoßschwert bzw. überlanger Dolch mit langgezogener, tropfenförmiger Klinge und kleiner Parierscheibe

Panzerarm (Parierwaffe, Handgemengewaffe, Talent *Raufen*): die massive und schwer gepanzerte Form der Katzenkralle, die sich erstaunlich gut zu Paradezwecken, dem Binden der gegnerischen Waffen und Entwaffnungsmanövern nutzen lässt, die Krallen erzeugen im Handgemenge echte Schadenspunkte.

Pardir-Speer (Talent *Speere*): kurzer, für Stoß und Wurf geeigneter Speer, von denen die Pardir meist mehrere mit sich führen.

Phasganon, Mz. Phasganons (Talent *Fechtwaffen* oder *Säbel* oder *Schwerter*): die Waffe, die in Myranor einer Fechtwaffe am nächsten kommt; ein anderthalbschneidiges, gerades Langschwert mit ovaler Parierscheibe und Schutzringen für zwei Finger, oft zusammen mit Faustschild oder Stoßbuckler im Einsatz.

Phugion, Mz. Phugien (Talent Dolche): eine generelle Bezeichnung für Dolche, üblicherweise ohne Parierstange; speziell Offiziersdolche der Myrmidonen

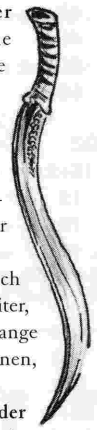
Reiteraxt (Talent *Hiebwaffen* oder *Infanteriewaffen* oder *Zweihand-Hiebwaffen*): eine kurzblättrige Doppelaxt mit stark gekrümmten Blättern an einem etwa 1,5 Schritt langen Stiel; die Waffe kann auch einhändig verwendet werden.

Risso-Kriegsdolch (Talent *Dolche*): ein gebogener Dolch, dessen Außenschneide gezackt ist, die Innenwölbung der Klinge ist meist nur von der Spitze bis zur Mitte angeschliffen

Roßmetzger (Talent *Infanteriewaffen* oder *Speere*): die Hauptwaffe der imperialen

Ekemeten, ein ca. 3,5 Schritt langer Speer mit langem seitlichen Haken

Ruakar (Talent *Infanteriewaffen* oder *Speere*): Stangenwaffe der Karoufi mit einer gebogenen, langen Hiebklinge und einem langen seitlichen Haken am Klingenrücken. Am Schaftende findet sich zusätzlich ein Stoßdorn (geführt mit dem Talent Speere)1W+6 TP bei TP/KK 11/4, Details siehe H&W 93.



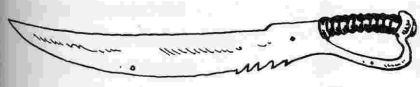
Schwanenhals (Talent *Säbel* oder *Schwerter*): kurze, doppelt gebogene Krummschwerter aus der Narkramar, die meist als Paar geführt werden.

Schwanzwaffe (Handgemengewaffen, Talent *Raufen* (Manöver Schwanzschlag)): auf das Schwanzende aufzusteckende Hülse mit Klingen oder Dornen, in Varianten für alle Amaunir, Leonir und Pardir sowie für Shingwa

Schwert (Talent *Schwerter*): das typisch myranische Schwert ist das der Kerrishiter, eine zweischneidige, etwa vier Spann lange Waffe aus Edelbronze mit einem kleinen, eher dekorativen Parierblock

Schwertlanze (Talent *Bastardstäbe* oder *Infanteriewaffen* oder *Speere*): ein etwa ein Schritt langer Hartholzstab mit einer ebenso langen geraden Klinge, die sowohl in der Narkramar als auch von den Leonir verwendet wird; sowohl im Fuß- als auch im Reiterkampf einsetzbar

Serovermesser (Talent *Hiebwaffen* oder *Säbel* oder *Schwerter*): das generische Hau- und Entermesser mit einer Klingenlänge von etwa 1 Elle und meist mit einem Schutzbügel für die Faust



Sintikon (Talent *Dolche*): nequanischer Dolch mit Widerhaken über kleinen Kammern, aus denen beim Verhaken Gift austritt.

Shinoqi-Hammer (Talent *Zweihand-Hiebwaffen*): ein schwerer Kampfhammer mit langem Holzstiel und Kopf aus behauenem Stein, selten auch aus Metall

Shogai (Talente *Kettenwaffen* oder *Peitsche*): eine dem tharpuresischen Raum stammende, auch bei den Abishai und zuweilen den Neristu bekannte Kettenwaffe, deren eines Ende mittels eine Metallringes oder einer Lederschlaufe locker am Handgelenk befestigt wird; das andere Ende besteht aus einer etwa unterarmlangen Klinge, auf der Höhe der Klingenmitte zweigt eine widerhakenartige Sichelklinge ab. Auf längere Entfernung wie eine Peitsche zu verwenden, kann durch Kurzfassen der Kette auch als Kettenwaffe benutzt werden (bis Distanzklasse S). Beachten Sie bitte, dass die Werte des Shogai je nach genutztem Kampftalent variieren.

Skorpionsstachel (Talent *Kettenwaffen*): eine Kettenwaffe mit einer Kette von etwa 1 Elle Länge und schweren, rautenförmigen Klingen am Ende

Spälter (Talent *Säbel*): ein breiter, schwerer Krummsäbel aus der Narkramar

Spathu (Talent *Säbel* oder *Schwerter*): ein langer, kaum gebogener Reitersäbel

Stabkeule (Talent *Bastardwaffen* oder *Hiebwaffen*): ein Streitkolben mit überlangem, kräftigem Stiel und verschiedensten Arten von Köpfen; beliebt bei den Leonir und den Baramunen

Stoßbuckler (Parierwaffe, Handgemengewaffe, Talent *Raufen*): ein metallener Faustschild mit langem Dorn

Streitkolben (Talent *Hiebwaffen*): eine übliche Kriegswaffe mit meist sechs oder mehr Schlagblättern an einem langen Stiel

Su'Arka (Talent *Stäbe*): erasumischer Ritualstab, gefertigt aus einheimischen Holz und meist mit Metallverzierungen verstärkt, sakral verziert, nicht verkäuflich

Su'Run (Talent *Dolche*): erasumischer Ritualdolch mit langer, schmaler Klinge, geschmiedet aus einer Silberlegierung, sakral verziert, nicht verkäuflich

Su'Talun (Talent *Speere*): erasumischer Ritualspeer mit einer aus einer Silberlegierung geschmiedeten Spitze, sakral verziert, nicht verkäuflich

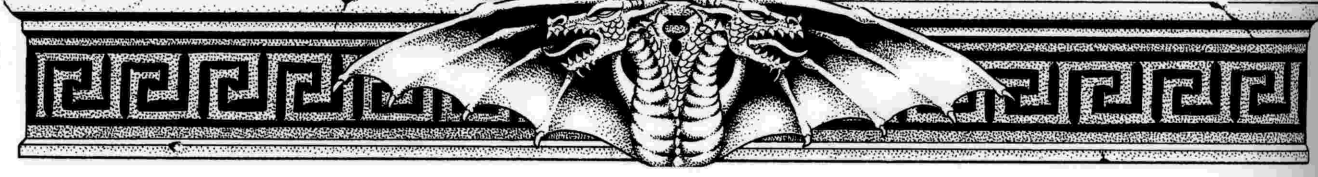
Tonfa (Handgemengewaffen, Talent *Raufen* oder *Hiebwaffen*): ein Holzstab, von dem nach etwa einem Drittel zu einer Seite ein kurzer Griffstab herausragt; wird üblicherweise an den Unterarm angelegt und eignet sich so auch notdürftig zum Parieren mit dem Arm (Raufen-PA, Manöver Block), ohne Schaden hinnehmen zu müssen, gewissermaßen eine klingenlose Variante des Chak, vornehmlich bei den Neristu und im bansumitischen Raum verbreitet. Vereinzelt gibt es auch Tonfas aus Metall, diese sind doppelt so teuer und haben einen BF von 0.

Unterarmklingen (Handgemengewaffen, Talent *Raufen*): breite Klingen, die auf die Außenseite des Unterarms aufgeschnallt werden und etwa fünf Finger über die geballte Faust hinausragen; verbreitet bei den Chrattac und in ähnlicher Form auch bei den Ashariel.

Schuss- und Wurfwaffen

Myranische Schuss- und Wurfwaffen

Bezeichnung	TP	Reichweiten	TP+	Gew. (uz.)	Laden (Akt.)	Preis
Armbrust						
Kreuz-Bela	1W+4*	10/15/20/25/40	(+2/+1/0/–1/–2)	160+4	15	100Ag / 4 Pk
Leichte Armbrust	1W+6*	10/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/–1)	140+4	15	50 Ag / 3 Pk
Schwere Armbrust	2W+6*	10/30/60/100/180	(+4/+2/0/–1/–3)	280+6	30	150 Ag / 6 Pk
Bela						
Faust-Bela	1W+4*	2/5/10/15/20	(+2/+1/0/0/–1)	60+3	2	100 Ag / 4 Pk
Faust-Harpune	1W+4*	2/4/6/8/15	(+1/0/–1/–2/–3)	75+10	4	120 Ag / 2 Ag
Leichte Bela	2W+2*	5/10/20/40/60	(+3/+2/+1/0/–1)	120+3	8	80 Ag / 4 Pk
Mholuren-Stachel	2W+4*	5/10/15/25/40	(+1/0/0/–2/–4)	200+25	10	200 Ag / 3 Ag
Scharfschützen-Bela	2W+8*	5/25/50/100/150	(+4/+3/+3/+2/0)	200+4	30	300 Ag / 8 Pk
Schwere Bela	2W+6*	5/15/40/60/100	(+3/+2/+1/0/0)	180+4	26	120 Ag / 5 Pk
Kreuz-Bela	1W+4*	10/15/20/25/40	(+2/+1/0/–1/–2)	160+4	15	100 Ag / 4 Pk
Bogen						
Eshbathi-Langbogen	1W+5*	5/15/30/50/100	(+1/0/0/0/–1)	30+3	4	70 Ag / 4 Pk
Ban Bargui-Hornbogen	1W+6*	5/20/40/60/80	(+3/+2/+2/+1/–1)	35+4	4	120 Ag / 5 Pk
Kentori-Bogen	1W+6*	5/15/40/80/120	(+2/+1/+1/0/0)	40+3	4	90 Ag / 4 Pk
Sholai-Kurzbogen	1W+5*	5/15/25/40/60	(+2/+1/0/0/–1)	25+2	2	25 Ag / 3 Pk
Windzunge	1W+5*	0/15/30/60/80	(+2/+1/0/0/–1)	35+3	4	80 Ag / 4 Pk
Blasrohre						
Blasrohr	1W–1	2/5/10/20/40	(0/0/0/0/–2)	15	2	20 Ag / 1 Pk



Schleuder						
Bola	1W+2**	0/5/10/15/25	(–/0/0/0/–1)	40	1	8 Ag
Lasso	1W+4**	0/2/5/10/15	(–/0/0/–1/–2)	40	1	6 Ag
Schleuder	1W+2	0/5/15/25/40	(–/0/0/0/0)	10+3	2	5 Ag / 4 Ob
Wurfbeil						
Klingenbumerang	1W+4*	0/5/15/25/40	(–/+1/+1/+1/0)	50	–	30 Ag
Wurfaxt	1W+3	0/5/10/15/25	(–/+1/+1/0/–1)	50	–	15 Ag
Wurfholz	1W+2	0/5/15/25/40	(–/+1/+1/+1/0)	40	–	12 Ag
Wurfholz, zurückkehrend	1W+2	0/5/15/25/40	(–/+1/+1/+1/0)	40	–	20 Ag
Wurfkolben	1W+3	0/5/10/15/20	(–/+2/+1/0/–1)	80	–	12 Ag
Wurfkolben, gefüllt	1W	0/2/5/10/25	(–/–/–/–/–)	50	–	18 Ag
Wurfmesser						
Springdorn	1W+3	1/2/3/4/5	(+1/0/0/0/–1)	15+2	2	150 Ag / 5 Pk
Wurfdolch/-dorn/-pfeil	1W+2	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/–1)	15	–	10 Ag
Wurfmesser	1W+1	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/–1)	10	–	8 Ag
Wurfstern/-scheibe/-ring	1W+1	2/4/8/12/20	(+1/0/0/0/0)	10	–	18 Ag
Wurfspeer						
Flügelspeer	1W+6*	5/15/30/45/60	(+1/+1/0/0/0)	100	–	25 Ag
Nandoros	1W+4*	5/10/15/20/30	(+2/+1/0/–1/–2)	120	–	16 Ag
Pardir-Speer	1W+3*	5/10/20/25/30	(+2/+1/0/–1/–2)	120	–	5 Ag
Speerschleuder	1W+3*	5/15/25/35/50	(+2/+1/0/0/–1)	35+7	2	5 Ag / 10 Ag
Stabschleuder	1W+3	0/5/20/40/60	(–/0/0/0/0)	50+3	2	7 Ag / 4 Ob

*) Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde, wenn die Waffe mehr als KO/2–2 Schadenspunkte anrichtet.
**) Waffe verursacht keinen Schaden; spezielle Wirkung siehe bei der Beschreibung der jeweiligen Waffe auf Seite 230.

Die einzelnen Fernwaffen

Armbrust: in leichter Version mit Fußspanner, in schwerer Version mit Schneckenwinde; Bogen aus Horn oder Sehnen, aus Stahl oder Edelbronze, selten aus Karettan; vor allem als Jagdwaffe verbreitet.

Bela: ein 'Bolzenschussgerät', das seine Kraft aus vier radial um den Lauf angeordneten und an der Mündung aufgerollten Spiralfedern aus Karettan bezieht. Faust-Belari (von ca. 1 Elle Länge) werden durch Zurückziehen eines am Lauf befestigten Griffs gespannt, leichte (6 Spann) und schwere (9 Spann) Belari vermittels eines Ladestocks; auf leichte und schwere Belari kann ein Machira als Bajonett aufgesteckt werden. Scharfschützen-Belari sind schwere Belari aus besonders ausgewählten Materialien, die meist zusätzlich noch eine grobe Visiereinrichtung aufweisen. Wegen der Anordnung der Spannsysteme rund um den Lauf sind mehrschüssige Belari nur bei den schwersten (nicht tragbaren) Varianten möglich. Schwere Bela und Scharfschütze-Bela können den Getroffenen *niederwerfen* (sofern der Schaden die KK des Ziels übersteigt; siehe gleichnamiges Manöver).

Blasrohr: in allen Dschungelgebieten recht verbreitet; dient vor allem der Jagd auf Kleintiere; die Blasrohrpfeile können vergiftet werden. Blasrohre lassen sich von Reitern nur auf einem stehenden Reittier einsetzen.

Bola: zwei mit einer Lederschnur (oder einer leichten Kette) verbundene Gewichte, die dazu dienen, entlaufene Herdentiere oder Wild einzufangen. Eine Bola richtet keine echten TP an, stattdessen ist als TP die Erschwernis auf einen *Entfesseln*-Wurf genannt, den das Ziel nach einem Treffer ablegen muss; das Opfer darf diese Probe jede KR ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben um 1.

Dolch: als Wurfwaffe improvisiert zu führen

Eshbathi-Langbogen: wird in der Narkramar als Jagdwaffe vom Streitwagen aus benutzt.

Flügelspeer: bei einigen Steppenvölkern, namentlich den Leonir, verbreiteter Langstreckenspeer mit breitem Blatt und kurzen Tragflügelchen

Harpune: Diese Waffe für den Kampf unter Wasser bezieht ihre Spannung ähnlich wie eine Bela aus Karettan-Federn; die kurzen Speere sind besonders für das feuchte Medium geeignet: Die oben genannten Werte sind die für den Unterwasserkampf; an Land sind die effektiven Reichweiten dieser Waffe halbiert; die TP werden nicht nach Entfernung modifiziert. Unterschieden wird zwischen Faust-Harpune und *Mholuren-Stachel*, einer Art Harpunen-'Gewehr'.

Ban Bargui-Hornbogen: aus verschiedenen Insekten-Rohstoffen; nicht ganz so hohe Reichweiten wie ein Kentori-Bogen, aber auf mittlere Distanz extrem durchschlagskräftig.

Kentori-Bogen: ein langer Kompositbogen aus den besten in Nord-Myranor verfügbaren Materialien; langreichweitig und durchschlagskräftig.

Klingenbumerang: In der Narkramar sind Wurfhölzer verbreitet, deren Kanten angeschliffen sind oder die gänzlich aus Metall bestehen; diese Wurfgeräte dienen als Kriegsgerät und kehren nicht zum Werfer zurück.

Kreuz-Bela: eine Doppelarmbrust mit gekreuzten Bögen, die von den Abishai benutzt wird.

Lasso: eine Wurfschlinge aus Lederseil. Ein Lasso richtet keine echten TP an, statt dessen ist als TP die Erschwernis auf einen *Entfesseln*-Wurf genannt, den das Ziel nach einem Treffer ablegen muss; das Opfer darf diese Probe jede KR ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben um 1.

Mholuren-Stachel: siehe Harpune

Nandoros, Mz. Nandoren: kurze Vollmetall-Wurfspeere für mittlere Distanz; bei einigen Einheiten der Myriaden und Horastruppen verbreitet.

Schleuder: Diese Hirtenwaffe ist relativ weit verbreitet und hat sogar bei den Myriaden Einzug gehalten.

Sholai-Kurzbogen: ein Kompositbogen aus verschiedensten in der Narkramar zu findenden Materialien; krude aussehend, aber effektiv und vor allem temperaturbeständig.

Speerschleuder: mit dieser Armverlängerung werden üblicherweise etwa vier Spann lange, recht schwere Speere über große Reichweiten geworfen; seltene Jagdwaffe einiger Steppenbewohner.

Springdorn: eine Trickwaffe der Amaunir, die einen fingerlangen, massiven Pfeil verschießt und die nur von Amaunir und Neristu verwendet werden kann, da diese den 'rezidierten' vierten Finger im Unterarm haben und durch Anspannung desselben die Waffe auslösen.

Stabschleuder: eine bekannte Waffe der Sholai und anderer Hirtenvölker der Steppen und Savannen; während bei der Schleuder der Schwung aus der Rotation stammt, bewirkt bei einer Stabschleuder der lange Hebelarm die zusätzliche Wirkung; im Endeffekt eine Schleuder, deren eines Ende an einem geraden Stab befestigt ist. Stabschleudern lassen sich nicht vom Rücken eines Reittiers her einsetzen.

Windzunge: eshbathmarischer Kompositbogen aus Fischbein und Ghaalhorn, in seiner Machart und

Durchschlagskraft dem Sholai-Kurzbogen vergleichbar, aber länger

Wurfaxt: kleine Äxte aus Vollmetall, bei denen bis auf das Griffstück alle Seiten angeschliffen sind.

Wurfholz: Diese spezielle Form der Wurfkeule wird von vielen Völkern wie den Sholai, den Abishai oder einigen Steppenbewohnern als Jagdwaffe verwendet; besondere Varianten beschreiben einen Bogen und kehren zum Werfer zurück, wenn sie ihr Ziel nicht treffen, diese Hölzer sind besser ausgewogen und dafür auch kostspieliger.

Wurfkolben: ein ausgewogener, kleiner Streitkolben, der auch im Nahkampf benutzt werden kann; eine Variante dieser Kolben trägt ein Gefäß am oberen Ende, in dem sich alchimistische Mixturen befinden, die Nebel, beißenden Rauch oder einen Flammenteppich erzeugen können.

Wurfmesser/-dolche/-dorne/-pfeile: vor allem in Unterweltkreisen und bei Amaunir und Neristu weit verbreitet und bisweilen vergiftet; Wurfmesser meist auch als improvisierte Waffe für den Nahkampf

Wurfnetz: bei Gladiatoren und Tierfängern verbreitet. Der Einsatz erfordert eine Probe +8 (Schweres Netz +10), modifiziert nach Zielgröße, bei allen Reichweiten bis zur Maximalreichweite von 5 Schritt. Trifft das Netz, so gibt ein Wurf mit W6+2 (W6+6) an, um wie viele Punkte eine *Entfesseln*-Probe des Opfers erschwert ist; dazu kommen die Punkte aus einer eventuellen Ansage des Werfers. Diese Probe ist in jeder KR möglich, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit jedoch um 1.

Wurfsterne/-scheiben/-ringe: vor allem deswegen beliebt, weil mehrere von ihnen gemeinsam als 'Hagel' geworfen werden können (siehe Sonderfertigkeit *Eisenhagel*); einige Exemplare 'singen' sogar in verschiedenen Tönen.

Schilde und Parierwaffen

Schilde und Parierwaffen

Bezeichnung	Typ	Gew.(uz)	WM	INI	BF	Preis (Ag)
Abishai-Tartsche	S	40	0/+1	0*	4	12
Großer Blutbüffel-Schild	S	180	–2/+4	–2	5	35
Großer Rundschild	S	180	–1/+4	–1	2	30
Großschild aus gehärtetem Ghaalleder	S	120	0/+3	–1	5	25
Myrmidonen-Reiterschild	S	100	–2/+5	–2	5	25
Myrmidonenschild	S	160	–1/+3	0	5	25
Myrmidonen-Setzschild	S	320	–5/+7	–3	1	45
Faustschild (Metall)	SP	60	0/+2	0	–4	18
Panzerarm	SP	80	0/0	–1	0	85
Stoßbuckler	SP	80	0/0	–1	–2	32

*) INI +1 bei Verwendung von zwei Tartschen

Die einzelnen Schilde und Parierwaffen

Abishai-Tartsche: kleiner Rundschild aus verstärktem Leder oder Metall, der mit Schnallen am Unterarm befestigt getragen wird; meist an beiden Armen gleichzeitig im Einsatz; kann auch als Faustschild verwendet werden. Eine Parade gegen Zweihandschwerter ist nur beim Einsatz von zwei Tartschen gleichzeitig, eine Parade gegen Zweihand-Hiebwaffen überhaupt nicht möglich

Faustschild (Metall): eine einfache, flache Halbkugel mit schmalem Rand, innen ledergefüttert; ungeeignet zur Abwehr von Zweihand-Hiebwaffen

Großer Blutbüffel-Schild: ein großer, oft rund oder oval gearbeiteter Lederschild, der auch im Reitereinsatz benutzt werden kann; verbreitet bei den Leonir in einer Version als langgezogener ovaler Reiterschild

Großer Rundschild: ein großer Rundholzrahmen, oft mit verstärktem Rand, überzogen mit Leder, Fell oder Rohhaut, selten mit einem mittig sitzenden Eisenbuckel

Großschild aus gehärtetem Ghaalleder: ein mit mehreren Lagen zähem Leder überzogener, runder Holzrahmen, vor allem bei den Dralquabar und Pardir-Söldnern verbreitet

Myrmidonen-Reiterschild: nach unten langgezogener, achteckiger Schild aus mehrfach verleimten Holz- und Lederlagen, oft mit einem mit Metallstreifen verstärkten Rand; auf dem Schild ist immer das Emblem der Myriade aufgebracht; bei einer seltenen Variante ist das Material aus Karettan, diese Version ist nur bei den Offizieren der Myriaden verbreitet.

Myrmidonenschild: achteckiger Schild aus Metall oder Holz mit verstärktem Rand aus Metallstreifen mit exakt gleichen Seiten; zumeist bei den Myriaden und Garden im Einsatz; auf dem Schild ist entweder das Emblem der Myriade oder ein oktadisches Göttersymbol aufgebracht.

Myrmidonen-Setzschild: ein längliches, leicht gebogenes Rechteck mit abgeschrägten Ecken aus mehreren Lagen Holz und Leder; meist mit einem Dorn am unteren Ende und mit Streben, um den Schild aufzustellen. Der typische Schild für Bela- und Armbrust-Schützen.

Panzerarm: die massive und schwer gepanzerte Form der Katzenkralle, die sich erstaunlich gut zu Paradezwecken, dem Binden der gegnerischen Waffen und Entwaffnungsmanövern nutzen lässt

Stoßbuckler: ein metallener Faustschild mit langem Dorn

Myranische Rüstungen

Die typische Rüstung in weiten, zivilisierten Teilen Myranors besteht aus einem Brustpanzer sowie Arm- und Beinschienen, die je nach Region aus den unterschiedlichsten Materialien bestehen können. Bisweilen wird dazu ein Rückenpanzer getragen, manchmal ist am Brustpanzer ein Schurz oder Rock befestigt. Ein Helm und feste Handschuhe komplettieren die Ausrüstung.

Andere Rüstungsformen sind eher selten und dann entweder bei speziellen (Tempel-)Garden, Spezialeinheiten der Myriaden oder gar nicht zu sehen (weil es sich um verborgene Rüstungen handelt, die unter der Kleidung getragen werden). Besonderheiten sind hier Varianten der Ersumischen Tuchrüstung, die schreiend bunt verziert ist und aufgesetzte Vorsprünge wie Flügel, Schuppen und Hörner besitzt; diese Form ist in der Regel nicht verkäuflich, die Variante für den Alltagsschutz ist dunkelgrau und unverziert.

Die Erasumische Lederrüstung, eine Komplettgarnitur mit Helm, Arm- und Beinschienen wird im Alltag ebenfalls nicht getragen; das Glattleder ist mit bunten Punzierungen und Metallbeschlägen verziert und besitzt teils unheimlich anmutende Auswüchse. Eine weitere Besonderheit myranischer Rüstungen ist das Chrat-Holz, aus dem Brustharnische oder Arm- und Beinschienen bestehen können. Chrat-Holz neigt, wenn es nicht korrekt lackiert ist oder durch Treffer beschädigt wird, bei Nässe dazu, aufzuquellen und seine Härte zu verlieren. Außerdem ist es brennbar: wenn ein Rüstungs-

teil durch einen einzigen Treffer mehr als 15 TP durch Feuer erleidet, geht es in Flammen auf.

Die folgenden Werte gelten beim Kampf ohne Verwendung des Trefferzonensystems. Es gelten die Regeln zur Kombination von Rüstungen (**Arsenal 8f.**).

Myranische Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Gew.	Preis
Haupt-/Torsorüstungen				
Banbarguinischer Panzer mit Schurz	5	3	400	n/a
Brigantin-Weste				
mit Karettanplatten	4	2	240	250 Ag
mit Stahlplatten	4	3	320	60 Ag
Brustharnisch				
Blutbüffelleder	2	1	120	25 Ag
Chratholz	2	0	60	75 Ag
Karettan	3	1	90	120 Ag
Stahl / Edelbronze	3	2	150	30 Ag
Erasumische Lederrüstung	5	5	340	n/a
Kettenhemd	4	4	400	50 Ag
Kettenweste	2	2	200	25 Ag
Lebende Rüstung				
der Ektarchengarde	10	2	600	n/a
Lederharnisch	3	3	150	30 Ag
Ledernes Unterwams				
mit Karettanplatten	3	2	100	180 Ag
Myrmidonen-Thorax mit Schurz	4	3	350	100 Ag
Narkramarischer Chitinthorax	3	3	120	40 Ag
Tuchrüstung	2	2	100	8 Ag
Helme und Zusatzrüstungen				
Lederhelm	+1	+1	100	8 Ag
Banbarguinischer konischer Helm	+1	+1	100	n/a
Karettan-Gesichtsmaske	+1	+1	30	12 Ag+
Myrmidonen-Gesichtsmaske				
aus Metall	+1	+1	80	8 Ag
Myrmidonenhelm	+2	+1	120	12 Ag
Panzerarm	+1	+1	80	85 Ag
Schulterstücke, Arm- und Beinteile				
zum Myrmidonen-Thorax	+3	+2	280	30 Ag
Arm-/Beinschienen				
Blutbüffelleder	+1 je Paar	+1 je Paar	60/90	8 Ag / 10 Ag
Chratholz	+1 je Paar	+0 je Paar	35/50	25 Ag / 30 Ag
Karettan	+1 je Paar	+0 je Paar	50/75	40 Ag / 50 Ag
Stahl / Edelbronze	+1 je Paar	+1 je Paar	80/120	10 Ag / 12 Ag

Die einzelnen Rüstungen

Arm- und Beinschienen: diese Rüstungsteile sind weit verbreitet und bilden zu jeder Rüstung eine praktikable Ergänzung. Arm- und Beinschienen lassen sich mittels Schnallen oder Schnüren schnell anlegen; als Material wird meist Stahl, Edelbronze oder Blutbüffelleder verwendet, es gibt aber auch Schienen aus Chrat-Holz und – wenn auch seltener – aus Karettan.

Banbarguinischer Panzer mit Schurz: Der aus spiegelndem Chitin hergestellte Körperpanzer der Ban Bargui besteht aus einem grob an menschliche Formen angepassten Torsostück, mehreren Lagen aus kleinen Plättchen bestehenden Schulterstücken und einem an Kettenglieder erinnernden Schurz. Schulterplättchen und Schurz bestehen aus bearbeitetem Chitin und Feuerstein, die, ebenso wie Vorder- und Rückenteil des Panzers, mit hauchdünnen, hochelastischen Fasern zusammengefügt sind.

Brigantin-Weste: Bei dieser Rüstungsart werden Stahl- oder Kerattanplatten zwischen zwei Lagen Leder oder Stoff genietet. Da diese Rüstung auf den ersten Blick nicht als solche erkennbar ist, wird sie meist von Wegelagerern oder anderem Schurkengesindel getragen, in den Myriaden wird sie als 'Abishai-Kittel' verspottet. Dennoch sieht man erstaunlich viele Fernreisende, Händler und Krämer mit einer solchen Brigantin-Weste, deren sichtbare Nieten meist verziert sind oder das Wappen ihres Circels oder Collegiums tragen.

Brustharnisch: Torsoschutz aus Stahl oder Edelbronze, Chratholz, Blutbüffelleder oder Karettan, innen mit Filz oder einem anderen weichen Stoff gepolstert; in der Form ähnlich dem Lederharnisch; gerne mit dem Streifenschurz kombiniert

Erasumische Lederrüstung: So wie die erasumischen Kämpfer ein isoliertes Dasein in den Klosterschulen führen und dort den Weg des vollendeten Kampfes erlernen, ist auch die Herstellung dieser Rüstung ein gut gehütetes Geheimnis der in den Klöstern ansässigen Plättner und Harnischmacher. Eine jahrhundertealte Erfahrung sorgt bei der Herstellung dafür, dass die ähnlich wie bei einem handelsüblichen Lederharnisch aus mehrlagigem, in heißem Wachs gekochtem Leder bestehende Rüstung leicht und dennoch ausgesprochen hart und zäh wird. Der Saum von Rüstung und Ärmeln sowie der Schulterbereich und der Saum des Halsausschnitts sind dazu noch mit schmalen Metallstreifen in den sakralen Farben Rot und Blau verziert.

Kettenhemd: eng verwobenes Geflecht aus Drahtringen; für den gebotenen Schutz sehr fließender Fall, jedoch sehr schwer; Ärmel bis zum Handgelenk. Erfordert Unterkleidung.

Kettenweste: kürzeste Form des Kettenhemdes; ohne Ärmel und nur bis zur Hüfte reichend, daher auch gerne unter der Kleidung getragen; häufig in Kombination mit dünnem Lederhemd zum Unterziehen – erfordert jedoch sonst keine weitere Unterkleidung.

Lebende Rüstung der Ektarchengarde: ein sehr seltenes Objekt, das nur innerhalb der imperialen Eliteeinheiten verbreitet ist und auf jeden Träger individuell angepasst werden muss. Da die Herstellungsmethode geheim ist, kann nicht genau gesagt werden, ob es sich um einen elementaren Golem in Rüstungsform, eine speziell gezogene Pflanze oder konzentrierte Humus-Essenz handelt. Fakt ist, dass die Rüstung selbst 'lebt' und auch Schaden erleiden kann, dass sie spezieller Pflege bedarf und dass es sich nicht um eine daimonische Substanz handelt. Besondere Varianten sollen sogar die Körperkraft des Trägers (leicht) steigern. Ein Satz dieser Rüstung besteht aus einem 'Ganzkörperanzug' und einem Helm, der nur die Augenpartie, Nasenlöcher, Mund und Gehörgänge frei lässt. Die Rüstung existiert in verschiedenen Farben, jedoch trägt die Ektarchengarde stets ein dunkles Grün.

Lederharnisch: harter Lederpanzer, der durch Kochen von mehrlagigem Leder in heißem Wachs hergestellt wird; meist wird er der Form eines menschlichen Torsos nachempfunden, mit zusätzlicher Schulterverstärkung; verbreitet, weil recht leichte, robuste und preiswerte Rüstung.

Ledernes Unterwams mit Karettanplatten: schützende Kleidung für Torso und Unterarm, die Karettanplatten sind entweder aufgenäht oder aufgenietet.

Myrmidonen-Thorax mit Schurz: Über der langen, geschlitzten Tunika und dem Unterzeug aus Rohhaut trägt der einfache Myrmidone den an einen Insektenleib erinnernden, dreifach gewölbten Thorax, von dem Schuppenglieder bis zu den Knien herabhängen, dazu gewölbte Schulterstücke mit kleinem Brechrand, einen geschobenen Oberarmschutz sowie Schienen an Unterarmen und -schenkeln, wobei das linke Schulterstück ebenso wie die in eine Halterung auf dem Rücken gesteckte Fahne Rang und Zugehörigkeit des Trägers ausweist. Als Handschutz dienen einfache Nietenfäustlinge; aber auch Panzerhandschuhe, zum Teil mit angesetztem Unterarmschutz und Parierhaken, sind in Gebrauch. Die einfachen Krieger, meist Tokeden und Akiriten, tragen jedoch nur das Vorderteil des Thorax mit Hals- und Tiefschutz.

Narkramarischer Chitinthorax: eine massive, Brust und Rücken schützende Rüstung aus Skarabäen-Chitin, deren Vorder- und Hinterplatte mit senkrechten Stiften aus Metall verbunden sind. Ein angelegter Chitinthorax bildet nicht den menschlichen Oberkörper nach, sondern orientiert sich an der Segment-Gliederung der Insekten, mit breiten Schultern, schmaler Taille und breiter werdender, gewölbter Endung an der Hüfte.

Panzerarm: die massive und schwer gepanzerte Form

der Katzenkralle, die sich erstaunlich gut zu Paradezwecken, dem Binden der gegnerischen Waffen und Entwaffnungsmanövern nutzen lässt (siehe Waffen bzw. Parierwaffen).

Tuchrüstung: Rüstung aus mehreren Lagen Baumwollstoff; die oberste Lage meist mit einer Borte verziert oder schmuckvoll bestickt.

Banbarguinischer konischer Helm: ein hoher, spitz zulaufender Metallhelm ohne Krempe, Nackenschutz oder Verzierungen

Karettan-Gesichtsmaske: eine seltene Variante der Myrmidonen-Gesichtsmaske; nur in hohen Offiziersrängen üblich; meist zusätzlich zu den Gravuren mit Edelsteinen oder Perlen besetzt.

Lederhelm: meist nur eine Hirnschale aus gehärtetem Kochleder, mit einer Lage Filz gefüttert; die verstärkte Variante trägt zusätzlich Kanten- und Nahtverstärkungen aus weiteren Leder- oder Metallstreifen.

Myrmidonen-Gesichtsmaske aus Metall: zusätzlich zum Myrmidonenhelm von Sondertruppen, Offizieren oder zu Paradezwecken getragene gepolsterte Metallmaske; oft mit Gravuren versehen und in den Farben der entsprechenden Myriade lackiert.

Myrmidonenhelm: der typische Helm der Myriaden ist eine flache, weit ausladende und im Nacken geschobener Schaller ohne Visier.

Besonderheiten nichtmenschlicher Kämpfer

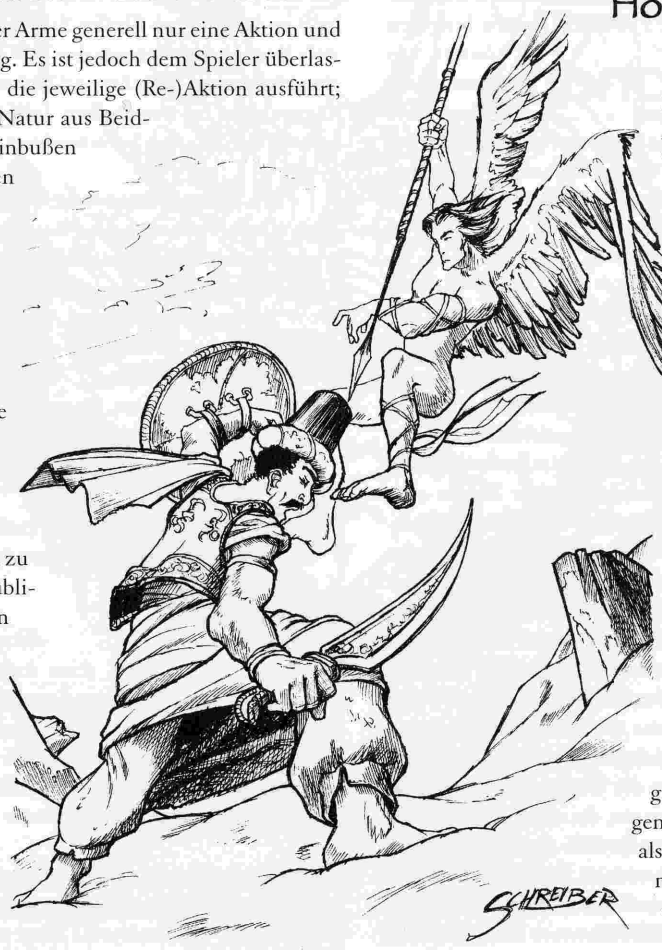
Etliche myranische Rassen verfügen Besonderheiten wie natürliche Waffen, ein weiteres Armpaar, Flügel oder einen Schwanz. Auch besonders kräftige Gebisse und Schleuderzungen sind vorhanden. Diese Gliedmaßen ermöglichen entsprechenden Helden einige weitergehende Möglichkeiten, vornehmlich im Kampf, und sollen im Folgenden noch einmal zusammengefasst dargestellt werden.

Mit allen vier Armen – die Neristu

Auch Neristu haben trotz ihrer vier Arme generell nur eine Aktion und eine Reaktion je KR zur Verfügung. Es ist jedoch dem Spieler überlassen, mit welchem Arm sein Held die jeweilige (Re-)Aktion ausführt; schließlich sind alle Neristu von Natur aus Beidhänder und müssen daher keine Einbußen auf den Kampf mit der falschen Hand hinnehmen. Allerdings ist das untere Armpaar in seiner Bewegungsfreiheit etwas eingeschränkt, so dass alle Proben auf AT und PA bzw. im Fernkampf um 4 Punkte erschwert sind, außerdem gelten mit den unteren Armen auch Würfe, bei denen eine 19 fällt, als Patzer. Diese Einschränkungen können allerdings durch den Erwerb spezieller Sonderfertigkeiten abgebaut werden.

Um weitere (Re-)Aktionen nutzen zu können als die für alle Helden übliche Aktion und Reaktion, müssen auch die Neristu die entsprechenden Sonderfertigkeiten erlernen (die durch den rassegegebenen Vorteil *Beidhändig* jedoch zum Teil verbilligt erworben werden können).

Darüber hinaus steht einem Neristu allerdings generell eine zweite freie Aktion je Initiativephase zu, die jedoch nur die *Aktivierung* eines am Körper oder in der Hand gehaltenen Artefaktes, ein *Passierschlag* oder *Waffe/Gegenstand fallen lassen* sein kann.



Mit Flügelschlag – die Ashariel

Ein Ashariel kann bedingt durch seine Flügel auch nach oben ausweichen und in den Flug übergehen. In diesem Falle steht dem Gegner jedoch ein Passierschlag zu.

Der Tritt eines fliegenden Ashariel wird nach den Regeln zum waffenlosen Kampf abgewickelt und wie ein *Sprungtritt* behandelt. Auf einen Sprung oder einen Sprungtritt (jeweils aus dem Stand) kann überdies ein Übergehen in den Flug erfolgen; auf diese Weise ist gewissermaßen auch ein Ausweichen nach oben möglich, bei welchem dem Gegner kein Passierschlag mehr zusteht. Dies setzt jedoch das Beherrschen zumindest eines der genannten waffenlosen Manöver voraus.

Bedenken Sie bei Verwendung des Trefferzonensystems, dass neben der Verringerung des TaW *Freies Fliegen* durch niedrige LE auch Wunden an den Flügeln Auswirkungen auf die Flugfähigkeit haben.

Hörner und Hufschlag – die Satyare

Der Tritt eines Satyars (ganz gleich ob *Hoher Tritt*, *Sprungtritt* oder einfacher *Tritt*) verursacht zwei zusätzliche TP (A).

Der Kopfstoß mit den Hörnern verursacht 1W+2 echte TP. Es ist nicht möglich, in einer Initiativephase gleichzeitig zu treten und einen Kopfstoß auszuführen (sofern überhaupt ausreichend Aktionen vorhanden sind).

Mit Zähnen, Schwanz und Krallen – die feliden Rassen

Alle feliden Rassen können im waffenlosen Kampf mit einigen Manövern (nämlich mit den Manövern *Doppelschlag*, *Gerade*, *Hoher Tritt*, *Schmetterschlag*, *Schwinger*, *Sprungtritt* und *Tritt*) wahlweise echte TP anstelle von TP (A) erzeugen, indem sie ihre Krallen einsetzen; diese Absicht ist vor dem AT-Wurf anzusagen. Zudem erzeugen sie bei den vorgenannte Manövern generell einen TP mehr, also 1W+1 TP bzw. TP (A). Sofern der Held nicht über zumindest eine Schlag- und eine Tritttechnik aus den vorstehend genannten waffenlosen Manöver verfügt, verursacht eine solche AT mit ausgefahrenen Krallen lediglich 1W TP.

Der Biss eines Leonir oder Pardir richtet 1W+4, der Biss eines Tighrir 1W+5, der Biss eines Lyncil 1W+3 und der Biss eines Amaunir 1W+1 echte TP an. Durch Erlernen der entsprechenden Sonderfertigkeit kann ein felider Charakter eine zusätzliche Aktion mit dem Schwanz ausführen, die wie ein gewöhnlicher waffenloser Angriff gehandhabt wird.

Kräftige Kiefer – die Yachjin

Der Biss eines Yachjin verursacht grundsätzlich 1W+4 echte TP.

Lederhaut und Knochenkamm – die Shinoqi

Shinoqi richten beim Kopfstoß mit ihrem Knochenkamm 1W+2 echte TP an. Außerdem können sie auch mit dem Schwanz zuschlagen, mit Erlernen der Sonderfertigkeit kann damit eine zusätzliche Aktion ausgeführt werden. Weiterhin sind die besonderen Regelungen des Nachteils *Fühllos*, den die Shinoqi von Natur aus haben, zu berücksichtigen.

Farbe, Schwanz und Schleuderzunge – Die Shingwa

Die mit Schwanz und Schleuderzunge ausgestatteten Shingwa können sich entsprechende Sonderfertigkeiten aneignen, um zusätzliche Aktionen mit Schwanz oder Schleuderzunge ausführen zu können. Ein Held, der über beide Sonderfertigkeiten verfügt, kann jedoch nur entweder Schwanz oder Schleuderzunge zusätzlich einsetzen. Ungeachtet dessen ist es möglich, den Hauptangriff mit dem Schwanz auszuführen und zusätzlich die Schleuderzunge zu benutzen, sprich: eine der regelmäßig zur Verfügung stehenden Aktionen für eine der beiden Angriffsmöglichkeiten zu nutzen.

Fließendes Haar - Die Loualil

Die willentlich steuerbaren Haartentakel der Loualil lassen sich bedingt als Waffe einsetzen. Dazu wird eine Probe auf den AT-Basiswert abgelegt, die Auswirkungen entsprechen denen des waffenlosen Manövers *Griff*. Die KK der Haartentakel beträgt ein Drittel (abgerundet) der KK des Helden. Abgetrennte Haartentakel verursachen keine Schadenspunkte.

Experte: Der Kampf in drei Dimensionen

Etliche myranische Rassen haben ihre Heimat im Wasser und sind mit dem Leben in und unter diesem weitaus besser vertraut als dem Aufenthalt an Land. Andere Rassen hingegen können aus eigener Kraft fliegen und sich weit in die Lüfte erheben. Gerade der Luftraum, aber auch die besonderen Umgebungsverhältnisse unter Wasser können zu besondern Situationen auch im Kampfablauf führen. Aus diesem Grunde empfehlen wir dafür die nachstehenden Regeln.

Die Position

Der Kampf unter Wasser oder in der Luft bringt es mit sich, dass sich ein Angreifer durchaus über oder unter seinem Gegner befinden kann. Eine solche Position kann durchaus Vor- und Nachteile mit sich bringen, die den eigenen Angriff oder die Verteidigung erleichtern bzw. erschweren. Zur Ermittlung, in welchem Vor- und Nachteilsverhältnis einzelne Kämpfer zueinander stehen, wird vor jeder Runde eine *Positionsprobe* gewürfelt, die auf das maßgebliche Talent für die Fortbewegung (*Schwimmen* beim Unterwasserkampf; *Freies Fliegen* oder *Fliegen* im Luftkampf) abgelegt wird, wobei Spezialisierungen voll zum Tragen kommen. Aus den jeweiligen TaW* wird anhand untenstehender Tabelle der Positionswert (PoW) der Kontrahenten ermittelt und miteinander verglichen; der Kämpfer mit dem höheren PoW kann die Differenz zwischen beiden Positionswerten beliebig auf seine AT und PA verteilen.

Für auf dem Erdboden stehende Kämpfer gilt generell ein PoW von Null, gegebenenfalls aber modifiziert um die Waffengattung und die Körpergröße. Für Kämpfe zwischen Gegnern, die sich beide auf dem Erdboden befinden, werden keine Positionsproben abgelegt. Ein Reiter (auf Pferd oder ähnlichem erdgebundenen Reittier) gilt dabei ebenfalls als auf dem Erdboden befindlicher Gegner; beachten Sie dabei aber die Regeln zum Reiterkampf in **MBK 53 ff.**

Distanzveränderungen durch Positionspunkte

Die Entfernungen, die zwei fliegende oder tauchende Kämpfer zueinander einnehmen können, entsprechen den üblichen Distanzklassen. Um Distanzklassen zu verändern, sind die entsprechenden Proben notwendig (siehe **MBK 22**); wobei ein eventuell Vorteil aus dem Vergleich der PoW als weiterer Bonus auf die Probe genutzt werden kann. Um einen Sturzflugangriff zu beginnen, muss sich der Angreifer außerhalb der Distanzklasse P befinden und mindestens so viele Punkte PoW mehr haben als sein Gegner, wie die gestürzte Entfernung betragen soll.

Ansparen von Positionspunkten

Ein fliegender Kämpfer kann die Hälfte der beim PoW-Vergleich gewonnenen Punkte ansparen und mit in die nächste Runde übertragen. Tut er dies, so hat er jedoch überhaupt keine Positionspunkte in dieser KR zur Verfügung; außerdem verliert er alle angesparten Punkte, sobald er durch einen Treffer Schaden erleidet. Man kann maximal so viele Punkte ansparen wie der TaW *(Freies) Fliegen* beträgt. Auch Taucher können auf diese Art und Weise Positionspunkte ansparen, jedoch nur maximal bis zum halben TaW *Schwimmen*, wobei eine Spezialisierung auf Tauchen berücksichtigt wird.

Positionsproben mehrerer Beteiligter

Auch Kämpfe mit mehreren Beteiligten können auf diese Weise abgewickelt werden. Es wird dabei jeweils das Verhältnis der einzelnen Kämpfer zueinander verglichen. Ein mittels Magie fliegender Animist (PoW 3), der sich gegen zwei Ashariel (PoW 2 und 4) zur Wehr setzen muss, kann durchaus einem seiner Gegner überlegen, dem anderen aber unterlegen sein.

Gegen einen einzelnen fliegenden bzw. tauchenden Kombattanten können je nach Größe eine unterschiedliche Zahl von Gegnern kämp-

Ermittlung der Positionswerte (PoW) je nach genutztem Talent

Schwimmen	TaW*
Boote fahren*	TaW*/3
Freies Fliegen	TaW*
Fliegen	TaW*/2
Reiten (flugfähiges Reittier in der Luft)	TaW*/2
Fluggeräte steuern*	TaW*/2
Körperbeherrschung	TaW*/4
Reiten (auf dem Erdboden)	TaW*/4
Fahrzeug lenken*	TaW*/5
Waffe ist für Distanzklasse S geeignet	+1
Waffe ist für Distanzklasse P geeignet	+2
Wesen hat GS von mindestens 20 (im Wasser / in der Luft)	+1
Kleine Wesen** (vergleiche Zielgrößentabelle)	+2
Winzige Wesen (vergleiche Zielgrößentabelle)	+3

*) gilt nur für den Piloten/Fahrer/Ruderer; Passagiere müssen eine *Körperbeherrschungs*-Probe ablegen, die automatisch misslingt, wenn dem Piloten/Fahrer/Ruderer seine Probe misslingt.
**) dazu zählen unabhängig von der Zielgrößentabelle auch Helden mit dem Nachteil Klein- oder Zwergwüchsig

fen – bei gleicher Größe maximal vier, bei geringeren Größen zwei pro Größenklasse mehr (also maximal z.B. 8 Raben gegen einen Ashariel).

Der Kampf in der Luft

Tatsächlich in der Luft befinden können sich nur solche Helden, die als geflügelte Wesen aus eigener Kraft fliegen oder zeitweilig durch Verzauberungen oder Artefakte dazu in der Lage sind (also alle Charaktere, deren Bewegung in der Luft mittels des Talentes *Freies Fliegen* erfolgt). Weiterhin gilt dies ebenso für die Reiter eines flugfähigen Wesens (Flugechse, Drache, Riesenvogel jeweils mit dem Talent *Reiten*), die Benutzer von Hilfsmitteln wie Hexenbesen und fliegendem Teppich (mit dem Talent *Fliegen*) und die Piloten von kleinen Fluggeräten von mit Platz für bis zu drei Personen (über das Talent *Fluggeräte Steuern*; dabei ist die Positionsprobe des Piloten auch für die Fluggäste maßgeblich).

Personen am Boden (auch Reiter und Fahrzeuginsassen) sowie an Bord von Booten, Schiffen und großen Fluggeräten müssen eine Probe auf *Körperbeherrschung* (bzw. *Reiten*), lediglich Fahrzeuglenker legen ihre Probe auf *Fahrzeug Lenken* oder *Fluggeräte Steuern* ab. Ob Fahrer und Piloten überhaupt in der Lage sind, selbst auch anzugreifen oder zu parieren, hängt von Situation ab und ist Meisterentscheidung. Misslungene *Körperbeherrschungs*-Proben von Kämpfern, die sich in Booten oder auf Fahrzeugen befinden, haben meist einen Sturz ins Wasser oder auf den Boden zur Folge.



Der Kampf im und unter Wasser

Beim Kampf im und unter Wasser erfahren die Kampfwerte für Gewöhnlich noch eine Modifikation durch die besondere, bewegungshemmende Umgebung (siehe **MBK 34**). Ansonsten verläuft ein Unterwasserkampf jedoch ebenso wie ein Luftkampf, mit der einzigen Ausnahme, dass es dort keine auf dem Boden befindlichen Kämpfer gibt (ein auf dem Meeresgrund stehender Kämpfer wäre ebenso eingeschränkt wie ein schwimmender).

Drei besondere Situationen des Kampfes im Wasser erfordern weitere Modifikationen, zudem erfolgt ein erster Angriff aus dem Wasser heraus zumeist überraschend (siehe dazu auch **Überraschung und Hinterhalt** in **MBK 18**). Helden ohne *Gefahreninstinkt* dürfen daher in der ersten Kampfrunde keine Positionsprobe ablegen, zudem ist ein Parieren eines solchen Überraschungsangriffs aus dem Wasser heraus nur mit der SF Aufmerksamkeit möglich.

Kämpfer im Wasser gegen Kämpfer im Boot

Der Angriff aus dem Wasser heraus gegen einen Gegner im Boot ist deutlich schwieriger als andersherum. Der Positionswert eines aus dem Wasser in ein Boot angreifenden Kämpfers ist um 3 Punkte vermindert; Erleichterungen aus den Sonderfertigkeiten *Kampf im Wasser* und *Unterwasserkampf* kommen dabei jedoch voll zum tragen.

Kämpfer unter Wasser gegen im Wasser stehenden Kämpfer

Ein tauchender Kämpfer, der einen im Wasser stehenden (und somit nicht vollständig unter Wasser befindlichen) Gegner angreifen will, muss einen Abzug von 2 Punkten auf seinen Positionswert hinnehmen. Nach dem ersten Angriff geht ein solcher Kampf meist entweder vollständig unter Wasser (weil der Angreifer seinen Gegner umgerissen hat) oder als gewöhnlicher Kampf im Wasser weiter (da der Angreifer seine schlechtere Position für gewöhnlich aufgibt).

Kämpfer im Wasser gegen fliegenden Kämpfer

In diesem Fall muss der Kämpfer im Wasser einen Abzug von einem Punkt auf seinen PoW hinnehmen.

Fernkampf in Luft und Wasser

Auch der Kampf mit Projektil- und Wurfwaffen werden in der Luft und unter Wasser unter einigen besonderen Randbedingungen durchgeführt, die Sie als optionale Regeln einsetzen können.

Fernkampf in der Luft

Für selbstfliegende Fernkämpfer sind alle Fernkampf-Proben um 2 Punkte erschwert, für Reiter oder Piloten um 0 bis 8 Punkte je nach Situation. Es ist leichter, vom Rücken eines Drachen oder von einer stabil fliegenden Hummel aus zu schießen als vom Rücken einer hektisch flatternden Flugechse; von Gleitern aus können nur Wurfwaffen eingesetzt werden.

Ziele in der Luft sind fast immer in Bewegung, so dass Sie hier von einer Verringerung der Größenklasse des Ziels ausgehen können. Würfe oder Schüsse nach unten erzielen (je nach Entfernung) 1 bis 2 TP mehr, sind jedoch prinzipiell um 2 Punkte erschwert.

Fernkampf unter Wasser

Wegen der höheren Dichte des Wassers sind alle Fernkampf-Proben (außer solche mit Harpunen) prinzipiell um 3 Punkte erschwert; dazu kommen noch eventuelle Erschwernisse durch schlechte Sicht. Die Reichweiten aller Schusswaffen außer der Harpune sind auf ein Viertel reduziert. Wurfwaffen mit Ausnahme von Speeren können unter Wasser nicht eingesetzt werden, desgleichen sind Blasrohre, Bolas, Netze und Schleudern nicht verwendbar. Die TP aller verwendbaren Fernwaffen (wiederum mit Ausnahme der Harpune) sind um 4 Punkte reduziert. Ausweichen-Proben sind im Vergleich zu Proben an Land um 4 Punkte erschwert.

Fernkampf vom Oloruun-Rücken aus erfordert eine Reiten-Probe+6; die eigentliche Schusswaffen-Probe ist um 5 Punkte erschwert; Erleichterungen aus der SF *Berittener Schütze* finden Anwendung.

Myranische Magie

Dieses Kapitel stellt Ihnen das System der myranischen Zauberei in einer knappen Fassung vor; die ausführlichen Regelungen dazu werden wir in einer Folgepublikation in aller Ausführlichkeit darstellen.

Alle im Folgenden präsentierten Regeln sind vollkommen aufwärtskompatibel, so dass sie später keine Änderungen an ihren Charakteren mehr vornehmen müssen.

Die Astralenergie

'Treibende Kraft' hinter jeglicher derischer und damit auch myranischer Zauberei ist die Astralenergie (AE), die man entweder als elementare Substanz – ähnlich Luft oder Feuer – annimmt oder sie als eine 'Emanation' der sechsten Sphäre ansieht, die durch die Kräfte *Belyabels* in die Dritte Sphäre kanalisiert wird. Was auch immer genau die Astralenergie ist – sie ist weniger der 'Treibstoff' der Zaubereffekte als vielmehr ein 'Katalysator', der bestimmte Veränderungen – eben die Zauberwirkungen – anstößt und formt. Myranische Zauberei basiert regeltechnisch also darauf, Astralenergie durch gelungene Zauberproben in Spielwirkung umzusetzen, wozu man wissen muss, wie und ob ein Held an Astralenergie kommt. Hierbei gilt: Die Fähigkeit, eigene Astralenergie zu speichern und zu manipulieren, kann man nur zu Spielbeginn durch das Wählen einer magische Profession erwerben.

Die Menge an zur Verfügung stehender Astralenergie bestimmt sich aus den Eigenschaftswerten und einigen Vor- und Nachteilen. Im weiteren Verlauf des Spiels steigt die verfügbare AE eines Helden dadurch an, dass seine Eigenschaften besser werden, und dadurch, dass er zusätzliche Astralpunkte (AsP) zu seinem Grundvorrat hinzukaufen kann.

Die durch Zaubern verbrauchte Astralenergie kann – ähnlich wie die Lebensenergie – durch Ausruhen und Schlaf zurück gewonnen werden. Näheres dazu finden Sie im Abschnitt **Regeneration** auf Seite 207f.

Quellen und Instruktionen

Myranische Magie beruht auf der Vorgehensweise, eine magische *Kraft* durch einen bestimmten *Befehl* zu einer bestimmten *Wirkung* zu veranlassen.

Die magischen Kräfte werden allgemein als **Quellen** bezeichnet und unterscheiden sich in drei Gruppen: die Elementare Domäne (der die sieben Elementarkräfte zugehörig sind), die Stellare Domäne (zu der die zehn stellaren Prinzipien gerechnet werden) und die Daimonische Domäne (die sich in dreizehn daimonische Mächte untergliedert). Daimonische Kräfte, die der gängigen Anschauung nach außerhalb des Kosmos stehen, werden auch als *Äußere Quellen* bezeichnet, derweil die elementaren und stellaren Kräfte Bestandteil der Weltordnung sind und daher auch gemeinschaftlich Innere Quellen genannt werden. Die Anrufung dieser magischen Kräfte ist diffizil und folgt unterschiedlichen Praktiken, so dass sich ein myranischer Zauberkundiger üblicherweise lediglich auf eine Ausrichtung konzentrieren kann und sich daher entweder voll und ganz den inneren (also den elementaren und stellaren) Quellen oder den äußeren, daimonischen Quellen widmet. In diesem Band widmen wir uns lediglich der Zauberei mit den inneren Quellen.

Als **Instruktionen** bezeichnen wir die einzelnen Befehle, die der Zauberer einer angerufen magischen Macht erteilen muss, um einen bestimmten Effekt zu erwirken. Lediglich die Magier kennen eine größere Zahl solcher Instruktionen. Alle anderen magischen Professionen – wie die Animisten (zu denen die in diesem Band vorgestellte BaLoa gehört), Alchimisten und Technomanten – bewirken ihre Zauberkunst mit einer einzigen Instruktion, die speziell auf ihre Tradition der Zauberei abgestimmt ist.

Quellen und Instruktionen weisen einen **Zauberfertigkeitswert** (kurz: ZfW) auf, der letztlich nicht anderes ist als ein Talentwert für die Anrufung einer bestimmten Quelle beziehungsweise die Durchsetzung eines bestimmten Befehls. Dieser Zauberfertigkeitswert ist durch die Profession vorgegeben und kann im Laufe des Spiels ähnlich wie ein Talentwert gesteigert werden.

Das Verhältnis zur Quelle

Der Zaubervorgang von Magiern und Animisten wird auch davon beeinflusst, welches Verhältnis der Zauberer zu der angerufenen Quelle hat; Magier bezeichnen dieses Verhältnis auch gerne als Geistige Nähe zur Quelle. Dieser Modifikator liegt für gewöhnlich zwischen –3 und +7 für Magier, bei Animisten gar zwischen –7 und +7. Dieser Wert ist letztlich ein permanenter Modifikator, der sich – mit Ausnahme des eventuellen Abzugs wegen 'quellenunkonformen' Verhaltens – lediglich durch das Steigern von Quellen und das Erlernen der Sonderfertigkeit *Leitquelle* ändern kann.

Geistige Nähe/Verhältnis zur Quelle

Begabung für Quelle	+1
Quelle ist Leitquelle	+1
Aurakonjunktion für die Domäne der Quelle	+1
Quelle gehört zum Profil des Hauses/ zur animistischen Tradition	+1
Anzahl der Quellen in angerufener Domäne überwiegt	+1
ZfW der Quelle ist am höchsten von allen Quellen	+1
ZfW der Quelle ist meisterlich (11+)	+1
Unfähigkeit für Quelle	–1
Anzahl der gegenläufigen Quellen (innere vs. äußere Quellen) ist größer	–1
ZfW der Quelle ist am kleinsten von allen Quellen	–1
Quelle gehört nicht zur eigenen animistischen Tradition*	–3
Handlung gegen den Grundgedanken der Quelle in der letzten Stunde**	–1

*) nur für Animisten

**) Als Beispiele für solche gegenläufigen Handlungen seien das Töten eines Wesen vor der Anrufung von Humus, das Löschen von Flammen vor der Anrufung von Feuer oder das Heilen einer Person vor der Anrufung Carafais genannt; bei stellaren Quellen kommt dieser Abzug nur bei sehr massiven vorangegangenen Gegenhandlungen zum Tragen.

Im Nachfolgenden stellen wir Ihnen die einzelnen Quellen und Instruktionen in alle Kürze vor. Die geschilderten Assoziationen und Möglichkeiten entsprechen dabei am ehesten einer allgemeinmagiekundlichen Betrachtung, da die einzelnen magischen Traditionen durchaus davon abweichende Ansichten aufweisen können.

Eine magiekundliche Betrachtung kommt dabei der optimatischen Magiersicht recht nahe, während die Animisten ohnehin an die Hand-

reichungen der beschworenen Geister gebunden sind und nicht so frei mit den Möglichkeiten der einzelnen Quellen improvisieren und experimentieren können wie eher wissenschaftlich veranlagte Zauberer.

Die elementaren Quellen

Als Elemente betrachtet man in der klassischen myranischen Philosophie die sieben Kräfte der Natur, aus denen das Gefüge der Welt geschaffen ist. Sie sind die reine Verkörperung all dessen, was auf Dere existiert, ja der Grundstock einer jeden körperlichen Existenz. Als in der dritten Sphäre – und damit jener, in der sich auch ein Zauberkundiger für gewöhnlich aufhält – beheimatete Kräfte sind sie nah und greifbar, während Daimonen und Stellare aus anderen Sphären herbeigerufen werden müssen.

Eis: Eis spiegelt in erster Linie die Kälte, aber auch Starre und Langsamkeit wieder. Außerdem gilt es auch als Manifestation der Dunkelheit, zuweilen gar als Ausdruck der Vergänglichkeit und des Todes.

Erz: Stein, Felsen, Sand und Metall werden durch das Element Erz repräsentiert. Es steht auch für Schwere, Beständigkeit und Festigkeit, aber auch für Stärke und Unbeugsamkeit.

Feuer: Das Element Feuer steht in erster Linie für die Flammen an sich, aber auch für Licht, Wärme, gewaltsame Veränderung und Vernichtung.

Humus: Humus steht in erster Linie für das Leben an sich, aber auch für alle Arten pflanzlicher und tierischer Produkte wie Leder, Knochen, welkes Laub et cetera. Daneben gilt es als Element der Heilung schlechthin.

Luft: Zu Element Luft zählen auch Atem und alle Arten von Gasen aus Sümpfen oder Alchimistenlaboren. Daneben gilt Luft als Ausdruck von Leichtigkeit und Bewegung, aber auch von Flüchtigkeit.

Wasser: Wasser repräsentiert neben seinem ureigensten Sein auch Regen, Nebel und die langsame aber stetige Veränderung sowie Wandelbarkeit, Beweglichkeit und Eleganz.

Kraft: Das Element Kraft ist auch für die meisten Zauberkundigen wenig fassbar und ist das, was man als astrale Energie kennt; jenes übernatürliche Element, mit dem sich theoretisch alles bewirken lässt. Sie steht daher auch für alle übernatürlichen Veränderungen. Im Gegensatz zu den übrigen sechs Elementen kennt sie keine beseelten Manifestationen, was sie noch ungreifbarer wirken lässt. Daraus resultiert auch, dass sich nur wenige Zauberer mit diesem Element befassen.

Die Stellaren Quellen

Im Gegensatz zu den bodenständigen und aus der Welt selbst stammenden Elementen handelt es sich bei den Stellaren um überderische magische Kräfte, die allgemein dem Reich der Sterne und somit der sechsten Sphäre zugeordnet werden. Daher werden die acht Wandelsterne, aber auch der Mond, mit dem Sitz dieser 'Sternengeister' assoziiert. Als nichtstoffliche Entitäten können Stellare daher auch nicht in greifbarer, materieller Form herbeibeschworen werden, sondern nur im Rahmen ihrer 'psychologisch-mentalen Essenz'. Typische vom jeweiligen Stellar beeinflussbare Eigenschaften, Talentwerte und Sonderfertigkeiten werden zudem als Hilfestellung und Anregung in Klammern mit aufgeführt.

Im Animismus werden den Stellaren zum Teil deutlich abweichende Kräfte zugeschrieben; was in der Magiewissenschaft immer wieder einmal zu Disputen unter den Forschern führt, regeltechnisch aber nicht weiter von Belang ist. Gerade die Zauberei mit den Kräften der 'Sternengeister' ist – irdisch ausgedrückt – generell nur eine Geistesbeeinflussung, die von den verschiedenen magischen Traditionen mit unterschiedlichen Symbolen und Planeten assoziiert wird. (Aventurische Magiekundler würden Stellare Zauberei unter den Merkmalen Eigenschaften, Einfluss und Herrschaft suchen).



Balburri: Balburri wird durch den hellsten Planeten am Nachthimmel repräsentiert. Er steht für Glückseligkeit, Harmonie und Zufriedenheit, aber auch für den Frieden. Außerdem ist ihm die Eigenschaft Charisma zugeordnet. (CH, *Heilkunde Seele*)

Ashabel: Das gelbweiße Licht Ashabels gilt als Zeichen der Herrschaft und des Sieges. Ashabel steht im weitesten Sinne für den Erfolg an sich aber auch für Selbstbewusstsein sowie Durchsetzungsvermögen. Ihm ist die Eigenschaft Gewandtheit zugeordnet, aber auch die Fähigkeit zur Menschenführung und Überzeugung. (GE, *Kriegskunst*, *Überreden*, *Überzeugen*, *Athletik*)

Belcar: Neuanfang, Veränderung und Schöpfung stehen ganz im Zeichen des hellen rötlichen Lichts Belcars. Daneben gilt die Fingerfertigkeit als seine typische Eigenschaft aber auch die Kunst der Improvisation. (FF, Handwerkliche Talente, SF Meister der Improvisation)

Bel-Shuga: Der große, blutrote Planet Bel-Shuga steht für Streit- und Kampfeslust aber auch für Unbeherrschtheit und Impulsivität. Er symbolisiert die Eigenschaft Körperkraft als rohe Form von körperlicher Stärke sowie Kampfkraft und Jähzorn. (KK, Kampf-Talente, AT/PA, Jähzorn, Impulsiv, Kampf-/Blutrausch)

Balanthadis: Der kleine bläuliche Planet Balanthadis mahnt zu Vorsicht und nochmaligem Überlegen und gilt auch als Zeichen von Wissensvielfalt und Geisteskraft. Als Eigenschaft ist ihm die Klugheit zugeordnet. (KL, Wissenstalente)

Xetobal: Die schnelle Bahnbewegung und das schwache weiße Licht Xetobals sind ein Zeichen für Freiheit und Spontaneität aber auch für Unbesonnenheit und Voreile. Ihm ist die Eigenschaft Mut zueigen. (MU, Impulsiv, Unstet, GS)

Undhabal: Undhabals bleiches Licht verkündet den Tod sowie Ende und Abschluss von Bemühungen, des weiteren Vollkommenheit und Verantwortungsbewusstsein, Konservativität und Sinn für Vergangenes. Diese Beharrlichkeit gilt als Eigenschaft der Konstitution, symbolisiert aber auch eigenen Ängste und Zweifel. (KO, alle schlechten Eigenschaften mit '-angst')

Baalian: Die düsteren Strahlen Baalians symbolisieren den Drang nach Erfüllung der Urbedürfnisse aber auch das Scheitern lang geplanter Bemühungen. Er gilt zudem als Zeichen von Pessimismus und Gemütsschwankungen bis hin zur Selbstzerstörung. An Eigenschaften sind ihm die Intution sowie auch alle Arten der Gier zugeordnet. (IN, INI, alle schlechten Eigenschaften mit '-gier')

Baal-Urgol: Baal-Urgol, der Schwarze Planet, dessen chaotische Bahn zwischen den Sphären für Finsternisse und Bahnabweichungen der anderen Planeten verantwortlich sein soll, den man aber nie direkt erblicken kann, steht für Wahnsinn und Chaos, weder schöpferisch noch zerstörend, sondern einfach nur chaotisch. Daneben gilt er auch als Symbol für alle Arten schlechter Eigenschaften, die nicht durch einen anderen Stellar symbolisiert werden. (Chaos, schlechte Eigenschaften, Wahnvorstellungen)

Belyabel: Belyabel schließlich nimmt eine Sonderstellung ein, denn seine Macht stammt nicht aus einem kleinen Wandelstern, sondern aus dem immer präsenten Mond. Hier ist auch die Beziehung zu den Mada-Mythen, zu den Alten, die sich als Volk der Mada verstanden, und zur Astralkraft noch eng, und jedem, der Kräfte aus Belyabels Domäne ruft, wohl bekannt. Hier ist es auch, wo sich die Stellaren Domänen mit denen der Elemente verbinden, denn belyabelische Mächte können genauso gut auch als Ausprägungen der Kraft, des siebten Elements, verstanden werden. Wichtig ist, dass Belyabel für geformte Muster, nicht jedoch für 'rohe' Kraft steht. Ein Kommunizieren mittels Belyabel kann somit bedeuten, Zaubertalente zu übertragen und so gemeinsam zu zaubern, nicht aber, sich gegenseitig AE 'zuzuschieben'. (MR, Zauberfertigkeiten)

Die Instruktionen

Bei den Instruktionen, also den Befehlen, die einer elementaren oder stellaren Essenz aufgegeben werden und so Magie erst richtig 'zum Wirken bringen', gehen die Verfahrensweisen so weit auseinander, dass wir diese im Zusammenhang mit den jeweiligen magischen Traditionen betrachten. Der Vollständigkeit halber sei hier jedoch bereits darauf hingewiesen, dass die Magier-Instruktion *Beseele* von ihrer Wirkung her mit der Animistischen Instruktion *Inspiration* identisch ist. Bei der Untersuchung von animistischen Zauberwirkungen durch einen Magier wird die Besessenheit des Animisten somit als eine Form der Instruktion *Beseele* erkannt. Tatsächliche Handlungen, die der Animist mit den Kräften des ihm innewohnenden Geistes vornimmt, entfalten jedoch durchaus Wirkungen, die vergleichbar sind mit den Instruktionen der Magierschaft.

Die Ritualkenntnis

Alle magischen Traditionen verfügen über eine eigene *Ritualkenntnis*. Diese wird wie ein Talentwert behandelt und zur Durchführung der unterschiedlichen Traditionsrituale (siehe Abschnitt **Magische Sonderfertigkeiten**) herangezogen. Auf welche Eigenschaften eine Ritualprobe abgelegt wird, hängt vom jeweiligen Ritual ab und ist dort jeweils angegeben. Beachten Sie dabei aber, dass die meisten Ritualproben – ähnlich wie modifizierte Talentproben – mit weiteren Modifikationen versehen sind. Zudem kosten alle Rituale immer eine bestimmte Menge an AsP und zumeist auch AuP. Die Steigerung der eigenen Ritualkenntnis erfolgt nach Spalte E der Steigerungskostentabelle. Der Startwert der professionszugehörigen Ritualkenntnis liegt bei +3; eventuelle weitere Modifikationen durch die gewählte Profession sind kumulativ.

Der Zaubervorgang

Vom regeltechnischen Ablauf her unterscheiden sich die einzelnen magischen Traditionen kaum voneinander. Zunächst wird die gewünschte magische Essenz mittels einer **Anrufungsprobe** zum Zaubernden gerufen, um sie durch den Zaubernden zu kanalisieren und für ihre Aufgabe vorzuformen. Die **Kontrollprobe** bringt die Essenz dann im Diesseits zur Wirkung. Diese Proben unterscheiden sich jeweils nach der angerufenen Domäne, wobei hier zunächst lediglich die Proben für die Zauberei mit elementaren und stellaren Quellen vonnöten sind:

Rufe Elementar (MU/KL/CH) *Kontrolliere Elementar* (MU/KL/KL)
Rufe Stellar (MU/IN/CH) *Kontrolliere Stellar* (MU/KL/IN)

Die jeweils abzulegende Probe wird ebenso gehandhabt wie eine Talentprobe, wobei jedoch anstelle eines Talentwerts bei der Anrufungsprobe der Zauberfertigkeitswert (kurz: ZfW) der angerufenen Quelle und bei der Kontrollprobe der ZfW der gewünschten Instruktion auf die Probe gestellt wird. Je nach Art des Zaubers wird diese Probe mit unterschiedlichen Zuschlägen versehen, die sich je nach magischer Tradition unterscheiden und daher in den entsprechenden Abschnitten genauer erläutert werden.

Die Optimatische Tradition

Unbegrenzte Zauberfähigkeit – im Gegensatz zu den häufigen eingeschränkten Zauberfertigkeiten der Animisten, Alchimisten und Technomanten – ist bei weitem nicht jedem gegeben, ja, sogar in Myranor wohl seltener als in Aventurien. Sie wird im Imperium als 'Geschenk des Alten Blutes' angesehen, was gleichzeitig heißt, dass erkannte Zauberkraft einen Menschen für die Mitgliedschaft in einem der Optimatenhäuser und damit für entsprechende (weltliche) Posten qualifiziert, auch wenn die eigentlichen magischen Fähigkeiten eher gering oder noch in Ausbildung befindlich sind. Einerseits ist dies die Möglichkeit, auch 'vom Rattenfänger zum Thearchen' aufzusteigen, wenn bei einem Kind eines Sklaven oder Freien die Gabe der Alten bemerkt und dieses von einem der Optimatenhäuser adoptiert wird; andererseits reicht heutzutage bereits die 'Potentia', die Möglichkeit also, die Gabe weiterzugeben (also: die Abstammung von einem Zauberkundigen), um in einem Optimatenhaus eine angesehene weltliche Stellung zu erreichen.

Die Weihegrade der Magierschaft

Im Imperium gibt es keine Zaubererschulen oder Akademien, sondern nur jeweils ein persönliches Lehrverhältnis eines Lehrmeisters (Men-

tors) zu seinem Lehrling – meist in der Tat nur zu einem, wobei ein anerkannter Meister natürlich stets einem Optimatenhaus angehört und damit bestimmte Vorlieben bei den Quellen und den Instruktionen sowie ein jeweils 'haustypisches' Repertoire an Matrizen hat.

Ein optimatischer Zauberer ist seinem Lehrmeister ein Leben lang verpflichtet, und viele der Lehrabschnitte enden mit einer Queste, in deren Rahmen der angehende Magier für seinen Mentor Artefakte oder Wissen beschaffen oder sich besonderen (speziell für diesen Lehrabschnitt gedachten) Gefahren stellen muss. Ein myranischer Magier ist bei Einritt ins Abenteurerleben ein Eleve im letzten Lehrjahr und steht genau vor solch einer Queste, um schließlich Adeptus zu werden – vollgültiger Zauberer mit dem magischen Recht, die Stabzauber seines Hauses auf seinen Stab zu legen, und dem weltlichen Recht, die Triopta zu tragen.

Die Ausbildung der Eleven beginnt meist im Alter von acht Jahren bei einem erfahrenen Adepten. Dort lernen sie Lesen, Schreiben, Rechnen und Geschichte, Hausputz und Besorgungen, aber auch Zaubergesten und Meditationen, lange ehe sie sich an die ersten magischen Grundbegriffe und Fertigkeiten wagen. Auch athletische Übungen und Naturwissenschaften gehören bisweilen zum Lernpensum, wobei es gerade hier von Haus zu Haus erhebliche Unterschiede geben kann.

Eleven sind noch ohne alle Rechte innerhalb des Hauses, und ihr Lehrmeister ist für sie verantwortlich. Wenn er sie für geeignet hält (meist nach einer Lehrzeit von acht bis zehn Jahren), kann er sie zur Prüfung anmelden, bei deren Bestehen sie die Weihe zum Adepten, ihre Triopta und ihren Magierstab erhalten. Ebenso wird für sie auch ein Siegelring geschaffen, der ihr Stimmrecht verkörpert, doch erhalten sie ihn nicht ausgehändigt – er verbleibt vorerst in der Verfügungsgewalt ihres Lehrmeisters, der ihn nach eigenem Gutdünken zur Stimmabgabe verwenden kann.

Ein Spielermagier hat seine 'theoretischen' Prüfungen bei Spielbeginn bereits abgelegt und befindet sich auf der Queste, um seinen weltlichen und magischen Wert unter Beweis zu stellen. Er besitzt noch keine Triopta (die rituelle Maske der optimatischen Magier mit dem herausgearbeiteten dritten Auge), sondern trägt meist ein einfaches Stirnband mit einem stilisierten dritten Auge, das, wenn magisch untersucht, Haus und Mentor offenbart und das üblicherweise nicht abgenommen werden kann. Diese angehenden Adepten haben Kenntnis von einigen Matrizen ihres Hauses und von den niedersten drei Stabzaubern ihres Hauses, von denen sie aber noch keinen auf ihren Stab gelegt haben. Da sie nominell noch keine Optimaten sind, gebührt ihnen als Anrede nur das 'serr' der Honoraten.

Wenn ihre Queste – die der Spielleiter nach dem Stil des Hauses und der Gestaltung des Mentors festlegt – gelingt, erhalten Eleven ihre Triopta und die Kenntnis um das Triopta-Ritual des Adeptus Minor, den Optimatenstand und den damit verbundenen SO-Bonus.

Die höheren Weihegrade der optimatischen Magierschaft gliedern sich in den Rang des *Adepten*, dem die meisten Magier angehören, und dem höher stehenden Rang des *Magus* beziehungsweise der *Maga*. Diese Ränge sind jeweils in die Stufen *Minor* (niederer), *Maior* (höherer) und *Exemptus* (priviligierter) unterteilt.

Das Erlernen von Zauberfertigkeiten und Matritzen

Zu Spielbeginn haben Magier – also optimatische Zauberer – nur Kenntnis von recht wenigen Quellen und Instruktionen und auch meist nur eine Handvoll Matrizen zur Verfügung, weswegen sich ihr Augenmerk auf die Erweiterung ihres Horizonts richten sollte – zumal es für ihre Questen zur Erlangung höherer Grade auch unabdingbar ist, dass sie, je nach Haus, in verschiedenen Disziplinen brillieren.

Grundsätzlich lassen sich Zauberfertigkeiten – also die Kenntnisse in den verschiedenen Quellen und den unterschiedlichen Instruktionen – wie Talente erlernen, wobei die Spalte E der Steigerungskostentabelle zugrunde gelegt wird. Je nach Optimatenhaus, aber auch durch Begabungen, Unfähigkeiten sowie die Sonderfertigkeiten *Leitquelle* und *Hauptinstruktion* kann sich die heranzuziehende Spalte jedoch verändern.

Als Spielleiter sollten Sie das Steigern der verschiedenen Zauberfertigkeiten auf jeden Fall an Besuche bei einem Lehrmeister, das Auffinden alter magischer Schriften, eine ausgespielte Besessenheit oder den wirklich erfolgreichen Einsatz bestimmter Domänen und Instruktionen koppeln und keinesfalls zulassen, dass die Zauberer ihre Zauberfertigkeiten 'einfach so' steigern.

Erlernen von Matrizen

Die Kosten zum Erlernen einer Matrix ergeben sich aus ihrer Lernschwierigkeit (in Klammern angegeben) und der Spalte A der SKT (siehe S. 216). Ein Magier kann nur Matrizen erlernen, die seinem Optimatenhaus entstammen (erfahrene Magier können jedoch später auch Matrizen anderer Häuser erlernen).

Matrizen sind in jedem Fall Objekte (Zauberbücher, Spruchrollen, Kunstwerke), die man besitzen und erbeuten, aber auch wieder verlieren kann – man kann sie also nicht aus dem Gedächtnis einer anderen Person herauslesen. Wenn man die Matrix einmal gelernt hat, benötigt man die materielle Grundlage zwar nicht mehr unbedingt, aber es mag durchaus einige Effekte geben, bei denen sie einen zusätzlichen Nutzen bringt.

Um aus solch einem Objekt einen Nutzen zu ziehen – also die Matrix zu erlernen – muss der Magier eine Probe auf *Magiekunde* (Erleichterungen aus der Spezialisierung *Zauberpraxis* werden voll angerechnet) ablegen, die um die unmodifizierte Lernschwierigkeit der Matrix erschwert ist. Ein Lehrmeister, der die Matrix selbst beherrscht und in der zugehörigen Domäne und Instruktion mindestens einen Wert von je 7 aufweist, kann eine *Lehren*-Probe ablegen, deren übrig behaltene Punkte dem Schüler bei der *Magiekunde*-Probe zugute kommen.

Die AP-Kosten sind erst dann aufzuwenden, wenn die Lernprobe gelungen ist. Als Faustregel für die Lernzeit gilt die Lernschwierigkeit in Nonen.

Der optimatische Zaubervorgang

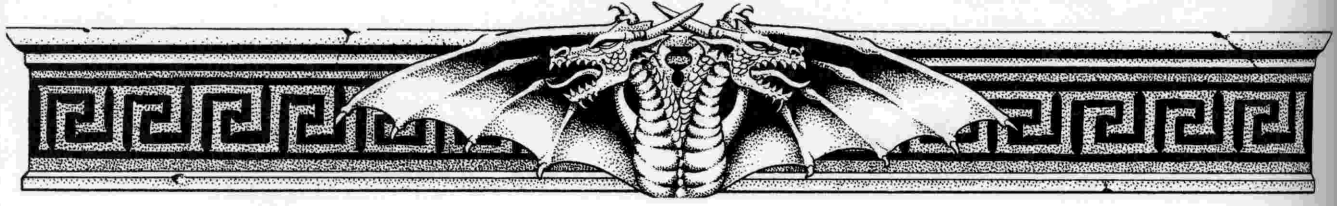
Regeltechnisch werden bei der Durchführung eines myranischen Zaubers zwei Proben gewürfelt: eine *Anrufungs-* und eine *Kontrollprobe*, die jeweils nach den Regeln für Talentproben gewürfelt werden. Die Anrufungsprobe dient dazu, die gewünschte Essenz, Kraft oder Macht zum Magier zu rufen, sie zu konzentrieren, sie durch den Magier zu kanalisieren und für ihre Aufgabe vorzuformen. Die Kontrollprobe bringt die Essenz dann im Diesseits zur Wirkung.

Beide Proben können vom Spielleiter durch situationsabhängige Modifikatoren (im Rahmen von ca. 7 Punkten) erschwert oder (seltener) erleichtert werden.

Der Zaubervorgang dauert so lange wie vom Magier gewünscht, was durch einen Modifikator bei der Komplexität eingerechnet wird.

Die Anrufungsprobe

- ist erschwert um die **Komplexität** des Zaubers (siehe nachstehende Tabelle Komplexität)
- ist erschwert entsprechend der herabgerufenen **Essenzmenge** (siehe nachstehende Tabelle Essenzmenge)
- ist modifiziert je nach **geistiger Nähe** des Zauberers zur Domäne, aus der die gewünschte Wirkung stammt (von –3 bis +7, meist um 0; dies hängt unter anderem von den erlernten Quellen, vor allem aber dem Vorleben und den Taten des Zauberers ab; siehe **Verhältnis zur Quelle** auf Seite 236),



✤ ist erleichtert um den **ZfW**, den der Magier in der entsprechenden Quelle besitzt, und um die Hälfte des ZfW, den er in der gewünschten Instruktion aufweist.

Die Kontrollprobe

✤ ist erschwert um die **Verwandtschaft** des Effekts mit der Ausrichtung der Domäne (siehe Tabelle Verwandschaft Quelle/Effekt)

Komplexität eines Zaubers

Zur Berechnung der Komplexität werden die entsprechenden Werte für die fünf unten genannten 'Formalkomponenten' sowie die Strukturmodifikation eines Zaubers aufaddiert:

Reichweite (Punkte)
✤ selbst (0)
✤ Berührung (1)
✤ bis 1 Schritt beziehungsweise Berührung mit Zauberstab möglich (2)
✤ bis 7 (3)
✤ bis 21 (4)
✤ bis 35 (5)
✤ bis 49 (6)
✤ bis 99 (7)
✤ bis 249 (8)
✤ bis 499 (9)
✤ bis 999 (10)
✤ bis 2.499 Schritt (11)
✤ bis Sichtweite (12)
✤ außer Sichtweite (13)

Für die Punkte zählt die Reichweite des Effekts – eine Matrize, die nur auf den Zauberer selbst wirkt, ihn aber bis in 49 Schritt Entfernung alle potentiellen Feinde sehen lässt, schlägt mit 6 Punkten zu Buche.

Zielobjekt (Punkte)
✤ selbst (1)
✤ Einzelobjekt/-person (2)
✤ mehrere (bis zu einem Dutzend) Objekte/Personen, die beieinander stehen müssen, ein einzelner Raum oder eine bewegliche Zone um den Zauberer herum, die nicht größer als 5 Ellen Radius ist (3)
✤ Zone von maximal 49 Schritt Durchmesser, wobei nur das vom (direkten) Effekt betroffen ist, was der Zauberer auch sieht (4)
✤ Zone von maximal 49 Schritt Durchmesser ohne Sichtbeschränkung (5)
✤ Zone ohne Sichtbeschränkung von 50 (6)
✤ von 75 (7)
✤ von 100 (8)
✤ von 200 (9)
✤ von 400 (10)
✤ von 600 (11)
✤ von 800 (12)
✤ von 1.000 (13)
✤ von 1.200 (14)
✤ oder von 1.500 Rechtschritt (15)
✤ Region/Stadt/kleiner Landstrich (16)
✤ Stadt nebst Umland/großer Landstrich (17)
✤ Provinz (18)
✤ Horasiat (19)
✤ Imperiumsweit (20)
✤ Kontinental (25)
✤ Weltweit (35)

Auch hier zählt die Ausdehnung des Effekts: Wenn man einen Feuerstrahl bis zum Horizont werfen kann, dieser dort nur eine Person verletzen kann, ist dies für 2 Punkte gut.

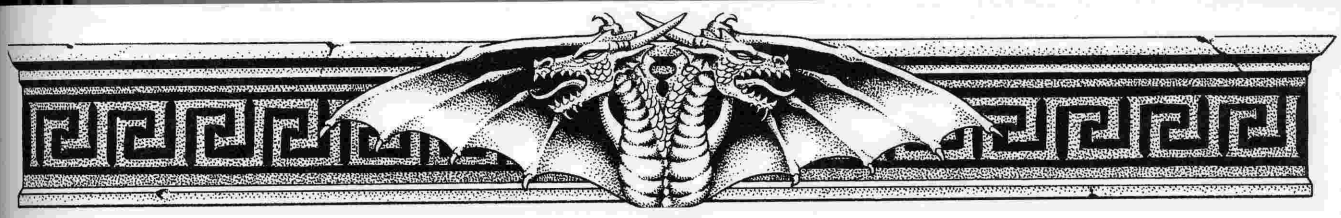
Zauberdauer (Punkte)
✤ Tagesritual (0)
✤ Langes Ritual von etwa 6 Stunden Dauer (1)
✤ Ritual von etwa 1 Stunde Dauer (2)
✤ Kurzritual von 3 SR Dauer (3)
✤ Schnellritual von 1 SR Dauer (4)
✤ Spontanzauber von 20 Aktionen Dauer (5)
✤ 10 Aktionen (6)
✤ 8 Aktionen (7)
✤ 7 Aktionen (8)
✤ 6 Aktionen (9)
✤ 4 Aktionen (10)
✤ 3 Aktionen (11)
✤ 2 Aktionen (12)
✤ 1 Aktion (13)

Wirkungsdauer (Punkte)
✤ bis 3 Kampfrunden (0)
✤ bis 20 Kampfrunden (1)
✤ bis 1 Spielrunde (2)
✤ bis eine Stunde (3)
✤ bis ein Tag (4)
✤ bis eine None (5)
✤ bis ein Oktal (6)
✤ bis ein Jahr (7)
✤ augenblicklich (8)
✤ permanent (9)

'Augenblicklich' bedeutet, dass der Zauber seine Wirkung entfaltet, die selbst aber wieder den natürlichen Prozessen unterworfen ist und sich nicht mit Gegenzaubern aufheben lässt – speziell Heil- und Schadenszauber fallen in diese Kategorie; permanent bedeutet, dass die Zauberwirkung anhält, als solche mit entsprechenden Mitteln zu bemerken und mit entsprechenden Gegenzaubern wieder aufzuheben ist.

Komponenten
Üblicherweise wird jeder Zauber ausgeführt (und wir gehen bei den regeltechnischen Beschreibungen der Zauber davon aus, wenn nichts anderes gesagt wird), indem man die richtige Formel rezitiert und die richtigen Gesten vollführt; Verzicht auf Gesten erschwert einen Zauber um 7 Punkte, Verzicht auf die verbale Komponente um ebenfalls 7 Punkte.

Struktur
Für sehr komplexe Zauber (wie gezielte Verwandlungen von Einzelorganen in lebenden Wesen, Suggestionen eines komplexen Sachverhalts, bewegt multisensorische Illusionen hoher Realitätsdichte), aber auch für extrem einfache Zauber (ungezieltes Verströmen einer bestimmten Essenz in die Umgebung, einfachste Kampfzauber) können Modifikationen eintreten; diese sind Meisterentscheid.
✤ Extrem einfach (–3)
✤ sehr einfach (–2)
✤ einfach (0)
✤ normal (0)
✤ anspruchsvoll (1)
✤ schwer (2)
✤ sehr schwer (3)
✤ extrem schwer (4)
✤ komplex (5)
✤ sehr komplex (6)
✤ extrem komplex (7)



Essenz-Menge

1 bis 7 AsP	+7	(+1 je 1 AsP)
8 bis 21 AsP	+14	(+1 für je 2 AsP über 7)
22 bis 42 AsP	+21	(+1 für je 3 AsP über 21)
43 bis 70 AsP	+28	(+1 für je 4 AsP über 42)
71+ AsP	+35	(+1 für je 5 AsP über 70)

Die vorstehenden Werte sind Richtwerte für die schnelle Berechnung von Zuschlägen. Wenn Sie die Rechnerei nicht scheuen, können sie durchaus auch mit abgestuften Essenzmengen-Zuschlägen spielen (die fertigen Matritzen wurden von uns generell derart ausführlich bestimmt). Ein AsP-Aufwand von 11 würde somit zu einer Erschwernis von 9 Punkten führen, ein AsP-Aufwand von 45 zu einem Zuschlag von 29.

Für einzelne Wirkungen und Effekte sind (ebenfalls als Richtwerte) folgende AsP-Kosten nötig:

- ✤ Schaden je 1 TP — 1AsP
- ✤ Veränderung einer Eigenschaft (auch MR und Kampf-Basiswerte) um 1 je Stunde/3 SR/1 SR/1 KR — 4/3/2/1 AsP
- ✤ Veränderung eines Talentwertes um 1 je Stunde/3 SR/1 SR — 3/2/1 AsP
- ✤ leichte Verwandlung eines Lebenwesens (Verschaffen oder Einschränken von Vor- und Nachteilen) je SR — GP in AsP
- ✤ vollständige Verwandlung (Form oder Substanz) eines Lebenswesens je Stunde/3 SR/1 SR/1 KR — 12/9/6/3 AsP
- ✤ vollständige Verwandlung (Form oder Substanz) eines Gegenstandes je Stunde/3 SR/1 SR/1 KR — 8/4/2/1 AsP
- ✤ Veränderung von Gegenstandseigenschaften (RS, BE, BF, TP) je Punkt und Stunde — 1 AsP
- ✤ leichte/tiefgehende/starke geistige Beeinflussung einer Person je SR — 3/2/1 AsP
- ✤ Rufen eines elementaren Geistes/Genius/Avatars — 16/24/32 AsP
- ✤ Bannen beziehungsweise Vertreiben eines elementaren Geistes/Genius/Avatars — 12/16/20 AsP
- ✤ Aufheben eines anderen Zaubers — AsP des Zaubers

Bei Zaubern mit der Wirkungsdauer *permanent* muss ein Zehntel (echt gerundet) der nötigen AsP als permanente AsP aufgebracht werden, das heißt die Grund-AE des Zauberers mindern sich um eben diese permanenten AsP. Auf diese Weise verlorene permanente AsP können für 50 AP zurückgekauft werden.

✤ ist erschwert um den eventuellen **Widerstand** des Ziels (üblicherweise die MR eines Opfers)
✤ ist erschwert entsprechend der herabgerufenen **Essenzmenge** (siehe Tabelle Essenzmenge)
✤ ist erleichtert um den **ZfW**, den der Magier in der entsprechenden Instruktion besitzt, und um die Hälfte des ZfW, den er in der zugehörigen Quelle aufweist.

Die Optimatischen Instruktionen

Im nachfolgenden erläutern wir die möglichen Befehle für einzelne Zauberwirkungen. Etliche Instruktionen sind von ihrer Struktur her für elementare, stellare (und zuweilen auch daimonische) Quellen identisch. Ein **E** hinter der jeweiligen Instruktion steht für 'elementare Quelle' (beziehungsweise „führe den besagten Befehl mit Hilfe der Quelle aus"), ein **S** steht für die entsprechende Verwendung mit stellaren Quellen.

Banne (ES): **Das Zielobjekt kann Schaden aus der entsprechenden elementaren Quelle ignorieren beziehungsweise momentane Einwirkungen des Mediums fallen von ihm ab, was sowohl als Schutzzauber wie auch als antimagische Aufhebung eines anderen Effekts verwendet werden kann.**
Die extrem komplizierte stellare Instruktion führt dazu, dass Wesen, die die gebannte Kraft (beziehungsweise deren Ausprägung) in sich tragen, eine vom Magier bestimmte Zone nicht betreten können – Banne Kampfeslust wäre eine typische Instruktion, um Verhandlungsorte zu verzaubern.

Beseele (ES): Die elementare Instruktion erhöht den elementaren Anteil des Mediums im Zielobjekt, ohne dessen innere Struktur zu verändern: Luft macht leichter oder durchsichtig, Erz macht schwerer oder fest oder unbeweglich, Feuer macht heißer oder leuchtend, Eis macht kälter, Wasser macht beweglicher, Kraft beseelt ein Objekt mit Pseudogeist (Golems) oder ist der Erschaffung von Artefakten dienlich.

Die stellare Instruktion ruft für einen festgelegten Zeitraum bestimmte Geisteszustände hervor (Beseele mit Harmonie).

Bewege (mittels) (E): Mit dieser elementaren Instruktion versetzt man meist ein Element selbst in Bewegung, um mit diesem oder durch das Element zu reisen; vor eventuell elementaren Schäden ist man dabei geschützt.

Binde (E): Um ein beschworenes Elementarwesen länger 'in Form zu halten', ist die Instruktion 'Binde' nötig, die das gerufene Wesen für einen Mond fixiert, was einen AsP-Aufwand von 2W6 für Geister, 4W6 für Genien beziehungsweise 6W6 für Avatare AsP erfordert; für die doppelte Schwierigkeit und verdoppelten AsP-Einsatz erfolgt die Bindung sogar für ein Jahr und einen Tag.

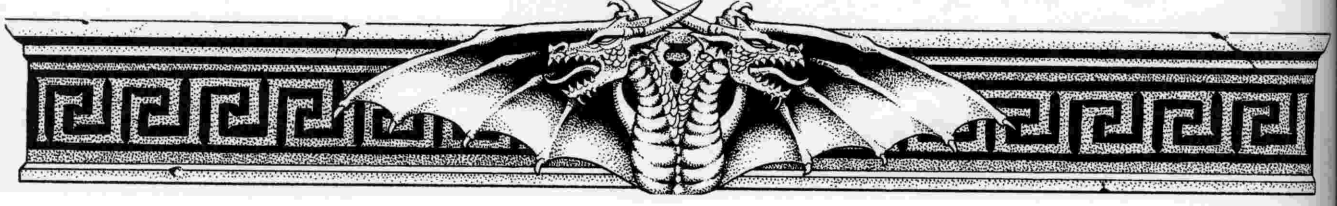
Erschaffe (E): Eine passende elementare Substanz (deren Menge abhängig ist von der aufgewendeten AE) wird aus dem Nichts erschaffen (Erschaffe Flammenteppich, Erschaffe Humuswand); dies gilt als eine der sehr komplizierten Instruktionen. Keine der so geschaffenen Substanzen hält länger als bis zum nächsten Sonnenaufgang (die meisten wesentlich kürzer; ebenfalls abhängig von der aufgewendeten AE); ein Binde-Prozess ist nicht bekannt.

Finde (ES): Diese elementare Instruktion dem Aufspüren unspezifizierter Mengen einer vorhandenen elementaren Substanz oder eines bestimmten Musters: Finde Wasser in der Wüste, Finde eine bestimmte Person, Finde Gold in taubem Gestein.
Die stellare Form dient dem Aufspüren eines bestimmten geistigen Musters wie zum Beispiel dem Aufspüren besonderer Aggressivität (Finde Kampfeslust) oder gar der Entdeckung einer besonders prägnanten Geisteshaltung in einer Gruppe von Wesen, um zum Beispiel eine 'Eignungsprüfung' durchzuführen (Finde Schaffenskraft).

Fixiere (E): Mit dieser elementaren Instruktion wird ein Gegenstand oder auch eine Person an dem Ort, an dem sich das Ziel des Zaubers befindet, fixiert, das heißt, er oder es lässt sich nicht oder nur schwer fortbewegen.

Forme (E): Eine bereits vorhandene Ansammlung eines Elements wird in ihrer äußeren Form geändert, ohne dass sich die innere Struktur ändert; auf diese Art lassen sich Kunstwerke aus Erz, Eis oder Fleisch formen, während es bei Luft, Feuer und Wasser zwar durchaus möglich, aber wenig Sinn gebend ist, da die neuen Formen sich sofort wieder auflösen.

Heile (mittels) (E): **Diese elementare Instruktion hebt Schaden an einem Objekt auf. Handelt es sich beim Zielobjekt nicht um ein Lebewesen, so nennt man die Instruktionen 'Stelle wieder her'; es handelt sich dabei aber prinzipiell um einen einzigen Befehl.**



Verwandtschaften Elementarer Effekte mit der angerufenen Domäne (Zuschläge auf die Kontrollprobe)

	Feuer	Wasser	Erz	Luft	Humus	Eis	Kraft
Rufe (Elementar)	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+NA
Binde (Elementar)	+7	+6	+4	+8	+6	+5	+NA
Verstreue (Elementar)	+6	+6	+6	+6	+6	+6	+NA
Erschaffe (elem. Substanz)	+6	+9	+15	+3	+9	+12	+24
Kontrolliere (elem. Substanz/Kraft)	+5	+4	+9	+3	+7	+7	+15
Transformiere (elem. Subs. zu anderer elemen. Sub.)	+12	+12	+12	+12	+12	+12	+24
Forme (elem. Substanz)	+8	+7	+6	+9	+5	+4	+15
Veredle (elem. Substanz)	+10	+6	+12	+4	+10	+8	+18
Mindere (elem. Substanz)	+10	+7	+8	+6	+9	+8	+15
Schade (mittels elem. Kraft)	+3	+6	+5	+8	+7	+4	+12
Stelle wieder her (mittels eK)	+18	+12	+10	+16	+12	+16	+27
Heile (mittels elem. Kraft)	+12	+8	+10	+14	+6	+16	+18
Finde (elem. Substanz)	+12	+8	+4	+10	+8	+6	+18
Verhülle (elem. Substanz)	+12	+6	+10	+4	+8	+14	+21
Untersuche (elem. Substanz)	+12	+8	+6	+10	+8	+10	+18
Konzentriere (elem. Substanz)	+6	+4	+12	+8	+6	+10	+18
Verdünne (elem. Substanz)	+6	+4	+12	+8	+6	+10	+18
Banne (elem. Substanz)	+16	+6	+12	+14	+8	+10	+24
Kommuniziere (mittels elem. Kraft)	+16	+8	+12	+6	+10	+14	+18
Bewege (mittels elem. Kraft)	+12	+8	+16	+6	+10	+12	+24
Fixiere (mittels elem. Kraft)	+14	+12	+6	+16	+8	+8	+24
Beseele (mit elem. Kraft)	+6	+6	+8	+5	+6	+7	+16
Treibe (elem. Kraft) aus	+6	+6	+8	+4	+6	+6	+16

Verwandtschaften Stellarer Effekte mit der angerufenen Domäne (Zuschläge auf die Kontrollprobe)

	Balbu	Ashab	Belcar	Bel-Sh	Balath	Xetob	Undha	Baalia	B-Urg	Belyab
Manipuliere (die stellare Kraft)	+6	+6	+7	+5	+6	+8	+5	+7	+12	+9
Finde (die stellare Kraft)	+4	+3	+5	+4	+5	+8	+5	+6	+6	+6
Verhülle (die stellare Kraft)	+5	+7	+6	+6	+6	+8	+5	+6	+9	+9
Untersuche (die stellare Kraft)	+4	+6	+6	+8	+6	+9	+5	+7	+12	+9
Verstärke (die stellare Kraft)	+3	+5	+6	+4	+5	+6	+5	+5	+3	+8
Schwäche (die stellare Kraft)	+3	+3	+2	+2	+4	+5	+3	+3	+9	+4
Banne (die stellare Kraft)	+21	+21	+18	+15	+15	+21	+18	+18	+24	+15
Kommuniziere (mittels der sK)	+5	+6	+8	+9	+7	+9	+7	+8	+12	+9
Beseele (mit der sK)	+4	+6	+7	+5	+6	+7	+6	+6	+4	+9
Unterdrücke (die stellare Kraft)	+7	+7	+5	+5	+8	+9	+7	+6	+12	+7
Treibe (die stellare Kraft) aus	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3

Kommuniziere (mittels) (ES): Mit der elementaren Instruktion ist es möglich, durch große Mengen eines Elements und über große Entfernungen Gedanken, Bilder oder Geräusche zu übertragen, wobei die Schwierigkeit natürlich mit der Entfernung steigt, und Geräusche natürlich einfacher zu übertragen sind als Gedanken.
Diese stellare Instruktion erlaubt begrenzte Formen von 'Stimmungsübertragung' (einer im 'Sender' bereits vorhanden Stimmung) und 'emotionale Flächeneffekte' wie die gleichzeitige Kampfeslust einer Kirene oder die Beruhigung eines angsterfüllten Patienten über größere Entfernung hinweg. Was hiermit nicht funktioniert, ist die Übertragung konkreter Gedanken oder komplexer Denkstrukturen.

Kontrolliere (E) / Manipuliere (S): Eine bereits vorhandene Ansammlung eines Elements wird mit dieser Instruktion zu Aktionen veranlasst, die im Rahmen seiner Möglichkeiten liegen. Darunter fallen Wellenbewegungen, um ein Schiff anzutreiben (Kontrolliere Wasser), das Überspringen einer Flamme auf eine benachbarte brennbare Substanz oder das Konzentrieren eines Feuers auf ein ganz bestimmtes Objekt (Kontrolliere Feuer), die Bewegung von Luft in Wind- oder gar Sturmböen (Kontrolliere Luft), das Erblühen lassen von Pflanzen außerhalb der Zeit (Kontrolliere Humus).
Mittels der zwar anders benannten aber identischen stellaren Instruktion können im Zielwesen vorhandene stellare Dispositionen (bestimmte Eigenschaften, Geisteshaltungen, Fähigkeiten und Motivationen) so verändert werden, dass ein vom Magier gewünschter Effekt entsteht, der meist die Form einer Beherrschungszauberei annimmt: Manipuliere Undhabal, um beim Ziel Schwermut und Lebensunlust aufkommen zu lassen (was gleichzeitig MU und CH senkt) oder Manipuliere Ashabel, um einem Opfer einen bestimmten Befehl zu geben.

Konzentriere (E): Diese Instruktion sammelt dünn verteilte elementare Substanz in einem Medium und konzentriert sie an einem Fleck, zum Beispiel 'Sammle Morgentau in einem Becher', 'Sedimentiere Schmutz im Wasser', 'Konzentriere fremder Leute Astralenergie in mir', 'Konzentriere alle Metallgegenstände an einem Fleck' et cetera.

Mindere (E) / Schwäche (S): Eine vorhandene elementare Ansammlung wird in Richtung der geringsten Ausformung des Mediums transformiert: Gold zu Staub, Atemluft zu miasmatischem Dunst und so weiter. Die Minderung muss in der Regel dauerhaft, also mit Wirkungsdauer 'permanent' erfolgen. Die stellare Instruktion bewirkt, dass sich bestimmte, bereits im Zielwesen vorhandene Emotionen und Geisteszustände abschwächen (Schwäche Wahnsinn), was in den meisten Fällen mit einer leichten Veränderung der zugehörigen Eigenschafts- und Talentwerte einhergeht.

Rufe (E): Die Instruktion 'Rufe' beschwört eine separat handelnde elementare Wesenheit, also einen der nachstehend genannten Elementare: *Geist* (16 AsP), *Genius* (32 AsP) oder *Avatar* (40 AsP). Dieses Wesen ist in der Lage, dem Beschwörer einen Wunsch zu erfüllen, und kann dafür maximal einen Tag in seiner gerufenen Existenz verbleiben. Der Verweilzeitraum eines Elementarwesens kann mit der Instruktion 'Binde' verlängert werden (was einen separaten Zauber erfordert).

Schade (mittels) (E): Diese Instruktion fügt einem Objekt Schaden durch massive elementare Einwirkung zu.

Transformiere (E): Verwandelt das Zielobjekt (bestehend aus Element A) in ein genauso geformtes

Objekt bestehend aus Element B. Ob dieses Objekt in der neuen Substanz Bestand hat, hängt von den natürlichen Eigenschaften von Element B ab.

Treibe aus (ES): Die elementare Austreibung erlaubt das Gegenteil einer Beseelung und erfolgt im Regelfalle permanent. Die stellare Form vertreibt in das Zielwesen hineingerufene Stellarkräfte.

Unterdrücke (S): Diese stellare Instruktion vermindert zeitweilig von Natur aus im Ziel vorhandene stellare Zustände wie Ängste, Jähzorn oder Kampfeslust.

Untersuche (ES): Die innere Struktur des elementaren Mediums wird analysiert, sei es, um Krankheiten zu finden oder eine eventuelle chimärische Abstammung eines Wesens zu bestimmen (Untersuche Humus), Materialfehler in einer Klinge aufzudecken (Untersuche Erz) oder magische Muster zu analysieren (Untersuche Kraft).
Mit der stellaren Form dieser Instruktion können Geisteshaltungen und Grundstimmungen des Zielwesens untersucht werden, wobei es keine Kombination gibt, die die Gesamtheit des Geistes untersucht: Mit Untersuche Kampfeslust kann erforscht werden, ob ein Lebewesen dem Untersuchenden feindlich gesonnen ist und weshalb, nicht jedoch, wie es mit seinem grundsätzlichen Verhältnis zur Harmonie bestellt ist.

Verdünne (E): Diese Instruktion bewirkt das Gegenteil der Instruktion 'Konzentriere'; sie treibt Ansammlungen des Elementes auseinander.

Veredle (E) / Verstärke (S): Eine vorhandene elementare Ansammlung wird in Richtung der edelsten Ausformung des Mediums transformiert: Staub zu Gold, Giftgas zu Atemluft; Wasser zu Wein, aber auch belanglose Flechten zu essbarem Gemüse. Diese Veredelung muss in der Regel dauerhaft, also mit Wirkungsdauer 'permanent' erfolgen.
Die stellare Instruktion bewirkt, dass sich bestimmte, bereits im Zielwesen vorhandene Emotionen und Geisteszustände steigern (Verstärke Schaffenskraft), was in den meisten Fällen mit einer leichten Veränderung der zugehörigen Eigenschafts- und Talentwerte einhergeht.

Verhülle (ES): Mit der elementaren Instruktion kann das entsprechende Element gegen Entdeckung geschützt werden, was mitunter in seinen Auswirkungen einem Illusionszauber entsprechen kann. *Verhülle Humus* könnte gleichermaßen ein Zauber sein, der das Ziel für Suchende uninteressant macht wie auch einer, der das Aussehen einer Person ändert.
Mit der stellaren Verhülle-Instruktion dagegen könnten die feindlichen Absichten eines Meuchlers oder die Zauberfertigkeiten eines Optimaten getarnt sein.

Verstreue (E): 'Verstreue' lässt ein Elementarwesen wieder in seine Bestandteile zerfallen, wobei die Instruktion für gebundene Wesen um 6 Punkte erschwert ist; der Essenz-Einsatz ist der gleiche wie bei der Beschwörung des Wesens.

Matrizen

Matrizen sind gewissermaßen eine formalisierte Variante der Spontanzauberei, die in erster Linie auf zum Teil Jahrhunderte langen Forschungen der einzelnen Optimatenhäuser beruht. Aufgrund des formalisierten Zauberablaufes ist das Bewirken von Zaubern mittels Matrizen um einiges einfacher als die spontane Herbeiführung magischer Effekte. **Regeltechnisch unterscheidet sich der Zaubervorgang dadurch von der Spontanzauberei, dass die Anrufungs- und Kontrollprobe neben dem Verhältnis zur Quelle nur noch um den jeweils durch die einzelne Matrix vorgegebenen Zuschlag erschwert wird** (der unter den Zuschlägen für Spontanzauberei liegt). Im Gegensatz zur Spontanzauberei lässt sich mit einer Matrix jedoch nur der in ihrem Formalismus hinterlegte Effekt bewirken; Modifikationen der Zauberwirkung sind nicht möglich.
Der Wert in Klammern hinter dem Namen der Matrix gibt die Lernschwierigkeit an, aus der sich dann die AP-Kosten nach Spalte A der SKT ergeben (vergleiche S. 216).

Allgemein bekannte Matrizen

Die nachfolgend aufgeführten Matrizen sind imperiumsweit so sehr verbreitet, dass sie in nahezu allen Häusern bekannt und damit allen in diesem Band vorgestellten Magiern von Spielbeginn an zugänglich sind.

Ashabels Autorität (6)

Wirkung: Stimme und Auftreten des Zauberers haben mehr Gewicht; das Opfer kann sich 'Wünschen' und 'Empfehlungen' des Zauberers nur durch eine MR-Probe entziehen (steht dem Opfer bei jedem Befehl zu). Befehle, die das Opfer zu amoralischen oder lebensgefährlichen Handlungen treiben, brechen den Zauber.
Quelle / Instruktion: Ashabel / Schwäche
Anrufungsprobe: +7
Kontrollprobe: +5 +MR des Opfers
Kosten: 12 AsP
Reichweite: 7 Schritt
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: 6 Aktionen (3 KR)
Wirkungsdauer: 1 SR

Balburris Segen (5)

Wirkung: Mit dieser Anrufung des Stellaren der Harmonie kann eine Einzelperson so sehr mit Glücksgefühlen angefüllt werden, dass sie alles um sich herum vergisst (MU, KL und IN sinken um je 3 Punkte), vor allem aber von jeglichen aggressiven Handlungen ablässt, so lange sie nicht selbst angegriffen wird.
Quelle / Instruktion: Balburri / Beseele
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +3 +MR des Opfers
Kosten: 6 AsP
Reichweite: 7 Schritt
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: 6 Aktionen (3 KR)
Wirkungsdauer: 1 SR

Bel-Shugas Fesseln (4)

Wirkung: Der Zauber macht den Anwender ruhig und gelassen (Selbstbeherrschung +5) und lässt ihn für außenstehende Beobachter erhaben erscheinen (CH+1).
Quelle / Instruktion: Bel-Shuga / Unterdrücke
Anrufungsprobe: +4
Kontrollprobe: +3
Kosten: 5 AsP
Reichweite: selbst
Zielobjekt: selbst
Zauberdauer: 10 Aktionen (5 KR)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Heilendes Herz des Humus (7)

Wirkung: Einem Verletzten oder Erkrankten werden durch Handauflegen maximal 21 Punkte Lebensenergie zurückgegeben; zudem schließt sich eine Wunde.
Quelle / Instruktion: Humus / Heile
Anrufungsprobe: +7
Kontrollprobe: +6
Kosten: 16 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: 1 Stunde
Wirkungsdauer: augenblicklich

Helfende Hand des Humus (6)

Wirkung: Einem Verletzten werden durch Handauflegen bis zu 7 Punkte verlorene Lebensenergie zurückgegeben, ganz gleich, woher der Verlust rührt. Der Zauber verbessert nur die Lebenskraft des Patienten, eventuell vorhandene offene Wunden werden nicht geschlossen und müssen konventionell gesäubert und versorgt werden.
Quelle / Instruktion: Humus / Heile
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +4
Kosten: 7 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: 3 SR
Wirkungsdauer: augenblicklich

Öffnende Hand (9)

Wirkung: Einfach gebaute metallene Schlösser und unkomplizierte Mechanismen können mittels dieses Zaubers bewegt, geöffnet oder geschlossen werden. Die Bewegung endet, wenn das Ziel einen stabilen Zustand erreicht hat, das heißt es kann ein Schloss geöffnet, aber nicht im gleichen Zauberdurchgang wieder verschlossen werden – dazu müsste der Zauber erneut gewirkt werden.
Quelle / Instruktion: Erz / Bewege
Anrufungsprobe: +6
Kontrollprobe: +5 (+Schwierigkeit der Mechanik)
Kosten: 5 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelobjekt
Zauberdauer: 2 Aktionen (1 KR)
Wirkungsdauer: augenblicklich; das bezauberte Objekt bleibt im erreichten Zustand

Silberner Schutz (5)

Wirkung: Die Haut des Zauberers überzieht sich mit silber-metallischem Glanz und erhält einen Rüstungsschutz von 2.
Quelle / Instruktion: Erz / Beseele
Anrufungsprobe: +4
Kontrollprobe: +4
Kosten: 5 AsP
Reichweite: selbst
Zielobjekt: selbst
Zauberdauer:6 Aktionen (3 KR)
Wirkungsdauer: 1 SR

Zähigkeit des Myrmidonen (4)
Wirkung: Der mit diesem Zauber Gesegnete fühlt neue Kräfte durch seinen Körper strömen und ist in der Lage, länger zu laufen oder zu schwimmen, Wunden zu widerstehen – seine KO steigt um 2 Punkte.
Quelle / Instruktion: Humus / Konzentriere
Anrufungsprobe: +4
Kontrollprobe: +3
Kosten: 5 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: 3 SR
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Matrizen des Hauses Alantinos

Die Matrizen dieses Abschnittes stehen lediglich den Magiern des Hauses Alantinos zur Verfügung.

Balburris Überzeugung (4)
Wirkung: Der Verzauberte wirkt so überzeugend, vor allem solche Zufriedenheit ausstrahlend, dass Proben auf entsprechende Gesellschaftliche Talente (zum Beispiel *Betören*, *Überreden*, *Überzeugen*), die eine Förderung der Harmonie zum Ziel haben, um 5 Punkte erleichtert sind.
Quelle / Instruktion: Balburri / Beseele
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +4
Kosten: 7AsP
Reichweite: selbst
Zielobjekt: selbst
Zauberdauer: 1 SR
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Das Goldene Ohr (6)
Wirkung: Dem Zauberer gelingt es, einen bestimmten Laut ausfindig zu machen, sich darauf zu konzentrieren und ihn, ungehindert von Nebengeräuschen, zu verfolgen. Dies können die Schritte eines Wildes im Wald sein, eher aber die gezielte Verfolgung eines Gesprächs im Stimmenwirrwarr eines Hofballs.
Quelle / Instruktion: Luft / Kommuniziere
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +4
Kosten: 6 AsP
Reichweite: 20 Schritt Radius (beim ersten Hören des Geräuschs), anschließend kann sich das Geräusch, beziehungsweise seine Quelle bis zu 40 Schritt Radius entfernen.
Zielobjekt: Einzelperson / Geräuschquelle
Zauberdauer: 6 Aktionen (3 KR)
Wirkungsdauer: 1 Minute

Die dritte Hand (6)
Wirkung: Zwei Schreibfedern werden durch ein elementares Band verbunden, und während die eine aus eigener Kraft einen Text oder auch eine Zeichnung abtastet, überträgt die andere Feder exakt dieselbe Bewegung auf ein anderes, maximal 1 Schritt weit entferntes Pergament. Dieser Zauber gilt als Geheimnis der Alantinos, denn in einem Land, wo es weder Druckwerke noch anderen Kopiermöglichkeiten gibt, kommt diesem Wissen ungeheure Bedeutung zu. Die Kopie magischer Schriften ist nur bedingt möglich. Die Übertragung von arkanen Thesen und Matrices mittels dieses Zaubers gilt als unsicher und wird stattdessen nach wie vor von Hand vorgenommen. Zur Neu- und Umgestaltung von Dokumenten und Urkunden hingegen ist er überaus beliebt. Die Übertragungsgeschwindigkeit beträgt etwa 10 Seiten im Folio-Format (20 auf 24 Finger) pro Stunde.
Quelle / Instruktion: Luft / Bewege
Anrufungsprobe: +6
Kontrollprobe: +5
Kosten: 12 AsP
Reichweite: Berührung; danach dürfen die Federn bis zu 1 Schritt voneinander entfernt werden
Zielobjekt: Zwei Schreibfedern (oder ähnlich schwere Objekte)
Zauberdauer: 1 SR
Wirkungsdauer: maximal 1 Stunde

Fluchtweg durch Stein/Erde (8/7)
Wirkung: Diese Matrix erzeugt einen Gang von bis zu 50 Schritt Länge, in welchem das Element derart durchlässig ist, dass man hindurch schlüpfen kann; es erscheint durchlässig wie ein Nebel. Der Gang formt sich in kreisrundem Durchmesser von zwei Schritt. Die Richtung der Mittelachse bestimmt sich als Verlängerung des Armes des Magiers, der beim Wirken der Matrix in die gewünschte Richtung zeigen muss.
Es handelt sich dabei um zwei sehr ähnliche Matrizen, die jeweils separat gelernt werden müssen.
Quelle / Instruktion: Erz beziehungsweise Humus / Verdünne
Anrufungsprobe: +8/+8
Kontrollprobe: +8/+6
Kosten: 17 AsP
Reichweite: bis 7 Schritt
Zielobjekt: Röhre von 50 Schritt Länge
Wirkungsdauer: 1 SR

Mehr Schein als Sein (5)
Wirkung: Dieser Zauber verleiht dem Zauberer die Ausstrahlung einer anderen Person. Es wird kein bestimmtes Individuum imitiert, sondern vielmehr ein ganzer Typus. So kann der Eindruck eines feurigen Liebhabers vermittelt werden, eine autoritäre, rechtschaffene Aura oder die stolze, kriegerische Ausstrahlung eines Myrmidonen. Es verändern sich weder Kleidung und äußeres Erscheinungsbild, noch das Benehmen des Verzauberten oder der Charisma-Wert, aber dennoch sind alle Proben auf CH und Gesellschaftstalente, die das Bild der Aura unterstützen, um 5 Punkte erleichtert, während Proben, die das Gegenteil der Aura beweisen sollen, um 5 Punkte erschwert sind.
Quelle / Instruktion: Ashabel / Beseele
Anrufungsprobe: +6
Kontrollprobe: +6
Kosten: 15 AsP
Reichweite: selbst
Zielobjekt: selbst
Zauberdauer: 1 Stunde
Wirkungsdauer: 6 Stunden

Orthamons Maske (7)
Wirkung: Die Gesichtszüge des Bezauberten erscheinen verschwommen und konturlos. Wer kein besonders auffälliges Merkmal – eine wirklich große Narbe, einen buschigen Vollbart – im Gesicht trägt, kann nicht wiedererkannt werden.
Quelle / Instruktion: Humus / Verhülle
Anrufungsprobe: +7
Kontrollprobe: +6
Kosten: 12 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: 10 Aktionen (5 KR)
Wirkungsdauer: 6 Stunden

Matritzen des Hauses Icemna

Die nachfolgenden Matrizen sind lediglich im Haus Icemna und selbst dort größtenteils nur bei den Zauberpriesterinnen der Satu bekannt.

Auge des Anatomen (7)
Wirkung: Der Zauberer ist in der Lage, krankhafte Veränderungen (Vergiftung, Krankheit, teilweise auch körperliche Zauberwirkungen) an einem Patienten zu erkennen und zu benennen.
Quelle / Instruktion: Humus / Untersuche
Anrufungsprobe: +7
Kontrollprobe: +6
Kosten: 11 ASP
Reichweite: 1 Schritt
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: 1 Stunde
Wirkungsdauer: augenblicklich

Balburris Schlaf (5)
Wirkung: Ein Verletzter wird so sehr mit Glücksgefühlen gefüllt, dass er keine Schmerzen mehr wahrnimmt (und den Rest der Umgebung ebenso wenig). In einer sechsstündigen Trance regeneriert er 2W+4 anstatt 1W Lebenspunkte; Regenerations-Boni kommen nicht zusätzlich zur Anwendung.
Quelle / Instruktion: Balburri / Beseele
Anrufungsprobe: +6
Kontrollprobe: +5 +halbe MR des Patienten
Kosten: 11 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: 2 SR
Wirkungsdauer: 6 Stunden

Belyabels Blick (5)
Wirkung: Der Zauberer sieht um alle verzauberten Objekte und magisch aktiven Wesen (nicht jedoch um 'rohe' Kraft) einen leichten rötlichen Schimmer; je stärker die Kraft, desto heller das Leuchten.
Quelle / Instruktion: Belyabel / Finde
Anrufungsprobe: +5
Kontrollprobe: +4, erleichtert bei großen astralen Konzentrationen, zusätzlich erschwert bei nur geringen Spuren von AE
Kosten: 7 AsP
Reichweite: selbst, 7 Schritt
Zielobjekt: selbst, mehrere Objekte
Zauberdauer: 1 SR
Wirkungsdauer: 1 Minute

Blick der Schöpferin (7)
Wirkung: Die Priesterin erkennt, über welche Eigenschaften und körperlichen Talente der vor ihr stehende Mensch verfügt und wie groß die Wahrscheinlichkeit ist, dass diese an Kinder weitergegeben werden. War dieser Zauber ursprünglich dazu gedacht, passende Paare zu finden, hat er aber oft genug seinen Nutzen bewiesen, die Stärke eines Gegners einzuschätzen.
Quelle / Instruktion: Humus / Untersuche
Anrufungsprobe: +7
Kontrollprobe: +6
Kosten: 12 AsP
Reichweite: 1 Schritt
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: 1 SR
Wirkungsdauer: augenblicklich

Lev'thas Verlangen (7)

Wirkung: Der Zauber löst bei allen im Wirkungsbereich Anwesenden Begierde nach fleischlichen Genüssen aus. Während der Zauber wirkt, sind die Empfänger so sehr mit sich selbst und einander beschäftigt, dass an anderes nicht gedacht werden kann. Ein Angriff beendet den Zauber sofort. Während fromme Zauberpriesterinen diese Matrix nur verwenden, um von ihnen zusammengeführten Paaren behilflich zu sein, haben reisende Priesterinnen ihren Nutzen als unblutigen 'Fluchtzauber' entdeckt. Die Le'var nutzen den Zauber eher zur Unterstützung der profaneren Rituale ihres Gottes.
Quelle / Instruktion: Baalian/Beseele
Kosten: 11 AsP
Reichweite: 7 Schritt
Zielobjekt: Zone von 5 Schritt Radius
Zauberdauer: 3 KR
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Wellen des Fleisches (7)

Wirkung: Das lebende Opfer dieses Spruches wird von unwillkürlichen Muskelzuckungen geschüttelt, so dass es keine koordinierten Aktionen ausführen kann. Gegenstände, die es in der Hand hält, werden fallengelassen, und es ist eine GE-Probe (erschwert um den *Kontrolliere*-ZfW der Zauberin) nötig, um überhaupt auf den Beinen zu bleiben.
Quelle / Instruktion: Humus / Kontrolliere
Anrufungsprobe: +8
Kontrollprobe: +6 +MR des Opfers
Kosten: 13 AsP
Reichweite: 7 Schritt
Zielobjekt: Einzelperson
Zauberdauer: 2 Aktionen (1 KR)
Wirkungsdauer: 6 Aktionen (3 KR)

Matrizen des Hauses Kouramnion

Als kämpfersisches Haus befasst sich auch die Magie der Kouramnion oftmals mit der kampfunterstützenden Zauberei. Die nachfolgenden Zauber stehen daher auch nur Mitgliedern dieses Hauses zur Verfügung.

Hagel eherner Dornen (13)

Wirkung: Aus der ausgestreckten Hand des Zauberers fliegt eine Wolke scharfkantiger Erz-Splitter auf den oder die Gegner zu, um dort 5W6+15 Trefferpunkte anzurichten. Der Magier kann entscheiden, ob alle Trefferpunkte gegen einen Gegner gerichtet sind oder aber sich der Schaden würfelweise (je 1W+3) auf mehrere, maximal drei Schritt auseinander stehende Gegner verteilt. Wer mehr als 10 TP durch die Wirkung dieses Zaubers hinnehmen muss, verliert einen Punkt seines RS und muss eine KK-Probe ablegen, die um so viele Punkte erschwert ist wie die TP über 10 liegen, um auf den Beinen zu bleiben.
Quelle / Instruktion: Erz / Erschaffe
Anrufungsprobe: +14
Kontrollprobe: +11
Kosten: 35 AsP
Reichweite: maximal 49 Schritt
Zielobjekt: eine oder mehrere Personen; kann auch auf Objekte (wie zum Beispiel Burgtore) gezielt werden
Zauberdauer: 6 Aktionen (3 KR)
Wirkungsdauer: augenblicklich

Herz des Hektagu (8)

Wirkung: Der Verzauberte strahlt eine solche Autorität, Gelassenheit und Kompetenz aus, dass alle seine Kampfgefährten (maximal so viele wie der Wert des Magiers in 'Kommuniziere' beträgt, maximal 7 Schritt Entfernung) einen um 3 Punkte erhöhten INI-Wert aufweisen und als Gruppe quasi einen *Kriegskunst*-Wert in Höhe des Kommuniziere-Werts des Zauberers besitzen, so dass sie im Kampf leichter richtige Entscheidungen treffen können.
Quelle / Instruktion: Ashabel / Kommuniziere
Anrufungsprobe: +9
Kontrollprobe: +8
Kosten: 24 AsP
Reichweite: Berührung / bis 7 Schritt
Zielobjekt: Einzelperson / maximal so viele Personen, wie der Wert des Magiers in 'Kommuniziere'
Zauberdauer: 10 Aktionen (5 KR)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kentemna zu Pflugschar (5)

Wirkung: Diese Matrix erlaubt es dem Optimaten, das Metall der Kentema kurzfristig in die Form eines einfachen Werkzeugs zu zwingen.
Quelle / Instruktion: Erz / Forme
Anrufungsprobe: +6
Kontrollprobe: +5
Kosten: 11 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelobjekt
Zauberdauer: 2 SR
Wirkungsdauer: 1 Std.

Schimmernder Schild (7)

Wirkung: Dieser Zauber erfüllt die Luft in einem kleinen Bereich mit der Härte des Erzes. Am Schildarm des Ziels entsteht ein durchscheinender Schild von etwa vier Spann Durchmesser, der, obwohl er nichts wiegt, die Festigkeit eines guten Kampfschildes allemal übertrifft (WM –1/+3; kein BF).
Quelle / Instruktion: Erz / Beseele
Anrufungsprobe: +7
Kontrollprobe: +6
Kosten: 13 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelobjekt
Zauberdauer: 4 Aktionen (2 KR)
Wirkungsdauer: 1 SR



Seele von Eiche und Stahl (7)

Wirkung: Durch diesen Zauber wird ein Objekt von maximal zehn Stein Gewicht für eine None besonders resistent gegen schädliche mechanische Einwirkungen: Eine Waffe oder ein Schild werden in ihrem Bruchfaktor um 7 Punkte gesenkt, eine Rüstung erleidet keinen Schaden durch Feuer- oder ähnliche elementare Zaubereffekte, Stiele von Hacken splittern nicht, Feilen werden nicht stumpf und so weiter. Das Objekt darf aus organischen Materialien (Holz, Leder), aus Metall oder Stein bestehen.
Quelle / Instruktion: Erz / Beseele
Anrufungsprobe: +9
Kontrollprobe: +8
Kosten: 27 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Einzelobjekt
Zauberdauer: 1 Stunde
Wirkungsdauer: eine None

Selomedes' Dornenbann (6)

Wirkung: Vor dem Zauberer biegen sich Dornen und Unterholz zur Seite, um ihm einen möglichst ungehinderten Weg zu bereiten. Hinter dem Rücken des Zauberers schließt sich das Gestrüpp wieder.
Quelle / Instruktion: Humus / Kontrolliere
Anrufungsprobe: +7
Kontrollprobe: +7
Kosten: 17 AsP
Reichweite: ein Schritt Radius
Zielobjekt: selbst
Zauberdauer: 3 SR
Wirkungsdauer: ein Tag

Matrizen des Hauses Tharamnos

Das Haus Tharamnos pflegt auch mit den nur für seine Mitglieder verfügbaren Matrizen ein besonderes Verhältnis zur Magie in ihrer Reinform, der elementaren Kraft.

Balathadis' Berührung (6)

Wirkung: Der Zauber erlaubt es dem Magier, ein räumliches Abbild oder ein Schriftstück permanent im Gedächtnis zu speichern.
Quelle / Instruktion: Balathadis / Verstärke
Anrufungsprobe: +8
Kontrollprobe: +7
Kosten: 25 AsP
Reichweite: selbst, das Objekt muss berührt werden
Zielobjekt: selbst, man kann sich nur ein Objekt merken
Zauberdauer: 2 SR
Wirkungsdauer: 1 SR (während dieser Zeit darf der Zauberer nicht gestört werden, weil er sich gerade das Bild einprägt)

Hand des Geistes (12)

Wirkung: Der Magier streckt die Hand nach dem Gegenstand aus, der sich daraufhin mit einem Ruck

in seine Hand bewegt.
Quelle / Instruktion: Kraft / Bewege
Anrufungsprobe: +8
Kontrollprobe: +8
Kosten: 7 AsP
Reichweite: 7 Schritt
Zielobjekt: ein Objekt von bis zu 5 Stein Gewicht
Zauberdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: augenblicklich

Mit Zauberkraft erfüllen (9)
Wirkung: Mit Hilfe dieser Matrize können Zauber an ein Objekt gebunden werden, um sie von dort auszulösen. Dazu muss der Zauber (Spontanzauber oder Matrix) in der Stunde nach dem Wirken von *Mit Zauberkraft erfüllen* auf den Gegenstand gesprochen werden.
Quelle / Instruktion: Kraft / Veredle
Anrufungsprobe: +7
Kontrollprobe: +8
Kosten: 16 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Gegenstand
Zauberdauer: 1 Stunde
Wirkungsdauer: ein Oktal

Pfad der Sterne (14)
Wirkung: Der Optimat verschwindet nach kurzer Konzentration in einem Regen von bläulich-silbrig funkelnden Sternchen und kann sich an einen Ort teleportieren, der ihm bekannt ist.
Quelle / Instruktion: Kraft / Bewege
Anrufungsprobe: +11
Kontrollprobe: +11
Kosten: 20 AsP
Reichweite: bis zu 1 Millia
Zielobjekt: selbst
Zauberdauer: 20 Aktionen (10 KR)
Wirkungsdauer: augenblicklich

Unsichtbare Kraft (9)
Wirkung: Mit Hilfe dieser Matrize kann das Vorhandensein einer magischen Aura verborgen werden. Dies dient der Tarnung magischer Gegenstände aber auch unsichtbarer Personen vor Hellsichtmagie.
Quelle / Instruktion: Kraft / Verhülle
Anrufungsprobe: +7
Kontrollprobe: +9
Kosten: 15 Asp
Reichweite: 3 Schritt
Zielobjekt: Einzelperson oder Gegenstand
Zauberdauer: 1 SR
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Zauberkraft entziehen (9)
Wirkung: Mit dieser Matrix können magische Objekte ihrer Kraft beraubt werden, ohne diese dadurch physisch zu zerstören.
Quelle / Instruktion: Kraft /Treibe aus
Anrufungsprobe: +8
Kontrollprobe: +8
Kosten: Astralkraft des Objektes, davon 1/10 (aufgerundet) permanent, mindestens aber 17 AsP
Reichweite: Berührung
Zielobjekt: Objekt
Zauberdauer: 1 Stunde
Wirkungsdauer: augenblicklich

Animismus

Während die 'optimatische' Zauberei der Magier formelhaftes Denken und genaue Analyse fordert und fördert, laden animistische Techniken einen Geist (oder zumindest: eine eindeutig vom Animisten unabhängige Entität) dazu ein, in den Körper des Animisten einzufahren und ihn gleichsam zu 'inspirieren', ja sogar in bestimmten Bereichen die Kontrolle über Körper und Geist des Animisten zu übernehmen. Inspiration bedeutet, dass der Animist seinen Geist öffnet, um eine Kraft aus einer bestimmten elementaren oder stellaren Quelle (die Animisten sehen in diesen Kräften prinzipiell Wesenheiten, was hier auch der Wahrheit recht nahe kommt) in sich einfahren zu lassen. Diese Wesenheit, die laut animistischer Tradition (die übrigens stark von den Amaunir und ihren BaLoa geprägt wurde) in den drei Kraftstufen Geist, Genius und Avatar auftritt, verleiht dem Animisten nun besondere Kräfte, die er auf sich und andere nach Wahl anwenden kann, die ihn aber Astralkraft kosten, so wie ihn auch die schiere Besessenheit durch den fremden Geist erschöpft. Diese Kräfte sind fast immer (Ausnahmen bei mächtigen Inspirationen bestätigen die Regel) an den Animisten gebunden, der sie allerhöchstens durch Berührung weitergeben kann. Ebenso sind stellare Kräfte auf fühlende, besser noch denkende Lebewesen beschränkt.

Die Instruktion Inspiration

Die Grundfertigkeit aller Animisten ist die in langen Jahren erlernte Instruktion *Inspiration*, die angibt, wie gut sich ein Animist auf die unterschiedlichen Geister, denen er ein zeitweilige Heimat bieten kann, einstimmen kann und wie gut er den Fluss der von ihnen verliehenen Kräfte kanalisiert. *Inspiration* ist mit der jeweiligen animistischen Profession verbunden und kann nur von Personen mit diesen Professionen erlernt und angewendet werden. Die ähnliche 'optimatische' Instruktion *Beseele (mich)!* (oder in der Variante: *Beseele (andere(s))!* / *Fahre ein!*) hat dagegen bei einem Zauber zur Folge, dass eine dem Element oder Stellar zugeordnete Kraft für einen fest definierten Zeitraum zum Tragen kommt.
Das Ritual, in dem der Animist dem elementaren oder stellaren Wesen seinen Geist öffnet, ist stets ein Trance-Ritual, von dem der Animist zum Schluss wenig mitbekommt, was bedeutet, dass ein solches Anrufungsritual, einmal begonnen, eigentlich nicht mehr freiwillig beendet werden kann. Die Trance erreicht der Animist durch Anwendung seiner *Inspirationsfertigkeit*, häufig, aber bei weitem nicht immer durch Tanzen, während eventuelle Ritualhelfer ihm mit Musik, rhythmischem Rufen, kreisenden Tanzbewegungen (einer sogenannten *Hilfsfertigkeit*) et cetera unterstützen, bis er in Verzückung fällt oder bemerkt, dass der Geist nicht antworten will.

Das Erlernen weiterer Zauberfertigkeiten

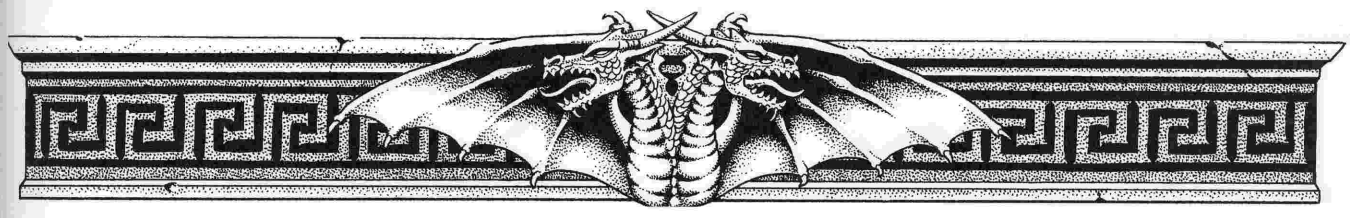
Das Erlernen weiterer *Quellen* erfolgt nach den gleichen Regeln wie für Talente, wobei die Spalte E der SKT zugrundegelegt wird. Die Quelle *Kraft* ist für Animisten generell nicht wählbar.

Der animistische Zaubervorgang

Das Rufen eines Geistes

Mittels eines Rituals, das auf den gewünschten Elementar oder Stellar abgestimmt ist, ruft der Animist diesen herbei und erlaubt ihm, in seinen Körper einzufahren. Es ist niemals möglich, mehr als einen Geist zugleich im Körper zu tragen.

Die Probe hierzu ist die bei aller Art der Zauberei allgemein übliche Probe *Rufe Elementar* (MU/KL/CH) beziehungsweise *Rufe Stellar* (MU/IN/CH),
- ✤ erschwert um 12 Punkte für Geister, 24 Punkte für Genien und 36 Punkte für Avatare.
- ✤ erleichtert um die Punktzahl, die der Animist in der jeweiligen Quelle aufweist und die halbe Punktzahl, die er in der Instruktion *Inspiration* besitzt
- ✤ erleichtert um 7 Punkte für einen festen Ritualplatz, um 3 Punkte für einen zeitweiligen Ritualplatz; erschwert um 3 Punkte bei der Durchführung des Rituals ohne vorbereiteten Ritualplatz
- ✤ eventuell erleichtert um die halbe Anzahl der TaP* einer Probe auf die Inspirationsfertigkeit (an einem festen Ritualplatz), um ein Drittel der TaP* an einem zeitweiligen Ritualplatz, ein Viertel der TaP* ohne Ritualplatz
- ✤ eventuell erleichtert um die halbe Anzahl der TaP* eines oder mehrere Ritualhelfer bei einer Probe auf die Hilfsfertigkeit (in der Regel gibt es nur einen Ritualhelfer, nur bei besonders großen Ausnahmen können es auch mehrere sein; dann zählen die TaP* aller weiteren Helfer nur zu einem Viertel); Ritualhelfer bringen dem Animisten nur an vorbereiteten, festen Ritualplätzen irgendwelche Vorteile
- ✤ eventuell erleichtert beim Einsatz eines oder mehrerer, zum gerufenen Geistwesen passenden Fetische*



✤ eventuell erleichtert beim Einsatz von Paraphernalia**
✤ modifiziert um das Verhältnis, das der Animist zur gerufenen Domäne hat (+/–7 Punkte; siehe **Das Verhältnis zur Quelle**)

*) Fetische sind besondere Artefakte, die die Anrufung der einzelnen Quellen erleichtern sollen. Junge Animisten verfügen für gewöhnlich noch nicht über Fetische, da deren Herstellung schwierig und aufwändig ist und sie daher für gewöhnlich erst nach einiger Erfahrung eigene Fetische anfertigen.
**) Paraphernalia sind besondere 'Verbrauchsmittel', die die Herbeirufung erleichtern (Vergleichbar mit Opfergaben) und bei der Anrufung verbraucht werden. Sie geben je nach Qualität 1 / 2 Punkte Erleichterung und kosten 5 Pk / 3 Ag für elementare beziehungsweise 1 Ag / 5 Ag für stellare Mittel. Das Gewicht liegt zwischen 2 und 10 Scrupul je Portion. Erleichterungen durch Paraphernalia können höchstens die Hälfte des Ritualkenntniswertes betragen, maximal aber 9 Punkte.

Das Rufen eines Elementaren Geistes kostet 10 AsP, das eines Stellaren Geistes 15 AsP; bei Misslingen der Anrufungs-Probe fällt die Hälfte (abgerundet) dieser Punkte an. Das Inspirationsritual dauert mindestens eine Viertelstunde. Soll die Inspirationsfertigkeit genutzt werden, kommt eine weitere Viertelstunde hinzu, ebenso bei der Unterstützung durch Ritualhelfer. Von dieser Zeit kann eine Minute pro 3 ZfP* abgezogen werden.

Die Handreichungen der Kräfte

Die Präsenz des gerufenen Geistes erfüllt nun den Animisten. Er kann auf die übernatürliche Macht zugreifen, die bei den jeweiligen Geistern angegeben ist. Eine Probe für die Anwendung der Kräfte ist nur dann nötig, wenn dies bei der entsprechenden Handreichung angegeben ist. Der Gebrauch der Kräfte erfordert jeweils den Einsatz von Astralpunkten. Ist die Astralenergie erschöpft, so können auch keine Handreichungen mehr genutzt werden. Kräfte werden üblicherweise für die jeweils angegebene Zeit aktiviert und können nur durch eine KO-Probe (bei Elementaren) oder eine MU-Probe (bei Stellaren) vorher 'deaktiviert' werden und verbrauchen dann anteilig AsP. Die einzelnen Handreichungen stellen wir Ihnen im Folgeabschnitt vor.
Grundsätzlich sei gesagt, dass bei der Inspiration auch die 'negativen' Eigenschaften des Elements oder des Stellars auf den Animistinen übergehen, wenn diesem keine *Selbstbeherrschungs*-Probe (erschwert um 4 Punkte für Geister) gelingt. Bei längeren Besessenheiten ist jeweils bei Sonnenaufgang eine erneute Wiederholung der *Selbstbeherrschungs*-Probe nötig, um die negativen Auswirkungen zu vermeiden. Diese Probe wird zudem um die Anzahl der Tage erschwert, die der Geist bereits dem Körper des Animisten innewohnt.
Generell jedoch geben Körperhaltung, Gesten und Gang, Sprache und Verhalten des Animisten jedem Kenner der Materie klar zu erkennen, von welcher Quelle der Animist gerade inspiriert ist. Manche Quellen haben dazu auch noch sonstige Auswirkungen wie Veränderungen von Körpertemperatur oder ähnliches, die immer – also auch unabhängig vom Ausgang der *Selbstbeherrschungs*-Probe – zum Tragen kommen.

Die Erschöpfung

Die Anwesenheit eines Geistes in einem sterblichen Körper beansprucht diesen sehr. Am Ende jeder Stunde, die der Geist ihn inspiriert, ist eine KO-Probe abzulegen. Misslingt diese, erleidet der Animist 1 Punkt Erschöpfung, den er erst dann wieder regenerieren kann, wenn der Geist aus ihm ausgefahren ist. Tränke oder andere Mittelchen, die die KO erhöhen, wirken nur mit halber Stärke. Sinkt die KO durch Überanstrengung auf Null Punkte, wird er bewusstlos, und wie beim Misslingen der Kontrollprobe wird der Geist 'mit Gewalt' ausgetrieben.
Während der Besessenheit durch einen Geist ist der Animist auch nicht in der Lage, auf üblichem Wege Lebens- oder Astralenergie zu regenerieren (wenngleich es bei bestimmten Geistern Ausnahmen gibt, die bei den Beschreibungen der jeweiligen Quelle angegeben sind). Tränke, Kräuter, Heilzauber usw. entfalten jedoch ihre normale Wirkung.

Die Austreibung

Zum Schluss muss der Geist wieder aus dem Körper ausgetrieben werden. Dazu ist eine Kontrollprobe nötig, die zeigt, ob der Geist ohne Schwierigkeiten bewegt werden kann, den Körper des Animisten zu verlassen und 'in sein Element' oder 'zu seinem Stern' zurückzukehren. Diese Probe kann der Animist nach freier Entscheidung ablegen, wann immer er sich von dem Geist zu trennen gedenkt. Je nach Umständen (die der Animist aber üblicherweise nicht kontrollieren kann) dauert das Austreiben zwischen zwei und zwölf Kampfrunden (2W6).

Diese Kontrollprobe ist wiederum die auch in der optimatischen Magie bekannte 'Standardprobe' *Kontrolliere Elementar* (MU/KL/KL) beziehungsweise *Kontrolliere Stellar* (MU/KL/IN),
✤ erleichtert um die halbe Punktzahl, die der Animist in der jeweiligen Quelle aufweist, und die Punktzahl, die er in der Instruktion Inspiration besitzt,
✤ erschwert um 7 Punkte für Geister,
✤ erschwert um die Anzahl der AsP, die für die Handreichungen des innewohnenden Geist ausgegeben wurden.

Bei Gelingen der Probe fährt der Geist ohne weitere Schwierigkeiten aus; bei einem Misslingen setzt eine 'Notfallreaktion' ein, die alle Animisten gelernt haben, und der Körper zwingt den Geist förmlich hinaus. Diese kostet den Animisten jedoch W6 LeP und W3 Punkte Erschöpfung bei einem Geist. Bei einem Patzer liegt das Resultat in der Hand des Meisters, doch ist eine zeitweilige unkontrollierte Besessenheit von W6 Stunden Dauer durchaus denkbar und nicht untypisch. Auch sollten die schlechten Eigenschaften einer Besessenheit dann über einen längeren Zeitraum noch anhalten.
Erst wenn der Geist den Körper verlassen hat, kann der Animist wieder Ausdauer-, Lebens- oder Astralpunkte regenerieren und Erschöpfung bzw. Überanstrengung abbauen; Ausnahmen (bei Humus- beziehungsweise Belyabel-Inspiration) bestätigen die Regel.

Die Handreichungen der Elementaren Geister

Alle animistischen Traditionen ordnen den elementaren Geistern vier grundsätzlich verschiedene Gaben zu: den *Schutz*, die *Haut*, die *Hand* und den *Sinn*. Je nach Auffassung, die eine bestimmte Kultur von einem Element hat und je nach 'Temperament' dieser Ausprägung des Animismus mögen sich diese Wirkungen aber deutlich voneinander unterscheiden. Ein Animist kann nur die Wirkungen wählen, die für seine Kultur und Tradition typisch sind; andere stehen ihm nicht zur Verfügung. Erfahrene Animisten können auch weitere Handreichungen erlernen; die entsprechenden Regeln werden wir in einem Folgeband zur Magie behandeln.
Die reine magische Kraft wird selten als Element angesehen (diese Sichtweise und Nutzung ist eigentlich nur in der wissenschaftlichen Magie der Magier, Alchimisten und Technomanten verbreitet), so dass dazu auch keine Handreichungen verfügbar sind.

Im folgenden stellen wir die einzelnen Handreichungen aus der Tradition der amaunischen BaLoa vor, die den myranischen Animismus maßgeblich geprägt haben. Diese BaLoa-typischen Handlungen erfordern unabhängig vom Element immer den gleichen AsP-Aufwand und haben auch eine identische Wirkungsdauer. Diese sind im einzelnen die Gaben:
✤ **Elementarer Schutz (7 AsP / SR):** Der Geist schützt den Animisten vor dem Schaden durch das Element: Zwei Drittel der ausgewürfelten SP einer schädlichen Wirkung durch das Element oder eines elementaren Schadenszaubers werden vom Geist 'absorbiert' (und gelten somit als magischer RS).
✤ **Elementare Haut (7 AsP / SR):** Die Haut des Animisten verändert sich zumeist mit einer dünnen Manifestation des Elementes, die verschiedene Auswirkungen haben kann.

✣ **Elementare Hand (1 AsP / Aktion):** Eine Hand (oder ein Fuß, bei beschwänzten Wesen eventuell auch die Schwanzspitze) des Animisten wird vollständig zu einer Manifestation des Elementes, die verschiedene Nutzungsmöglichkeiten erlaubt.

✣ **Elementarer Sinn (7 AsP / SR):** Der Animist erwirbt einen besonderen Sinn für Vorkommen und Verteilung des Elementes in seiner Umgebung.

Eis

Negative Auswirkungen: –1 LeP/Stunde
Sonstige Auswirkungen: Der Körper fühlt sich immer kalt an, die Körpertemperatur liegt spürbar unter dem Normalzustand.

Eisschutz
Gabe: Schutz
Traditionen: BaLoa
Wirkung: mindert Schaden durch elementares Eis; erleidet durch natürliche Kälte nur ein Drittel der SP
Merkmale: Eis, Banne

Eishaut
Gabe: Haut
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Ein waffenloser Angreifer erleidet selbst Schaden durch Eis in Höhe von einem Drittel der angerichteten SP(A). Außerdem ist der Animist für Tiere, die mit Wärmesinn jagen, fast nicht mehr wahrzunehmen.
Merkmale: Eis, Beseele

Eishand
Gabe: Hand
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Animist kann durch Berührung bis zu einem Cukiron (Liter) Flüssigkeit pro Aktion gefrieren lassen, Fackeln, Kerzen, ja sogar Öllampen auslöschen (was jeweils 1 Aktion dauert) und im Nahkampf bei einer gelungenen Raufen-Attacke mit der Hand erhöhten Schaden (2W6 SP(A)) verursachen. Bis zu handgroße Kreaturen fallen danach in winterschlafähnliche Starre (bis zum Wachrütteln, höchstens W6 Stunden).
Merkmale: Eis, Transformiere (beim Gefrieren), Schade (beim Kampf)

Eissinn
Gabe: Sinn
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Blick für Kälte, durch den man Temperaturen unter dem Gefrierpunkt als verschiedenen Blautöne gut unterscheiden, aber nicht benennen kann (da es in Myranor keine Thermometerskala gibt), während höhere Grade als undifferenziert 'warm' und rot erscheinen. Auch: Blick für die Festigkeit von Eis, unterschiedliche Beschaffenheit von Schnee etc.
Merkmale: Eis, Finde

Todessinn
Gabe: Sinn
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Mit diesem Sinn kann festgestellt werden, ob in einer Pflanze oder einem Wesen noch Leben ist, beziehungsweise vor wie langer Zeit (in Stunden) das Leben daraus gewichen ist. Es sind auch Erkenntnisse über den wahrscheinlichen Todeszeitpunkt ersichtlich (beispielsweise bei Krankheiten oder Vergiftungen), wobei diese Aussage lediglich dann repräsentativ ist, wenn keine Behandlung erfolgt. Wenn die Stufe einer Krankheit oder eines Giftes den ZfW Eis nicht übersteigt, lassen sich mittels einer Klugheitsprobe sogar Rückschlüsse auf die Art der Krankheit beziehungsweise des Giftes ziehen.
Merkmale: Eis, Untersuche

Orientierung im Eis
Gabe: Sinn
Traditionen: BaLoa (nur Andramaunir)
Wirkung: Unter Wirkung dieser Handreichung sind alle Orientierungsproben in Eiswüsten oder winterlicher Umgebung um 7 Punkte erleichtert.
Merkmale: Eis, Bewege

Erz

Negative Auswirkungen: GE –1, GS –1
Sonstige Auswirkungen: Der Animist wirkt auf andere unbeweglich, zuweilen schimmern Haut und Haar leicht metallisch.

Erzschutz
Gabe: Schutz
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Schaden durch Erz (Stein- und Metallwaffen, Steinwürfe und Steinschläge, aber auch Stürze auf Stein) erzeugen nur ein Drittel der üblichen SP.
Merkmale: Erz, Banne

Erzhaut
Gabe: Haut
Traditionen: BaLoa
Wirkung: RS +3 bei unveränderter BE
Merkmale: Erz, Beseele

Erzhand
Gabe: Hand
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Beim waffenlosen Angriff mit der Erzhand werden 3W6 echte TP (bzw. Strukturschaden) erzeugt; außerdem können bewaffnete Angriffe waffenlos pariert werden, ohne Schaden hinzunehmen. Vor allem aber ist es dem Animisten möglich, mit dieser Hand auch Materialien wie Stein und Metall zu zerschmettern (KK-Probe, eventuell erschwert) oder zu zerquetschen (KK +7), die normalerweise jeden Knochen in seiner Hand brechen würden.
Merkmale: Erz, Transformiere

Erzsinn
Gabe: Sinn
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Diese Handreichung verschafft ein Gehör für Erze in ein paar Schritten Umgebung; bis zu einem Schritt weit kann man in Gestein und Mauerwerk hinein horchen. Metalle klingen hallend wie ein Gong (je schwerer das Metall, desto tiefer der Ton), Mineralien klirren oder summen – bei zunehmender Reinheit – wohltönend.
Merkmale: Erz, Finde

Feuer

Negative Auswirkungen: 3 Punkte Erschöpfung pro Stunde
Sonstige Auswirkungen: deutlich erhöhte Körpertemperatur

Feuerschutz
Gabe: Schutz
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Schaden durch Feuer nur verursacht nur ein Drittel der sonst üblichen SP
Merkmale: Feuer, Banne

Feuerhaut
Gabe: Haut
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Diese Erscheinung ist sehr imposant (CH+2 für Einschüchterungen), und Gegner, die den Animisten mit einem waffenlosen Angriff verletzen, erleiden automatisch halb so viel SP wie der getroffene Animist.
Merkmale: Feuer, Kommuniziere (bei Einschüchterungen), Schade (beim Kampf)

Aura aus Licht
Gabe: Haut
Traditionen: BaLoa (nur Stadt- und Makshamaunir)
Wirkung: Der Animisten kann sich mit einer Aura aus Licht umgeben, die ihn besonders eindrucksvoll erscheinen lässt (CH+5).
Merkmale: Feuer, Kommuniziere

Feuerhand
Gabe: Hand
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Das Körperteil richtet im Nahkampf erhöhten Schaden (2W6 SP) an. Mit der Feuerhand können Zunder, Papier, trockenes Laub etc. angezündet, aber keine Kohle entflammt und kein Metall geschmolzen werden.
Merkmale: Feuer, Schade

Leuchtende Hand
Gabe: Hand
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Animist verschafft sich eine leuchtende Hand, die so hell wie eine gute Öllaterne, jedoch in einem engen Kegel 15 Schritt weit leuchtet.
Merkmale: Feuer, Konzentriere

Feuersinn
Gabe: Sinn
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Ein Blick für Wärme und Hitze; der Animist kann Temperaturen 'sehen' und dadurch vor allem Lebewesen besser erkennen. Hohe Temperaturen (Faustregel: über 0 °C) erscheinen als verschiedene Rottöne und sind einfacher zu differenzieren als niedrige, die einheitlich 'irgendwie blau aussehen'. Magische Unsichtbarkeit tarnt jedoch in der Regel auch Körperwärme.
Merkmale: Feuer, Finde

Humus

Negative Auswirkungen: 2 Punkte Erschöpfung pro Stunde
Sonstige Auswirkungen: Der Animist benötigt die anderthalbfache Nahrungs- und Flüssigkeitsmenge, kann aber normal LeP regenerieren

Lebensschutz
Gabe: Schutz
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Schaden durch Humus (Huftritte, Schläge, Bisse, Hornstöße, herabfallende Äste, aber auch natürliche Tier- und Pflanzengifte sowie nichtmagische/-daimonische Krankheitskeime- und Wirkungen) richten nur SP/3 an.
Merkmale: Humus, Banne

Mimikry
Gabe: Haut
Traditionen: BaLoa (nicht Stadt- und Makshamaunir)
Wirkung: Imitation der äußeren Erscheinung (nicht der speziellen Fähigkeiten oder Eigenschaften) eines beliebigen Humanoiden oder Vierbeiners, die der Animist vom Sehen oder von Bildern kennt und die ungefähr seine Größe und Masse haben. Allerdings muss der Animist auch auf allen Vieren gehen, wenn er einen Vierbeiner imitiert, und wenn beschwänzte Animisten Menschen nachahmen wollen, müssen sie ihren Schwanz verbergen.
Merkmale: Humus, Verhülle

Schützende Haut
Gabe: Haut
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Ermöglicht die Imitation der Haut eines bestimmten Lebewesens (bis zu RS +2 oder Kälteschutz +3). Eine zähe Haut hebt zudem die Wundschwelle (KO/2) um 1 oder 2 Punkte an.
Merkmale: Humus, Veredle

Heilende Hand
Gabe: Hand
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Die 'klassische' heilende Hand, mit der Verletzungen und Wunden geheilt werden: Einer von 2 ASP / KR fließt als LP in den Körper des Verwundeten (egal welcher Spezies, gleich ob kulturschaffend oder Tier).
Merkmale: Humus, Heile

Hand des Sämanns
Gabe: Hand
Traditionen: BaLoa (nicht Nyamaunir)
Wirkung: Mit dieser Handreichung gibt der Animist einem Samen, der anschließend eingepflanzt werden muss, besondere Kraft. In der folgenden None wächst die Pflanze mit der x-fachen Geschwindigkeit, wobei x für die investierten AsP steht. Kurzlebige Pflanzen vergehen aber auch entsprechend schneller.
Merkmale: Humus, Verstärke

Erntende Hand
Gabe: Hand
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Mit dieser Hand kann der Animist Früchte 'nachreifen' lassen kann (benötigt 2 Aktionen je Oktal 'Nachreifezeit' und Frucht); die Methode wirkt auch auf andere organische Materialien und auch über den Zustand der Reife hinaus – also als Verrottung.
Merkmale: Humus, Konzentriere

Lebenssinn
Gabe: Sinn
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Diese Wirkung ist ein Gehör/Geruch/sechster Sinn für Lebewesen im Umkreis von sieben Schritt: Je 'lebendiger' (Zahl der LeP) das Geschöpf ist, desto lauter scheint es zu summen (stärker nach 'Leben' zu riechen, die Nackenhaare sich stärker aufzustellen); die genaue Art des Wesens ist nicht erkennbar. Es ist möglich, hiermit zu erkennen, ob ein Lebewesen bereits vor Nereton steht, oder ob noch Hoffnung besteht, es ins Leben zurückzuholen.
Merkmale: Humus, Banne

Luft

Negative Auswirkungen: KK –2, KO –1; keine KK-Proben mit Zuschlägen von mehr als halber aktueller KK möglich
Sonstige Auswirkungen: Gewichtsreduzierung um ein Drittel, Bewegungen wirken verschwommen

Luftschutz
Gabe: Schutz
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Schaden durch extremen Wind, giftige Gase, aber auch durch den Mangel an Luft (Erstickungen) verursachen nur SP/3
Merkmale: Luft, Banne

Lufthaut
Gabe: Hand
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Dies ist eine Art der Illusion, bei der der Animist vom leichten Flirren einer Luftspiegelung überzogen wird. Diese ist vor allem geeignet, um in größeren Gruppen oder auf ohnehin heißen Flächen unbemerkt zu bleiben. Wenn Beobachter aufmerksam und mit dem Animisten allein sind, steht ihnen eine einfache *Sinnenschärfe*-Probe zu. Im Nahkampf schützt die Lufthaut nicht, gegen Fernwaffen gilt der Animist jedoch als eine Größenklasse kleiner als seine natürliche Größe.
Merkmale: Luft, Transformiere

Lufthand
Gabe: Hand
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Eine Berührung wird von Lebewesen nur wie ein leichtester Luftzug empfunden; die FF des Animisten steigt kurzfristig um 7 Punkte (was speziell bei *Feinmechanik*- oder *Schlösser Knacken*-Proben nützlich ist). Letztere Variante kann mit einer Probe auf den ZfW der Quelle Luft auch auf andere Wesen übertragen werden. Dazu ist jedoch eine dauerhafte Berührung des derart unterstützen Gefährten nötig.
Merkmale: Luft, Beseele

Luftsinn
Gabe: Sinn
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Ein Geruchssinn für Gase, Düfte und Gerüche; die Reichweite hängt von Windrichtung und -stärke ab. Die wenigsten natürlichen Gegner können ihre Ausdünstungen verbergen, und der Animist ist mit dieser Gabe der Luft in der Lage, auch feinste Gerüche meilenweit zu erahnen: *Sinnenschärfe (Geruch)* +12.
Merkmale: Luft, Finde

Wasser

Negative Auswirkungen: KK –1; keine KK-Proben mit Zuschlägen von mehr als halber Basis-KK möglich
Sonstige Auswirkungen: flexible Knochen und Organe (Wundschwelle (KO/2) um 2 Punkte erhöht), Erleichterungen beim Winden, nass wirkendes Haar/Fell

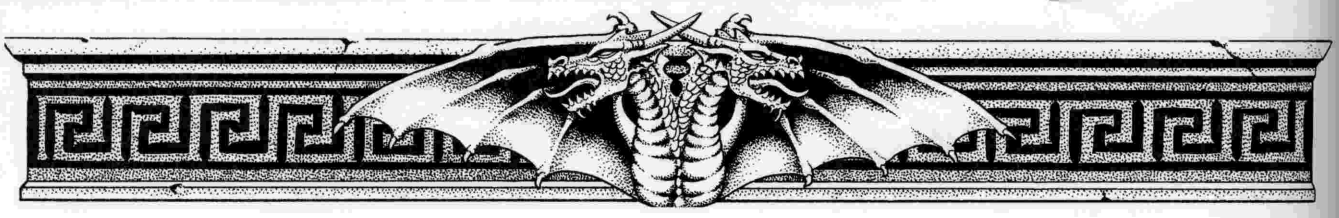
Wasserschutz
Gabe: Schutz
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Schaden durch Wasser (auch beim Ertrinken) verursacht nur SP/3
Merkmale: Wasser, Banne

Wasserhaut
Gabe: Haut
Traditionen: BaLoa (nicht Andramaunir)
Wirkung: Die leicht ölige Haut macht es fast unmöglich, den Animisten festzuhalten: Seine *Entwinden*-PA steigt um 7 Punkte, ebenso sein TaW im *Entfesseln* sowie bei der *Körperbeherrschung*, wenn es darum geht, sich aus etwas heraus- oder durch etwas hindurchzuwinden. Öffnungen, die objektiv zu klein sind, halten jedoch auch einen wasserhäutigen Animisten auf.
Merkmale: Wasser, Konzentriere

Fischhaut
Gabe: Haut
Traditionen: BaLoa (nur Nyamaunir)
Wirkung: Die Fischhaut ist ein Schuppenkleid, das den Animisten im Wasser schneller schwimmen lässt (GS +3) und selbst bei Nichtkenntnis der SF *Unterwasserkampf* und *Kampf im Wasser* die entsprechenden Abzüge halbiert.
Merkmale: Wasser, Bewege

Fliessende Hand
Gabe: Hand
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Es ist für den Animisten möglich, die Hand aus einer Fessel herauszuziehen und durch Öffnungen gleiten zu lassen, die eigentlich viel zu klein erscheinen (minimal ein Finger Durchmesser); die Finger können bis zum Doppelten der Länge erreichen und behalten trotzdem die übliche FF.
Merkmale: Wasser, Transformiere

Schöpfende Hand
Gabe: Hand
Traditionen: BaLoa
Wirkung: 'Schöpfende Hand' reinigt mit ihr geschöpftes, verschmutztes Wasser von grobem Dreck, von Keimen und Giften und macht es genießbar.
Merkmale: Wasser, Veredle



Wassersinn
Gabe: Sinn
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Ein Geruchssinn/Gespür/sechster Sinn für Wasser. In der Regel spürt der Animist das nächste Vorkommen reinen Trinkwassers deutlich und nimmt andere, weniger reine, Flüssigkeiten undeutlicher wahr. Der Wassersinn kann auch die *Orientierung* im Wasser erhöhen (+4) oder den Animisten durch Wasser sehen lassen, als wäre es Luft (Unterwasseraktionen ohne Einschränkungen durch Sicht; siehe das Kapitel **Höhenflug und Tiefenrausch** ab Seite 258).
Merkmale: Wasser, Finde (bei Suche), Verdünne (bei Sicht)

Die Handreichungen der stellaren Geister

Auch die Sternengeister sind in allen animistischen Traditionen präsent, auch wenn gerade hier von vielen Animisten abhängig von der Tradition eine deutliche Auswahl getroffen wird. Als die vier typischen Kräfte oder Gaben der Stellaren Geister werden die Aura, die Begabung, die Berührung und das Gespür angesehen. Auch hier gilt: Ein Animist kann nur die Wirkungen wählen, die er erlernt hat, die also für seine Art der Inspiration typisch sind.
Die Gaben der Stellare werden wie folgt angewandt:

✤ **Aura (7ASP/Stunde):** Die Kraft des Geistes erfüllt den Animisten, und eine bestimmte dem Stellar zugeordnete Eigenschaft steigt um zwei Punkte.
✤ **Begabung (1W6 AsP je Talentprobe):** Die Kraft des Geistes kann genutzt werden, um die Begabung des Animisten für bestimmte Talente (meist einer bestimmten Gruppe) zu erhöhen: Für eine Probe gewinnt der Animist für jeden ausgegebenen AsP zwei Talentpunkte (jedoch nur für ein Talent, das er bereits aktiviert hat). Welche Zeit genau repräsentiert wird, hängt vom Talent ab. Eine *Akrobatik*-Probe dauert natürlich weniger lang als das Entziffern eines Manuskripts mittels Sprachenkunde.
✤ **Berührung (8 AsP/SR):** Die Berührung des Animisten (eine Aktion) erzeugt bei einem Lebewesen eine bestimmte geistige Reaktion, die weitere Wirkungen abhängig vom Stellar herbeiführt. Bei widerstrebenden Kreaturen ist eine unparierte waffenlose AT zur Berührung nötig. Einem unwilligen Opfer steht zudem eine Probe auf seinen MU zur Abwehr der Beeinflussung zu, die um den halben ZfW *Inspiration* des Animisten erschwert ist.
✤ **Gespür (7 AsP):** Die Animistin erwirbt ein Gefühl für die Verteilung der jeweiligen stellaren Aspekte unter den Lebewesen in ihrem Blickfeld, oft unter Verwendung einer bestimmten Eigenschaft. Es werden keine exakten Werte erkannt, sondern nur eine vage Rangordnung der einzelnen Wesen. Dies kann die Proben auf Gesellschaftliche Talente bisweilen deutlich vereinfachen.

Balburri

Der hellste Wandelstern und sein 'geistiges Element' stehen für Harmonie zwischen den Lebewesen, persönliches Glück, Zufriedenheit und Friedfertigkeit. Balburri-Besessene sind kaum aus der Ruhe zu bringen, schwer zu provozieren, häufig selig lächelnd, bisweilen für ihre Umwelt schon etwas *zu* zufrieden.

Einfühlungsvermögen
Gabe: Aura
Traditionen: BaLoa
Wirkung: IN +2
Merkmale: Balburri, Verstärke

Harmonisches Denken
Gabe: Begabung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Erleichtert alle Talentproben, die mit Einfühlungsvermögen zu tun haben oder bei denen zweimal IN auf die Probe gestellt wird.
Merkmale: Balburri, Verstärke

Sanftmut
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Berührte wird friedfertig und von Glück erfüllt, solange ihn niemand angreift oder beleidigt.
Merkmale: Balburri, Manipuliere

Motivation
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Berührte ist von seinen Tätigkeiten so begeistert, dass er Zuschläge bis zu 3 Punkte auf Talentproben ignorieren kann.
Merkmale: Balburri, Manipuliere

Harmoniegespür
Gabe: Gespür
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Ein grober Einblick in Harmonie und Abneigung innerhalb einer Gruppe sowie ein Gefühl für die einfühlsamsten Wesen. Ein Animist kann eventuell auch erkennen, ob sich eine Person zu einer oder mehreren anderen besonders hingezogen fühlt.
Merkmale: Balburri, Untersuche

Ashabel

Der große, gelbweiße Stern und das mit ihm verbundene Prinzip des Geistes stehen für Erfolg, Sieg und Herrschaft. Von Ashabel inspirierte Animisten stehen gerne im Mittelpunkt und neigen dazu, ihre Umgebung herumzukommandieren.

Persönliche Ausstrahlung
Gabe: Aura
Traditionen: BaLoa
Wirkung: CH +2
Merkmale: Ashabel, Verstärke

Stimme des Meisters
Gabe: Begabung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Diese Gabe unterstützt alle Talente aus dem Bereich Gesellschaft, bei denen auf CH gewürfelt wird, sowie solche, die mit dem Kommandieren von Lebewesen zu tun haben (*Kriegskunst*, *Staatskunst*, zuweilen auch *Lehren*).
Merkmale: Ashabel, Kommunziere

Gehorsam
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Berührte akzeptiert die Befehle des Animisten, sofern sie nicht zu seinem offenkundigen Nachteil gereichen oder deutlich seinen moralischen Grundlagen zuwiderlaufen.
Merkmale: Ashabel, Manipuliere

Herrschaftsgespür
Gabe: Gespür
Traditionen: BaLoa
Wirkung: offenbart einen groben Einblick in die informelle 'Hackordnung' einer Gruppe; einen Anhaltspunkt bietet oft der MU-Wert.
Merkmale: Ashabel, Untersuche

Belcar

Der rötliche Stern verkörpert den kraftvollen Neubeginn, sowohl als schöpferische, handwerkliche Tätigkeit als auch als gesellschaftliche Umwälzung. Animisten mit Belcar im Leib sind meist etwas unstet, mit Ausnahme für eine Tätigkeit oder Meinung, die sie gerade vehement verfolgen.

Kunstfertigkeit
Gabe: Aura
Traditionen: BaLoa
Wirkung: FF +2
Merkmale: Belcar, Verstärke

Schöpfungswille
Gabe: Begabung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Stellar unterstützt Handwerkstalente, die mit Neuschöpfung zu tun haben, aber auch Wissenstalente, die über die Vergangenheit und das angesammelte Wissen hinausgehen (alle, bei denen mindestens einmal auf IN gewürfelt wird).
Merkmale: Belcar, Verstärke

Kreativität
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Animist ist in der Lage, die Begabung zur Schöpfung (siehe die vorstehende Handreichung 'Schöpfungswille') durch eine Berührung an andere Personen weiterzugeben.
Merkmale: Belcar, Verstärke

Rebellion
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa

Wirkung: Der Verzauberte löst sich von seinen üblichen Denkschemata, seinen Normen und Werten.
Merkmale: Belcar, Manipuliere

Schöpfungsgespür
Gabe: Aura
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Dem Animisten offenbart sich ein grober Eindruck, um besondere künstlerische Kreativität unter den Beobachteten herauszufinden; einen Hinweis bietet häufig der FF-Wert.
Merkmale: Belcar, Finde

Bel-Shuga

Der große rote Stern symbolisiert Kampf und Krieg, Streit und Angriffslust. Von Bel-Shuga inspirierte Animisten sind meist aggressiv, jähzornig und cholerisch.

Muskelstärke
Gabe: Aura
Traditionen: BaLoa
Wirkung: KK +2
Merkmale: Bel-Shuga, Verstärke

Kampfkraft
Gabe: Begabung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Stellar unterstützt eine waffenlose oder bewaffnete Nahkampftechnik. Dies verschafft ihm einen einmaligen AT- oder PA-Bonus (abhängig von den eingesetzten AsP).
Merkmale: Bel-Shuga, Verstärke

Agressivität
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Berührte verspürt starke Kampfeslust, die der Animist mit einer CH-Probe gegen ein Ziel lenken kann. Bei Misserfolg der CH-Probe richtet sich die Agressivität gegen ein beliebiges Ziel nach Meisterentscheid, bei einem Patzer gegen den Animisten selbst. Zudem erhöht sich der Jähzorn-Wert des Verzauberten um 5 Punkte; ein Held ohne diese schlechte Eigenschaft erhält selbige für die Wirkungsdauer der Verzauberung.
Merkmale: Bel-Shuga, Manipuliere

Kraftreserven
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Verzauberte kann AuP im Verhältnis 5:1 einsetzen, um eine MU-, KK- oder KO-Probe (oder einen entsprechenden Teil einer Talentprobe) zu verbessern. Wahlweise kann er auch 1 Punkt Erschöpfung in Kauf nehmen, um sich die genannten Proben um 1 Punkt zu erleichtern.
Merkmale: Bel-Shuga, Verstärke

Kampfgespür
Gabe: Gespür
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Diese Gabe bietet einen grober Eindruck, welche Gegenüber die stärksten Gegner oder Kampfgenossen sein könnten. Das Augenmerk liegt dabei auf körperlichen Stärken und dem Kampfeswillen, vor allem der KK und AT-Werten, kaum auf Zauberkräften. Bei einer Einzelperson lässt sich erkennen, womit man sie momentan besonders reizen, anstacheln und provozieren könnte.
Merkmale: Bel-Shuga, Finde



Balathandis

Der kleine bläuliche Stern steht für Weisheit und Einsicht, Vorsicht und Besonnenheit. Animisten, die von einem Balathandis-Stellar besessen sind, neigen zur Vorsicht, zum nochmaligen Überlegen, schlimmstenfalls zur Grübelei, sind aber mit Feuer und Flamme bei der Sache, wenn es um Denksportaufgaben, komplizierte Codes oder Rätselschlösser geht.

Vernunft
Gabe: Aura
Traditionen: BaLoa
Wirkung: KL +2
Merkmale: Balathandis, Verstärke

Weisheit
Gabe: Begabung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Stellar unterstützt Wissenstalente sowie Handwerkstalente, bei den auf KL gewürfelt wird.
Merkmale: Balathandis, Verstärke

Vorsicht
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Berührte wird bedächtig und vorsichtig bis zur Feigheit (halbierter MU), wenn ihn die Einsicht in alle denkbaren Gefahren überkommt.
Merkmale: Balathandis, Schwäche

Gesunder Menschenverstand
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Verzauberte darf misslungene KL-Proben einmal wiederholen. Wenn der Wiederholungsversuch gelingt, gilt die Probe als gelungen. Dies gilt auch für Proben innerhalb von Talentproben.
Merkmale: Balathandis, Beseele

Weisheitsgespür
Gabe: Gespür
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Animist nimmt besondere Klugheit und Vernunft in seinem Umfeld wahr. Einige Animisten können ihre eigenen Gedankengänge (oder von anderen präsentierte) hiermit auf Fehler untersuchen und so überaus logische Konstrukte erschaffen, sei es für die Gerichtsschranken oder einen philosophischen Disput auf dem Forum.
Merkmale: Balathandis, Finde

Xetobal

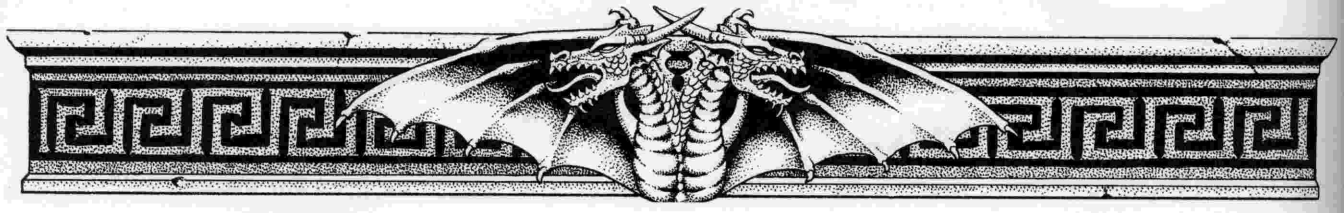
Der weißliche Stern repräsentiert geistige und körperliche Unantastbarkeit, Wendigkeit und Ungezwungenheit, aber auch unüberlegte Spontaneität. Xetobal-Besessene sind oft sorglos und verspielt, lassen sich aber auch selten einschüchtern oder verängstigen.

Beweglichkeit
Gabe: Aura
Traditionen: BaLoa
Wirkung: GE +2
Merkmale: Xetobal, Verstärke

Wendigkeit
Gabe: Begabung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Stellar unterstützt den Bereich der Körperlichen Talente sowie alle Fertigkeiten, bei denen sofort und auf der Stelle Entschlüsse gefasst werden oder die unbewusst eingesetzt werden (alle sonstigen Talente, bei denen auf GE-gewürfelt wird).
Merkmale: Xetobal, Verstärke

Spontane Launen
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Berührte wird unzuverlässig und unbeständig und geht jedem neuen Einfall nach, bis ihn wieder etwas ablenkt (vergleichbar dem Nachteil unstet). Zudem erhöht sich der Neugier-Wert des Verzauberten um 5 Punkte. Ein Held ohne diese schlechte Eigenschaft erhält selbige für die Wirkungsdauer der Verzauberung.
Merkmale: Xetobal, Manipuliere

Seelenschutz
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Schlechte Eigenschaften des Berührten aus dem Bereich 'Angst' oder 'Gier'



vermindern sich um insgesamt 5 Punkte, die vom Animisten frei auf vorhandene Ängste und Begierden verteilt werden können. Alternativ können damit auch die Wirkungen der Nachteile *Alpträume*, *Medium* oder *Lästige Mindergeister* vorübergehend unterdrückt werden.
Merkmale: Xetobal, Schwäche (schlechte Eigenschaften beziehungsweise Unterdrücke (übrige Nachteile)

Austreiben
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Diese Handreichung ist eine Variante des Exorzismus, die sich aber nur für die Austreibung von Geistern eignet. Sie ist letztlich unkomplizierter und effektiver, hat aber den Nachteil, dass der Animist im Vergleich zum echten Exzorzismus selbst mit xetobalscher Kraft inspiriert sein muss. Je investiertem AsP verliert der Geist, der ausgetrieben werden soll, einen LeP; sinkt die LE des Geists auf Null, ist er ausgetrieben.
Merkmale: Xetobal, Banne

Gespür für Wendigkeit
Gabe: Gespür
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Animist erwirbt ein Gefühl für besondere Agilität und Beweglichkeit unter den Beobachteten. Betrachtet er eine Einzelperson, kann er einige Aussagen über die geistige Gesundheit seines Gegenüber machen (Menschenkenntnis- oder Heilkunde Seele-Proben um 7 Punkte erleichtert).
Merkmale: Xetobal, Untersuche

Baalian

Der düstere Stern steht für die Gier nach den Ur-Bedürfnissen, für Leidenschaft und Verlangen. Baalian-Inspirierte sind leidenschaftlich in all ihren Tätigkeiten, und diese wiederum haben alle mit den ursprünglichsten Trieben zu tun.

Ausstrahlung
Gabe: Aura
Traditionen: BaLoa
Wirkung: CH+2
Merkmale: Baalian, Verstärke

Willenskraft
Gabe: Aura
Traditionen: BaLoa
Wirkung: MU +2
Merkmale: Baalian, Verstärke

Leidenschaft
Gabe: Begabung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Unterstützt die Talente *Betören*, *Menschenkenntnis*, *Schauspielerei* und *Überreden*.
Merkmale: Baalian, Verstärke

Gier
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Eine Schlechte Eigenschaft des Berührten der Art '-gier' steigt um 5 Punkte; es kann sich dabei auch um eine vorübergehende Gier handeln, die dem Berührten sonst nicht zu Eigen ist.
Merkmale: Baalian, Manipuliere

Vergeblichkeit
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Berührte wird so sehr von seiner bisherigen Tätigkeit abgelenkt, dass er diese nicht beendet, egal, wie weit sie fortgeschritten ist, und stattdessen leidenschaftlich etwas Neues beginnt. Was dies ist, kann der Animist jedoch nicht bestimmen. Es kann durchaus sein, dass der Berührte sich nun voller Hingabe der Tätigkeit widmet, den Animisten zu erwürgen ...
Merkmale: Baalian, Manipuliere

Gespür für Leidenschaft
Gabe: Gespür
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Animist erwirbt einen Eindruck von den stärksten Gefühlen, die in den Umstehenden herrschen. Sind diese Leidenschaften sehr stark, können sie den Animisten überwältigen und mitreißen. Von den BaLoa wird der Zauber auch oft zur Einstimmung bei orgiastischen Ritualen genutzt.
Merkmale: Baalian, Finde

Undhabal

Der große, totenbleiche Stern steht für den Tod, Vergänglichkeit und das Ende; zugleich aber für Vollkommenheit und den Sinn für die Vergangenheit. Wer im Zeichen Undhabals agiert, läuft Gefahr, allen Optimismus, alles Interesse an der Zukunft und alle Wandlungsfähigkeit zu verlieren.

Zähigkeit
Gabe: Aura
Traditionen: BaLoa
Wirkung: KO +2; Der Animist beginnt einer leblosen, ausgedörrten Mumie zu ähneln. Zugleich steigt jedoch seine körperliche Beharrlichkeit und Zähigkeit.
Merkmale: Undhabal, Verstärke

Begabung für Vergangenes
Gabe: Begabung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Stellar unterstützt Talente, die sich auf Vergangenheit und Vergehen beziehen – insbesondere *Geschichtswissen* und Alte Sprachen, aber auch etwa die *Heilkunde*-Talente und *Anatomie*, wenn es um Todesursachen geht, und fast alle Fragen, die aus der möglicherweise verschütteten Erinnerung beantwortet werden können.
Merkmale: Undhabal, Verstärke

Resignation
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Berührte wird von einem starken Pessimismus erfüllt. Er verliert das Interesse an der Zukunft und gibt sich Betrachtungen über die Vergänglichkeit aller Dinge und das unausweichliche Ende hin. Im Extremfall wird er sogar den Tod suchen, um sein sinnloses Dasein zu beenden.
Merkmale: Undhabal, Manipuliere

Gespür für Vergänglichkeit
Gabe: Gespür
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Animist erwirbt einen Blick für die Vergangenheit einer Person oder eines Gegenstandes – wie er entstanden ist, was ihm widerfahren ist etc. Diese 'psychometrische' Fähigkeit ist jedoch hochgradig unzuverlässig (Sie als Meister müssen keineswegs zulassen, dass sie ihnen ein sorgfältig geplantes Detektivszenario 'auf einen Blick' zerstört): Zwar sind sie Erkenntnisse nie ganz falsch, aber der Animist kann nicht beeinflussen, welche Ereignisse aus der Vergangenheit ihm von Augen stehen und nur selten definieren, wie lange das Gesehene her ist. Zudem macht es die Natur des Geistes wahrscheinlich, dass vor allem traurige Ereignisse voller Vergehen und Sterben zu sehen sind.
Merkmale: Undhabal, Finde

Baal-Urgol

Auch wenn man ihn nicht direkt sehen, sondern nur seinen 'Schatten auf den Sternen' spüren kann, werden dem 'Schwarzen Planeten' große Kräfte zugeschrieben, die allerdings genauso wenig dem Willen des Animisten unterworfen sind wie seine Bahn kosmischen Gesetzen gehorcht. Es ist quasi unmöglich, Kenntnisse in der Quelle Baal-Urgol zu erwerben, denn diejenigen, die so 'begabt' sind, sind meistens nicht in der Lage, ihr Wissen weiterzuvermitteln.
Die Geistwesen Baal-Urgols sind sehr schwer herbeizurufen (+7), noch schwieriger auszutreiben (+12), dafür belasten sie den Leib des Animisten nicht so sehr (die KO-Probe zur Erschöpfung ist nur alle zwei Stunden abzulegen; generell kann der Inspirierte LE, AU und AE normal regenerieren). Allerdings wird für jede Stunde, die ein Geist des Wahnsinns im Animisten weilt, eine KL-Probe (erschwert um 1 für jede schon gewürfelte Probe) abgelegt, bei deren Misslingen der Animist einen Punkt in einer Wahnvorstellung erwirbt (bei ungerade Ergebnissen der misslungenen KL-Probe) oder eine bereits vorhandene Schlechte Eigenschaft um 1 Punkt steigt (bei geraden Ergebnissen).

Chaotisches Sein
Gabe: Aura
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Eine körperliche Eigenschaft (GE, FF, KO oder KK) nach Wahl steigt um 3 Punkte, dafür sinkt eine geistige Eigenschaft (MU, KL, IN oder CH) nach Wahl um 3 Punkte.
Merkmale: Baal-Urgol, Verstärke

Vorhersehung
Gabe: Begabung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Stellar unterstützt prophetische Gaben (*Gefahreninstinkt*, *Prophezeien*, *Prospektorensinn* aber auch *Abishant*), verbessert die IN-Proben beim Vorteil *Glück im Spiel* oder ermöglicht – wie der Vorteil *Glück* – das Wiederholen einer bestimmten Probe.
Merkmale: Baal-Urgol, Verstärke

Geistesschwäche
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Berührte verliert in seinen geis-

tigen Eigenschaften (MU, KL, IN, CH) insgesamt so viele Punkte, wie der Animist in der Quelle Baal-Urgol besitzt.
Merkmale: Baal-Urgol, Manipuliere

Das Unbewusste
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Eine Schlechte Eigenschaft des Berührten wird kurzfristig verdreifacht beziehungsweise der Berührte erhält eine Schlechte Eigenschaft in Höhe von 10 Punkten. Welche dies ist, bestimmt gemäß des chaotischen Wesens dieses Stellars der Meister, nicht der Spieler des Animisten.
Merkmale: Baal-Urgol, Manipuliere

Gespür für Wahnsinn
Gabe: Gespür
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Animist ist in der Lage zu erkennen, ob eine Person besonders stark von Schlechten Eigenschaften, Phobie und Demenzen dominiert wird oder ob sich in der Nähe außer ihm noch weitere Wesen am Rande des Irrsinns aufhalten.
Merkmale: Baal-Urgol, Finde

Belyabel

Der mächtige, fast allgegenwärtige Mond ist ein Stern der Geheimnisse und der Magie, doch auch der Seltsamkeit und der Geistesverwirrung. Seine Geister, Genien oder gar Avatare zu rufen, ist zusätzlich schwierig (jeweils +7), kraftraubend (jeweils +3 AsP); andererseits ist das Austreiben um 7 Punkte erleichtert. Für jede Stunde, die ein Geist der Zauberei im Animisten weilt, entscheidet eine KL-Probe (erschwert um 1 für jede schon gewürfelte Probe), ob der Animist einen Punkt in einer Wahnvorstellung erwirbt. Ein Belyabel-inspirierter Animist kann auch während der Zeit seiner Inspiriertheit AsP regenerieren.

Schutz vor Zauberei
Gabe: Aura
Traditionen: BaLoa
Wirkung: MR +2
Merkmale: Belyabel, Banne

Begabung für Zauberei
Gabe: Begabung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Stellar unterstützt alle Fertigkeiten, die mit der Kanalisierung von AE durch den Körper des Animisten zu tun haben, aber keine Inspiration sind. In erster Linie betrifft dies die Anwendung bestimmter technomantischer Gerätschaften, speziell aber auch jegliche astrale Regeneration, die mit dieser Kraft verdreifacht wird (die Nutzung dieser Handreichung ist dabei vor Regenerationswürfen anzusagen).
Merkmale: Belyabel, Kommuniziere

Mondsucht
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Dieser alte Begriff bezeichnet alle Arten Verrücktheit, von minderen Marotten bis zum Irrsinn. Das Opfer der Berührung wird von großer Verwirrung gepackt und folgt mehreren, teils sogar widersprüchlichen Wahnideen (Wahnvorstellungen oder Einbildungen +8).
Merkmale: Belyabel, Manipuliere

Zaubermacht
Gabe: Berührung
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Animist kann für den Wirkungszeitraum Kenntnisse einer Quelle nach Belieben (in Einheiten von W6 Punkten) an den Berührten übertragen.
Merkmale: Belyabel, Beseele

Gespür für Zauberei
Gabe: Gespür
Traditionen: BaLoa
Wirkung: Der Animist erwirbt ein Gefühl für magische Präsenzen in seinem Blickfeld. Er kann astrale Muster 'sehen' und durch eine KL-Probe erkennen, welcher Quelle sie entstammen, sofern er selbst zumindest einen Punkt Kenntnis in dieser Quelle aufweist.
Merkmale: Belyabel, Finde

Magische Sonderfertigkeiten

Neben den Zauberhandlungen der einzelnen magischen Professionen stehen zauberkundigen Helden auch etliche magische Sonderfertigkeiten zur Verfügung, die aber wie die weltlichen Sonderfertigkeiten auch erst einmal erlernt werden müssen.

SF Stabzauber

Voraussetzungen, Kosten, Wirkungen: je nach Optimatenhaus, siehe dort

Ein myranischer Zauberstab kann durchaus als Waffe verwendet werden. Die Stäbe mancher Häuser eignen sich aber aufgrund ihrer Verarbeitung nicht sonderlich gut dazu. Erschwerend kommt hinzu, dass ein Zauberstab zerbrechen kann. Erst höhere Stabzauber machen den Stab unzerbrechlich (der bis dahin gültige Bruchfaktor ist daher in Klammern genannt, und natürlich kann er gegebenenfalls auch steigen).

Jeder Stab hat – abhängig von seiner Länge – ein bestimmtes Fassungsvermögen, und jeder Stabzauber, der darauf gesprochen wird, hat ein bestimmtes Volumen, welches das verbleibende Fassungsvermögen verringert. Beim Wirken des ersten Stabzaubers kann der Magier zusätzliche permanente AsP in den Stab investieren, um das Fassungsvermögen zu erhöhen (3 pAsP erweitern das Volumen um einen Punkt). Das Gesamt-Fassungsvermögen kann niemals größer sein als das Anderthalbfache des gewöhnlichen Volumens.

In das nicht durch Stabzauber genutzte Volumen können 'gewöhnliche' Matrizen eingespeichert werden, die auf einfachen Befehl hin ausgelöst werden. Das durch eine Matrize belegte Volumen beträgt halb so viele Punkte wie die bei der Matrix angegebenen Lernkosten. Das Einspeichern erfolgt durch ein gelungenes Ausführen der Matrize (bei allerdings doppelter Zauberdauer und einer prinzipiellen Erschwernis von 2 Punkten auf die Kontrollprobe. Das Auslösen erfordert eine einfache Aktion, jedoch keine weitere Zauberhandlung, keine Probe und keinen AsP-Aufwand. Für den gespeicherten Zauber gelten die gleichen Ziel- und Reichweitenbeschränkungen, als wenn er vom Zauberer selbst gesprochen würde. Eine einmal ausgelöste Matrix verschwindet aus dem Stab und gibt ein entsprechendes Volumen frei.

Die Stabzauber der optimatischen Magier

Der Zauberstab ist neben der Triopta – der Dreiaugenmaske der Optimaten – *das* Standessymbol der Magier. Jedes Optimatenhaus kennt verschiedene Techniken, den Stab mit Zaubern zu belegen, die dem Magier das Zaubern erleichtern oder ihm auf andere Art im täglichen Leben von Nutzen sein können. Diese Zauber stehen generell nur Magiern des jeweiligen Hauses zur Verfügung und können von anderen nicht erlernt werden.

Um den Stabzauber einzuspeichern, ist eine Erschaffungsprobe auf die jeweils genannten Eigenschaften nötig, zum Aktivieren der Zauberwirkung eine Aktivierungsprobe; bei beiden Proben findet jeweils der Ritualkenntnis-Wert des Zauberers Anwendung.

Die Stabzauber des Hauses Alantinos

Der 'typisch alantinische' Stab ist etwa anderthalb Schritt lang und so gerade wie möglich – aus Kernholz tharpurischer Banyan-Bäume oder mayenischer Esche – geschnitten. Der Stab ist mit zauberfördernden Runen bedeckt, die meist aus eingelassenem Edelmetall oder Edelsteinen bestehen und auf den Schmuck der Triopta abgestimmt sind. Ebenso wie bei der Maske, wird auch beim Schmuck des Stabes auf Prunk und Pomp mehr Wert gelegt als auf reine Ästhetik, künstlerische Gestaltung oder vollendetes Handwerk.

Der Stab als Waffe

TP 1W+1 **TP/KK** 11/5 **Gew.** 100 **Lg.** 150 **BF** (4) **INI** 0 **WM** –1/-1
DK NS **Talent** Stäbe
Gewöhnliches Volumen: 24 Punkte
Voraussetzungen: Magier des Hauses Alantinos

Farbiges Licht (1. Stabzauber)

Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +1
Erschaffungskosten: 11 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 1 Tag
Volumen: 1
Wirkung: In den Stab eingelassene Juwelen beginnen zu leuchten, wobei die Farbe des Lichts ihrer eigenen Färbung entspricht. Das farbige Licht richtet sich nach der Anzahl der Edelsteine und entspricht in seiner Leuchtkraft einer schwachen Fackel.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: 1 AsP je Stunde
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: beliebig
Merkmale: Feuer, Konzentriere

Reinigung (2. Stabzauber)

Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: CH/CH/IN +2
Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 1 Tag
Volumen: 1
Wirkung: Sobald der Magier mit dem Stab auf den Boden stößt, fällt aller oberflächliche Schmutz – sei es nun Straßenstaub oder auch kleinere Blutflecken – von seinem Gewand ab. Ein Bad in einer Schlammgrube kann man damit nicht ungeschehen machen, aber es genügt, um stets adrett gekleidet auszusehen. Auch Gerüche, gleich ob übel oder lieblich, verschwinden.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: je nach Verschmutzungsgrad 1–5 AsP
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Humus, Erz, Banne

Persönliches Siegel (3. Stabzauber)

Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: FF/IN/CH +3
Erschaffungskosten: 21 AsP
Erschaffungsdauer: 1 Tag
Volumen: 2
Wirkung: Das untere Ende des Stabes formt sich zum persönlichen Siegel des Magiers. Die Berührung mit dem Stabende genügt, um den Siegelabdruck, der nur durch magische Kräfte oder Berührung mit dem oberen Ende des Stabes wieder zu entfernen ist, auf jedem nichtmagischen Untergrund anzubringen.
Aktivierungsprobe: FF/IN/CH
Aktivierungskosten: Das Anbringen des Siegels kostet 1 AsP, das Entfernen nichts.
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Ashabel, Kommunziere

Die Stabzauber des Hauses Icemna (Weiblicher Zweig)

Alle an den Stab gebundenen Wirkungen gelten auf Era'Sumu als vornehmlich strafendes Wirken Satus, die eine starke und beabsichtigte Ähnlichkeit mit den aventurischen Hexenflüchen aufweisen. Die Stabzauber müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge auf den Stab gebunden werden; die Rituale zur Bindung sind zwar religiös ausgestaltet, folgen aber grundsätzlich der allgemeinen Methodik der Stabzauberei der anderen Optimatenhäuser.

Das Wirken eines Stabzaubers ist immer mit einer Konzentrations- und Zauberdauer von mindestens einer Spielrunde verbunden, in der dem Delinquenten sein Vergehen vorgetragen und die Strafe genannt wird. Zumeist ist die Zauberdauer allerdings 'aus erzieherischen Gründen' erheblich länger. Während dieser rituellen Verfluchung muss das Ziel der Strafe mindestens einmal mit dem Stab berührt werden. Dem Opfer steht zudem eine – nach Maßgabe des Spielleiters erschwerte – Eigenschaftsprobe zu, um die Strafe abzuwenden. Unabhängig vom Gelingen des Zaubers bemessen sich die Kosten in Astralpunkten nach der angestrebten Dauer der Verfluchung.

Wirkt die Strafe, dauert sie so lange an, wie in der Verfluchung ausgesprochen (was bedeutet, dass immer eine Dauer genannt werden muss). Üblich sind Zeiträume 'bis zum nächsten Sonnenaufgang' (grob ein Tag; 7 AsP) oder 'bis zum nächsten Mondphasenwechsel' (grob eine Woche; 14 AsP), manchmal auch bis zur Erfüllung angemessener Bußtätigkeiten. Seltener, da mit erheblichen AsP-Kosten verbunden, beträgt die Dauer einen Mondlauf (28 AsP) oder gar ein Jahr (35 AsP).

Es ist möglich, eine Verfluchung auch ohne rituelle Vorbereitung zu sprechen, jedoch ist ein solches Vorgehen seitens der Priesterschaft strengstens untersagt (und wäre auch ein Bruch der religiösen Verpflichtung) und erfordert seitens der Verfluchenden eine MU-Probe und den Einsatz von 14 AsP plus so vielen, wie bei der Bindung des Zaubers in den Stab vonnöten waren (jedoch keine permanenten). Die Wirkung des Fluches hält unter solchen Bedingungen nur maximal bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang (was immer davon als nächstes kommt) an.

Sechs bekannte Stabzauber oder rituelle Verfluchungen des Hauses Icemna sind im folgenden genannt. Das '+Z' bei der Erschaffungsprobe steht für die Anzahl der bereits auf dem Stab liegenden permanenten Astralpunkte.

Der Stab (Su'Arka) als Waffe

TP 1W+2 **TP/KK** 12/4 **Gew.** 900 **Lg.** 150 **BF** (3) **INI** +1 **WM** 0/0
DK NS **Talent** Stäbe
Gewöhnliches Volumen: 24 Punkte
Voraussetzungen: Magierinnen des Hauses Icemna

Entsetzen fahre in Dich ein!

Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +Z
Erschaffungskosten: 5 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 1 Tag
Volumen: 1
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers wird von lähmender Furcht befallen; sein MU-Wert sinkt auf die Hälfte (abgerundet). Dem Opfer steht eine MU-Probe zu, um den Zauber abzuwenden.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: je nach Wirkungsdauer (siehe oben)
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: je nach Willen der Zauberin (siehe oben)
Merkmale: Xetobal, Schwäche

Schweige!

Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +Z
Erschaffungskosten: 7 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 1 Tag
Volumen: 1
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers verliert seine Stimme (und ist dadurch eventuell nicht mehr in der Lage, bestimmte Zauber anzuwenden). Dem Opfer steht eine KO-Probe zu, um den Zauber abzuwenden.
Aktivierungsprobe: –

Aktivierungskosten: je nach Wirkungsdauer (siehe oben)
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: je nach Willen der Zauberin (siehe oben)
Merkmale: Luft, Fixiere

Das Licht der Sonne sei dir genommen!

Lernkosten: 300 AP
Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +Z
Erschaffungskosten: 9 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 3 Tage
Volumen: 1
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers erblindet, wenn ihm eine IN-Probe misslingt.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: je nach Wirkungsdauer (siehe oben)
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: je nach Willen der Zauberin (siehe oben)
Merkmale: Feuer, Banne

Keine Ruhe wirst du finden!

Lernkosten: 300 AP
Erschaffungsprobe: IN/IN/CH +Z
Erschaffungskosten: 11 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 1 Tag
Volumen: 1
Wirkung: Das Opfer ist nicht in der Lage, mehr als einen Augenblick Schlaf zu finden und demzufolge auch nicht in der Lage, LeP und AsP zu regenerieren. Nach drei Tagen beginnen all seine Eigenschaften um je einen Punkt pro Tag zu sinken, während eventuelle Schlechte Eigenschaften sich bis auf den doppelten Wert steigern. Dem Opfer steht eine IN-Probe zu, um den Zauber abzuwenden.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: je nach Wirkungsdauer (siehe oben)
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: je nach Willen der Zauberin (siehe oben)
Merkmale: Humus, Banne

Gehorche der Stimme der Götter!

Lernkosten: 400 AP
Erschaffungsprobe: MU/KL/CH +Z
Erschaffungskosten: 15 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 1 Tag
Volumen: 3
Wirkung: Wer von diesem Zauber betroffen ist, muss jeden direkten Befehl einer beliebigen Zauberpriesterin erfüllen, so lange ihn dieser Befehl nicht in persönliche Lebensgefahr bringt.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: je nach Wirkungsdauer (siehe oben)
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: je nach Willen der Zauberin (siehe oben)
Merkmale: Baalian, Kommuniziere

Dein Weg sei mit Unglück gepflastert!

Lernkosten: 200 AP
Erschaffungsprobe: KL/IN/IN +Z
Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 2 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 3 Tage
Volumen: 2
Wirkung: Das Opfer wird von einer Pechsträhne verfolgt: Alle Eigenschaftsproben, AT- Und PA-Würfe etc. sind um je 2 Punkte erschwert, alle Talent- und Zauberproben demzufolge um je 6 Punkte. Dem Opfer steht eine IN-Probe zu, um den Zauber abzuwenden.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: je nach Wirkungsdauer (siehe oben)
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: je nach Willen der Zauberin (siehe oben)
Merkmale: Ashabel, Belcar, Unterdrücke

Die Stabzauber des Hauses Kouramnion

Der 'typisch kouramnische' Stab ist etwa einen Schritt lang und so gerade wie möglich aus dem Kernholz lorthalischer Eichen geschnitten. Andere Längen und andere Hölzer sind zumindest untypisch (und da die Weiheriten sich auf die dominante Form beziehen, mit einer Verzauberungserschwernis von 3 Punkten versehen), während kein Glied des Hauses Kouramnion andere Materialien als Holz wählen würde (und auch nicht verzaubern könnte). Die Stäbe sind mit den nötigen Zeichen für die Verzauberung graviert, ansonsten aber schmucklos wie der Disziplinierungsstock eines Hektagu und durchaus als Waffe geeignet.

Der Stab als Waffe

TP 1W+2 **TP/KK** 12/3 **Gew.** 90 **Lg.** 100 **BF** (2) **INI** 0 **WM** 0/-1
DK N **Talent** Hiebwaffen
Gewöhnliches Volumen: 21 Punkte
Voraussetzungen: Magier des Hauses Kouramnion

Magischer Schild (1. Stabzauber)

Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: MU/IN/KO +1
Erschaffungskosten: 21 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 3 Tage
Volumen: 2
Wirkung: Der Zauberer lässt den Stab einmal vor sich rotieren, wodurch sich um den Stab ein ovales, schimmerndes Kraftfeld bildet. Der Magier ist in der Lage, mit diesem 'Schild' ankommende Zauber zu 'parieren' (mit einem PA-Wert in Höhe seines Parade-Basiswerts).
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: keine; die Abwehr eines Zauber kostet halb so viele AsP (abgerundet) wie dessen AsP-Kosten.
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: nach Belieben
Merkmale: Kraft, Banne

Verwurzelung (2. Stabzauber)

Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: IN/CH/FF +2
Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 1 Tag
Volumen: 1
Wirkung: Wenn der Stab auf den Boden (natürliches Erdreich oder Fels, nicht jedoch Holz- oder Steinfußböden) aufgestampft wird, verwurzelt er auf der Stelle und ist nur mit einer KK-Probe erschwert um den doppelten RkW des Magiers wieder zu lösen oder umzubiegen. Lediglich vom Zauberer selbst kann er auf einfachen Befehl und Berührung gelöst werden.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: 1 AsP
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: nach Belieben
Merkmale: Humus, Erz, Fixiere

Kaltes Licht (3. Stabzauber)

Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: KL/IN/FF +3

Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 1 Tag
Volumen: 1
Wirkung: Von der Spitze des Stabes geht ein kaltes blaues Licht aus, das entweder einen Umkreis von drei Schritt Radius beleuchten oder als schmaler Lichtstrahl bis zu 20 Schritt weit reichen kann. Als Lichtsignal ist die 'Rundumleuchte' gar meilenweit zu sehen. Man kann in diesem Licht keine Farben unterscheiden, aber sehr wohl kleinste Details erkennen.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: 1 AsP je Stunde
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: nach Belieben
Merkmale: Feuer, Konzentriere

Die Stabzauber des Hauses Tharamnos

Der Magierstab der Tharamnos ist gemäß uraltem Brauch aus Himmelszeder angefertigt – am besten aus einer Zeder vom hochaufragenden Baan Bashur, dem Berg der Alten, doch finden in letzter Zeit auch Himmelszedern aus Xarxaron Verwendung. Die Stäbe sind meist anderthalb Schritt lang und tragen am oberen Ende einen faustgroßen ziselierten Knauf, der die gleichen Muster wie die Triopta zeigt. Viele Magier wurden darin unterwiesen, ihren Stab nicht allein als Herrschaftssymbol, sondern auch wie eine Stabkeule im Kampf zu führen.

Der Stab als Waffe

TP 2W **TP/KK** 13/3 **Gew.** 180 **Lg.** 150 **BF** (3) **INI** 0 WM –1/-1 **DK** NS **Talent** Stäbe oder Zweihand-Hiebwaffen
Gewöhnliches Volumen: 24 Punkte
Voraussetzungen: Magier des Hauses Tharamnos

Kraftgespür (1. Stabzauber)

Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: KL/IN/FF +1
Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 3 Tage
Volumen: 1
Wirkung: Wenn der Magier mit seinem Stab ein magisches Objekt oder eine magiebegabte Person berührt, die nicht auf magischem Weg verborgen wurde, spürt er die Astralkraft durch den Stab hindurch. Er kann grob (etwa in 10-AsP-Schritten) abschätzen, ob das Ziel eher stark oder schwach magisch ist.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: –
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Kraft, Finde

Hilfe des Stabes (2. Stabzauber)

Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +7
Erschaffungskosten: 27 AsP, davon 2 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 7 Tage
Volumen: 3
Wirkung: Es entsteht ein besonderes magisches Band zwischen dem Magier und seinem Stab. Dadurch muss er für alle Zauber 1 AsP weniger bezahlen und kann bei Zaubern, bei denen das Ziel berührt werden muss, statt der Hand die Spitze des Stabes benutzen.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: –
Aktivierungsdauer: –
Wirkungsdauer: permanent
Merkmale: Kraft, Kommuniziere

Zauberparade (3. Stabzauber)

Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: IN/FF/GE +3
Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 3 Tage
Volumen: 2
Wirkung: Wenn dem Magier eine PA mit dem Stab gelingt, kann er herannahende Kampfzauber (solche mit der Instruktion 'Schade' und solche, die explizit Treffer- oder Schadenspunkte anrichten), abwehren. Dies setzt allerdings voraus, dass ihm die Quelle und Instruktion des Zaubers bekannt (sie also aktiviert) sind. Gelingt ihm eine 'Glückliche Parade', wird der Zauber auf den Urheber zurückgeworfen und entfaltet dort seine Wirkung.
Aktivierungsprobe: Stäbe-PA (mit entsprechender Ansage)
Aktivierungskosten: Jede versuchte Parade kostet 1 AsP.
Aktivierungsdauer: 1 Aktion (Ausführung einer Stäbe-PA)
Wirkungsdauer: augenblicklich (1 Aktion)
Merkmale: Kraft, Banne

Animistische Rituale

Animisten, die sich naturgemäß gut mit Besessenheiten und deren Beendigung auskennen sollten, sind ebenfalls in der Lage, Besessenheiten anderer Art (nämlich unwillentliche durch Totengeister, Artefaktgeister, die Seelenkonstrukte von Arcanomechaniken, bestimmte Dämonen und natürlich 'Gäste, die nicht gehen wollen' – nicht vertriebene Sternen- oder Elementargeister) zu beenden.
In leichteren Fällen (Verzauberungen, Besessenheiten mit elementaren, stellaren oder daimonischen Geistern) mag dies mit einer einfachen Seelenheilung gelingen, in komplizierteren Fällen muss der Animist ein komplettes Ritual der Inspiration wirken, um sich auf den Geist vorzubereiten, der vom Körper des Patienten Besitz ergriffen hat und den der Animist in sich aufnehmen, also aus dem Patienten herausreißen will.
Mehr zum Wesen von Geistern und Besessenheiten erfahren Sie in Folgepublikationen.

Seelenheilung (kleiner Exorzismus)

Mit der magischen Seelenheilung lassen sich mindere Besessenheiten heilen. Als solche Besessenheiten gelten nicht nur die tatsächliche Existenz eines minderen Geistwesens (was lediglich Geister im animistischen Verständnis, nicht aber Genien oder gar Avatare sein können) in einer Person, sondern auch Verzauberungen aller Art auf der Basis der Instruktion beziehungsweise des Merkmals Beseele.

Seelenheilung

Voraussetzungen: Halbzauberer (Animistische Profession) oder Viertelzauberer (ab einer Ritualkenntnis von 10)
Lernkosten: 50 AP für Halbzauberer, 250 AP für Viertelzauberer
Ritualprobe: Talentprobe *Heilkunde Seele*, erschwert um 7/10/13 Punkte für elementare/stellare/daimonische Geister, erleichtert um den eigenen RkW (bei Viertelzauberern die halbe aufgerundete Ritualkenntnis)
Ritualdauer: 1W6+7 Stunden; kann durch Erschwerung der Probe um jeweils 3 Punkte halbiert werden (auch mehrfach)
Ritualkosten: 1W6 AsP und 2W6 AuP (letztere unabhängig vom Gelingen des Rituals)
Wirkung: Dieses Ritual reißt kleinere Geistwesen (bis zu einer LE von 10) aus dem Körper / Geist des Besessenen hinaus; es ist auch geeignet, um Zauber (mit einem AsP-Aufwand von maxi-

mal 15) zu beenden. Bei dem Besessenen muss es sich um ein denkendes Lebewesen handeln; auf Tiere, Gegenstände, Artefakte und so weiter lässt sich dieses Ritual nicht anwenden. Ein solcherart herausgerissener Geist vergeht innerhalb von 1W20 Aktionen, sofern er nicht von einem anderen Körper oder einem geeigneten Gegenstand Besitz ergreifen kann. Aus diesem Grunde empfiehlt sich das Anlegen eines Bannkreises vor der Durchführung des Rituals. Liegt lediglich eine Verzauberung vor, so endet die Zauberwirkung mit erfolgreicher Probe. Dieses Ritual ist immer erfolglos, wenn der Animist gerade selber von der gleichen Quelle inspiriert ist.
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Kraft, Treibe aus

Exorzismus

Sicherer als die einfache Seelenheilung, aber auch anstrengender und aufwändiger, ist der echte Exorzismus. Bei dieser Art der Austreibung ruft der Animist den Geist (der bei diesem Ritual durchaus auch ein Genius oder Avatar, nicht aber eine schlichte Zauberwirkung sein kann) aus dem Körper des Besessenen beziehungsweise aus dem besessenen Gegenstand in seinen eigenen Körper hinein und treibt ihn anschließend mit einer gewöhnlichen Kontrollprobe aus.

Exorzismus

Voraussetzungen: Halbzauberer (Animistische Profession)
Lernkosten: 200 AP
Ritualprobe: übliche Anrufungsprobe je nach Quelle, zusätzlich modifiziert um den halben Ritualkenntniswert; ist die Quelle des Geistwesens dem Animisten nicht bekannt, so gilt ein ZfW von –7/–10/–13 Punkten bei elementaren/stellaren/daimonischen Geistwesen beziehungsweise –9 bei sonstigen Geistwesen (Totengeister, Spuke und so weiter)
Ritualdauer: 1W6+7 Stunden; kann durch Erschwerung der Probe um jeweils 3 Punkte halbiert werden (auch mehrfach)
Ritualkosten: 2W6 AsP, 2W6 AuP (sowie 1W6 LeP und 2 Punkte Erschöpfung beim Besessenen)
Wirkung: Dieses Ritual zwingt einen Geist, Genius oder Avatar aus einem Besessenen heraus und nötigt ihn, stattdessen den Körper des Animisten in Besitz zu nehmen. Anschließend muss der Geist mit einer üblichen Kontrollprobe ausgetrieben werden. Dieses Ritual kann nur durchgeführt werden, wenn der Animist selber nicht gerade von einem anderen Geist inspiriert ist; ein entsprechender Versuch führt zum Scheitern der Probe.
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Kraft, Treibe aus

Opferblut

Diese Kenntnis ist eher ein Teil des kulturelle Erbes der feliden Rasse, insbesondere der Amaunir. Dabei wird im Rahmen der Inspiration ein Tier geopfert, dessen Lebensenergie anteilig als blutmagische Kraft zum Zaubern benutzt werden kann.

Opferblut

Voraussetzungen: Halbzauberer (animistische Profession), felide Rasse
Lernkosten: 100 AP
Wirkung: Diese Sonderfertigkeit ermöglicht es einem BaLoa (oder anderem feliden Aniisten) während der Inspiration ein Tier zu opfern und dessen verfliegende LE zu einem Zehntel (abgerundet, mindestens aber 1) anstelle eigener AE einzusetzen. Es ist allerdings erwiesen, dass dies nur mit relativ kleinen, nicht-intelligenten Lebewesen ohne weitere Gefahren von sich geht. Bei der Opferung großer Tiere oder intelligenter Wesen besteht immer die Gefahr von Besessenheiten, der Freisetzung von Totengeister und ähnlicher Dinge.
Wirkungsdauer: augenblicklich



Höhenflug und Tiefenrausch

In Myranor ist es durchaus häufiger einmal möglich, dass Abenteuer nicht in der vertrauten Umgebung landbewohnender Helden – sprich: auf festem Boden – stattfinden, sondern dass Abenteuer zwischen den Wolken oder in den Tiefen des Meeres zu bestehen sind. Diesen besonderen Umgebungen widmet sich das folgende Kapitel.

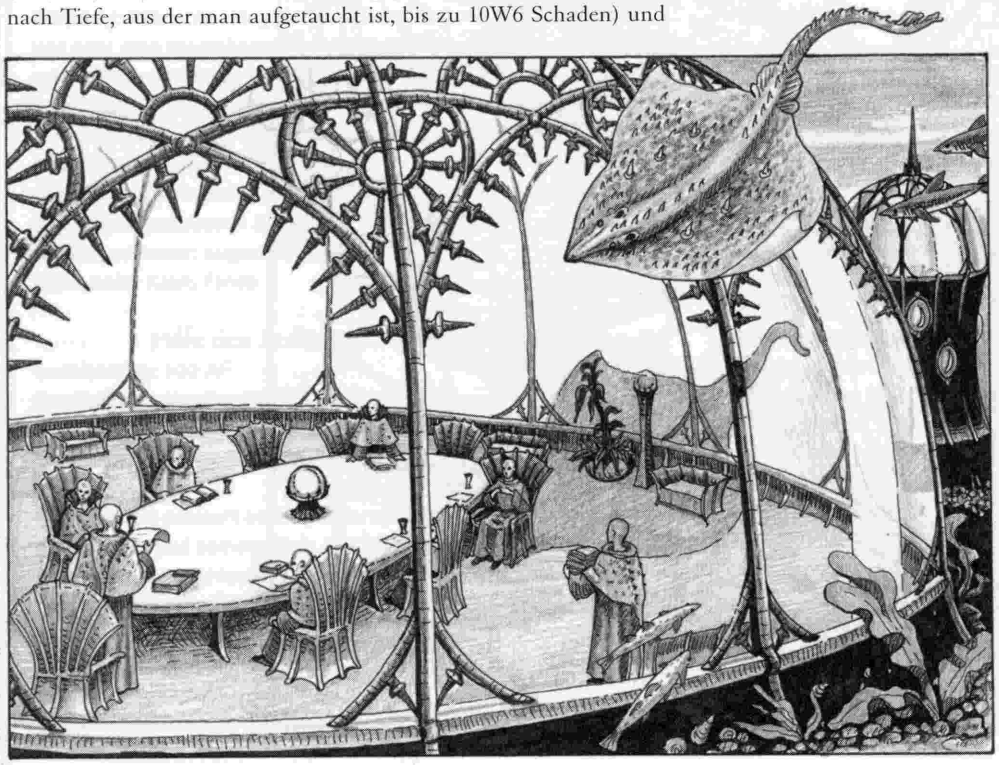
In die Tiefen des Meeres

Im Folgenden finden Sie Anregungen und Regeln zu Tauchgängen und sonstigen Aufenthalten unter Wasser, die Ihnen helfen sollen, bei der Beschreibung untermeerischer Kulturen und Schauplätze eine entsprechende Stimmung aufzubauen. Bedenken Sie dabei aber auch eventuelle Nachteile der Charaktere: Tiefenangst und Platzangst beim Hinabtauchen in kristallklares Wasser und Raumangst und Dunkelangst in dunklen Tiefen, wo man kaum die Hand vor Augen sehen kann.

Tiefe

Nicht jedes Wesen kann gleich weit in die blaue Tiefe vorstoßen. Die Angabe von genauen Tauchtiefen halten wir dennoch für stimmungstötend, zumal sie nicht nur von der Art des Wesens, sondern auch von vielen äußeren Umständen abhängen. Ein Mensch kann ohne Hilfsmittel bis zu 35 Schritt tief tauchen. Loualil, Necker und Ziliten können einige hundert Schritt tief hinab, und nur Risso, Krakonier und Mholuren dringen in die tiefsten Meeresregionen vor. Diese Begrenzung bezieht sich ausschließlich auf den Druck, der auf dem Körper lastet. Das Problem der Atemluft muss bei allen Landbewohnern ohnehin auf technischem, magischem oder alchimistischem Wege gelöst werden, wobei die verschiedenen Methoden wiederum verschiedenste Tauchtiefen (je nach Qualität) erlauben.

Üblicherweise kann man pro vier Kampfrunden eine Strecke von TaW: *Schwimmen (Tauchen)* nach unten zurücklegen; in die umgekehrte Richtung doppelt so viel. Zu schnelles Auftauchen aus großen Tiefen birgt nicht zu unterschätzende Gefahren, die sich in Schüttellähmung (KK, GE, FF je –6 für W6 Stunden), geplatzten Lungenbläschen (je nach Tiefe, aus der man aufgetaucht ist, bis zu 10W6 Schaden) und Verwirrtheit (KL, IN je –4) äußern können. Um dies zu vermeiden, muss man beim Auftauchen etwa alle 10 Schritt eine Pause von etwa einer Minute einlegen, ansonsten muss man eine KO-Probe ablegen, die wiederum je nach Tiefe erschwert ist und bei deren Misslingen man den oben genannten Schaden erleidet.



Temperatur

Ein weiteres Problem größerer Tiefen ist die Kälte: Je weiter man sich von der Oberfläche entfernt, desto kälter wird es (jedoch nur bis knapp über dem Gefrierpunkt), und man ist gut beraten, sich mittels Delphinfettsalbe oder ähnlichem gegen den Wärmeverlust des Körpers zu schützen. Ein nicht an diese Umweltbedingungen angepasstes oder entsprechend geschütztes Lebewesen erleidet einen Verlust von 1W–1 LeP pro SR. Außerdem sind bei allen Kraft zehrenden Aktionen die AuP-Verluste verdoppelt.

Sicht

Sofern es nicht die Besonderheiten der myranischen See im Einzelfall anders definieren, geht die Farbe untertauchender Objekte scheinbar verloren. Rot wirkt schon in geringer Tiefe farblos, dann folgt orange, gelb und grün. Blau wird hingegen erst später vom Gewässer absorbiert. In der Tiefe, wo alle Farben zu einem dunklen Graugrün werden und alle Konturen miteinander verschwimmen, tritt man einer Gefahr meist plötzlich gegenüber. In größeren Tiefen (ab 100 bis 200 Schritt) ist das Wasser normalerweise dunkel, und jeder, der den Nachteil *Raumangst* (oder *Dunkelangst* oder *Tiefenangst*) gewählt hat, bekommt hier große Probleme. Sofern es die Dramaturgie verlangt, spricht natürlich nichts gegen Lichtschein in weitaus größeren Tiefen.

Doch das Wasser trübt nicht nur den Blick. Wer durch die Kiemenhaube eines Nequaners, das Bullauge eines Demergatoren oder ein anderes Hilfsmittel schaut, sieht Objekte näher (etwa 1/3) und größer (1/4), als sie tatsächlich sind.

Je nach Tiefe bedeutet dies, dass Fernkampf-Proben um bis zu 12 Punkte erschwert sind und auch der Nahkampf mit Einbußen (AT/PA –6/–6) belastet ist.

Gehör

Unter Wasser sind Geräusche zwar über weite Entfernung zu vernehmen, doch eine Verständigung ist erheblich schwerer als an Land, denn die Quelle und Richtung aus der Geräusche kommen, ist nicht zu erkennen. Eine einfache Verständigung ist auf 2–3 Schritt Entfernung möglich, einige unkomplizierte Worte (in einer für die Unterwasser-Verhältnis-

se angepassten Sprache) noch in einem Dutzend Schritt Entfernung zu vernehmen. *Orientierungs*-Proben, die auf Gehör (oder auf dem Gleichgewichtssinn) basieren, sind für Landbewohner um 7 Punkte erschwert, ebenso wie *Sinnenschärfe*-Proben.

Schwimmen-Proben

Üblicherweise werden *Schwimmen(Tauchen)*-Proben von Meeresbewohnern oder entsprechend ausgerüsteten Landbewohnern nur benötigt, wenn man unbedingt ein Wettschwimmen veranstalten will oder um die korrekte Auftauchgeschwindigkeit festzulegen, außerdem natürlich bei Positionsproben im dreidimensionalen Kampf (siehe S. 234f.).

Kampf unter Wasser

Der Kampf unter Wasser ist grundsätzlich ein Kampf in drei Dimensionen und folgt den genannten Regeln für Positionen (S. 234f.). Neben eventuellen Einschränkungen durch schlechte Sicht (siehe oben) sind die AT- und PA-Würfe für Kämpfer ohne die SF *Unterwasserkampf* um je 6 Punkte erschwert, näheres siehe **MBK 34**.

Ab einer Tauchtiefe von mehr als TaW *Schwimmen* kommen unabhängig von der SF Unterwasserkampf für alle Wesen ohne den Vorteil *Aquatisches Lebewesen* weitere 2 Punkte Erschwernis hinzu, sofern sie sich nicht magisch, alchimistisch oder mit Tauchgeräten auf diese Tauchtiefe vorbereitet haben. Diese Regelung versteht sich als Ergänzung zu den Ausführungen in **MBK 34f.**

In hohen Lüften

Im Luftraum herrschen ebenfalls Bedingungen, die sich vom üblichen Aufenthalt auf festem Boden unterscheiden. Auch in der Luft gibt es anzuwendende Nachteile wie Höhen- und Flugangst, von klimatischen Auswirkungen ganz zu schweigen.

Höhenrausch

Auch über Myranor wird die Luft allmählich dünner, je höher man steigt, was man schon auf den Pässen des Tharpagiri bemerken kann – viel mehr jedoch noch, wenn man sich mit einem Fluggerät oder auf dem Rücken eines Drachen in diese Höhen aufschwingt.

Wenn man schnell Höhen von mehr als 4 Meilen erreicht, kann es passieren (bei misslungener KO-Probe, erschwert um die Anzahl von Meilen Höhe), dass man sich plötzlich leicht und euphorisch fühlt und ernsthaften Sinnestrübungen unterliegt (KL–4, IN–2), die erst nachlassen, wenn man auf die halbe Höhe heruntergegangen ist (oder nach einer Stunde, was immer auch früher eintritt).

Die dünne Luft und die Kälte (siehe unten) führen dazu, dass die Ausdauer der meisten Helden (und Schurken) in großen Höhen deutlich reduziert ist (etwa auf die Hälfte bei sechs Meilen Höhe) und alle Kräfte zehrenden Aktionen die doppelte Anzahl an AuP kosten. Diesem Ausdauermangel kann entgegengewirkt werden, indem man sich langsam an die entsprechenden Höhen akklimatisiert (oder indem man ein Vinshina ist, die deutlich weniger darunter leiden). Aber sowohl der Verlust als auch der Ausgleich sind kaum in feste Zahlen zu fassen und sollten Meisterentscheid bleiben.

Kälte

In größeren Höhen wird es selbst in der myranischen Äquatorregion schnell recht kalt, vor allem in der Nacht. Es wundert daher nicht, dass die am Boden häufig so leicht bekleideten Vinshina ebenso dicke Fell- und Lederkleidung mitführen wie diejenigen Insektopter-Piloten des Imperiums, die sich in große Höhen aufschwingen (wenn diese nicht ohnehin so mit ihrem Fluggerät verschmolzen sind, dass sie die Kälte nicht spüren).

Bewohner und Reisende der Lüfte

Fast alle myranischen Vögel (die Laufvögel einmal außen vor gelassen) bewegen sich in Höhen von maximal ca. 500 Schritt über Grund, und in selbiger Höhe fliegen auch die Städte der Vinshina, die Ashariel, die Insektopter, auch, wenn einige der Letztgenannten größere Höhen erreichen können.

Die meisten Raubvögel wie Grauadler, Suthris oder Wamuqs sind nicht mehr oberhalb einer Höhe anzutreffen, in der sie keine Beute mehr finden, was in der myranischen Äquator-Region etwa fünf Meilen Höhe entspricht. Dies ist auch die Höhe, bis in die einzelne experimentelle Insektopter vorstoßen können und in der sich die besten Flieger der Ashariel ihre Luftkämpfe liefern, während die fliegenden Städte der Vinshina notfalls bis zu einer Höhe von sieben Meilen aufsteigen können, ihre kleinen Erkundungsballons sogar noch eine Meile höher. Weiter oben finden sich nur noch die ältesten Luftwale, und auch sie nur, wenn sie ihren Jägern ausweichen wollen. Nach allem, was wir wissen, können nur Greifen und Drachen größere Höhen erreichen – es scheint, dass ihre Flughöhe unbegrenzt ist.



Flora und Fauna

Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen eine Auswahl der wichtigsten Tier- und Pflanzenarten der in diesem Band präsentierten Regionen vor. Ergänzend finden Sie auch aufgelistet, welche aventurischen Pflanzen (S. 264) und Tiere (S. 274) auch in Myranor anzutreffen sind. Weitergehende Hinweise zur aventurischen Flora und Fauna finden Sie im Band **Zoo-Botanica Aventurica (ZBA)**. Weitere Tiere und Pflanzen, speziell solche aus der Narkramar und von der aventurischen Ostküste finden Sie im Band **Handelsfürsten & Wüstenkrieger**, deren aktualisierte Werte als PDF auf unserer Homepage.

Die Myranische Pflanzenwelt

Angesichts der schieren Größe des myranischen Kontinents, der Vielfalt seiner Landschaften und nicht zuletzt der unüberschaubaren Zahl an Neuschöpfungen durch zielgerichtete Zucht können wir hier nur einige ausgewählte Beispiele myranischer Pflanzen vorstellen. Dabei haben wir uns, der Vielfalt zuliebe, um eine bunte Mischung aus nützlichen, bizarren und mysteriösen Gewächsen gemüht. Von Ackerpflanzen und geläufigen Rauschmitteln soll ebenso die Rede sein wie von todbringenden Giftgewächsen – von denen die meisten natürlichen Ursprungs, einige aber das Werk fähiger Chimärologen sind.

Genuss- und Rauschmittel, Teekräuter

Eine umfassenderen Überblick über das reiche Angebot myranischer Nahrungspflanzen, Gewürze und pflanzlichen Rausch- und Genussmittel finden Sie in den Kapiteln **Speisen und Getränke** (S. 36ff.) sowie **Myranische Waren und Dienstleistungen** (S. 278ff.).

Als teures berauschendes Getränk seien hier nur der berühmte Schwarze Waldwein genannt, der aus dem Wald der Haëhnyrr stammt und aus dem Vinshina den schier unerschwinglichen *Nyrravin* destillieren, und der kerrishitische Trollbeerenwein, der als letztes Glas einer Feier genossen dafür sorgt, dass der Zecher am nächsten Morgen vor bösen Folgen verschont bleibt.

Eine unüberschaubare Vielfalt an kostbaren Teekräutern bringt der Boden Era'Sumus hervor, wie etwa den *Talika*-Tee, dem man gar lebensverlängernde Wirkung nachsagt. Ein Aufguss der *Sa'Thiorna*-Nadel, die außerhalb Era'Sumus nicht gehandelt werden darf, erhöht die Widerstandskraft und Schmerzresistenz, während der *Erun*-Sud aus Mutterbeere und Tochterblatt sowohl körperliche Anziehungskraft als auch Fruchtbarkeit steigert.

Feldpflanzen

Typische Feldpflanzen des südlichen Myranor sind *Reis*, *Mais*, *Brotfrucht*, diverse Hirsesorten wie *Fennich*, *Perl- und Borstenhirse*, außerdem *Leinpalme*, *Wolldistel* und *Flachsmohn*. In den Steppen Kentorikans gedeiht der begehrte *Windhafer*, in den Oasen rings um die Eshbathi das kostbare *Narkramar-Korn*. Wir wollen hier speziell eine, in Aventurien unbekannte Pflanze exemplarisch vorstellen.

Cassava: Diese Strauchpflanze von etwa zwei Schritt Höhe wird wegen ihrer großen, länglichen Wurzelknollen in großen Feldern des südlichen Imperiums angebaut, denn aus den Knollen wird das wichtigste Grundnahrungsmittel der Armen gewonnen. Der Knollensaft ist giftig und geht üblicherweise bei der Röstung der Knollenscheiben verloren, wonach sie zu Mehl oder (häufiger) Pulpellen weiterverarbeitet werden. Gehen hingegen bei der Ernte ganze Knollen verloren, so kann man davon ausgehen, dass sie über dunkle Kanäle zur Gewinnung eines Waffengiftes genutzt werden, das dem Vergifteten innerhalb weniger Minuten alle Innereien wie Feuer brennen lässt.

Wirkung: Grundnahrungsmittel / (verbotenes) Waffengift (alle körperlichen Eigenschaften verlieren nach 6 KR für W20 Minuten je einen Punkt pro Minute, fallen minimal auf 2 und erholen sich nach gleicher Zeit innerhalb von 2 SR wieder auf ihre Ausgangswerte; dabei verliert der Vergiftete einmalig 1W6+2 LeP)

Verbreitungsgebiet: südliches Imperium, auf imperialen Feldern, keine nutzbare Wildform

Bestimmung: –5

Verarbeitung: 0 / +10

Preis: 7 Ob/Okul (Nahrungsmittel) / 2 Au (zu Waffengift verarbeitet)

Bäume und Sträucher

Aus der reichen Vielfalt myranischer Baum- und Strauchgewächse seien hier einige recht verbreitete und einige überaus seltsame Arten vorgestellt:

Neretonie: Ein in mittleren und nördlichen Breiten vorkommender Nadelbaum von etwa 25 Schritt Höhe mit mehreren Kronenschirmen übereinander. Nadeln, Rinde und Holz sind sehr dunkel; letzteres wird sowohl für Möbel als auch für Säulen und Tragwerke in Nereton-Tempeln verwendet.

Therkalbäume (auch Krüppelzedern): In Gebirgen der Tropen und Subtropen sind diese bisweilen fast bodenkriechende, je nach Hanglage bizarr verwachsenen Bäume anzutreffen. Das bläuliche, aromatisch riechende Holz wird zu edlen Kleinmöbeln verarbeitet oder geraspelt als Färbemittel verwendet, bisweilen auch, wie die blaugrünen Nadeln, als Zutat zu Parfums und Räucherwerk.

Himmelszedern: Diese Zedernart hingegen wächst sehr gerade und erreicht eine Höhe von bis zu 40 Schritt Höhe. Sie kommt auf kargen Böden aus; das hellrote, würzig riechende Holz wird üblicherweise im Schiff- und Hausbau verwendet, die Abfälle auch getrocknet als Räucherwerk.

Atholisbäume: Ein hoch aufragender und tief wurzelnder Savannenbaum mit schirmartigem Dach, sehr zäher Rinde und ledrigen, hellgrünen Blättern. In den Dornen an der Astunterseite sammelt sich eine ätzende Flüssigkeit, die gegen Verbiss schützt; aus den Rindenstreifen können diverse Behältnisse gefertigt werden, die nach Verkleben mit dem Baumharz sogar wasserdicht sind.

Weit seltener und bizarrer sind die **Fliegenden Bäume**, die angeblich vor allem in den sagenumwobenen Dschungeln des Ostens in größerer Zahl vorkommen.

Die **Boinure** ist ein überaus schöner, aber ebenso tückischer Baum. Die breit gefächerte Krone ragt wie ein natürlicher Schirm vom bis zu 10 Schritt hohen Stamm ab. Dottergelbe Blüten und Früchte locken Insekten der verschiedensten Art an. Bei Trockenheit ist der Baum ein hervorragender Schattenspender, bei Regen jedoch eine tödliche Falle: Aus seiner Rinde tritt giftiges Harz aus und wird zu einem Säureregen verdünnt, der alles organische Material zerfrißt (regeltechnisch: 1W6 SP/KR pro Person, zusätzlich Schaden an mitgeführten Gegenständen und Verun-stal-tungen durch Narben).

Die **Auijaja-Bäume** sind eine Gefahr für jedes denkende Wesen, das ihren Wald betritt. Stets hat man das Gefühl, sich zu verletzen, stößt hier gegen einen tiefhängenden Ast, stürzt dort über eine Wurzelschlinge oder scheuert sich die Haut an der Rinde auf. Kleinste Holzpartikel im Blut führen dazu, das man nur noch einen Wunsch verspürt: hier Wurzeln zu schlagen. Und tatsächlich verwandelt sich der Betroffene im Laufe mehrerer Tage selbst in einen Baum. Nur magische Hilfe kann gegen diese Vergiftung helfen, und dies nur so lange, bis auch der Geist

Die Landschaftszonen des äquatorialen Myranor

Die wichtigsten Landschaftszonen bzw. Vegetationsgebiete sind Buschland, Dschungel, Savanne, Sumpf und Wüste. Mit Tharamans Rippen bzw. den höchsten Erhebungen des Tharpagiri, den Apelioten, den Bergen von Xarxaron und dem Sa'Thior-Gebirge auf Era'Sumu finden sich zwar auch einige Gebirge, in der Orismark auch Auwälder, auf Eras'Sumu größere Weidegebiete und dergleichen, sie sind aber bei weitem nicht so prägend wie die im folgenden detaillierten Zonen.

Buschland

Das Buschland liegt in den mäßig warmen und feuchten Teilen des myranischen Kontinents. Hier erstreckten sich vor Jahrtausenden weite Wälder, die jedoch durch menschliche Nutzung zurückgedrängt wurden. Heute bleibt so mancher Baum durch Viehverbiß klein und knorrig, nur vereinzelt ragen hohe Korkeichen, Ölbäume, Pinien und Zypressen auf, doch das gut mannshohe Buschwerk um ihre Stämme ist dornenreich und nahezu undurchdringlich: Myrte, Mastixstrauch und Wacholder sind verflochten mit Brombeerbüschen und Ginster; Wildrosen, Azulien, Oleandersträuche, wilder Rosmarin und Thymian verströmen ihren betäubenden Duft.

Tierwelt: Die zahlreichen Blütenpflanzen locken die verschiedensten Insekten an, harmlose und giftige, die wiederum unzähligen Singvögeln Nahrung bieten. Die Vierbeiner sind eher von mittlerer Größe und gut an das Leben im Dickicht angepasst: kurzhornige Shadare, Miraghs und Renoster, die von Buschlöwen, Schakalen, Füchsen und Falken gejagt werden.

Nutzung: Im Buschland verstreut liegen die Äcker und Felder der Menschen, wo Hirse oder (auf bewässertem Land) Reis und Gemüse gedeihen. Obstbäume wachsen meist am Rande des gerodeten Landes, und Viehweiden gibt es kaum: Ziegen und Varken werden einfach ins Dickicht getrieben.

Dschungel

Die Regenwälder Myranors erstrecken sich in einem breiten Gürtel von den Shindrabarischen Inseln im Osten bis jenseits des gelben Orismani. So trocken die Wüsten sind, so nass sind die Dschungel, denn wenn es gerade nicht regnet, dann tropft Wasser von den höchsten Bäumen hinunter in die schwüle Hölle. Hier gedeiht das Leben in verschiedenen Stockwerken, abhängig vom Sonnenlicht: Während die Baumwipfel lichtdurchflutete Galerien bilden, ist der Waldboden mancherorts auch am Mittag in stete Düsternis gehüllt. Zwei besondere Formen des Dschungels sind die etwas kühleren *Nebelwälder*, die sich am Äquator bis in vier Meilen Höhe finden, und die *Mangrovenwälder*, die man in flachen Küstenabschnitten antrifft, und deren Boden ganz vom Spiel der Gezeiten abhängig ist.

Tierwelt: Die Geschöpfe des Dschungels sind schier unüberschaubar: Es gibt ungezählte bunte Vögel, von großen Papageien und Tukanen bis zu winzigen Kolibris, zahllose farbenfrohe Käfer und Schmetterlinge, aber auch vierbeinige Laubfresser wie die riesigen Jharranothen und Gargantuas und diverse Monocornen-, Tapir- und Renosterarten, die von Raubaffen und -katzen gejagt werden.

Nutzung: Die Dschungel sind so reich an Leben, dass kein Jäger hungern muss – irgend etwas wird er immer erwischen. Doch auch die Menschen haben damit begonnen, Teile der Regenwaldzonen für sich zu nutzen und auf feuchten Flächen Reis, an trockeneren Stellen Cassava anzubauen.

Savanne

Weiter im trockeneren Inneren Myranors schließt sich die Savanne an: Buschwerk gibt es kaum, nur vereinzelt sind Dornsträucher zu sehen, und die wenigen, aber hoch aufragenden Atholisbäume sind ebenso typisch wie die unförmigen Tonnenbäume, die in ihrem mächtigen Stämmen Wasser speichern. Federgras und Wildhirse bedecken die weiten Ebenen, und ihre Robustheit ist bemerkenswert: Weder die langen Dürreperioden noch die riesigen Herden oder selbst verheerende Flächenbrände können sie wirklich vernichten.

Tierwelt: In der Savanne scheint es mehr Tiere zu geben als in jeder anderen Landschaft Myranors – die gewaltigen Herden der Pflanzenfresser ziehen unzählbar über die Ebenen. Zahlreich sind vor allem die langhalsigen und -beinigen Tiere wie Shadare, Khardane, Zebras und Strauße, die ihre Feinde von weitem erspähen und flüchten können, oder die dickhäutigen, bewehrten Giganten wie Blutbüffel, Riesenrenoster, Hügeltiere und Moranthen. Unter den Jägern herrschen gerissene Raubaffen wie Khemosi und Mandrasse vor oder windesflinke Laufvögel wie die Vulturnen.

Nutzung: Die Savanne wird vor allem als Weideland genutzt, nur vereinzelt findet man auch Felder mit Kulturhirse – doch alles in allem hat hier die Landwirtschaft kaum Fuß gefasst.

Sumpf

Wo nicht die Mangrovenwälder bis and Wasser heranreichen, findet sich in den Niederungen des zentralen Myranor das ein oder andere Sumpfgebiet, speziell um das Meer der Schwimmenden Inseln herum; das größte und bekannteste dieser Gebiete ist das Louranath bei Balan Cantara. Typisch für Sumpfgebiete ist die Weite der Landschaft, die nur gelegentlich von flachen Hügeln (entweder baumbestanden oder bebaut) unterbrochen wird. Ansonsten herrschen hohe Gräser, Schlingpflanzen und feuchte Moose vor, gesprenkelt mir schreiend bunten, aber häufig nach Verwesung riechendem Blumen oder unterbrochen von mit Entengrütze bedeckten Wasserflächen.

Tierwelt: Sehr viele Reptilien und Amphibien haben ihre Heimat in den größeren Sumpfgebieten, von giftigen Fröschen über Schlangen bis hin zum Reißlurch, aber auch Fische und Wasservögel sind in großer Zahl und Variation anzutreffen.

Nutzung: Je nach Qualität des Wassers nutzen die Kultur schaffenden Wesen den Sumpf entweder zum Anbau von Reis oder als Jagdrevier.

Wüste

Die myranischen Wüsten markieren die regenärmsten und trockensten Teile des Kontinents, allen voran die Randbereiche der gewaltigen *Narkramar* des fernen Südens. Doch auch im Imperium erstrecken sich größere Wüstenflächen. Dabei handelt es sich nicht nur um endlose Ebenen feinen Sandes – viele Wüsten sind kies- und felsenübersät, von breiten Gräben durchzogen, wo der nackte Fels durchbricht, und tragen Felsnadeln und Tafelberge. Hier gedeihen allenfalls Kakteen und Fettpflanzen.

Tierwelt: Nur wenige Geschöpfe können in der Wüste überleben – vor allem Kleintiere mit sehr sparsamem Flüssigkeitshaushalt. Die wenigen größeren Kreaturen sind Spezialisten, die wie das Ghaal große Wassermengen speichern können oder aber, wie die Shirdrak und Riesenskarabäen, ein ausgeklügeltes System zur Regulierung der Körpertemperatur besitzen. In den Kernzonen der Narkramar können nur die angepasstesten Wesen überleben, und ebenso wie in vielen nördlichen Wüsten sind dies meist Insekten.

Nutzung: Die nördlichen Wüsten sind von Menschen und Göttern verlassen – kaum jemand käme auf die Idee, hier seinen Lebensunterhalt zu suchen, nur in der großen Narkramar im Süden kämpfen die einheimischen Nomaden zäh ums Überleben und um den Bestand ihrer Oasen (oder die Stadtbewohner um die Wasserversorgung ihrer Eshbati). Wenn die Wüste genutzt wird, dann wegen ihrer Mineralien.

des Opfers von dem kollektiven Willen des Waldes vereinnahmt wurde – was nicht einmal ein ganzes Oktal dauert.

Kleine Auswahl myranischer Heil- und Giftpflanzen

Allenfalls für den Wissenden überschaubar sind die wachsenden Ingredienzen für die Alchimie. Viele der hierbei verwandten Pflanzen sind derart unscheinbar, dass der Unkundige sie achtlos zertreten würde – und die Tinkturen, die daraus gewonnen werden, so kostbar, dass man sie mit Gold aufwiegt. So wird etwa aus *Tjeksi*, einer Steinflechte der Narkramar, ein Substrat gewonnen, das Kraft und Ausdauer steigert (jedoch auch, was in der Wüste tödlich sein mag, den Wasserverbrauch erhöht).

Die hier aufgeführten Werte stellen eine Verkürzung des Werteblocks dar, wie er in der ZBA zu finden ist. **Bestimmung** steht hierbei für den Zuschlag auf eine *Pflanzenkunde*-Probe beim Suchen und Identifizieren des Gewächses (bzw. auf das Meta-Talent *Kräuter Suchen*; **ZBA 223**). **Verarbeitung** benennt die nötigen Proben, um aus der Grundsubstanz eine wirksame Medizin bzw. ein Gift herzustellen.

ALAZEERENBAUM (Heilpflanze)
Die Blätter dieses Urwaldriesen finden in der Heilkunst Verwendung. Die jüngsten Blattsprossen der Wipfelregion werden gleich nach dem Pflücken mit heißem Rindensud überbrüht und in diesem konserviert; von Alchimisten wird darauf die Yatiben-Milch gebraut, ein (nahezu unerschwingliches) Stärkungselixier.
Wirkung: Kräftigt die körperliche Verfassung; KO +2 für 12 SR (Absud aus Blättern), KO +4 für 6 SR (Yatiben-Milch)
Verbreitung: Nebelwald südlich des Meeres der Schwimmenden Inseln
Bestimmung: +3
Verarbeitung: *Pflanzenkunde* +1 / *Alchimie* +8 (Blattabsud / Stärkungselixier)
Preis: 12 Ag / 10 Au (Blattabsud / Stärkungselixier)

AURIDENE (auch: Sonnenkraut; Heilpflanze)
Aus dem Wurzelstock dieses tharpurischen Gewächses wird ein wärmendes Puder gewonnen, das von wohlhabenden Amaunir zur Bekämpfung der Kahle eingesetzt wird.
Wirkung: Bei Erkrankten wächst das Fell doppelt so schnell wieder (weiß) nach; bei täglicher Anwendung bleiben auch bei niedrigen Temperaturen die lästigen Folgeerscheinungen aus.
Verbreitung: Entlang der tharpurischen Thalassionküste (nur wild; ein abgeerntetes Gebiet muss vier Jahre lang regenerieren)
Bestimmung: +3
Verarbeitung: *Alchimie* +11
Preis: 12 Ag pro Portion

BALBURRI-PERLEN (Heilpflanze)
Diese faustgroße, hellrosig schillernde Kürbisart gedeiht nur an wenigen verborgenen Orten. Nähert man sich ihr in Gedanken versunken, so verliert man sich unversehens in endlosen, schönen Tagträumen (aus denen schon mancher nicht mehr erwacht ist). Dennoch sind die Balburri-Perlen gesucht, da ihr weißes Fleisch etliche Krankheiten heilen soll. Und auch manche Seelennot soll der – wohldosierte – Aufenthalt in ihrer Gegenwart lindern.
Wirkung: hypnotisch, seelenheilend oder AP-raubend nach Maßgabe des Meisters / frisch wirksam gegen Krankheiten bis Stufe 6
Verbreitung: ganz Myranor an Orten magischer Kraftkonzentration, nicht zu trocken, temperiert
Bestimmung: +5
Verarbeitung: muss frisch und vor Ort genossen werden
Preis: irrelevant, da nicht handelbar

CARANUSS-STRAUCH (Droge)
Diese kaum einen Schritt hohen, rot belaubten Pflanzen werden in Tonschalen von den Shingwa gezogen und sehen wie kleine Kastanienbäume aus. Reif genossen, sind die Früchte eine stark anregende, euphorisierende Droge. Zum Verkauf werden hingegen meist unreife Nüsse in ihrer stachligen Schale angeboten. Diese werden geschält, aufgebrochen und mit Kalk als leichtes (und vielerorts sehr gängiges) Genussmittel gekaut, bis sich ein roter, stark färbender Saft bildet, der dann ausgespieen wird.
Wirkung: reif: IN, MU +2, 2 Punkte 'Erschöpfungs-Reserve', körperliche Abhängigkeit (Stufe 5); unreif: 2 Punkte 'Erschöpfungs-Reserve', leichter Gewöhnungseffekt
Verbreitung: nur als Kulturpflanze in geschützter Umgebung
Bestimmung: +2
Verarbeitung: *Pflanzenkunde* +1
Preis: reif: 5 Ag; unreif mit Kalk: 3 Ag; jeweils pro Portion

CUINA-BLÜTE (Droge)
Euhypnos heißt der aus dem Nektar dieser Blume gewonnene Stoff, der Rauchkraut oder bittersüßen Spezereien beigemischt wird und angeblich gegen alles Unbill der Welt hilft. Die gelb-roten Kelchblütler werden auf den Terassenfeldern Tharpuras kultiviert. Dass die Samenfäden derselben Blüte als das aromatische *Cuinana* gehandelt werden, wissen in Cantera nur die Gewürzhändler.
Wirkung: Gewürz / leichtes Hypnotikum, wirkt körperlich beruhigend und mild aufheiternd: KL, MU, FF, GE, KK je –2 für 3W6 Stunden, körperliche Abhängigkeit (Stufe 6)
Verbreitung: in Tharpura als Kulturpflanze, selten wild in Nebelwäldern und höher gelegenen Dschungelgebieten
Bestimmung: wild +3, kultiviert –3
Verarbeitung: Gewürz: *Pflanzenkunde* +2; Droge: *Pflanzenkunde* +6
Preis: Gewürz: 16 Pk/Uncia; Droge: 6 Ag/Portion

FEUERPOSAUNE (Droge)
Dieser leuchtend rot gefärbte, schmarotzende Baumpilz muss sehr sorgsam geerntet werden (FF-Proben), da der Fruchtkörper schon bei der kleinsten Verletzung zerplatzt und die hochgiftigen Sporen freisetzt (heftiger Brechreiz, dann Lähmungserscheinungen und Bewusstlosigkeit für W3 Stunden).
Wirkung: Ein Absud des Trockenpilzes fördert die astrale Regeneration (pro Stunde Nachtruhe 1AsP zusätzlich), führt jedoch schleichend zur Abhängigkeit (Stufe 2, pro zwei Einnahmen Stufe +1) und dem Verlust der Selbstkontrolle.
Verbreitung: Tropische Wälder im Süden des Meeres der Schwimmenden Inseln
Bestimmung: +4
Verarbeitung: *Alchimie* +10
Preis/Dosis: 5 Au

MANTIGORA (Giftpflanze, Nutzpflanze)
Eine schlohweiße Giftwurzel mit nesselbesetzten Blättern, deren Berührung (FF-Probe) allein bereits zu schweren Hautreizungen (1W+4 TP(A), FF–2) führt. Sie wird auf der Insel Arathax von Sträflingen angebaut, geerntet und ihrer ersten Verarbeitung zugeführt, um gegen gutes Gold als alchimistisch hochpotente Substanz verkauft zu werden.
Wirkung: potenzierende Grundlage vieler alchimistischer Gifte, aber auch unabdingbar für einige heilende Zubereitungen. Erleichtert eine Verbindung der Ingredienzien und damit die Alchimie-Probe, erhöht die Haltbarkeit alchimistischer Mixturen
Verbreitung: auf Feldern und Wiesen, auf Arathax, wild in den Randgebieten nördlich des Meeres der Schwimmenden Inseln, Era'Sumu
Bestimmung: +3
Verarbeitung: *Alchimie* +8 für die Grundsubstanz
Preis: 12 Ag/Wurzel

REMEMBALIA (Übernatürliche Pflanze)
Diese bis zu drei Schritt hohe Heckenpflanze nimmt die Gestalt von Wesen an, die in ihrer Nähe gewaltsam zu Tode kamen. Dabei formen die winzigen Blätter und haarfeinen Ästchen sogar ein derart detailliertes Abbild, dass selbst das Antlitz zu erkennen ist. Eine einmal angenommene Gestalt behält die Pflanze oft jahrelang bei.
Im Spiel kann dieses Gewächs die Helden auf die Spur eines Verbrechens führen oder auf einem Schlachtfeld noch Jahre später Zeugnis über die Verlierer ablegen. Die skrupellosesten Adligen, so heißt es, sollen gar ihre schönsten Sklaven oder Sklavinnen opfern, um sich einen besonderen 'Gartenschmuck' zuzulegen – und vielleicht wollen die Helden einen jener Unglücklichen vor dem Tode bewahren.
Verbreitung: im südlichen Imperium, nur kultiviert
Bestimmung: +3
Preis: 1 Ag für eine kleine Pflanze



ROTER BAMBUS (Nutzpflanze)
Die bis zu drei Schritt hohen Rohre des Roten Bam-

bus besitzen eine einzigartig klar geordnete, magische Struktur. Das Ebenmaß und die perfekten Proportionen dieser Pflanze machen sie – sowohl auf materieller wie auf magischer Ebene – für vielerlei Zwecke interessant. Obwohl der Bambus seine eigenen magischen Kräfte verliert, wenn man ihn schneidet, saugt er astrale Kräfte bis zu einem gewissen Maße in sich auf. Die G'Rolmur nutzen ihn als Baustoff, und Alchimisten schätzen seine Hitze- und Säureresistenz. Bei den Icemna wird er für Zauberstäbe, bei den Satyaren für verzauberte Flöten verwendet. Von den Shindrabarim sagt man, dass sie die Seelen getöteter Feinde in Gefäße aus Rotem Bambus einsperrten.

Roter Bambus schießt mit enormer, alles durchbohrender Kraft aus dem Boden, so dass sich binnen zweier Tage die komplette Pflanze entwickelt. Alle Dutzend Jahre einmal blüht der Rote Bambus – und zwar an allen myranischen Standorten zur gleichen Zeit. Dann geraten, so heißt es, auf dem ganzen Kontinent die magischen Strukturen in Auflösung, verflüchtigen sich und locken die unterschiedlichsten magischen Wesen an.

Verbreitung: feuchte Tropenzonen
Bestimmung: +8 (+2 während der Blüte)
Verarbeitung: Probe auf *Holzbearbeitung* nach Meisterentscheid
Preis: 40 Pk pro Stange unbearbeitet; bearbeitet nach Art der Verarbeitung und Meisterentscheid

SCHWESTERLEIN (Übernatürliche Pflanze)
Das Schwesterlein bildet zwei rot-gelbe, überaus filigrane Blüten aus. Aus jeder Hälfte der Wurzelknolle entspringt ein trichterförmiger, spannlanger Kelch fast ohne Stielansatz. Trennt man die beiden Wurzelsegmente dieser seltenen Pflanze, so bleibt zwischen den Zwillingsgewächsen eine Verbindung bestehen. Was immer in der Nähe (maximal 21 Schritt weit entfernt) der einen 'Schwester' gedacht wird, kann im Umkreis der anderen, die jedoch nicht weiter als eine Meile entfernt wurzeln darf, empfangen werden. Im Schlaf nimmt der Empfänger Traumbilder wahr, an die er sich auch nach dem Aufwachen noch erinnern kann und die ausschließlich bildhafte Eindrücke enthalten, niemals jedoch klare Worte.

Die Verbindung zwischen den Pflanzen scheint sich durch die Muttererde zu übertragen. und so ist die Kommunikation zwischen den Schwesterlein nur möglich, solange beide am Boden in der Erde wurzeln. Ein 'Versetzen' der Triebe ist nur ein einziges Mal möglich (nämlich beim einmaligen 'Auseinanderreißen' der Schwestern), danach verstirbt die Pflanze.

Verbreitung: Dschungel von Tharpura und Makshapuram
Bestimmung: +8
Verarbeitung: *Pflanzenkunde*-Probe + 4
Preis: 25 Au+

SZATA'TE (Giftpflanze)
Die mit großen, tiefvioletten Blüten geschmückte Pflanze mit Lanzettblättern und langen, hohlen Stacheln wird von den Vinshina ebenso geschätzt wie gefürchtet, da schon die Flüssigkeit eines einzigen Stachels ein Schaf binnen kurzer Zeit töten kann. Zum Ernten ist eine FF-Probe+3 nötig, um sich nicht zu verletzen.

Wirkung: Stachel: 1W+1 TP; bei mindestens 1 SP vollständige Lähmung innerhalb W20 + AU Minuten für 1 SR. Übersteigt der W20-Wurf die momentane LE des Getroffenen, tritt Herzstillstand und Tod ein.

Verbreitung: Bergwälder der Wolkenkämme (Waldrand und Lichtungen)
Bestimmung: +4
Verarbeitung: *Pflanzenkunde* +3
Preis: Saft eines Stachels (oder als entsprechend präparierter Blasrohrpfeil) 8 Au

TARNBLATT (Nutzpflanze)
Die schrittlangen ledrigen Blätter dieser Süßwasserpflanze gelten bei den Loualil als Delikatesse und sind bei den Alchimisten Canteras überaus begehrt. Ihnen – und Gerüchten zufolge ebenso den Mholuren – ist eine Anwendung bekannt, die gutes Gold einbringt: Mittels einer Bandage aus Tarnblatt, die mit einer alchimistischen Tinktur bestrichen wurde, kann man das Aussehen eines anderen Wesens annehmen. Hierbei handelt es sich nicht um eine Illusion, sondern eine echte Verwandlung, die je nach Qualität der Tinktur unterschiedlich lange anhält. Ist sie zu Ende, tritt die Maske wieder zutage und bröckelt vom Gesicht ab. Für die alchimistische Tinktur werden unter anderem Blut, Haare, Speichel oder Haut desjenigen Wesens benötigt, das nachgeahmt werden soll. Die Maske zeigt das Antlitz in jenem Alter, aus dem die Probe stammt – Grund genug für die Damen aus vermögendem Hause, in ihrer Jugend ein paar Haarlocken fürs Alter aufzuheben. Wer es sich leisten kann, behandelt nicht nur das Gesicht, auch den ganzen Körper, wobei eine andere Rasse jedoch nur bedingt imitiert werden kann: Meist bleibt die Statur in etwa gleich, und auch spezifische Körpermerkmale wie Schwänze oder Krallen können allenfalls rudimentär ausgebildet werden.

Sollte nicht mit dem aventurischen Tarnblatt verwechselt werden.

Wirkungsdauer: bis zu 24 Stunden (je nach Qualität der Zubereitung)
Verbreitung: Ufergebiete des Meers der Schwimmenden Inseln
Bestimmung: +5
Verarbeitung: *Alchimie* +8
Preis: 2–5 Aureal (für eine Gesichtsmaske)

TRAUMPILZ (Giftpflanze, Gefährliche Pflanze)
Sowohl an den Ufern des Thalassion als auch im fernen Westen gibt es Pilzwälder, die kaum ein intelligentes Wesen lebend durchschreiten oder auch nur betreten könnte. Je nach Konzentration und Art sind die Sporen, die den hüft- bis haushohen Pilzen entsteigen, berauschend, betäubend oder tödlich. Nur wenige Kundige kennen die Zeiten, in denen der Fruchtkörper keine Samen absondert; und nur sie wagen es, die berauschenden Stoffe zu ernten. Bisweilen vergehen ganze Pilzwälder, indem die Fruchtkörper zu ein und demselben Zeitpunkt zerplatzen und eine Sporenwolke freisetzen, die mit dem Wind davongetragen wird. Wo sie den Boden berührt, wird der Wald binnen kürzester Zeit erneut aus dem Boden schießen. Von den Animisten der Affenmenschen, die vor den Tafelbergen im Quellgebiet des Blauen Orismani leben, heißt es gar, dass sie die Sporen der Pilzwälder gegen ihre Feinde lenken könnten.

Wirkung: In leichten Fällen für 1W3 Stunden euphorisierend: (MU+3; KL, GE, FF je –2) Steigerung der Sinne, leichte Trugbilder. In schweren Fällen ist der Berauschte für 2W6 Stunden nahezu handlungsunfähig, weil ihn starke Trugbilder narren (MU+6; KL, GE, FF je –6). Zusätzlich muss eine KO-Probe abgelegt werden, die darüber entscheidet, ob der Betroffene unter Traumpilzsucht (Stufe 8) leidet. Der extremste Fall – inmitten einer großen Sporenwolke: Trugbilder für 3W6 Tage, üblicherweise verhungert und verdurstet der Betroffene, während ein glückliches Lächeln seine Lippen umspielt.

Verbreitung: überall in entsprechend feuchten Gebieten
Bestimmung: +8 (für den korrekten Zeitpunkt, einen Pilzwald zu betreten), +3 zum Erkennen eines entsprechenden Pilzwaldes
Verarbeitung: Pflanzenkunde +4
Preis/Portion: von 8 Ag (leichtes Rauschmittel) bis 10 Au (tödliches Atemgift oder stark suchterzeugende Droge)

WARAKWURZ (Nutzpflanze)
Aus der zarten schwarzen Wurzel dieser vielerorts als Unkraut verkannten Pflanze lässt sich nicht nur ein ungemein scharfes Gewürz herstellen, das eine gewisse Resistenz gegen den Befall von Darmwürmern verleiht, sondern durch Kochen in Käfermilch auch ein Antidot gegen so manches Gift.

Wirkung: bei regelmäßiger Einnahme fast vollständige Resistenz gegen Darmparasiten / Antidot gegen Gifte bis Stufe 4
Verbreitung: nördlich einer Linie Balan Cantera – Daranel bis zur winterlichen Eisgrenze (trockene Höhenlagen, Steppe, Wüstenrandgebiete)
Bestimmung: +6
Verarbeitung: Gewürz: *Pflanzenkunde* +2; Antidot: *Alchimie* +4
Preis: Gewürz: 20 Pk/Uncia; Antidot: 6 Au/Portion

Weitere myranische Blumen

Mehr als nur schmückend sind Blütengewächse wie die dreimannshohe **Ghorlenklaue**, deren wässrige, nach dem Trocken rot gefärbte Milch von den Vesai für Hautmalereien genutzt wird, oder die winzigen, silberweißen **Geistblüten** Era'Sumus, aus denen, so heißt es, die Seelen der Verstorbenen sprechen. Aus den bläulichen **Tarnaillen** (auch Taschenblümchen) schüttelt man einen Samen, der als den Geist klärendes Niespulver *Tarnai* genutzt wird. Die **Azulie**, auch Neristu-Rose, wächst in Savannen und Buschländern mit handtellergroßen, dunkelblauen Blütenblättern; aus ihren Pollen wird das halluzinogene *Perlenöl* gewonnen.

Dienstbares Gewächs

Durch die hohe Kunst der Pflanzenzucht, aber auch die magische Formung des Elements Humus sowie gezielt angewandte daimonische Einflüsse sind auf Myranor im Laufe der Jahrtausende eine ganze Reihe von erstaunlichen Nutzpflanzen neu entstanden: Vom **Wächter-Efeu** kennt man mindestens ein Dutzend Unterarten. Allen ist gemein, dass sie jedwede Lebewesen am Erklimmen von Mauern hindert; manche halten den Kletterer nur gefangen, andere ziehen ihre Ranken so fest zusammen, dass er erdrosselt wird. Einige Arten besitzen Giftnesseln auf den Blättern, die lähmende, einschläfernde oder auch tödliche Wirkungen haben. Ähnliche Aufgaben erfüllen die dornigen **Wächterhecken**, die sich nicht an einer Mauer hochranken, sondern freistehend auf dem Boden wachsen. Der **Tilians-Gruß**, mit zierlichen weißen Sternblüten, setzt in den Sommermonden bei Berührung einen staubfeinen Samen ab, der einen grauenhaften Erstickungstod herbeiführt. Der **Spährentod** besitzt fingerlange Stacheln mit Widerhaken, die ein das Fleisch zersetzendes Gift absondern, um den nährreichen Saft dann aufzusaugen.

Weit harmloser sind hier so genannte Anstands-

Zimmerpflanzen wie der **Jungfernhüter**, die in aller Regel nur übel riechende Dünste absondern, sobald sie den Duft von Erregung oder körperlichem Verlangen wahrnehmen. Auf die gleichen Reize antwortet die **Claqua-Rose** mit einem recht lauten, klackenden Geräusch, bei dem sie ihre sonst fest geschlossenen Blüten zu wunderhübscher Pracht entfaltet. Auf aggressive, boshafte Stimmungen reagiert die **Gyldaraswacht**, indem sie betäubende Sporen freigibt.

In den wärmeren Zonen sind hingegen Blumen und Pflanzen begehrt, deren natürliche Eigenschaft, Vielbeiner und Stechflügler abzuhalten, kunstvoll verstärkt wurde: die nachgerade betäubend duftende **Ramara-Distel**, die wirksamere, aber unerträglich stinkende **Pardiriske**, eine kleine Kakteenart, oder die 'spinnwebende' **Isnea**.

Aventurische Heilpflanzen

Neben dem unten etwas detaillierter aufgeführten *Finage* (ZBA 238) kann man in Zentral-Myranor noch bisweilen die folgenden Pflanzen (oder deren fast identische myranische Entsprechung) finden: Arganstrauch, Atmon, Boronsschlinge, Carlog, Chonchinis, Donf, Hiradwurz, Höllenkraut, Kairan, Lotos (verschiedene Arten), Malomis, Messergras, Mibelrohr, Mirhamer Seidenliane, Mohn (verschiedene Arten), Naftanstaude, Neckerkraut, Orazal, Phosphorpilz, Quinja, Rahjalieb, Rattenpilz, Rote Pfeilblüte, Sansaro, Schleichender Tod (und viele andere Orchideenarten), Shurinstrauch, Vragieswurzel, Wirselkraut, Zunderschwamm, Zwölfblatt. Zu den genannten Pflanzen siehe **ZBA 226ff.**

Finage (ZBA 238)

Dieses filigrane Bäumchen ist auch in Aventurien verbreitet und zu beiden Seiten des Thalassion für seine heilsame Wirkung beliebt: Sein Sud zeigt erstaunliche Wirkungen gegen Schäden durch Gift oder Zauberei (regeltechnisch: hebt eine gute Eigenschaft oder senkt eine schlechte Eigenschaft – mit Ausnahme des Jähzorns – wieder auf den Ausgangswert, sofern der Schaden durch Gift oder Magie ausgelöst wurde).

Daneben hat sich in Myranor eine weitere Anwendung erschlossen: Ein Dünger aus Blutblüffel-Dung und Varken-Blut bewirkt eine eigenartige Veränderung der Wurzeln. Diese beginnen sich zu verdicken und bilden in ihrem Inneren eine weißliche, salbenartige Substanz. Mit Fett verdünnt und auf die Haut aufgetragen, verhilft sie zu weitgehender Hitzeresistenz. Die Wirkung entspricht dem entsprechenden Vorteil.

Wirkungsdauer: 1 Tag / *Haltbarkeit:* roh 1 Woche; zubereitet: 4 Oktale /

Bestimmung: +5 / *Vorkommen:* Wald und Regenwald

Die Tierwelt Myranors

Die myranische Fauna ist vielfältig und exotisch, und selbst in dem Teil des Kontinents, der Gegenstand dieser Publikation ist, können wir nur eine kleine Auswahl an Arten vorstellen. Allgemein weist die Tierwelt der hier beschriebenen Regionen einige spezifische Besonderheiten auf – so nimmt etwa die Gruppe der pavianähnlichen *Raubaffen* eine beherrschende Stellung ein, die anderenorts von Raubkatzen gehalten wird. In den Wäldern und Savannen Myranors sind verschiedene *Einhörner* so zahlreich wie sonst Hirsche, Ziegen und Antilopen. Dazu kommen noch diverse *Laufvögel* in verschiedenen Größen, teils harmlose Grasfresser, teils mörderische Räuber mit scharfen Schnäbeln.

Natürlich gibt es neben der Vielzahl – teils recht bizarrer – myranischer Tiere auch Arten, die man auf der Erde oder in Aventurien antrifft. Eine kurze Auflistung jener Tiere finden Sie auf Seite 274. Es muss jedoch erwähnt werden, dass die dort aufgeführten Arten in der Regel nur dann in größerer Zahl auftreten, wenn es keine myranischen Rassen mit vergleichbaren Eigenschaften und Ansprüchen gibt. So ist im Verbreitungsgebiet des Blutbüffels das (irdische) Bison unbekannt, und die Mehrzahl der genannten Tiere wird in Wahrheit weitgehend von myranischen 'Spezialisten' zurückgedrängt worden sein.

Fühlen Sie sich also von der Auflistung der myranischen – und erst recht der irdischen und aventurischen – Tierwelt bestenfalls angeregt, doch keinesfalls eingeschränkt. Wenn Sie etwa einen wehrhaften myranischen Kleinmarder benötigen, dann orientieren Sie sich am besten am Mungo und modifizieren Aussehen und Werte dergestalt, wie es die Spielsituation und der Geschmack Ihrer Runde erfordern. Und was noch viel wichtiger ist: Vergessen Sie nie, dass die Chimärologen des Ersten Imperiums eine Unzahl der bizarrsten Schöpfungen hervorgebracht haben, die sich seither, einzeln oder im Rudel, in ganz Myranor verbreitet und weiter verändert haben. Sie haben also freie Hand, zu erschaffen, wonach immer Ihnen der Sinn steht.

Die einzelnen Tierarten

Allassa

Die kleinen, ameisenähnlichen Insekten sind bei den Bewohnern der Narkramar eine beliebte Leckerei. Sie dienen der roten Ameise als lebendes Vorratsgefäß und bilden einen erbsengroßen, goldfarbenen Hinterleib aus, in dem sie ein honigsüßes Sekret ansammeln. Lebende Allassa werden zum Abschluss eines Mahls gereicht, wobei es üblich ist, den Vorderleib zwischen Daumen und Zeigefinger zu zerquetschen und möglichst im gleichen Moment den Hinterleib abzubeißen. (Wer die Allassa als Ganzes isst, gibt sich als sittenloser Barbar zu erkennen.)

Alpschmeichler

Der Alpschmeichler ist ein possierliches, bärenähnliches Geschöpf mit ockerfarbenen Streifen und großen Knopfaugen, das die Wärme und Nähe der Menschen zu suchen scheint. Wer jedoch den Fehler begeht, es zu berühren, macht mit seinem Gift Bekanntschaft und verfällt sofort in Starrkrampf. Dem Tierchen scheint der Zustand seines Opfers zu gefallen, es beginnt wohlig zu schnurren und kuschelt sich fester an. Trotz alledem sind Alpschmeichler gesuchte Beute: Ihr Fell ist ein Vermögen wert, ihr Fleisch eine Delikatesse. Doch da nur wenige Köche wissen, wie man das Gift im Fleisch unschädlich macht, soll ein selbst gejagter Festtagsbraten schon ganze Familien ausgelöscht haben.

Verbreitung: in den dicht besiedelten Armenvierteln der imperialen Städte
Größe: 0,4 Schritt
Gewicht: 10 Okul

INI 4+1W6	**PA** 6	**LeP** 10	**RS** 1	**KO** 11
Berührung:	**AT** 14	**TP** Gift*	**DK** H	
GS 6	**AuP** 20	**MR** 0	**GW** 8	

*) Kontaktgift: Stufe 12; Wirkung: pro KR Berührung 2W6 SP(A); Wirkung und Beginn: das Opfer ist sofort (binnen 1 KR) in seinen eigenen Alpträumen und Ängsten gefangen; Dauer: 1W6 Stunden
Beute: Fleisch (normalerweise – siehe oben) ungenießbar, Fell (4 Au)

Blender

Dieser Vogel gilt als gefährlicher Gegner, seine Jagdweise jedoch stellt ein wohl gehütetes Geheimnis dar. Der Blenderhahn besitzt ein prächtig buntes Gefieder, das beim Aufplustern in allen Regenbogenfarben schimmert, ein sanftes, hypnotisches Rasseln erklingen und sein Opfer alsbald in gedankenlose Träumereien verfallen lässt. Die Blenderhenne hingegen ist ein unansehnlicher, aber spitzkralliger und scharfschnäbliger Vogel, der die hilflosen Opfer von hinten angreift und ihnen die Kehle aufschlitzt. Beide Geschlechter verzehren den Leichnam dann gemeinsam. In vielen Parks und Gärten rund um die Villen der Vornehmen sind Blenderhähne zu finden (meist ohne Weibchen), um Eindringlinge festzuhalten. In Xarxaron wird teilweise auch mit abgerichteten Blenderpärchen gejagt.

Verbreitung: Gebirge, vor allem in Xarxaron
Spannweite: 1,2 Schritt
Gewicht: 5 Okul

INI 7+1W6	**PA** 4/6	**LeP** 10	**RS** 0	**KO** 8
Schnabel (Henne):	**AT** 14	**TP** 1W+8	**DK** H	
GS 18/1	**AuP** 30	**MR** 6	**GW** 6	

Besondere Kampfregeln: Hypnotisches Rasseln (AT 4, kann nur mit MR-Probe pariert werden), Hinterhalt (8), Gezielter Angriff (bei gelungenem Hinterhalt: SP statt TP)
Jagd: +5, Flucht
Beute: Gefieder des Hahns (8 Ag)

Blutbohrer

Diese fingerlange Fliegenart mit den rötlich schillernden Flügeln wird in Schwärmen vom Geruch frisch vergossenen Blutes angelockt. Der ganze Schwarm stürzt sich auf die offene Wunde und versucht abzulaichen, wobei sie sich auch unter Rüstungen zwängen und durch störende Verbände beißen. Ban Bargui, Ravesaran, Loualil und Shingwa

werden von ihren Attacken verschont, bei letzteren gelten die blutgierigen Insekten gar als Delikatesse.

Verbreitung: Regenwälder und Savanne
Größe: 1 Finger lang **Gewicht:** unbedeutend
SG W20+5 **/KR** 1W6 **GS** 8
AT SG/2 **TP** SG/5 SP
AT-Wert und TP-Zahl gelten für den gesamten Schwarm. Den Angriffen kann nicht ausgewichen werden. Der Held kann pro KR entweder versuchen, mit einer FF-Probe einzelne Blutbohrer zu zerquetschen (wodurch sich die Schwarmgröße und damit die Kampfwerte ändern), oder mit GE-Proben (+SG/2) die Wunden zu verdecken.

Blutbüffel

Angesichts ihrer Wildheit und Größe fällt es schwer, die Blutbüffel (Bild siehe z.B. Seite 69) als 'Haustiere' zu bezeichnen. Sie sind höher als das größte Pferd und überaus massig. Die geschwungenen, gut armlangen Hörner enden in dolchscharfen Spitzen, die bei Reit- und Kriegsbüffeln oft noch mit Eisenkappen versehen werden. Das schwarze Fell ist zottig, die Lederhaut so undurchdringlich wie Metall. Ihre Köpfe sind wie gemeißelt, und nur die kleinen, blutroten Augen verraten die grenzenlose Wut, die in den launischen Tieren kocht.

Blutbüffel sind langsamer als Pferde, aber viel ausdauernder und geben sich mit trockenem Savannengras zufrieden, auch wenn sie Hirse lieben. Als Wildwie als Nutztiere ziehen sie in großen Herden über die Ebenen, gefolgt von leonischen Jägern oder Hirten und Rudeln von Khemosi, Mandrassen und Vulturnen, die auf versprengte Kranke oder Jungtiere lauern. Am gefürchtetsten sind die alten Einzelgänger, die abseits der Herden weiden und alles angreifen, was in ihr Blickfeld kommt. Den Leonir dienen die Blutbüffel als mächtige Reittiere, doch sie folgen nur dem, der sie ihm zähen Ringen bezwingt, was noch keinem Menschen oder Amaun gelungen sein soll.

Das würzige Fleisch, das eherne Leder und die gewaltigen Hörner sind in ganz Myranor als Handelswaren begehrt. Die Leonir zapfen ihren Büffeln regelmäßig Blut aus der Halsader, um es zu trinken.

Verbreitung: Savanne und Weideland
Schulterhöhe: um 2 Schritt **Gew.:** bis 1.200 Okul

INI 7+1W6	**PA** 4	**LeP** 90	**RS** 3	**KO** 20
Stoß:	**AT** 13	**TP** 1W6+6		**DK** H
Trampeln:	**AT** 13	**TP** 3W6+8		**DK** H
GS 15	**AuP** 100	**MR** 1/11	**GW** 15	

Besondere Kampfregeln: Überrennen (8, 3W6+2), Niederwerfen (7, Stoß), Trampeln, großer Gegner
LO 6 **KK** 35 **TK** x10 **ZK** x15
Jagd: +12, Angriff
Beute: Fleisch (um 450 Rationen), Haut (verbreitet), Hörner (bis zu 15 Ag)

Bunthirsch

Der kleinere Verwandte des Levius-Hirsches (siehe S. 269), mit einer Schulterhöhe von 1,30 Schritt, wurde auf Era'Sumu dahingehend gezüchtet, dass die prächtigen Geweihstangen im Anschnitt ein schillerndes Violett, Rot oder Orange zeigen. Das Material wird hauptsächlich zur Schmuckherstellung genutzt. Das Fleisch ist schmackhaft, das silberbraune Fell kurz und dicht und wird zu erschwinglichen Preisen gehandelt.

Drachen, weitere

Die in Aventurien als **Westwinddrachen** bekannten Drachen kommen in Myranor vornehmlich an der Ostküste und auf der ihr vorgelagerten Dracheninsel vor, auf der sie einem Alten Drachen huldigen sollen. Jungdrachen werden von den Streitern des Drachenordens (siehe S. 104) zum Reittier ausgebildet. Ebenfalls bekannt sind die hochintelligenten und zauberkräftigen **Purpurwürmer** (in ihrer fliegenden Abart).

Drachenschildkröte

Diese Seeschildkröten, die jedoch auch längere Zeit an Land leben können, tragen ihren Namen aufgrund der gewaltigen Größe. Die Pflanzenfresser werden allzu oft wegen ihres Hornschildes gejagt, das in frühen Lebensjahren hellbraun gefärbt ist und im Alter immer dunkler wird. Den Mholuren sagt man nach, dass sie Drachenschildkröten kontrolliert und als Kampfmaschinen verwendet haben. Im hohen Alter beginnt die Schildkröte zu 'erwachen' und wird zu einem Wesen, dessen Intelligenz die eines Menschen übertreffen kann. Gleichzeitig wird, hauptsächlich in den Bereichen Verständigung und Hellsicht, eine animalische Magie erweckt. Die Eryosophi, einsiedlerische Nequaner im Meer der Schwimmenden Inseln, leben bei den Drachenschildkröten, um von ihrer Weisheit zu profitieren.

Verbreitung: hauptsächlich das Meer der Schwimmenden Inseln
Körperlänge/-breite: 10/6 Schritt
Schulterhöhe: 3–4 Schritt **Gewicht:** immens

Werte einer ausgewachsenen Drachenschildkröte:

INI 2+1W6	**PA** 4	**LeP** 300	**RS** 10	**KO** 40
Biss:	**AT** 12/10*		**TP** 2W20	**DK** H
Tritt:	**AT** 14/4*		**TP** 3W6+8	**DK** H
GS 5/8*	**AuP** 350	**MR** 6/18		**GW** 16

Besondere Kampfregeln: 2 AT/KR (auch gegen unterschiedliche Gegner), Gelände (Wasser), sehr großer Gegner
Jagd: +5
Beute: kompletter Panzer (um 500 Au), Lederhaut/Schildpatt des Panzers (um 5 Pk/Rechtschritt), Fleisch (um 2.500 Rationen)
*) an Land / schwimmend

Werte einer durchschnittlichen 'erwachten' Drachenschildkröte:

MU 16	**KL** 15	**IN** 16	**CH** 17
FF 2	**GE** 10	**KO** 40	**KK** 35
AE 80	**MR** 12/20		

Einhorn

Aus einer wehrhaften Unterart des Khardan wurde das Einhorn als Nutztier abgerichtet: Meist rein weiß oder schwarz, dient es vor allem als Reittier für die imperialen Amaunir, denn anders als gewöhnliche Pferde scheut es nicht vor deren Geruch. Da ihm jedoch sein Stolz gebietet, sich dem Reiter zunächst heftig zu widersetzen, ist das Zureiten der Einhörner unter Amaunir ein beliebter athletischer Wettkampf.

Verbreitung: Nutzland und Städte, bisw. verwildert
Schulterhöhe: 1,4–1,6 Schritt **Gewicht:** 300 Okul

INI 10+1W6	**PA** 10	**LeP** 45	**RS** 1	**KO** 14
Hornstoß:	**AT** 13	**TP** 1W6+4		**DK** H
Tritt:	**AT** 13	**TP** 2W6+2		**DK** N
GS 2 / 8 / 12	**AuP** 5 / 3		**MR** 3/7	**GW** 7

Besondere Kampfregeln: Niederstoßen (6, Hornstoß), großer Gegner
LO 5 **KK** 14 **TK** x5 **ZK** x10
Allgemeine Ausbildung: Reit-, selten Zugtier
Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten: Leichtes Streit-Einhorn, Streitwagen-Einhorn
Jagd: +3, Angriff
Beute: Horn (1 Au), Fell (teuer)

Flugfuchs

Nur wenige Myraner haben bislang einen Flugfuchs zu sehen bekommen, der mit seiner spitzen Keilschnauze, den großen Ohren und dem dünnen Schwanz einen absonderlichen Anblick bietet. Was nicht bedeutet, dass die nächtlichen Jäger, die von manchen dem Gott Pheronos zugeordnet werden, selten wären – als wahre Meister der Heimlichkeit verstehen sie es aber, verborgen zu bleiben.

Gargantua (m., Mz.: die Gargantuas)

Gargantuas, die für ihren immensen Appetit bekannt sind, leben vor allem an den zahlreichen Armen des Orismani und am Meer der Schwimmenden Inseln. Sie sind gewaltige Vierbeiner mit großen Segelohren und einem eigenartigen Maul aus Rüsselnase und breiter Unterlippe, in der schaufelartige Zähne sitzen, mit denen sie die weichen Wasserpflanzen abweiden. Sie werden manchmal von Reisbauern als Arbeitstiere abgerichtet und sind auch als Sänftenträger zu sehen, ohne je die Bedeutung der Jarranothen im Dschungel zu erreichen.

Verbreitung: Dschungel und Ufer der südlichen Orismanis
Schulterhöhe: 4 Schritt
Gewicht: bis 7.000 Okul

INI 4+1W6	**PA** 4	**LeP** 130	**RS** 4	**KO** 25
Trampeln:	**AT** 12	**TP** 4W20		**DK** H
GS 9	**AuP** 50	**MR** 0 / 12		**GW** 15

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (6, Umrempeln, AT 10, TP 2W+8), Überrennen (10, 5W6), Trampeln, sehr großer Gegner
LO 8 **KK** 50 **TK** x10 **ZK** x20
Jagd: +4, Angriff
Beute: Fleisch (zäh, bis 2.000 Rationen), Haut (verbreitet)

Ghaal (n., Mz. Ghaale)

Ein weit harmloserer entfernter Verwandter des Blutbüffels ist das friedfertige Ghaal, ein großes Wildrind der trockenen Savannen und der Wüsten Myranors. Es ist etwas niedriger als ein Pferd und deutlich massiger. Sein kurzes Fell ist mittelgrau, sein Gehörn ausladend und sehr stark gebogen, sein auffallendsten Merkmal aber ist der große Höcker über seinen Schultern. In ihm kann das Ghaal für Trockenzeiten Wasser speichern, so dass das ausdauernde und genügsame Geschöpf zum wichtigsten Nutztier aller Wüstenreisenden geworden ist, zumal seine sahnige Milch guten Käse liefert. Ein Ghaal wird in der Regel erst geschlachtet, wenn es sehr alt ist, weswegen das (bei jungen Tieren schmackhafte) Fleisch meist ledrig zäh auf den Markt kommt. Ein nördlicher Verwandter ist das *Faltenghaal*, dessen samtig weiches Fell in unzähligen Runzeln liegt. Es ist für seine sahnige Milch und das feine Leder bekannt – und für die Schwärme der *Madenpicker*, die seine Herden umkreisen.

Verbreitung: Wüsten
Schulterhöhe: 1,8 Schritt **Gewicht:** 800 Okul

INI 6+1W6	**PA** 8	**LeP** 65	**RS** 1	**KO** 18
Stoß:	**AT** 10	**TP** 1W6+3		**DK** H
Trampeln:	**AT** 9	**TP** 3W6	**DK** H	
GS 12	**AuP** 80	**MR** 0 / 10		**GW** 15

Besondere Kampfregeln: Überrennen (6, 3W6), Niederwerfen (6, Stoß), Trampeln, großer Gegner
LO 8 **KK** 32 **TK** x12 **ZK** x12
Jagd: +7, Angriff
Beute: Fleisch (zäh, um 300 Rationen), Haut (verbreitet), Hörner (3 Ag)

Ghorla (Mz.: die Ghorlas)

Ein mächtiger Allesfresser ist der Ghorla. Er lebt vor allem in den nebelverhangenen Bergen Xarxarons, doch kann man ihn in fast allen Gebirgen der Savannen- und Buschland-Zone antreffen. Der Kopf dieses braun behaarten Großaffen ähnelt mehr dem eines Bären, und die farbigen Schwielen an der langen Schnauze verraten seine entfernte Verwandtschaft zum Khemosi. Er ist ein vorzüglicher Kletterer, lebt als Einzelgänger oder in kleinen Gruppen in Höhlen und geht Kämpfen gemeinhin aus dem Weg. Wenn er aber hungrig oder gereizt ist, kennt er keine Furcht. Dann greift mit weit ausholenden Hieben seiner scharfen Klauen an oder versucht, den Feind zu umklammern und totzubeißen.

Verbreitung: Gebirgswälder, vor allem in Xarxaron
Größe: 2,2 Schritt
Gewicht: um 500 Okul
INI 10+1W6 **PA** 8 **LeP** 70 **RS** 4 **KO** 16
Biss: **AT** 12 **TP** 2W6 **DK** H
Pranke: **AT** 12 **TP** 2W6 **DK** N
GS 8 **AuP** 50 **MR** 0 / 6 **GW** 14
Besondere Kampfregeln: 2 AT/KR (2x Pranke oder Pranke und Biss), Doppelangriff (Pranken), Niederwerfen (Pranke, 6), großer Gegner
Jagd: +10, Flucht
Beute: Fell (25 Ag)

Ghurik oder Brackrochen (m., Mz.: Ghuriks)

Dieser flache, in Brackwassertümpeln lauernde Raubfisch mit der graugrün gefleckten Oberseite und dem reinweißen Bauch ist der größte Konkurrent des tharpurischen Flusskrokodils und wie dieses sowohl in den Sümpfen, heißen Marschen, Mangrovenwäldern und auf den Tanginseln im Meer der Schwimmenden Inseln heimisch, als auch in der Lage, kurze Strecken – springend – an Land zurückzulegen. Seine Beute besteht fast ausschließlich aus Landbewohnern, wobei er selbst ausgewachsene Menschen anfällt. In Balan Cantara werden regelmäßig Jagdtrupps ausgesandt, um die in den halbversunkenen Kellern hausenden Monstrositäten zu erlegen (und ihre Haut, des Aqualeders wegen, zu erbeuten).

Verbreitung: warme Sumpfgebiete, vor allem um das Meer der Schwimmenden Inseln
Körperlänge: um 3 Schritt **Gew.:** ca. 80 Okul
INI 8+1W6 **PA** 4* **LeP** 30
RS 2 (Obersite) / 0 (Unterseite) **KO** 12
Biss: **AT** 12* **TP** 1W6+4 **DK** H
GS 6/1* **AuP** 200 **MR** 10
GW je nach Umgebung bis 12
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (10), Anspringen (6), evtl. Gelände (Wasser), Umreißen (6, Schwanzschlag gegen Beine)
Jagd: +6, Angriff
Beute: Haut (Oberseite 12 Ag, Unterseite 25 Ag), Fleisch ungenießbar
*) im freien Wasser AT 16, PA 10, GS 8

Gischtwurm

Diese Seedrachen sind elegante Schwimmer und wetteifern in ihren Tauchkünsten mit Walen und Delphinen, ihrer liebsten Beute. Aufgrund ihres schlanken, geschmeidigen Leibes, der auf der Unterseite mit silbernen, auf der Oberseite mit dunkelblauen Schuppen besetzt ist, werden sie gelegentlich mit Seeschlangen verwechselt. Ihre Schwingen erlauben ihnen nur kurze Flüge und werden meist für hohe Sprüngen übers Wasser benutzt. Beim Schwimmen werden sie eng an den Körper gepresst, so dass sie kaum noch zu erkennen sind. Gischtwürmer können einen kochenden Dampfstrahl als Waffe benutzen, ihre Magie beschränkt sich hauptsächlich auf elementare Wasserzauber.
Ausgewachsener Gischtwurm

Verbreitung: Meer der Schwimmenden Inseln, alle offenen Gewässer größerer Tiefe, Thalassion, besonders im Gebiet der Hjaldinger
Länge: 6 Schritt **Spannweite:** 6 Schritt
Gewicht: um 1.500 Okul
MU 20 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 14
FF 12 **GE** 15 **KO** 28 **KK** 35
INI 9+1W6 **PA** 12 **LeP** 75 **RS** 6
Biss: **AT** 14 **TP** 2W6+5 **DK** HN
Klauen: **AT** 12 **TP** 1W6+8 **DK** NS
Odem: **AT** 15 **TP** 4W6 SP **DK** NSP
GS 20/12/4* **AuP** 150 **MR** 14 **AsP** 30 **GW** 15
Besondere Kampfregeln: 2 AT/KR (beliebig, auch mehrere Gegner), Flugangriff (Klauen), Flugangriff / Niederwerfen (6), Flugangriff / Umklammern (4), großer Gegner, Dampfstrahl
Beute: Schuppen (3–8 Pk/Stk.), Karfunkel (klein, um 18 Au), Haut (10 Au)
Magie: wenige elementare Wasserzauber, erhöhte Schwimm- und Tauchleistungen, Gedankensprache, Telekinese, Dampfstrahl
*) fliegend / tauchend / laufend

Gobo (m., Mz. Gobos)

Als gutmütiger Bewohner des Meeresbodens wird der sandfarbene Gobo (Bild s. S. 200) von Nequanern und Loualil als Zug- und Lasttier geschätzt. Der harmlose Fisch gründelt kopfunter im Schlamm nach toten Kleintieren und Algen. Feinde versucht er abzuschrecken, indem er ihnen zur Kugel aufgeblasen, mit ausgestellten Flossen und weit aufgerissenem kreisrundem Maul, entgegen schwimmt. Dieses Verhalten wird durch straff angelegte Gurte größtenteils verhindert, woraufhin sich der Gobo auf seine Schnelligkeit und erstaunliche Ausdauer besinnt. Zu seinem Lenker entwickelt er rasch Zutrauen und sogar Treue; er ist gewöhnlich ein fügsamer Arbeiter, kann sich unter Umständen aber auch bockig stellen, und dann bringt ihn nur ein ausgewachsener Hai von der Stelle.

Verbreitung: Küstenregionen des Thalassion
Länge: bis 2 Schritt **Gewicht:** 250 – 300 Okul
INI 2+1W6 **PA** 0 **LeP** 40 **RS** 0 **KO** 16
Anrempeln: **AT** 5 **TP** 1W6 **DK** N
GS 5 **AuP** 50 **MR** 7 **GW** 1
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser)
LO 6 **KK** 20 **TK** x5 **ZK** x10
Jagd: +3, Flucht
Beute: Fleisch (um 25 Rationen)

Gossenratte

In den 4.500 Jahren seit dem Bau der ersten Metropolen haben sich die Ratten aufs beste dem neuen Lebensraum angepasst, beinahe als stecke eine treibende und formende Kraft dahinter. Die Gossenratten des Imperiums jedenfalls sind so groß wie Katzen und einer einfachen Pfeifsprache mächtig, um einander vor Fallen zu warnen und günstige Futterstellen zu verraten. Vor allem aber können sie sich kurzfristig auf die Hinterbeine stellen und mit ihren affenartigen Händen simple Verrichtungen ausführen.
Sie leben in den städtischen Katakomben und Kanälen, wo ein Rattenkönig herrschen soll, und kommen zur Nahrungssuche ans Tageslicht – doch dann gehen sie zielstrebig und schlau vor und verschmähen auch eine vereinzelte Canille, ein verirrtes Kind oder einen bezechten Nachtschwärmer nicht.
Aus Draydalân hört man die grässlichsten Geschichten von aufrecht gehenden, zwei Schritt großen Rattenwesen mit übermenschlicher Intelligenz und Verschlagenheit, von hüfthohen Jagdratten, die sich mit dem Hirn ihrer Gegner deren Kraft und Seele einverleiben, und von Spürratten, die einen Feind nicht allein über dessen Witterung verfolgen, sondern das einzigartige Muster seiner Persönlichkeit und Gefühle ausmachen können, das er in der Umgebung hinterlassen hat.

Verbreitung: Städte
Schulterhöhe: bis 0,4 Schritt **Gew.:** bis 15 Okul
INI 10+2W6 **PA** 2 **LeP** 6 **RS** 1 **KO** 10
Biss: **AT** 8 **TP** 1W6–1 **DK** H
GS 5 **AuP** 20 **MR** 3
GW 2 (Rudel bis 12)
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+6), Rudel (6W6); eventuell Infektion
Jagd: Fallenstellen
Beute: Fleisch (zäh, um 5 Rationen), Fell (2 Ob), bisweilen Fangprämien (um 5 Pk)

Grubenotter

In bis zu einem Schritt Tiefe vergräbt sich die braune Schlange mit den borkenähnlichen Schuppen, die einer Wurzel täuschend ähnlich sieht. Dort lauert sie der Beute auf, um sie mit ihrem Gift zu lähmen und anschließend zu verschlingen.

Verbreitung: Regenwälder, Feuchtgebiete
Körperlänge: 2,5 Schritt **Gewicht:** 18 Okul
INI 11+1W6 **PA** 0 **LeP** 15 **RS** 3 **KO** 10
Biss: **AT** 15 **TP** 1W6–2 **DK** H
GS 9/4** **AuP** 25 **MR** 7 / 4 **GW** 7
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (12), Gezielter Angriff (SP statt TP bei AT/2)
**) auf dem Boden / unter Laub etc.
*) richtet der Biss der Schlange Schaden an, kommt das Gift der Grubenotter zum Tragen (bis zu drei Mal pro Kampf): Stufe 12; 3W6 SP (Amaunir: +7 SP), für insgesamt 3W6 KR (wie Schadenswurf) sinken KK, FF, GE und KO um je 1 Punkt, sinkt dabei die KK auf 0, ist das Opfer gelähmt, sinken KK und KO auf 0, ist es tot.
Beute: Haut (6 Ag), Fleisch (5 Rationen)

Han'kro (m., Mz. Hankros)

Ein aufgerichtet mehr als fünf Schritt großes, ungemein massiges, geschupptes, waldbewohnendes Raubtier mit dem Körperbau eines Bären und einem langen, gewundenen Stirnhorn, der ein weithin hörbares Brüllen ausstößt, wenn er angreift. Dem Untier wird unglaubliche Gerissenheit und Rachsucht nachgesagt.

Vorkommen: Era'Sumu, gemäßigte bis warme Mischwälder
Körperlänge: 4 Schritt **Gewicht:** 2.000 Okul
INI 6+1W6 **PA** 8 **LeP** 75 **RS** 5 **KO** 22
Hornstoß: **AT** 15 **TP** 6W6+4 **DK** N
Biss: **AT** 12 **TP** 3W+2 **DK** H
GS 6 **AuP** 80 **MR** 8 / 12 **GW** 16
Besondere Kampfregeln: Überrennen (10, 2W20+10), Niederwerfen (8, Hornstoß), sehr großer Gegner
Jagd: +12, Angriff
Beute: Horn (25 Ag), Haut (18 Ag)

Hariwat (m., Mz. Hariwatun)

Diese sanftmütigen, ungemein kräftigen Riesenaffen (Bild siehe S. 82) erreichen eine Höhe von über drei

Schritt. Sie sind vage menschenähnlich, haben aber grobere Gesichter, ein langes, kupferrotes Zottelfell und stützten sich beim Laufen oft auf ihre langen, starken Arme, da ihre Beine eher kurz sind. Auf den Shindrabarischen Inseln müssen sie seit Jahrtausenden als Arbeitssklaven Wälder roden, Lasten schleppen und Karren ziehen.

Der Sage nach wurde ihr göttlicher Schutzpatron Halimaton von den Shindra gefangen gesetzt, so dass die Hariwatun nun den menschlichen Schlangenpriestern dienen müssen. Seither hat man noch nie von einem Aufstand gehört – obwohl ein Hariwat gewiss ebenso leicht Schädel zermalmen könnte, wie er Kokosnüsse in der Faust zerquetscht. Mitunter werden sie als Kämpfer gegen Eindringlinge eingesetzt.

Verbreitung: Dschungel Shindrabars
Größe: 3 bis 4 Schritt
Gewicht: 600–800 Okul

INI 8+1W6	**PA** 6	**LeP** 90	**RS** 2	**KO** 18
Faust:	**AT** 12	**TP** 4W6(A)		**DK** HN
Knüppel:	**AT** 10	**TP** 2W6+6		**DK** NS
GS 8	**AuP** 50	**MR** 4 / 7	**GW** 10	

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (6, Hieb), großer Gegner

LO 8	**KK** 25	**TK** x8	**ZK** x12

Hesenkra (m., Mz. Hesenkra)

Hesenkra, Eisenstecher, nennt man die großen, smaragdgrün befiederten Laufvögel der Narkramar. Sie kauern mit weit aufgefächerten Federn im Sand und haben den Kopf, der am Ende eines sehr dünnen Halses sitzt, steil empor gereckt, als wollten sie dem Himmelsauge huldigen. Doch auch wenn sie meist friedlich sind, stimmt es mitnichten, dass sie allein von der Luft und dem Licht der Wüste leben. Um ihr Wasser zu 'jagen', greifen sie alles an, was sich bewegt, wobei der diamantharte Schnabel selbst den dicksten Käferpanzer durchschlägt. Sie sind sogar bei den Landseglern der Karoufi gefürchtet, und etliche Karawanen retteten sich vor den Angriffen durstiger Hesenkra nur, indem sie ein altersschwaches Tier oder einen wertlosen Sklaven als Beute zurückließen.

Verbreitung: Narkramar
Kopfhöhe: bis 2,5 Schritt
Schulterhöhe: bis 2 Schritt **Gew.:** bis 90 Okul

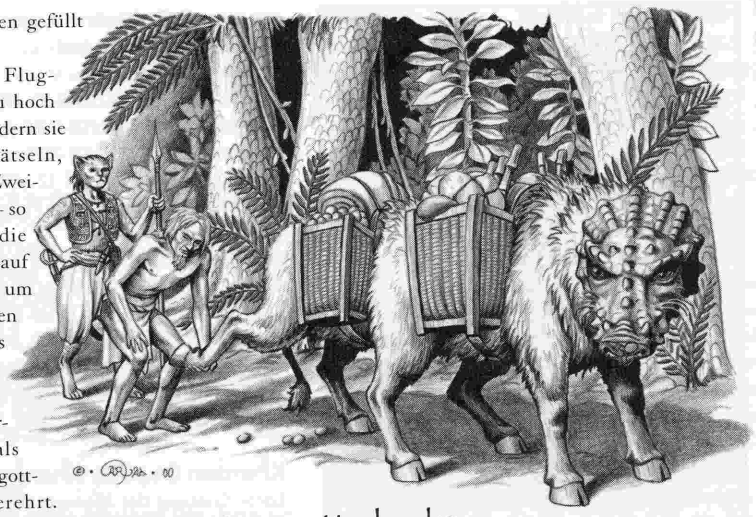
INI 9+1W6	**PA** 8	**LeP** 40	**RS** 1	**KO** 16
Schnabel:	**AT** 12	**TP** 1W6+6		**DK** HNS
GS 13	**AuP** 60	**MR** 5	**GW** 1–15 (je nach Durst und Anzahl)	

Besondere Kampfregeln: Raserei (6, wenn durstig), Schnabelhiebe ignorieren Rüstungen aus Leder, Chitin, Haut, Holz und müssen nur gegen den halben RS anderer Rüstungen (Metall) angehen
Beute: Fleisch (wohlschmeckend, bis 20 Rationen), Federn (1 Pk/St.), Schnabel (3 Au)

Himmelsdrache

Weiße, pastellfarbene oder silberne Schuppen bedecken den fast schlangengleichen Leib dieses außergewöhnlichen Drachen, der nur selten in Erdnähe anzutreffen ist. Er besitzt keine Flügel, sondern schwebt ausschließlich auf magischem Wege durch die Lüfte. Seinen Feinden schleudert er blitzartige Entladungen entgegen, die vor allem Metall treffen (was angeblich damit zusammenhängt, dass Metall der elementare Widersacher der Luft ist, dem Element der Himmelsdrachen). Himmelsdrachen sind hochintelligent, scheinen jedoch kein Territorium zu verteidigen. Ihre Horte aus verdichteten Wolken sollen mit ätherischen und magischen Artefakten und Schriftstücken gefüllt sein.

Luftschiffe und Flugreiter, die sich zu hoch hinauswagen, fordern sie bisweilen zu Rätseln, Wettflügen oder Zweikämpfen heraus – so als wollten sie die jüngeren Rassen auf die Probe stellen, um zu sehen, ob ihnen die Eroberung des Luftraums bereits zusteht. Himmelsdrachen werden bisweilen als Diener der Luftgottheit Chrysir verehrt.



Ihre bevorzugten Zauber entstammen den elementaren Domänen Luft und Geist oder den stellaren Domänen Balathandis und Baalian.

Verbreitung: Luftraum, vor allem über dem Chrattac-Zähne und dem Chrysirspfeiler, aber auch über Tharamans Rippen
Körperlänge: 12–14 Schritt **Gew.:** um 2500 Okul

MU 21	**KL** 18	**IN** 16	**CH** 16	
FF 6	**GE** 16	**KO** 50	**KK** 25	
INI 12+2W6	**PA** 12	**LeP** 100	**RS** 7	
Biss:	**AT** 14	**TP** 2W6+1		**DK** HN
Klauen:	**AT** 12	**TP** 1W6+4		**DK** HN
Odem:	**AT** 15	**TP** 4W6 SP		**DK** NSP/Fern
GS 21	**AuP** 1.000		**MR** 25	**AsP** 180
GW 20				

Besondere Kampfregeln: 2 AT/KR (beliebig, auch mehrere Gegner), Flugangriff (Klauen), Flugangriff / Niederwerfen (8), Flugangriff / Umklammern (5), sehr großer Gegner, Blitzstrahl*
Beute: Schuppen (3–8 Pk/Stk.), Karfunkel (klein, um 18 Au), Haut (10 Au)
Magie: Luft, Kraft, Balathandis, Baalian, Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese, Blitzstrahl
*) jede zweite KR; nur gegen metallische Objekte, richtet bei den Trägern dieser Objekte / Rüstungen 4W6+4 SP an (Kosten 1W6+1 AsP)

Hügeltier

Etwas größer als ein Mensch ist das seltsame Hügeltier, das unangreifbar auf den Ebenen lebt. Sein Körper ist durch einen steinharten, halbkugeligen Panzer geschützt, unter dem nur die vier behaarten Beine und der pelzige Kopf hervorschauen – doch auch Scheitel und Stirn tragen eine Panzerkappe, so dass das Hügeltier keinen Angriff zu scheuen braucht. Der lange Schwanz des Pflanzenfressers ist ebenfalls gepanzert und trägt am Ende eine Knochenkeule, mit der das Tier selbst Khemosi verscheuchen kann. Die herumliegenden Panzer toter Hügeltiere bieten dem Reisenden manchmal Zuflucht bei Gewittern oder Angriffen.

Verbreitung: Savanne
Größe: um 2 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: über 1.000 Okul

INI 5+1W6	**PA** 0	**LeP** 100	**RS** 9	**KO** 14
Schwanz:	**AT** 10	**TP** 2W6+2		**DK** HN
GS 2	**AuP** 80	**MR** 4 / 8	**GW** 10	

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (8, Schwanzschlag), großer Gegner

LO 6	**KK** 35	**TK** x10	**ZK** x15

Jagd: Treibjagd in eine Fallgrube, Angriff **Beute:** Fleisch (zäh, um 250 Rationen), Panzer (6 Au), Schwanzkeule (12 Ag)

Hurda oder Panzernasenschwein (n., Mz: Hurdar)

Diese sechsbeinige Rasse gelbpelziger Lasttiere erinnert an die größeren Danthreki der nördlichen Graslandschaften. Ein Hurda ist vom kurzen, mit einer vielfach gezackten Hornplatte geschützten Kopf bis zum knapp bodenlangen Schwanz etwa drei Schritt lang und meist nicht kräftig genug, um einen Menschen zu tragen, kann aber zwischen jedem seiner Schultergürtel Packsättel von bis zu 50 Okul Gewicht aufnehmen. Diese Tiere gelten als sehr beweglich und trittsicher und sind zwar keine schnellen Läufer, in ihrem schwankenden Sechsertrott jedoch sehr ausdauernd. Dass sie zudem als Allesfresser auch mit Abfällen, Käfern oder dürrem Gras vorlieb nehmen, hat sie zu beliebten Lasttieren gemacht. Wild leben sie in Gruppen von drei bis sieben Tieren, sind ausgesprochen selten und schwer zu erjagen. Einzig, wenn sie die schützenden Wälder verlassen, um mit ihren verhornten Schnauzen nach Yalac-Wurzeln zu graben, sind sie etwas unaufmerksamer.

Verbreitung: Buschland und Waldränder Te'Sumurrus, südliches Makshapuram, Vorgebirge um Tharamans Rippen; als Nutztier überall zwischen Koromanthia und Makshapuram
Körperlänge: um 3 Schritt
Schulterhöhe: um 1 Schritt **Gew.:** ca. 300 Okul

INI 7+1W6	**PA** 6	**LeP** 45	**RS** 1	**KO** 14
Hornstoß:	**AT** 8	**TP** 1W6+4		**DK** H
GS 8	**AuP** 75	**MR** 1 / 7		**GW** 5

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (6, Stoß), großer Gegner

LO 7	**KK** 15	**TK** x8	**ZK** –

Jagd: +8, Flucht
Beute: Fleisch (um 100 Rationen), Haut (verbreitet), hornige Schädelplatte (3 Ag)

Jharranoth (m., Mz.: die Jarranothen)

In den feuchten Dschungeln von Makshapuram und Tharpura ist der Jharranoth das wichtigste Nutztier – doch auch ein sehr unberechenbares. Die mächtigen Hornechsen sind mit ihren vier bis fünf Schritt Höhe, zehn Schritt Länge und gut zwanzig Quadern Gewicht ein Berg aus Muskeln und Kraft, der, einmal losgelassen, unvorstellbare Verwüstung anrichten kann.

Doch die Menschen des Dschungels kennen Methoden, ihre Jharranothen gefügig zu halten, und solange der Lenker sicher an seinem Platz zwischen dem Nackenschild und den beiden Stirnhörnern sitzt, kann er das Monstrum dirigieren – so gut, dass



Jharranothen nicht nur als Zug- und Tragtiere für die Feldarbeit verwendet werden, sondern auch bunt geschmückt die Sänften hochgeborener Amaunir tragen oder mit spitz gefeilten Hörnern und einer Kriegssänfte voller Bogenschützen ins Kampfgetümmel stürmen. Doch da die Dschungelbauern die Jharranothen als die tierischen Vettern der unheimlichen, zaubermächtigen Jharra betrachten, verschwindet ihr Misstrauen vor den Riesen nie völlig: So wertvoll sie auch sind, es werden doch häufig Jharranothen den Göttern geopfert, um eine Rebellion der übrigen Tiere abzuwenden.

Verbreitung: Dschungel
Schulterhöhe: 5 Schritt **Gewicht:** 20 Quader
INI 7+1W6 **PA** 4 **LeP** 200 **RS** 7 **KO** 30
Hörner: **AT** 16 **TP** 4W6+10 **DK** HN
Trampeln: **AT** 8 **TP** 6W6 **DK** H
GS 10 **AuP** 50 **MR** 5 / 25 **GW** 21
Besondere Kampfregeln: Überrennen (10, 4W6+4), Niederwerfen (10, Hörner), Trampeln, Raserei (4, bei 20 auf W20), großer Gegner
LO 6 **KK** 75 **TK** x12 **ZK** x20
Jagd: Treibjagd in eine Fallgrube, Angriff **Beute:** Panzerkragen (5 Au), Hörner (je 12 Au), Fleisch (um 2.500 Rationen), Haut (robust, teuer)

Karchysi (m., Mz. Karchysi)

Diese geflügelten Untiere wirken wie eine groteske Mischung aus einer verhungernden Spinne und einer Flugechse: die graue Schuppenhaut fault sichtbar, die sieben Schritt messenden Schwingen sind durchlöchert, der metallisch klappernde und raspelbewehrte Schnabel und die Gliedmaßen sind skurril langgezogen. Mit pfeifendem Krächzen gleiten sie in Schwärmen vor der Sonne und stürzen sich auf alles, was die Lüfte mit ihnen teilen will und groß genug ist, von ihren mit drei Pupillen geschmückten Augen wahrgenommen zu werden. Nachts horsten sie in Felsendomen, eingewickelt in graue Kokons.

Ob die seltenen Karchysi ein von den äußeren Domänen verfluchtes Echsenvolk, die Dienerrasse eines Windgottes oder misslungene Magie aus Urzeiten sind, wissen auch die Bewohner der Narkramar nicht, die schon seit Jahrtausenden von den 'Albträumen des Raubwindes, die das Wasser scheuen' berichten. (In Aventurien kennen dunkle Bücher diese Kreaturen als *Drugonen*.)

Verbreitung: regenlose Wüste, Salzpfannen, Hochgebirge über der Wolkendecke (Narkramar, Brennendes Meer im Thalassion, Chrysirs Pfeiler)
Körperlänge: um 6 Schritt
Spannweite: 7 Schritt
INI 10+1W6 **PA** 9 **LeP** 35 **RS** 4 **KO** 14
Schnabel: **AT** 13 **TP** 2W6+3 **DK** HN
Klauen: **AT** 13 **TP** 1W6+4 **DK** HNS
GS 17/1 **AuP** 200 **MR** 12 **GW** 13
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, großer Gegner
Besonderheiten: Die Karchysi regenerieren jede KR W3 LeP. Süßwasser vernichtet sie jedoch fast schlagartig (etwa 3W20 SP für einen Eimer voll). Wer von einem Karchysi verletzt wird, erkrankt mit Wahrscheinlichkeit in Prozent der erlittenen SP an *Paralyse*, einer Krankheit, die das Opfer langsam starr und bewegungsunfähig werden lässt.

Khardan (m., Mz. Khardane)

Diese Gattung der Monocorne erreicht etwa die Größe von Hirschen. Die meisten ziehen in großen Herden über die Savanne, im Dickicht des Buschlandes kommen sie nur selten vor; stattdessen trifft man bestimmte Arten öfters an Gebirgshängen an. Es gibt diverse, unterschiedlich gefärbte Unterarten, doch alle haben ein Horn auf der Stirn, gerade wie ein Schwert oder wie ein Säbel geschwungen, mit dem sie Raubtiere abwehren. Meist verlassen sie sich jedoch auf ihre Schnelligkeit und flüchten, wenn sie Feinde bemerken, denn Fleisch wie Horn sind bei den Jägern als Trophäen beliebt.

Verbreitung: Savanne, selten Buschland
Schulterhöhe: 1,2 bis 1,5 Schritt **Gewicht:** bis 250 Okul
INI 8+1W6 **PA** 9 **LeP** 35 **RS** 1 **KO** 12
Hornstoß: **AT** 12 **TP** 1W6+3 **DK** H
GS 10 **AuP** 40 **MR** 0 **GW** 5
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (6, Stoß)
Jagd: +10, Flucht
Beute: Horn (15 Ag), Fleisch (um 70 Rationen)

Khemosi (m., Mz. Khemosi)

In den Savannen ist der Khemosi (Bild siehe S. 69) noch gefürchteter als der Löwe: Dieser durchtriebene Fleischfresser lebt in Rudeln von etwa 20 Exemplaren, bei denen die erwachsenen Männchen kämpfen und jagen. Seine Beute sind Zebras, Monocorne und sogar Blutbüffel-Jungtiere.

Die Khemosi erinnern entfernt an Paviane, sind jedoch sehr viel größer und besitzen ein Raubtiergebiss, eine dichte, wallende Mähne und rostbraunes Fell. Die lange, hundeähnliche Schnauze zeigt bei Erregung blutrote Schwellungen, und die Vorderpfoten sind trotz der mörderischen Klauen geschickt genug, um herumliegende Steine und Knüppel als Waffen aufzunehmen oder zu werfen. Mittels Knurr- und Brülllauten scheinen sie überdies einfache Angriffspläne abstimmen zu können – was Wunder, dass selbst Leonir-Kinder die Geschichten von einem Khemosi-Überfall das Gruseln lehrt.

Verbreitung: überall in der Savanne
Schulterhöhe: um 1,2 Schritt **Gew.:** um 160 Okul
INI 11+1W6 **PA** 9 **LeP** 45 **RS** 2 **KO** 14
Biss: **AT** 16 **TP** 1W6+7 **DK** H
Krallen: **AT** 14 **TP** 1W6+4 **DK** H
GS 10 **AuP** 50 **MR** 4
GW 10 (mehr im Rudel)
Besondere Kampfregeln: 2 AT/KR (Biss und Krallen, auch mehrere Gegner), evtl. Rudel (3W6), evtl. Wurfangriff (AT 15, TP 1W6)
Jagd: +12, Angriff
Beute: –

Kondor oder Schwarzflügel (Mz. Kondore)

Der wahrscheinlich größte Vogel ganz Myranors, dem man nachsagt, er könne sogar das verfluchte Thalassion überwinden, ist ein Allesfresser, der sowohl am Boden lebende als auch fliegende Nahrung angreift. Da er sich als Herr der Lüfte sieht, kann man ihn bisweilen sogar im Gefecht mit Ostwinddrachen, Ashariel oder Insektoptern sehen.

Verbreitung: Gebirge an der myranischen Ostküste
Spannweite: um 5 Schritt **Gewicht:** ca. 40 Okul
INI 7+1W6 **PA** 11/2* **LeP** 45 **RS** 2 **KO** 10
Schnabel: **AT** 16/4* **TP** 1W6+6 **DK** H
Klauen: **AT** 14/0* **TP** 3W6+8 **DK** H
GS 18/1 **AuP** 250 **MR** 4 **GW** 12
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff / Verkrallen, großer Gegner, evtl. Gelände, evtl. Schwarm (1W6+2)
Beute: Federn und Krallen sind bei Vinshina-Kriegern beliebt
*) in der Luft / am Boden

Krisra

Mehr zum Echsenvolk der Krisra finden Sie im Kapitel **Der Krieg am Ghulenwall** ab Seite 87.

Verbreitung: Gebirge, vornehmlich die Berge von Xarxaron
Länge: um 2,3 Schritt **Spannweite:** um 5 Schritt
Gewicht: ca. 30 Okul
INI 8+1W6 **PA** 12/5* **LeP** 40 **RS** 0 **KO** 10
Klauen: **AT** 12/8* **TP** 1W6+2 **DK** H
Speer: **AT** 12/8* **TP** 1W6+6 **DK** NS
GS 10/7* **AuP** 30 **MR** 7
Besondere Kampfregeln: ein aus der Luft nach unten geworfener Speer richtet 1W+10 TP an
*) in der Luft / am Boden

Kristallwurm

In Höhlen oder verlassenen Ruinen kann man bisweilen diese nicht flugfähige, sechsbeinige Drachenart antreffen, deren Name vom hypnotischen Glitzern der Schuppen herrührt. Der Kristallwurm hortet seine blinkenden, edelmetallenen Schätze nicht etwa, sondern frisst sie als besonderen Leckerbissen auf (ernährt sich sonst jedoch von allerlei Getier ab der Größe eines Varken). Kristallwürmer sind eher träge, dämmerungsaktiv und weder sonderlich standorttreu noch übermäßig intelligent (aber dennoch im Kampf mit genügend 'taktischem Gespür' und intuitiver Magie gesegnet, um für eine Heldengruppe einen ernsthaften Gegner darzustellen).

Sie besitzen zwar keinen Feueratem, eine starke Säure in ihrem Magen führt jedoch dazu, dass die Luft um sie herum ständig säuerlich riecht.

Ausgewachsener Kristallwurm
Verbreitung: Gebirge des ganzen nördlichen Myranor, selten
Länge: um 5 Schritt
Gewicht: ca. 6 Quader
INI 8+1W6 **PA** 12 **LeP** 150 **RS** 8 **KO** 22
Biss: **AT** 16 **TP** 2W6+5 **DK** H
Krallen: **AT** 15 **TP** 2W6+2 **DK** HN
Schwanzhieb: **AT** 14 **TP** 2W6+2 **DK** NS
GS 7 **AuP** 200 **MR** 16 **AsP** 40 **GW** 20
Besondere Kampfregeln: 2 AT/KR (beliebig, auch mehrere Gegner), Niederwerfen (8, Krallen- und Schwanzhiebe), Gezielter Angriff (Biss) / Verbeißen, sehr großer Gegner, Säurestrahl*, Säurenebel*, Hypnotisches Glitzern**
Jagd: +12, Angriff

Beute: Schuppen (5 Pk bis 1 Ag/Stk.), Magen (säurefestes Gefäß, 5 Au), Magensäure (löst fast alle Edelmetalle, 2 Au/Liter), Karfunkel (klein, um 20 Au)
Magie: Kristallwürmer sind dazu in der Lage, Illusionen zu erschaffen (zum Beispiel ihren Geruch in der Nähe von Beutetieren zu unterdrücken) und die Begierden ihrer Gegner Gestalt annehmen zu lassen.
*) Im Säurenebel, der den Drachen umgibt, muss einem Kämpfer alle 2 KR eine KO-Probe gelingen oder er übergibt sich (1W6 SP, pro SP Verlust von einer Aktion). Die Säure kann auch bis zu zweimal pro Kampf in einem gezielten Strahl ausgestoßen werden, der 6W6 SP verursacht (AT 10, nur Ausweichen möglich).
**) Das Glitzern der Schuppen führt dazu, dass die AT- und PA-Werte eines Angreifers jeweils um so viele Punkte sinken, wie eine KL-Probe misslungen ist (einmal pro 5 KR abzulegen, eventuelle Werteverluste sind kumulativ).

Lamuk oder Tigerfrett (n., Mz.: die Lamucken)

Als Vertilger von Ratten und anderem Ungeziefer einst von den Chimärologen des Ersten Imperiums entwickelt, haben sich die überaus beweglichen und biegsamen Lamucken (Bild siehe S. 270) schon lange über das ganze zentrale Myranor verbreitet (und vielerorts das Ungeziefer ersetzt, das sie jagen sollten). Während teure Zucht-Lamucken durchaus zu einzeln jagenden Haustieren ausgebildet werden können und auch wegen des gestreiften Fells und des possierlichen Verhaltens – sie 'putzen' ihre Beute, indem sie ihr mit den scharfen Krallen der beweglichen Vorderpfoten die Haut abziehen – geschätzt sind, müssen verwilderte Kolonien von Tigerfretts in den Kanälen von Balan Cantara auch schon einmal unter Einsatz von Draglossas beseitigt werden.
Die sechsbeinigen Lamucken können sich an fast jede Umgebung gewöhnen und sind bei der Wahl ihrer Nahrung nicht wählerisch. Sie spüren die Präsenz zauberisch aktiver Wesen und greifen diese stets zuerst an; weshalb domestizierte Tigerfretts als Wächter gegen magische Überfälle abgerichtet werden (und verständlicherweise bei den myranischen Magiern nicht geschätzt sind).

Verbreitung: überall
Körperlänge: um 0,5 Schritt **Gewicht:** ca. 4 Okul
INI 8+2W6 **PA** 10 **LeP** 12 **RS** 1 **KO** 12
Biss: **AT** 11 **TP** 1W6+2 **DK** H
Trampeln: **AT** 13 **TP** 3W6+8 **DK** H
GS 8 **AuP** 75 **MR** 5
GW 4 (mehr im Rudel)
Besondere Kampfregeln: sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+6), eventuell Rudel (2W6+6)
Jagd: +8, Flucht
Beute: Fleisch (1 Ration), Fell (1 Pk bis 5 Ag), bisweilen Fangprämien (um 8 Pk)

Lebende Steine

In klaren, flachen Gewässern Era'Sumus kann man diese Kristallwesen finden, die sich durch Teilung vermehren. Sie aus ihrer natürlichen Umgebung zu entnehmen und lebend bis zum Käufer zu transportieren, ist ein schwieriges, aber lohnendes Gewerbe. Die Steine werden auf die blanke Haut ihres Trägers gesetzt und mittels einer Kräuterzubereitung dazu verlockt, sich binnen eines Mondes fest mit ihm zu verbinden. Sie ernähren sich von den Körpersäften ihres Wirtes, verändern ihre Farbe je nach Körpertemperatur oder auch bei starken Stimmungsschwankungen. Tempel in Telsun züchten spezielle Unterarten, die unterschiedlichste Substanzen in den Blutkreislauf des Wirtes abgeben – meist heilende Essenzen, aber Gerüchten zufolge auch Stimulanzien des Lev'tha-Kultes oder Stoffe, die die Sinne für Visionen öffnen.

Vorkommen: Era'Sumu (von entfernt ähnlichen Wesen wird auch aus der Narkramar und dem fernen Westen berichtet)
Durchmesser: meist 1–5 Finger
Dicke: meist unter einem halben Daumennagel
LE 20 **RS** 4 **GS** 0,1 (Kriechen über Fels)
AU hoch **MR** 0
Preis: gefundene Exemplare können für 2 bis 5 Ag verkauft werden; speziell gezüchtete Steine kosten zwischen 3 und 15 Au.

Levius-Hirsch

Diese nachtaktive, große Hirschart fällt durch ihr tiefrotes Fell und die großen Augen auf, und aus dem durchgehend schwarzen Geweih lassen sich allerlei Votivgaben für den Totengott Nereton schnitzen. Benannt ist sie nach dem Thearchen Myr-Levius, der sich in den Türmen des Morgens auf der Pirsch nach einem solchen Hirschen zu Tode stürzte.

Verbreitung: Gebirgswälder des mittleren und nördlichen Myranor, bevorzugt Nadelwälder
Schulterhöhe: um 8 Spann **Gew.:** um 180 Okul
INI 9+1W6 **PA** 8 **LeP** 35 **RS** 1 **KO** 13
Hornstoß: **AT** 10 **TP** 1W6+5 **DK** HN
Trampeln: **AT** 13 **TP** 3W6+8 **DK** H
GS 8 **AuP** 40 **MR** 0 **GW** 6
Besondere Kampfregeln: Überrennen (6, 3W6), Gezielter Angriff / Niederwerfen (2)
Jagd: +8, Flucht
Beute: Fleisch (60 Rationen), Fell (35 Ag), Geweih (je nach Alter 3 bis 8 Au)

Luftwal

Über die Natur dieser riesenhaften, nur schemenhaft erahnbaren Luftgeschöpfe, die manchmal als Geister, manchmal als Sendboten der Götter betrachtet werden und denen man nachsagt, dass sie aus Gewitterwolken geboren werden, ist selbst myranischen Gelehrten nichts Genaueres bekannt.

Lurin (n., Mz.: die Lurine)

Das Lurin ist eine kräftig gebaute Echsenart mit breitem Kopf und starken Kletterkrallen. Sein feiner Schuppenpanzer, der zum Kopf hin in größere Schuppen übergeht, kann verschiedenste Farben aufweisen. So kennt man den grün-braun getigerten *Nagall-Lurin*, die grau-rot gefleckte *Orismani-Echse* und den mit braunen Ringen gezierten und einem doppelten Nashorn bewehrten *Wandarill*. Auf dem Rücken und am Kehlsack tragen sie einen weichen Zackenkamm.
Lurine können recht anhänglich werden, und ihr guter Geruchssinn sowie ihre Empfänglichkeit für feinste Erschütterungen des Bodens machen sie zu ausgezeichneten Jägern und Wächtern. In Vinerata werden Lurine gezüchtet, mit denen man auf die Suche nach der Radika, einer süßlichen Wurzel-Delikatesse, geht.

Verbreitung: im gesamten südlichen und zentralen Myranor
Körperlänge: bis 2 Schritt (davon entfallen ca. 3/5 auf den Schwanz) **Gewicht:** etwa 18 Okul
INI 6+1W6 **PA** 3 **LeP** 10 **RS** 1 **KO** 10
Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+3 **DK** H
Schwanz: **AT** 8 **TP** 1W6+2 **DK** N
GS 8 **AuP** 25 **MR** 6 **GW** 4
Besondere Kampfregeln: Umreißen (2, Schwanz), kleiner Gegner
LO 6 **KK** 35 **TK** x10 **ZK** x15
Jagd: +7, Flucht
Beute: Fleisch (6 Rationen), Haut (verbreitet), Eier (Preis stark variabel)

Mandrass (m., Mz. Mandrasse)

Dieser Raubaffe, ein kleinerer Verwandter des Khemosi, lebt sowohl im Waldland als auch in der Savanne. Er lauert seiner Beute vom Baum aus auf oder schleicht sich übers Geäst an sie heran, um ihr dann ins Genick zu springen und sie zum Verzehr wieder empor zu schleppen. In der Savanne jagt er vor allem kleinere Monocorne, im Dschungel Tapire und Affen.
Mandrasse sind dank ihrer Greifhände sehr gewandte Kletterer, besitzen gefleckte Fell und bunte Schnauzenschwielen und verteidigen ihr Revier erbittert gegen jeden Artgenossen. Im Dschungel Myranors begegnen ihnen selbst die Pardir mit großem Respekt.

Verbreitung: Buschland, Savanne und Dschungel
Schulterhöhe: bis 1,2 Schritt **Gew.:** um 50 Okul
INI 10+1W6 **PA** 4 **LeP** 30 **RS** 2 **KO** 12
Biss: **AT** 14 **TP** 1W6+2 **DK** H
Krallen: **AT** 14 **TP** 1W6+2 **DK** HN
GS 16 **AuP** 40 **MR** 0 **GW** 8
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (8), Anspringen (6) / Niederwerfen
LO 6 **KK** 35 **TK** x10 **ZK** x15
Jagd: +15, Angriff
Beute: –

Miragh (m., Mz.: Miraghs)

Der Miragh ist das kleinste der Monocorne. Die kräftigen Hinterbeine erlauben ihm eine sehr schnelle, oftmals hüpfende Fortbewegung, und auf der Flucht schlägt er Haken wie ein Hase. Miraghs fressen Gras und Blätter und sind eine beliebte Jagdbeute.

Verbreitung: Buschland und Savanne
Schulterhöhe: bis 0,3 Schritt **Gew.:** bis 20 Okul
INI 10+1W6 **PA** 2 **LeP** 10 **RS** 1 **KO** 8
Hornstoß: **AT** 8 **TP** 1W6 **DK** H
GS 10 **AuP** 30 **MR** 0 **GW** 1
Besondere Kampfregeln: sehr kleiner Gegner (AT +4 / PA +8)
Jagd: +8, Flucht
Beute: Fleisch (bis 5 Rationen), Haut (1 Ag), Horn (Glücksbringer, 1 Ag)

Monocorn (n., Mz. Monocorne)

Eher eine Kategorie als eine einzelne Art bilden die myranischen Monocorne, bei denen je nach Größe *Miraghs*, *Shadare* und *Khardane* sowie die domestizierten Einhörner unterschieden werden. Ihnen verwandt sind die stämmigeren *Renoster* und *Riesenrenoster*.

Moranth (m., Mz. Moranthen)

Ein wahrer Riese ist dieser Laufvogel: Mit seinen bis zu fünf Schritt Höhe ragt das schwarz und weiß gemusterte Tier weit über die Umgebung auf, und sein harter Schnabel und die geschuppte Zunge sind unempfindlich gegen die spitzen Dornen der Akazien, deren oberste Blätter seine Nahrung bilden. Der erwachsene Moranth hat von keinem Feind etwas zu befürchten, doch seine Eier werden ebenso aufmerksam bewacht wie die fast straußengroßen Küken.

Verbreitung: Savanne
Größe: bis 5 Schritt **Gew.:** bis 500 Okul
INI 10+1W6 **PA** 10 **LeP** 80 **RS** 6 **KO** 16
Schnabel: **AT** 10 **TP** 1W6+6 **DK** HNS
Tritt: **AT** 12 **TP** 1W6+5 **DK** HN
Trampeln: **AT** 12 **TP** 3W6+8 **DK** H
GS 14 **AuP** 100 **MR** 4 **GW** 14
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (4, Tritt), Trampeln, großer Gegner
Jagd: +15, Angriff **Beute:** Fleisch (um 450 Rationen), Schnabel (4 Ag), Zunge (2 Au), Federn (2 Au für Federkleid), Eier (Luxusspeise, 5 Ag/Stk.)

Nanthar oder Baumschleicher (m., Mz Nantharen)

Diese graubraun gefleckte Kletterkatze gilt als ausgesprochen heimtückischer und daher erfolgreicher Jäger, der keine Art von Nahrung verschmäht, so lange sie nicht mehr als doppelt so groß ist wie er selbst und sich bewegt. Auffällig sind die überaus großen Augen und Ohren sowie der lange Greifschwanz, mit dem sich ein Nanthar in den Baum hängt, um sich auf seine Opfer herabfallen lassen zu können.

Verbreitung: Wälder und Gebirge nördlich der myranischen Wüstengürtel
Länge: um 1 Schritt
Gewicht: ca. 40 Okul
INI 8+1W6 **PA** 6 **LeP** 35 **RS** 1 **KO** 12
Biss: **AT** 14 **TP** 1W6+4 **DK** H
Krallen: **AT** 14 **TP** 1W6+3 **DK** H
GS 12 **AuP** 30 **MR** 2 **GW** 10
Besondere Kampfregeln: 2 AT/KR (als Doppelangriff), Hinterhalt (10), Anspringen (3) / Verbeißen, Doppelangriff (Krallen und Biss), kleiner Gegner
Jagd: +10, Scheinangriff/Flucht **Beute:** Fell (10 Ag)

Nerolu oder Neristu-Mumie (f., Mz. Nerolui)

Es gibt einen Grund, warum die Neristu die ausgeweideten Leiber ihrer Toten in die tiefstmöglichen Katakomben sperren, wo sie auf eine neuerliche Beseelung warten, und warum ihre Priesterschaft so viel Zeit mit der Überwachung des Zustands der Mumien verbringt. Denn eine solche Beseelung kann in der Tat geschehen, jedoch nicht immer mit der Seele eines Neristu. Und die Katakomben unter Anneristalya sind schon seit fast 3,000 Jahren unbewacht ...

Durch eine solche Beseelung entstehen Wesen, die *Nerolui* genannt werden. Sie 'ernähren' sich von der Lebenskraft, dem Secaran (Sikaryan) ihrer Opfer, ohne diese jedoch zu töten. Dafür nehmen sie einen Teil von deren Persönlichkeit, Wissen und Wünschen in sich auf, so dass eine Nerolu, die nicht gefunden und getötet wird, über die Jahre nicht nur eine enorme Lebenskraft, sondern auch ein enormes (wenn auch fragmentarisches) Wissen ansammeln kann. Es heißt, dass in den Schatten jener Städte, die keine Nerenith beherbergen, einige Nerolui zu regelrechten Herrschern der Unterwelt aufgestiegen seien.

Verbreitung: In den Metropolen des Imperiums werden einige Einzelexemplare vermutet.

Oloruun (m., Mz. Oloruune)

Dieser schlanke Brackwasserfisch mit den bleichgrünen, zum Bauch hin fast weiß gefärbten Schuppen und den ausgeprägten Vorderflossen ist vornehmlich im Meer der Schwimmenden Inseln anzutreffen, wo er von fast allen Kultur schaffenden Rassen als Reit- und Lasttier (bisweilen sogar als Zugtier vor großen Plattformen) genutzt wird. Obwohl er den Oberflächenbereich bis 100 Ellen Tiefe bevorzugt, kann er Tiefen von 500 Ellen erreichen, und dort, in der tiefen See, laicht er auch; je größer die Jungtiere werden, desto höher steigen sie auf.

Oloruune werden üblicherweise mittels Schenkeldruck auf die Seitenlinienorgane gelenkt; die Biagha können sich offenbar auch über ihre seltsamen magischen Entladungen mit ihnen verständigen.

Verbreitung: warme Sumpfgebiete, vor allem um das Meer der Schwimmenden Inseln
Körperlänge: um 3,5 Schritt
Gewicht: ca. 160 Okul
INI 4+1W6 **PA** 8 **LeP** 45 **RS** 1 **KO** 12
Biss: **AT** 8 **TP** 1W6+3 **DK** H
GS 14 **AuP** 500 **MR** 12 **GW** 5
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), großer Gegner; mit Reiter GS 10
LO 8 **KK** 20 **TK** x5 **ZK** x8

Osgura (Mz.: die Osguras)

Die Osguras, auch Flussschwein oder Flusspferd genannt, bewohnen Flüsse, Sumpfgebiete und Seen, zur Nahrungsaufnahme verbringen sie jedoch auch viel Zeit an Land. Trotz ihrer massigen Erscheinung sind sie nicht behäbig, sondern auch an Land sehr schnell. Wenn sie sich gereizt fühlen, werden sie zu tödlichen Gegnern, die selten alleine angreifen, denn Osguras leben in Herden von etwas einem Dutzend Tieren.

Verbreitung: am Nebelwald, Gelben, Blauen und Grünen Orismani, am Meer der Schwimmenden Inseln
Körperlänge: 4 Schritt Schulterhöhe: 1,7 Schritt
Gewicht: 3.000 Okul
INI 8+1W6 **PA** 6 **LeP** 55 **RS** 4 **KO** 18
Biss: **AT** 9 **TP** 2W6+4 **DK** H
Stoß: **AT** 12 **TP** 1W6+6 **DK** H
Trampeln: **AT** 14 **TP** 3W6+8 **DK** H
GS 8 **AuP** 75 **MR** 2 / 10 **GW** 15
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Niederwerfen (8, Stoß), Überrennen (8, 3W6+4), Trampeln, großer Gegner, evtl. Rudel (2W6)
Jagd: Treibjagd in Falle/Gatter, Angriff
Beute: Fleisch (zäh, 1.000 Rationen), Haut (teuer)

Raubrüssler

Diese nördliche Abart des Tapirs lebt als Allesfresser und wühlt mit dem hochbeweglichen Spür- und Fangrüssel nach Insekten oder Mäusen. Im Rudel greift er jedoch – wenn er ausgehungert ist – mit den scharfen Krallen und Hauern auch größere Lebewesen an. Aus der Haut lässt sich ein sehr zähes, graues Wildleder gewinnen.

Verbreitung: Wälder der Subtropen und der gemäßigten Zone
Schulterhöhe: um 1 Elle **Gewicht:** ca. 50 Okul
INI 7+1W6 **PA** 5 **LeP** 20 **RS** 3 **KO** 12
Stoß/Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+3 **DK** H
GS 9 **AuP** 45 **MR** 0 / 2
GW 6 (größer im Rudel)
Besondere Kampfregeln: Rudel (1W6+6), kleiner Gegner
Jagd: +6, Angriff
Beute: Fleisch (10 Rationen), Haut (8 Ag)

Reißlurch

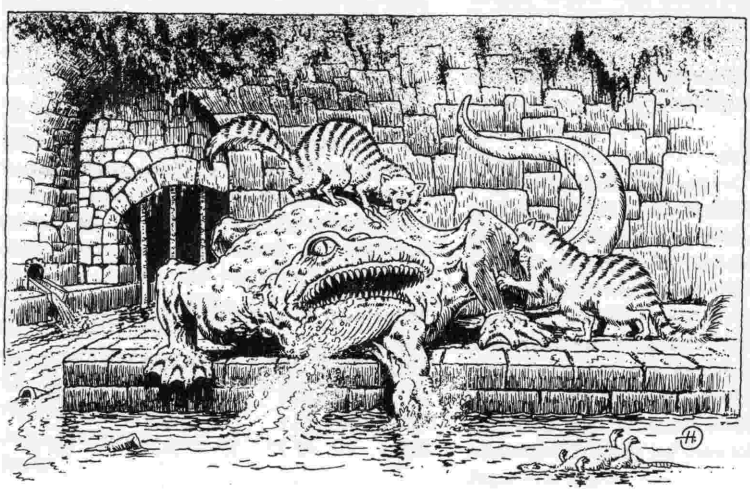
Dieses gefürchtete Sumpfungeheuer ist ein riesenhafter Molch, der überall in Feuchtgebieten am Meer der Schwimmenden Inseln lebt und sich vor allem von Fischen und Salamandern ernährt, aber auch dem Menschen gefährlich wird. Im Wasser ist er überaus wendig und kann leichte Boote zum Kentern bringen, ehe er die Besatzung mit seinem Gifthauch lähmt oder mit seinen giftigen Zähnen tötet. Der Sage nach ist er früher von den Mholuren als Kampf- und Wachbestie gezähmt worden.

Weil der zähnestarrende Schädel und die warzige, braunblaue Haut in canterischen Adels- und Honoratenkreisen begehrte Trophäen sind, werden regelmäßig in den Sümpfen Treibjagden abgehalten, die schon manch einen Sklaven das Leben kosteten. Dass der Reißlurch die ausgewachsene Form der tausendfach häufigeren Uccara-Salamander darstellt, wissen in Myranor nur sehr wenige (Nichtspieler-)Meereskundige.

Verbreitung: Sumpf- und Feuchtland
Länge: bis 4 Schritt
Gewicht: bis 350 Okul
INI 12+1W6 **PA** 5 **LeP** 50 **RS** 5 **KO** 15
Biss: **AT** 12 **TP** 2W6+2* **DK** H
Schwanzschlag: **AT** 10 **TP** 1W6+4 **DK** N
Gifthauch: **AT** 18 **TP** spez.** **DK** HN
GS 6/2 **AuP** 50 **MR** 3 / 7 **GW** 14
Besondere Kampfregeln: 2 AT/KR (Schwanzschlag und Biss, verschiedene Gegner), Gelände (Sumpf oder Wasser), Kampf im/unter Wasser, Hinterhalt (8), Umreißen (4, Schwanzangriff gegen Beine), großer Gegner
Jagd: +12, Angriff
Beute: Schädel (komplett, Trophäe, 3 Au), Haut (10 Ag), Zähne (3–5 Pk/Stk.), Fleisch ungenießbar

*) Verursacht der Biss Schaden, kommt zusätzlich Gift zur Wirkung (mehrfach): Stufe 6, Wirkung: 3 SP/KR für 2W6 KR

**) Der Gifthauch kann alle 3 KR anstelle eines Beißangriffs eingesetzt werden (mehrfach): Stufe 6, Wirkung 2 SP für 1W+2 KR; GE; KO für 1 SR je –1 (auch kumulativ)



Renoster (m., Mz. Renoster)

Ein kurzbeiniger und plumper Verwandter der eleganten Steppen-Monocornen: Sein Leib erinnert an den des Warzenschweins, und sein Kopf besitzt ähnliche Auswüchse, doch statt Hauern besitzt er ein kurzes, kräftiges und sehr spitzes Horn auf der Stirn, mit dem er nach Wurzeln, Knollen und Insekten gräbt.

Verbreitung: Buschland und Strauchsavanne
Schulterhöhe: 0,7 Schritt **Gew.:** 60–80 Okul
INI 8+1W6 **PA** 4 **LeP** 20 **RS** 2 **KO** 13
Hornstoß: **AT** 8* **TP** 1W6+4 **DK** H
GS 8 **AuP** 40 **MR** 0 / 5 **GW** 7
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (4)
Jagd: +4, Angriff
Beute: Horn (8 Ag), Fleisch (um 20 Rationen)
*) AT 16 gegen liegende Gegner

Riesenrenoster

Ein mehr als büffelgroßes Tier der offenen Savanne: Mit seinen stämmigen Beinen, dem kräftigen Stirnhorn und seinem aggressiven Temperament ist der einzelgängerisch lebende Riesenrenoster eine Gefahr für jeden unvorsichtigen Reisenden: Zwar frisst er nur Wurzeln und Knollen, doch ein Tier, dass einen Baum umrennt, um an die saftigen Wurzelspitzen zu gelangen, ist zweifellos lebensgefährlich.

Verbreitung: Savanne
Schulterhöhe: bis 1,8 Schritt **Gewicht:** 1.500 Okul
INI 10+1W6 **PA** 4 **LeP** 70 **RS** 3 **KO** 17
Hornstoß: **AT** 14 **TP** 1W+5 **DK** H
GS 8 **AuP** 70 **MR** 1 / 8 **GW** 14
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (8), Überrennen (10, 1W20+6), großer Gegner
Jagd: +4, Angriff
Beute: Horn (2 Au), Haut (1 Au), Fleisch (um 400 Rationen)

Sadur (m., Mz. Sadure)

Eine dreiäugige Großkatze mit durchbrochenen, braun-orangenen Längsstreifen, die mit ihrer Fähigkeit zu teleportieren ihre bis zu menschengroße Beute fast unbemerkt überfallen kann. Wenn sie nur einzelne Körperteile in den Limbus versetzt, kann sie sogar so kämpfen, dass nur das Maul mit den Reißzähnen und die scharfkralligen Tatzen 'anwesend' sind. Gegenangriffe ahnt sie oftmals mit der Hellsicht des funkelnden dritten Auges und löst die gefährdeten Körperteile auf. Die tharpurischen Tributkarawanen entsenden pflichtgemäß jede Generation einige Sadure nach Dorinthapoles, wo sie das Hofzeremoniell des Thearchen krönen. Nach ihrem Tod werden die Stirnaugen präpariert, in Arkanium gefasst und verzaubert.

Verbreitung: äquatoriale Dschungelregionen, sehr selten
Körperlänge: 2,5 Schritt **Gew.:** um 250 Okul
INI 12+2W6 **PA** 18 **LeP** 50 **RS** 2 **KO** 15
Biss: **AT** 15 **TP** 3W6+1 **DK** H
Prankenhieb: **AT** 15 **TP** 1W6+5 **DK** N
GS 13 **AuP** 50 **MR** 12 / 10 **GW** 20
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (15), 2 AT/KR (2x Pranke oder Pranke und Biss), Doppelangriff (Pranken), Niederwerfen (Pranke, 2). Die teilweise Dematerialisierung ist eine körperliche Eigenschaft, die bereits in die o.g. Werte eingerechnet ist; ein Sadur kann einmal pro Kampf bis zu 15 Schritt weit teleportieren.
Jagd: +16, Angriff oder Flucht
Beute: Stirnauge (12 Au), Fell (8 Au)

Schlangen, verschiedene

Neben der Grubenotter andere gefürchtete Schlangen sind die **Aphyta** (eine Würgeschlange), die trotz ihres Namens eher harmlose **Totenkopfnatter**, die canterische **Sumpfschleiche**, der **Netzwürger** (ebenfalls würgend), die kleine valantische **Pfeilotter**, die **Ansumyaviper**, der gefährliche shindrabarische **Gottesstrahl**, die **Mahali-Natter** ('die giftigste Schlange Myranors'), die tharpurische **Zingbatja**, die blaue **Seidennatter**, die **Blutschleiche**, der extrem schnelle **Sandblitz** der Narkramar und die **Witwenmutter**.

Shadar (n., Mz. Shadare)

Dieses Monocorn ist gazellen- bis ziegengroß und lebt als Gras-, Laub- und Insektenfresser im Busch- und Grasland Myranors, aber auch im Gebirge. Die östlichen Arten leben in kleinen Familiengruppen, die westlichen in gewaltigen Herden von einigen tausend Tiere. Das Fell ist mal einfarbig braun oder grau, mal wild gefleckt oder gestreift ist, das Fleisch als delikates Wildbret begehrt.
Auf Era'Sumu lebt die zahme Unterart der *Seidenshadare*, deren feine Wolle zu Ritualgewändern versponnen wird. In den Gassen der Armenviertel sind *Ranzhörner* anzutreffen, anhängliche, dickbäuchige Shadare, die ihren strengen Geruch an Fleisch, Milch und Wolle weitergeben.

Verbreitung: Savanne und Buschland
Schulterhöhe: 0,7 Schritt **Gew.:** 20–30 Okul
INI 10+1W6 **PA** 8 **LeP** 12 **RS** 1 **KO** 10
Hornstoß: **AT** 8* **TP** 1W+3 **DK** H
GS 10 **AuP** 40 **MR** 0/2 **GW** 2
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Niederwerfen (2)
Jagd: +12, Flucht
Beute: Horn (3 Ag), Fell (4 Ag), Fleisch (um 10 Rationen)
*) Mit einem Gezielten Angriff versucht das Shadar, einen Gegner umzuwerfen und dann sein Heil in der Flucht zu suchen

Shaghul (m., Mz. Shagule)

Shagule sind kleine Aasfresser, die entfernt mit Schakalen verwandt zu sein scheinen, sich von jenen aber durch ihre langen, unbehaarten Hälse und die mächtigen Kiefer unterscheiden, die selbst schwere Röhrenknochen zerbeißen können. Sie gelten allgemein als unreine, eklige Tiere.

Verbreitung: Savanne und Buschland
Körperlänge: 1,2 Schritt **Gewicht:** 15 Okul
INI 10+1W6 **PA** 7 **LeP** 22 **RS** 1 **KO** 14
Biss: **AT** 12 **TP** 1W+3 **DK** H
GS 8 **AuP** 50 **MR** 1/2 **GW** 5
Besondere Kampfregeln: Meute (1W6+2), Gezielter Angriff / Verbeißen
Jagd: +4, Flucht

Shírdrak oder Federkragenechsen (f., Mz. Shírdaks)

Der Name dieser flinken, hochbeinigen Raubechsen beruht auf einem Irrtum: Was aus der Ferne wie Federn aussehen mag, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als gefältelte Hautlappen, die von Hunderten feiner Adern durchzogen sind. Bei Erregung spreizen sie sich seitlich vom Hals ab und werden stärker durchblutet; offensichtlich dienen sie dazu, die Körpertemperatur zu regulieren und sind darum bei den Sholai besonders begehrt.
Die türkisblaue Schuppenhaut weist auf dem Rücken rostrote Querstreifen auf, der Bauch ist weiß gefärbt. Der Kiefer ist mit einer Doppelreihe fingerlanger und nadelspitzer Zähne ausgestattet, und der Speichel enthält besondere Stoffe, die Käferpanzer brüchig werden lassen. Bei der Jagd auf die großen Wüstenkäfer wird die Beute zunächst angespuckt und dann oft stundenlang gehetzt, bis die Echsen im Rudel über ihr Opfer herfallen und die spröde gewordenen Chitinplatten aufbrechen.

Verbreitung: die gesamte Narkramar und die Ausläufer der angrenzenden Gebirge
Körperlänge: 2–4 Schritt
Schulterhöhe: 1,3–2 Schritt **Gew.:** 100–300 Okul
INI 10+1W6 **PA** 9 **LeP** 60 **RS** 3 **KO** 18
Biss: **AT** 15 **TP** 2W6+6 **DK** H
GS 12 **AuP** 100 **MR** 4
GW 8 (Meute bis GW 20)
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Rudel (1W6+4) oder Meute (1W20+15), großer Gegner
Beute: Fleisch (zäh, 40 Portionen), Haut (35 Ag), 'Federn' (10+W6 Stk., bei den Sholai 1 Au/Stk.)

Silamarí (f., Mz. Silamaris)

Diese prächtigen, schwarz-gelb-grün gemusterten Riesenlibellen der nördlichen Narkramar machen Jagd auf Vögel, Fluginsekten und selten auch Beute am Boden.
Die Flügel der Silamari sind zu lang, als dass sie von flachem Un-tergrund aus starten könnte; ein Felsen, ein Baum, ein Dünenkamm – oder eine von Menschenhand erbaute Rampe – sind unverzichtbar. Opfer werden im Flug ergriffen und, von den Beinen gehalten, in der Luft zerkleinert. Eine schlafende Silamari schwebt auf der Stelle, schießt bei Störung aber blitzschnell vorwärts; auch Rückwärts-Fliegen, engste Wendungen und Überschläge sind möglich. Insektenlenker rüsten ihre Tiere gern mit Lanzen aus, die weit über den Kopf der Libelle hinaus ragen, so dass die Luftkämpfe mitunter wie Tjosten wirken.
Die Herkunft der Silamari ist unbekannt; der Name bedeutet soviel wie 'Erben des Meeres'. Die Dralquabar glauben, dass die Tiere auch heute noch unter dem Wüstensand aus Eiern schlüpfen, die das Wasser bei seinem Verschwinden zurückließ.

Verbreitung: Nordrand der Narkramar
Länge: 4 Schritt **Spannw:** 7 Schritt
Gew: um 80 Okul
INI 8+2W6 **PA** 10 **LeP** 40 **RS** 3 **KO** 12
Zangen: **AT** 13 **TP** 1W6+6 **DK** H
GS 13 **AuP** 200 **MR** 18 **GW** 15
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Niederwerfen (7, Stoß), Doppelangriff (Zangen) / Umklammern (12), großer Gegner; GS mit Reiter 11
Beute: Zangen (1 Au/Stk.)

Skarabäus (m., Mz. Skarabäen)

Die bis zu drei Schritt hohen Riesenkäfer der Narkramar sind harmlose Allesfresser, die sich mit Aas begnügen und dem wenigen, was die Wüste an Vegetation zu bieten hat. Sie besitzen eine Vorliebe für verschiedene Salze und brauchen nur sehr wenig Wasser. Ihr Chitinpanzer wird von einem Netz von Kapillargefäßen durchzogen, die der Kühlung des Körpers dienen.
Von den Feuergeborenen und einigen Eshbathi werden die friedlichen Tiere zum Transport schwerer Lasten genutzt. Da sie sich jedoch nur von dem erziehen lassen, der eine mentale Verbindung zu ihnen aufnehmen kann, genießen die Käferreiter bei allen Wüstenvölkern großes Ansehen.

Verbreitung: gesamte Narkramar
Körperhöhe: bis drei Schritt **Gew.:** bis 1.000 Okul
INI 6+1W6 **PA** 5 **LeP** 120 **RS** 8 **KO** 24
Biss: **AT** 5 **TP** 1W6+4 **DK** H
GS 7 **AuP** 200 **MR** 12 **GW** 4
Besondere Kampfregeln: Überrennen (10, 1W20), großer Gegner
LO 8 **KK** 25 **TK** x8 **ZK** –
Beute: Panzer (um 80 Ag), Fleisch ungenießbar

Striga (f., Mz. Strigen)

Ein weiterer Laufvogel, der sich vor allem von Insekten ernährt. Er ist kaum kniehoch, aber sehr wehrhaft – denn seine Federn sind auf die nadelspitzen und zerbrechlichen Kiele reduziert. Wenn er sich aufplustert, umgibt ihn ein Mantel aus Stacheln, die, wenn sie abgebrochen sind, schmerzhafte, brandige Wunden verursachen. Dass es chimärische Strigen gibt, die ihre Federstacheln gezielt verschießen können, gehört vermutlich in die Welt der Gruselmärchen.

Verbreitung: Savanne, Buschland und Dschungel
Größe: bis 0,5 Schritt **Gewicht:** bis 15 Okul
INI 5+1W6 **PA** 4 **LeP** 20 **RS** 4 **KO** 8
Anrempeln: **AT** 12 **TP** speziell* **DK** H
GS 10 **AuP** 30 **MR** 2 **GW** 5
Besondere Kampfregeln: Überrennen (8, 3W6+2), Niederwerfen (7, Stoß), Trampeln, großer Gegner
Jagd: +2, Flucht
Beute: 'Federn' (8 Pk für Federkleid)
*) 2W6 Stacheln bohren sich in den Gegner, brechen ab und verursachen je 1 SP; erhöhte Wundfieber-Gefahr

Szirri-Szirri (f., Mz. Szirri-Szirris)

Die Szirri-Szirri ist eine durchsichtige, glockenförmige Qualle mit sechs kurzen Tentakelfäden. Niemand weiß, warum sich die Tiere über die Köpfe unvorsichtiger Taucher stülpen. In jedem Fall scheinen sie die verbrauchten Gase zu genießen und spenden zum Austausch reine Atemluft – eine nützliche Eigenschaft, die sich Besucher der Risso- und Loualil-Städte zunutze machen.

Verbreitung: Thalassion südlich von Trivina
Größe: 1–2 Spann
Gewicht: unbedeutend
INI 10+1W6 **PA** 0 **LeP** 5 **RS** 0 **KO** 6
Umhüllen: **AT** 7 **TP** – **DK** H
GS 3 **AuP** 20 **MR** 6/1 **GW** 0
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser)

Tausendfüßler

Die riesigen Tausendfüßler trifft man in den Wüsten und Steppenregionen des Kontinents an. Sie gelten als ebenso genügsam wie die Skarabäen, wobei die Steppenbewohner unter ihnen nicht nur auf festen Routen durch das Grasland wandern, sondern aufgrund des üppigeren Nahrungsangebots auch deutlich größer werden als ihre Vettern in der Wüste: Während die Tausendfüßler der Narkramar selten mehr als 30 Schritt messen, können die *Kyalach* der Ban Bargui sehr viel länger werden. Auch Tausendfüßler können beeinflusst werden, indem man eine mentale Verbindung zu ihnen herstellt. Steppen- und Wüstenvölker nutzen sie als Lasttiere und errichten auf ihrem Rücken bis zu zweigeschossige Häuser.

Titanenschnitter

»Wenn die Chrattac Furcht empfinden könnten, dann fürchteten sie den Schnitter.«

Manche Trichtersenke der Savannenregion übt auf Mensch und Insektoid eine magische Anziehungskraft aus – ohne dass jene sich sorgen oder gar widersetzen würden. Wenn Treibsand und Erdrutsch sie erst zum Trichterboden ziehen, ist es zu spät, sich Gedanken zu machen: Dann schnellt der insektoide Löwenschädel mit den säbelgroßen Zangen hervor und reißt sie in seinen Bau hinab. Besiegten Gegnern werden Arme und Beine abgebissen, dann werden ihre Leiber verschleppt, um als lebende Brutstätte für die mit dem Legestachel injizierten Eier zu dienen.

Nach sieben Jahren ist die mächtige Larve ausgewachsen, verpuppt sich und schlüpft: mit vier gleißenden Libellenflügeln, sechs Klauenbeinen, einer schrittlangen Fangmaske und schillernden Facettenaugen. Auch diese Imago-Form jagt bevorzugt Insektoide, die auf den hypnotischen Blick besonders anfällig reagieren – doch auch intelligentere Lebewesen können ihrer stummen, im Schwirrflug vorgetragenen Forderung zum Zweikampf kaum widerstehen.

Verbreitung: Ödland der Chrattac-Wüsten

Werte der Larve
Größe: 4 Schritt **Gewicht:** um 100 Okul
INI 10+1W6 **PA** 8* **LeP** 35 **RS** 6** **KO** 6
Zangen: **AT** 18 **TP** 2W6+4 **DK** HNS
GS 6 **AuP** 200 **MR** 20 **GW** 12
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (15–MR des Opfers), Anspringen, Doppelangriff, großer Gegner
Jagd: +15, Angriff
Beute: Zangen (5 Au/Stk.)
*) gelingt die Parade des Titanenschnitters, zieht er sich wieder ins Erdreich zurück und wird dadurch unerreichbar
**) RS des gepanzerten Kopfstücks, der weiche Leib dahinter hat RS 2

Werte der Imago-Form
Länge: 4,5 Schritt **Spannweite:** 4 Schritt
Gewicht: um 100 Okul
INI 14+1W6 **PA** 14 **LeP** 45 **RS** 5 **KO** 14
Biss: **AT** 16 **TP** 3W6+2 **DK** HN
Klauen: **AT** 16 **TP** 1W6+6 **DK** NS
GS 14/3 **AuP** 250 **MR** 20 **GW** 20
Besondere Kampfregeln: 2 AT/KR (Zangen und Klauen, auch mehrere Gegner), Flugangriff, Gezielter Angriff / Verkrallen, Gezielter Angriff / Niederwerfen (6), großer Gegner; um der unterschwelligen Forderung zum Zweikampf zu entgehen, muss dem Opfer eine vergleichende MU-Probe (gegen MU 30 des Titanenschnitters) gelingen.
Jagd: +12, Angriff
Beute: Zangen (3 Au/Stk.), Flügel (4 Au/Stk.)

Tyagar oder Segelwurm (m., Mz. Tyagare)

Ein gefährlicher Parasit, der meist in kleinen Schwärmen angreift, ist der grauweiße Tyagar; ein Wurm von etwa einem Spann Länge. Er wird von etwa zwei Spann messenden, fast durchsichtigen Libellenflügeln getragen, so dass man ihn im allgegenwärtigen Dunst über dem Meer der schwimmenden Inseln und den angrenzenden Sumpfgebieten kaum bemerkt, bis er sich wie ein dicker Egel auf der Haut festgesetzt hat und sich mit seinem Raspelmaul zu den Blutgefäßen durchfrisst (drei Tyagare können durchaus einen Menschen töten). Bei den Abishai gelten frisch gefütterte Tyagare übrigens als Delikatesse.

Verbreitung: warme Sumpfgebiete, Meer der Schwimmenden Inseln
Körperlänge: um 1 Spann **Gew.:** ca. 250 Scr.
INI 12+1W6 **PA** 4 **LeP** 8 **RS** 0 **KO** 6
Biss: **AT** 12* **TP** 1W6+3 **DK** H
GS 8 **AuP** 80 **MR** 12
GW je nach Schwarmgröße bis 18
Besondere Kampfregeln: Gelände (Sumpf), Verbeißen, sehr kleiner Gegner (+4/+6), Schwarm (W20)
*) einmal festgesaugte Tyagare haben: AT automatisch, PA 0, TP 1W6+1, W6 KR lang

Uccara-Salamander

Dieses etwa unterarmlange, grün-purpurn gefleckte Wassertier lebt vor allem im Horasiat Cantera, wo es als Delikatesse gilt. Sein Fleisch enthält ein leichtes Gift und prickelt beim Verzehr wie frischer Most auf der Zunge. Mit zunehmendem Alter des Tieres wird das Gift immer stärker, und der Verzehr kann tödlich enden. Ebenfalls hoch begehrt ist das leichte, anschmiegsame und vor allem feuerfeste Leder. Dass die wenigen Salamander, die ein bestimmtes Alter erreichen, auf dem Grund des Sumpfes in einen Tiefschlaf sinken und zum weit größeren und gefährlicheren Reißlurch heranwachsen, wissen in Myranor nur sehr wenige (Nichtspieler-) Meereskundige.

Verbreitung: Sumpf- und Feuchtland
Länge: bis 0,5 Schritt **Gewicht:** bis 20 Okul
INI 10+1W6 **PA** 10 **LeP** 6 **RS** 1 **KO** 10
Biss: **AT** 4 **TP** 1W6–2 **DK** H
GS 7/1 **AuP** 30 **MR** 1 **GW** 1
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), sehr kleiner Gegner
Jagd: +5, Flucht
Beute: Haut (2 Ag), Fleisch (leicht giftig, 6 Rationen)

Uralor oder Riesen-Garst (n., Mz. Uralore)

Eine der schrecklichsten Waffen aus den Chimärenkriegen ist auch heutzutage noch in weiten Teilen Myranors, wenn auch glücklicherweise nur in geringer Anzahl, anzutreffen. Aus der Verschmelzung von Ghorla und Zhirrach entstanden, sind die meist dunkelbraun und gelb gefleckten Uralore die gefährlichsten Raubtiere ihrer Größe. Vierarmig, teilweise chitingepanzert, mit gespaltenem, einzeln beweglichem Unterkiefer und mit einer widernatürlich hohen Resistenz gegen Zauberei und Gifte ausgestattet, verfügen sie zudem noch über eine rudimentäre Intelligenz und ausgesprochen feine Sinne und kön-



nen sich durch Eiablage aus sich selbst heraus vermehren.
Sie treten jedoch nur als Einzelgänger auf, und von ihren vielen hundert Eiern überlebt vielleicht ein Dutzend, da sich das Gelege von sich selbst ernährt. Glücklicherweise sind Riesen-Garste zudem empfindlich gegen Sonnenlicht, so dass sie nur nächtens auf Beutezüge gehen und sich nie allzu weit von den natürlichen Höhlen oder Ruinen entfernen, in denen sie hausen. Aber Ruinen gibt es in den aufgegebenen Horasiaten genug, und die Höhlen in Tharamans Rippen oder den Eisenhügeln sind nicht minder zahlreich ...

Verbreitung: überall außer Dschungel und Wüste, selten
Größe: um 3 Schritt **Gewicht:** ca. 300 Okul
INI 12+W6 **PA** 12 **LeP** 60 **RS** 4 **KO** 16
Hieb: **AT** 16 **TP** 1W6+4 **DK** HN
Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+5 **DK** H
Zange: **AT** 12 **TP** 1W6+4 **DK** H
Knüppel: **AT** 14 **TP** 1W6+3 **DK** NS
GS 8 **AuP** 300 **MR** 25 **GW** 18
Besondere Kampfregeln: 2 AT/KR (nach Wahl, auch mehrere Gegner), großer Gegner
Jagd: +6, Angriff
Beute: Haut (30 Ag), Eier (5 Ag/Stk.), Organe (ab 2 Au), Fleisch ungenießbar

Vark (n., Mz. Varken)

Eine Kreatur der Chimärologen des Ersten Imperiums ist das Vark, doch anders als die meisten Chimären ist es weder ein Luxusgeschöpf noch eine Kampfbestie, sondern die magische Perfektionierung des bäuerlichen Nutzviehs.
Dabei sind Varken durchaus wehrhaft, denn Keiler wie Bachen tragen kräftige Hauer. Das weiße, dichte Zottelfell hängt bis zum Boden herab und schützt damit den Bauch und bei Bachen auch den prallen Euter. Varken-Wolle, die nach der Schur aufwendig behandelt wurde, ist weich und anschmiegsam. Ansonsten bleibt sie rau und kratzig und stellt so den wichtigsten Kleiderstoff für Gewänder der Sklaven und Mittellosen dar. Varken-Milch, -käse und -fleisch sind allgemein begehrt, auch wenn Adlige sie als fade verachten.

Verbreitung: Buschland und Waldränder überall im Imperium, verwildert oder auf Domänen
Schulterhöhe: 1 Schritt **Gewicht:** 100 Okul
INI 8+W6 **PA** 2 **LeP** 45 **RS** 3 **KO** 12
Hauer: **AT** 8 **TP** 1W6+4 **DK** H
GS 8 **AuP** 40 **MR** 0 / 4
GW 5 (10 für Herde)
Besondere Kampfregeln: Überrennen (2, 1W+4), Niederwerfen (2, Stoß)
Jagd: +2, Angriff
Beute: Fleisch (um 60 Rationen), Haut (verbreitet), Hauer (5 Pk)

Verkünder

Diese recht kleine und schlanke Drachenart mit smaragdgrünen Schuppen fällt vor allem durch ihre zwei Köpfe und ihren fast gänzlich lautlosen Flug auf. Verkünder sind nicht standorttreu und sammeln weder Gold noch Edelsteine, sondern Geräusche, weswegen sie auch häufig auf der Suche nach Lauten umherziehen, die ihnen unbekannt sind. Quellen besonders angenehmer (oder noch in ihrer Sammlung fehlender) Geräusche entführen sie bisweilen in ihren Hort. Trotz dieses Verhaltens scheinen sie nicht intelligent zu sein. Ihre Hauptnahrung sind 'sprachlose' Kreaturen wie Insekten oder Meerestiere.
Ihren Namen tragen sie aufgrund der Fähigkeit, ihr Brüllen gerichtet abzustrahlen, so dass es Lebewesen nicht nur betäubt, sondern auch schädigt, ja, sogar Gläser bersten lassen und Mauern erschüttern kann. Es heißt, dass sie alle Geräusche wiedergeben können, die sie jemals gehört haben – und es heißt auch, dass es einst mächtigen Zauberern gelungen sei, einige Exemplare abzurichten.

Ausgewachsener Verkünder
Verbreitung: Gebirgswälder in ganz Myranor
Länge/Spannweite: 4,5 Schritt
Gewicht: um 400 Okul
MU 18 **KL** 6 **IN** 14 **CH** 10
FF 10 **GE** 14 **KO** 18 **KK** 25
INI 12+1W6 **PA** 10 **LeP** 65 **RS** 6
Biss: **AT** 14 **TP** 2W6+2 **DK** H
Krallen: **AT** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N
GS 14/2 **AuP** 250 **MR** 15 **AsP** 80 **GW** 16
Besondere Kampfregeln: 2 AT/KR (beliebig, auch mehrere Gegner), Flugangriff (Klauen), Flugangriff / Niederwerfen (6), Flugangriff / Umklammern (4), großer Gegner, Schallstrahl*
Beute: Karfunkel (klein, aber trotzdem 40 Au, weil es heißt, dass hier die Geräusch gespeichert seien), Haut (12 Au)
Magie: Schall-Manipulation, Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese, Schallstrahl
*) Verkünder können ihren Schall auf drei Arten projizieren: Als Infraschall, der gegen unbelebte Objekte 3W+6 Punkte Strukturschaden, gegen Lebewesen 1W+4 SP anrichtet; als besonders lautes, hörbares Brüllen, das einen oder mehrere Gegner zu einer MU-Probe +6 zwingt, um nicht in Panik wegzulaufen; und als Ultraschall, der bei Lebewesen 2W+4 SP anrichtet (mehr bei besonders empfindlichen Wesen) und zu zeitweiliger Verwirrung (KL, IN je –2 für W6 KR) führt.

Vulturn (m., Mz. Vulturne)

Vulturne zählen zu den furchtbarsten Raubtieren Myranors: Mit fast drei Schritt Höhe überragt dieser Fleisch fressende Laufvogel Menschen und Leonir bei weitem, und seine langen Beine machen ihn zum schnellsten Jäger der Savannen und Steppen. Nur zwei seiner drei Zehen berühren beim Rennen die Erde, die dritte hingegen trägt eine messerscharfe Sichelkralle, die bis zum Reißen der Beute hochgezogen bleibt. Sein gefährlicher Hakenschnabel gleicht dem eines Geiers, ist jedoch ungleich größer.



Verbreitung: Savanne
Größe: bis 3 Schritt **Gewicht:** bis 150 Okul
INI 10+W6 **PA** 6 **LeP** 45 **RS** 2 **KO** 12
Schnabel: **AT** 16 **TP** 1W6+4 **DK** HNS
Tritt: **AT** 12 **TP** 2W6+2 **DK** NS
GS 18 **AuP** 30 **MR** 2 / 4 **GW** 12
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (3, Tritt) / Schnabelhieb, großer Gegner
Jagd: +8, Flucht
Beute: Sichelkralle (8 Ag), Federn (5 Ob/Stk.), Fleisch (bitter, 40 Rationen)

Wamuq oder Leichendieb (m., Mz. Wamuqs)

Dieser Aasvogel ist am Rande von Wüsten und über trockenen Steppen heimisch und tritt meist in kleinen Schwärmen von bis zu zehn Tieren auf. Auf seinem langen nackten, biegsamen Hals sitzt ein kleiner Kopf mit großen Augen und einem mächtigen Schnabel, dessen obere Hälfte in einem langen Dorn ausläuft. Für die Sinne dieses gelbbraun gefiederten Vogels sind die 'lebenden' Komponenten eines Insektopters offensichtlich Aas, so dass er diese Luftfahrzeuge als Nahrung betrachtet. Ansonsten ernährt er sich von wirklich allem, was sich in der Wüste nicht mehr (oder kaum noch) regt.

Verbreitung: Wüsten, Wüstenrandgebiete
Spannweite: um 3 Spann **Gew.:** ca. 20 Okul
INI 10+1W6 **PA** 10/4* **LeP** 21 **RS** 1 **KO** 12
Schnabel: **AT** 12/6* **TP** 1W+4** **DK** H
GS 16/1* **AuP** 120 **MR** 3
GW 4 (Einzeltier)
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Meute (1W6+2)
*) Werte in der Luft / am Boden
**) hohe Infektionsgefahr

Wasserbewohner, weitere

Die mannigfaltigen Nutz- und Jagdtiere der maritimen Völker vorzustellen, würde den Rahmen dieses Beitrags sprengen. Lediglich beispielhaft erwähnt seien darum die **Muskatmuschel**, der **Speckstern** (ein wohlschmeckender Riesen-Seestern), die in riesigen Schwärmen lebende **Thalasse**, der nahrhafte **Dotterbutt**, der 'fliegende' **Schuppensegler**, der prächtige **Sternenkaiser**, der bunte **Djamaunentänzer**, der **Seekhardan** (ein delphingroßer Kleinwal mit einem gedrehten Horn über der Schnauze) sowie die schwer kontrollierbaren **Jagdhaie** der Abishai.
Weitere beliebte Speisefische on der Thalassion-Küste sind die **Baritze**, der **Ajaraun**, die **Limande** und der fette **Ollabutt**, nachgerade als Delikatesse werden der **Ephardspfeil**, die **Goldzunge** oder der **Horasschleier** gehandelt. Auch die nahrhafte **Sähmschnecke**, die kerrishitische **Glanzmuschel**, die bunte **Rajarakrabbe** oder die

Sternlanguste sind in den Netzen der Fischer eine gern gesehene Beute.

Xarthis oder Sumpfschatten (m., Mz. Xarthiden)

Ein großer, sich seines Territoriums bewusster Raub-Flugsaurier, der mit langem Hals und Steuerschwanz gut sieben Schritt Länge und eine ebenso große Spannweite erreicht. Er lebt üblicherweise in den Wipfelregionen und am Rand offener Sumpfflächen und ernährt sich von Fischen, Schlangen und Kleinaffen, greift aber bisweilen auch Insektopter, ja sogar Luftschiffe an.

Verbreitung: Dschungelregionen
Körperlänge: um 7 Schritt
Spannweite: um 7 Schritt **Gew.:** ca. 150 Okul
INI 8+1W6 **PA** 7/2* **LeP** 40 **RS** 1 **KO** 10
Kralle: **AT** 15/2* **TP** 1W+7 **DK** HN
GS 12/1 **AuP** 80 **MR** 7 **GW** 8
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff / Verkrallen, Gelände (Sumpf oder Gebirge)
*) Werte in der Luft / am Boden; greift möglichst nur aus der Luft an

Zingduru (n., Mz. Zingdurus)

Diese Echsenrasse der Narkramar zeichnet sich durch besonders stark entwickelte Hinterbeine und einen langen, muskulösen Schwanz aus und bewegt sich in bis zu sieben Schritt langen Sprüngen mit außerordentlicher Schnelligkeit selbst durch schwieriges Gelände. Das Zingduru besitzt eine hellbraune, manchmal auch rötliche Schuppenhaut, einen schmalen Kopf mit zwei gedrehten Stirnhörnern und einen kurzen, beweglichen Hals. Die dünnen Arme tragen sehr fein entwickelte, fast schon menschenähnliche Händen. Die Allesfresser leben in Familienverbänden von bis zu zwanzig Tieren und greifen nur an, wenn sie sich in die Enge getrieben fühlen. Dann jedoch können sie mit der übergroßen Kralle, die in der Mitte jeder Pfote sitzt, schreckliche Wunden reißen.

Verbreitung: gesamte Narkramar
Körperlänge: 2,5–4 Schritt
Schulterhöhe: 2–2,5 Schritt
Gewicht: 100–180 Okul
INI 12+1W6 **PA** 7 **LeP** 40 **RS** 2 **KO** 13
Kralle: **AT** 11 **TP** 1W20 **DK** HN
GS 12 **AuP** 70 **MR** 0 **GW** 6
Beute: 30–40 Portionen Fleisch, Haut (18 Ag)

Aventurische Tierarten in Myranor

Aus Platzgründen können wir Ihnen an dieser Stelle leider nur eine kurze Aufzählung von Kreaturen geben, die es neben Aventurien auch in Myranor gibt. Wenn Sie die DSA-Publikation **Zoo-Botanica Aventurica** vorliegen haben, können Sie ihr auch Werte entnehmen. Zu diesem Zweck stehen in Klammern jeweils die Namen der aventurischen Gegenstücke dieser Kreaturen, wobei es sich zum Teil um (sehr) ähnliche, zum Teil aber auch um identische Wesen handelt.

Nutz- und Gesellschaftstiere
Esel (Grautier), Esshund, Canille (Rahjatänzer), Hauskatzen (Scheunenkatz), Jagdhund (Winhaller Wolfsjäger), Reitpferd (Warunker), Rinder (Gadangstiere, Warunker Braune), Schoßhund (Rahjatänzer), Zugpferd (Svelltaler), Gans, Huhn, Schaf, Schwein, Ziege

Wild- und Jagdtiere
Antilope (Halmar-Antilope), Bär (Höhlenbär), Fledermaus (Vampirfledermaus), Fuchs (Rotfuchs), Gepard (Khomgepard), Kaninchen (Pfeifhase), Kleinaffe (diverse), Kleinmarder (Nerz), Löwe (Sandlöwe), Nagetiere (Feh, Biber), Reh (Rehbock), Steppenhund, Stinkmarder (Stinktier), Tiger (Dschungeltiger), Wildgeflügel (Fasan, Ente), Wildrind (Firnyak), Wildschwein, Wolf (Grimwolf)

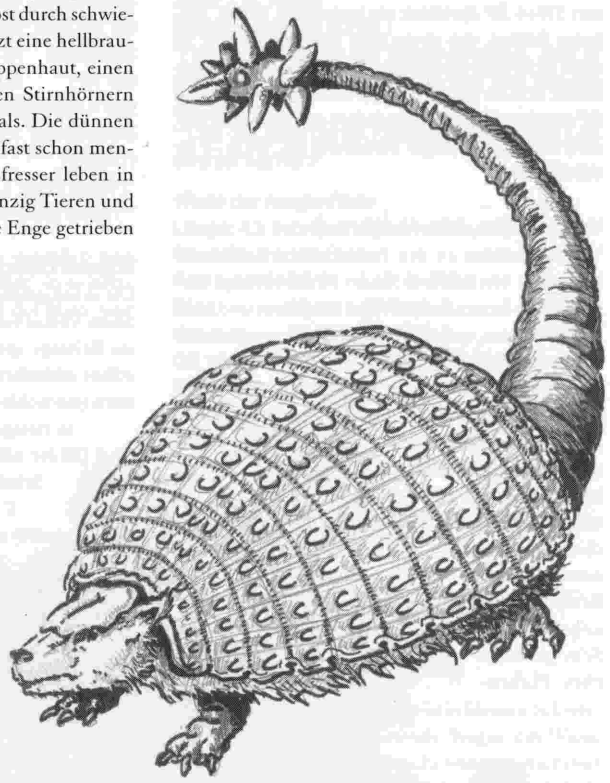
Gefiederte
Adler (Bergadler), Falke (Blaufalke), Eule, Strauß (wird in Myranor gerne vor leichte Jagdwagen gespannt)

Geschuppte
Alligator, Fischechse, Giftschlange (Kvillotter, Nesselviper), Schlinger, Würgeschlange

Wasserbewohner
Blutfisch, Feuerqualle, Hai (Streifenhai), Krakenmolch, Muräne, Riesenhummer (Malmer), Riesenkrake, Seeschlangen, Wal (Grünwal), Zitterrochen

Vielbeinige und Schleimgetier
Riesenameise, Riesenamöbe, Riesenspringegel, Skorpion (Wüstenskorpion), Spinne (Saguara-Spinne), Spinne (Waldspinne), diverses vielbeiniges Ungeziefer

Einzigartige
Greif, Hippogriff, Purpurwurm (siehe auch S. 274), Westwinddrache



Krankheiten Myranors

Viele Krankheiten Myranors treten in allen Völkern und bei allen Rassen auf, ob es die **Pünktchenkrankheiten** der Kinder (Stufe 1–3), **Triefnase** und **Husten** bei feuchtkaltem Wetter (Stufe 3 – 8) oder die diversen Seuchen der Vergangenheit und Gegenwart (Stufe 8–20) sind. Auch unterscheiden sich die verbreitetsten Gebrechen des Kontinents in Ursprung, Auswirkung und Heilbarkeit selten von denen Aventuriens. In aller Regel wird es Ihren Helden auch wenig Heldenhaftigkeit abverlangen, eine der mindergefährlichen Krankheiten zu überstehen, und Ihren Spielern wenig Spaß bereiten, jeden zweiten Spielabend **Wundfieber** (Stufe 6) als größte Bedrohung ihrer Charaktere bekämpfen zu müssen. Hier sollen darum nur einige spezielle Erkrankungen vorgestellt werden, die aufgrund ihrer Absonderlichkeit oder Einzigartigkeit zum phantastischen Hintergrund des Kontinents gehören.

Zunächst einmal sei gesagt, dass bei der Vielzahl der elementaren Erscheinungen und Beschwörungen ein Medicus in Myranor sehr viel häufiger als andernorts mit Gebrechen konfrontiert wird, die einmalig und sehr individuell sind. Chaotische Wesenheiten und magische Unfälle folgen nur sehr bedingt festen Gesetzmäßigkeiten. Da mag in Balan Cantara noch die **Wasserseuche** (Stufe 14) in Erinnerung sein, die vor langer Zeit die Stadtbevölkerung um die Hälfte dezimierte. Damals verflüssigten sich die Glieder eines jeden, der in irgendeiner Weise mit dem verseuchten Wasser in Berührung kam, innerhalb weniger Stunden zu einer schmierigen Kloake, und nur der Zufall schien darüber zu bestimmen, ob solch eine Verstümmelung mit dem Leben vereinbar war oder nicht. Was die Seuche verursachte, die nur auf diese eine Stadt beschränkt war und seither nirgendwo sonst ausgebrochen ist, weiß man bis heute nicht.

Bemerkenswert ist auch der Fall der Katzenfrau von Sharapur (Stufe 25), deren Fell so stark wuchs und ihren Körper derart verzehrte, dass schließlich nur noch ein Haufen wunderbar glänzendes, goldbraunes Haar von ihr übrig blieb.

Andere Erkrankungen wiederum können nur eine bestimmte Rasse treffen: Die **Kahle** der Amaunir (Stufe 8) ist eine sehr quälende Krankheit, da sie mit starkem Juckreiz einhergeht und zudem zur gesellschaftlichen Ächtung führt. Den Erkrankten fällt auf stark schuppender Haut büschelweise das Fell aus. Seltsamerweise geschieht dies nur an Körperstellen, die der Kälte ausgesetzt sind: Ohrenspitzen, Hände, Gesicht und Schwanz – wobei letzteres immer wieder zu Verwechslung mit den Ausgestoßenen führt, denen man den Schwanz zur Strafe schert. Ab einer bestimmten Wärme wächst das Fell weiß nach, und die Krankheit scheint ausgestanden. Aber jeder Kälteeinbruch und jede Reise in den Norden belehrt den 'Geheilten' eines Besseren.

Die geschuppten Rassen hingegen leiden unter der Geißel des **Schuppenwurms** (Stufe 2). Diese kleinen Tiere fallen zu Hunderten hungrig über die weichsten Schuppenpartien her, um sich daran festzusaugen und sich ins Fleisch zu raspeln. Als einziges Gegenmittel ist der Besatz mit Honigwasserschnecken bekannt, die aus dem Meer der Schwimmenden Inseln stammen und die Plagewürmer in geduldiger Genügsamkeit verspeisen. Die **Verwandlung in Werwesen** (Stufe 20) hingegen scheint eine Erkrankung zu sein, die sich fast ausschließlich auf Menschen beschränkt. Die Ashariel wiederum kennen den **Fluch der Schwere** (Stufe 12), der die zarten Knochen dieser geflügelten Wesen mit steinerner Schwere füllt – und auch hierfür kennt man weder die Ursache noch ein Gegenmittel.

Ob allerdings die **Große Schwermut** (Stufe 2) der Satyare überhaupt eine Krankheit ist, darf bezweifelt werden. Die Satyare jedoch beharren darauf, dass allein ein mindestens dreitägiges, rückhaltloses Gelage mit gehörigen Mengen Obstwein und vergorenen Früchten zur Heilung dieses lebensbedrohlichen Gebrechens beitragen könne.

Ohne eine Beschränkung auf eine bestimmte Rasse tritt **Balathandis Weisheit** (Stufe 15) auf: Hierbei wächst der Schädel des Erkrankten allmählich an, zunächst ohne ihm Beschwerden zu bereiten. Mit der Größe seines Kopfes nimmt auch die Schärfe seines Geistes zu, so dass er alsbald ein gesuchter Ratgeber und Weiser sein wird. Irgendwann jedoch kann der Hals den schweren Schädel nicht mehr tragen, und der Erkrankte muss entweder eine Kopfstütze umlegen oder zeitlebens in einem eigens gefertigten Stuhl verharren. In diesem Stadium entwickeln viele der Betroffenen unglaubliche geistige Fähigkeiten – so mag es etwa vorkommen, dass magisch Unbegabte plötzlich zur Freizauberei imstande sind. Doch dann, bei weiterem Wachstum, wird der Schädelknochen derart dünn, dass jede noch so kleine Erschütterung ihn zerplatzen lässt – wobei bisweilen ein Karfunkel von fast einem Finger Durchmesser freigegeben wird. Die Dauer dieser unheilbaren Krankheit liegt zwischen einem Oktal und fünfzig Jahren. Der derzeit berühmteste Erkrankte ist Balonur der Weise, ein narkramarischer Einsiedler, der schon seit mehr als zehn Jahren auf den Tod wartet.

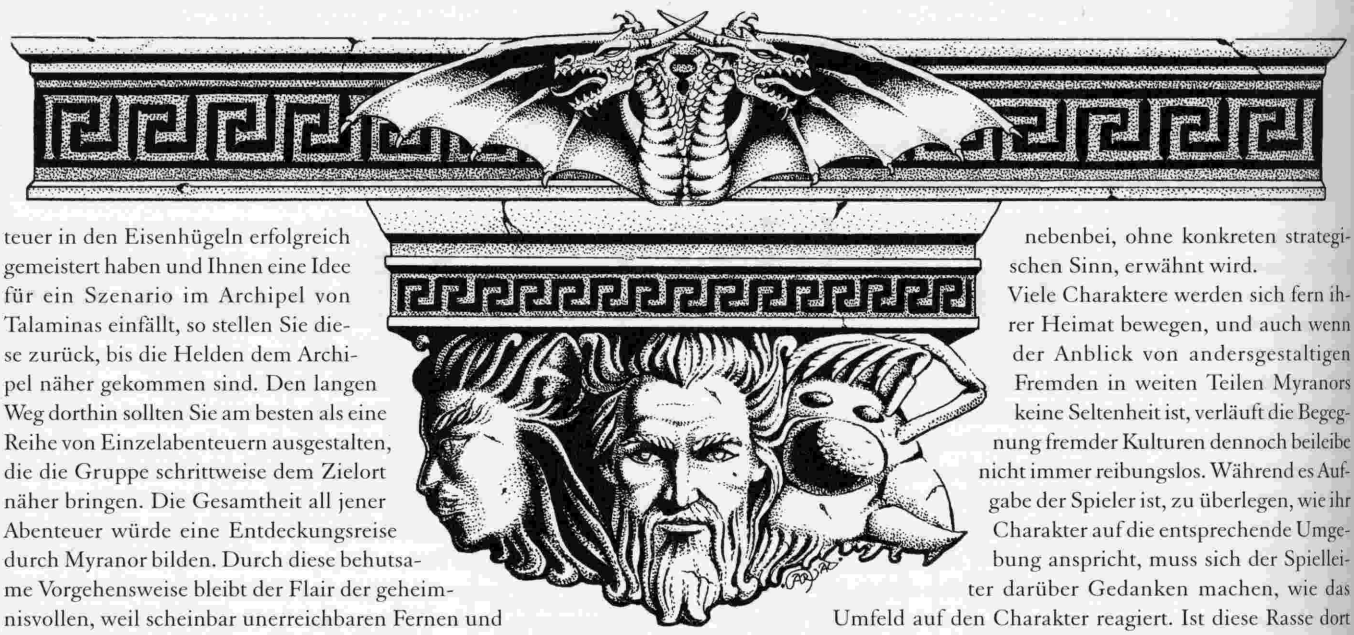
Myranor für Spielleiter

Es gehörte von Anfang an zum Konzept der Spielwelt Myranor, dem Meister größere Freiheit und Flexibilität zu erlauben, als dies beim vergleichsweise dicht beschriebenen Aventurien der Fall war. Mit diesem Buch geben wir zwar die wichtigsten Basisdaten vor, die detaillierte Ausarbeitung der myranischen Gegebenheiten jedoch überlassen wir ganz gezielt der Phantasie der jeweiligen Spielrunde. Bei unseren bisherigen Veröffentlichungen zum myranischen Kontinent haben wir uns um eine Fülle von Abenteueraufhängern gemüht und um eine möglichst bunte Mischung all dessen, woraus sich ein spannender Plot stricken lässt: alte Mysterien, Schätze und Legenden, hehre Ideale, Feinde und Auftraggeber in allen Schattierungen, dazu ein Geflecht aus Erbfeindschaften, Gerüchten und schwelenden Konflikten.

Myranor ist, wie schon oft gesagt, größer, bizarrer und fantastischer als Aventurien – und eben dies mag dazu führen, dass auch routinierte Spielleiter sich plötzlich unerwarteten Problemen gegenüber sehen. Eine Spielwelt, die maximale Freiheiten und ein Gefühl der 'unbegrenzten Möglichkeiten' bietet, hält auch – wie sollte es anders sein – die eine oder andere Tücke für den Meister bereit. Erst wer sich vor Augen geführt hat, worin genau das Neue, Andersartige dieser Welt liegt (insbesondere im Vergleich zum sehr dicht beschriebenen Aventurien), kann den vollen Reiz dieses riesigen, fantastischen Landes ausschöpfen und im besten Sinne des Wortes mit seinen Eigenheiten spielen.

Von der Größe des Landes

Die Ausdehnung des Imperiums ist immens – noch um etliches gewaltiger ist der Kontinent Myranor und der bunte Flickenteppich an Kulturen, Reichen und Zivilisationen, den er beinhaltet. Versuchen Sie, diese Größe in den Ablauf Ihrer Abenteuerkampagne mit einzubeziehen und den Spielern klar vor Augen zu führen. Anders als in Aventurien, wo man mittels Schiff oder Reichsstraße recht schnell große Entfernungen zurücklegen kann, sollte in Myranor der Wechsel der Abenteuerschauplätze langsamer erfolgen. Wenn Ihre Helden ein Aben-



teuer in den Eisenhügeln erfolgreich gemeistert haben und Ihnen eine Idee für ein Szenario im Archipel von Talaminas einfällt, so stellen Sie diese zurück, bis die Helden dem Archipel näher gekommen sind. Den langen Weg dorthin sollten Sie am besten als eine Reihe von Einzelabenteuern ausgestalten, die die Gruppe schrittweise dem Zielort näher bringen. Die Gesamtheit all jener Abenteuer würde eine Entdeckungsreise durch Myranor bilden. Durch diese behutsame Vorgehensweise bleibt der Flair der geheimnisvollen, weil scheinbar unerreichbaren Fernen und ihrer mystischen Kulturen so lange und anschaulich wie möglich erhalten. Gönnen Sie es den Helden, ein Geheimnis nach dem anderen zu lüften, und erforschen Sie die Weiten Myranors gemeinsam mit den Spielern – Sie werden sehen, die Geduld lohnt sich.

Selbstverständlich können Sie auch zwischen den Standorten der Abenteuer 'springen', doch das Gefühl, dass die Charaktere Bestandteil der Spielwelt sind, wird sich am ehesten einstellen, wenn sie an Schauplätze vergangener Kämpfe zurückkehren, alten Freunden die Hand schütteln und sich erneut mit ihrem Erzfeind messen können.

Falls sich lange Reisepassagen dennoch einmal nicht verhindern lassen, langweilen Sie die Spieler nicht jeden Tag aufs Neue mit Würfeln auf Wettertabellen und Zufallsbegegnungen. Beschreiben Sie den Charakter der Landschaft und der Kulturen, die auf der Abenteuerreise passiert werden. Streuen Sie immer wieder ein paar fantastische, skurrile und sonstwie typische Elemente ein und spielen Sie nur die Gefahrenmomente aus: einen Eis- oder Sandsturm, einen Piratenüberfall vor den Küsten Shindrabars, die Fallen von Großwildjägern im tharpurischen Dschungel oder Ähnliches.

Hintergrundmusik ist ein beliebtes Mittel, um während des Rollenspiels bestimmte Stimmungen zu erzeugen oder zu betonen. Insbesondere während einer Erzählsequenz lohnt sich musikalische Untermalung, die zur Szene passende Assoziationen hervorruft. Lassen Sie sich dabei durchaus von Filmen inspirieren, um Landschaften und Regionen erzählerisch dazustellen (sprich: verwenden Sie 'Leitthemen' für bestimmte Regionen oder Kulturen) und scheuen Sie nicht davor zurück, durch die entsprechende Filmmusik für die passende musikalische Untermalung zu sorgen. Auch bei den Spielern vermag ein bestimmte Melodie Assoziationen zu wecken, gerade bei bekannten Werken.

Menschen und Nichtmenschen

Obwohl die 'farbigsten' Charaktere Myranors Nichtmenschen sind und diese zu Beginn bestimmt auch bei den Spielern besonders beliebt sein dürften, wird doch der größte Teil des Kontinents von Menschen besiedelt und beherrscht. Sie dominieren im Straßenbild und stellen den, größten Anteil der Meisterpersonen. Myranor ist – auch was das Erscheinungsbild seiner Bewohner betrifft – ein wahrhaft bunter Kontinent, und eben diese Vielgestaltigkeit stellt eine große Herausforderung für Spieler und Meister dar. Anders als im Film, wo der Anblick stets gegenwärtig ist, bleiben im Rollenspiel viele Merkmale eines Lebewesens nur dann präsent, wenn sie eindringlich genug geschildert werden oder das Spiel selbst spürbar beeinflussen. Sich einen Menschen vorzustellen, erfordert vom Spieler wenig Aufwand. Während des Spiels zu memorieren, dass man es mit einem fünfbeinigen Wesen mit sichelförmigen Augenschlitzen zu tun hat, kostet schon ungleich mehr Konzentration. Überschwemmen Sie die Spieler also nicht mit Absonderlichkeiten: Tauchen exotische Rassen zu oft auf, verlieren sie an Reiz und Besonderheit und werden in den Köpfen der Spieler schnell zu Menschen mit Fell, Schuppen oder Federkleid.

Wenn Sie sich jedoch für ein bizarres Merkmal entschieden haben, so achten Sie darauf, dass dieses konsequent ausgespielt und auch nebenbei, ohne konkreten strategischen Sinn, erwähnt wird.

Viele Charaktere werden sich fern ihrer Heimat bewegen, und auch wenn der Anblick von andersgestaltigen Fremden in weiten Teilen Myranors keine Seltenheit ist, verläuft die Begegnung fremder Kulturen dennoch beileibe nicht immer reibungslos. Während es Aufgabe der Spieler ist, zu überlegen, wie ihr Charakter auf die entsprechende Umgebung anspricht, muss sich der Spielleiter darüber Gedanken machen, wie das Umfeld auf den Charakter reagiert. Ist diese Rasse dort ein geläufiger Anblick? Gibt es moralische, ethnische oder religiöse Vorbehalte? Diese Überlegungen sollte der Spielleiter noch vor Beginn des Abenteuers anstellen. Er sollte sich die geplante Route vergegenwärtigen und grob festlegen (am besten notieren), wie man wo auf jede Spielerrasse zu sprechen ist – denn ein Zuviel an Improvisation schadet dem Spielfluss. Drei Punkte wollen bedacht sein, wenn fremde Rassen einander begegnen: Warum und wie reagiert die Umgebung auf einen 'Fremden', und was resultiert daraus?

Eine dritte Hand, ein sechster Sinn

Abgesehen von den Menschenvölkern, sind die meisten Rassen 'Spezialisten'. Sie zeichnen sich durch besondere Leistungen und Befähigungen auf einem bestimmten Gebiet aus, sind – wie etwa die Leonir und Pardir – überaus begabte Kämpfer oder durch ihren Lebensraum und bestimmte Gaben bevorzugt (Loualil, Risso, Ashariel oder Shingwa). Jeder Myranor-Spielleiter muss bedenken, dass viele der nichtmenschlichen Rassen nicht nur geistige Gaben besitzen, sondern auch körperliche Eigenheiten, die im Verlauf eines Abenteuers beachtet werden müssen; Shingwa und Amaunir besitzen etwa Schwänze, mit denen sie agieren können, Neristu ein zusätzliches Arm- und Ashariel ein Flügelpaar. Dass die Charaktere und ihre Spieler damit handeln können, bedeutet aber ebenso, dass der Spielleiter sich auf diese Besonderheiten einstellen muss. Wenn der Spieler vergisst, dass sein Charakter einen Schwanz oder vier Hände hat, sollte der Spielleiter ihm dies sanft in Erinnerung rufen.

Zusätzliche Extremitäten sind nicht nur im Kampf zu gebrauchen: Ermutigen Sie den Spieler, auch bei der Beschreibung alltäglicher Verrichtungen seine zusätzlichen geistigen und körperlichen Attribute zu berücksichtigen – und nicht nur dann, wenn er sich einen Vorteil davon verspricht. Führen Sie ihm die mannigfaltigen Möglichkeiten anhand der Beschreibung von Nichtspielercharakteren vor Augen – indem ein Shingwa-Dieb aus dem Geäst mit der Zunge nach dem Proviant greift, ein Amaunir dem Helden mit dem Schwanz einen Knüppel zwischen die Beine wirft oder ein Neristu beim Hütchenspiel unglaubliches Geschick und Geschwindigkeit entwickelt. Und auch im Kampf gibt es so manche Besonderheit, die ausgespielt werden kann, seien es nun Schwanzschläge, Bisse oder Hornstöße (Einzelheiten finden Sie im Abschnitt **Besonderheiten nichtmenschlicher Kämpfer** auf S. 233f.).

In Myranor muss sich jeder Spielleiter vor dem Abenteuer noch ungleich genauer prüfen, ob die einzelnen Charaktere in sein Abenteuer passen, als dies in Aventurien der Fall wäre. Schon dort, in der bekannten Spielwelt, ist ein Hellsichtmagier in einem Detektivabenteuer fehl am Platz, und ein Schelm wird in einem Abenteuer voller Blut, Ehre und Pathos nur selten Spaß haben. Ähnlich ist es in Myranor. Durch ihre vielfältigen Möglichkeiten können myranische Charaktere schnell und unbewusst, beziehungsweise ungewollt, ein Abenteuer 'sabotieren'.

Der Spielleiter muss sich darüber im Klaren sein, dass keine noch so steile Mauer einen Shingwa aufhält, kein Wassergraben einen Loualil stoppt und einem Ashariel kein Dach zu hoch ist. Er sollte sich also noch vor dem Abenteuer überlegen, wie er diese Wege mittels warnen-

der oder giftiger Pflanzen, Wachchimären oder Ähnlichem versperren kann, um währendes des Spiels nicht in Verlegenheit zu geraten.

Doch nicht nur die üblichen Rassenvorteile sind hierbei zu bedenken. Darüber hinaus sollte sich der Meister, gleichfalls noch vor Spielbeginn, über die Vor- und Nachteile der Helden informieren – wenn der Plot es mit sich bringt, dass die Helden auf der Flucht ein shingwagroßes Schlupfloch passieren müssen, wird der fettleibige Handelsagent der Gruppe mit Sicherheit seine Probleme haben. Extreme Vor- oder Nachteile wie *Blutrausch*, *Blindheit* oder *Nachtsicht* können den Verlauf eines Abenteuers in eine vollends andere Richtung steuern und die Lösung zu einfach oder zu schwer gestalten. Nachteile wie *Nahrungsrestriktion* machen manchen Helden die Teilnahme an bestimmten Abenteuern gänzlich unmöglich, und dass ein wasserbewohnender Risso oder Loualil nur schwerlich die Wüste Narkramar durchwandern kann, versteht sich von selbst.

Insbesondere Nachteile sind nicht nur zum Erwerb von Generierungspunkten gut: Sie schlagen sich teilweise im gesamten Denken und Handeln der Charaktere nieder und sollten vom Spieler wie auch vom Spielleiter stets berücksichtigt und auch angespielt werden, was insbesondere für *Verpflichtungen* und *Prinzipien* gilt Gegebenenfalls mag es auch notwendig sein, die Spieler auf diese selbst gewählten Eigenheiten der Charaktere aufmerksam zu machen; vor lauter Vorteilen werden Nachteile nur allzu gern übersehen ...

Vor- und Nachteile bestimmen Denkweise und Einstellung eines Charakters. Besonders bei nichtmenschlichen Wesen ist es immens wichtig, sich vorzustellen, wie sie reagieren würden. Dass ein Risso – regeltechnische – Vor- und Nachteile aus seiner maritimen Herkunft erhält, ist selbstverständlich. Versuchen Sie sich aber auch vorzustellen, was im Kopf eines solchen Wesens vorgehen muss, wenn es die angenehm dunklen Tiefen seiner angestammten Heimat verlässt, sie gegen grelles Sonnenlicht eintauscht und aus der scheinbaren Schwerelosigkeit und Kühle des Wassers in die stinkenden Gassen einer imperialen Stadt kommt.

Fremde Rassen zu spielen, hat einen besonderen Reiz, erfordert aber auch viel Einfühlungsvermögen. Kombiniert man jedoch die passenden Klischees miteinander, so erhält man schnell eine Vorstellung davon, wie solch ein Charakter agieren und reagieren könnte. Reinlichkeit, Eigensinnigkeit, Neugier und der Trieb zum – scheinbar – grausamen Spiel mit der Beute sind typische Verhaltensweisen einer Hauskatze und gute Ansätze, um das Verhalten eines Amaunir darzustellen.



Unbekannte Sitten

In fremden Kulturen können schon kleine Gesten einen gewaltigen Fauxpas bedeuten: Lässt man seinen Schatten auf das Essen eines Priesters fallen, ist dieses womöglich entehrt; deutet man mit Finger oder Schwanz, kann das eine grobe Unhöflichkeit sein. Kleidung bestimmter Machart oder Farbe zu tragen, stellt eventuell ein örtliches Privileg hochrangiger Herrscher dar oder soll geächtete Minderheiten kennzeichnen. Ein Kopfnicken mag als Verneinung gemeint sein; einen Tempel mit einer blutenden Wunde zu betreten, kann diesen unter Umständen entweihen. Vielleicht kommt ein öffentliches Feuer einem Frevel am Feuergott gleich, oder ein bestimmter Geruch, so schwach, dass man ihn an sich selbst nie wahrnehmen würde, wird von den empfindlichen Sinnen der Echsen als Lästerung empfunden.

So können Sie jeden Charakter nahezu jederzeit in größte Probleme stürzen. Benutzen Sie diese Effekte sparsam, um die Fremdartigkeit einer Kultur zu betonen. Da nicht der Spieler, sondern sein Charakter diesen Fehler begeht, wird der Spieler am Anfang gar nicht wissen, womit genau er den Unmut seiner Umgebung auf sich gezogen hat. Nehmen Sie diese kulturellen Missverständnisse zum Anlass, um die Helden zu animieren, sich auf die Etikette und Weltsicht ihrer Gastgeber näher einzulassen. Vielleicht ergibt sich aus den anfänglichen Problemen eine Bekanntschaft, eine Freundschaft oder gar ein eigenes Abenteuer (und die Möglichkeit, eine *Kulturkunde* zu erwerben).

Abschließend sei noch einmal gesagt, dass Sie vermutlich, gerade in Myranor, bei aller Unterstützung durch unsere Publikationen um das Improvisieren nicht herumkommen werden. Mit jeder neuen Fähigkeit und jedem neuen Nachteil, die wir einer fremdartigen Rasse zugestehen, erhöht sich die Anzahl 'unsinniger' Kombinationen und schwer kalkulierbarer Auswirkungen auf den Spielfluss – rein theoretisch – um ein Vielfaches. Wir haben uns dennoch entschieden, Spielern und Meistern diese Freiheiten zur Auswahl zu stellen. Nutzen Sie sie – und zwar dergestalt, dass sie Ihnen den Spielspaß erhöhen und nicht zerstören.

Stellen Sie, wie auch schon in Aventurien, den Spaß am Spiel in den Vordergrund, und hören Sie im Zweifelsfall auf den gesunden Menschenverstand. Verderben Sie sich die Freude nicht mit unnötigen Diskussionen: Auch in Myranor hat letztlich immer der Meister Recht. Und lassen Sie als Meister die Spieler zu ihrem Recht kommen. Verhelfen Sie den Helden zu guter Letzt zum pathetisch errungenen Triumph. Bauen Sie Ihnen goldene Brücken, wenn wirklich alles schief zu gehen droht. Gönnen Sie auch 'stillen', eher stimmungsbetonten Charakteren in Einzelszenen ihren Glanzauftritt. Und scheuen Sie sich nicht, auf der Suche nach Plausibilität alle Register zu ziehen und je nach Bedarf uralte Tabus, geheime Legenden und die neuesten Schamanenorakel zum Kondorflug zu zitieren: Bei einem derart frei gestalteten Hintergrund steht Ihnen im buchstäblichsten Sinne des Wortes die Welt offen.

Anhang I: Waren und Dienstleistungen

Myranor ist natürlich nicht nur ein Ort, an dem Abenteuer erlebt werden können, sondern auch und vor allem ein Ort, wo Menschen und andere Spezies leben und arbeiten, herrschen und beherrscht werden, handwerkliche Dinge schaffen und verkaufen. Und immer wieder wollen Expeditionen ausgestattet und Karawanen bepackt werden, wird Beute und Schmuggelgut verhökert, haben Helden Bedarf an neuen Geräten, mit denen man Lebewesen in Kontakt mit dem Totenrichter Nereton bringen kann.

Preise und Qualitäten

Die hier genannten Preise gelten für Balan Cantara; je nach Herkunft und Transportweg eines bestimmten Artikels können die Preise dafür über ganz Myranor deutlich variieren – ob man allerdings durch die Narkramar reisen will, um einen Preisvorteil von 3 Pekunos für einen Rechtschritt Ghaal-Leder zu nutzen, steht auf einem anderen Blatt.

Generell werden fünf Preisgruppen verwendet, um Waren nach ihrem Wert und ihrer Verbreitung bzw. Verfügbarkeit einzuordnen: Dies sind **Billig**, **Einfach**, **Verbreitet**, **Teuer** und **Luxus**. Wenn bei einer Ware nur ein Einzelpreis angegeben ist, dann bedeutet dies, dass die Ware *einfach* ist (zumindest wenn nichts anderes ausdrücklich genannt wird).

Billige Waren kosten die Hälfte des angegebenen Preises, verbreitete Waren sind 25 % teurer, teure Waren kosten doppelt so viel wie einfache Waren und Luxuswaren (oder besser: die Luxusausführung einfacher Waren) mindestens das Fünffache. Maßanfertigungen kosten (wo dies nicht ohnehin üblich ist) das Doppelte einer 'Massenware', gebrauchte Waren kosten zwischen der Hälfte und drei Vierteln des Preises von Neuware.

Es gibt keine billigen Maßanfertigungen oder gebrauchte Billigware.

Bei einigen Waren (speziell bei Handwerksgeräten) kann man Qualitätsstufen als regeltechnisches Hilfsmittel verwenden, wenn man feststellen will, ob ein bestimmtes Werkzeug einen Bonus bei einer Talentprobe ergibt.

Bei der Verwendung von 5 Qualitätsstufen gilt, dass Q1 einfacher Ware entspricht (und keinen Bonus mit sich bringt), Q2 für verbreitete Ware steht (und nur die Robustheit des Geräts erhöht), Q3 eine Maßanfertigung verbreiteter und Q4 eine Maßanfertigung teurer Ware ist (Bonus auf Talentproben 3 Punkte; entsprechend *Hochwertigem Arbeitsgerät*, **MFF 33**), während Q5 schließlich für spezialisierte Einzelstücke steht, die 7 Punkte Probenbonus bringen (entsprechend *Außergewöhnlich Hochwertigem Arbeitsgerät*, **MFF 33**), aber auch nicht unter dem zwanzigfachen des Preises eines einfachen Gegenstücks zu haben sind. Ob es einzelne Ware oder Werkzeuge in den unterschiedlichen Qualitätsstufen überhaupt gibt und ob sie wirklich die Proben-Boni verleihen, ist – wie üblich – der Entscheidung des Meisters überlassen.

Sie können davon ausgehen, dass Gegenstände umso seltener werden, je qualitativ hochwertiger sie sind, je weiter sie transportiert werden und je weniger haltbar sie sind. Ein generelles Maß für die Verfügbarkeit anzugeben aber ist hinreichend schwierig, zumal mögliche 'Handelszonen' stark saisonalen Schwankungen (wie Piraterie und Zollwucher) unterliegen.

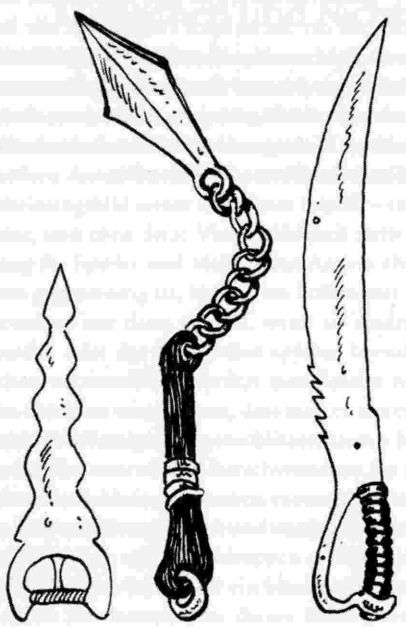
Wir können daher nur an Ihren gesunden Menschenverstand appellieren und daran, dass Sie als Spielleiter immer Dramaturgie und Spielgleichgewicht im Kopf haben sollten: Wenn ein Gegenstand Gift für eine gute Geschichte ist, dann gibt es ihn halt momentan nicht. (Wenn eine Geschichte dadurch Brot oder Schuhe wegdefinieren würde, haben Sie ein Logikproblem.)

Die in Text und Tabellen verwendeten Abkürzungen für die imperialen Münzen sind **Au** für *Aureal*, **Ag** für *Argental*, **Pk** für *Pekunos* und **Ob** für *Obulos*; 1 Aureal entspricht 10 Argental oder 100 Pekunos oder 1000 Obulos.

Andere verwendete Abkürzungen sind **OGr.** für *Orthogradu* (Rechtschritt, Quadratmeter), **CKi.** für *Cukiron* (Raumhand, Liter), **Unc.** für *Uncia* (Unze, 25 Gramm) und **Scr.** für *Scrupul* (Gramm).

Nahkampfwaffen

	Gewicht	Preis (Ag)
Ashariel-Lanze	80	120
Caprodoros	150	50
Chak	25	12
Chu'Ur	120	85
Doros	80	28
Dreach	110	85
Drepani (Paar)	60	40
Dur Lamach	140	70
Fischforke	70	18
Friedensstifter	70	10
Garmesh	30	14
Haifänger	20	32
Hornissenstachel	80	35
Kampfstab	80	20
Karmak	80	20
Karsh	20	20
Katzenkralle	40	50
Kentema	100	65
Knochenspeer	40	8
Kriegsbeil	120	28
Kurzschwert	45	24
Lev'thas-Klinge	60	60
Machira	35	22
Panzerarm	80	85
Pardir-Speer	120	14
Peitsche	60	25
Phasganon	75	55
Phugion	15	12
Reiteraxt	160	70
Risso-Kriegsdolch	30	60
Roßmetzger	200	35
Ruakar	150	45
Schwanenhals	60	35
Schwanzwaffe	15	30
Schwert	85	60
Schwertlanze	150	75
Serovermesser	80	18
Shinoqi-Hammer	180	45
Shogai	110	40
Sintikon	15	120
Skorpionsstachel	120	45
Spälter	90	40
Spathu	80	32
Stabkeule	200	60
Stoßbuckler	80	32
Streitkolben	130	25
Tonfa	20	10
Unterarmklingen	20	20



Schuß- und Wurfwaffen / Geschosse

	Gewicht	Preis
Ban Bargui-Hornbogen	35+4	120 Ag / 5 Pk
Blasrohr	15	20 Ag / 1 Pk
Bola	40	8 Ag
Eshbathi-Langbogen	30+3	70 Ag / 4 Pk
Faust-Bela	60+3	100 Ag / 4 Pk
Faust-Harpune	75+10	120 Ag / 2 Ag
Flügelspeer	100	25 Ag
Kentori-Bogen	40+3	90 Ag / 4 Pk
Klingenbumerang	50	30 Ag
Kreuz-Bela	160+4	100Ag / 4 Pk
Lasso	40	6 Ag
Leichte Armbrust	140+4	50 Ag / 3 Pk

Leichte Bela	120+3	80 Ag / 4 Pk
Mholuren-Stachel	200+25	200 Ag / 3 Ag
Nandoros	120	16 Ag
Pardir-Speer	120	5 Ag
Scharfschützen-Bela	200+4	300 Ag / 8 Pk
Schleuder	10+3	5 Ag / 4 Ob
Schwere Armbrust	280+6	150 Ag / 6 Pk
Schwere Bela	180+4	120 Ag / 5 Pk
Sholai-Kurzbogen	25+2	25 Ag / 3 Pk
Speerschleuder	35+7	5 Ag / 10 Ag
Springdorn	15+2	150 Ag / 5 Pk
Stabschleuder	50+3	7 Ag / 4 Ob
Windzunge	35+3	80 Ag / 4 Pk
Wurfaxt	50	15 Ag
Wurfdolch/-dorn/-pfeil	15	10 Ag
Wurfholz	40	12 Ag
Wurfholz, zurückk.	40	20 Ag
Wurfkolben	80	12 Ag
Wurfkolben, gefüllt	50	18 Ag
Wurfmesser	10	8 Ag
Wurfstern/-scheibe/-ring	10	18 Ag

Schilde und Parierwaffen

	Gewicht	Preis
Abishai-Tartsche	40	12 Ag
Faustschild (Metall)	60	18 Ag
Großer Blutbüffel-Schild	180	35 Ag
GroßerRundschild	180	30 Ag
Großschild, gehärt. Ghaalleder	120	25 Ag
Myrmidonen-Reiterschild	100	25 Ag
Myrmidonenschild	160	25 Ag
Myrmidonen-Setzschild	320	45 Ag
Panzerarm	80	85 Ag
Stoßbuckler	80	32 Ag

Myranische Rüstungen

Haupt-/Torsorüstungen	Gewicht	Preis
Banbarguinischer Panzer mit Schurz	400	n/a
Brigantin-Weste		
mit Karettanplatten	240	250 Ag
mit Stahlplatten	320	60 Ag
Brustharnisch Blutbüffelleder	120	25 Ag
Brustharnisch		
Chratholz	60	75 Ag
Karettan	90	120 Ag
Stahl/Edelbronze	150	30 Ag
Erasumische Lederrüstung	340	n/a
Kettenhemd	400	50 Ag
Kettenweste	200	25 Ag
Lederharnisch	150	30 Ag
Ledernes Unterwams mit Karettanplatten	100	180 Ag
Myrmidonen-Thorax mit Schurz	350	100 Ag
Narkramarischer Chitinthorax	120	40 Ag
Tuchrüstung	100	8 Ag

Helme und Zusatzrüstungen

	Gewicht	Preis
Lederhelm	100	8 Ag
Banbarguinischer konischer Helm	100	n/a
Karettan-Gesichtsmaske	30	12 Ag+
Myrmidonen-Gesichtsmaske aus Metall	80	8 Ag
Myrmidonenhelm	120	12 Ag
Panzerarm	80	85 Ag
Schulterstk., Arm-/Beinteile zum Myrmid.-Thorax	280	30 Ag
Arm-/Beinschienen		
Blutbüffelleder	60/90	8 Ag / 10 Ag
Chratholz	35/5025	Ag / 30 Ag
Karettan	50/7540	Ag / 50 Ag
Stahl/Edelbronze	80/12010	Ag / 12 Ag

Waffen- und Rüstungszubehör

	Gewicht	Preis
Waffengehänge	40	6 Ag
Schwertscheide	30	4 Ag
Dolchscheide	10	2 Ag
Machira-Schnappscheide	12	5 Ag
Versteckte Dolchscheide	8	5 Ag
Pfeilköcher, lederbezogenes Holz	60	4 Ag
Bolzenköcher, lederbezogenes Holz	40	3 Ag
Pflegeset, Klingenwaffen	20	3 Ag
Pflegeset, Bela	40	5 Ag

Koch- und Essgeschirr

	Gewicht	Preis
Billiger Holzbecher (Bambus)	1	3 Ob
Trinkhorn, einfach	15	2 Ag
Tonkrug, einfach	30	4 Pk
Holzteller, einfach	4	2 Pk
Löffel u. Gabel, Holz, einfach	4	2 Pk
Eiserne Pfanne	40	2 Ag
Eiserner Topf	120	4 Ag
Kleiner Kessel, Stahl	80	6 Ag
Essmesser, Eisen	5	1 Ag

Werkzeug

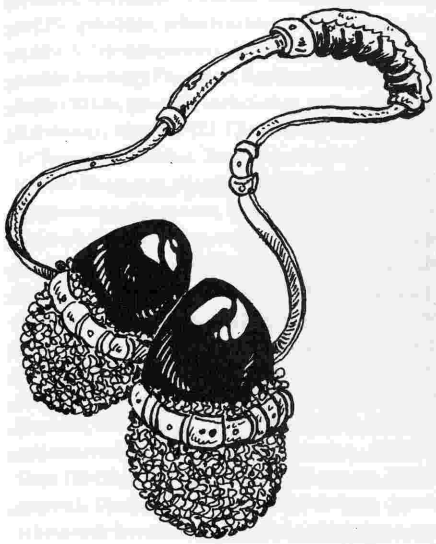
	Gewicht	Preis
Messer	10	18 Pk
Hammer	20	25 Pk
Nägel, 50 Stück	30	40 Pk
Handsäge	30	7 Ag
Zange	20	5 Ag
Brecheisen	80	4 Ag
Spaten	80	4 Ag
Handbeil	50	6 Ag
Holzfeile	15	4 Ag
Schere	12	7 Ag
Nadel und Faden, sortiert	2	3 Ag
Dietriche	15	6 Au+
Gravurwerkzeug	15	1 Au+
Grolmurisches Multifunktionswerkzeug	10	6 Au
Flaschenzug für 1 Quader	250	12 Au
Schrauben-Handpumpe (Neristu)	200	18 Au
Knochenleim	40	3 Ag
Blutharz	40	12 Ag

Beleuchtung

	Gewicht	Preis
Kerze, 1 Spann	2	4 Ob
Pechfackel	20	15 Ob
Talglicht	10	5 Pk
Kerzenlaterne	30	8 Pk
Öllaterne	40	6 Ag
Lampenöl	40	24 Ob

Behälter

	Gewicht	Preis
Geldbeutel	1	4 Ob
Gürteltasche	4	15 Ob
Banbarguinischer Kokon-Tragebeutel (2 Okul)	4	8 Ag
Tuchbeutel (5 Okul)	15	2 Pk
Myrmidonen-Rucksack (10 Ok.)	35	24 Pk
Tragesack (15 Okul)	30	5 Pk
Kiepe (20 Okul)	80	4 Ag
Chratholz-Koffer (25 Okul)	15	6 Ag
Transportkiste (30 Okul)	120	12 Pk
Stoffeimer	30	8 Pk
Flasche (½ Liter) Ton, billig	15	6 Pk
Edelbronze, teuer	60	8 Ag
Wasserschlauch, 1 Liter	5	5 Pk
Trinkflasche, 1 Liter	8	8 Pk
aus Atholisrinde	4	2 Ag
Banbarguinische Feldflasche, Insektenei (1 CKi)	6	6 Ag
Wasserfass, 20 Liter	150	8 Ag
Brotbeutel, einfach	8	2 Pk



Seile und Ketten

	Gewicht	Preis
Schnur, pro Schritt	0,5	2 Ob
Hanfseil, pro Schritt	4	1 Pk
Seidenseil, pro Schritt	2	5 Ag
Fesselseil, Leder, pro Schritt	10	5 Pk
Strickleiter, pro Schritt	15	12 Pk
Dünne Kette, pro Schritt	25	3 Ag

Sonstiger Reisebedarf

	Gewicht	Preis
Feuerstein und Stahl	5	3 Pk
Zunder, Dose	8	1 Ag
Kletterhaken, 10 Stück	40	2 Ag
Wurfhaken mit 10 Schritt Seil	25	8 Ag
Angelhaken mit Schnur	1	1 Pk
Kleines Fischernetz	40	3 Ag
Zeltplane, zwei Personen	300	2 Au
Myrmidonenzelt	800	5 Au
Wolldecke, grobe Varkenwolle	80	8 Pk
Nequanische Kiemenmaske	60	8 Au
Kajurat-Behandlung dafür (24 h)	–	12 Ag
Nequan. Personal-Demergator	1.000	80 Au

Schreibwaren, Feinmechanik, Optik

Allgemein gilt: Als Geheimwissen geltende Materialien und Geräte wie Logarithmentafeln bzw. Materialtabellen, Addiermaschinen, Zinsspindeln und Arithmetische Mechaniken, Astrolabien und Orbitarien sind nicht frei verkäuflich; feinmechanische Waren der Neristu sind üblicherweise doppelt so teuer, grolmurische Gerätschaften dreimal so teuer wie solche aus menschlicher Hand.

	Gewicht	Preis
Federkiele, 10 Stk.	1	1 Ag

Federmesser	5	1 Ag
Pinsel, 3 sortiert	6	2 Ag
Kohlestifte, 5 Stk.	2	5 Pk
Pergament, 10 Blatt	2	4 Ag
Atholis-Papyr, 10 Blatt	3	2 Ag
Schriftrolle, 2 Schritt	40	18 Ag
Tinte / Tusche	4	1 Ag
Tätowiernadeln, sortiert	20	25 Ag
Tätowierwerkzeug	15	40 Ag
Gravurwerkzeug	20	10 Ag
Handspiegel, Messing, einfach	20	5 Ag
Handspiegel, Silberglas	10	30 Ag
Vorhängeschloss	15	20 Ag
Vorhängeschloss, grolmurisch	10	60 Ag
Reise-Kompass	20	80 Ag
Sonnenuhr	40	12 Ag
Taschenuhr, neristisch	15	50 Ag
Schiffs-Chronometer	150	300 Ag
Quadrant	30	40 Ag
Abakus	20	8 Ag

Spielzeug, Dekoration, Luxus

	Gewicht	Preis
Handpuppe	10	2 Pk
Würfel, 3 Stk.	1	1 Ag
Jonglierbälle, 3 Stk.	20	8 Pk
Statuetten nach Material	10	1 Ag+
Nequanische Korallen-Statuetten	10	1 Au
Statuette aus Maragita-Perle	10	3 Au
Kristallgefäß, xarxarisch	5	1 Au
Porzellan, extrem dünn, 4er Satz	10	3 Au
Porzellan, schwarz, 4er Satz	15	1 Au
Erasumisches Raku-Geschirr, 4er Satz	15	2 Au
Banbarguinischer Fächer, Libellenflügel	5	12 Ag
Shingwa-Gemälde	200	ab 5 Au
Nequanisches Tiefseeaquarium	4.000	50 Au
Spieluhr	4	3 Au
Neristu-Stab	60	8 Au
Prismen (Spielzeug)	2	2 Au
Verdopplungskristalle (Spielzeug)	1	3 Ag
Wasserpfeife	40	1 Au
Kleines Pfeifchen	5	8 Pk

Arcanomechanische Gerätschaften und Kuriositäten

Die meisten Gerätschaften, die mittels Einbindung von Zauberei in belebte oder unbelebte Objekte entstehen, sind auch für myranische Verhältnisse zumindest absolute Luxusgegenstände, wenn sie nicht ohnehin dem Optimatenstand oder den imperialen Myriaden vorbehalten sind.

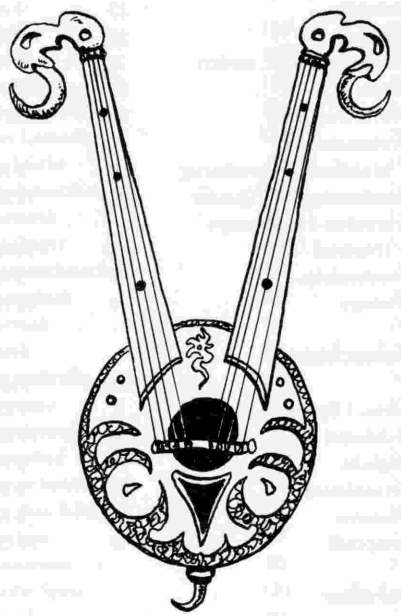
Neben den großen Arcanomechaniken gibt es aber eine Reihe von technomantischen Gerätschaften wie magische **Schilde** in Armschienen, wort- und bildspeichernde **Mnemokristalle**, verschiedenste **'Arcanoptiken'** zur Nah-, Fern-, Nacht-, Kontrast- oder gar Astralsicht, erzelementare **Oberflächenhärtung** von Kufen und Lagern, neristische **Magoprothetik**, betäubende arcanobionische **Schallwaffen** für den Unterwassereinsatz, luftelementare **Fallbremsgürtel**, arcanobionische **Rüstungsteile**, die sich selbst reparieren können, einen Feuerstrahl speiende **'Taschendrachen'**, magische **Höhenmesser, Richtungsweiser und Bewegungsmelder**, **Uhrwerke** mit arcanomechanischem Selbstaufzug und dergleichen mehr, dazu verschiedene Formen von Astralspeichern – nichts davon zu einem Preis unter 25 Aureal.

Schmuck

Üblicher Schmuck (Ringe, Ohr- und Nasenringe, amaunische Schmucknadeln, Ketten, Stirnreifen etc.) wird nach Metallpreis (pro Scrupul) berechnet: *Eisen* (6 Ob), *Kupfer* (20 Ob), *Zinn* (24 Ob), *Messing* (30 Ob), *Bronze* (32 Ob), *Edelbronze* (40 Ob), *Cupritan* (40 Ob), *Meteoreisen* (44 Ob), *Farbstähle* (48 Ob), *Silber* (16 Pk), *Gold* (36 Pk), *Mondsilber* (40 Pk), *Schneesilber* (50 Pk), *Illuminium* (70 Pk), *Mindorium* (12 Ag), *Arkanium* (6 Au), *Endurium* (10 Au), *Titanium* (120 Au), wozu noch Kosten je nach Verarbeitung (mindestens doppelter Metallpreis) plus Kosten für eventuell eingesetzte Edelsteine kommen; die Magischen Metalle dürfen nur von Optimaten getragen werden.

Weitere Schmuckobjekte sind die **Duftbänder** der Djamaunir (ab 2 Ag), importierte banbarguinische **Schutzamulette** in Form von Insektenaugen (ab 5 Ag) oder die bei vielen Rassen beliebten **Schmuckbänder** aus edlen Stoffen (ab 1 Ag pro Band); eine **Tätowierung** von etwa Handflächengröße und mittlerer Qualität kostet etwa 1 Aureal. Die Preise für **Trophäen** (wie das Geweih eines Levius-Hirschen, Monocornen-Hörner, Vulturnenkrallen, Shirdrak-'Federn', Zingduru-Hörnern (Ärger mit den Feuergeborenen inklusive), Hesenkra-Federn und -Schnäbeln, Kondorfeden und -krallen, Hügeltierschwänze und -panzer oder gar eines der legendenumwobenen Sadur-Augen) finden Sie bei den jeweiligen Tieren angegeben; daraus gefertigte Schmuckstücke sind selbstverständlich teurer.

Eine weitere teure Besonderheit sind die **Lebenden Steine** Era'Sumus (ab 1Au, siehe 269) und die **Biolithen**, die man in der Narkramar, vor allem aber im fernen Westen findet (ab 12 Au); letztere sind eine in Wüsten vorkommende Pflanzenart, die Kristalle ausbildet, die je nach Boden unterschiedlich gefärbt und je nach Alter verschieden groß sind; lebend lassen sie sich als Schmuck auf die Haut setzen und können den Gesundheits- oder Seelenzustand des Trägers anzeigen (oder einfach nur selten und schön sein); lebend und tot dienen sie als Astralspeicher, die man teilweise mit der eigenen Lebenskraft nähren muss.



Musikinstrumente

	Gewicht	(Mindest-) Preis
Flöte, Holz	10	2 Ag
Flöte, Edelmetall	40	20 Au
Doppelflöte	18	6 Ag
Handharfe	30	8 Au
Chratarra, sirrend, aus Chratholz	50	12 Au
Standharfe, Bassharfe	300	18 Au
Handtrommel	30	2 Ag
Schellen, Glöckchen, Zimbeln	1	5 Pk
Yajajine	35	15 Ag
Bowoga	15	8 Pk
Tamburin	20	5 Ag
Röhrenglocke, klein	80	2 Au
Horn / Fanfare	60	4 Au

Tuche

Billige Tuche sind das weit verbreitete *Hanftuch* und der nordmyranische *Flechtenfilz*, der keine lange Haltbarkeit aufweist, **einfache** Tuche gibt es aus *Chratwolle*, *grober Varkenwolle*, süd- und mittelimperialer *Distelwolle* oder *Flachsmohn*, **verbreitete** Stoffe bestehen aus *feiner Varkenwolle*, *Danthrekiwolle*, tharpurischem oder makshapurischem *Palmleinen*, nequanischem *Seeflachs* oder der etwas teureren Wolle vom erasumischen *Seidenshadar*, oder sie sind mit Schwanendaunen oder Kissenschilf gefüllte *Steppware*; als **teure** Stoffe gelten makshapurische *Spinnenseide*, einfache banbarguinische *Khyalach-Seide*, *Atlas* und *Satin* sowie die zähen, aber schimmernden und fließenden Blätter des *Seidenmohns*; ausgesprochene **Luxuswaren** sind banbarguinische *Khyalach-Seide der feinsten Qualität*, mit *Federfarnharz* behandelte, wasserdichte und glänzende Gewebe, narkramarisches *Feuertuch* (dünn und feuerfest), handgenähte Tuche aus den Blüten des *Thearchensterns* und natürlich die nur von den Vinshina zu beziehende, reißfeste und fast transparente *Wolkenseide*.

Felle und Häute

Als **billig** gelten *Ratte*, *Lamuk* und *Ziege*, als **einfach** Häute und Felle von *Schaf* und *Rind*, **verbreitet** sind *Hurdar*, *Danthreki*, *Munari (Sommerfell)*, *Ghaal*, *Zierlamucken*, *Maultier*, *Esel* und *Blutbüffel*, **teuer** *Munari-Winterfell*, *Jharranoth*, *Riesenrenoster*, *Miragh*, *Silberpelz* (Fell der Samtratte, über Vinshina zu beziehen), *Wildzebra* und *Pferd*; **Luxusware** sind fast alle Trophäen wie *Shadar* (Preis je nach Zeichnung), *Levius-Hirsch*, *Ghorla*, *Mandrass*, *Löwe*, *Alpschmeichler*, *Nanthar*, *Eisenwolf*, *Raubchamäleon*, *Grubenotter*, *Shirdrak* und *Zingduru* (siehe jeweils im Bestiariums-Kapitel ab Seite 264).

Leder

Einfache Lederarten sind die von *Ziege* und *Schwein*, **verbreitete** diejenigen von *Vark*, *Hurdar*, *Danthreki*, *Raubrüssler* (Veloursleder) und *Blutbüffel* (robust), **teure** solche von *Munari* und *Faltenghaal* (beide weich), *Ghurik* (Oberseite, zäh), *Osgura* (grob und robust), *Jharranoth* (grobschuppiges, robustes Echsenleder), *Riesenrenoster*, *Uccara-Salamander* und *Levius-Hirsch*, während Leder vom *Ghurik* (Unterseite, fließend) sowie die hellgrüne *Turquada-Schildkrötenhaut* (zäh und atmungsaktiv) aus dem Meer der Schwimmenden Inseln als **Luxusware** gelten.

Kleidung

Die folgenden Preise gelten, wenn nicht anders angegeben, für Kleidung 'von der Stange' und aus einfachen Materialien (siehe oben); Maßanfertigungen kosten etwa das doppelte, je nach Zierrat auch noch mehr; gebrauchte Kleidung ist zu drei Vierteln des angegebenen Preises erhältlich. Billige Tuche senken den Preis auf die Hälfte (es gibt jedoch weder gebrauchte Kleidung noch Maßanfertigungen aus billigen Tuchen), verbreitete Tuche steigern den

Kleidungspreis um 25 %, teure Stoffe verdoppeln und luxuriöse Tuche verfünffachen ihn. Nicht aufgeführt sind exotische Kleidungsstücke wie die der Ban Bargui, für die mindestens das Doppelte der imperialen Entsprechung zu zahlen ist.

	Gewicht	Preis
Lendentuch	10	5 Ob
Brusttuch	10	5 Ob
Tunika, übliche Länge	30	5 Pk
Tunika, kurz	20	4 Pk
Lange Frauentunika	40	6 Pk
Schnürmieder	30	8 Pk
Einfaches Neristu-Obergewand	30	5 Pk
Nyamaunir-Obergewand, spritzwasserfest	80	18 Pk
Canteranischer Männerrock	35	3 Pk
Canteranischer Frauenrock	50	4 Pk
Vesai-Wickelrock	60	8 Pk
Beinlinge, Paar	20	2 Pk
Hose	40	8 Pk
Nyamaunir-Hose mit Schwanzschlauch	60	25 Pk
Gamaschen, Paar	30	2 Pk
Weste	25	6 Pk
Amaunir-Weste, verziert	40	30 Pk
Macalar	60	10 Pk
Calar, repräsentativ	80	10 Pk
Skapulier	80	8 Pk
Neristu-Festtagsrobe	100	40 Pk
Kurzer Umhang, Cape	50	8 Pk
Langer Umhang	80	15 Pk
Pardir-Federumhang, teuer	40	15 Ag
Loualil-Sternschwammumh.	40 (trocken)	25 Ag
Kapuzenumhang, gefüttert	100	35 Pk
Weiter Myrmidonenmantel	120	20 Pk
Kapuzenkutte	120	30 Pk
Langärmlige Robe, teuer	160	10 Ag
Narkram. Perlengewand, Luxus	200	80 Ag
Vinshina-Federgewand, Luxus	100	50 Ag
Sandalen, Paar	30	4 Pk
Schuhe, einmal geschnürt, Paar	40	9 Pk
Hohe Schnürstiefel, Paar	60	25 Pk
Myrmidonenstiefel, genagelt, P.	80	40 Pk
Stirnband	2	8 Ob
Vesai-Stirnband mit Schläfenlappen	5	5 Pk
Kopftuch, Haube	2	1 Pk
Schleier	2	1 Pk
Einfacher Reisstrohhut	15	5 Ob
Gewachster Lederhut	30	15 Pk
Gewachste Myrmidonenkapuze	40	12 Pk
Breitrandiger Filzhut	20	10 Pk
Gesichtsmaske, teure Materialien	25	25 Ag
Mitra, teure Materialien	40	30 Ag
Ledergürtel	8	4 Pk
Schultergurt, Bandelier	20	8 Pk
Sklavengürtel	20	10 Pk
Taschenschärpe, Leder	25	12 Pk
Lederschürze	40	15 Pk
Halstuch	2	1 Pk
Schärpe, teure Materialien	4	20 Pk
Handschuhe	4	18 Pk
Stulpenhandschuhe, Leder	25	30 Pk

Körperpflege

	Gewicht (Mindest-)	Preis
Rasur	–	2 Pk
Fellpflege für Amaunir	–	6 Pk
Frisur	–	4 Pk
Vesai-Frisur	–	15 Pk
Maniküre	–	2 Pk
Thermenbesuch	–	5 Pk
Seife	20	1 Pk
Bade-/Massageöl	20	8 Pk
Rasiermesser	10	60 Pk
Kamm, Holz	5	1 Pk
Amaunir-Fellbürste	8	3 Pk
Schwamm	5	2 Pk
Nagelfeile	2	10 Pk
Parfüm	pro Scr.	50 Pk
Schminke, Puder; Set	2	35 Pk

Metalle

Preise pro Stein; die im folgenden genannten Metalle haben einen Reinheitsgrad, der ausreicht, um sie in der Alchimie, Artefakterschaffung oder Arcanomechanik einzusetzen, handwerklich nutzbare Metalle müssen nicht ganz so rein sein, was in einem 25 % niedrigeren Preis resultiert: *Eisen* (3 Ag), *Kupfer* (10 Ag), *Zinn* (12 Ag), *Messing* (15 Ag), *Bronze* (16 Ag), *Kerrishitische Edelbronze* (20 Ag), *Cupritan* (nicht anlaufende Kupferlegierung; 20 Ag), *Meteoreisen* (22 Ag), *Farbstähle* (24 Ag), *Antimon* (25 Ag), *Wismut* (30 Ag), *Silber* (8 Au), *Gold* (18 Au), *Mondsilber* (20 Au), *Quecksilber* (20 Au), *Schneesilber* (25 Au), *Illuminium* (35 Au), *Mindorium* (60 Au), *Arkanium* (300 Au), *Endurium* (500 Au), *Titanium* (6.000 Au)

Bedenken Sie jedoch, dass die Metalle um so schwerer zu bekommen sind, je teurer sie sind – so wird Titanium grundsätzlich nur in kleinen Scrupul-Mengen gehandelt.



Baumaterialien

Billige Baumaterialien sind einfache, lokal vorkommende Hölzer wie *Bambus* oder *Graubuche* sowie ungebrannte *Lehmziegel* oder ausgehärteter *Ghaal-Dung*, **einfache** sind *gebrannte Ziegel*, *Plattenkalk* und lokal vorkommende *Feldsteine*, **verbreitete** sind *Gussgranit* und *Prismenmarmor*, **teure** *Nachtgranit*, *Alabaster*, *Tiger- und Purpurmarmor*, *Eichen-*, *Himmelszedern-* oder *Neretonienholz* sowie *Weißstein* für Unterwasserbauten, während *Chrat-Mörtel*, *Optrilith* aus Xarxaron oder gar *Schwarzglas* zu den **luxuriösen** Baumaterialien zählen, ebenso wie die eigentlich für Statuen benutzte *Jade*, der ebenfalls für kleinere Objekte verwendete, scharfkantige narkramarische *Obsidian* oder das zu alchimistischen Zwecken verwendete shindrabarische *Goldholz*.

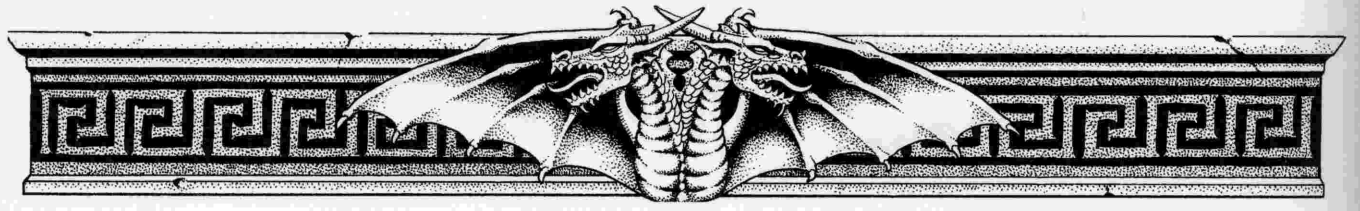
Edelsteine

Alle Preise pro Scrupul ungeschliffener/ungeschnittener Steine; handwerklich gut verarbeitet mindestens doppelter Preis; in Klammern die wichtigsten Vorkommen:

Achat (35 Ob; streifig-mehrfarbig, undurchsichtig; Makshapuram, Pardir-Dschungel), *Amethyst* (28 Pk; violett; Bashura, Ghulenwall, Kerrishiter), *Aquamarin* (72 Pk; hellblau; südliche Apelioten, Nebelwald), *Bergkristall* (26 Pk; klar, Türme des Morgens, Haldinganu, Apelioten), *Bernstein* (20 Ob; gelb bis braun; Narkramar, Ochobische Seenplatte, Valantia, Serovia), *Diamant* (100 Pk; meist klar; Narkramar, Zhirric, Kerrishiter), *Granat* (45 Pk; dunkelrot; Corabeniu, Kerrishiter, Chrattac-Zähne), *Gwen Petryl* (60 Pk; grünblau, selbstleuchtend; Narkramar, Nebelwald, Gletschermeer), *Jade* (18 Ob; seifig-grün, undurchsichtig; Tharpura, Era'Sumu, Nebelwald), *Jaspis* (50 Ob; gestreift, mehrfarbig, undurchsichtig; Vinshina); *Karneol* (21 Ob; rot, undurchsichtig, Te'Sumurru, Karónu, Bashura), *Khorrund* (90 Pk; blutrot; Rhacornos, Alamar), *Koralle* (28 Ob; rot, undurchsichtig; Nequaner, Loualil, Shindrabar), *Lapislazuli* (36 Ob; blau, undurchsichtig; Vinshina, Apelioten, Tharamans Rippen), *Löwenauge* (35 Pk; gelb; Rhacornos, Ban Bargui), *Malachit* (24 Ob; dunkelgrün, undurchsichtig; Eisenhügel, Ban Bargui, Kerrishiter), *Maragita-Großperlen* (65 Pk; perlglänzend, schneidbar; Nequaner), *Meerschaum* (45 Ob; weiß, angeblich aus toten Loualil; Cantera, Daranel, Nebelwald), *Mondstein* (18 Pk; weißlich schimmernd; Haldinganu, Anneristalya, Alamar), *Onyx* (50 Ob; schwarz; Tharpura, Xarxaron, Te'Sumurru), *Opal* (32 Pk; regenbogenfarben, durchscheinend; Koromanthia, südliches Makshapuram, Tränenwüste), *Optrilith-Kristalle* (25 Pk; klar; Magokratie, Haldinganu, Kerrishiter), *Perle* (20 Pk; perlglänzend; Shindrabar; Nequaner, Loualil), *Rosenquarz* (24 Pk; rosa; Apelioten, Eisenhügel, Shindrabar), *Rubin* (85 Pk; rot; Gelber Orismani, Dracheninsel, Türme des Morgens), *Saphir* (90 Pk; blau; Corabeniu, Makshapuram, südliche Apelioten), *Smaragd* (95 Pk; grün; Tharpura, Makshapuram, Pardirdschungel), *Solar* (380 Pk; weißgelb, selbstleuchtend; ferner Westen), *Thearchit* (145 Pk; schwarze, aber trotzdem durchsichtige Kristalle; Kerrishiter, Corabeniu, Anneristalya), *Topas* (48 Pk; kräftig gelborange; Narkramar, Kerrishiter, Xarxaron), *Trilopanit* (110 Pk; Metallkristalle für Farb- und Speziallegierungen; Kerrishiter, Vinshina, am Gletschermeer), *Türkis* (45 Ob; blaugrün, undurchsichtig; Ban Bargui, Te'Sumurru, Cantera), *Turmalin* (21 Pk; grün; Pardirdschungel, Nebelwald, Tharpura), *Vinshinischer Nigrit* (120 Pk; schwarzglänzend; Vinshina), *Zirkon* (60 Pk; gelbgolden; Chrysirs Pfeiler, Kerrishiter)

Alchimistische Stoffe und seltene Werkstoffe

Die meisten der folgenden Materialien haben keinen festen Preis, sondern unterliegen ganz allgemein dem Gesetz von Angebot und Nachfrage, sind also quasi alle als **Luxus**gegenstände einzuordnen: nequanisches *Karettan* (besser und teurer als das der Abishai oder das aus imperialer Förderung), *Pheroxyl* aus den Dschungeln des Westens, alle *Teile von Drachen* oder anderen magischen Wesen, *Nerolu-Teile*, diverse *narkramarische Salze und Kristalle*, das angeblich verjüngende *Chratimant*, die in Medizin und Chimärologie (oder als Glücksbringer) beliebten *Organpräparate der Neristu*, das sämtliche Sinneswahrnehmungen raubende *Alpschmeichler-Gift* oder das tückische *Sklavenmacher* der Chrattac-



Drohnen (wenn überhaupt erhältlich). Ebenso variabel sind eigentlich auch die Preise verschiedener pflanzlicher Heil- und Rauschmittel, zu den Sie mehr im Kapitel zur myranischen Flora finden; mehr zu Rauschmitteln siehe auch hier im Abschnitt Genussmittel. Einige andere Mittel sind jedoch durchaus erhältlich und haben auch hinreichend feste Preise:

	Gewicht	(Mindest-) Preis
Aromatisches Räucherwerk	10	8 Ag
Stofffarben, für 20 OGr	um 10	8 Ag
Auranash, kerrishit. Stofffarbe	um 10	6 Au
Lederfarben, für 20 OGr	um 10	12 Ag
Steinkohle	2.000	4 Au
Narkram. Steinöl, Schmiermittel	40	14 Ag
Nequan. Aquöl, Schmiermittel	40	24 Ag
Brandöle	40	15 Ag
Shirdrak-Speichel, (zerfrisst Chitin, dest.)	20	25 Ag
Zerrharz (vom tharp. Federfarn)	40	12 Ag
Säuren	40	5 Au
Lösungsmittel	40	2 Au
Mantigora	Dosis	3 Au
Shandyalstein, 1 None Parasitenabwehr	10	3 Ag
Korallenharz, Unterwasserleim	40	12 Ag
Perlmuttglasur für Töpfereien	40	8 Ag
Grubenotter-Gift, lähmend	Dosis	8 Ag
Wundkräuter, 10 Anwendungen	40	8 Ag
Entgiftungskräuter, 5 Anw.	20	12 Ag
Fiebersenkende Kräuter, 5 Anw.	20	15 Ag

Tavernenpreise

Sauberes Wasser, Becher	1 Ob
Varken-Milch, Becher	3 Ob
Fruchtsaft, Becher	2 Pk
Kräutertee, Kanne	2 Pk
Einfacher Wein, Becher	1 Pk
Teurer, edler Wein, Becher	1 Ag
Bier, Becher	3 Pk
Einfacher Schnaps, kleiner Krug	5 Pk
Teurer Import-Schnaps, kleiner Krug	8 Ag
Pulpellenbrei	5 Ob
Aufschnitt (Brot, Käse, Öl, Ölgurke)	1 Pk
Frischer Gemüse-Eintopf	2 Pk
Einfaches Fleisch-/Fischgericht	3 Pk
Luxuriöses Bankett, pro Person	2 Ag
Billige Übernachtung (Schlafsaal)	1 Pk
Luxuriöse Übern. (Suite m. Haussklave)	2 Au

Mieten

Zimmer in Absteige, pro Oktal	2 Au
Zimmer in Mietskaserne, pro Oktal	5 Au
Wohnung in Mietskaserne, pro Oktal	8 Au
Haus in Metropole, pro Oktal	25 Au
Villa am Stadtrand, pro Oktal	200 Au
Reittier in Mietstall, pro None	1 Au

Löhne und Dienstleistungen

Arbeits- oder Feldsklave, pro Oktal, gemietet (+ Kost und Logis)	3 Au
Haussklave, pro Oktal, gemietet (+ Kost und Logis)	6 Au
Gebildeter Haussklave, pro Oktal, gemietet (+ Kost und Logis)	15 Au
Handwerker, pro Tag oder Auftrag	3 Ag
Söldner, pro None (+ Kost und Logis)	2 Au
Leibwächter, pro None (+ Kost und Logis)	5 Au
Meuchler, pro Auftrag	12 Au+
Wundarzt, pro Behandlung	3 Ag+
Medicus, pro Behandlung	1 Au+
Einfache Prothese, Neristu-Arbeit	2 Au
Passage auf Reisewagen, pro 100 Meilen	2 Au+
Passage auf Orismani-Schiff, pro 100 M.	2 Au+
Seereise Balan Cantara – Trivina	5 Au

Nutztiere

Vark	15 Au
Schaf	6 Au
Canille	7 Au
Ziege	5 Au
Ranzhorn	7 Au
Rind	18 Au
Schwein	10 Au
Ghaal	15 Au
Lurin	12 Au
Strauß	12 Au
Kragenhühner, Lebendproviant	2 Au
Zahmes Jagd-Lamuk	3 Au
Blender (Pärchen)	18 Au
Chamäleonvögel, Wachtiere	15 Au
Abgerichteter Wach-Nanthar	20 Au
Kleinaffen, Schmusetiere	12 Au
Szirri-Szirri (mit Behälter)	10 Au

Weitere Tierprodukte

... wie *Blutbüffelhörner*, *Hurdar-Schädelplatten*, *Danthreki-Schwanzspitzen*, *Jharranothen-Kragen*, *Jharranothen-Schnabel*, *Hügeltier-Schwänze* und deren *Panzer*, *Straußenfedern* und ähnliches finden Sie bei den jeweiligen Tieren angegeben.

Nahrungsmittel

(Alle Nahrungsmittelpreise pro Okul)

Fleisch, billig (1–2 Pk): Ratte, Lamuk, div. Kadaver

Fleisch, einfach (3–6 Pk): Schwein, Ziege, Ghaal (alt), Huhn, Blutbüffel (eingesalzen), Dauerfleisch (eingekocht)

Fleisch, verbreitet (8–12 Pk): Vark, Rind, Schaf, Blutbüffel, Esel, Maultier, Kragenhuhn, Jharranoth (zäh), allgemein Wurstwaren

Fleisch, teuer (12–25 Pk): Osgura, Pferd, Danthreki, Hurdar, Canillen, erasumisches Seidenshadar, Strauß, Uccara-Salamander (leicht prickelnd), Affe

Fleisch, Luxus (ab 25 Pk): speziell gezüchtete und ernährte Canillen, Wildbret wie Shadar, Levius-Hirsch, Miragh, Khardan, Wildschwein, Antilope, Kasuar, Mufflon oder gar das obszön teure Alpschmeichlerfleisch

Fisch, billig: Faulmuschel, Strohfisch (mit unzähligen Gräten)

Fisch, einfach (2–5 Pk): Thalasse, Steinzirre (klein, geräuchert), Hornhecht (als Stockfisch)

Fisch, verbreitet (6–8 Pk): Dotterbutt, Limande, Aalmutter, Güldenfisch (gesalzen)

Fisch, teuer (10–20 Pk): Delphin, Wal, Seekhardan, Schuppensegler

Fisch, Luxus (ab 20 Pk): Sternenkaiser (giftige Stacheln), Horasschleier (scheu), Kiemen der Zackenmuräne (extrem angriffslustig)

Sonstige Nahrungsmittel, billig (5 Ob–2 Pk): Pulpellen, Tahu, Kuanua ('Rattenklein', Dauernahrung aus Fleischabfällen; das Pulpellen-Pendant für Amaunir), Cassava-Grütze, Steckrüben, Hundsbohnen (auch Tierfutter), Algen

Sonstige Nahrungsmittel, einfach (3–5 Pk): Emmer, Dinkel, Reis, Borstenhirse, Cassava-Mehl, Pisang-Paste, Brotwurzel (Dschungelrand), Brote aus den vorgenannten Kornarten, Oliven/Ölgurken, Ziegenmilch/-käse, Varken-Milch/-käse (fade), Hühnereier

Sonstige Nahrungsmittel, verbreitet (6–15 Pk): Fennich, Perlhirse, Mais, Brotfrucht-Mehl (südlich), Yalac-Wurzel, Dauerbrot (muss eingeweicht werden), Milch/Käse, Blutbüffelmilch/-käse (streng), Ghaalmilch/-käse (sahnig), Tomaten, junger Bambus, Trockenpilze, Kürbisse, Pfefferfrucht, Gemüsemaden (lebend, im Bambusrohr), Kleinkuchen wie Sumus Freude von der Insel Era'Sumu

Sonstige Nahrungsmittel, teuer (15–40 Pk): Windhafer, Goldweizen, Narkramar-Korn (ertragreich), Radika (vineratische Süßwurz), lang gelagerte Käsesorten, xarxarischer Honigkaktus, Schwarzfleisch (hauchfeine Streifen gewürzten, vorgerotteten Büffelfleischs), Straußeneier, Fleischmaden (eingelegt), Meeresringelwürmer und Seewalzen (werden gerne mit gekochtem Ei gegessen), Großinsektenfleisch

Sonstige Nahrungsmittel, Luxus (ab 50 Pk): Moranthen-Eier, narkramarische Allassa, diverse Speiseinsekten, Schlupfwespen-Eier (als Kaviar, banbarguinisch)

Süßwaren

Hier wird in erster Linie zwischen einheimischen und auswärtigen Leckereien unterschieden, wobei die einheimischen meist verbreitet (mit 5 Ob/Unc.), die auswärtigen meist teuer (mit ca. 2 Pk/Unc.) sind: *Rohrzucker* wird auf Era'Sumu, im südlichen Mayenios und im talaminischen Archipel gewonnen, während *Rübenzucker* (häufig als Sirup) meist aus dem mittleren und nördlichen Imperium stammt; *kandierte Früchte* sind ebenso wie verschiedene *Honigarten* eigentlich überall verbreitet, wo es die entsprechenden Insekten gibt, während der so genannte *Waldhonig* nur von den Ban Bargui zu beziehen ist (und weder Honig ist noch aus dem Wald stammt). Aus dem Wald der Haëhnyrr stammt eine süße *Baumrinde*, während in der Narkramar und bei den Kerrishitern aus der *Mehlbeere* nach langem Kochen ein blauer, zäher, sehr süßer Sirup gewonnen wird, die ebenso wie *Sumus Leckerei* von Era'Sumu (oder wie Pulpellen) in Riegel gepresst wird. Eher exotisch sind shindrabarische *Feuerrinde*, die gelutscht wird, prickelt und die Zunge eine Stunde lang rot färbt, *Süßtalg*, der aus der Fettdrüse des serovischen Küstendümpels, eines behäbigen Seevogels, gewonnen wird und so lange eine zähe ölige Konsistenz aufweist, bis er gefroren wird (danach ist er schnittfest und glasklar), das malzig schmeckende *Honigpech* aus den Früchten des am Rande der Savannen vorkommenden Trockenbrotbaums oder die entlang des Grünen und Großen Orismani wachsende *Ghorlen-Klaue*, deren Milch nicht nur die Haut rot färbt (beliebt bei den Vesai), sondern in süß vergorener Form auch leicht euphorisierend wirkt.

Genussmittel

Alle Preise jeweils pro handelsüblicher Portion (ein Cukiron Getränk, Aufgüsse für zehn Cukiron, eine Dosis eines Rauschmittels)

Genussmittel, billig (5–10 Ob): lokale *Biere* (im Süden meist obskure Gebräue)

Genussmittel, einfach (1–5 Pk): *Bier* (hjaldingsch, erasumisch oder serovisch), einheimischer Azidial (Trinkessig), lokale Beeren- und Fruchtschnäpse

Genussmittel, verbreitet (5–10 Pk): shindrabarischer *Tee*, kerrishitisches *Hirsebier*, *Wein* (valantisch, koromanthisch), *Azidial* (corabenisch), *Reiswein* (kerrishitisch oder tesumurrisch), ochobischer *Kornbrand* (gelagert), zentral-imperiale *Tarnaisamen*

(werden geschnupft und klären den Verstand ... und die Atemwege)

Genussmittel, teuer (1–10 Ag): tharpurischer oder makshapurischer *Tee*, erasumische *Kräutertees*, *Wein* (corabenisch, erasumisch, letzterer auch als Perlwein), *Beeren-Azidial*, mayenischer *Rum*, *Reiswein* (vesayinisch), *Schwarzer Waldwein* (aus besonderen Trauben) aus dem Haëhnyrr-Wald, kerrishitischer *Hykalis-Wein* (aus den Beeren einer in großen Gärten angebauten Rankpflanze), narkramarischer *Palmwein*, *Kokoswein* (Tharpura, Shindrabar, Makshapuram), *Likörweine* (entweder tesumurrisch aus Reis oder aus kerrishitischen Hykalis), kerrishitischer *Hykalis-Schnaps*, vesayinischer *halbfermentierter Reisschnaps*, rhacornisches *Hathra*, der leicht berauschende *Cefra* (aus vergorener Stutenmilch) der Kentori, tesumurrische oder vesayinische *Luwash* (meist geröstet und mit Milch und Zimt getrunken), die zusammen mit Kalk gekaute *Caranuss*; das *Xarin-Blatt* (Dschungelpflanze mit anregend-euphorisierender Wirkung), die sehr saure und äußerst belebende *Jumak-Rinde* aus dem Nebelwald, von wo auch der die Zunge betäubende, die Nase mit herbem Duft auskleidende *Silberlotos* stammt; eher bereits in den Bereich der Rauschmittel fallen die scharfen *Burumbeerchen*, die aus den Hochländern um die Narkramar stammen und von den Vinshina eingeflogen werden, *Perlenöl* aus den Pollen der Azulie, *Euhypnos* (eine tharpurische Eß- und Rauchdroge, im ganzen südlichen Imperium verbreitet), der banbarguinische *Sternenstaub* und narkramarische *Traumkristalle*, die als Pulver in Getränke gerührt werden und anregend und euphorisierend wirken (Destillate hiervon sind stark abhängig machende Aufputschmittel, die bisweilen von Mechanopathen missbraucht werden), während man dem aus dem fernen Westen kommenden süßen *Himmelsharz* nachsagt, dass es nicht nur abhängig mache, sondern auch ein namenloses Mittel zur Unterwanderung des Imperiums sei.

Genussmittel, Luxus (1–10 Au): *Wein* (kerrishitisch), *Dhiraz* (Ingwerschnaps, kerrishitisch), *Raia-Milch* (Obstlikör mit Büffelsahne und Valra, für wohlhabenden Amaunir), banbarguinische und narkramarische *'Käfermilch'*, *Nyrravin* (abgelagerter Weinbrand aus Schwarzem Waldwein, nur über Vinshina zu beziehen), kerrishitischer *Trollbeerenwein* (dem man Heilkräfte nachsagt), erasumische *Spezialtees* und die getrockneten, pulverisierten und dann geschnupften *Blätter des Alazeerenbaums* aus dem Nebelwald.

Gewürze

(Alle Preise pro Uncia.) Typische Gewürze des mittleren Myranor sind *Seifenkraut* (6 Ob), *Ingwer* (10 Pk), *Minze* (4 Pk), nequanische *Muskatmuscheln* (2 Ag), erasumische *Pfeffernüsse* (15 Pk), das aromatische *Cuinana* (16 Pk), die Rinde der shindrabarischen *Kerhi-Palme* (18 Pk), der scharfe *Warakwurz* (20 Pk) oder das extrem scharfe, nur von den Vinshina zu beziehende *Alamanth* (12 Au). Weitere sind das nicht ganz so teure, süß-scharfe *Minjamon* (hinterlässt ein leicht betäubendes Gefühl auf der Zunge, besonders gerne zu sehr süßen Speisen oder eingelegtem Fleisch; in Überdosen Hochgefühl, dann heftiger Brechreiz und Atemnot; 8 Ag) aus dem Nebelwald, der von den Nequanern verbreitete *Krakenpfeffer* (5 Au) aus den Nesseln einer Oktopodenart, die extrem teure, ebenfalls nur von den Vinshina zu beziehende *Luftnessel* (30 Au) sowie das aus einer makshapurischen Wurzel gewonnenen *Jimaucha* (12 Pk), das dafür sorgt, dass alle Speisen würziger und intensiver schmecken, und banbarguinisches *Szitik* (3 Au), das aus den Panzern bestimmter Käfer gewonnen wird und eine ähnliche Funktion erfüllt. Als Universal-Gewürzmischungen kennt man das *MauRua* (eine Soße aus Salz, Most und vergorenen Fischabfällen, im Imperium und auf Shindrabar, besonders bei Amaunir beliebt, auf Era'Sumu verboten; 6 Pk/Unc), das bräunliche *Sandaal-Pulver* (aus Mineralsalzen und getrockneten Meerestieren; 12 Pk/Unc) und eine würzige *Algenpaste* der Abishai (8 Pk/Unc), die zu fast allen Fischgerichten paßt. Ebenfalls recht beliebt ist *Janaosi* (18 Pk/Unc), eine Gewürzmischung, deren genaue Zusammensetzung regional unterschiedlich ist, in der Regel aber aus Kerhi und Jimaucha besteht. (Dieses Pulver gilt in Aventuriern als das typische Güldenländer Gewürz und wird dementsprechend unter dem Namen 'Güldenländer' für unglaubliche Preise gehandelt.) Daneben gibt es noch verschiedene Salzarten wie lorthalisches und corabenisches *Bergsalz* (2 Pk/Unc), iolonisches und erasumisches *Meersalz* (3 Pk/Unc), koromanthisches *Fischsalz* (5 Pk/Unc), narkramarisches *Mineralsalz* (8 Pk/Unc) und die besonders würzigen *Chrat-Salze* (18 Pk/Unc).

Reit-, Last- und Zugtiere

Preise gelten jeweils für zu ihrem Zweck geschulte Tiere (vgl. **ZBA 17ff.**); ungeschulte Tiere oder Schlachtvieh sind meist zum halben Preis zu haben.

Zugpferd für Streitwagen	200 Au
Reitpferd	180 Au
Schmuckpferd	150 Au
Reitzebra	200 Au
Blutbulle	150 Au
Hurdar	120 Au
Danthreki	160 Au
Maultier	100 Au
Esel	80 Au
Einhorn	160 Au
Jharranoth	450 Au
Gargantua	200 Au
Munari	250 Au
Skarabäus	120 Au

Tierbedarf

Zaumzeug	25 Ag+
dito, für Insekten	35 Ag+
Sattel	20 Ag+
dito, für Insekten	25 Ag+
Packsattel	20 Ag+
Zuggeschirr	4 Au+
dito, für Insekten	5 Au+
Tierfutter, pro None	6 Ag
Kraftfutter, pro None	12 Ag
Tierpflege, einmalig	5 Ag+
Maulkorb	12 Ag+
Vogelkäfig	10 Ag+

Fahrzeuge

Wegen des schlechten Straßennetzes sind Fahrzeuge allgemein wenig verbreitet, und die Cirkel der Fuhrleute wachen eifersüchtig über alle Techniken, die ihre Fahrzeuge in Sachen Geschwindigkeit und Zuverlässigkeit verbessern können. Ihre schweren **Einachser** mit Danthreki- oder Maultier-Anspannung (ab 80 Au) und die massiven **Überland-Lastkutschen** (dreiachsig, mindestens vier Blutbüffel oder Danthreki; ab 150 Au) dominieren die Reste der imperialen Straßen. Eine Ausnahme bildet der innerstädtische Verkehr in den Metropolen, wo sowohl die **Sänften** der Reichen (vier Träger; ab 15 Au), die **Hunde- und Menschenkarren** der Krämer (einspännig, meist selbst gezogen; ab 10 Au) und die schnellen **Dharlis** (von Menschen oder Amaunir gezogene ein- oder zweisitzige Personenkutschen; ab 20 Au) die Straßen verstopfen. Die Dharli-Fahrer und Sänftenträger sind, wenn sie nicht in Diensten eines Honoraten oder Optimaten stehen, ebenfalls in Cirkeln organisiert.

Militärisch genutzte **Streitwagen** sind schon seit geraumer Zeit ungebräuchlich, jedoch werden sie noch immer in Wagenrennen gefahren (ab 200 Au). Eine Weiterentwicklung stellen leichte, recht **geländegängige, vierspännige Modelle** dar, bei denen ein stehender Fahrer und ein stehender Leibwächter für das Wohl eines hinter ihnen sitzenden Passagiers sorgen (ab 250 Au). Als weitere Besonderheiten sind hier noch die sechssitzigen **Windwagen** aus den anthalischen Steppen und Savannen (ab 200 Au) sowie die unverkäuflichen **Mar-Suakim-Sandsegler** aus der Narkramar zu nennen.

Arcanomechanische und andere Kriegswagen

Spinnen sind vierrädrige, hochbeinige Dreisitzer mit einem Mechanopathen als Piloten, dazu zwei Schützen oder Spießkämpfer; dank fast kugelförmiger, einzeln angetriebener Räder sind sie extrem beweglich und werden üblicherweise als Aufklärer genutzt. **Skorpione** sind größer als Spinnen, sechsrädrig, leicht gepanzert, deutlich langsamer, dafür mit einer Krysobela oder einer Draglossa ausgestattet; sie tragen vier Mann Besatzung und eine Plattform für fünf mit Spießen ausgestattete Myrmidonen. **Landgaleeren** sind mit Sklavenkraft (zehn Sklaven pro hohlem, dreieinhalb Schritt durchmessendem Laufrad) angetriebene, rollende Festungen von etwa zwanzig Schritt Länge mit einer hohen Kampfplattform, vier bis sechs Repetier-Belari auf der Plattform, vier seitlich in Erkern angebrachten Belari und einem Hauptgeschütz (meist einer großen Harpun-Bela oder einer Krysobela); angetrieben von 80 Sklaven, bemannt mit zehn Besatzungsmitgliedern und 40 Myrmidonen und wegen der großen Räder auch in schwierigem Terrain beweglich, kann eine Landgaleere leicht durch jede Fußkämpfer-Formation brechen (zumindest, so lange diese sich nicht bewegt). **Landleviathane** schließlich sind die große Ausführung der Landgaleeren, die teils mit Menschenkraft, teils arcanomechanisch angetrieben werden; langsam, geschützstarrend und mit einer Hektade Bodentruppen an Bord gibt es



außer großer Zauberei keine Macht auf Myranor, die ein solches Fahrzeug stoppen könnte. Natürlich sind solche Gerätschaften nicht frei verkäuflich, aber es kann passieren, dass den Helden in Daranel eine Spinne (nichts größeres!) auf dem Schwarzmarkt angeboten wird – mit etwa 5.000 Aureal sind Sie dabei ...

Schiffe

Selbst kleinere Schiffe wie **Imperiale Karavellen, Shalassi, Hjaldingerschiffe, Orismani-Schnellsegler** oder shindrabarische **Katamarane**, mehr noch Kriegsschiffe wie die meisten imperialen **Schraubengaleeren**, serovische **Schraubengaleassen** und große Handelsschiffe wie die **Dschunken** der Kerrishiter, die Imperialen **Dreimaster, Orismani-Lastensegler** oder **Schaufelradgaleeren** erfordern viele Dutzend Besatzungsmitglieder und sind üblicherweise nicht erhältlich, aber 2.500 Au als Mindestpreis für ein kleines Schiff bis 80.000 Au für eine große Schraubengaleere sind der benötigte Preisrahmen für unbewaffnete, nicht mit Zierrat versehene, unausgerüstete Schiffe.

Seedrachen der Nyamaunir: ein sehr schlanker, fast schlangenförmiger Rumpf, der in einen 'Steuerschwanz' ausläuft, der mit einem komplexen Arrangement aus Zugseilen bedient wird; an zwei nebeneinander stehenden Masten fächerartig aufklappbare und schwenkbare 'Drachenflügel' mit kleinen Auftriebskufen am unteren Ende; recht klein, aber extrem beweglich.

Nequanische Demergatoren: von Zweipersonen-Tauchbooten bis zu regelrechten tauchenden Städten, auch als schnelle, rochenförmige Kampfschiffe; jeder Demergator ist ein Einzelstück und üblicherweise nicht käuflich erhältlich.

Kanu: auf der ochobischen Seenplatte und der Tharpani gebräuchliches, gepaddeltes Zweipersonenboot; Preis um 15 Au

Kleines Segelboot: mit Dreieckssegel; für die Fahrt auf dem Orismani durchaus geeignet, bietet Platz für sechs Personen; Preis um 180 Au

Klapp-Trimaran: bei diesem makshapurischen Typ können der Mast und die beiden Ausleger auf den Hauptrumpf geklappt werden, um so ein leicht zu verstauendes Beiboot zu erhalten; ein Mast, Platz für acht Personen; Preis ab 350 Au

Abishai-Schaufelkatamaran: zwischen den beiden Rümpfen ist in einem Gehäuse ein mit Menschenkraft oder arcanomechanisch betriebenes Schaufelrad untergebracht; bietet etwa 10 Personen Platz (und Vorräte für etwa zwei Tage) und ist erstaunlich wendig. Preis ab 800 Au (arcanomechanische ab 2.000 Au); ein einfacheres, nur für Flüsse geeignetes 'Zweibaum-Tretboot' für 4 Personen kostet ca. 250 Au.

Listhano, Mz. Listhani: ein elementar arcanomechanisch betriebener Gleiter aus leichtem Pheroxyl, der nur wenige Spann über Grund fliegt und daher nur für wirklich ebenes Gelände, Flüsse, Binnenseen oder ruhige Meeresbuchten geeignet ist; schnell und beweglich; erfordert einen Mechanopathen als Piloten; kann maximal zehn Personen transportieren. Nicht frei verkäuflich; Schwarzmarktpreis bei ca. 10.000 Aureal.

Canteranisches Hausboot: bietet etwa einem Dutzend Personen Wohnraum; wird entweder getreidelt oder mit Ruderbooten geschleppt, selten einmal mit Hilfsbesegelung; nicht seetauglich; Preis ab 800 Au

Fluggeräte

Insektopter: Diese Flugmaschinen ahmen mittels dämonischer oder elementarer Arcanomechanik den Flug von Insekten (seltener von Vögeln) nach und sind demzufolge auch teilweise aus Pheroxyl, teilweise aus Körperteilen von Vögeln oder Großinsekten zusammengesetzt. Sie sind schnell, aber auch zerbrechlich und erfordern einen Mechanopathen als Piloten, der sich geistig mit dem Konstrukt verbinden muss, um entweder die elementaren Strömungen im Gleichgewicht zu halten oder die dämonischen Antriebs- und Steuer-'Muskeln' zu kontrollieren, was bei vielen nach einigen Jahren im Einsatz zur sogenannten 'Pilotendemenz' führt.

Insektopter werden in verschiedenen Größenklassen gebaut, von denen die einsitzige, mit einer Draglossa und Krallen ausgestattete *Drachenlibelle* die kleinste ist; die *Hummel* ist ein recht langsamer Fünfsitzer, dessen Besatzung entweder mit Belaris oder mit Brandöl-Wurfgeschossen ausgestattet ist (und die auch als Luxusflieger für Offiziere verwendet wird). Die dreisitzige *Heuschrecke* dient als Aufklärer oder Botenflieger und ist selbst nicht bewaffnet; die *Hornisse* dagegen ist ein Zweisitzer mit fest eingebauter schwerer Bela, der *Schmetterling* schließlich ein Luxusgerät der Reichen und Mächtigen.

Weder die Insektopter der Myriaden noch experimentelle Modelle sind frei verkäuflich. Bisweilen finden jedoch Heuschrecken oder Schmetterlinge den Weg auf den (außerimperialen) Schwarzmarkt, wo sie für mindestens 15.000 Aureal zu haben sind.

Luftschiffe der Vinshina: Die fliegenden Märkte der Vinshina bestehen aus einer Unzahl von Auftriebsballonen (teilweise abkoppelbar), dazwischen gespannten Brücken, Pheroxyl-Trägern, einzelnen Häusern, Kabinen und Sälen, Laufstegen und Antriebsvorrichtungen. Letztere sind meist nach unten aufgespannte Fächer-Segel, ähnlich wie bei den Seedrachen der Nyamaunir, bisweilen aber auch große Luftschrauben. Solche Schiffe gehören stets einer ganzen Sippe und sind prinzipiell unverkäuflich – und Passagiere werden von den Vinshina üblicherweise nicht befördert.

Gleiter: Die Vinshina und das Imperium verwenden bisweilen den Flügeln von Drachen oder Insekten nachgebaute Gleiter oder Wolkensegler, mit denen es möglich ist, nach dem Start von Türmen, Berggipfeln oder Luftschiffen aus je nach Wind eine ordentliche Strecke zurückzulegen. Preis um 200 Au.

Anhang II: In fernen Gefilden – Aventurier in Myranor

Für den gewöhnlichen Aventurier ist schon der Name Güldenland Grund genug, in Träumereien von Glück und Reichtum zu verfallen und sich auf die gefährliche Reise über das Meer der Sieben Winde zu machen. Andere wiederum treibt der Forschergeist über den Ozean, und für manchen ist es gar die Suche nach der Vergangenheit; führen doch Mittelländer wie Thorwaler ihre Existenz auf Vorfahren aus dem Westen zurück.

Immer wieder finden sich daher mutige Kapitäne und Kauffahrer, die eine Güldenlandfahrt wagen, so dass sich für verwegene Helden eine Gelegenheit finden mag, jene sagenumwobenen Länder hinter dem Meer zu erreichen – vorausgesetzt, die Überfahrt ist erfolgreich, denn die Passage birgt mannigfaltige Gefahren, von denen der Efferdwall des Meeresgottes nur eine ist. (Weitere Informationen zur Überfahrt ins Güldenland finden Sie im Abenteuer **Reise zum Horizont**.)

Doch auch dort angekommen, ist alles anders als im altbekannten Aventurien...

Fremde Länder, Fremde Sitten – Aventurische Helden

Aventurische Helden sind zunächst einmal in jeder Region Myranors Fremde und Außenseiter, was sie in einigen Situationen durchaus benachteiligt (und regeltechnisch vorübergehend auch mit dem Makel des Nachteils *Randgruppe* behaften kann).

Sprachprobleme

Sie beherrschen die Sprache nicht oder in Ausnahmefällen nur in der sehr alten Weise des Aureliani oder Alt-Güldenländischen, der gemeinsamen Ursprache des myranischen Alt-Imperialen und des aventurischen Bosparano. In Bosparano oder Hjaldingsch ist allenfalls eine Verständigung mittels sprachlicher Grundaussagen ("Ich Hunger", "Du Müde", "Wo Weg?") möglich, während aus Garethi und Thorwalsch mit Müh und Not einzelne Wörter erkannt werden können und sich mit sonstigen aventurischen

Sprachen gar nichts rechtes anfangen lässt. Ausnahmen hiervon mögen das Trollische, das Grolmische und das Drachische sein, wobei Angehörige dieser Rassen auch auf Myranor alles andere als häufig anzutreffen sind und zumindest die beiden letztgenannten Sprachen auch kaum ein Aventurier beherrscht. Die Sprache der Shakagra, eine Abart des elfischen Isdira, wird auf Myranor ohnehin nur von den Shakagra selbst und einigen wenigen handverlesenen optimatischen Wissenschaftlern beherrscht.

Unbekannte Talente

Darüber hinaus ist Aventuriern die Kampftechnik *Bastardstäbe* ebenso unbekannt wie Fluggeräte und das dazugehörige Talent zum Steuern derselben, derweil etliche aventurische Waffenarten nebst der dazugehörigen Kampftechniken in Myranor schlichtweg nicht existieren (mehr zum Thema Kampf finden Sie im entsprechenden Kapitel weiter vorne in diesem Buch) und daher auch keine entsprechenden Lehrmeister aufgesucht werden können.

Bekannte Talente – unbekannte Themen

Die Fremdartigkeit der myranischen Kulturen, aber auch der Flora und Fauna bringt es mit sich, dass etliche Talentproben zumindest während der ersten Monate auf dem fremden Kontinent mit deutlichen Erschwernissen versehen werden sollten. Als Faustformel wird dabei ein Aufschlag von 10 Punkten empfohlen; dieser Malus baut sich allerdings nach und nach ab. Je nach Häufigkeit der Anwendung und somit gesammelter Erfahrung sollte der Malus etwa je Oktal um einen Punkt sinken, bei Nichtanwendung des Talents jedoch durchaus auch langsamer bis gar nicht. Verlassen Sie sich als Meister dabei auf ihren gesunden Menschenverstand.

Typische Talente für Probenaufschläge wären beispielsweise *Tier-* und *Pflanzenkunde*, *Etikette*, unter bestimmten Umständen auch *Heilkunde Gift* und *Heilkunde Krankheiten*, ferner *Magiekunde*, *Rechtskunde* und ähnliche Wissens-Talente. Andere Talente hingegen, insbesondere die Kampf- sowie die meisten Handwerkstalente, aber beispielsweise auch *Rechnen*, *Fährtensuchen* und *Wildnisleben* hängen nicht von örtlichen Gegebenheiten ab, sondern sind einfache Grunderfahrungen (dies gilt insbesondere für die Basistalente). Aufgrund der Andersartigkeit der myranischen Magie sollten Aufschläge auf das Talent *Magiekunde* allerdings etwas höher ausfallen (+15) und sich auch wesentlich langsamer (nur etwa alle drei Oktale um einen Punkt) verringern.

Einige Talente sind hingegen so speziell, dass sich mangelnde Grunderfahrung auch nicht durch längeren Aufenthalt bei analoger Anwendung eines aventurischen Talents ausmerzen lässt. Dies sind namentlich *Geschichtswissen* und *Götter/Kulte*, die aventurische Helden in einer myranischen Variante von Grund auf neu erlernen müssen (notieren Sie sich dazu auf dem Heldenbogen hinter dem jeweiligen Talent die Variante). Lediglich in Bezug auf Frühgeschichte oder Entstehungsmythen lässt sich unter entsprechenden Erschwernissen (min. +15) von der aventurischen Variante auf die myranische ableiten; die Entscheidung darüber obliegt dem Meister. Gleiches gilt auch für das Talent *Sagen/Legenden*, welches letzten Endes auch kulturelles Aventurien-Wissen beinhaltet und damit zu aventurienspezifisch ist. Von diesem Talent kann nicht auf myranische Talente abgeleitet werden.

Spiel der Kräfte – Aventurische Zauberkundige

Die myranische Magie folgt anderen astralen Gesetzen als die aventurische Zauberei. Aventurische Zauberkundige sind auf die Strömungen und Kraftverhältnisse ihres Heimatkontinentes eingestellt, und es fällt ihnen schwer, den ungewohnten Fluss astraler Energien zu beherrschen. Als besonders schwierig erweist sich dabei die in Aventurien vorherrschende Spruchzauberei.

Die fremdartigen Astralflüsse wirken sich auch auf die Regeneration der Astralenergie aus; vom Regenerationswurf wird generell 1 AsP abgezogen, der ungebunden 'verfliegt'.

Jede Zauberprobe (ganz gleich ob magisches Ritual oder Spruchzauberei), die ein aventurischer Zauberkundiger auf Myranor ablegt, wird anhand der nachstehenden Tabelle modifiziert; die einzelnen Boni und Zuschläge sind kumulativ.

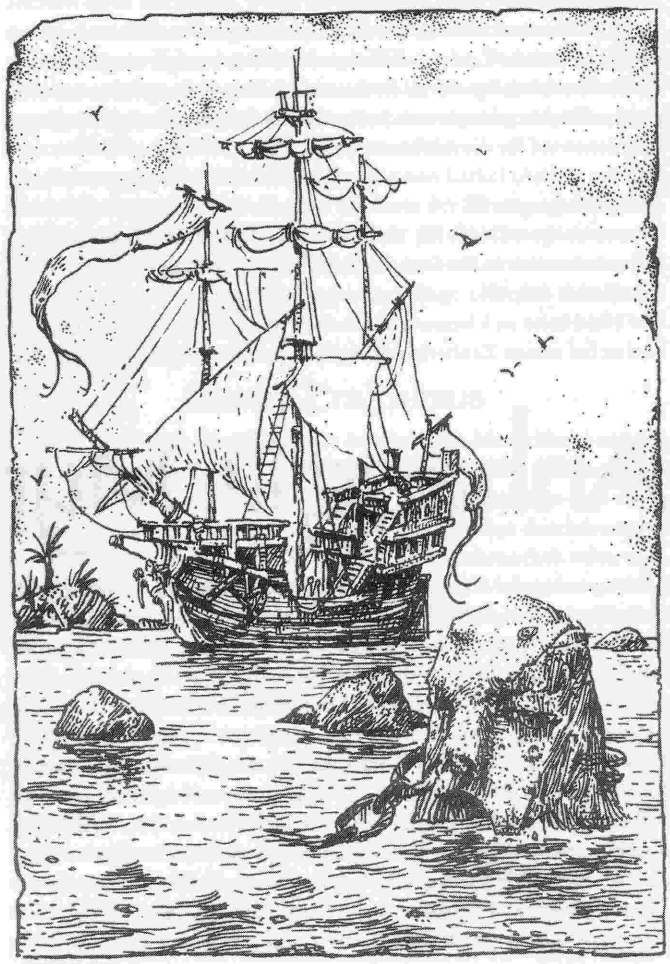
Das schlichte Auslösen von Stabzaubern oder Aktivieren sonstiger Artefakte ist im übrigen keinen Einschränkungen unterworfen, da lediglich ein Zauber ausgelöst, nicht aber eine Zauberprobe abgelegt wird. (Die Belegung eines aventurischen Zauberstabes mit einem weiteren Stabzauber hingegen wäre sehr wohl erschwert.)

Zuschläge für aventurische Zauber- und Ritualproben

grundsätzliche Erschwernis jeder Zauber- und Ritualprobe	+5
Weitere Modifikationen	
Spruchzauberei	+2
Spruchzauber soll mit spontaner Modifikation versehen werden	je +1*
Zauberkundiger beherrscht die SF Astralflussgespür I	–2
Zauberkundiger beherrscht die SF Astralflussgespür II	–2
Zauberkundiger beherrscht die SF Astralflussgespür III	–3

*) entfällt, wenn der Held die Sonderfertigkeit Astralflussgespür III erlernt hat

Darüber hinaus ist es auch möglich, den fremdartigen Astralflusses zu untersuchen und sich zukünftig besser darauf einstellen zu können. Die oben genannten Erschwernisse können daher durch den Erwerb der folgenden Sonderfertigkeiten zumindest teilweise abgebaut wer-



den. Zum Einstellen auf die andersartigen astralen Strömungen ist ein ununterbrochener Aufenthalt von bestimmter Dauer in der fremden Astralflussumgebung notwendig.
Alle magiebegabten Helden sind von Natur aus auf die astralen Flüsse ihres Heimatkontinents eingestellt; das Gespür dafür entwickelt sich während der Ausbildung und ist Bestandteil der jeweiligen Profession. Ein Held ist gewissermaßen automatisch auf seine 'Astralflussheimat' spezialisiert. Maßgeblich ist dabei allerdings der Aufenthaltsort während der Formung der magischen Kräfte. Ein in der myranischen Astralflussumgebung ausgebildeter Aventurier (wie beispielsweise ein aventurischer Magiedilettant, dessen Fähigkeiten sich erst auf dem myranischen Kontinent entfalten) ist den Einschränkungen somit auf Myranor nicht unterworfen, weil es seine gewohnte Astralumgebung ist; bei der Rückkehr nach Aventurien müsste er sich sodann aber durch den Erwerb der Sonderfertigkeit *Astralflussgespür* auf die aventurischen Astralflussverhältnisse einstellen.
Über die Sonderfertigkeit *Astralflussgespür* können lediglich die Beeinträchtigungen abgebaut werden; ergibt sich aus den Modifikatoren ein negativer Probenzuschlag (regeltechnisch also eine Erleichterung), so wird die Probe nicht modifiziert und somit auch nicht erleichtert.

Astralflussgespür I
Voraussetzungen: IN 13, mindestens 1 Jahr Aufenthalt in der fremden Astralflussumgebung
Lernkosten: 100 AP
Der Held kann sich besser auf den andersartigen Astralfluss einstellen und ist bei seinen Zauberhandlungen dadurch weniger eingeschränkt; die Probenaufschläge durch die fremde Astralumgebung fallen um zwei Punkte geringer aus.

Astralflussgespür II
Voraussetzungen: IN 15, KL 13, SF Astralflussgespür I, mindestens drei Jahre Aufenthalt in der fremden Astralflussumgebung
Lernkosten: 200 AP
Der Held kann sich besser auf den andersartigen Astralfluss einstellen und ist bei seinen Zauberhandlungen dadurch weniger eingeschränkt; die Probenaufschläge durch die fremde Astralumgebung fallen um zwei weitere Punkte geringer aus. Außerdem entfällt der Abzug beim Regenerationswurf für die Astralenergie.

Astralflussgespür III
Voraussetzungen: IN 17, KL 15, SF Astralflussgespür II, mindestens fünf Jahre Aufenthalt in der fremden Astralflussumgebung
Lernkosten: 300 AP
Der Held kann sich besser auf den andersartigen Astralfluss einstellen und ist bei seinen Zauberhandlungen dadurch weniger eingeschränkt; die Probenaufschläge durch die fremde Astralumgebung fallen um drei weitere Punkte geringer aus. Zudem entfallen zusätzliche, durch die fremde Astralflussumgebung verursachte Aufschläge für spontane Modifikationen.

Fern der Götter – Aventurische Geweihte

Aventurische Geweihte habe es auf dem fremden Kontinent besonders schwer, denn die Götter, die über Aventurien wachen, sind fern und scheren sich kaum um diesen Teil Deres, in welchem man sie weit weniger achtet. Aus den Landen der Frevler, Götzen- und Dämonenanbeter (die die Götter ja letztlich gar durch den Efferdwall vom aventurischen Kontinent abgeschottet haben) erhören sie die Bitten ihrer Anhänger weitaus seltener, was nicht zuletzt an der großen Masse göttlicher Anrufungen liegt, die dem Zwölfgöttlichen Willen zuwiderlaufen. Darüber hinaus können sich je nach Aufenthaltsort des Geweihten beziehungsweise des Kulturkreises weitere Modifikationen ergeben, insbesondere dann, wenn die angerufene Gottheit eine myranische Entsprechung hat; Beispiele hierfür wären Brajan (Praios) im Imperium, Khorr (Kor im leonischen Kulturkreis oder Tscha (Tsa) unter Shingwas wie auch Lev'tha (Levthan) auf Era'Sumu oder RaDja/Raia (Rahja) bei den Amaunir.

Zuschläge für aventurische Mirakel- und Liturgieproben

grundsätzliche Erschwernis	
jeder Mirakel- und Liturgieprobe	+7
Weitere Modifikationen	
angerufene Gottheit gehört zum zwölfgöttlichen Pantheon	–1
Region beziehungsweise Kulturkreis verehrt myranische Entsprechung	–1
Region beziehungsweise Kulturkreis verehrt (auch) dämonische Wesenheiten	+3

Darüber hinaus finden die üblichen Modifikationen nach Zeit, Ort, seelischer Verfassung etc. auch weiterhin Anwendung; die vorgenannten Modifikationen für den myranischen Kontinent werden als zusätzliche Zuschlagsveränderungen behandelt. Tempel gelten generell als solche; Modifikationen nach Zeit (Monat des Gottes, Feiertage) sind schon deutlich problematischer, da sämtliche myranischen Kulturkreise eine andere Zeitrechnung haben als Aventurier. Hier gilt im Zweifelsfalle die Entscheidung des Spielleiters.

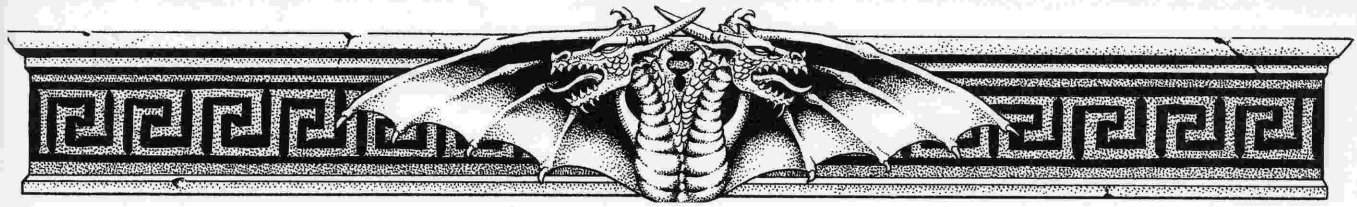
Anhang III: Myranische Namen

Nicht nur bei der Erschaffung eines eigenen Helden, sondern noch viel mehr bei Ihrer Tätigkeit als Spielleiter werden Sie Namen benötigen; Namen, Namen und nochmals Namen – denn wenn Spieler im Laufe der letzten 25 Jahre Rollenspiel eines gelernt haben, dann ist es die Verbindung *kein Name – keine Bedeutung* für den Verlauf des Abenteuers. Mag sein, dass man diese Gewohnheit bisweilen sogar nutzen kann, um 'den Gärtner' schlussendlich als den Mörder zu enttarnen. Im allgemeinen jedoch empfiehlt es sich, ihr vorzubeugen, indem auch Nebenfiguren einen eigenen Namen tragen. Überaus nützlich ist hier eine Namensliste, aus der man schnell ablesen kann, wie nun der Fuhrmann oder die Handelsagentin heißen, denen die Charaktere in einer Taverne oben auf der imperialen Hochstraße begegnen.

Für das Gros der in diesem Band beschrieben Rassen und Kulturen wird an dieser Stelle eine solche Liste präsentiert, zu einigen Kulturen finden Sie zusätzlich eine schnelle und unkomplizierte Methode, wie man mit einer Auswahl aus den hier präsentierten Namen und einigen Würfelwürfen Namen für Meisterpersonen generiert.

Imperiale Namen

Die folgende Praxis ist üblich bei der gesamten imperialen Bevölkerung (mit Ausnahme von Era'Sumu); im Horasiat Tharpura und Teilen des Horasiats Cantera sind makshapurische Namen verbreitet. Anmerkungen zu regionalen Dialekten finden Sie im folgenden Text. Rufnamen dieser Art werden nicht nur von den Menschen verwandt,



die sie meist als die einzigen Namen tragen, sondern auch von anderen Völkern, vor allem städtischen Amaunir und Bestiaren sowie von Völkern, deren Eigenname für Menschen kaum auszusprechen sind.

Vornamen

Imperiale Vornamen sind meist mehrteilig, wobei die Namen mit steigendem sozialen Rang häufig komplexer werden: Ein 'Kassiophledenes' ist mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit kein Sklave oder freier Handwerker, ein 'Aegos' wahrscheinlich kein Honorat oder gar Optimat.

Der Namensanfang stellt meist die guten Wünsche dar, die einem Kind mit auf den Weg gegeben werden. Oft spielt er auf die (Namen der) Götter an, die es segnen sollen, enthält eine allgemeine Segensformel oder verweist auf einen Verwandten, der ihm ein Vorbild sein soll.

Sehr verbreitet sind hier: *Aeg- (Mut), Anti(g) (Zähigkeit)-, (C/K)ass(i/j/y) (Reichtum)-, (C/K)yr- (Einfluss), Dar(i/j/y)- (Weitsicht), Di- (Ruhm), Drac- (Macht), Epam- (Sinnlichkeit), Ga(i/j/y)- (Treue), Flav(i)- (Kunstsinn), Hyrac- (körperliche Stärke), Is- (Eifer), Kle- (Geschicklichkeit), Ly(c/k)- (Gesundheit), Mard- (Tugend), Myr- (geistige Kraft), Ni(c/k)- (Frieden oder Sieg), Ph(e)ron- (Schönheit), Pyth- (Tapferkeit), Rox- (Umsicht), Sard- (Schnelligkeit), Tych- (Glück), Xar- (Klugheit) und Xel- (Hoffnung) sowie die Götternamen Bra(i/j/y)-, (Ch/K)rys-, Gyld-, Nere(t)-, Ra(i/j/y)-, Shin(x)-, Simin- und Zatur-.*

Seltener sind die (meist im späteren Leben angenommenen) Namensanfänge, die sich auf Regionen oder Berufe beziehen wie beispielsweise *Cantar- [aus Cantera], Mayen- [aus Mayenios], Valant- [aus Valantia] oder Haliés- [Fischer oder Matrose], Tecat- [Tischler, allg. auch Handwerker], Theret- [Jäger],* die ohne Namensmitte (siehe unten) zur männlichen oder weiblichen Endsilbe übergehen (also: Valant-enes oder Theret-iope). Der verbindende Vokal zur nächsten Silbe ist ein männliches -o/-u, ein weibliches -a oder ein neutrales (sehr häufig genutztes) -e/-i.

Die Namensmitte nimmt den die Formel oder den Götternamen der Anfangsilbe wieder auf und erweitert ihn um eine Bitte oder eine Tätigkeit: Braj-o-nom-os heißt 'Im Namen Brajans' oder 'Rechtschaffen wie Brajan' – Simin-e-nom-e (verkürzt zu Siminome) ist 'Geschickt wie Siminia' oder 'Siminia anempfohlen'; Myr-e-dor kann sowohl poetisch als 'Geschenk der Sterne' gedeutet werden als auch weniger poetisch als 'Optimatenbastard'. Übliche und verbreitete Namensmitten sind: *-bar-, -bol-, -(c/k)on-, -(c/k)rat-, -dat-, -dor-, -gam-, -her-, -hyl-, -lar-, -mel-, -nom-, -phled-, -phyr-, -quor-, -par-, -rath-, -sal-, -s(c/k)an-, -syr-, -ther-, -xen-, -zan- und -zyl-.* Auf eine Namensmitte zu verzichten, ist bei den unteren Klassen der imperialen Gesellschaft üblich – ein solcher Name bedeutet einfach 'Gesegnet von ...' (weswegen es viele Gyldas, aber sehr wenige Neretos gibt ...).

Die Namensendung schließlich legt das Geschlecht der Person fest. Übliche männliche Namensendungen sind *-as, -enes, -es, -ias, -io, -ios, -iu, -ius, -o, -os, -u und -us,* wobei die Endungen auf -(i)u im nördlichen Imperium üblicher sind als im südlichen. (Überhaupt wird ein abschließendes -o gerne in ein -u verwandelt, während die Endung -(en)es als altertümlich gilt.) Übliche weibliche Namensendungen sind *-a, -e, -ea, -ene, -eta, -ia, -iene, -iope, -ina, -is, -na, -ne, -ope.* Auch hier gelten die Endungen -(i)ope und -(i)ene als altertümlich, und im nördlichen Imperium wird statt des deutlich ausgesprochenen einzelnen -i- in -ia und -iene ein konsonantisches -y/-j gesprochen.

Nur noch wenig gebräuchlich ist die Benennung der Kinder nach ihrer Reihenfolge (*Proter(o/a), Di(n)(o/a), Triti(o/a), Tesser(i)(o/a), ...*), wobei es einst üblich war, diesen Geburtsnamen abzulegen, sobald man durch eine prägende Tat auf sich aufmerksam gemacht hatte. Namensänderung aufgrund besonderer Verdienste/ Leistungen findet man fast nur noch bei Sklaven und Optimaten: Sklaven erhalten irgendwann ihren 'Berufsnamen' und Optimaten einen Ehrennamen.

Ein Tipp hierzu: Notieren Sie sich eine Auswahl von vorgenerierten Namen, passend zur Region, in der das Abenteuer spielt (aber auch ruhig einige 'auswärtige' Namen), auf einen Spickzettel, dazu eine Liste von Kurzcharakterisierungen wie 'hakennasig', 'tarnai-schnupfend', 'nervös', 'mit schütterem Haar' oder 'erstaunlich athletisch für ...'. Dann können Sie auf die Schnelle zumindest oberflächlich glaubwürdige Meisterpersonen aus dem Ärmel schütteln, die die Spieler sich merken und mit denen sie bestimmte Assoziationen verbinden.

Schreiben Sie sich nach Verwendung dieser Liste aber die Kombination von Name und Eigenschaft (und die Funktion der Meisterperson) auf – es könnte sein, dass die Spieler später aus eigenem Antrieb auf sie zurückkommen.

Nachnamen

Hausnamen sind eher untypisch für die niederen Stände, während Optimaten an ihren Vornamen (siehe oben) und einen eventuellen Ehren- oder Herkunftsnamen (wie 'Arenasieger' oder 'aus Abdera') ein ein- oder zweisilbiges Rangkürzel (wie an, te, kume, ul) und den Namen ihres Hauses anhängen – Dracosyres e Nuneta an Quoran ist also ein Mann, stammt aus Nuneta (in Mayenios) und ist ein niederrangiges Mitglied des Optimatenhauses Quoran, wobei den Rang nur ein anderes Mitglied des Hauses Quoran oder jemand mit hohem Etikette-Wert erkennen kann. Die Namensgebung der höheren Stände folgt meist – wie auch das Erbrecht – der mütterlichen Linie.

Honoraten führen den Namen des Hauses, dem sie dienen, mit einem voran gesetzten 'Serr' bei Männern beziehungsweise 'Serra' bei Frauen: Mesopylos Serr Aphirdanos ist eindeutig ein ehrenwerter menschlicher Diener des Thearchenhauses zu erkennen; als Anrede ist das (etwas weniger formelle) 'Serr Mesopylos' üblich. Das 'Serr/a' steht übrigens traditionell auch den Hohepriestern der acht Staatsgötter zu: Pherolinus Serr Chrysir etwa wäre ein hochrangiger Geweihter des Windgottes. Ab welchem Rang man diese Würde beanspruchen kann, ist umstritten und oft nur eine Frage der Dreistigkeit.

Angehörige der mittleren und unteren Schichten schließlich haben zu allererst ihren Rufnamen. Wenn sie einen Beinamen wünschen, kommt zuerst einmal der Name der Mutter in Frage: Im Imperium gibt es viele Haliésses Sohn der Tesseria oder Glaucyne Tochter der Gylda, mitunter werden aber auch Spitznamen der Mutter geerbt. Da beim gemeinen Volk die Kinder vor allem als Erben der Mutter gelten, ist es sehr unüblich, den Namen des Vaters anzuführen.

Ein Beiname kann sich jedoch auch auf einen Cirkel (Adates von den Blau-Calaren) oder ein Collegium (Xellario der Steinmetz) beziehen, auf die heimatliche Stadt oder Provinz (Murius aus Corbysa / e Corbysa); weit seltener ... von Corbysa) oder auf bemerkenswerte Taten (Valantene Nachtseglerin) oder auffällige (Körper-)Merkmale (Atheriope Feuerhaar).

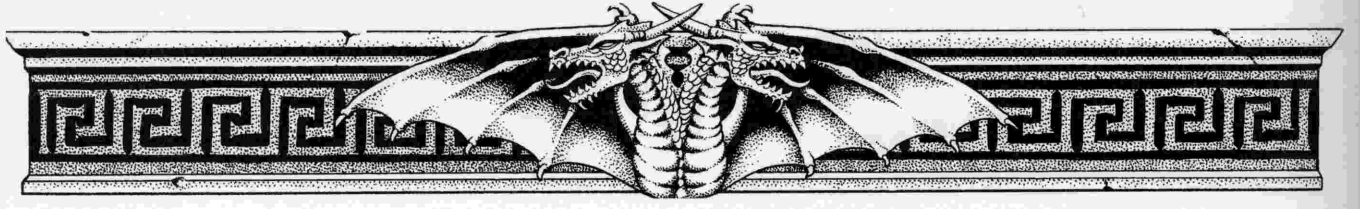
Namen Era'Sumus

Obwohl Era'Sumu die 'Wiege der (imperialen) Menschheit' ist und auch die Grundlagen der imperialen Sprache von hier stammen, finden sich auf der Insel kaum imperiale Benennungsbräuche und -konventionen – zu sehr hat die Religion das Alltagsleben durchdrungen, als dass nicht schon aus dem Willen der Tochter erkenntlich wäre, welcher Name den späteren Eigenschaften des Kindes am besten entspreche.

Typische weibliche Vornamen sind: *An'thu, Dha'veru, Enenma, Ksiane, Ma'dhea, Micalna, Per'eu, Pha'neta, Tane'u,* und *Uthana*; typisch männliche Vornamen sind: *An'tha, Ianthi'en, Icomnan, Gen'dha, Hoshi, Kior'thon, Ksedion, Lev'ko, Levlen, Lorian* und *Soran.*

Familiennamen sind ungebräuchlich, außer dem Adligen 'des Hauses Icemna' (Ma'dhea te Icemna) oder dem 'Kind des (Name des jetzigen Familienvorstands)'.

Ein möglicher Zweitname richtet sich nach dem Tempel, Kloster, Palast oder (selten) nach dem Wohnort und wird mit einem a' verbunden. Daran folgt bei Optimaten und Honoraten der Name des betreffenden Hauses (also in aller Regel Icemna), mit der Verbindungssilbe te bei Optimaten beziehungsweise dem Begriff serr/a bei Honoraten.



Eventuelle Ehren- oder Kampfnamen werden vor all diese Namen gestellt, Rangnamen werden nur schriftlich genannt und dem Namen hintangestellt ('Telk'hiar a' Sathuma'Kathior te Icemna, Le'var des dritten Steines').
Bis auf die achtungsvollen Anreden 'Mutter' und 'Vater' ist es unter den 'Schwestern' und 'Brüdern' nicht üblich, bei der Anrede einen Rang zu nennen. Das gemeine Volk verwendet Herkunftsnamen (Micalna aus An'vethu) oder Berufsbezeichnungen (An'Tha der Schmied, Ksiane die Strandläuferin).

Namen der Nequaner

Auch wenn die Nequaner von imperialen Menschen abstammen, haben sich ihre Sprachgewohnheiten so sehr von denen ihrer Vor-Vorfahren entfernt, dass man bei dem nequanischen Umgangsdialekt (dem auch die meisten Namen entstammen) fast schon von einer eigenen Sprache reden kann.
Wenn imperiale Namen verwendet werden, dann in einer sehr vereinfachten Form ohne Zwischensilbe und mit festen, geschlechtsspezifischen Endungen (wie Epamon oder Simine). Üblich sind aber eher eigene, 'nequanische' Vornamen wie *Alatko, Bagu, Danderon, Durdo, Kamko, Katun, Phedo, Rugon, Skabon* oder *Turgun* (männlich) und *Birda, Elgune, Huraka, Kruna, Mogande, Pola, Rudana, Turya, Uretane* oder *Zune*. Übliche männliche Namensendungen sind -o(n), und -u(n), weibliche Namensendungen -(n)a und -(n)e.
Feste Nachnamen sind ungebräuchlich, da auch die Verbindung zu den biologischen Eltern eher lose ist (junge Nequaner werden von der Gemeinschaft erzogen), detaillierte Berufsbezeichnungen (Alatko Zweiter Demergatorlenker der *Aurides*) und Herkunftsnamen (Nunama von der *Poldrana*) dagegen verbreitet.

Typische Namensmodifikationen der Abishai

Da bei den Abishai fast jede bekannte Rasse Myranors anzutreffen ist, man sich wenig um Regeln kümmert und viele der Neuzugänge gerne Namen und Vergangenheit hinter sich lassen, kann man mit gutem Gewissen für einen Abishai jede beliebige Namenskombination zulassen, wiewohl imperiale Namensbildung, vor allem auch mit 'Kampfnamen' natürlich deutlich vorherrschend ist. Ein Name wie Thyrophanes Gathamarak, genannt Chroarrk, wäre demnach nichts wirklich Ungewöhnliches..

Makshapurische, tharpurische und shindrabarische Namen

Die nördlichen Bansumiter – Tharpuresen, Makshapurim und Shindrabarim – haben trotz ihrer sehr unterschiedlichen politischen und kulturellen Traditionen recht ähnliche Benennungsbräuche, ähnlich genug jedenfalls, um hier zusammengefasst zu werden.
Die Vornamensbildung erfolgt ähnlich wie bei imperialen Namen meist aus einem Namensanfang, der für eine segnende Macht steht, einer Namensmitte, die für den speziellen Segen steht, den das Kind bekommen soll, und einer geschlechtstypischen Endsilbe (üblicherweise -a für Männernamen, -i für Frauen)
Typische Anfangssilben sind *Anga-, Arja-, Artha-, Auro-, Bali-, Butro-, Cadhi-, D(j/sh)arna-, Gishna-, Gurda-, Hanu-, Harja-, Laksha-, Lunda-, Maia-, Mudra-, Nagha-, Ocra-, Pali-, Raya-, Rishca-, Rudri-, Shajra-, Shali-, Uttra- und Vetta-*; als übliche Mittel- oder Segenssilben kennt man *-ban-, -bat-, -dak-, -dur-, -dvaid-, -dyash-, -gur-, -kar-, -maitr-, -nar-, -patr-, -pur-, -ran-, -rur-, -satr-, -shvar-, -simg-, -tar-, -trij-, -vand-, -vatr-, -vidr-, -yan- und -yut.*
Im Shindrabarischen Archipel ist mit dem etwas anderen Dialekt auch eine leicht abgewandelte Namensgebung verbunden: Viele Konsonanten werden schnell und hart ausgesprochen (so dass wir sie in der Umschrift als Doppelkonsonanten schreiben); Männernamen enden meist auf -an, Frauennamen auf -in(i). Aus Hanushvara wird also Hannushwaran, aus Bútrobati Buttrobattin.)

Namensgebung in den Eshbathi

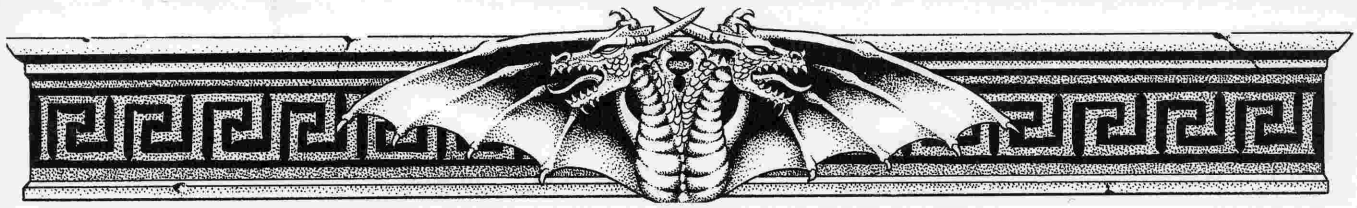
Als Nachfahren der Bansumiter und entfernte Verwandten der Makshapurim und Tharpuresen pflegen die Bewohner der Eshbathi eine Namensgebung, die sich kaum von der der Nordbansumiter unterscheidet – soweit man von einer einheitlichen Namensgebung sprechen kann. Während die Städte im Inneren der Narkramar seit Jahrtausenden (außer zu den Dralquabar) kaum Kontakte zu der Welt jenseits der Stadtmauern unterhalten und das Alt-Narkramarische nahezu in seiner Reinstform bewahrt haben, hat sich in den äußeren Eshbathi, allen voran in Eshbathmar, im Laufe der Zeit eine sehr heterogene Gesellschaft herausgebildet – eine Entwicklung, die sich auch auf die Namensvielfalt niederschlägt. So findet man am Rande der Narkramar neben bansumitischen und imperialen auch Neristu-, Leonir-, Pardir-, Yachjin-, amaunische und kerrishitische Namen.
In den Oberschichten sind vor allem imperiale Silbenfolgen beliebt, zusammengesetzt in fünf oder sechssilbigen, vokalreichen Namen, verbunden mit mindestens einem Zweitnamen, wobei man gerne den Familien- oder Sippennamen, selten auch einen Ehren- oder Kampfnamen wählt. Die einfache Bevölkerung begnügt sich mit kurzen Rufnamen; anders lautende Namenstraditionen werden gegebenenfalls abgeändert, Zweitnamen spätestens in der dritten Generation vergessen. In Eshbathmar gehört es dagegen zum 'guten Ton', mindestens zwei Namen zu tragen, während die herrschenden Priester (und in Imitation ihrer Herren auch die Beamten in der Stadt) nur einen einzigen – ihren 'wahren', von den Göttern vorherbestimmten – Namen verwenden (dessen Lautbild sich im Laufe der Zeit sehr der imperialen Namensgebung angepasst hat).
Typische 'alte'(im Inneren der Narkramar oder in konservativen Städten gebräuchliche) Eshbati-Namen enden männlich auf -a, -am oder -ar, weiblich auf -e, -ai, -ei oder selten auf das auch bei den Nordbansumitern übliche -i. Lautverschiebungen gegenüber den in Tharpura und Makshapura verbreiteten Namen treten vor allem bei Vokalen auf, wobei sich ein -a- häufig zu einem -ai-, ein -o- zu einem -oi- wandelt So findet man in den inneren Eshabathi Namen wie *Butroitaira, Raiyavanar, Caidhisadram, Palibaina, Oikrabaitam* oder *Hainukairam* für Männer, *Mudrainare, Padhaisati, Shailighanai, Amoighune* oder *Hainuyanei* für Frauen.

Sholai- und Shabkrah-Namensgebung

Typische männliche Vornamen sind *Aissa, Amayas, Amastan, Achamuk, Abbes, Alamine, Asalokloki, Amma, Kankan, Karidenna, Kawa, Mansa, Mussa, Saye, Tenga, Tido* oder *Zonga*; typisch weibliche Vornamen sind *Buda, Hatschusu, Kadido, Kalikat, Malenka, Neferreth, Tahenkat, Tariwelt* oder *Telemedith*.
Je nach den Umständen der Geburt tragen die Kinder Beinamen wie 'Roter Stern' oder 'Heiße Zeit'. Die Erblinie richtet sich zwar nach der Mutter, jedoch wird bei der Bildung des Familiennamens der Name des Vaters dem des Kindes hintangestellt (verbunden mit Ag, Sohn des, oder Ult, Tochter des). Die Bedeutung einer Person kann man daran ermessen, wie weit sie ihren Namen zurückführt: So heißt einer der einflussreichsten Sholai-Ältesten Kawa Ag Amma Ag Arescher Ag Karidenna und eine berühmte Kopfgeldjägerin ist unter dem Namen Neferhatsch Ult Karrak Ult Malenkja bekannt.

Namen der Neristu

Es ist bei den Neristu üblich, einen öffentlichen und einen 'familiären' Vornamen zu haben, wobei die Kombination aus beiden meist ausreicht, um eine Person eindeutig zu bestimmen. Übliche Vornamen sind: *Amya-, Anuch-, Chanil-, Ghassur-, Hurro-, Ilcha-, Neralith-, Neralach-, Padach-, Tcherko-, Theliach-, Uchar-, Ulamach-* oder *Zhachis-*.



Diese 'Namenskerne' werden vom Männern wie Frauen benutzt; männliche Namen enden üblicherweise auf -(n)u, weibliche auf -(n)i.
Je nach Stufe und Bewusstheit der Reinkarnation folgt den Vornamen noch eine Berufsbezeichnung für diejenige Tätigkeit, in der ein Neristu die höchste 'Vorbildung' hat; Ausnahme hiervon sind die Khaner'ra ('Wegbegleiter', eigentlich 'Seelenführer'; Annereton-Priester) und die Dur'an ('Wächterinnen', eigentlich 'Todseherin'; Ansumya-Priesterinnen), deren Berufsbezeichnungen die Gegenwart widerspiegeln.
Familiennamen (wie 'nurmach urnudu darnil chega' – 'aus der alten Sippe der Siegelfälscher von Daranel') geben meist die Stellung im imperialen Gefüge wieder und werden Außenstehenden aus nahe liegenden Gründen nicht genannt. Stattdessen ist das imperiale e ('aus') sehr verbreitet, was aber meist einfach nur heißt: 'Ich komme gerade aus ...'

Namen der Loualil

Über die Namensgebung der Loualil ist wenig bis nichts bekannt, und es scheint, als würde den Loualil ein Name 'zufliegen', wenn sie einen benötigen, der sich eventuell ändert, wenn sich die Charaktereigenschaften oder die Umgebung des Meereswesens geändert haben. Typische Namen von Loualil-Männern sind *Ainunnu, Dunnui, Kuio, Loulin, Monuil* oder *Nuïul*, typisch weibliche Namen sind *Anuia, Dua'a, Namoa, Louagha, Olanua* oder *Uinea*.
Familien- oder Abstammungsnamen sind den Loualil ebenso wenig bekannt wie ihre Abstammung selbst. Meereskinder werden üblicherweise nach imperialem (seltener einmal nach tharpurischem) Brauch benannt.

Amaunische Namen

Amaunische Namen sind vokalreich und melodisch, sie klingen nach den maunzenden und schnurrenden Lauten einer Katze. Alle Amaunir besitzen einen zwei- oder dreisilbigen Rufnamen, den sie allgemein nennen, und einen 'Seelennamen', den außer ihnen nur die Mutter und die BaLoa kennt, die ihn auch mit Hilfe der Geister bestimmt hat (der aber auch meist zwei-, selten dreisilbig ist).
Imperiale Amaunir tragen in der Regel noch die imperiale 'Übersetzung' ihres Rufnamens (oder ein entsprechendes Phantasieprodukt eigener Wahl) für den Umgang mit Menschen.
Die Silben amaunischer Namen werden traditionell zusammengeschrieben, beginnen aber jeweils mit Großbuchstaben. Ein Unterschied zwischen Frauen- und Männernamen (abseits gewisser Traditionen) besteht nicht, ebenso wenig eine festgelegte Reihenfolge der Silben.
Im inner-amaunischen Dialog sind Nach- oder Hausnamen ungebräuchlich; hochrangige Amaunir im Imperium tragen allerdings bisweilen den Ehrentitel 'Serr/a' und den Namen eines Optimatenhauses (wie OaShao Phylodetes Serr Alantinos), ansonsten eher imperiale Namenszusätze nach Herkunft, bekannten Taten oder Fellfarbe.
Verbreitete amaunische Namenssilben sind: *A, Ao, Bao, Bur, Chao, Dja(o), Fo, Gir, Hy, Iao, Khao, Kja, Ko, Makh, Moi, Oa, Pao, Rao, Ri, Shao, Shar, Shy, Tir, Ua*
Zu den Lauten: KH ist ein kehliges Fauchen, etwas rauher als in 'Bach'; ein R am Ende wird stärker gerollt als üblich und ist leicht angehaucht, etwa wie '-rrh'; Y ist einfach ein 'ü'. Viele Amaunir sind nicht in der Lage, ein klares 'l' auszusprechen und ersetzen es durch ein gerolltes 'r'.

Namen der Leonir

Allgemein sind leonische Namen voller Vokale und kehliger, fast fauchender Konsonanten: Sie haben für menschliche Ohren etwas Raues und Kraftvolles und klingen fast wie zornig hervorgestoßene Flüche oder Drohungen.
Ein leonischer Name ist zwei- oder (seltener) dreisilbig. Typische Anfangssilben sind *Akhe-, Aokh-, Bruu-, Chao-, Fhu-, Khorr-, Oa-, Shoo-* und *Shuu-*, in der Mitte findet man *-chach-, -gruu-, -oakh-, -rao-* und *-takh-*, typische Endsilben sind *-chruu, -drraa, -fyach, -(n)orrh, -rhach, -rhu, -rokh* oder *-shaa*, wobei männliche Endsilben üblicherweise auf Konsonanten enden, weiblich auf Vokale.
Nachnamen sind bei Leonir fast ausschließlich Rudel-Namen, was bedeutet, dass sie sich *fuach* ('Sohn des ...') oder *chaa* ('Tochter des ...) zusammen mit dem Namen des Rudelpatriarchen nennen. Ein Leonir nimmt zwar gerne Ehrennamen an (wenn er sie sich verdient hat), käme jedoch nie auf die Idee, seinen Namen zu 'imperialisieren'.
Zur Aussprache: Das KH ist ausnehmend kehlig (ein scharf und rau ausgesprochenes 'Loch'), RH ist ein sehr kehliger Laut, doppelt geschriebene Vokale werden sehr langgezogen, einfach geschriebene dagegen kurz und hart ausgesprochen.

Namen der Pardir

Allgemein sind die pardischen Namen voller Vokale und schnurrender Konsonanten. Sie klingen für Menschen fast singend, sind schwer zu merken und noch schwerer korrekt auszusprechen.
Pardische Namen sind üblicherweise dreigliedrig, wobei *Arra-, Chach-, Chua-, Mach-, Morr-, Oa-, Rua-* und *Shir-* übliche Anfangssilben sind, *-archl-, -luish-, -rai-, -rhau-, -rhu-, -rup-* und *-shur-* verbreitete Mittelsilben (können aber auch als Anfangssilben verwendet oder gegen diese getauscht werden), *-chach, -fuach, -grach, -rah, -sesh und -thar* häufige Endsilben.
Geschlechtsspezifische Namen oder Namensendungen gibt es bei den Pardir nicht. Das Konzept des Nachnamens ist ihnen unbekannt; prahlerische Bezeichnungen, die von Tag zu Tag wechseln können (Rudeltöter, Blutbüffelfresser, der Größte, Hundertzeuger ...), sind jedoch üblich.
Von der Aussprache her folgt das Pardische dem Leonischen, es kommen jedoch häufiger helle Vokale wie 'e' und 'i' vor.

Die redenden Namen der Yachjin

Die Sprache der Yachjin, das Yachyach, ist ein kehliges, urtümlich und primitiv klingendes Idiom, das entfernt mit dem Hiero-Imperial verwandt ist. Dementsprechend bestehen die verwendeten Namen oft aus Kehl- und Keuchlauten, wobei die Vokale immer kurz und schnell gesprochen werden. Ein Yachjin-Name aus zwei oder drei Silben, wobei die erste Silbe immer einen Vokal enthält. Typische Namen in Yachyach wären *Hachich, Arrach, Chuoch, Desoch, Lachanoch, Dachploch, Kuchich* oder *Telach*.
Fremden gegenüber benutzen Yachijn aber generell ihre so genannten 'redenden' Namen, sehr blumige Umschreibungen bestimmter körperlicher Merkmale oder Begebenheiten aus dem Leben des jeweiligen Yachjin. Aus Bequemlichkeit übersetzen Yachjin zumeist diesen 'redenden' Namen in die jeweilige Sprache ihres Gegenübers. Typische Beispiele für einen 'redenden' Namen wilder Yachin wären *Halbohr, Schweineschnauze, Weißspeer, Allassaschmatzer* oder *Xarthisnarbe*. Die Myroskani wiederum schätzen kriegerische Namen wie *Schlangenschlitzer, Wurfarm* oder *Brenner*. Zivilisierte Yachjin aus den kerrishitischen Städten heißen unter auch *Beutelschneider, Seidentauscher, Varkfreund* oder *Kreischer*, gelegentlich erhalten sie aber auch kerrishitische Namen.

Namen der Satyare

Prinzipiell sind wilde Satyare viel zu launisch, um sich dauerhafte Namen zuzulegen: Sie haben nichts dagegen, wenn man sie nach dem benennt, was sie gerade tun, und wählen auch selber solche Namen, wenn man sie dazu nötigt, einen zu nennen; doch nichts garantiert, dass sich 'Beerenpflücker' noch daran erinnert, dass er vorgestern 'Wasserholer' oder 'Tanzt-auf-der-Lichtung' war.
Imperiale Bestiare, die den Sinn eines festen Namens erkennen, wählen meist herkömmliche imperiale Namen (siehe dort), doch ein paar

Formen sind 'typisch bestiarisch': die Anfangssilben *Aya-, Ertha-, Essa-, Ida-, Odro-, Orna-, Ulyn-* und *Yrsa-* sowie die Namensmitten *-broul-, -char-, -glan-, -knoss-, -krol-, -lyr-, -mor-, -rud-* und *-vic-* (und dann die üblichen geschlechtstypischen Endungen); dazu wählen sie meistens eine Tätigkeits- oder Vorliebenbezeichnung wie *Osgurenfreund* oder *Wachgärtner*.



Namen der Shinoqi

Die Sprache der Shinoqi ist reich an präzisen, langen und eigentümlich gurgelnd intonierten Wörtern; die Sprechweise kann mit dem Lallen eines Betrunkenen oder Schwachsinnigen verglichen werden. Shinoqische Namen enthalten deshalb immer mindestens einen, meist jedoch mehrere Doppelvokale, oft in Verbindung mit zungenbrecherischen Buchstabenkombinationen, wie etwa -cl-, -tl- -ml-, -mr-, -mn-, -dl-, -hg-, -gl-, -bl-, -bn- und ähnliche. Typische Namen wären *Arogluulog, Claodloontlei, Mruschlu'oa* oder *Tloabraadlgoo*.

Shingwa-Namen

Shingwa trennen bei ihren Vornamen nicht zwischen den Geschlechtern; in einem echten Shingwa-Namen muss aber mindestens ein sch-Laut (hier meistens 'sh' geschrieben) enthalten sein: *Akshush, Bonshesh, Durshu, Gowengash, Ladrash, Mushogu, Shobenall, Shuwalon, Tsheshda, Washingin, Washirin, Wudashu, Wunshoja*.

Ein Nachname im Sinne von 'aus dem (erste, zweiten, dritten ...) Gelege von' wird bisweilen verwendet (Durshu urd/shun/brasch ... Wudashu), häufiger sind jedoch Bezeichnungen nach der 'Lieblingsfarbe' (Durshu 'arumeshu; 'Durschu der glänzend Rotviolette'). Manche Shingwa lieben es, ihre Rasse ganz oder teilweise in ihren Namen zu integrieren, die Namen lauten dann zum Beispiel Nobshin oder Shingfrischwa.

Verbreitete Namen der Risso

Die Risso verwenden extrem vokalreiche Namen – zumindest hört es sich so an, wenn sie das Wasser verlassen. Sie sind in ihrer vollen Komplexität von Menschen eigentlich nicht auszusprechen, weswegen wir hier nur eine sehr ungenaue Umschrift angeben können.

Besondere Bildungsregeln sind menschlichen Sprachforschern nicht bekannt, wenn es auch scheint, als würden Frauennamen auf Konsonanten enden (*Mi'irmisch, Rirsit, Souiisch, Schiiuusch, Ziious, Ziisch*) und Männernamen auf Vokale (*Muiorii, Nu'uschii, Ouiinu, Rriigi, Sriiou, Uirischu*).

Als Nachname ist bei den Risso der Sippenname üblich, wobei die bekanntesten (und vom Namen daher am häufigsten genannten) Großsippen die *Iikuu, Omiouii, Riiun, Sillik, Soomiu* und *Zirriik* sind. Wenn dies nicht ausreicht, um ein Individuum zu kennzeichnen, folgt meist noch eine Herkunftsbezeichnung wie i Taui'a ('aus dem Grüngrund') oder i'a Gaiik ('bei der Menschenstadt'; gemeint ist Balan Mayek).

Namen der Ravesaran

Die Namen der Ravesaran werden immer aus den acht heiligen Silben ve, sa, ra, ta, ne, se, en und nen zusammengesetzt, während die Silbe ia(s) dem Göttlichen vorbehalten ist. Typische Namen wären *Nentara, Netanen, Rataen, Senenta, Setara, Tarase, Verata, Vesara*.

Namen der Ashariel

Ashariel benutzen vokalreiche Namen, die luftig und leicht klingen – ganz wie die Luft, die ihr ureigenstes Element ist. Harte oder Zisch-Laute sucht man in asharielitischen Namen vergebens, stets klingen sie melodisch und weich, fast trällernd, wobei meist die zweite Silbe betont wird. Typische männliche Ashariel-Namen wären *Sovalgon, Temedil* oder *Varindol*, typische weibliche *Alluria, Melheni* oder *Uelenda*.

Anhang IV: Myranische Archetypen

Nun fehlt Ihrem Helden nur noch ein wenig Ausrüstung, und schon können Sie ausziehen, um die Geheimnisse des myranischen Kontinents zu erforschen.

Mit den folgenden acht Archetypen geben wir Ihnen einige Helden mit auf den Weg, mit denen Sie ohne große Charaktererschaffung direkt ins Spiel einsteigen können. Übertragen Sie die Werte einfach auf einen der Heldenbögen, die Sie im Anhang als Kopiervorlagen finden.

Neben den hier präsentierten Archetypen finden Sie übrigens auf unserer Homepage **www.fanpro.com** einen Bogen mit weiteren Archetypen.

Wenn Sie Interesse an der dreidimensionalen Darstellung Ihrer Charaktere haben, seien Ihnen an dieser Stelle übrigens die beiden Zinnminiaturen-Boxen **Myranische Archetypen I und II** empfohlen, die die gerade erwähnten Archetypen im 25mm-Maßstab darstellen und die z.B. über **www.f-shop.de** erhältlich sind.

Der waldamaunische Kundschafter

Der Regen fiel in Tropfen und Rinnsalen durch das dichte Laub des nachtfinsteren Waldes, trommelte und klopfte auf Blätter und Zweige, gegen durchnässte Kleidung und tanzte im schmalen Schein der Blendlaterne. Der Amaunir stand reglos, den dunklen Lederumhang dicht um sich gezogen, blickte, lauschte und schnupperte in den Regen, den Wind und die schier undurchdringliche Dunkelheit des Waldes. Nur die Spitze seines Schwanzes zuckte nervös. Er mochte Regen nicht, ertrug ihn jedoch gelassener als seine beiden glatthäutigen Begleiter.

„Lösch das Licht! Sie sind nah." Ein leises Vibrieren lag in seiner Stimme. „Dort entlang!"

Lautlos ging er voraus, löste sich aus dem Schatten und verschmolz mit dem nächsten, so dass schon seine Begleiter Mühe hatten, ihn überhaupt wahrzunehmen. Durch nasses Geäst und über glitschige Wurzeln fand er seinen Pfad so sicher, als wandelte er durch einen lichten Sommertag.



Hintergrund

Wald-Amaunir verlassen ihre Sippe nur selten für längere Zeit – und noch seltener den Wald, in dem sie von ihrer Geburt an bis zum Tod auf Pfaden wandern, die nur sie allein kennen. Sie gelten als die besten Kenner der tiefen imperialen Wälder und sind dort als Kundschafter und Wegführer begehrt. Wenn ein Amaunir sich zu einem solchen Dienst am Fremden bereit erklärt, hat er meist sehr persönliche Gründe. Die Wald-Amaunir kennen zwar durchaus den Wert des Geldes, lassen sich aber noch lange nicht von jedem anwerben, der sie bezahlen möchte. Ihre Hilfe sagen sie allenfalls dann zu, wenn „der Weg des Waldes den gleichen Pfad nimmt" oder „der Rat der Geister sie dazu bestimmt hat". Hinter dieser Umschreibung verbirgt sich die Überzeugung, dass der Dienst für die Fremden dem Wald, den Ahnen oder der Sippe zugute kommt oder dass man mit ihm der Rückeroberung des Waldes von Amanauth, von der die uralten Prophezeiungen berichten, einen kleinen Schritt näher kommt.

Amaunir, die ihre Sippe verloren haben oder von ihr ausgeschlossen wurden, mögen sich auch einmal des schieren Überlebens willen einer Gruppe fremder Wanderer anschließen. In einem solchen Fall werden sie irgendwann die Gefährten als neue Sippe auffassen, der sie in unverbrüchlicher Treue zur Seite stehen – und die sie mit allen Mitteln für den Weg des Waldes gewinnen möchten ...

Wald-Amaunir, die als Kundschafter in den imperialen Truppen dienen, sind in aller Regel derart entwurzelt, dass ihnen die Lebensweise ihrer Vorfahren nichts mehr bedeutet. Sie werden von Ihresgleichen 'die Weglosen' genannt und gemieden. Zwar besitzen sie noch die gleichen Kenntnisse wie ihre wildlebenden Verwandten, es fehlt ihnen jedocallerdings deren Ruhe und Geduld, die sich auf ein starkes, in Tradition und Glauben begründetes Selbstbewusstsein stützen.

Zitate

»Still!«

»Sie trampeln wie eine Horde Leonir durch den Wald.«

»Den Weg des Waldes vermagst du mit deinen Sinnen nicht wahrzunehmen, solange du ihn nicht im Herzen fühlst.«

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Jeder Wald-Amaun besitzt einen dunklen Lederumhang gegen feuchte Witterung und starken Wind. Schuhe hingegen werden selten getragen; als 'Winterpelz' dient das eigene Fell. Rüstungen sind selten, allenfalls ein flexibler, geflochtener Lederharnisch wird angelegt. Die Waffen hingegen, Schnitter oder Speer und ein Jagdmesser, sind meist sehr alte Erbstücke oder liebevolle Eigenanfertigungen von erlesener Qualität und Schönheit. Ihren gesamten restlichen Besitz können die Wald-Amaunir in aller Regel in einer einzigen Ledertasche unterbringen; dazu kommen Schmuckstücke und Amulette, die sie fortwährend am Leib tragen.

Der Waldamaunir-Kundschafter

Rasse: Amaunir
Kultur: Waldamaunir
Profession: Kundschafter
Größe: 1,72 Schritt
Gewicht: 62 Okul
Fellfarbe: bronze (glatt, einfarbig, mittel)

Augenfarbe: golden
Modifikatoren: CH +1, FF –1, GE +2; LE +12, AU +15, MR –6
Eigenschaften: MU 13, KL 10, IN 11, CH 11, FF 10, GE 12, KO 14, KK 11; LE 32, AU 35, AE —, KE —, MR 1; SO 4
Vorteile: Herausragende Balance, Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP (A), Biss 1W+1 TP), Natürlicher Rüstschutz (RS 1), Nachtsicht, Schnurren, Zusätzliche Gliedmaßen (Balance-Schwanz), Geländekunde (Wald)
Nachteile: Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Raumangst 6, Neugier 5, Krankhafte Reinlichkeit 5, Eitelkeit 5, Unstet, niedrige Magieresistenz (MR –1)
Sonderfertigkeiten: waffenlose Manöver *Schwanzschlag* und *Biss*
Gaben: Schnurren 3
Kampf (AT/PA): AT-Basis 7, PA-Basis 7, FK-Basis 6, INI-Basis 10 (10), Ausweichen-Basis 7 (7); Bogen 1 (8), Dolche 7 (12/9), Hiebwaffen 1 (8/7), Raufen 6 (12/8), Ringen 2 (8/8), Säbel 1 (8/7), Speere 8 (13/9), Wurfmesser 1 (7), Wurfspeere 8 (14)
Körper: Akrobatik 1, Klettern 8, Körperbeherrschung 6, Schleichen 8, Schwimmen 19, Selbstbeherrschung 3, Sich Verstecken 7, Singen 0, Sinnenschärfe 5, Stimmen imitieren 1, Tanzen 0, Taschendiebstahl –1, Zechen 1, Betören 1
Gesellschaft: Betören 1, Menschenkenntnis 0, Überreden 1
Natur: Fährtensuchen 7, Fallenstellen 3, Fesseln/Entfesseln 7, Fischen/Angeln 3, Orientierung 7, Wettervorhersage 3, Wildnisleben 7
Wissen: Geographie 2, Götter/Kulte 2, Pflanzenkunde 5, Rechnen 0, Sagen/Legenden 4, Tierkunde 4
Sprachen/Schriften: Muttersprache: Gemein-Amaunal 8, Myranisch 8, Baramunisch 3
Handwerk: Abrichten –1, Boote fahren –1, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheiten 1, Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 4, Kochen 3, Lederarbeiten 3, Malen/Zeichnen 0, Schlösser knacken –1, Schneidern –1
verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I
Ausrüstung: verbreitete, robuste Kleidung, Ledermantel in Naturfarben, Bogen oder Wurfspeer, Jagdmesser, Fangschlingen, 10 Schritt Seil, Wasserschlauch, Brotbeutel, weitere einfache Ausrüstung im Wert von 36 Argental

Die erasumische Zauberpriesterin



Die Schlacht ließ unzählige Tote und Verwundete zurück, und selbst die Söldner Era'Sumus mussten hohen Blutzoll entrichten. Die junge erasumische Heilerin, in ein braunrotes Hanfhemd über einer dunklen Lederhose gewandet und das Haar zu einem strengen Kranz geflochten, kniete neben einer ihrer Landesgenossinnen. Sie schien weder das Gebrüll der verendenden Jharranothen wahrzunehmen noch das Stöhnen der Verwundeten oder den süßlichen Geruch der Blutlachen, setzte unbeirrt ihr Gebet zu Satu fort, das der Verletzten den ärgsten Schmerz nahm, und verrichtete sanft und geschickt mit Dolch, Kräutern und Verbandszeug ihr heilendes Werk. Erst nach Stunden, als die Schlacht längst vergangen war und alle Verwundeten versorgt waren, kam sie selbst zur Ruhe. Unter die eigene Ermüdung aber mischte sich der Stolz, als sie über die Reihen der Verletzen hinweg blickte, deren Leben durch ihr Werk gerettet worden waren; Satu würde es freuen.

Hintergrund

Die Kräfte einer magiebegabten Erasumierin werden frühzeitig durch die Priesterschaft der Göttinnen geschult. Der Tempel der Heilkunst der Tochter zu Talika beherbergt die älteste Heilerschule der Insel und genießt weit über die Landesgrenzen hinaus einen hervorragenden Ruf. Hier werden die begabtesten Heilzauberinnen und geschicktesten Heilkundlerinnen aufgenommen. Sie sind den Göttinnen und dem Leben verpflichtet, fest in die Tempelhierarchie eingebunden und dem Haus Icemna gegenüber, das die Höchsten Geweihten der Satu und Sumu stellt, zu bedingungsloser Loyalität verpflichtet. Die Absolventinnen jener Schule sind für eine bestimmte Zeit dem herrschenden Adelshaus als priesterliche Heilerinnen zugesprochen; sie hüten die Schreine des Lebens in den Palästen oder begleiten den Adel auf Reisen (und entstammen häufig selbst dem Geschlecht Icemna). Alle fünfzehn Jahre wird zumindest eine von ihnen den Kämpfern zugeteilt, die für den Dienst in der imperialen Armee erwählt wurden.

Die Dienste einer erasumischen Heilerin kann niemand erkaufen. Bittet jedoch ein Fremder den Tempel um Hilfe, kann es durchaus im Interesse des Kultes sein, seiner Bitte stattzugeben. Dann wird man sich womöglich sogar dazu entschließen, eine Priesterin aufs Festland zu schicken. Doch egal wie weit jene vom Heimattempel entfernt ist oder wie lange sie im Adelsdienst bleibt – immer wird es ihr wichtigstes Ziel sein, zurückzukehren und die Hohe Weihe der Göttinnen zu empfangen.

Zitate

»Ruhig, Bruder! Ich werde dir helfen.«
»Ich bin Priesterin der Tochter und keine Lohnmagierin!«
»Beiß die Zähne zusammen, Tochter, und vergiss nicht: Nur wer lebt, kann den Tod Sumus aufhalten!«

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Neben erdfarbener, zweckmäßiger Alltagskleidung besitzt jede Priesterin zumindest ein Niederes und ein Hohes Gewand, die sie traditionell selbst anfertigt. In Talika sind dies eine knöchellange, sandfarbene Tunika aus Leinen und ein langes, dunkles Mantelkleid aus mehrlagigem Tuch des Seidenshadars, das ein Flechtgürtel aus goldfarbenem Pferdehaar schmückt. Den Rang einer Priesterin erkennt man an der Verzierung des Su'Arka, eines magischen Stabes, mit dem sie sich hinreichend zur Wehr setzen kann, und des silbernen Ritualdolches Su'Run. Als tierischen Begleiter wählt eine Heilzauberin aus Talika meist eine ungiftige Schlange oder eines jener Kristallwesen, die man lebende Steine nennt. In einer Umhängetasche werden Tee- und Heilkräuter mitgeführt, Verbands- und Schreibzeug sowie diverse heilkundliche Aufzeichnungen.

Die erasumische Zauberpriesterin

Rasse: Südimperiale Menschen
Kultur: Era'Sumu (Optimaten: Icemna)
Profession: Zauberpriesterin der Satu
Größe: 1,68
Gewicht: 63 Okul
Haarfarbe: hellbraun
Augenfarbe: grau
Modifikatoren: LE +10, AU +10, AE +12, MR –4
Eigenschaften: MU 10, KL 12, IN 14, CH 12, FF 12, GE 11, KO 12, KK 10; LE 27, AU 27, AE 30, KE —, MR 3; SO 10
Vorteile: Optimat, Vollzauberer
Nachteile: Arroganz 12, Prinzipientreue (religiöser Ehrenkodex), Verpflichtungen (gegenüber Haus und Kult), Moralkodex [Satu-Kult], Neugier 5, Eitelkeit 5, Schlafstörungen
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Akoluth
Gaben: —
Kampf (AT/PA): AT-Basis 6, PA-Basis 7, FK-Basis 7, INI-Basis 9 (9), Ausweichen-Basis 7 (10); Dolche 2 (8/7), Hiebwaffen 2 (8/7), Raufen 4 (9/8), Ringen 4 (9/8), Säbel 0 (6/7), Stäbe 5 (10/8), Wurfmesser 0 (7)
Körper: Athletik 2, Klettern 0, Körperbeherrschung 3, Reiten 2, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe 3, Tanzen 4, Zechen 1
Gesellschaft: Betören 1, Etikette 2, Lehren 1, Menschenkenntnis 3, Überreden 5, Überzeugen 4
Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 1, Wildnisleben 2
Wissen: Anatomie 5, Geschichtswissen 4, Götter/Kulte 7, Magiekunde 2, Pflanzenkunde 3, Rechnen 4, Sagen/Legenden 3, Tierkunde 3
Sprachen/Schriften: Muttersprache: Gemein-Imperial 10, Zweitsprache: Hiero-Imperial 8, Alt-Imperial 8, L/S: Altimperiale Glyphen 5, L/S: Imperiale Lautzeichen 9
Handwerk: Abrichten 3, Ackerbau 2, Boote fahren 1, Fahrzeug lenken 2, Heilkunde Gift 6, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 7, Holzbearbeitung 3, Kochen 4, Lederarbeiten 3, Malen/Zeichnen 4, Schneidern 5, Viehzucht 2
*Zauberfertigkeiten (Profil-Boni)**: Humus +3, Balburri +2, Ashabel +2, Beseele EDS +1, Heile ED +1; kann die Quellen Humus und Ashabel um 1 Spalte erleichtert steigern
Zauberfertigkeiten: Feuer 3, Wasser 4, Erz 3, Humus 7, Balburri 5, Ashabel 6, Balathandis 3, Baalian 2, Belyabel 3; Beseele EDS 4, Finde EDS 1, Forme ED 4, Heile ED 7, Kontrolliere ED/Manipuliere S 3, Konzentriere E 1, Mindere ED/Schwäche S 2, Untersuche EDS 3
Matrizen: Balburris Schlaf, Blick der Schöpferin, Lev'thas Verlangen, Belyabels Blick, Ashabels Autorität, Helfende Hand des Humus, Silberner Schutz, Heilendes Herz des Humus, Balburris Segen
Rituale: Ritualkenntnis (Optimatisch: Icemna) 3, Stabzauber (Dein Weg sei mit Unglück gepflastert, Keine Ruhe wirst Du finden, Schweige)
Liturgien: Liturgiekenntnis 3
verbilligte Sonderfertigkeiten: –
Ausrüstung: einfache Kleidung, Priesterinnentracht, Su'Run, Su'Arka, Umhängetasche, kleiner Kessel, Teeschalen, diverse Tees und Heilkräuter, kleines Messer, Trinkschlauch, Schreibzeug, verschiedene Skripten, weitere Ausrüstung im Wert von 94 Argental

*) Diese Boni werden zur Durchführung von Zauberproben zum Zauberfertigkeitswert hinzuaddiert; siehe Seite 239f.

Der leonische Gladiator

Das unbarmherzige Brennen der Mittagssonne, die Trugbilder der flirrenden Luft, der Geruch des vergossenen Blutes, das heisere Gebrüll der Zuschauer auf den Rängen – all das lenkt die Menschen hier in der Arena ab, verwirrt sie, schwächt sie. Kein Wunder, denn schließlich sind sie ja auch keine wirklichen Krieger. Kyorbrash fasst die Riemen seines Lederschildes fester und wartet. Ihm macht die Hitze nichts aus, sie liegt ihm sogar. Kein Tropfen Schweiß rinnt ihm vom Scheitel in die Augen, und seine Hände sind trocken, wo sie Schild und Stoßspeer halten.

Diese Menschen! Sie schwitzen, und der Geruch von Angst weht herüber. Sollen sie doch vom Feuer fortbleiben, wenn sie die Hitze nicht vertragen! Aber das können sie ja nicht, sie sind Sklaven, gezwungen, hier ein unwürdiges Schauspiel zu bieten. Der einzige freie Krieger hier ist er, umgeben von Schiebereien und Betrügereien. Kurz erinnert sich Kyorbrash an den Neristu, der ihm vor einigen Wochen viel Gold bot, wenn er einen bestimmten Ringkampf verlöre, denn nicht jeder Kampf geht auf Blut und Tod. Ha, er hat dem Fremdling jeden seiner vier Arme gebrochen und hätte sich dessen Kopfhaut gekommen, wären nicht die anderen dazwischengetreten.

Die kreischenden Fanfaren reißen Kyorbrash in die Gegenwart zurück. Das gegenüberliegende Tor wird geöffnet, und langsam, mit mühsam unterdrückter Angriffslust, kommen die drei Ghorlas in die Arena und werden vom Publikum mit lauten Rufen begrüßt. Nun ist es soweit: Zeit, ein Mann zu sein und einen guten Kampf zu zeigen – nicht für diese Jammergestalten auf den Rängen, sondern für die Götter.

Hintergrund

Die Thyarkhash haben ihre Heimat, ihre Herden, ihr Ansehen beim göttlichen Vater Khorr, ja, selbst ihren Namen als Khorrash an die Draydal verloren, als die unaufhaltsamen Ghulenheere die Savannen überrannten. Nach ihrer Flucht ins Imperium hat Thyarkh, der Gottherrscher auf dem Sternenthron, sie aufgenommen. Er ist ihr neuer Gott, und dennoch können sie ihren alten Herrn Khorr nicht vergessen – zu ihm zu beten, erlaubt der Stolz der Besiegten nicht, stattdessen huldigen sie ihm als Söldner des Imperiums oder als Gladiatoren in der Arena. Bei den Zuschauern zählen sie zu den beliebtesten, bei den anderen Schaukämpfern zu den gefürchtetsten Gladiatoren, denn sie sind keine Sklaven, die nur auf Befehl und um das nackte Überleben



fechten. Wenn nach langen Wochen der entbehrungsreichen Waffenübungen der Tag kommt, an dem die Trommeln rollen und die Luft schwer von Blutdunst ist, dann ist für sie die Zeit gekommen, Khorr tatkräftig zu verehren – auch wenn er sie doch nie wieder als die Seinen akzeptieren wird.

Für den Gladiator ist die Savanne ein sagenumwobener Ort, den er nur aus den Erzählungen der Rudeläl testen kennt, selbst aber nie gesehen hat. Seine Heimat sind die imperialen Städte, auch wenn er wenig von der komplizierten Welt in den Palästen und Gassen hält und den Intrigen und Hinterhältigkeiten die klaren Regeln der Arena vorzieht. Als Freier, der dieses Leben für sich selbst gewählt hat, kann der leonische Gladiator seine Laufbahn in der Arena aussetzen oder beenden, wenn ihn eine größere Herausforderung lockt.

Zitate

»Jammer nicht. Siege oder stirb.«
»Wir wurden geschlagen, aber der Kampf geht weiter.«
»Frauen? Jaaa – gut, um zu jagen und Kinder zu gebären.«
»Du, Kriegerin, bist so gut, du bist beinahe ein Mann!«
»Rrrooooooaaaaaarrh!!!!«

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Gladiatoren sind Krieger, aber auch Darsteller, und die Zuschauer haben eine genaue Vorstellung davon, wie ein 'stilechter' thyarkhischer Gladiator ausgerüstet ist: ohne Helm, aber mit einem Lendenschurz an einem breiten Ledergürtel, dazu wenig schützende, aber beeindruckende Riemen am Oberkörper mit schweren Metallbeschlägen, die mitunter eine spanngroße Stahlplatte über dem Herzen halten. Ergänzt wird dies durch einen kleinen Schild am linken und ein Panzerärmel aus Leder oder Metall am rechten Arm. Die Waffe ist entweder eine traditionelle leonische Stabkeule, ein Stoßspeer oder einfach ein herkömmlicher imperialer Schwertstab.

Außerhalb des Kampfes tragen die Gladiatoren als Schutz vor Feuchtigkeit meist einen dicken Mantel aus Filz, Fell oder Tuch, den sie mit einer mehr oder minder schmuckvollen Fibel schließen. Ansonsten besitzen sie kaum etwas, denn ihr Ziel ist nicht, Reichtümer zu erwerben – vor allem aber streben sie nicht nach pragmatischer Ausstattung: Eher werden sie für ihre Siegesprämie ein prächtiges Amulett mit einem blutroten Juwel erwerben als eine neuartige Schusswaffe.

Wie alle Thyarkhash scheren sie ihre Mähne bis auf einen schmalen Streifen auf dem Scheitel, den sie mit Kalkwasser oder Blut versteifen.

Der leonische Gladiator

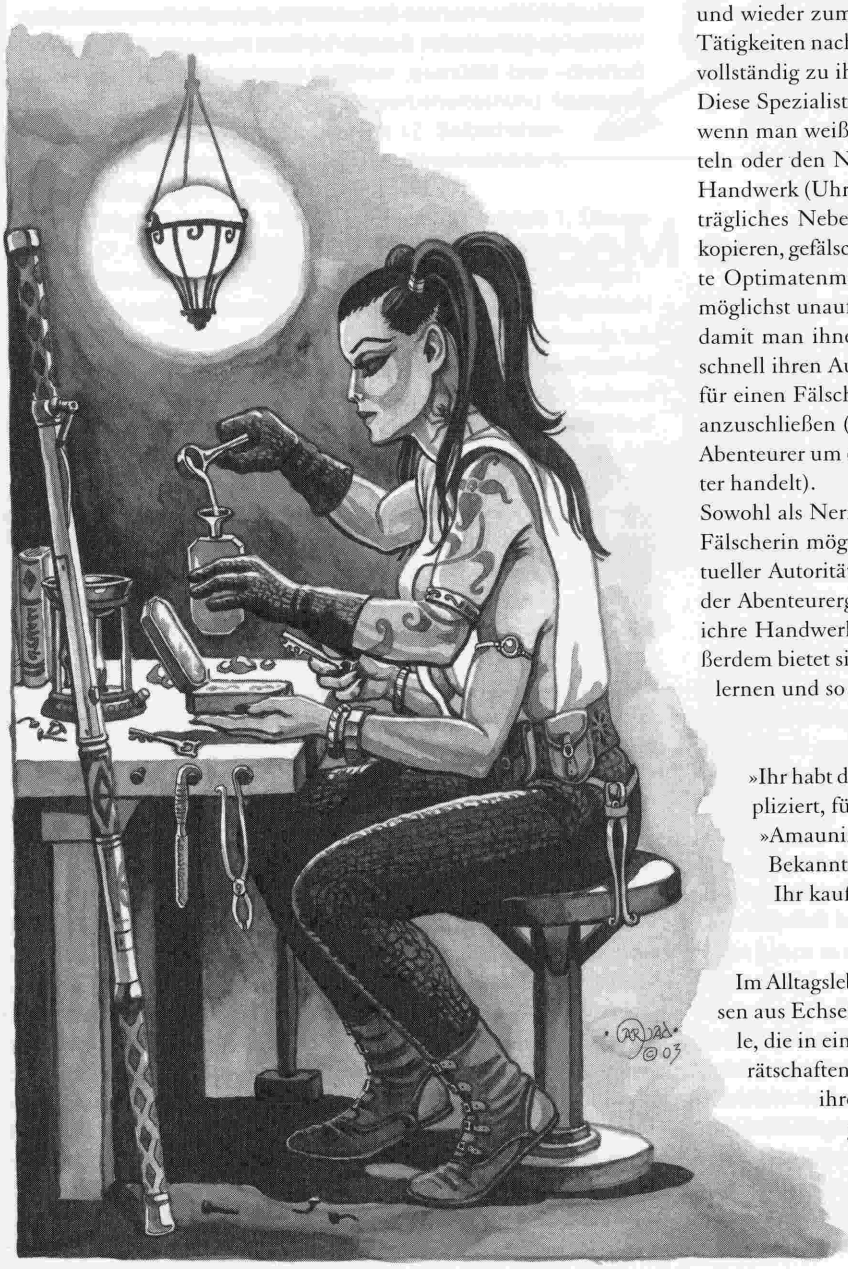
Rasse: Leonir
Kultur: Thyarkhash
Profession: Gladiator
Größe: 2,18 Schritt
Gewicht: 120 Okul
Fellfarbe: sandfarben (helle Tönung)
Augenfarbe: rotbraun
Modifikatoren: MU +2, FF –2, GE +1, KO +2, KK +2; LE +16, AU +21, MR –4
Eigenschaften: MU 15, KL 11, IN 12, CH 10, FF 9, GE 14, KO 15, KK 15; LE 39, AU 43, AE —, KE —, MR 4; SO 7
Vorteile: Balance, Einschüchterndes Gebrüll, Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP (A), Biss 1W+4 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 2), Zusätzliche Gliedmaßen (Balance-Schwanz)
Nachteile: Jähzorn 6, Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Prinzipientreue (Ehrenkodex), Raubtiergeruch, Randgruppe, Aberglaube 5
Sonderfertigkeiten: waffenlose Manöver Schwanzschlag und Biss, Finte, waffenloser Stil: Gladiatorenstil
Gaben: einschüchterndes Gebrüll 6
Kampf (AT/PA): AT-Basis 9, PA-Basis 8, FK-Basis 7, INI-Basis 11 (11), Ausweichen-Basis 8 (8); Dolche 4 (12/9), Hiebwaffen 4 (12/9), Raufen 9 (15/11), Ringen 6 (14/9), Säbel 1 (10/8), Speere 9 (14/12), Stäbe 6 (12/11), Wurfmesser 0 (7), Wurfspeere 4 (11)
Körper: Akrobatik 2, Athletik 5, Klettern 1, Körperbeherrschung 7, Reiten 1, Schleichen 2, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 7, Sich Verstecken 1, Singen –2, Sinnenschärfe 4, Stimmen imitieren –3, Tanzen –1, Zechen 1
Gesellschaft: Menschenkenntnis –2, Schauspielerei 2, Sich verkleiden –4, Überreden 0, Überzeugen 2
Natur: Fährtensuchen 4, Fischen/Angeln 0, Orientierung 3, Wettervorhersage 2, Wildnisleben 3
Wissen: Götter/Kulte 1, Kriegskunst 1, Pflanzenkunde 0, Rechnen 0, Sagen/Legenden 4, Tierkunde 3
Sprachen/Schriften: Muttersprache: Leonal 9, Gemein-Imperial 5
Handwerk: Abrichten –2, Boote fahren –1, Fahrzeug lenken –2, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 2, Kochen 0, Lederarbeiten 4, Malen/Zeichnen –1, Schneidern –1, Viehzucht 2
verbilligte Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag
Ausrüstung: Doros, Panzerarm, Tuchrüstung, kulturtypische Kleidung, Azidal-Flasche, weitere Ausrüstung im Wert von 79 Argental

Die vorstehenden Werte gelten für einen männlichen Leonir. Für Leonir-Frauen sind einige der oben genannten Werte durch die nachstehenden zu ersetzen:
Größe: 1,86 Schritt
Gewicht: 76 Okul
Modifikatoren: KO +3, KK +1; LE +14, AU +23
Eigenschaften: LE 37, AU 45
Gaben: einschüchterndes Gebrüll 4

Körper: Schleichen 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 5
Gesellschaft: Menschenkenntnis –1, Überreden 1
Natur: Fährtensuchen 2, Fischen/Angeln 1, Wettervorhersage 3
Wissen: Götter/Kulte 2, Kriegskunst 1, Pflanzenkunde 1, Rechnen 1, Sagen/Legenden 3, Tierkunde 2
Sprachen/Schriften: Gemein-Imperial 6
Handwerk: Abrichten –1, Heilkunde Gift 1, Kochen 1, Lederarbeiten 3

Die neristische Fälscherin

Mondlicht auf einer Terrasse. Rundherum ein Meer aus brodelndem Nebel, aus dem einzelne Türme ragen. 'Genau die richtige Zeit und der richtige Ort, um das Werk zu heiligen. Ihr Stolz ist ihre ureigenste Schuld, und ihre Arroganz mein Nutzen ...'
Das Blutharz warf keine Blasen mehr, sondern hatte sich in einen zähen Brei verwandelt. Drei, vier Striche mit dem breiten Pinsel aus Leonirquast reichten, um das Gesicht der Statue mit der roten, zähen Masse zu überziehen. 'Annereton, gib mir Geduld. Jetzt heißt es warten ...'



Minuten später löste sich die Maske mit einem schmatzenden Geräusch von der Statue – oder besser, der Abdruck löste sich von der Maske der Statue: ein perfektes Duplikat. In Sidor Valantis wird keiner erkennen, dass der Träger dieser Rhidaman-Maske schon seit dreißig Jahren tot ist. Der Fremde mit der langen Narbe kann zufrieden sein ...

Hintergrund

Die meisten Handwerker des Imperiums, ob Sklaven, die sich abends etwas dazuverdienen, oder in Collegien organisierte Freie, gehen hin und wieder zumindest irregulären, wenn nicht gar gänzlich illegalen Tätigkeiten nach – aber ist gibt nur wenige, die ein illegales Handwerk vollständig zu ihrem Beruf gemacht haben.
Diese Spezialisten sind nicht in Collegien organisiert; man findet sie, wenn man weiß, wen man zu fragen hat, in den schmutzigeren Vierteln oder den Nerenith der Neristu, wo sie neben ihrem 'offiziellen' Handwerk (Uhrmacher, Juwelier oder Tätowierer sind beliebt) ein einträgliches Nebengeschäft betreiben, indem sie Siegel und Schriften kopieren, gefälschte Aureal prägen oder Nachschlüssel und gar gefälschte Optimatenmasken anfertigen. Fälscher versuchen, ihr Werkzeug möglichst unauffällig und ihr Wissen möglichst im Kopf zu behalten, damit man ihnen so schnell nichts nachweisen kann oder damit sie schnell ihren Aufenthaltsort wechseln können – was auch der Grund für einen Fälscher sein kann, sich einer reisenden Abenteurergruppe anzuschließen (wobei es eher wahrscheinlich ist, dass es sich bei dem Abenteurer um einen Gesellen auf der Suche nach einem neuen Meister handelt).
Sowohl als Neristu als auch als 'illegaler' Handwerker wird sich eine Fälscherin möglichst unauffällig verhalten, um nicht den Zorn eventueller Autoritäten auf sich zu ziehen. Wenn sie aber merkt, dass sie der Abenteurergruppe vertrauen kann, wird sie schon bald mit Stolz ihre Handwerkskünste in den Dienst der Gruppe stellen – und außerdem bietet sich hier die Gelegenheit, mehr von der Welt kennen zu lernen und so besser für künftige Inkarnationen vorbereitet zu sein.

Zitate

»Ihr habt den Schlüssel für welches Haus verloren? Das wird kompliziert, fürchte ich. Acht Aureal ... echte, bitte.«

»Amaunir-Nieren? Überhaupt nicht mein Gebiet, Herr, aber ein Bekannter meines Onkels kennt sich damit ein wenig aus. Wollt Ihr kaufen oder verkaufen?«

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Im Alltagsleben bevorzugen die meisten Neristu schwarze, enge Hosen aus Echsenleder und seitlich geschlitzte, breitschultrige Oberteile, die in einen breiten Gürtel gesteckt werden, an dem allerlei Gerätschaften und große Taschen hängen. Für nächtliche Treffen mit ihren Auftraggebern verhüllt der Fälscher seine Umrisse gerne durch einen weiten, graublauen Kapuzenmantel.
Als 'Handwerker' sind sie bis auf einen Phugion und den obligatorischen Friedensstifter unbewaffnet und ungerüstet, aber mit einem langen Stab ausgestattet, in dem sich meist haufenweise (harmlose) me-

chanische Spielereien – und diverse Hohlräume zur Unterbringung zumindest der elementarsten Fälscher-Gerätschaften – befinden, während 'harmloses Werkzeug' wie Gravierstichel, Feilen, Bohrer und Pinzetten zusammen mit einem Dutzend Blatt Pergamenten, Schreib- und Zeichenausrüstung in einem gewachsten Beutel transportiert werden.

Die neristische Fälscherin

Rasse: Neristu
Kultur: Imperiale Neristu (Nerenith)
Profession: Fälscherin
Größe: 1,52 Schritt
Gewicht: 42 Okul
Haarfarbe: blauschwarz
Augenfarbe: dunkelblau
Modifikatoren: IN +1, FF +2, GE +1, KO –1, KK –2; LE -3, AU +2, MR +2
Eigenschaften: MU 11, KL 12, IN 12, CH 11, FF 15, GE 12, KO 11, KK 10; LE 13, AU 19, AE —, KE —, MR 9; SO 4
Vorteile: Nachtsicht, Beidhändig, Immunität Gift (Pilz-/Pflanzengift), Resistenz Krankheiten, Gefahreninstinkt, zusätzliche Gliedmaßen (zweites Armpaar), herausragender Sinn (Tastsinn)
Nachteile: Lichtempfindlich, Randgruppe, Goldgier 5
Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation
Gaben: Gefahreninstinkt 4
Kampf (AT/PA): AT-Basis 7, PA-Basis 7, FK-Basis 7, INI-Basis 9 (9), Ausweichen-Basis 7 (7); Bela 0 (7), Dolche 5 (12/7), Hiebwaffen 1 (8/7), Raufen 2 (9/7), Ringen 6 (11/9), Säbel 0 (7/7), Stäbe 5 (11/8), Wurfmesser 7 (14)
Körper: Athletik –1, Gaukeleien 4, Klettern 3, Körperbeherrschung 3, Schleichen 7, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 1, Sich Verstecken 5, Singen –2, Sinnenschärfe 6, Stimmen imitieren –3, Tanzen 0, Zechen 2
Gesellschaft: Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Schriftlicher Ausdruck 2, Sich verkleiden -2, Überreden 5
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln 1, Orientierung 4, Wildnisleben 0
Wissen: Geschichtswissen 2, Götter/Kulte 4, Heraldik 5, Kryptographie 2, Mechanik 4, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen/Legenden 5, Schätzen 3, Sprachenkunde 2, Sternkunde 3

Sprachen/Schriften: Muttersprache: Neristal 10, Zweitsprache: Gemein-Imperial 12, Hiero-Imperial 6, Alt-Imperial 6, L/S: Imperiale Lautzeichen 11
Handwerk: Feinmechanik 6, Glaskunst 3, Hauswirtschaft 1, Heilkunde Gift 1, Heilkunde Wunden 1, Holzbearbeitung 5, Kochen 1, Lederarbeiten 3, Malen/Zeichnen 8, Metallguss 3, Schlösser knacken 3, Schneidern 2, Steinschneider 3
verbilligte Sonderfertigkeiten: Linkhand
Ausrüstung: einfache, verbreitete Kleidung, Phugion, Friedensstifter, ausgehöhlter Neristu-Stab mit Fälscher- und Feinmechaniker-Werkzeug, gewachster Beutel, 10 Blatt Papyr oder Pergament, Schreib- und Malzeug, weitere Ausrüstung im Wert von 36 Argental

Der loualische Meereskundige

Endlich entschied sich die Muräne zögerlich zum Rückzug. Dunuah hatte Mühe, seine Erleichterung im Zaum zu halten, und ließ den Oloruun mit festem Wadendruck vorwärts schnellen. Das Licht der Nequaner-Leuchte streifte einen gravitätisch dahinschwebenden Weißrochen und einen flinken Thalassenschwarm und verlor sich in der viele Meilen hohen Finsternis. Das Meer hatte sich wieder entspannt, alles war gut. Nun war es Zeit, ans Licht zurückzukehren. Doch halt – er musste ja warten. Unwillig wandte er sich nach seinen Begleitern um: Ein heilloses Durcheinander an Gefühlen schlug ihm entgegen. Erschöpfung und maßlose Enttäuschung, weil sie auch in der vierten Höhle keinen Hinweis auf die verschollene Expedition gefunden hatten. Wut auf sich selbst, weil der letzte Pekunos auf die Taucherausrüstung verschwendet worden war, und tiefer Groll auf den abishidischen Halsabschneider, der sie ihnen verhökert hatte. Dunuah glättete schicksalsergeben den Nackenkamm und zwang sich zur Ruhe. Wenn sie wieder am Land waren, würde er ihnen geben, wonach sie gesucht hatten: den winzigen Mnemokristall, den er gleich in der ersten Höhle an sich genommen hatte. Wenn die Landlinge nur ein bisschen vernünftiger wären, hätte er ihnen seine Entdeckung auch jetzt schon gezeigt, doch mit ihren unsinnigen Freudenausbrüchen hätten sie alle in Lebensgefahr gebracht. Der Leib Efhardhs war ein Tempel der ewigen Stille – und wer es an Respekt und Selbstbeherrschung fehlen ließ, den strafte er mit dem Tod.

Hintergrund

Auch wenn der Loualil von seinen landlebenden Gefährten als unzugänglich, launisch oder melancholisch empfunden wird – gemessen mit Seinesgleichen muss er eine Ausgeburt an Weltoffenheit und Ausgeglichenheit darstellen, sonst hätte er nie die untermeerische Gemeinschaft verlassen und Kontakt zum Landvolk gesucht. Diese ungewöhnliche Toleranz und Neugierde erlaubt es Ihnen, den Loualil – bei aller Schrulligkeit, die man von einem solchen Wesen erwartet – in die Heldengruppe und das Abenteuergeschehen einzupassen. Ein Loualil, der einmal in die Fremde gezogen ist, wird auf ewig ein Außenseiter bleiben und sich vielleicht gerade deshalb den neuen Gefährten verbunden fühlen. Wenn er deren Ziele und Gefühle schon nicht in vollem Umfang teilen kann, so wird er sie wenigstens so genau wie möglich beobachten und zu verstehen versuchen und sie mit dem Wissen und den Fähigkeiten seiner Rasse unterstützen wollen.
Eine andere Motivation, die Fremden durchs Meer zu geleiten, könnte die Ehrfurcht vor Efhardh sein: Die Loualil haben schon einmal durch göttlichen Zorn ihre Heimat verloren und wollen es womöglich nicht noch einmal riskieren, dass die Landbewohner durch Sorglosigkeit und Unwissen die Würde der Meere verletzen.

Zitate

(Gedankensprache, sanft): »Hier bin ich in Sicherheit, hier fühle ich mich wohl ... Oh, ein Hai. Ich mag Haie. Ich schwimme ruhig weiter.«
»Ob ich Euch eine Tauchtechnik empfehlen kann? Na, ganz einfach: Ihr müsst nur eins mit dem Meer werden, dann kann Euch gar nichts passieren.«

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Bei längeren Landaufenthalten legen die Loualil einen gut befeuchteten Umhang aus Sternschwämmen um; zudem hilft ihnen ein Halsband aus den Schuppen ihres Brutfischs, sich für eine Weile vom Wasser zu lösen. Als Meereskundige tragen sie Fischmesser und Haifänger bei sich, eine nequanische Gwen-Petryl-Leuchte, Taucherseil, kunstvollen Schmuck aus der Heimat, ein Schutzamulett aus Mondsilber sowie Stemm- und Steigeisen – und haben meist eine günstige Bezugsadresse für Kiemenmasken, Szirri-Szirri oder Kajurat an der Hand. Als besonders umtriebiger Vertreter seiner Rasse könnte der loualische Meereskundige schon einmal das unterseeische Kataisu besucht oder sonstwie Kontakte zu anderen Unterwasservölkern geknüpft haben.

Der Loualil-Meereskundige

Rasse: Loualil
Kultur: Loualil
Profession: Meereskundiger
Größe: 1,76 Schritt
Gewicht: 66 Okul
Haarfarbe: dunkelgrün
Augenfarbe: dunkelblau
Modifikatoren: IN +1, CH +1, GE +2, KO +1, KK –2; LE –1, AU +5, MR +2
Eigenschaften: MU 12, KL 12, IN 13, CH 13, FF 11, GE 14, KO 14, KK 11; LE 19, AU 25, AE —, KE —, MR 10; SO 4
Vorteile: Aquatisches Lebewesen, Tierempathie (Meerestiere), Talentschub (Betören, Überreden), Innerer Kompass, hohe Lebenskraft (+1 LeP)
Nachteile: Angst vor Feuer 7, Höhenangst 7, Platzangst 7, Landangst 5, Impulsiv, Schäumende Wut
Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Kampf im Wasser, Talentspezialisierung Viehzucht (Fische)
Gaben: Tierempathie 5
Kampf (AT/PA): AT-Basis 7, PA-Basis 8, FK-Basis 7, INI-Basis 10 (10), Ausweichen-Basis 8 (8); Bela 7 (14), Dolche 5 (11/9), Hiebwaffen 0 (7/8), Raufen 4 (10/9), Ringen 8 (12/11), Säbel 0 (7/8), Speere 5 (12/8), Wurfmesser 0 (7)
Körper: Athletik –1, Klettern –1, Körperbeherrschung 5, Reiten 2, Schleichen –2, Schwimmen 17, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 1, Singen 1, Sinnenschärfe 4, Tanzen 0, Zechen –3, Betören 3
Gesellschaft: Betören 3, Lehren 1, Menschenkenntnis 1, Überreden 3
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln 3, Fischen/Angeln 10, Orientierung 6, Seefischerei 3, Wettervorhersage 2, Wildnisleben 7
Wissen: Geographie 3, Götter/Kulte 4, Pflanzenkunde 4, Rechnen 1, Sagen/Legenden 7, Schätzen 3, Tierkunde 6
Sprachen/Schriften: Muttersprache: Loualisch 10, Myranisch 8, Abishant 6, Gemein-Imperial 5
Handwerk: Boote fahren 5, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 2, Kochen 0, Lederarbeiten 3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Viehzucht 4
verbilligte Sonderfertigkeiten: —
Ausrüstung: Sternschwamm-Umhang, Haifänger, Faust-Harpune, Gwen-Petryl-Leuchte, Steigeisen, 50 Schritt Taucherseil, Wasserschlauch, Fischmesser, Stemmeisen, Wärme speicherndes Delphinschmalz, weitere Ausrüstung im Wert von 16 Argental



Der shingwanische Einbrecher

Im nächtlichen Grün waren die Wachen leicht umgangen, die steile Fassade schnell erklettert. Das Innere des Hauses bot schon mehr Gefahren: Geschäftig eilte die Dienerschaft umher und versuchte die Villa bis zur Ankunft der Herrschaft in den bestmöglichen Zustand zu versetzen. Ein dunkelgrüner Vorhang bot eine gute Möglichkeit, sich heranzupirschen. Geschickt angelte Shingal mit der Zunge von einer Balustrade herab nach dem Schlüssel der Privatgemächer. Auch dort gelangte er mühelos hinein; geduldig ging er Schritt für Schritt an emsigen Dienern vorbei, immer auf sorgfältige Abstimmung mit der Wandfarbe bedacht. Als er das Zimmer verließ, balancierte ein Diener mit Tabletts vorbei, und Shingal verharrte in steinernem Grau inmitten einer Statuengruppe. Sein Beutestück verbarg er währenddessen hinter dem Rücken. Der Herr des Hauses würde toben, wenn er sah, dass der Jadephallus der Lev'tha-Statue durch ein Zuckermais-Kölbchen ersetzt worden war. Die Sippe würde sich über das unerwartete Zubrot freuen, und die Ältesten würden ihn für sein Geschick und seinen Mut loben.

Hintergrund

Das Leben in den imperialen Städten ist nicht leicht, und auf den Domänen hat man es gar noch schwerer. Doch warum sollte man sich seinen kärglichen Unterhalt auf dem Acker oder in düsteren Handwerksstuben verdienen, wenn in den Häuser der Reichen das Gold gleich häufchenweise herumliegt und nur darauf wartet, seinen neuen Besitzer zu begrüßen? Für Beutelschneiderei und Taschendiebstahl sind die Finger eines Shingwa zwar nicht geeignet, seine Tarnfähigkeit und seine Gewandtheit im Klettern bieten ihm jedoch noch weitaus interessantere Möglichkeiten ...
Aber es ist mitnichten nur Gold, das lockt. In seiner Liebe zu ausgefallenen Farbkompositionen stürzt sich ein Shingwa-Einbrecher auch

wegen einer Blume, eines Bildes oder exotischer Stoffe ins Abenteuer. Junge Shingwa neigen bisweilen zu Späßen oder Übertreibungen und möchten die Farbkomposition eines Bildes 'verbessern' oder steinerne Standbilder durch etwas Farbe „verschönern". Im Alter legt sich dieser Übermut, und aus Einbrechern werden vorsichtige Künstler der Eigentumsumverteilung.

Shingwa, die ihre Sippe verlassen haben, sind oft auf der Flucht vor Recht und Gesetz oder auf der Suche nach ihren im Wald lebenden Verwandten, von denen sie oft nur eine vage Vorstellung haben. Das Alleinsein liegt ihnen nicht sonderlich, und somit schließen sie sich schnell einer Abenteurergruppe an.

Zitate

»Ihr denkt zu farblos, könnt ihr mir nicht mehr über die Festung sagen? Welche Farben hatten ihre Wände, ihr Boden, ihre Bewohner?«

»Ich kenne diesen Phex nicht, von dem ihr redet, aber ein wahrhaft gewandter Dieb braucht sich nicht in Nacht und Mondenschein zu verbergen.«

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

In vielen Städten müssen Shingwa wegen ihrer nachgerade unbewussten farblichen Anpassungsfähigkeit bunte Gewänder oder Schärpen tragen – die sie natürlich ablegen, wenn sie dem Diebeshandwerk nachgehen. Auch im heimatlichen Bau tragen sie keine Bekleidung. Mitgeführte Gegenstände, seien es nun Dolchscheiden, Rucksäcke oder Wasserschläuche, sind ganz nach shingwanischem Geschmack in den leuchtendsten und unterschiedlichsten Farben gehalten. Das Schneta, eine Schärpe mit aufgenähten Taschen und Beuteln, ist oft das einzige Kleidungsstück eines Shingwa auf Wanderschaft. Hinzu kommt noch der Washkedal, ein Wanderstab und Rückenkratzer mit bunten Tüchern an der Spitze, sowie einige Kwalshin, Schnüre für die shingwanische Knotenschrift. Die einzige Waffe ist der Stab oder ein Dolch – doch offenen Konflikten versucht ein Shingwa ohnehin aus dem Wege zu gehen.



Der Shingwa-Einbrecher

Rasse: Shingwa
Kultur: Imperiale Shingwa (Städtische Shingwa)
Profession: Einbrecher
Größe: 1,39 Schritt
Gewicht: 29 Okul
Hautfarbe: moosgrün
Augenfarbe: braun
Modifikatoren: FF -1, GE +2, KO –1, KK –1; AU +7
Eigenschaften: MU 12, KL 11, IN 12, CH 11, FF 13, GE 15, KO 11, KK 11; LE 17, AU 26, AE —, KE —, MR 7; SO 2
Vorteile: Balance, natürlicher Rüstungsschutz (RS 1),), Farbwandel, Flink, Talentschub (Klettern), Schleuderzunge, Zusätzliche Gliedmaßen (bemuskelter Schwanz), Ortskenntnis, Ausdauernd (+2 AuP)
Nachteile: Neugier 5, Kältestarre, Kleinwüchsig, Unstet, Randgruppe, Goldgier 5
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I und II, waffenlose Manöver Schwanzschlag und Schleuderzunge, Talentspezialisierung Klettern (Freiklettern)
Gaben: Farbwandel 5
Kampf (AT/PA): AT-Basis 8, PA-Basis 8, FK-Basis 7, INI-Basis 10 (10), Ausweichen-Basis 8 (11); Dolche 5 (11/10), Hiebwaffen 2 (10/8), Raufen 5 (12/9), Ringen 2 (9/9), Säbel 0 (8/8), Schleuder 3 (10), Wurfmesser 3 (10)
Körper: Akrobatik 3, Athletik 1, Klettern 9, Körperbeherrschung 8, Reiten –2, Schleichen 6, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 3, Sich Verstecken 11, Singen –2, Sinnenschärfe 4, Stimmen imitieren –2, Tanzen 0, Taschendiebstahl 3, Zechen 0
Gesellschaft: Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 3, Schauspielerei 1, Sich verkleiden –3, Überreden 6
Natur: Fährtensuchen 2, Fesseln/Entfesseln 3, Fischen/Angeln 1, Orientierung 6, Wildnisleben 1
Wissen: Baukunst 2, Götter/Kulte 4, Mechanik 2, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen/Legenden 4, Schätzen 4
Sprachen/Schriften: Muttersprache: Shingwanisch 9, Zweitsprache: Gemein-Imperial 7, Myranisch 4, Gemein-Amaunal 4, Shingwanische Knotenschrift 7, Cirkel-Geheimsprache (Einbrecher) 3
Handwerk: Handel 2, Heilkunde Gift 1, Heilkunde Wunden 1, Holzbearbeitung 3, Kochen 1, Lederarbeiten 3, Malen/Zeichnen 7, Schlösser knacken 8, Schneidern 0, Stoffe färben 4
verbilligte Sonderfertigkeiten: —
Ausrüstung: Schneta (bunte Shingwa-Schärpe mit eingenähten Taschen), dunkle Kapuze oder Mantel, dunkle Handschuhe, Nachschlüssel/Dietriche, 10 Schritt Seil mit Wurfhaken, Gürtel mit Trageschlaufen und –haken, verborgener Dolch, weitere Ausrüstung im Wert von 4 Argental

Die stadtamaunische BaLoa

Ein letzter Blick in die Runde: Der TuaTai war bereit, alles war richtig. In den sechs Nischen der Elemente brannten die richtigen Kerzen und Öle, und von den acht Säulen stieg der Geruch der schwelenden Duftkräuter und -harze zum Sternenhimmel auf. TuBaiNao, 'Jadegrüner Kranich des Frühsommers', die die anderen als Thyromatea MuaNai kannten, bereitete sich auf das Ritual vor. Sie konnte die Aura des TuaTai atmen, das Summen der versammelten Bittsteller hören und ihre Bewunderung schmecken. Ihr Schwanz zitterte im Gleichklang mit den Schnurrhaaren, als sie zu tanzen begann, wie ihre Meisterin es sie gelehrt hatte. Sie rief den Feuergeist herbei, und so kam er und begleitete sie in ihren Bewegungen, zärtlich und fordernd wie ein Liebhaber. Ihr gemeinsamer Tanz wurde heftiger, verlangender, und viele Atemstöße später war sie bereit, sich ihm zu öffnen und den Geist aufzunehmen. Seine Hitze erfüllte jeden Teil ihres Körpers. Der Schweiß der Tänzerin schien zu kochen, als sich langsam die Empfindung einer übernatürlichen Macht durch Muskeln und Adern ausbreitete. Das Versprechen ewiger Existenz, die Verheißungen unvergleichlicher Macht, wenn sie sich ergäbe und die Herrschaft über den Körper an den Gast abträte, nagten im Hintergrund ihres Bewusstseins, doch das war sie gewohnt, dem konnte sie trotzen. Prüfend hob sie ihre Hand und beobachtete, wie auf den bloßen Wunsch hin eine Flamme aus dem Finger schoss. TuBaiNao fletschte grinsend ihre Zähne, hinter denen nun ein tiefrotes Feuer loderte. Sie war bereit, es mit dem Verfolger aufzunehmen.



Hintergrund

BaLoas sind die Zauberer der Amaunir, und zugleich haben sie viel von Priestern an sich. Doch sie dienen nicht den unerreichbaren Göttern in ihren himmlischen Palästen, sondern vereinen sich mit den mächtigen Geistern der Natur, der Elemente und der Sterne, die ihnen außergewöhnliche Kräfte und Fähigkeiten verleihen.

Anders als die Magier der Menschen sind BaLoas als echte Amaunir sehr körper- und gefühlsbetont. Statt sich mit komplexen Schutzkreisen und -glyphen gegen jegliche Beeinflussung durch die beschworenen Wesen abschirmen zu wollen, springen sie förmlich hinein in den Strom der Kräfte, nehmen die herbeizitierten Geister in ihren eigenen Körper auf und zahlen für deren Dienste mit ihrer Ausdauer.

Wenn dann die Kraft eines Erzelementars in ihrem Leib haust, denn können sie Wände zerschmettern und Geschosse abprallen lassen, und wenn ein Geist der Herrschaft in ihnen ist, dann können nur die Stärksten ihren Befehlen widerstehen. Auch viele andere Mächte können sie in sich einfahren lassen: Geister des Feuers und des Fleisches, Geister der Reise, des Kampfes und der Leidenschaft.

Doch anders als Dämonen sind Geister ein Teil dieser Welt und können unbegrenzt in ihr Verbleiben – auch im Leib des BaLoa, wenn er nicht die Kraft hat, sie wieder fortzuschicken, wenn ihre Aufgabe erfüllt ist. Die dauerhafte Besessenheit droht jenen BaLoa, die zu mächtige Geister gerufen und die Kontrolle über ihren Körper verloren haben. Ein guter BaLoa ist daher selbstbewusst und willensstark, denn nur so kann er die mächtigen Geister beeindrucken und sie dem eigenen Willen unterwerfen. BaLoas sind Wunderheilerinnen und Geisterbeschwörer, Zaubertänzerinnen und Sternenprediger zugleich, und ein erfahrener BaLoa hat in seinem TuaTai, dem amaunischen Geistertempel, eine große Gemeinde von treuen Anhängern.

Zitate

»Rattenkopf und Varkenblut, Mholurenzahn und Menschenauge. Geist des Fleisches, erfülle mich!«

»Spürst du nicht die Geister? Sie sind hier, bei uns, um uns, überall!«

»Götter sind etwas für Könige. Für das Volk gibt es die Geister.«

(Von einem Geist der Herrschaft erfüllt:) »Gib mir diese Schatztruhe. Ich befehle es dir!«

(Eine Viertelstunde später:) »Jetzt ... nicht ... Er ... ist ... stark ... will ... argh ... nicht ... aaah ... weichen!«

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Im Grunde kleidet auch ein BaLoa sich typisch amaunisch: Kein Gewand zuviel, und nichts, was die Beweglichkeit einschränkt. Meist trägt er eine bunte Weste, die mit den Symbolen der Geisterreiche und seiner persönlichen Schutzgeister bestickt ist und jedem Betrachter zeigt, mit wem er es zu tun. Die Westentaschen und die zahlreichen Beutel- und Gürteltäschchen quellen über vor Opfergaben und Zaubermitteln, von Kerzen und Duftfläschchen über bunte Fettkreide und Ölen bis zu Federn und getrockneten Beeren. Der Stirnreif trägt weitere Symbole, und die zahlreichen Amulette und Talismane an den Bändern, Ketten und Fellzöpfen ebenfalls.

Vor allem aber betonen die BaLoa, dass ihr Körper beim Zaubern ebenso bedeutsam ist wie der Geist, und verzieren ihn entsprechend. Manche scheren sich Muster ins Fell, die meisten aber färben ihre Haare auf magische Weise, damit in allen nur denkbaren Farben besondere Symbole und Ornamente entstehen, die zum Wesen des BaLoa passen. Ebenso wichtig sind die zahlreichen mit Edelstein geschmückten Ringe und Stäbchen aus Metall oder Knochen, die sie sich durch Ohren, Lippen und andere Körperstellen ziehen. Diese sollen die Seele versiegeln und verhindern, dass ein fremder Geist auf Dauer den Leib kontrollieren kann.

Die Stadamaunir-BaLoa

Rasse: Amaunir
Kultur: Stadt-Amaunir
Profession: BaLoa
Größe: 1,77 Schritt
Gewicht: 67 Okul
Fellfarbe: silber (wellig, dreifarbig gescheckt, lang)
Augenfarbe: dunkles violett

Modifikatoren: CH +1, FF –1, GE +1; LE +11, AU +15, AE +6, MR -5
Eigenschaften: MU 13, KL 11, IN 13, CH 13, FF 9, GE 13, KO 13, KK 10; LE 29, AU 25, AE 26, KE —, MR 2; SO 5
Vorteile: Herausragende Balance, Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP (A), Biss 1W+1 TP), Natürlicher Rüstschutz (RS 1), Nachtsicht, Schnurren, Zusätzliche Gliedmaßen (Balance-Schwanz), Halbzauberer
Nachteile: Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Raumangst 6, Neugier 5, Krankhafte Reinlichkeit 5, Eitelkeit 5, Unstet, Jähzorn 6
Sonderfertigkeiten: waffenlose Manöver Schwanzschlag und Biss, Opferblut
Gaben: Schnurren 6
Kampf (AT/PA): AT-Basis 7, PA-Basis 7, FK-Basis 6, INI-Basis 10, Ausweichen-Basis 8 (8); Bela 1 (7), Dolche 6 (12/8), Hiebwaffen 0 (7/7), Raufen 6 (12/8), Ringen 5 (10/9), Säbel 1 (8/7), Stäbe 5 (11/8), Wurfmesser 2 (8)
Körper: Akrobatik 1, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Schleichen 4, Schwimmen -2, Selbstbeherrschung 4, Sich Verstecken 2, Singen 0, Sinnenschärfe 2, Stimmen imitieren –1, Tanzen 3, Taschendiebstahl -1, Zechen 2
Gesellschaft: Betören 4, Etikette 1, Gassenwissen 3, Lehren 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 5, Überzeugen 2
Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 3, Wildnisleben 0
Wissen: Götter/Kulte 4, Magiekunde 5, Pflanzenkunde 2, Philosophie 2, Rechnen 1, Rechtskunde 1, Sagen/Legenden 5, Schätzen 2, Sternkunde 2, Sternkunde 2, Tierkunde 2
Sprachen/Schriften: Muttersprache: Gemein-Amaunal 9, Zweitsprache: Gemein-Imperial 7, Hiero-Amaunal 6
Handwerk: Abrichten –1, Alchimie 4, Boote fahren –1, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Seele 5, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 3, Kochen 3, Lederarbeiten 3, Malen/Zeichnen 5, Schlösser knacken –1, Schneidern –1
Zauberfertigkeiten: Feuer 4, Wasser 3, Erz 2, Luft 1, Humus 8, Bel-Shuga 6, Balathandis 2, Baalian 3; Inspiration 6
Rituale: Ritualkenntnis (Animisten: BaLoa) 4, Exorzismus
verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Leitquelle
Ausrüstung: mit allerei Zaubersymbolen bemalte und behangene Weste, beschnitzter (Kampf-)Stab, Räuchergefäß und Rauchwerk, kleiner mit Runen verzierter Stab für Bodenzeichnungen, Umhängebeutel, weitere Ausrüstung im Wert von 25 Argental

Der meranische Myrmidone



Der graue Morgen war den ersten Sonnenstrahlen gewichen, und drüben, bei den großen Rundzelten, schälten sich die Leonir gerade aus ihren Umhängen, während die Blutghule sich ins Dunkel der Zelte zurückzogen.

Leises Scharren, Klirren und Fluchen, als die ausgewählten Kirenen auf den Skorpionen aufsaßen, während der Rest der Hektaden sich hinter den Kriegswagen aufgestellt hatte. Keiner außer dem sinistren Zauberer konnte erahnen, ob die Illusion sie noch vor den draydalischen Söldnern verbarg – aber bislang hatte es noch keinen Alarm gegeben.

Es war schwer genug gewesen, die komplette Lokede ungesehen vom Grünen Orismani aus hier an die Grenze nach Nyranthal zu verlegen, aber hier hatten die xarxarischen Magier ganze Arbeit geleistet – immerhin waren es ihre Grenzen, die hier von einem Voraustrupp der Draydal bedroht wurden.

Ein fleischiges, schmatzendes, wimmerndes Geräusch ertönte von den Rädern der Skorpione, als die Mechanopathen ihre Befehle in die kugelförmigen Antriebe dachten. Dann zerriss die Stille endgültig, als sich die fünf Feldzeichen gleichzeitig knarrend über den Kampfwagen aufrichteten, der Xarxarer seinen Tarnzauber fallen ließ und die Krysobelas aufheulend ihre tödliche Fracht auf den Gegner spuckten.

„Für den Thearchen! Für die Oktade! Die Siebzehnte marschiert!"

Hintergrund

Die Myriaden waren einst unbesiegbar und sind heute noch das Rückgrat der militärischen Macht des Imperiums, auch wenn sie sich fast nur noch um die Verteidigung der immer kürzeren Grenzen kümmern. Die Myrmidonen sind disziplinierte, in langen Jahren hervorragend ausgebildete Kämpfer, neigen aber bisweilen dazu, ihre (früher häufig barbarischen, heute meist ex-imperialen) Gegner nicht wirklich ernst zu nehmen – und auch dieses elitäre Gefühl gehört zu ihrer Ausbildung. Frauen sind übrigens in den Myriaden durchaus häufig in ihren eigenen Hektaden anzutreffen; selten dagegen sind andere Spezies in den Reihen der Kämpfer des Imperiums. Der hier vorgestellte Kämpfer stammt aus einer der südlichen Provinzen des Imperiums, aus einem Horasiat wie Mayenios, Valantia oder Corabeniu – und damit sogar aus den 'klassischen' Rekrutierungsgebieten der Myriaden.

Der Dienst in den Myriaden dauert wenigstens sechs Jahre, danach kann sich der Myrmidone als Unteroffizier erneut verpflichten oder seinen Abschied nehmen. Horanthische und

städtische Garden sind immer an so guten Kämpfern interessiert, und außerdem ist eine abgeleistete Dienstzeit (besser noch zwei) bei den Myriaden ein gutes Sprungbrett für eine zivile oder gar politische Karriere (speziell in den erwähnten südlichen Provinzen).
Manche wählen das gefährliche, aufregende Abenteurerleben, wo ihre Kampferfahrung genauso den Ausschlag geben mag wie ihre unverbrüchliche Kameradschaft, sobald man sich einmal zu einer Einheit zusammengerauft hat. Dazu sollten Bescheidenheit, Prinzipientreue und Ehrlichkeit kommen – und natürlich die Fähigkeit, Befehle sowohl mit Sinn und Verstand geben zu können als auch, sie ohne Murren auszuführen.

Zitate

»Wir sind eine Kirene, verstanden? Keine Extrawurst, auch nicht für Fellknäuel.«

»Bei Shinxirs Heerscharen! Hast du noch nie eine Kentema in der Hand gehabt? Diese Seite zum Gegner!«

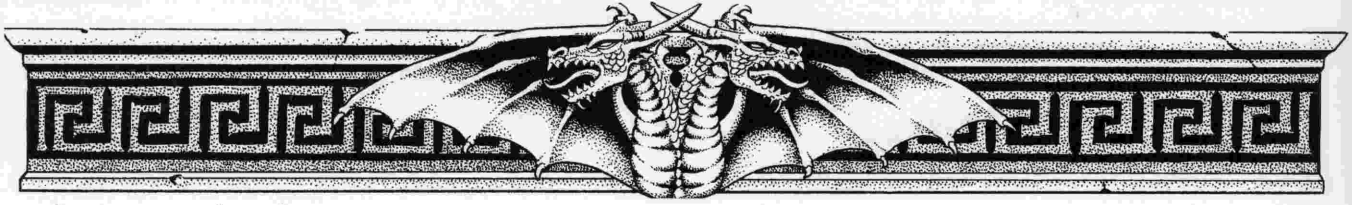
Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Myrmidonen sind Luxus weder gewöhnt, noch heißen sie ihn gut. Einfach und robust soll die Kleidung sein, also eine Tunika aus Varkenwolle, ein Macalar aus stabilem Leder, der Myrmidonen-Mantel, die gewachste Kapuze, die genagelten Stiefel komplettieren die Kleidung. Dazu Kentema und Machira, ein stählerner oder bronzener Brustharnisch und Armschienen (die volle Myrmidonen-Rüstung ist Besitz des Imperiums), eine Wolldecke auf dem Rucksack, ein Schlauch voll Azidial – mehr braucht eine Myrmidone nicht, und fast nur die mit Stolz getragene bronzene Entlassungsmarke unterscheidet sie von einem Myrmidonen im Dienst – zumindest die ersten Oktale im Zivilleben ...

Der meranische Myrmidone

Rasse: Südimperiale Menschen
Kultur: Meranier (Mayenios: Stadtbevölkerung)
Profession: Myrmidone
Größe: 1,75 Schritt
Gewicht: 70 Okul
Haarfarbe: mittelbraun
Augenfarbe: hellbraun
Modifikatoren: LE +11, AU +11, MR –4
Eigenschaften: MU 13, KL 12, IN 12, CH 11, FF 12, GE 12, KO 14, KK 13; LE 32, AU 31, AE —, KE —, MR 4; SO 5
Vorteile: hohe Lebenskraft (+1 LeP)
Nachteile: Arroganz 5
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung I und II, waffenloser Kampfstil: Myrmidonen-Stil
Gaben: —
Kampf (AT/PA): AT-Basis 8, PA-Basis 7, FK-Basis 7, INI-Basis 10 (10), Ausweichen-Basis 7 (10); Bastardstäbe 8 (13/10), Bela 7 (14), Dolche 4 (11/8), Hiebwaffen 1 (9/7), Raufen 6 (12/9), Säbel 1 (9/7), Wurfmesser 2 (9)
Körper: Athletik 4, Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Schleichen 0, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 0, Singen 1, Sinnenschärfe 2, Tanzen 1, Zechen 2
Gesellschaft: Etikette 4, Gassenwissen 3, Lehren 2, Menschenkenntnis 4, Überreden 2
Natur: Fährtensuchen 0, Fischen/Angeln 3, Orientierung 3, Wettervorhersage 1, Wildnisleben 3
Wissen: Geschichtswissen 5, Götter/Kulte 4, Heraldik 3, Kriegskunst 9, Rechnen 5, Rechtskunde 2, Sagen/Legenden 3, Schätzen 3, Tierkunde 2
Sprachen/Schriften: Muttersprache: Gemein-Imperial 10, Zweitsprache: Myrmidonen-Geheimsprache 8, Myranisch 4, Gemein-Amaunal 3, Hiero-Imperial 5, Leonal 4
Handwerk: Bogenbau 5, Boote fahren 4, Fahrzeug lenken 3, Heilkunde Gift 1, Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 4, Kochen 2, Lederarbeiten 2, Malen/Zeichnen 1, Schneidern 2
verbilligte Sonderfertigkeiten: Finte
Ausrüstung: Kentema oder Machira, Bela, kulturtypische Kleidung, Azidal-Flasche, Entlassungsmarke, weitere Ausrüstung im Wert von 30 Argental





Anhang V: Talentliste

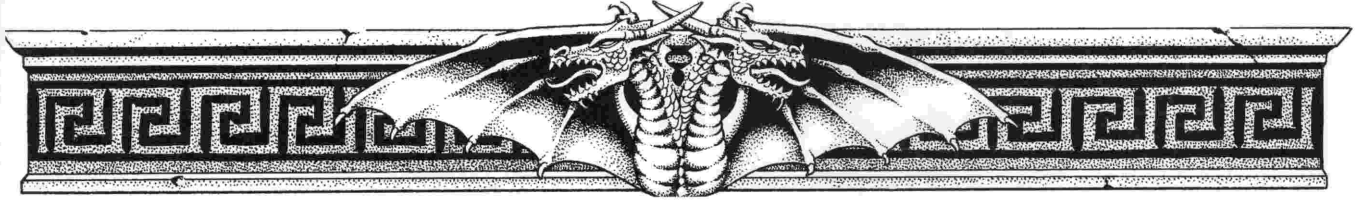
KAMPFTALENTE					
Anderthalbhänder	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	E	BE–2	Bastardstäbe, Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel
Bastardstäbe	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE–2	Speere, Stäbe
Bela	Fernkampf	Spezial	C	BE–5	Bogen
Belagerungswaffen	Fernkampf	Beruf	D	–	–
Blasrohr	Fernkampf	Spezial	D	BE–5	–
Bogen	Fernkampf	Spezial	E	BE–3	–
Diskus	Fernkampf	Spezial	D	BE–2	–
Dolche	Bewaffneter Nahkampf	Basis	D	BE–1	Fechtwaffen, Raufen
Fechtwaffen	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	E	BE–1	Dolche, Schwerter
Hiebwaffen	Bewaffneter Nahkampf	Basis	D	BE–4	Säbel, Zweihand-Hiebwaffen
Infanteriewaffen	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE–3	Speere, Zweihand-Hiebwaffen
Kettenstäbe	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	E	BE–1	Kettenwaffen, Zweihandflegel
Kettenwaffen	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE–3	Kettenstäbe, Zweihandflegel
Lanzenreiten	Bew. Kampf; AT-Tech	Spezial	E	–	–
Peitsche	Bew. Kampf; AT-Tech	Spezial	E	BE–1	–
Raufen	Waffenlos	Basis	C	BE	–
Ringen	Waffenlos	Spezial	D	BE	–
Säbel	Bewaffneter Nahkampf	Basis	D	BE–2	Hiebwaffen, Schwerter
Schleuder	Fernkampf	Spezial	E	BE–2	–
Schwerter	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	E	BE–2	Anderthalbhänder, Fechtwaffen, Säbel
Speere	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE–3	Infanteriewaffen
Stäbe	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE–2	Speere
Wurfbeile	Fernkampf	Spezial	D	BE–2	Wurfspeere, Wurfmesser
Wurfmesser	Fernkampf	Basis	C	BE–3	Wurfbeile, Wurfspeere
Wurfspeere	Fernkampf	Spezial	C	BE–2	Wurfbeile
Zweihandflegel	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE–3	Infanteriewaffen, Kettenwaffen
Zweihand-Hiebwaffen	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE–3	Hiebwaffen, Infanteriewaffen
Zweihandschwerter/-säbel	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	E	BE–2	Anderthalbhänder, Schwerter, Säbel

KÖRPERLICHE TALENTE (D)					
Akrobatik	(MU/GE/KK)	Spezial	Körperbeherrschung 4	BEx2	Körperbeherrschung (+5), Athletik
Athletik	(GE/KO/KK)	Spezial	–	BEx2	Körperbeherrschung (+5), Akrobatik
Fliegen	(MU/IN/GE)	Spezial	–	BE	Akrobatik
Freies Fliegen	(MU/GE/KK)	Bas./Spez.	–	BEx2	Fliegen, Akrobatik (+15), Fluggeräte steuern (+15)
Gaukeleien	(MU/CH/FF)	Spezial	–	BEx2	Taschendiebstahl, Falschspiel
Klettern	(MU/GE/KK)	Basis	–	BEx2	Athletik (+5), Akrobatik (+5), Körperbeherrschung
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	Basis	–	BEx2	Akrobatik (+5), Athletik
Reiten	(CH/GE/KK)	Spezial	–	BE–2	Körperbeherrschung, Akrobatik (+15)
Schleichen	(MU/IN/GE)	Basis	–	BE	Körperbeherrschung, Sich Verstecken
Schwimmen	(GE/KO/KK)	Basis	–	BEx2	Athletik (+15)
Selbstbeherrschung	(MU/KO/KK)	Basis	–	–	–
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	Basis	–	BE–2	Schleichen, Körperbeherrschung (+15)
Singen	(IN/CH/CH)	Basis	–	BE–3	–
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN) o. (KL/IN/FF)	Basis	–	–	–
Skifahren	(GE/GE/KO)	Spezial	–	BE–2	Athletik, Körperbeherrschung (+15)
Stimmen Imitieren	(KL/IN/CH)	Spezial	Sinnenschärfe 4	BE–4	Gaukeleien (Bauchreden) (+5)
Tanzen	(CH/GE/GE)	Basis	–	BEx2	Körperbeherrschung (+5), Akrobatik (+5)
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	Spezial	10+: Menschenk. 4	BEx2	Gaukeleien (Taschenspielereien)
Zechen	(IN/KO/KK)	Basis	–	–	–

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)				
Betören	(IN/CH/CH)	Spezial	Menschenkenntnis 4	Überreden, Überzeugen
Etikette	(KL/IN/CH)	Spezial	–	–
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	Spezial	–	Menschenkenntnis
Lehren	(KL/IN/CH)	Spezial	10+: Menschenkenntnis 4	Überzeugen
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	Basis	–	Heilkunde Seele (+5)
Schauspielerei	(MU/KL/CH)	Beruf	Etikette, Sich Verkleiden, Singen, Überreden, Überzeugen jeweils 4	Überreden
Schriftl. Ausdruck	(KL/IN/IN)	Beruf	L/S (entspr. Schrift) 6	L/S, Überzeugen (Rhetorik schriftl.) (+5)
Sich Verkleiden	(MU/CH/GE)	Spezial	–	Schauspielerei
Überreden	(MU/IN/CH)	Basis	10+: Menschenkenntnis 4	Überzeugen
Überzeugen	(KL/IN/CH)	Spezial	Menschenkenntnis 4	Überreden

NATUR-TALENTE (B)				
Fährtensuchen	(KL/IN/KO)	Basis	–	Sinnenschärfe
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	Spezial	10+: Wildnisleben 4	Wildnisleben
Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	Spezial	–	Seiler, Seefahrt, zum Entfesseln auch Akrobatik (Winden) (+5), Ringen-PA (+10)
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	Spezial	–	Wildnisleben
Orientierung	(KL/IN/IN)	Basis	–	Sternkunde
Seefischerei	(IN/FF/KK)	Beruf	–	Fischen/Angeln
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	Spezial	–	Wildnisleben
Wildnisleben	(IN/GE/KO)	Basis	–	Tierkunde, Pflanzenkunde

WISSENSTALENTE (B)				
Anatomie	(MU/KL/FF)	Beruf	keine Totenangst	Heilkunde Wunden (+5), Heilkunde Krankheiten
Baukunst	(KL/KL/FF)	Beruf	L/S 4, M/Z 5, Rechnen 5	Zimmermann, Maurer, Steinmetz
Brettspiel	(KL/KL/IN)	Spezial	–	Kriegskunst (Strategie), Rechnen
Geographie	(KL/KL/IN)	Spezial	–	Sagen/Legenden
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	Spezial	Lesen/Schreiben 4	Sagen/Legenden (+5 oder +10)
Gesteinskunde	(KL/IN/FF)	Spezial	–	Baukunst, Steinschneider, Bergbau, Hüttenkunde, Steinmetz (+5)



Götter/Kulte	(KL/KL/IN)	Basis	–	Geschichtswissen, Sagen/Legenden
Heraldik	(KL/KL/FF)	Spezial	–	Etikette
Hüttenkunde	(KL/IN/KO)	Beruf	–	Alchimie, Grobschmied (+15), Metallguss
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	Spezial	–	Brettspiel
Kryptographie	(KL/KL/IN)	Spezial	L/S und Rechnen je 6, Sprachenkunde, Rechen	Sprachenkunde 4, M/Z 4
Magiekunde	(KL/KL/IN)	Spezial	10+: L/S 6	Sagen/Legenden, Götter/Kulte
Mechanik	(KL/KL/FF)	Spezial	10+: L/S, M/Z, Rechnen je 6	Feinmechanik
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	Spezial	–	Wildnisleben
Philosophie	(KL/KL/IN)	Spezial	–	Götter/Kulte, Magiekunde, Geschichtswissen (+15), Sagen/Legenden (+15)
Rechnen	(KL/KL/IN)	Basis	–	–
Rechtskunde	(KL/KL/IN)	Spezial	–	Etikette, Staatskunst
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)	Basis	–	Geschichtswissen, Götter/Kulte
Schätzen	(KL/IN/IN)	Spezial	–	Handel (+5), Juwelier (+5), Feinm. (Goldschmied) (+5)
Schiffbau	(KL/KL/FF)	Beruf	L/S 4, Rechnen 4, M/Z 4, Zimmermann	Holzbearbeitung oder Zimmermann 4
Sprachenkunde	(KL/KL/IN)	Spezial	–	–
Staatskunst	(KL/IN/CH)	Spezial	–	Hauswirtschaft, Rechtskunde (Staatsrecht)
Sternkunde	(KL/KL/IN)	Spezial	10+: L/S 6, Rechnen 6, Sinnenschärfe 6	Gabe Prophezeien (Astrologie) (+5)
Tierkunde	(MU/KL/IN)	Spezial	–	Viehzucht, Seefischerei, Reiten, Wildnisleben

SPRACHEN UND SCHRIFTEN (A–C)

Lesen/Schreiben [Schrift]	(KL/KL/FF)	Spezial		
Sprachen [Muttersprache]	(KL/IN/CH)	Basis		
Sprachen [Fremdsprache]	(KL/IN/CH)	Spezial		

HANDWERKSTALENTE (B)

Abrichten	(MU/IN/CH)	Spezial	10+: Tierkunde 4	Viehzucht, Tierkunde, Reiten
Ackerbau	(IN/FF/KO)	Beruf	–	Viehzucht, Pflanzenkunde
Alchimie	(MU/KL/FF)	Beruf	L/S 4, Rechnen 4	Kochen (Tränke), Pflanzenkunde
Bergbau	(IN/KO/KK)	Beruf	10+: Gesteinskunde 4	Steinmetz, Maurer, Baukunst, Gesteinskunde
Bogenbau	(KL/IN/FF)	Beruf	Holzbearbeitung 4	Holzbearbeitung, Feinmechanik, Grobschmied (+15)
Boote Fahren	(GE/KO/KK)	Spezial	–	Seefahrt (+5), Eissegler Fahren (+5)
Brauer	(KL/FF/KK)	Beruf	–	Alchimie
Drucker	(KL/FF/KK)	Beruf	L/S 6, Mechanik 4, M/Z 4	Mechanik
Eissegler Fahren	(IN/GE/KK)	Spezial	–	Boote Fahren (+5), Fahrzeug Lenken
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	Spezial	–	Hundeschlitten Fahren
Falschspiel	(MU/CH/FF)	Spezial	Menschenkenntnis 4	Gaukeleien (Taschenspielereien)
Feinmechanik	(KL/FF/FF)	Beruf	Malen/Zeichnen 4	–
Feuersteinbearbeitung	(LK/FF/FF)	Spezial	–	Steinmetz
Fleischer	(KL/FF/KK)	Beruf	–	Viehzucht, Fischen/Angeln, Tierkunde, Kochen, Anatomie, Gerber/Kürschner (Trophäen)
Fluggeräte Steuern	(MU/IN/FF)	Beruf	–	Fliegen
Gerber/Kürschner	(KL/FF/KO)	Beruf	–	Alchimie, Fleischer
Glaskunst	(FF/FF/KO)	Beruf	–	Juwelier
Grobschmied	(FF/KO/KK)	Spezial	–	Metallguss (+15)
Handel	(KL/IN/CH)	Beruf	Rechnen 4	Hauswirtschaft, Geographie (+15), Schätzen (+15)
Hauswirtschaft	(IN/CH/FF)	Beruf	–	Rechnen (Buchführung)
Heilkunde Gift	(MU/KL/IN)	Spezial	–	Alchimie (Gifte) (+5), HK Krankheiten, Kochen (Tränke)
Heilkunde Krankheiten	(MU/KL/CH)	Spezial	–	Heilkunde Gift
Heilkunde Seele	(IN/CH/CH)	Beruf	–	Menschenkenntnis, Überzeugen
Heilkunde Wunden	(KL/CH/FF)	Basis	–	Anatomie
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	Basis	–	Zimmermann (+5)
Hundeschlitten Fahren	(CH/FF/GE)	Spezial	–	Fahrzeug Lenken, Abrichten (Hundeführer)
Instrumentenbauer	(KL/IN/FF)	Beruf	Holzbearbeitung 4, Feinmechanik 4, Musizieren 4	Holzbearbeitung, Feinmechanik
Kapellmeister	(KL/IN/CH)	Beruf	L/S 4, Musizieren 7	Musizieren
Kartographie	(KL/KL/FF)	Spezial	Malen/Zeichen 4	Orientierung, Sternkunde
Kochen	(KL/IN/FF)	Basis	–	Fleischer, Fischen/Angeln, Wildnisleben, Alchimie
Kristallzucht	(KL/IN/FF)	Beruf	–	Alchimie (+15)
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	Basis	–	Gerber/Kürschner, Schneidern
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	Basis	–	Kartographie, Steinmetz (Bildhauer), Tätowieren (+5)
Maurer	(FF/GE/KK)	Beruf	–	Baukunst
Metallguss	(KL/FF/KK)	Beruf	Hüttenkunde 4	Hüttenkunde, Grobschmied
Musizieren	(IN/CH/FF)	Spezial	–	–
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	Spezial	–	Feinmechanik (+5)
Schnaps Brennen	(KL/IN/FF)	Beruf	–	Alchimie (+5), Brauer, Winzer
Schneidern	(KL/FF/FF)	Basis	–	Webkunst, Lederarbeiten
Seefahrt	(FF/GE/KK)	Beruf	–	Boote Fahren, Steuermann
Seiler	(FF/FF/KK)	Beruf	–	Fesseln (Taue spleißen)
Steinmetz	(FF/FF/KK)	Beruf	Gesteinskunde 4	Baukunst, Maurer, Bergbau
Steinschneider/Juwelier	(IN/FF/FF)	Beruf	10+: Gesteinskunde 4	Feinmechanik, Kristallzüchter
Stellmacher	(KL/FF/KK)	Beruf	Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Grobschmied je 4	Zimmermann, Schiffbau
Steuermann	(IN/CH/KK)	Beruf	Seefahrt 6	Seefahrt
Stoffe Färben	(KL/FF/KK)	Spezial	–	Alchimie, eventuell Drucker für Stoffdruck
Tätowieren	(IN/FF/FF)	Spezial	Malen/Zeichnen 4	Malen/Zeichnen
Töpfern	(KL/FF/FF)	Spezial	–	Maurer, Steinmetz
Viehzucht	(KL/IN/KK)	Beruf	–	Tierkunde
Webkunst	(FF/FF/KK)	Spezial	–	Schneidern
Winzer	(KL/FF/KK)	Beruf	–	–
Zimmermann	(KL/FF/KK)	Beruf	10+: Holzbearbeitung 4	Holzbearbeitung, Schiffbau

Anhang VI: Lexikon

A

Abdera: Stadt in Valantia, bekannt für ihre Komödianten
Abishai: Volk von Piraten und Raubfischern
Abishant: die Sprache der Abishai
Acropole: (künstlicher) Steilhügel mit dem Horaspalast
Ag: Abkürzung für Argental
Ahmadena, Mysterien der: verbotener Mysterienkult um eine gestürzte Göttin, deren entrücktes drittes Auge mit dem Mond gleichgesetzt wird
Akar: sehr kleine imperiale Längeneinheit, Halbfinger
Akiriten: leichte Infanterie, Plänkler
Alamanth: ein extrem scharfes Gewürz
Alamar: Hügel- und Gebirgsland zwischen Nebelwald und Tharamans Rippen; Heimat der Ashariel
Alantinos: imperiales Adelshaus; als Hochstapler und Betrüger verschrieen
Alazeerenbaum: tropischer Baum, dessen Blätter für Heiltinkturen verwendet werden
Aldangara: imperiales Adelshaus
Alkebah: Eine Eshbathya im Süden der Narkramar
Allassa: ameisenähnliche Insekten, die in der Narkramar als Delikatesse gelten
Allia: anderer Name für Elle
Alonaia: Handelsknotenpunkt in Corabeniu
Alpschmeichler: niedliches bärenähnliches Geschöpf mit hochwirksamem Berührungsgift
Alshinjira: Repräsentanten einer magischen Tradition der Eshbathi
Amaunath, Wald von: von Amaunir dominierter Wald am Mittellauf des Großen Orismani
Amaunir: Volk von humanoiden Katzenwesen
Ammenlotsen: zweifelhafter Berufsstand, der 'gestrandete' (sprich: entführte) Meereskinder an menschliche Zieheltern verhökert
Amphanas: Stadt in Valantia, in der dem lustvollen Stadtgott Thanas gehuldigt wird
Amphiaten: Felsformation in Xarxaron, in der der Wind bizarre Melodien erklingen lässt
Animisten: die Geisterbeschwörer und Schamanen myranischer Stammeskulturen
Annereton: Hauptgottheit der Neristu, der Totenrichter, Herr d. Mondes, der Sterne und der Nacht
Anneristalya: ehemaliges Siedlungsgebiet der Neristu, in den Eisenhügeln
Ansumya: Hauptgottheit der Neristu, die Totengebärerin und Herrin der Höhlen
Ansumyaviper: Giftschlangenart
Antamyr III.: der letzte Thearch des Ersten Imperiums
Antar-Myralaar: die erste abgestürzte Thearchenzitadelle im zentralen Koromanthia
Anthalia: alte Sammelbezeichnung für die Horasiate Nyranthal und Meranthal
Anthalier: Bewohner der vorgenannten Horasiate
Apadravya: Hausgöttin einer shindrabarischen Sippe
Apelioten: Gebirgszug im Osten Myranors
Aphamara: maksham. Göttin der Jagd und der Rachsucht
Aphirdanos: Optimatenhaus; Patriarch ist der Thearch selbst
Apytha: Giftschlange
Aquamant: mächtiger Zauberpriester der Mholuren
Aquöl: Öl aus Tiefseefischen, Schmiermittel
Arathax: Gefängnisinsel im Horasiat Mayenios
Arcanobionisch: magisch, mit belebten Bestandteilen
Arcanomechanik: hochkompliziertes mechanisches Gefüge, in das ein magischer Objekt eingebunden wurde
Archipel von Talaminas: Archipel in der östlichen See des Schweigens, Heimat des Städtebundes der Kerrishiter
Archon: ein Brettspiel
Archostrategui: der imperiale Generalstab
Arcoras: Palastdistrikt in Balan Cantara
Ardettos: koromanth. Stadt an der Valantischen Küste
Argeniten: Söldner
Argental: sechseckige imperiale Münze, 1/10 Aureal
Argont: Inhaber eines Verwaltungsamts in Eshbathmars
Arkanium: ein magisches Metall, beliebt für Amulette
Arrhabash: Leonirvolk, das sich insbesondere in Rhacornos niedergelassen hat
Ashabel: eine stellare Macht, assoziiert mit Herrschaft, Durchsetzungsfähigkeit und athletischer Schönheit
Ashariel: menschenähnliches geflügeltes Volk
Ashariel-Lanze: ein schlanker und leichter Speer
Asrapana: unheimliche Ruinenstadt auf Mayenios
Astrade: Einheit der Sondertruppen, ca. 150 Personen
Asucar: Insel im Horasiat Mayenios, berühmt für den Anbau von Zuckerrohr
Asucena: Hafen auf Asucar
Atholisbäume: Savannenbäume mit schirmartigem Dach
Atriumhaus: das typische Domizil eines erfolgreichen Honoraten, meist mit eigenem Park
Au: Abkürzung für Aureal
Auranash: goldgelber, teurer Farbstoff
Aureal: wertvolle imperiale Münze, achteckig
Aurisha: Gottheit der tharpurischen Amaunir, gilt als die Manifestation des Brajan
Aurishaden: die heiligen Schriften der Tharpuresen
Avasis: ein Horasiat im zentralen Imperium
Avinas: Stammvater und Vogelgott der Vinshina
Aylesh: siehe Khular Aylesh
Azidial: verdünnter Trinkessig; diverse Sorten wie Wein, Standardgetränk der Myrmidonen
Azulie: eine Blume; Pollen leicht halluzinogen

B

Baal-Urgol: eine stellare Macht, der 'Schwarze Planet', assoziiert mit Wahnsinn und Chaos
Baalian: eine stellare Macht, steht für Gier, Ur-Triebe, Gemütsschwankungen
Baan-Bashur: Einzelgipfel im Zentralen Imperium; einst Heimat der Alten; heiliger Berg
Baghrrah: Eigenbezeichnung der Pardir
Baiural: Sumpfgebiet nördlich von Balan Cantara
Bal'Ingra: Hauptgott der Kerrishiter
Balan Cantara: Hauptstadt (Metropole) Canteras
Balan Mayek: Hauptstadt des Horasiats Mayenios, großer Kriegshafen
Balashinda: Gott der Weisheit aus Eshbathmar
Balathandis: eine stellare Macht, steht für Vorsicht, Überlegung und Weisheit
Balathandis Weisheit: seltsame Krankheit, bei der im Schädel des Betroffenen ein Karfunkelstein heranwächst
Balburri: eine stellare Macht, assoziiert mit Harmonie, Friedfertigkeit und Gutmütigkeit
Balburri-Perlen: faustgroße Kürbisart mit heilkräftigem Fleisch und hypnotisierender Wirkung
BaLoa: amaunische Animisten
Ban Bargui: schwarzhäutige Menschenrasse
Bansumiter: myranischer Menschenschlag; hervorragend an das Leben im Süden angepasst
Baramune: hünenhaftes Bärenmenschenvolk
Barawan: shindrabarische Insel, im Besitz des Imperiums
Bashide: Animist der Abishai
Bashura: imperiales Horasiat (in dem Baan-Bashur liegt)
Bastardstäbe: speerähnliche Waffen, deren Klinge zum Stoß und Hieb geeignet und zudem ebenso lang wie der Schaft ist. Sie sind in ihrem Einsatz ziemlich variabel, werden aber meist beidhändig geführt.
Bathgehsala: ('Stadt der blutigen Tränen') Stadt in der Narkramar
Baumschleicher: anderer Name des Nanthar
Bela (Mz. Belari): eine verbreitete Torsionswaffe
Belash: kerrishitische Goldmünze, verbreitet
Bel-Baljah: eshbathmarische Gottheit des Landes, der Schöpfung und Leidenschaft
Belcar: eine stellare Macht, verbunden mit Neubeginn und schöpferischer Arbeitskraft
Bel-Shuga: eine stellare Macht, verbunden mit Krieg und Gewalttätigkeit
Belshuga: ein besonders blutiger Mysterienkult
Bel-Shukor: Kriegsgott Eshbathmars
Belyabel: die stellare Macht des Mondes, verbunden mit magischen Strukturen, aber auch Wahnsinn
Bestiare: die 'zivilisierten' Satyare des Imperiums, oftmals Zureiter oder Tierbändiger
Biagha: Magier- und Priesterelite der Risso
Biolith: Kristalle einer exot. Wüstenpflanze, zeigen den Gesundheitszustand des Trägers an
Bitterkorn: kärgliches Getreide, das im ausgelaugten Land der Draydal wächst
Blacon: Siedlung in Cantera, bewacht eine alte imperiale Straße durch die Lichterhöhen
Bladaris: korom. Stadt an der Valantischen Küste
Blasenhüter: untermeerische Gallertwesen, die angeblich als Wächterkreaturen der Alten dienten
Blauzüngler: ein Speisehund
Bleichwasser: Binnenmeer zw. Tharpura und Nebelwald
Blender: Vogelart, die ihre Opfer hypnotisiert
Blutbohrer: Fliegenart, die in frischen Wunden ablaicht
Blutbüffel: quaderschwere Reit- und Nutztiere der Leonir
Blutghule: Kreaturen der Draydal
Blutginster: Strauch, der Bauschutt und Geröll bevorzugt
Blutgischtmauer: ins Meer hineinreichendes Gebirge und Landbrücke zum Südwestkontinent
Blutschleiche: Giftschlangenart
Blutschwärme: gewaltige Mückenschwärme aus dem Nebelwald, die massiert angreifen
Bola: zwei mit einer Lederschnur verbundene Gewichte, die dazu dienen, entlaufene Herdentiere einzufangen
Boltuban: Sohn der Riesin Yatiba
Borstenhirse: billiges, spelzenreiches Getreide
Bowoga: ein Rassel-Instument
Brabak: Stadt in Südaventurien
Brackrochen: anderer Name des Ghurik
Brahashabel: Gott von Herrschaft und Gesetz
Brahidi: Diebesgöttin Eshbathmars
Brajan: imperiale Herrschaftsgottheit, steht für Ordnung und Gerechtigkeit, Oktal: Frühsommer
Brajansgarde: Gesetzeshüter der imperialen Städte
Brajanspilger: Rechtshelfer, die gegen eine Prämie mithelfen, ein Gerichtsurteil zu vollstrecken
Brajans-Solstitium: Sommersonnenwende
Brassach: nach Glauben der Mhoranash der Sohn Khorrs
Brigantine: gepanzerte Kleidung, mit dicht übereinanderliegenden Eisenplättchen gefüttert
Brillantsteine: Gebirgszug südl. der Narkramar-Wüste
Brotfrucht: kürbisähnliche Frucht einer tropischen Rankpflanze; stark stärkehaltig
Buntestenrat: die Anführer einer Shingwa-Siedlung
Bunthirsch: Hirschart auf Era'Sumu mit farbigem Horn
Burumbeeren: ungemein scharfe Beeren, die die körperliche Empfindsamkeit steigern

C

Calar: ein ärmelloser, bodenlanger Mantel
Can'Wenakay: 'die Mutterspinne'; Zentrum des Insektenkults Nessahabaths
Canillen: Sammelbegriff für kleine Esshunde-Arten
Cantaresen: Bewohner der Metropole Balan Cantara
Cantera: imperiales Horasiat zwischen dem Meer der Schwimmenden Inseln und Thalassion
Canteraner: Bewohner des (südlichen) Horasiats Cantera
Caprodoros: (Plural: Caprodoren) breitblättriger Stoßspeer mit Knebel von 2,5 Schritt Länge
Caranuss: euphorisierendes Genussmittel, das in den westlichen Steppen gekaut wird
Cassava: tropische Pflanze, stärkehaltige Wurzelknolle
Cefra: leicht berauschendes Getränk der Kentori aus vergorener Stutenmilch
Celiu-Brajanos: imperiales Adelshaus, wegen seiner übertriebenen Treue zu himmlischen Mächten geächtet
Centralis: Horasiat mit der Hauptstadt Dorinthapoles
Centropole: die Hauptstadt des Imperiums, in unserer Zeit Dorinthapoles
Chak: unterarmlanges, gekrümmtes Messer der Abishai
Charybalis: imperiales Adelshaus, ehemalige Dynastie der imperialen Flotte
Charypta: missratene Tochter des Chrysir, Herrin der Seeungeheuer
Chemec: Bezeichnung der Shingwa für alle, die nicht ihrer Rasse angehören; 'Einfarbige'
Chimärenkriege: Erbfolgekriege nach Ende des Ersten Imperiums
Chrat-: Vorsilbe für (Zellulose-)Produkte der Chrattac
Chratarra: sirrendes Musikinstrument aus Chrattacholz
Chratimant: ein Chrattac-Produkt, das verjüngend wirken soll
Chratmörtel: leichte, aber sehr harte Mörtelart
Chrattac: intelligente Termitenwesen
Chrattaczähne: Gebirgszug zwischen dem Wald der Haëhnyrr und der Tränenwüste
Chraybalis: untergegangenes Optimatenhaus
Chrysir: imperiale Staatsgottheit, Herrscher der Lüfte, Herr von Wind, Regen und Nebel, Oktal: Frühherbst
Chrysir-Aequinox: Herbst-Tagundnachtgleiche
Chrysirs Pfeiler: höchstes Gebirge des Kontinents
Chrysotéos: imperiales Adelshaus; haben mit den Draydal kooperiert
Chu'Ur: (Pl. Chu'Uri): kurze Hellebarden der Ban Bargui; auch für den Reiterkampf geeignet
Cilacia: Schmugglerhafen auf Asucar, wurde vor einigen Jahren niedergebrannt
Cirkel: inoffizielle Gemeinschaft von Freien, die gemeinsame Interessen verfolgen
CKi: Abkürzung für Cukiron
Colarra: Stadt in Valantia, bekannt für ihren Marmor
Collegien: relativ angesehene Cirkel, i.d.R. Handwerker- und Händlerschutzbünde
Corabeniu: imperiales Horasiat zwischen Apelioten und den Türmen des Morgens
Crusea: mayenischer Schmugglerhafen, Lage unbekannt
Cuina: Kelchblütler, aus dem Euhypnos und Cuinana gewonnen wird
Cukiron: imperiales Hohlmaß, entspricht einem Liter
Cupritan: eine Kupferlegierung, bildet keinen Grünspan

D

Dadjan: (Kerrishitisch): Richter
Dagath: kerrishitischer Name für Charypta
Daktil: anderer Name für die Maßeinheit 'Finger'
Dämmerung, Tal der: legendäres Tal in Makshapuram
Danthreki: im nördlichen Myranor als Lasttier und Nutztier der Lyncil beliebt, sechsbeinig
Daranel: 'Freistadt' am Meer der schwimmenden Insel
Darshuria: Hauptstadt der Te'Sumurrer
Dauri: asketischer Wanderpriester Makshapurams
Demergatoren: die Unterwasserschiffe der Nequaner
Der Vielgesichtige: unheimliche Gottheit, deren mysteriöser Kult im ganzen Imperium verpönt ist
Dere: das Weltenrund
Dharli: zweirädriger Wagen zur Personenbeförderung, der von einem Mensch oder Amaunir gezogen wird
Dhiraz: ein kerrishitischer Ingwerschnaps
Die Jüngste: Göttin außerhalb des imperialen Pantheon, verkörpert Leben, Werden und Wandel
Dir-An-Sun: Pyramidenturm, der die Haupttempel einer Neristusiedlung beherbergt
Distelwolle: im Süden des Imperiums verbreitete
Divinität: Titel des Thearchen
Djamaunentänzer: Farbenfrohe tropische Fischsorte
Djamaunir: Amaunir, die als Gaukler und Musikanten durch das Imperium ziehen
Djanar: größte Insel des Shindrabarischen Archipels, z.Zt. in kerrishitischer Hand
Doluwan: Heimatinsel der Nyamaunir, in Shindrabar
Domänen: die großen Landgüter der Optimaten, i.d.R. intensiv bewirtschaftet
Donf: eine aventurische und myranische Heilpflanze
Dorinthapoles: Hauptstadt (Centropole) des Imperiums
Dorokrat, Hoher: Imperialer Staatsmarschall
Doros, Pl. Doren: generischer Speer, ca. 2 Schritt Länge
Dotterbutt: ein verbreiteter Speisefisch
Dracheninseln: Inselgruppe südöstlich von Myranor
Drachenlibellen: eine Form des Insekthopters
Drachenreiter: siehe Draconare
Drachenschildkröten: gigantische Meeresschildkröten
Drachenzeit: Epoche, die das Ende der Blüte des Ersten Imperiums einläutet
Draconare: sagenumwobener Orden von Drachenreitern, soll weit östlich von Shindrabar beheimatet sein
Draglossa: wörtl. 'Drachenzunge'; feuerspeiendes Geschütz mit geringer Reichweite
Dralquabar: wörtl. 'die Feuergeborenen'; Bezeichnung für die beiden großen Nomadenstämme der Narkamar
Draydal: menschenähnliche Rasse
Draydalân: das Reich der Draydal
Dregomyr-Kanal: berühmter Kanal in Corabeniu, der eine Höhe von 1.000 Schritt überwindet
Dreihornochse: beliebtes Zugtier Era'Sumus
Drepani: kurze Krummschwerter, die stets als Paar geführt werden
Drepanier: Gladiator; nach seiner Hauptwaffe
Drohne: unabhängig agierender Chrattac-Mann
Dshukaren: Charakteristischer Schiffstyp der Kerrishiter
Dur Lamach: Charakteristische Waffe Eshbathmars; ein Bastardstab
Dvarapass: Pass zwischen Tharpura und Makshapuram

E

Ea'Sa'tia: auch 'die Erste' genannt, mythische Heldin Era'Su-mus, angeblich eine Tochter Satus
Efferdwall: belebte Barriere, die jeglichen Kontakt zum Ostkontinent verhindert
Efhardh: Hauptgottheit der Loualil, Geliebter der Ma'ada
Efiirt: Hauptgottheit der Risso, gebendes Prinzip
Egremma: Eshbathmarische Herrin des Handwerks
Eisenhügel: mittlerer Teil des großen Nordsüdgebirges
Eisenkrone: ein hoher Berg in den Eisenhügeln, ein 'rostiger' Mehrfachgipfel
Eissegler: auf Eisflächen gesegelte Fahrzeuge
Ekemeten: 'Pikeniere' mit langen Hakenspießen, gegen Reitertruppen oft die erste Verteidigungslinie
Ektarch: Oberkommandierender aller imperialen Sondertruppen
Elahabath: 'Erhabene', Herrscherschicht der Eshbathi
Elle: imperiale Längeneinheit, entspricht einem halben irdischen Meter
Eminenz: Titulatur, die etwa Trodinaren und hochrangigen Priestern zukommt
Emmer: eine Weizenart
Empathie: Fähigkeit, sich in andere Lebewesen hineinzudenken
Endurium: relativ seltenes magisches Metall, häufig für Waffen verwendet
Ennandu: imperiales Adelshaus; sehr freiheitsliebend und in jüngster Zeit geächtet
Ephar: Gott des Wassers, dessen Kult mit dem Ende des Ersten Imperiums zur Bedeutungslosigkeit herabsank
Era'Sumu: große Insel und Horasiat im Thalassion
Eratu: Hauptstadt Era'Sumus
Erbenkriege: (auch: Chimärenkriege) Kriege, die dem Zerfall des Ersten Imperiums folgten
Eru'Leva: größter Strom Era'Sumus
Erun-Sud: Heiltee aus Era'Sumu, steigert die körperliche Anziehungskraft
Eryosophi: einsiedlerische Nequaner, die auf dem Rücken von Drachenschildkröten leben
Eshbathi: wörtl. 'die neuen Städte'; Sammelbegriff für alle Wüstenstädte der Narkramar
Eshbathmar: wörtl. 'die neue Stadt am Meer'; die einzige Wüstenstadt an der Küste
Eshbatmar: Hafenstadt an der Mündung der Haratta
Eskadregu: Anführer einer Eskadru
Eskadru: Einheit der Kavallerie; 50 Mann plus Stab
Eubatheon: Festungsstadt in Corabeniu
Euhypnos: eine häufige tharp. Rauch- und Essdroge
Eunaros: Fluss in Xarxaron
Eupherban: imperiales Adelshaus; spezialisiert auf Diplomatie und Kommunikation
Exzellenz: Anrede, die allen Optimaten und einigen hochrangigen Honoraten (z.B. Magnaten) zusteht

F

Fagu: 'Schädelsammler', Geheimkult Makshapurams
Falkenpfeiler: dem Brajan geweihte Stelen, die über das Land wachen sollen
Falkenthron: Südlichster Gipfel der Türme des Morgens, in Corabeniu
Faltenghaal: nördlicher beheimatete Variante des Ghaal
Faulmuschel: Lebensmittel für arme Küstenbewohner
Federfarn: tropischer Farn, dessen elastisches Harn für Dichtungen etc. benutzt wird
Fennich: eine Hirseart
Feshavat: luchsartige Gottheit der Makshamauni (List, Heimlichkeit, Spiel)
Feuergeborene: Eigenbez. der Nomaden der Narkramar
Feuerkröte: Sumpfgetier, das einen ätzenden Schleim absondert
Feuerposaune: hochgiftiger tropischer Baumschmarotzer, der richtig zubereitet die astrale Regeneration fördert
Fherrorrach: Gott der Pardir-Söldner
Finger: (auch: Daktil) imp. Längeneinheit, 2 cm
Flechtenfilz: sehr billiger Stoff
Fluch der Schwere: gefürchtete Krankheit der Ashariel
Flussläufer: sehr schmackhafter Laufvogel
Flutenmeister: nequanische Bezeichnung für den Rang eines Kapitäns
Friedensstifter: ein kurzer, mit Matallbändern umwickelter Schlagstock, typische Zivilistenwaffe
Frostfeste: Gebirge im hohen Norden
Frosttag: die Wintersonnenwende

G

G'Rolmur: kleinwüchsiges, vage menschenähnliches Volk, das als Meister der Technik gilt
Galasal: uralte, aber unbedeutende Stadt am Meer der Schwimmenden Inseln
Galeerenbucht: Bucht an der Ostküste Myranors, in Mayenios gelegen

Gargantuas: gewaltige Vierbeiner, mit Rüsselnase, riesigen Ohrenlappen und langen Schaufelzähnen
Garima: Shindrabarische Handwerks-Gottheit
Gefolgschaft Thaesu: auf Era'Sumu angebetetes Pantheon urtümlicher und erdverbundener Wesenheiten
Geistblüten: Blumenart Era'Sumus, aus der über hypnotische Träume die Verstorbenen sprechen
Ghaal: Rinderart; beliebtes Nutztier des Wüstenreisenden, das in einem Schulterhöcker Wasser speichert
Ghorla: gefürchteter, bärengestaltiger Raubaffe
Ghorlenklaue: riesige Blühpflanze, deren Saft von den Vesai für Hautmalereien verwandt wird
Ghra-Khal: halbgöttlicher Bote des Schädelgotts der Draydal
Ghul: ein Leichenfresser
Ghulenwall: Gebirge im Süden Myranors
Ghurik: ein Raubfisch, der auch Landbewohner angreift
Gischtwurm: eine Seedrachenart
Goldholz: shindrabarische Edelholzsorte mit metallischem Glanz
Goldküste: reiche Domäne in Valantia
Gossenratte: an die großen Städte angepasste, katzengroße Rattenart
Gradu: imperiale Längeneinheit, ein Schritt
Grorrn: uralte Gottheit Era'Sumus, der Handwerk und Bergbau heilig ist
Große Schwermut: Krankheit der Satyare
Großer Aureal: imperiale Münze aus Mondsilber zu 10 Aureal
Großer Orismani: Hauptstrom des Orismani
Großes Sterben: Epoche, die das Ende der Blüte des Ersten Imperiums einläutet
Grubenotter: Giftschlange in Feuchtgebieten
Gru-Ikunma: Versammlungsplatz der Sholai
Grüne Chrattac: Spitzname der Ektarchengarde
Gubernator: im Sprachgebrauch der Draydal die Militärverwaltung eines unterworfenen Landes
Güldenfisch: ein beliebter Speisefisch
Güldenland: aventurischer Name für Myranor
Guretta: Bettlerstadt in Tharpura
Guricon: anderer Name des Ghurik
Gurscha-Kürbis: mannshoher tropischer Kürbis
Gussgranit: vielseitig verwendbares Baumaterial
Gwen-Petryl: Steine, die aus sich selbst heraus leuchten
Gylda: Gottheit der tharpurischen Amaunir
Gyldara: imperiale Staatsgottheit, schützt Heim und Familie, Oktal: Spätherbst
Gyldaragarde: Brandbekämpfung in imperialen Städten
Gyldaraswacht: Pflanze, erspürt feindselige Haltung ihres Gegenübers und setzt betäubende Sporen frei

H

Haëhnyrr: myranisches Volk mit emphatischer Begabung
Haëhnyrra: großes Waldgebiet im Westen des Imperiums; Heimat der Haëhnyrr
Haldingafort: Haupthafen der Bucht von Hjaldingard
Haldinganu: nördliches Horasiat, Heimat der Hjaldinger
Halimaton: Stammesgott der Hariwatun
Ha-Meli: Wesen mit drei Beinen, drei Armen und drei Augen
Han'kro: bärengestaltiges, beschupptes Ungeheuer der erasumischen Waldwildnis
Hand: (auch: Kiron) Längeneinheit, 10 Zentimeter
Haratta: wörtl. 'Bitteres Wasser'; die Bezeichnung für den großen Fluss aus der Narkramar
Hariwatun: riesige Menschenaffen, die auf Shindrabar als Sklaven dienen
Haruspica: Opferpriesterin (der Leonir)
Hastade: kleinste Einheit der Kavallerie, 10 Mann
Hatan: Oberhaupt einer abishidischen Familie
Hatanor: die Versammlung der Hatane
Hathra: leichtes rhacornisches Aufputschmittel
Hektade: Einheit der Infanterie; 100 Mann plus Stab
Hektagu: Befehlshaber einer Hektade
Herr der Wogenstädte: legendärer Oberpriester der Risso; angeblich vor langer Zeit vom Imperium entführt
Heruden: abishidisches Haus, für Raubzüge zuständig
Hesenkra: ('Eisenstecher') Laufvogel der Narkramar
Heuler: Myrmidonen-Slang für arcanomechanische Krysobelas
Heulscheibe: vinshinisches Gerät zur Übermittlung von Kurznachrichten
Heuschrecken: eine Form des Insekthopters
Hexachrat: ein Brettspiel für drei Personen
Hexagon: Heerlager/Festung der Myriaden
Hexatéer: historische Sekte, die nur sechs Götter akzeptierte, wanderte zu großen Teilen nach Aventurien aus
Hiero-Imperial: imperiale Hochsprache, in der Wissenschaft und als Standeszeichen des Adels verbreitet
Himmelsharz: ein gefährliches Rauschmittel aus dem fernen Westen
Himmelszedern: im Gegensatz zu den Therkalbäumen gerade wachsende Zedern von max. 40 Schritt Höhe
Hjaldinger: rauhes Piratenvolk im Nordosten Myranors, Vorfahren der aventurischen Thorwaler
Hohe Kanzlei: übergeordnetes Organ des Thearchen, das dessen Edikte und Erlässe verbreitet
Hoher Dorokrat: oberster Befehlshaber der Myriaden
Hoher Nautokrat: oberster Befehlshaber der Flotte
Hohes Konzil: höchste Versammlung der imperial anerkannten Kulte
Honoraten: schmale Schicht von Würdenträgern, die nicht das adlige Blut der Optimaten in sich tragen
Horas: der Herrscher eines Horasiats
Horasiade: der größte athlet, Wettkampf eines Horasiats
Horasialkonvent: Versammlung der Provinzvertreter im Horasiat
Horasiat: Verwaltungseinheit aus etwa 20 Provinzen
Horasschleier: ein prächtiger Korallenfisch
Horizont: Einheit der Sondertruppen (ca. 775 Personen)
Hornissen: eine Form des Insekthopters
Hrangschuva: Dämonenschlange der myranischen Mythologie, die einst Tharaman tötete
Hummeln: eine Form des Insektopters
Hurdar: eine sechsbeinige Rasse gelbpelziger Lasttiere von etwa einem Schritt Schulterhöhe
Hykaliswein: ein teurer kerrishitischer Wein, aus einer Rankepflanze gebraut

I

Icemna: imperiales Adelshaus, verfeindete Seitenlinie der Phraisopos, steht für Heilkunst und Zuchtwahl
Ilambajan: Heimatinsel der Nyamaunir, in Shindrabar
Illacrion: imperiales Adelshaus; Freigeister und Künstler
Illuminium: wertvolles goldleuchtendes Metall
Imperiade: größter athletischer Wettkampf des Imperiums
Imperial: Sprache des Imperiums, aber auch: imperiale Münze aus Endurium zu 100 Aureal
Imperiale Garde: Leibgarde des Thearchen
Imperiale Zeitrechnung: verbreitetste Zeitrechnung, beginnt nach dem Jahr der Kochenden Flüsse
Imperialer Konvent: Versammlung der Horasial Delegaten (in der Centropole)
Insektopter: Fluggeräte, die mittels Arcanomechanik den Flug von Insekten nachahmen
Intikuma: Erneuerungsritual der Dralquabar
Iolon: ein Horasiat im Westen des Imperiums
Isnea: Pflanze, die ein Gespinst zur Insektenabwehr ausbildet
IZ: Abkürzung für Imperiale Zeitrechnung

J

Jahr der Kochenden Flüsse: das Jahr, in dem die Götter viele Gewässer zum Kochen brachten
Jamowah, das Verfluchte: Ruinenstadt in der makshapurischen Steppe
Janaosi: beliebte Gewürzmischung, deren genaue Zusammensetzung regional variiert
Jharra: intelligentes Volk der Frühzeit mit dem Kopf einer Hornechse
Jharrabar: sagenumwobene Echsenstadt im tharpuranischen Dschungel
Jharranevi: Lenker eines Jharranothen
Jharranoth: riesige Arbeitsechse des tharpurischen und makshapurischen Dschungels
Jimaucha: Gewürz der Jimau-Wurzel; schmeckt wie einfaches Salz, verstärkt jedoch den Eigengeschmack der Speisen
Jonte: meist menschliches Mitglied eines Symbiontenvolkes der Chrattac
Jumakrinde: stark sauer schmeckende Rinde mit belebender Wirkung
Jüngste: Göttin der Wandelbarkeit

K

Ka'Shinna-Pilz: Pilz, der in den Eshbathi zur Nahrungsgewinnung gezüchtet wird
Kahle: Krankheit der Amaunir, bei der das Fell in Büscheln ausfällt
Kajurat: ein Algenextrakt, das die Unterwasseratmung unterstützt
Kalptegu: Anführer einer Kalpteru
Kalpteru: Einheit der Kavallerie, ca. 250 Mann plus Stab
Kalshin: Schnüre für die shingwanische Knotenschrift
Kamakuwar: Stadt in Makshapuram, von einem Tighrir regiert
Kamaluk: jaguargestaltige Gottheit der Makshamauni (Kampfrausch, Tapferkeit)
Kamaluks Rücken: Gebirge in Makshapuram
Karappa: shindrabarische Seefahrer-Gottheit
Karettan: metallisch glänzendes, buntschillerndes Produkt aus gehärtetem Schildpatt, für Rüstungen beliebt
Karmaenergie: göttliche Kraft, die den Sterblichen dazu befähigt, Wunder zu vollbringen
Karóniu: imperiales Horasiat zwischen Kaltem und Großem Orismani
Karónu: (eigentlich S. Caroonu) Hauptstadt Karónius; am Zusammenfluss von Kaltem und Klarem Orismani
Karoufi: wörtl. 'Die Unbefleckten'; Eigenname der Bewohner von Eshbathmar
Karribd: Hauptgottheit der Risso, das nehmende Prinzip des Meeres
Karsh: (Plural: Karshe) geflammter, langer Stoßdolch mit Quergriff und Fingerschutz aus Makshapuram
Kasuare: über schrittgroße Laufvögel von Buschland und Savanne
Kataisu: unterseeische Stadt im Meer der Schwimmenden Inseln, Handelsknoten der submarinen Rassen
Kataphracten: Panzerreiter, schwere Kavallerie
Kelothen: amphibische Truppen
Kentema: die übliche Waffe des Myrmidonen
Kentori: Reitervolk, das sich auf Zentauren fortbewegt
Kentorikan: einst das nordwestlichste Horasiat des Imperiums
Kentoristeppe: ausgedehnte Steppe, Heimat der Kentori
Kerhi: Gewürz aus der Rinde der shindrab. Kerhipalme
Kerrishiter: reiches Seehändlervolk des südl. Myranor
Kerrish-Thalam: Hauptstadt der Kerrishiter
Kerrish-Yih: größte Stadt der Kerrishiter
Khamuri-Savanne: Savannengebiet westlich von Rhacornos, Lebensraum der Mhoranash
Kharamoth: dämonischer Widerpart allen Lebens, der in der Wildnis Era'Sumus verehrt wird

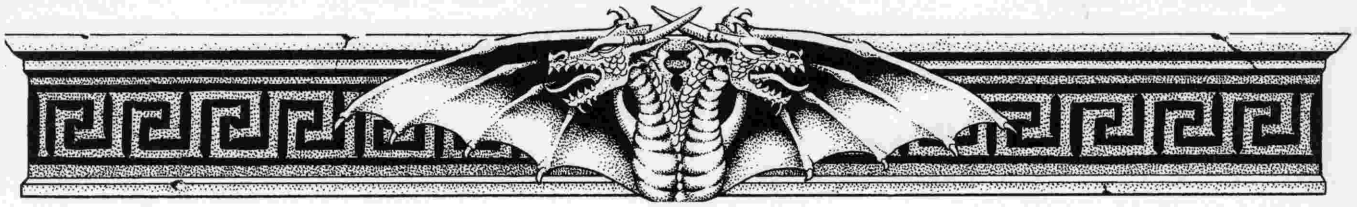
Khardan: etwa hirschgroße Einhornart
Kharkush: Einhornart der Savanne, hält sich aufrecht und hüpft auf den Hinterbeinen
Khemosi: mächtiger Raubaffe der Savanne
Khornashru: sagenumwobene Residenzstadt von Ush Khorr; die genaue Lage ist unbekannt
Khorr: Hauptgott der Leonir
Khorrash: traditionelle Eigenbezeichnung der Leonir
Khorrund: ein blutroter Edelstein
KhrPu: typ. Fladenbrot shindrabarischer Nyamaunir
Khulak: ein Speisehund
Khular 'der Titan' Aylesh: hünenhafter Ban Bargui, der zum Herrscher von Koromanthia aufstieg; seine Enkel bilden jetzt ein einflussreiches Adelsgeschlecht
Khyarba: Stadt in Rhacornos mit der Neuen Residenz
Kiemenhaube: Haube der Nequaner, die diese zur Unterwasseratmung befähigt
Kirene: kleinste Einheit der Infanterie (und der Sondertruppen), fünf Mann
Kiri-Kiri: Katzenaffe, Bewohner der Baumwipfel der Dschungelregion
Kiron: anderer Name für die Maßeinheit 'Hand'
Klienten: unterste Ebene der Cirkelstruktur, die Mitglieder eines Cirkels (Cirkelgeschwister)
Knocheninsel: unheimliche Insel im Meer der schwimmenden Inseln
Knurrsalamander: Wachtier der maksh. Steppenbauern
Kondor: angeblich der größte Vogel Myranors
Korallenharz: wasserfestes Klebematerial der Nequaner
Korben Gurat: uraltes Heiligtum in Corabeniu, in den Weißen Hügeln
Koromanthia: abgefallenes Horasiat des Imperiums, nordwestlich vom Meer der Schwimmenden Inseln
Kouramnion: imperiales Adelshaus; sehr bodenständiges Haus im steten Niedergang
Krakenpfeffer: ein Unterwassergewürz
Kreuz-Bela: Doppelarmbrust mit gekreuzten Bögen, die von den Abishai benutzt wird
Krisra: flugfähige Echsenmenschen Xarxarons
Kristallwurm: eine höhlenlebende, nicht flugfähige Drachenart, deren Schuppen hypnotisch glitzern und schillern
Krynion: Stadt am Rande der Zhirric
Krysobela: arcanomech. Geschütz, das ein Geschoss mittels elementarer Luft aus einem langen Lauf treibt
Kuan-Pa: Totemtier der Dralquabar
Kuanua: 'Rattenklein', Dauernahrung aus verschiedenen Fleischabfällen
Kuanua: Auch 'Rattenklein'; fleischhaltige Pulpellennahrung der imperialen Unterschicht
Küstenwall: Festung vor Valantia
Kyalach: riesenhafte Tausendfüßler der Ban Bargui
Kyalachgras: ausgedehnte Steppe, Heimat der Ban Bargui

L

Lacusa: (ehemalige) Provinz des Horasiats Koromanthia; am Valantischen Meer
Lajata: nequanische Gottheit, die Allweise, Symboltier: Schildkröte
Lamahria: sagenumwobenes Unterwasserreich, irgendwo zwischen Aventurien, Myranor und Uthuria lokalisiert
Lamamach: wörtl. 'die Götterklingen'; großes Gebirge im Norden der Narkramar
Lamassu: menschen-häuptige, geflügelte Stiere, die auf den hohen Tafelbergen der Narkramar leben
Lamuk: (auch Tigerfrett); sechsbeinige Jagdchimäre, oftmals auch verwildert
Lanagar: Stadt in Makshapuram
Landgaleeren: arcanomech. Kriegswagen des Imperiums
Landleviathane: arcanomech. Kriegswagen des Imperiums
Lashni: Shindrabarischer Gott von Gier und Triebhaftigkeit
Lebende Steine: in Era'Sumu vorkommende wertvolle Schmucksteine
Legitimat: Anwalt
Leibesfäule: berüchtigte Krankheit der Ärmsten
Leichendieb: anderer Name des Wamuq
Leinpalme: tropisches Gewächs, aus dessen Fasern man Palmleinen gewinnt
Lev'tha: eine der beiden Hauptgottheiten Era'Sumus
Lev'thas-Klinge: schlankes, beidseitig scharfes, leicht gebogenes Schwert von Era'Sumu
Lev'thas-Schlangen: Schlangenart Era'Sumus, deren Biss die körperliche Empfindsamkeit steigert
Lev'thasu: geheimnisumwittertes Eiland vor der Ostküste Era'Sumus
Levius-Hirsche: große Hirsch-Art mit tiefrotem Fell und großen Augen; lebt in dunklen Wäldern, nachtaktiv
Lichterhöhen: Gebirge zwischen Cantera und Mayenios
Listhano: arcanomechanisches Gleitboot
Lodalungun: shindrabarische Insel
Lohurama: makshapurische Urgottheit
Lokede: Einheit der Infanterie, ca. 800 Mann plus Stab
Lokegu: Anführer einer Lokede
Lorthalis: ein Horasiat im Nordwesten des Imperiums
Loualil: Volk von Meereswesen
Louamar: Loualil-Siedlung in Cantera
Louranath: Brackwassergebiet zwischen Thalssion und dem Meer der schwimmenden Inseln
Löwengarde: nur aus Leonir zusammengesetzte Einheit
Löwenkopfmassiv: Gebirge im Nordosten Rhacornos'
Luftnessel: Gewürz, das aus den Nesselfäden der Luftquallen gewonnen wird
Lurin: eine (Nutz-)Echse
Lutraa: an Fischotter erinnernde Zweibeiner
Luwash: veyainisches Genussmittel, dem irdischen Mate vergleichbar
Lyncil: luchsartige Zweibeiner im nördlichen Myranor

M

Ma'ada: Hauptgottheit der Loualil, Göttin des Wandels und Hüterin der Zeit
Ma'Or: berühmter amaunischer Anatom
Macalar: halber Calar; lange Weste, meist dünnes Leder
Machira: ein Langdolch der Myrmidonen
Magister: Anrede, die einem Honoraten zusteht
Magnat: bedeutendster Honorat einer Provinz
Magnifizenz: Titulatur der einflussreichsten Gefolgsleute des Thearchen (Strategu, höchste Geweihte, usf.)
Mahali, die: größter Fluss Makshapurams
Mahalinatter: Giftschlangenart
Majestät: Titulatur der Horan-thes, Patriarchen der Adelshäuser, Höchstgeweihte der Oktade
Makshamauni: amaunische Oberschicht Makshapurams
Makshapuram: unabhängiges Reich
Makukan: kaum faustgroße Affenart Shindrabars; im Imperium ein beliebtes Schoßtier
Mandrass: ein gefürchteter Raubaffe
Manossos: Stadt in Valantia, bekannt für Stierkämpfe
Mantigora: hochgiftige Wurzel, aus der ein potentes alchimistisches Elixier gewonnen wird
Mar Suakim: wörtl. 'Segeln, wo kein Meer ist'; Bezeichnung für die großen Landsegler der Karoufi
Maragita-Perlen: Riesenperlen, die geformt und geschnitten werden können
Margitara: Nequaner-Stadt, die im Krieg der Städte zerstört wurde
Maryakatra: 'Insel der Entrückung' in Shindrabar, spirituelles Zentrum
Matriarchin: weibl. Oberhaupt eines Optimatenhauses
Matrona: weibliches Oberhaupt eines Cirkels
MauRua: berüchtigte Würzsauce der Nyamaunir, aus Salz, Most und vergorenen Fischresten
Mayenier-Stil: wuchtiger Repräsentations-Stil aus dem frühen Zweiten Imperium
Mayenios: imperiales Horasiat
Mechabas: Blass grünlich leuchtende Steine, in den unteren Bereichen der Eshbathi als Lichtquelle gebräuchlich; aventurisch als Gwen Petryl bekannt.
Mechanopath: der Lenker einer arcanomechanischen Maschine, der seine Befehle in das Antriebswerk 'denkt'
Meer der Schwimmenden Inseln: ausgedehntes Meeresgebiet vor Myranor
Meereskinder: Kinder der Loualil, die von einer menschlichen Amme großgezogen wurden
Meile: (auch: Millia) Längeneinheit, tausend Schritt
Mekschammuth: Ein für seine Rachsucht gefürchteter Lamassu
Melakkam: Hafenstadt in Makshapuram; lange gehaltene imperiale Stadt
Melakob: wörtl. 'der Tausendleib'; nequanische Gottheit, die sich in der Einheit der Schwarmfische offenbart
Melarythor: imperiales Adelshaus; wegen Dämonenpaktiererei nahezu vernichtet
Melikalesch: Heiligengestalt Eshbathmars
Meralis: Kolonie auf dem Südwestkontinent
Meranier: von imperial 'Mer' (Süden); Bewohner des 'südlichen' Sektors des Imperiums
Meranthal: früheres Horasiat westlich der Magokratie (und südlich von Nyranthal)
Metropole: die größte Stadt eines Horasiats
Metropolit: der höchste Priester eines Horasiats
Mholuren: unheimliche Molchswesen, leben vor allem im Meer der Schwimmenden Inseln
Mholurengift: berüchtigte Rezeptur der vorimperialen Geschichte, mit der in einem riesigen Massaker die Mholuren am Orismani vernichtet wurden
Mholurenkriege: historischer Kriegszug mehrerer aquatischer Rassen gegen die Küstenbewohner
Mholurenwehr: mächtige imperiale Festung an der Mündung der Valantischen See ins Meer der Schwimmenden Inseln
Mhoranash: Leonirvolk, das sich seine ursprüngliche Lebensweise als Blutbüffelhirten bewahrt hat
Millia: anderes Wort für Meile
Mindorium: ein magisches Metall, bevorzugt für Gefäße für Dämonen und Waffen gegen Geisterwesen
Minjamon: wohlschmeckendes Gewürz mit leicht eupho-risierender Wirkung
Minokreos: Stadt in Valantia, bekannt für ihre tollkühnen Akrobaten
Mira-Frucht: tropische Frucht, aus deren Kernen das Minjamon gewonnen wird
Miragh: kleine Einhornart von Buschland und Savanne
Miridangar-Libelle: armlange Libellenart Makshapurams
Mnemokristall: Kristall, in den Worte und Bilder eingespeichert werden können
Mondsilber: edles Metall
Monocorn: Wesen mit einzelnem Stirnhorn, unter anderem Einhörner
Moranth: riesenhafter Laufvogel der Savanne
Munari: auch Rennbeutler, gelb-braun gesprenkelt bepelzte Reittiere der Ban Bargui
Murakam: shindrabarische Vulkansinsel, auf der angeblich der Affengott Halimaton gefangen gehalten wird
Muskatmuschel: ein Unterwassergewürz
Myranor: Name, der im Imperium für den gesamten Kontinent verwendet wird
Myriade: größte Einheit der Infanterie; ca. 8500 Mann samt Stab und Tross
Myriokrat: nomineller Marschall eines Horasiats; eher ein Verwaltungsposten
Myripedensteppe: anderer Name für das Kyalachgras, ausgedehnte Steppe
Myrkinoru: kindsgestaltige Gottheit der Makshamauni (Sterne, Magie, Schutz)



Myrkinoru-Falter: makshapurische Falter, deren Erscheinen von rätselhaften Ereignisses begleitet ist
Myrmas: ein Brettspiel, bei dem es vor allem auf Strategie und Taktik ankommt
Myrmeral II.: Thearch des frühen Zweiten Imperiums,
Myrmidonen: die 'gewöhnliche' schw. Infanterie

N

Nacenniastraße: Meeresstraße im Süden von Myranor
Nagall-Lurin: Unterart des Lurin
Nagler: Myrmidonen-Slang für die imperialen Belari
NaMar: mythol. Umschreibung der Wald-Amaunir für den Tod
Nandoros: (Plural Nandoren) kurze Vollmetall-Wurfspeere für mittlere Distanz
Nanthar: luchsähnliche Kletterkatze
NaOr: mythol. Umschreibung der Waldamaunir für das Leben
Naratha: shindrabar. Gottheit der Gerechtigkeit und Weisheit
Narinion: Horasiat im Westen Corabenius
Narkaprati: dämon. Wesen der makshapurischen Mythologie
Narkramar: wörtl. 'das Meer, das in die Nacht gegangen ist'; die große Wüste südlich des Tharpagiri-Gebirges
Narkramar-Korn: sehr ertragreiche Getreidesorte
Nautokrat, Hoher: imperialer Staatsadmiral
Navarcu: imperial für Kapitän
Navarcu: imperial für Kapitän
Nebeltag: die Frühjahrs-Tagundnachgleiche
Nebelwald: ausgedehntes Dschungelgebiet am Meer der Schwimmenden Inseln
Nekrodome: Grabhäuser
Nepemyra: sagenumwobener Nepeta-Hain in Valantia
Nepeta: beliebte Droge der Amaunir; führt zu einem regelrechten Liebesrausch
Nequaner: untermeerisches Menschenvolk, begnadete Techniker und Alchimisten
Nerenith: Neristu-Viertel in imperialen Städten, mit der Tempelpyramide als geistliches Zentrum
Nereton: imperiale Gottheit, Totenrichter, Gott der Nacht und Dunkelheit, Oktal: Frühwinter
Neretonien: Nadelbäume mit mehreren Kronenschirmen übereinander
Nereton-Solstitium: Wintersonnenwende, auch Frosttag
Neristu: vierarmige Rasse mit graublauer Haut, vornehmlich nachaktiv, geschickt
Neristu-Rosen: siehe Azulien
Nerolu: anderer Name für eine Neristu-Mumie
Nessahabath: 'Der wachsende Stein', eine Eshbathya in der zentralen Narkramar
Nesséria: imperiales Adelshaus; gelten als halbwahnsinnige Insektenmystiker
Netunkada: Geschichtenerzähler der Sholai
Netzwürger: Giftschlange
Nimoras: Insel im Horasiat Malenyos
No'Minoru: nach Risso-Glauben der Sohn der Karribd und Schöpfer der Seemonster
Nogenthis: eher biedere Stadt im Korbener Hochland, Horasiat Corabeniu
None: Abschnitt des imperialen Oktals, der neun Tage umfasst
Norkosh: angebliche Menschen mit Muschelschalen-Haut
NyAkh: Göttin der Nyamaunir, die Windsbraut
Nyamaunir: Volk der Amaunir, lebt als Seefahrer und Piraten
Nyranthal: ein ehemaliges Horasiat westlich von Rhacornos
Nyrravin: nahezu unerschwinglicher Weinbrand der Vinshina

O

Obulos: viereckige imperiale Münze, Kleingeld, entspricht 1/1000 Aureal
Ochobeniu: nördliches Horasiat des Imperiums zwischem Kaltem und Klarem Orismani
Ochobik: Hauptstadt Ochobenius
OGr: Abkürzung für Orthogradu
Ojo'Shombri: shingwanischer Gott der Verborgenheit
Oktade: die acht Staatsgötter
Oktal: Abschnitt des imperialen Jahres, der nach einer der acht Staatsgötter benannt ist (umfasst 45 Tage)
Okul: imperiale Gewichtseinheit, entspricht einem Kilogramm
Oloruun: beliebter Reit- und Lastfisch der Wasservölker
Onachos: imperiales Adelshaus mit Hang zu Todeskulten
Optimaten: die Adelsschicht des Imperiums
Optrilith: durchscheinendes Baugestein, aus dem bisweilen sogar Kristallstücke geschliffen werden
Orakel von Ti'Airi: Orakel am Grund des Meeres der Schwimmenden Inseln, bestimmt die Geschicke der Risso'Ma i Ti
Oraprandya: Urschlange der shindrab. Mythologie
Orchideenfalter: handgroße valant. Schmetterlingssorte
Orismani: größtes Flußsystem in ganz Myranor
Orismani-Echse: Unterart des Lurin
Orismanilande: Kerngebiet des Imperiums
Orismark: Hinterland von Sidor Valantis
Orr'Sombrr: Hauptgott der Tighrir (Weisheit, Magie und Verborgenheit)
Orthogradu: anderes Wort für Rechtschritt
Orthomillia: anderes Wort für Rechtmeile
Os'Grapt: Götze der Mholuren, der in der Gestalt eines Osguras angebetet wird
Osgura: (Flussschwein) ein massiger Bewohner tropischer Flussläufe

P

Padjang Pandang: shindrabarischer Kriegerfürst
Pallyos: Badeort in Valantia
Pandolion: koromanth. Stadt an der Valantischen Küste
Panthergarde: nur aus Pardir zusammengesetzte Einheit
Panzernasenschwein: anderer Name für die Hurdar
Papageiengrundel: tropische Fischsorte
Par-Al-Narkram: 'Das Wasser unter dem Sand', eine Eshbathya
Pardiriske: stinkendes Gewächs, das Insekten vertreibt
Pardishi: Eigennamen der Bewohner Par-Al-Nakrams
Partholon: Optimatenhaus; begeisterte Krieger und Kavaliere
Patashtar: geheimnisvolle Tempelstadt in Makshapuram
Pathesi: katzenköpfiger makshap. Gott der Heilkunst
Patriarch: männliches Oberhaupt eines Optimatenhauses
Patron: männliches Oberhaupt eines Cirkels
Payandris: shindrabarische Tempeltänzerinnen
Pekunos: sechseckige Münze, entspricht 1/100 Aureal
Pentade: Einheit der Sondertruppen, 25 Mann
Perlenöl: ein leichtes Halluzinogen, das aus der Azulie gewonnen wird
Peruos: selbsternannter 'Horas des Meer der Schwimmenden Inseln'
Pfauenwurm: tropischer Meereswurm; gilt mit gekochtem Ei als Delikatesse
Pfeilerstil: anderes Wort für den Neobashurischen Stil
Pfeilotter: valantische Giftschlange
Phalorea: Hauptstadt Rhacornos'
Phasganon: anderthalbschneidiges, gerades Langschwert mit ovaler Parierscheibe
Phasganon: Langschwert mit ovaler Parierscheibe
Phasmajira: Katzengöttin Tharpuras, Herrin des Fleisches, auch Todes- und Jagdgottheit
Pheronos: amaunischer Gott des Imperiums, Schutzpatron der Jagd (und der Heimlichkeit)
Pheroxyl: Das Holz der sagenumwobenen 'Schwebenden Bäume' aus den Dschungeln des Westens
Phorsina: recht rauhe Optrilithgräber-Stadt in Xarxaron
Phraisopos: imperiales Adelshaus; berühmte Heiler, Naturkundige und Chimärologen
Phugion: Mz.: Phugien, generelle Bezeichnung für Dolche, speziell Offiziersdolche der Myrmidonen
Pirca: Fluss aus den Bergen von Xarxaron, mündet bei Daranel ins Meer der schwimmenden Inseln
Pisangbeere: mehlige Frucht, aus der die Pisangpaste bereitet wird, eine shindrabarische Grundnahrung
Pk: Abkürzung für Pekunos
Plateau der Alten: Hochebene in Xarxaros mit den Gräbern der bisherigen Herrscher
Polikraten: die Stadträte
Praios: aventurischer Götterfürst und Sonnengott
Pristiden: Haimenschen aus dem Nebelwald
Prokuranten: Nichtadlige (Honoraten), die eine Domäne von einem Optimaten gepachtet haben
Protectoren: Kämpfer und Respektspersonen des Cirkels
Provinz: Unterteilung des Imperiums, von einem Trodinar verwaltet
Pulpa: sehr nahrhafter Brei aus aufgekochten Pulpellen
Pulpellen: gepresstes Stärkemehl, das in heißem Wasser eine stark sättigenden Brei ergibt
Punajama: shindrabarischer Kriegsgott

Q

Quader: imperiale Gewichtseinheit, eine Tonne
Quoran: Optimatenhaus; Magieschmiede und Magotechniker

R

Radika: süßliche Wurzel-Delikatesse
RaDja: Haupt- und Volksgöttin der Amaunir, Herrin des Rausches und der Ekstase
Radjabor: Regenzeit in Makshapuram
Radjar: Herrscher über ein Radjarat
Radjarat: Bezeichnung für die Fürstentümer in Makshapuram
RadjKura: architektonische Lehre Makshapurams
Radrishi: shindrabarische Todesgottheit
Raia: imperiale Staatgottheit, Patronin der Vergnügungen; Oktal: Spätsommer
Raiamilch: ein valantischer Obstlikör mit Büffelsahne und Valra-Extrakt
Raiamuschel: fleischige, wohlschmeckende Muschelart
Raku-Geschirr: filigranes (Tee-)Geschirr mit marmorierter Glasur
Ramara-Distel: stark duftende Pflanze, hält Insekten fern
Ranzhorn: anhängliches, dickbäuchiges Monocorn mit äußerst strengem Geruch
Rasarden: abishidisches Haus, oftmals Meuchler
Raubrüssler: graue, etwa Halben Schritt hohe Allesfresser
Raubschrecke: anderer Name der Zhirrach
Raumhand: Hohlmaß, entspricht einem Liter
Ravesaran: für ihre überirdische Schönheit berühmte Zwitterwesen
Rechtmeile: Flächenmaß (Quadratkilometer)
Rechtschritt: Flächenmaß (Quadratmeter)
Rechtspächter: jemand, der sich in die Rechtssprechung eingekauft hat
Reißlurch: gefährlicher Sumpfbewohner, der vor allem in Cantera vorkommt
Renoster: plumpes Monocorn der Savanne
Rhachis: Stadt in Rhacornos mit großem Viehmarkt
Rhacornos: Reich unter Leoniden-Herrschern
Rhamnis Lionos: Begründer des Reiches Rhacornos
Rhassa: Fluss in Rhacornos
Rhidaman: imperiales Adelshaus; Händler
Riesen-Garst: anderer Name des Uralors

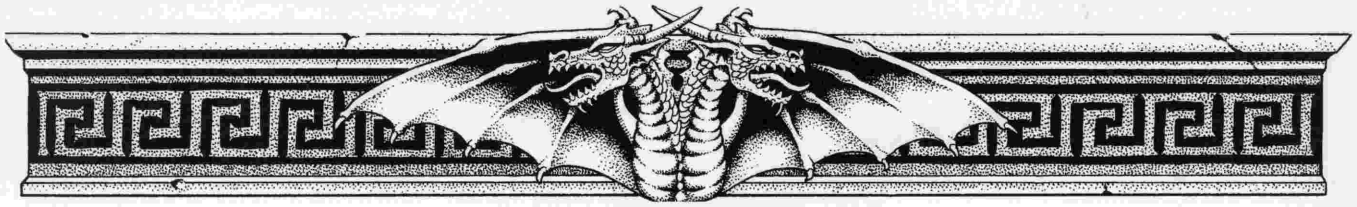
Risso: uraltes Volk von Fischwesen
Risso'Ita: Volk der Risso, das entlang der myranischen Ostküste lebt
Risso'Ma i Ti: Volk der Risso, das im Meer der Schwimmenden Inseln lebt
Ro-Kur: geächteter Makshamauni
Rron'Shur: Hauptgöttin der Tighrir (Kampf, Blut, Tapferkeit)
Rrondr: mütterliche Hautptgottheit d. Leonir
Rückgrat der Welt: Gebrigsmassiv, das sich durch ganz Myranor zieht
Ruritirna: angebliche menschenähnliche Wesen mit krakenartigen Köpfen

S

Sa'Thior: Gebirgskette auf Era'Sumu
Sa'Thiorna-Nadel: hochpotentes Heilkraut aus Era'Sumu
Sadur: rätselhafte Dschungel-Raubkatze
Salahbathlama: die nordöstlichste der Eshbathi
Salahbathlama: wörtl. 'die Stadt der Götterträne'; große Stadt im Quellgebiet des Haratta
Salaloh: wörtl. 'Tränenträger'; Eigenbezeichnung der Bewohner von Salahbathlama
Salmessis: Stadt in Valantia, bekannt für ihre Tänzer
Salzwurz: krüppeliges Kraut, das der Boden Draydalâns hervorbringt
Sandblitz: narkramarische Giftschlangenart
Sathuma: sagenumwobene Heerführerin Era'Sumus
Satinav: mythologischer Wächter der Zeit
Satu: eine der beiden Hauptgottheiten Era'Sumus
Satyara: Gottheit der Satyare, Herrin der Tiere und der Triebe, Verkörperung von Intuition und Emotionen
Satyare: alte myranische Rasse; gehörnt, aufrechtgehend und stark behaart
Schabkrah: Nomaden der nördlichen Narkramar
Schädelgrund: Bucht östlich der Blutgischtmauer
Schallhorn: bei den Vinshina verbreitetes Kommunikationsinstrument
Schattengründler: ein welsähnlicher Süßwasser-Raubfisch von etwa 2 Schritt Länge
Schattenküste: geheimnisvolle, ewig nebelverhangene Küstenregion am Rande des Nebelwaldes
Schleimegel: Sumpfgetier, das sich festsaugt und beim groben Versuch, es zu entfernen, zu Schleim zerfließt
Schlierspinne: menschengroße tropische Spinne; durchsichtig, intelligent und zaubermächtig
Schlinger: riesiger Raubsaurier
Schmetterlingszirre: ein bunter Riff-Fisch
Schnabelsackmolch: Makshapurisches Sumpfgetier, das als Musikinstrument Verwendung findet
Schneesilber: ein sehr helles, schweres, silberglänzendes Metall; aventurisch als Zwergensilber bekannt
Schneta: Schärpe mit aufgenähten Taschen und Beuteln, bei Shingwa üblich
Schuppensegler: ein seltener fliegender Fisch
Schuppenwurm: gefürchtete Geißel der geschuppten Rassen
Schwadenbucht: Meeresbucht vor Makshapuram
Schwebeholz: Holzsorte ohne Eigengewicht
Scr: Abkürzung für Scrupul
Scrupul: imperiale Gewichtseinheit (1 Gramm)
See des Schweigens: Meer im Süden von Myranor
Seedrache: wendiges Schiff der Nyamaunir
Seekhardan: Kleinwal mit gedrehtem Horn
Seewalze: rosiges Meeres-Hohltier; gilt als Leckerei
Seidenshadar: zahme Shadarenart Era'Sumus, die besonders feine Wolle liefert
Selech-Myralaar: die sagenumwobene fliegende Zitadelle des Thearchen
Semparang, Observatorium von: heiliger Ort der Shindra-barim; derzeit in der Hand der Kerrishiter
Senatskrieg: diverse Häuser versuchen, die Aphirdanos vom Thearchenthron zu stürzen
Sengabaru: shindrabarische Insel, die noch in der Macht des Imperiums ist
Serover: Volk von Seehändlern, das in jüngster Zeit sich vom Imperium losgesagt hat
Serovia: abtrünniges Inselhorasiat des Imperiums
Serovogor: größte Stadt Serovias; ein traditonsreicher befestigter Handelsplatz
Shaburrah: Eshbathmarische Liebesgottheit
Shadar: etwa ziegengroße Einhornart
Shagul: vage schakalartiger Aasfresser
Shakagra: ein Stamm hochgewachsener, bleicher und spitzohriger Zauberer
Shaknu: (kerrishitisch): Statthalter
Shalassi: vogelköpfige Schiffe der Bewohner Eshbathmars
Shanali: Hafenstadt an der Meerenge zwischen dem Meer der Schwimmenden Inseln und dem Bleichwasser
Shandyalstein: alchimistisches Mittel zur Parasitenabwehr
Sharapur: Stadt in Makshapuram
Sherkumar: Animistische Profession der Dralquabar
Shilibar: Eshbathmarische Flöte; mit feinen Kristallen gefüllt, die beim Anblasen gegeneinander schlagen
Shindra: intelligentes, kobraköpfiges Volk der Frühzeit
Shindrabar: im Thalassion gelegene Inselgruppe
Shindrabarischer Gottesstrahl: Giftschlangenart
Shingwa: myranische Rasse in der Gestalt eines aufrechtgehenden Chamäleons
Shinparr: Nach dem Glauben der Dralquabar Geister, die die gesamte Wüste beseelen
Shinxir: imperialer Kriegsgott, steht für Strategie, Taktik, Disziplin und Gehorsam, Oktal: Spätfrühling
Shinxirgarde: für Aufstandsbekämpfung in imp. Städten zuständig
Shirdrak: (Federkragenechsen) eine Raubechsenart der Narkramar
Shirr: Todesbote der Leonir, dessen Element das Feuer ist
Shobin: Tempelkloster in Shindrabar
Sholai: Nomadenvolk der südlichen Narkramar
Shugitu: (kerrishitisch): Priester
Sidor Corabis: Hauptstadt Corabenius; bizarre Gebirgsstadt; ehemalige imperiale Co-Centropole
Sidor Coroman: ehemalige Hauptstadt Koromanthias, am Grünen Orismani
Sidor Daranelia: ehemaliger Name von Daranel
Sidor Lacusa: koromanth. Stadt an der Valantischen Küste
Sidor Sindara: alte Metropole Shindrabars auf der Inseln Uchabaja; eine Ruinenstadt
Sidor Talika: älteste und zweitgrößte Stadt Era'Sumus
Sidor Valantis: Hauptstadt Valantias; auf einer Insellagune vor der Orismani-Mündung
Sil'Eripum: Kap der Wolkenkämme bei Kerrish-Techum, an der Westküste der See des Schweigens
Silberlotos: tropisches Gewächs, dessen Pollen den Geschmackssinn betäuben
Silberpelz: das Fell der Samtratte
Siminia: imperiale Göttin des (ehrlichen) Handwerks und des Haushaltes, Oktal: Spätwinter
Siminiagarde: hält in imperialen Städten die (handwerkliche) Ordnung aufrecht
Skalpberge: schroffes Hügelland im Osten von Rhacornos, etwa nördlich von Rachis
Skarabäus: Riesenkäfer in der Narkramar, werden mitunter als Reittier benutzt
Sklavenmacher: Gift der Chrattac-Drohnen, das die Opfer willenlos und zudem äußerst ausdauernd werden lässt
Skorpione: arcanomech. Kriegswagen des Imperiums
Skorpionsstachel: eine Kettenwaffe mit schweren, rautenförmigen Klingen am Ende
Sofolkes: ein für seine Weisheit weithin berühmter Lamassu
Sonnentag: die Sommersonnenwende
Spaat-Käfer: etwa doppelt daumengroße Käferart mit harter, brauner Schale
Spälter: ein breiter Krummsäbel aus der Narkramar
Spann: imperiale Längeneinheit, entspricht 20 irdischen Zentimetern
Spathu: ein langer, kaum gebogener Reitersäbel
Speckmops: ein valantischer Speisehund
Speckstern: wohlschmeckender Riesenseestern
Spetem: anderer Name für Spann
Sphärengabel: mysteriöses Musikinstrument, dessen Klänge nur von Trägern des Alten Blutes vernommen werden
Sphärentod: fleischfressende Wächterpflanze
Spinnen: arcanomechanische Kriegswagen des Imperiums
Sruch: Insektenwüste nördlich von Rhacornos
Stadt-Amaunir: Bez. für die Amaunir der imperialen Städte
Stadtrat: aus örtlichen Honoraten gebildete Regierung der Provinzstädte unter der Führung des Magnaten
Steinzirre: eine kleine Fischsorte, wird am Stück gegessen
Sternenkaiser: prächtiger Korallenfisch mit giftigen Stacheln
Sternenpfeiler: der künstliche Tafelberg mit dem Palast des Thearchen in Dorinthapoles
Sternenstaub: ein Droge der Ban Bargui
Stollenmaus: eine fast blinde, weiße Maus mit kräftigen Hinterbeinen und Schaufelzehen an den Vorderpfoten
Stoßbuckler: metallener Faustschild mit langem Dorn
Strategu: Anführer einer Myriade
Striga: ein sehr wehrhafter Laufvogel
Strohfisch: mit zahlreichen Gräten durchsetzter und deswegen billiger Speisefisch
Sturmtag: die Herbst-Tagundnachtgleiche
Sturmzinnen: Gebirgskette im Norden von Cantera
Su'Arka: erasumischer Ritualstab
Su'Run: erasumischer Ritualdolch
Su'Talun: erasumischer Ritualspeer
Sukamarya: Göttliche Jägerin, mythische Heldin der Shin-drabarim
Sumek: böswilliger Menschenschlag, vor dem die Dralquabar einst durch die *Lameks* auf den Tafelbergen beschützt wurden.
Sumgari: makshapurische Urgottheit
Sumpfschleiche: canterische Giftschlange
Sumu: mythische Erdriesin
Sumurrer: rätselhaftes Menschenvolk der myranischen Frühgeschichte; Vorfahren der Bansumiter
Sumus Leckerei: erasumische Süßigkeit
Süßtalg: serovische Spezerei
Syapandra: Blasrohr der shindrab. Heldin Sukamarya
Szata'Te: Pflanze, aus der ein starkes (Blasrohr-)Gift gewonnen wird
Szirri-Szirri: Qualle, wird zur Unterwasseratmung benutzt
Szitik: banbarg. Geschmacksverstärker aus Käferpanzern

T

Tahu: verkäster Sojabohnen-Quark
Tal der Shinx: Tal bei Tokum Isoru mit einer orakelnden Sphinx
Talaminas: Vulkaninseln in der Heimat der Kerrishiter
Talika-Tee: erasumischer Heiltee, dem lebensverlängernde Wirkung nachgesagt wird
Tarnaille: zentral-imperiales Gewächs, aus der ein beliebtes Genussmittel gewonnen wird



Tarnaisamen: Genussmittel, das geschnupft wird und den Verstand klärt
Tarrsh, Wiesen von: Gelände in Khyarba, berühmt für seine jährlichen athletischen Wettkämpfe
Tartsche: eine Schildform
Tatodya: Priesterschaft Shindrabars
Tatoshoba: Hohepriester einer Insel Shindrabars
Tatosuka: Religiöses Oberhaupt Shindrabars
Te'Sumurru: Fünfstromland im Nordwesten der Wüste Nahkramar
Technomantie: Technik, die Gerätschaften mittels Einatz von Magie effektiver gestaltet
Tedion: gefürchetete valantische Gottheit der Langeweile
Telaniu: Horasiat im Osten Corabenius
Telsun: Hügellandschaft in Era'Sumu
Thaesu: Pantheon urtümlicher, erdverbundener Gottheiten auf Era'Sumu
Thalami Sora: mythischer Berg
Thalasse: ein Schwarmfisch
Thalassion: siehe Verfluchtes Thalassion
Tharaman: Gigant der myranischen Mythologie
Tharamans Rippen: Bezeichnung der Ashariel für das Gebirge Lamamach
Tharamnos: imperiales Adelshaus; Magietheoretiker
Tharban: ein vierarmiger Gigantensohn, der im Tal der Dämmerung stehen soll
Tharpagiri: großer Gebirgszug, der u.a. Tharpura und Makshapuram trennt
Tharpani: Hauptfluss in Tharpura
Tharpura: ein imperiales Horasiat im Südosten
Thearch: höchster Titel des Imperiums; gottgleicher Herrscher aus dem Geblüt der Alten
Thearchenstern: tropische Blume mit zähen, transparenten Blütenblättern
Thearchentag: der erste Tag des imperialen Jahres
Thearchit: schwarzer, aber durchsichtiger Edelstein
Therkalbäume: zedernartig zu schirmförmigen Dächern auskragend, je nach Hanglage bizarr verwachsen
Thespia: Stadt in Valantia, bekannt für ihre Schauspieler
Thior-Schwingen: gefürchtete Raubflugechse Era'Sumus
Thorax: typischer Rumpfpanzer der Myrmidonen
Thron der Alten: der Baan-Bashur
Thyarkh: Sternenherrscher (Thearch), Gott der Thyarkhash
Thyarkhash: Leonir-Volk, das ins Imperium exiliert ist
Tiefe Klüfte: legendäres Phänomen der Meeresteilung im Meer der Schwimmenden Inseln
Tiefes Meer: ein von allen Seerassen gemiedener Bereich des Meeres der Schwimmenden Inseln
Tigerfrett: anderer Name der Lamucken
Tigergarde: nur aus Tighrir zusammengesetzte Einheit
Tighrir: wegen ihrer Wildheit gefürchtete Ureinwohner Mak-shapurams
Tighrirkralle: Ritualwaffe der Fagu
Tilians-Gruß: Wächterhecke, die einen erstickenden Pollenstaub absondert
Titanen: gigantische Kampfmaschinen des Ersten Imperiums
Titanenschnitter: vier Schritt langes Insekt, das sogar einem Chrattac gefährlich werden kann
Titanium: magisches Metall, gilt als Urform der Metalle
Tjeksi: Flechte aus der Narkramar, aus der ein kräftigendes Substrat gewonnen wird
Tokeden: Schützen, besonders Bela- und Bogenschützen
Tokum Isoru: Hauptstadt von Tharpura, Sonnenstadt
Totenkopfnatter: Giftschlange
Tränenwüste: riesige Wüste im Westen, Heimat der Chrattac
Traumkristalle: eine anregende Droge aus der Narkramar
Trikamadha: Urschlange der shindrab. Mythologie
Trilopanit: Metallkristalle für besondere Legierungen
Triopta: die Dreiaugenmaske der Optimaten
Trivina: die Metropole des Horasiats Trivinia
Trivinia: Horasiat des Imperiums am Thalassion
Trodinar: der Herrscher einer Provinz
Trollbeerenwein: kerrishitische Delikatesse
Tscha: shingw. Göttin von Farbe, Wandel und Zukunft
TuaTai: Kultstätte der amaunischen Geisterbeschörer
Türme der Tränen: Inselgruppe im Meer der Schwimmenden Inseln, auf der menschenähnliche Vogelwesen leben
Türme des Morgens: zentrale Apelioten
Turquada-Haut: Aqualeder, das aus der Haut einer Meeresschildkröte gewonnen wird
Tyagar: (auch: Segelwurm) ein gefürchteter Parasit
Tzii Aan: wichtigstes Ritual der Risso
Tzii Briir: hohes Ritual der Risso; Weihe zum Biagha

U

Uccara-Salamander: canterisches Wassertier mit leicht giftigem Fleisch
Uccarasenke: Sumpfgebiet in Cantera
Uchabaja: shindrabarische Insel mit der alten Metropole Sidor Sindara
Unc: Abkürzung für Uncia
Uncia: imperiale Gewichtseinheit, entspricht 25 Gramm
Undhabal: eine stellare Macht, assoziiert mit Tod und Schicksalserfüllung
Uralor: riesenhaftes Chimärenmonster
Urraih: Waffen- und Handwerksgott der (rhac.) Leonir
Ush Khorr: sagenhafter Urkönig der rhac. Leoniden
Usharid: Kerrishitischer Söldnerführer
Ushraph: Grabmal des Urvaters der Leonir in den Skalpbergen
Usuzura: sehr südliche Stadt, Heimat eines Drachenkultes

V

Vajrusha: shindrab. Gott der Listen und Geheimnisse
Valandya: shindrab. Gottheit der Liebe und des Glücks
Valantia: ein Horasiat mit erheblichem Amauniranteil
Valantisches Meer: 'Oberer See'
Valdur Bhedra: Stadt in Tharpura
Valdur Harpalis: Stadt an einer meilenlangen, als Festung gebauten Orismani-Brücke
Valdur Methelis: Siedlung in Cantera, thalassonwärtiger Zugang zum Louranath
Valra: minzige Staudenpflanze, deren Blätter den Leibestrieb von Amaunir, Leonir und Pardir verstärken
Varelia: Bergbaustadt in Corabeniu, am Fuße der Türme des Morgens
Vark: schweineähnliches Nutzvieh, das neben Wolle auch Milch und Fleisch liefert
Veenavögel: gelehrige Vogelart, die in Makshapuram als musikalische Begleitung verwendet wird
Verbotene Stadt: Bezirk in Calan Cantara, Ruinenfeld rings um den ehemaligen Horaspalast
Verfluchtes Thalassion: Meer der Sieben Winde, früher: Großes Thalassion; auch: Ostmeer
Verigor: abishidisches Haus, für den Handel zuständig
Verkünder: kleine, zweiköpfige Drachenart
Vesai: fremdartiges Volk aus dem myranischen Osten, w: Vesaya, m: Vesayu; adj. vesayinisch
Vicolias: Siedlung in Cantera, Landsitze der Optimaten und Honoraten
Vielgesichtiger: verborgene Gottheit, der viele Untaten zugeschrieben werden
Vinerata: reiche Hafenstadt im nördlichen Cantera
Vineraten: Bewohner des nördlichen Horasiats Cantera (nach der Hafenstadt Vinerata)
Vinshina: fliegender Händlervolk
Vulturn: drei Schritt hoher, fleischfressender Laufvogel

W

Wächter-Efeu: Zuchtform, die Eindringlinge festhält, vergiftet oder betäubt
Wald-Amaunir: Amaunirvolk, das sich die Lebensweise seiner Ahnen aus dem Wald von Amaunir bewahrt hat
Waldhonig: banbarguinische Süßigkeit, ist weder Honig noch stammt er aus dem Wald
Wamuq: ein über Wüsten heimischer Aasvogel, der in kleinen Gruppen agiert
Wandarill: mit doppeltem Horn ausgestattete Art des Lurin
Washkedal: Wanderstab und Rückenkratzer der Shingwa, mit bunten Tüchern an der Spitze
Wasserseuche: Schreckliche Seuche, bei der sich die Glieder der Kranken zu Schleim verflüssigen
Weinender Wald: Amaunir-Bezeichnung für den Dschungel von Tharpura
Weiße Hügel: Hügelland in Corabeniu
Windquallen: rätselhafte Tierart, aus deren Nesselfäden ein sehr kostbares Gewürz gewonnen wird
Windwagen: gesegelte Landfahrzeuge
Wippschwanz, Blauer: kleine Papageienart, die in maksha. Städten zur Plage geworden ist
Wirselkraut: eine aventurische Heilpflanze
Witwenmutter: Giftschlangenart
Wolkenkämme: Gebirge im Süden Te'Sumurrus

X

Xar Eunaris: Stadt in Xarxaron
Xar Tomyras: frühere Metropole Xarxarons, Ruinenstadt
Xarch: Schamanen- und Heilkunstgott der wilden Leonir
Xarinblatt: Genussmittel mit anregender Wirkung
Xarthis: ein großer, territorialbewusster Raub-Flugsaurier der Dschungelregionen
Xarxaras: Metropole Xarxarons
Xarxaron: Horasiat unter der Herrschaft des Hauses Tharamnos
Xedhubal: Eshbathmarische Gottheit der Meere, der Freiheit und des Todes
Xetobal: eine stellare Macht, steht für Freiheit und Spontaneität

Y

Yachjin: Hyänenköpfige Chimärenrasse
Yajajine: ein Zupfinstrument
Yalak: eine stärkehaltige Wurzel, wegen ihres bitteren Geschmacks für Menschen nur abgekocht genießbar
Yatiba: Riesin, haust angeblich im Nebelwald
Yatibenmilch: ein sehr potentes Stärkungselixier aus den Blättern des Alazeerenbaums
Yil'araphaar: Insel der Riesen im Archipel von Talaminas
Yil'shikaar: Insel des Weines im Archipel von Talaminas
Yil'thalamë: namensgebende Hauptinsel im Archipel von Talaminas

Z

Zackenmuräne: eine sehr angriffslustige Fischart
Zatura: imperiale Gottheit, steht für Fruchtbarkeit und für Heilkunst; Oktal: Frühfrühling
Zatura-Aequinox: Frühjahrs-Tagundnachgleiche
Zegendi: ein Strategiespiel
Zerrharz: Harz des tropischen Federfarns
Zerzal: aventurische Katzengottheit
Zhirrach: eine Art großer, teilweise aufrecht gehender Heuschrecken/Gottesanbeterinnen
Zhirric: die Insektenwüste im Herzen Koromanthias
Ziliten: intelligente aventurische Rasse in der Gestalt eines aufrechtgehenden Molches
Zingbatja: tharpurische Giftschlangenart
Zingduru: Echsenart der Narkramar
Zitadelle: besonders stark befestigte Form der Acropole
Zoiranoi: 'Diebesgilde' Eshbathmars, die sich der Rache an ungerechten Argonten verschrieben hat

Matrizen & Stabzauber

Name								Tradition / Haus
MU	KL	CH	ID	GE	FF	KO	KK	MR

Matrizen	Quelle	Instruktion	Anrufung	Kontrolle	Kosten	Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite	Ziel	Wirkung

Stabzauber	Aktivierungsprobe	Kosten	Wirkung

Triopta-Rituale	AE-Boni	Triopta-Boni auf Quellen und Instruktionen
Adeptus Minor		
Adeptus Major		
Adeptus Extempus		

Quellen, Instruktionen, Rituale

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

Quelle	Boni	SKT	Start			
Feuer						
Wasser						
Erz						
Luft						
Humus						
Eis						
Kraft						
Balburri						
Ashabel						
Belcar						
Bel-Shuga						
Balathandis						
Xetobal						
Undhabal						
Baalian						
Baal-Urgol						
Belyabel						
Tyakaar						
Carafai						
Galkuzul						
Thesephai						
Avastada						
Dya'khol						
Iryabaar						
Naggarach						
Khalyanar						
Xolovar						
Mishkarya						
Aggari						
Darcalya						

Instruktion	Boni	SKT	Start			
Banne EDS						
Befehle D						
Beseele EDS						
Bewege ED						
Binde D						
Binde E						
Daimonisiere mittels D						
Erschaffe E						
Erspüre D						
Finde EDS						
Fixiere ED						
Forme ED						
Heile ED						
Kommuniziere EDS						
Kontrolliere ED / Manipul. S						
Konzentriere E						
Mindere ED / Schwäche S						
Rufe D						
Rufe E						
Schade mittels E						
Stelle wieder her ED						
Töte mittels D						
Transformiere E						
Treibe aus EDS						
Unterdrücke DS						
Untersuche EDS						
Verdünne E						
Veredle ED / Verstärke S						
Verhülle EDS						
Vernichte D						
Verstreue E						
Vertreibe D						
Zerstöre mittels D						

Instruktion für E = elementare Quellen, S = Stellare Quellen, D = daimonische Quellen

Inspiration (Animismus)						
Sublimation (Alchimie)						
Influxion (Technomantie)						

Eigenschaften für Anrufungs- und Kontrollprobe

	Anrufung	Kontrolle
elementare Quelle	MU/KL/CH	MU/KL/KL
stellare Quelle	MU/IN/CH	MU/KL/IN
daimonische Quelle	MU/MU/CH	MU/MU/KL

Fetische (nur Animisten)

Quelle	geb. AsP	Boni	Unzerbr. / Gespür

Crater (nur Alchimisten)

	gebundene AsP
gebundene Quellen = Bonus in Höhe der geb. AsP bei Kontrollproben	

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

Zauberdokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Repräsentationen	Merkmale	Begabungen	Unfähigkeiten

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR

Rituale

Ritualname	Probe	Dauer	Kosten	Wirkung / Anmerkung

Ritualkenntnis ( ): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Ritualkenntnis ( ): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Magische Vor- / Nachteile:

Magische Sonderfertigkeiten:

Regeneration: **AsP / Phase**

Artefakte / Tränke:

Anmerkungen:

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

MR	(MU+KL+KO)/5		Modifikationen		Vor-/Nachteil		Sonderfertigkeiten		aktuell
		+		+		+		=	

MYRANOR
DAS GÜLDENLAND

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 urtümlicher Wildnis, die die Ruinen von Jahrtausenden bedeckt, 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 Katzengestaltigen und Echsenrassen, Geflügelten und Geschuppten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen und gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen, derweil die zaubermächtigen Nachkommen der Gründer des Imperiums in ihren Sommerpalästen dem Lebensgenuss frönen.

Eine Zeit des Chaos – aber auch 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.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Spielleiter weiß, welche Abenteuer und Herausforderungen auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus diesen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre* Phantasie, *Ihre* Kreativität, *Ihr* Wille, eine phantastische Welt zu erleben und zu gestalten!



Myranor

Redaktion: Christoph Daether & Michael Wuttke

Einst umspannte das Zweite Imperium fast den gesamten Kontinent, und die katzengestaltigen Amaunir wie auch die geschäftstüchtigen Kerrishiter, die auf ihre Zauberkräfte stolzen Xarxarier wie auch die wettergegerbten Hjaldinger warfen sich vor dem Thearchen in den Staub. Doch diese Zeiten sind unwiederbringlich vorbei, und an den Grenzen des Imperiums haben Kleinstaaten und ehemalige Provinzen die Nachfolge angetreten, deren einstige Herrscher und tyrannische Emporkömmlinge die Macht an sich gerissen.

Vom Shindrabarischen Archipel im östlichen Meer, auf dem alte Echsenkulte bis in die heutige Zeit überdauert haben, bis hin zum Ghulenwall im Westen, hinter dem die Herrscher Draydalâns selbst dem Land die Lebenskraft entziehen, von der Mündung des mächtigen Orismani ins Meer der Schwimmenden Inseln im Norden bis zu den sagenhaften Palästen Makshapurams im Süden finden Sie alle wichtigen Regionen und Kulturen der südlichen Hälfte des Imperiums sowie seiner Nachbarn hier versammelt.

Mit diesem Band können Sie Myranor Schritt für Schritt kennen lernen: von der Erschaffung eines eigenen myranischen Helden über die Grundlagen der myranischen Zauberei bis hin zu Spielleitergeheimnissen um die Blutlinien der Optimatenhäuser. Der phantastische Schwesterkontinent Aventuriens, jenseits des Meeres bekannt als das Güldenland, erwartet Sie.

Dieser Band enthält alle wichtigen Informationen, um als Spieler oder Spielleiter Abenteuer auf dem phantastischen Kontinent Myranor zu erleben oder zu präsentieren. Zum Spielen in Myranor wird an weiteren Materialien nur die Box *Schwerter & Helden* benötigt. Kenntnis weiterer Boxen und Ergänzungsbände ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 45,00 • CHF 78,00

9 783890 642949

Das Schwarze Auge, *Aventurien* und *Myranor* sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH,
Copyright © 1997, 2006 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Neigel, I. Kramer.
Alle Rechte vorbehalten.

FANPRO

12004

ISBN-10 3-89064-294-2
ISBN-13 978-3-89064-294-9

Das Schwarze Auge

12063