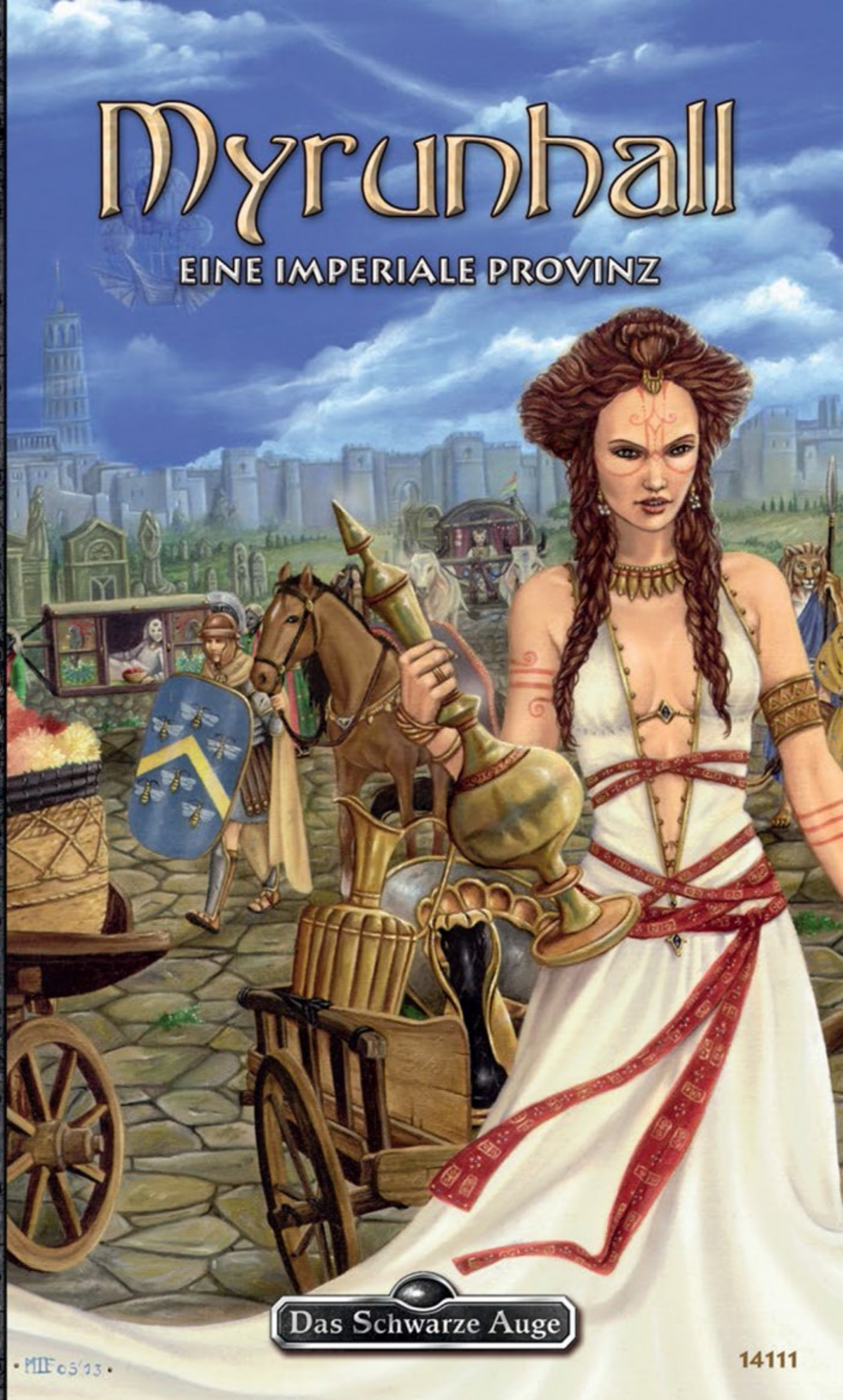


# Myrunhall

EINE IMPERIALE PROVINZ

CHRISTIAN BENDER, PETER HORSTMANN  
(RED.)

BESCHREIBUNG EINER  
IMPERIALEN PROVINZ



Das Schwarze Auge

# MYRADOR

QUELLENBAND

## Myrunhall

EINE IMPERIALE PROVINZ



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG

**MYRANOR:**  
**Myrunhall**

**Umschlagillustration**  
Mia Steingraber

**Umschlaggestaltung & Satz**  
Ralf Berszuck

**Innenillustrationen**  
Matt Dixon, Eva Dünzinger, Peter Horstmann,  
Björn Lensig, René Littek, Kirsten Schwabe, Florian Stitz,  
Bernadette Wunden

**Karten und Pläne**  
Markus Holzum, René Littek

**Lektorat**  
Uli Lindner

**Korrektorat**  
Nicole Heinrichs

**Indexerstellung**  
Peter Horstmann

**Gesamtreaktion**  
Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.  
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE,  
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA  
sind eingetragene Marken der Significant GbR.  
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.



Das Schwarze Auge

# Myrunhall

Eine Provinzbeschreibung aus Myranor

Redaktion:

Christian Bender, Peter Horstmann

Autoren:

Christian Bender, Peter Horstmann,  
Martin Schmidt, Kirsten Schwabe

Mit Inhalten von

Jörg Raddatz und Jochen Willmann

Dank für Hinweise, Anregungen, Fehlersuche und Ideen an  
René Littek, Christian Saßenscheidt, Manuel Doebel,  
das ehemalige Briefspiel zu Iolon und  
die Teilnehmer so mancher Myraniars-Runde.

# Inhalt

Vorwort .....	5
Über dieses Buch .....	6
Der Kontinent Myranor .....	7
Geschichte .....	7
Geographie .....	7
Rassen und Völker .....	9
Das Imperium Myranum .....	13
Staatliche Struktur .....	13
Geschichte .....	14
Gesellschaftliche Struktur .....	14
Religion und Religiosität .....	18
Aus Leben und Alltag .....	19
Das Horasiat Gyldraland .....	21
Die Provinz Myrunhall .....	23
Landschaft .....	23
Bevölkerung .....	26
Gesellschaft .....	26
Recht und Gesetz .....	27
Erscheinungsbild typischer Siedlungen .....	29
Aus der Geschichte .....	31
Regierung und Politik .....	32
Wirtschaft .....	41
Religion .....	43
Wichtige Persönlichkeiten .....	45
Die Städte der Provinz .....	55
Sidor Myunhalis .....	55
Akalona .....	57
Deleronis .....	60
Skisonaia .....	61
Teleropolis .....	62
Die Dörfer .....	63
Inseln in der Wildnis: Die Domänen .....	63
Szenarien in Myrunhall .....	68
Die gestohlene Statue .....	68
Mord im Badehaus .....	70
Die Probleme der feinen Gesellschaft .....	72
Szenarioideen .....	77
Glossar .....	77
Archetypen .....	85
Der Blocker: Shinxir-Gardist .....	85
Der Schnelle: Brajanspilger .....	86
Der Organisator: Streuner .....	87
Der Soziale: Medicus .....	88
Der Naturbursche: Viehtreiber .....	90
Index .....	94

# Vorwort

Willkommen in Myranor! Gleich ob Sie ein alter Hase auf dem Westkontinent in der Welt von **Das Schwarze Auge** sind oder ob es sich bei Ihnen um einen Myranor-Neuling handelt, der bisher nur Aventurien kennt: Mit diesem Band halten Sie das richtige Buch in Händen. Denn **Myrunhall** richtet sich sowohl an jene, die auf Myranor neugierig sind und einmal hineinschnuppern möchten, als auch an jene, die von dem Kontinent ohnehin schon begeistert sind.

Dem Neugierigen bietet er auf kleinem Raum zunächst einen Einblick in Myranor und das Imperium Myranum als Großreich. Am konkreten Beispiel einer imperialen Provinz wird schließlich das Imperium als abwechslungsreicher Platz für Abenteuer vorgestellt, der für die verschiedensten Spielstile und Genres Raum lässt. Dabei werden einerseits Nichtspieler-Charaktere, Örtlichkeiten, Völker und der Alltag in einem Detailgrad vorgestellt, der für Neulinge notwendig ist, um ohne weiteres Hintergrundwissen in diesem faszinierenden Setting spielen zu können. Andererseits wird auch die Regelseite durch Archetypen, kurze Preislisten und andere notwendige Informationen in der Art abgedeckt, dass alleine das DSA-Regelwerk **Wege des Schwerts** zusätzlich benötigt wird, um einen ersten Ausflug nach Myranor unternehmen zu können. Auf diese Weise wird es möglich, ohne die Lektüre weiteren umfassenden Materials auszuprobieren und zu entscheiden, ob das Setting für Sie und Ihre Gruppe passend ist – **Myrunhall** kann somit mit durchaus als Einsteigerband für Myranor bezeichnet werden.

Aber auch Kenner des myranischen Kontinentes erhalten mit diesem Band einen Einblick in die Verwaltung einer Provinz, wie man ihn bisher nicht zur Verfügung hatte. Darüber hinaus kann auch ihnen **Myrunhall** als eine umfassend beschriebene und mit vielen Abenteueranregungen gewürzte Spielhilfe wertvolle Dienste leisten, um eigene Abenteuer als Handlungsort zu unterstützen oder ganze Kampagnen auf Basis der Provinz zu entwerfen.

Als man vor einigen Jahren ein Briefspiel für Iolon aus der Taufe hob, wurde deutlich, dass über die genaueren Abläufe in einer Provinz nicht viel bekannt war. Inzwischen sind allgemeine Hintergrundwerke vorhanden. Erste Artikel des Fanzines *Memoria Myrana* stellten detaillierte Beschreibungen von Gebäuden und Handlungsträgern der Provinz zur Verfügung. Durch den – für

myranische Verhältnisse ungewöhnlich hohen – Detailgrad, wird dies in diesem Band fortgesetzt. Damit wird nun endlich ein Mikrokosmos geschaffen, der auch Myranor-Kennern eine Spielwiese bietet, auf der sie mit ihrer Gruppe zahlreiche unterhaltsame und spannende Spielsitzungen im Spannungsfeld einer Provinz verbringen können: Die ausgewählte Provinz ist zu einem guten Teil vom Krieg versehrt und Helden und Charaktere werden hier mit Ungerechtigkeiten, Intrigen aber auch Hoffnungen konfrontiert, die sie vor immer neue Herausforderungen stellen.

Die Umgebung Myrunhalls ist dabei einer irdischen späten Antike vergleichbar: Grundlage ist wie im ganzen myranischen Imperium das römische Weltreich, zu welchem man aus verschiedenen Filmen wie *Gladiator* oder Serien wie *Rom* ein Bild hat. Daneben haben ‚nordische‘ Gruppierungen ihren Einfluss ausdehnen können, welche an normannische oder germanisch-keltische Gruppen erinnern können, wie man sie aus *Der 13. Krieger*, *Der Adler der neunten Legion*, *King Arthur* oder nicht zuletzt auch dem Comic *Asterix* her kennt. Ein vergleichbares Klima findet man in Oberitalien und Süd-Frankreich und als Spielleiter können Sie sich am Spieltisch bei der Beschreibung der Region ruhig aus den angenehmen Erinnerungen des letzten Urlaubs bedienen.

Als Neueinsteiger können Sie die vorgestellten Abenteuer nutzen, in die Region und damit Myranor einzuführen, um dann mit eigenen Ideen oder den dargestellten Abenteuerideen weiterzumachen. Myranor-Bewanderten mögen die vorgestellten Informationen und Szenarien helfen, die Provinz als Schauplatz aufzuschließen und den Helden eine Region so genau vorzustellen, dass sie einen Ort finden, wo sie sich heimisch fühlen können. Die Provinz ist abseits genug, um als Rückzugsort zu dienen, und gleichzeitig ausreichend im Verkehrsnetz eingebunden, um per Schiff oder Landreise in wenigen Nonen bis in den Süden oder das Herz des Imperiums vorstoßen zu können.

Welche Wege von hier aus Ihre Helden nun auch immer nehmen mögen, wir wünschen Ihnen viel Spaß an diesem Buch und beim Spiel in Myranor.

Im März 2013  
Christian Bender und Peter Horstmann



# Über dieses Buch

Das vorliegende Buch geht vom Großen ins Kleine. Begonnen wird mit einem kurzen Überblick über den Kontinent **Myranor**. Hier werden seine Besonderheiten präsentiert, indem zunächst ein historischer und geographischer Überblick gegeben wird. Dann folgen die Rassen und Völker, die diese spannende Welt bewohnen. Mit den Antworten auf die allgemeinen Fragen *Wo?* und *Wer?* werden die Grundlagen gelegt, um dann spezifischer zu werden. Das **Imperium Myranum** ist für die Mehrheit der bisher bekannten Myraner Heimat und wesentlicher Bestandteil ihres Lebens. Daher werden einige Aspekte abgebildet, die für das Imperium von Bedeutung sind. Die *staatliche Struktur* bildet einen Rahmen, der auf der imperialen *Geschichte* beruht und die aktuelle *gesellschaftliche Struktur* bedingt. Mit Leben gefüllt wird dieser Rahmen durch die Bewohner in ihrem *Alltag*. Mit einer kompakten Beschreibung der Region **Gyldraland** rückt die Provinz im Anschluss wesentlich näher und zeigt auf, wie es „drum herum aussieht“. Nachdem somit die Bühne bereitet ist und ein verständlicher und allgemeiner Überblick über den myranischen Kontinent gegeben wurde, geht es ins Detail.

Wem die äußeren Rahmenbedingungen für die Provinz schon bekannt oder erst einmal weniger wichtig sind, der kann seine Lektüre direkt mit der Provinz beginnen. Natürlich ist auch der umgekehrte Weg möglich: Man kann auch als Spielleiter in der Provinz beginnen und von dort aus die Welt „drum herum“ entdecken.

**Myrunhall** hat viele Facetten und in der Bandbreite des Buches werden einige davon so ausführlich wie möglich vorgestellt: *Landschaft und Klima* geben die natürlichen Gegebenheiten wieder und vermitteln ein Bild davon, in welche Umgebung die Helden gesetzt werden. Mit

wem sie es dort zu tun bekommen, wird im Kapitel *Bevölkerung* beschrieben. Deren Lebensumstände werden folgerichtig in den Abschnitten *Gesellschaft* sowie *Recht und Gesetz* näher beleuchtet. Es folgen weitere Informationen über die äußeren Lebensumstände, indem ein *Erscheinungsbild typischer Siedlungen* präsentiert und in der *Geschichte* beschrieben wird, wie es dazu gekommen ist. Im anschließenden Kapitel über die *Regierung und Politik* in der Provinz folgt ein Abriss der formalen Gegebenheiten. Jedes Leben in der Provinz bewegt sich im Rahmen derselben. Anschließend wird der Blick auf die aktuelle *wirtschaftliche Lage* gerichtet werden, ehe die *Religion* und ihre regionale Ausprägung in Myrunhall beschrieben wird. Die Übersicht über die Provinz wird mit einem Reigen an Handlungsträgern und *wichtigen Persönlichkeiten* abgerundet. Diese kann man nicht nur als Aufhänger eigener Abenteuerideen nutzen, sie werden auch in verschiedenen Bereichen der Provinzbeschreibung immer wieder auftauchen. Auf den folgenden Seiten werden Schauplätze innerhalb der Provinz näher vorgestellt: Sowohl die Städte, die jede für sich ein Ort mit besonderem Schwerpunkt darstellen, als auch die als Domänen bekannten Landgüter. Nachdem auf diese Weise Land und Leute und deren Miteinander präsentiert

wurden, steht mit drei Abenteuern und einer Reihe von Szenarien ein erster Einstieg in das Spiel in Myrunhall zur Verfügung. Den Abschluss bilden dann ein Glossar, welches die wichtigen myranischen Begriffe kurz erklärt, und eine archetypische Abenteurer-Gruppe. Auf diese Weise bietet Myrunhall den idealen Rahmen für eine Vielzahl unterschiedlicher Abenteuer der verschiedensten Genres: Begonnen bei klassischen Detektivabenteuern bis hin zu Intrigen auf glattem politischen Parkett. Abenteuer mit Geistererscheinungen voller Schauer und Grusel, aber auch Geschichten in vergessener, märchenhafter Umgebung sind denkbar.



# Der Kontinent Myranor

Myranor ist, neben beispielsweise Aventurien und Uthuria, ein Kontinent auf Dere – der Welt des Rollenspiels **Das Schwarze Auge**. Er wird außer von Menschen noch von zahlreichen weiteren Rassen und Völkern bewohnt, die zum Teil sogar in grauer Vorzeit künstlich geschaffen wurden. Ebenso zahlreich wie die Völker auf Myranor, so unüberschaubar sind auch die Götter, die von den verschiedenen Völkern und Kulturen verehrt werden. Sie alle haben ihre eigenen Geschichten und ihre eigenen Blütezeiten, deren Relikte über Myranor verstreut ihrer Entdeckung harren.

Doch auch in der Gegenwart sind die Völker und Kulturen Myranors zu Hochleistungen fähig: Die fliegenden Märkte der Vinshina mögen neben den imperialen Luftschiffen ebenso dazu zählen, wie die Unterwasserboote der Nequaner und die himmelwärts strebenden Städte in der Wüste Narkramar. Doch neben diesen sehr augenfälligen Hochleistungen stehen sicher auch die kleinen Gegenstände des Alltags, die magomechanischen Spielereien und Artefakte sowie die zahlreichen magischen Tränke, die man in Myranor je nach Region mal mehr mal weniger häufig antrifft, die von den Fähigkeiten seiner Bewohner künden.

## Geschichte

Die heute bestehende Vielseitigkeit des Kontinents ist ein Abbild seiner abwechslungsreichen Geschichte. Zahllose der heute lebenden Völker haben in vergangenen Jahrtausenden Hochkulturen hervorgebracht, von denen zum Teil nur noch Ruinen künden.

In den Erzählungen der *Katzenartigen* wird davon berichtet, wie die Ahnen der heutigen Tighrir, Leonir und Paridir, aber auch der Lyncil und Amaunir in fliegenden Barken und Städten die Ozeane überquerten und von Uthuria aus die Kontinente Myranor und Aventurien erreichten. Die Geschichtserzählung der Amaunir erzählt davon, dass dieser Exodus **150 Jahrtausende** zurückliegt.

Zu der Zeit, als auf Myranor die *Spinnen- und Insektenartigen* geherrscht haben sollen – **vor ungefähr 100 Jahrtausenden** – und die heute gefürchteten Chrattac zu den Dienern jener spinnenartigen Anführer zählten, lebten in den Meeren gewaltige Krebs- und Krabbenwesen wie die Hummerier.

**Vor gut 50.000 Jahren** soll die Blütezeit der *maritimen Rassen*,

wie der noch heute bekannten Loualil und Risso, gewesen sein. Ihr Ursprung, wie auch der aller anderen maritimen Völker, soll das versunkene Lamahria gewesen sein. Weit draußen im als Thalassion bekannten Ozean, zwischen Myranor und Aventurien gelegen, soll dieser Kontinent der ‚tausend mal tausend‘ Seen gelegen haben.

Nach allgemeiner Überzeugung herrschten **vor mehr als zehn Jahrtausenden** Echsen über Myranor, die ihre Vormachtstellung jedoch wieder mit der Zeit verloren.

Die ersten Menschen, von denen angenommen werden muss, dass sie das Meer befuhren, waren die Sumurrer, **die vor etwa 10.000 Jahren** aus dem fernen Osten in das Gebiet der heutigen Wüste Narkramar kamen.

Als weiteres Volk der Menschen breiteten sich etwa **vor neun Jahrtausenden** die frühesten Ahnen der Dorinther von der Insel Era'Sumu ausgehend über Myranor aus und begannen die Dominanz der verschiedenen Katzensvölker zu brechen. Die Vormachtstellung der Menschen in Myranor hält bis heute an.

## Geographie

Myranor ist die größte der derischen Landmassen und erstreckt sich vom nördlichen bis zum südlichen Polareis, wobei unbekannt ist, wie weit sich das Land unter den kalten Einöden noch weiter erstreckt. Die Ost-West-Ausdehnung beträgt, vom Thalassion ausgehend bis zum am weitesten westlich gelegenen bekannten Punkt, 5.000 Meilen\*. Allgemein wird davon ausgegangen, dass sich die Landmasse noch einmal diese Strecke nach Westen weiter erstreckt, aber genau weiß dies niemand.

Der mit Abstand größte Teil des bekannten Myranor wird vom Orismani-System geprägt. Dabei handelt es sich um ein Netz aus großen Strömen mit zahllosen kleineren Nebenflüssen. Manche Arme dieses Systems werden vom Gletschermeer im Norden mit kaltem Schmelzwasser gespeist, während andere aus dem Regen der Tropenschungel entstehen und weitere in einem gigantischen Gebirge entspringen, welches das bekann-

te Myranor nach Westen hin begrenzt. So unterschiedlich der Ursprung der Orismanis auch sein mag, ihnen allen ist gemein, dass sie im Meer der Schwimmenden Inseln zusammenfließen, von wo das Wasser schließlich durch das sumpfige Louranath ins Thalassion strömt. Die Landschaft der Orismanilande ist grob zweigeteilt: Während sie im Osten üppig und fruchtbar ist, wird sie nach Westen hin trockener und eher steppen- und savannenhaft.

Der zweitgrößte Gebirgszug des Kontinents besteht aus den Windkämmen, den Lichterhöhen, den Apelioten und den Türmen des Morgens und trennt die Orismanilande von den Küstengebieten am Thalassion. Entlang der Fluss- und Seeufer und der Meeresküste findet man Hunderte hochentwickelter Städte. Im Süden schließen sich an die Regenwälder der Äquatorgegend savannenartige Ebenen an, ehe die gigantische Wüste Nar-

\*) eine myranische Meile entspricht einem irdischen Kilometer



kramar, die Berge der Brillantsteine und der Archipel von Talaminas den Abschluss der zusammenhängenden myranischen Landmasse bilden, an den sich der bis zum Südpol reichende meralische Subkontinent anschließt.

## Bekannte und sonderbare Orte und Gegenden Myranors

Der Kontinent ist auch aufgrund seiner schieren Größe mit einer riesigen Zahl von bekannten Orten oder Gegenden gesegnet. Keinem Sterblichen wird es wohl jemals vergönnt sein, alle Wunder und wundersamen Orte Myranors mit eigenen Augen gesehen zu haben. Doch von einigen dieser Orte hört man immer wieder und ihre Bekanntheit ist so groß, dass nicht wenige zumindest von ihnen erfahren haben. Insbesondere in der äquatorialen Gegend in aller Munde ist das **Meer der**

**Schwimmenden Inseln**. Dieses große Binnenmeer beherbergt nicht nur die Unterwasserstädte der geheimnisvollen Nequaner, sondern auch die Tanginseln der räuberischen Abishai und Relikte der bössartigen und vor langer Zeit gestürzten Mholuren. Weiter nördlich liegt der riesige **Wald von Amaunath**, der nicht nur die Heimat einer nicht bekannten Zahl von Waldamaunir, sondern mit seinen unüberschaubar vielen Gefahren für die meisten häufig auch ein Wald ohne Wiederkehr ist. Die gigantische Wüste **Narkramar** ist einerseits die Heimat der großen Narkramar-Würmer, andererseits aber auch ein Quell untergegangenen Wissens und verlorener nautischer Errungenschaften, soll sie doch einst Teil des Meeres gewesen sein. Der über zehn Meilen hohe **Baan-Bashur** ist der höchste Einzelberg Myranors und war einstmals Sitz der zaubermächtigen Archäer. Heute ist er verlassen und wird ob seiner zahllosen feindseligen Kreaturen und Pflanzen von jedem gemieden, der bei klarem Verstand ist.

## Rassen und Völker

Bei den Rassen und Völkern sind diejenigen ausführlicher beschrieben, die in der Provinz Myrunhall vorwiegend leben. Dabei wird bei der Vorstellung mit den Menschen begonnen, da diese die zahlenmäßig größte Gruppe ausmachen. Anschließend folgen die anderen Rassen in alphabetischer Reihenfolge. Abschließend werden in kürzerer Form andere Rassen und Völker des Kontinents vorgestellt, um die Vielfalt der myranischen Bewohner zu verdeutlichen.



In Myranor leben aufgrund seiner bewegten Geschichte und seiner großen Ausdehnung zahlreiche Völker, die zum Teil die unterschiedlichsten Kulturen entwickelt haben und in verschiedenen Regionen getrennt voneinander oder in friedlichem Miteinander leben.

### Menschen

Die mit Abstand am weitesten verbreiteten Lebewesen im östlichen Myranor (und damit auch in Myrunhall) sind die Menschen. Sie stammen historisch gesehen aus unterschiedlichen Urheimatländern und weisen deutliche äußerliche Unterschiede bei Statur, Haar- und Hautfarbe auf. Von der Insel Era'Sumu vor der Ostküste Myranors kommen ursprünglich die **Dorinther**, die sich vor etwa neun Jahrtausenden ins heutige zentrale Imperium ausbreiteten. Sie haben hell- bis mittelbraune Hautfarbe, braunschwarzes krauses Haar und braune Augen, die Männer zusätzlich meist sehr üppige Körperbehaarung. Von diesen spalteten sich die **Hjaldinger** ab und besiedelten die nordöstlichen Küsten. Sie sind muskulöse Hünen, die nicht selten über zwei Schritt Körpergröße aufweisen und helle, aber

wettergegerbte Haut sowie helle, rötliche oder rote Haare bei häufig blauen oder grünen Augen besitzen. Die **Bansumiter** stammen ursprünglich aus der Wüste Narkramar und leben heute vorwiegend in äquatorialen Gegenden. Sie leiden kaum unter großer Hitze, ihre Haut hat einen leicht metallischen Schimmer in Kupfer- oder Bronzetönen und ihre Haare und mandelförmigen Augen sind von dunkelblauer, violetter oder obsidianschwarzer Farbe. Die **Vesai** mit ihrer reinweißen Haut und ihren roten Haaren wiederum stammen von einem Subkontinent im Süden namens Meralis. Die vorherrschenden Farben ihrer leicht schräg gestellten mandelförmigen Augen sind Braun und Dunkelrot, ihr Körperbau ist schlanker und schmäler als der anderer Menschen und ihre Körper- und Bartbehaarung ist sehr schwach ausgeprägt. Die **Ban Bargui** schließlich stammen aus den unbekanntenen Gegenden westlich des Rückgrats der Welt. Sie haben von Tiersekreten nachtschwarz gefärbte Haut, rote oder blonde Haare mit seltsam metallischem Glanz und scharfe Gesichtszüge. Ihre Augen stehen leicht schräg und ihre Ohren sind langgezogen, aber nicht spitz.

In den imperialen Städten haben sich die verschiedenen menschlichen Zweige so vielfach durchmischt, dass äußerlich mitunter keine Zuordnung zu einem Ursprungsvolk mehr vorgenommen werden kann.

### Amaunir

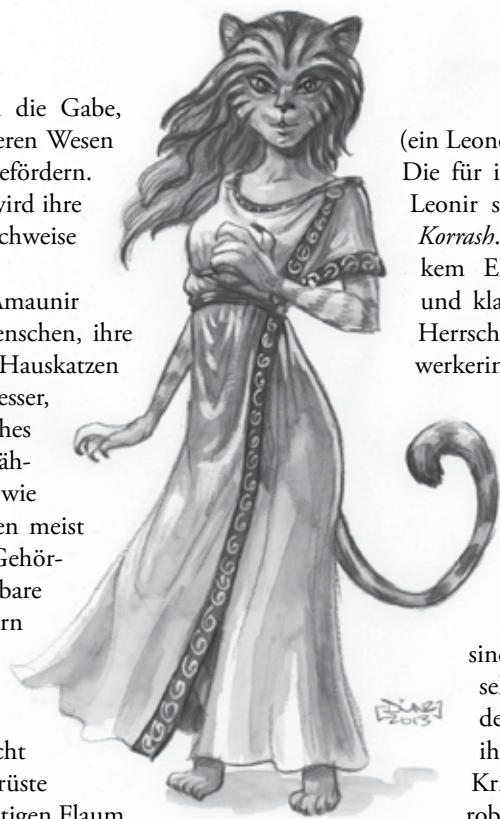
(ein Amaun, eine Amauna, amaunisch)

Die Amaunir sind humanoide Katzenwesen mit ausgeprägter Tendenz zu Individualismus, Neugier und Lebenslust. Sie sind heute in ganz Myranor nördlich der Narkramar weit verbreitet. Sie sind sinnlicher, sprunghafter, fauler und verspielter als Menschen und sind für ihre Wett- und Spielleidenschaft bekannt. Sie verfügen über bemerkenswerte akrobatische und artistische Fähigkeiten und vollbringen übermenschliche Leistungen in Wendigkeit, Klettern, Springen und Tanzen. Auch können sie dank ihres Körperbaus auf unsicherem Grund das Gleich-

gewicht halten und besitzen die Gabe, durch ihr Schnurren bei anderen Wesen die Heilung von Wunden zu befördern. Als besonders wohlklingend wird ihre melodisch-schnurrende Sprechweise empfunden.

Die bevorzugt nachtaktiven Amaunir werden etwa so groß wie Menschen, ihre Gesichter ähneln denen von Hauskatzen und sie verfügen als Fleischfresser, die nur gelegentlich Pflanzliches zu sich nehmen, über spitze Zähne. Sie sehen nachts so gut wie Menschen tagsüber und haben meist ausgeprägte Geruchs- und Gehörsinne. Sie besitzen einfahrbare Krallen an ihren drei Fingern und dem Daumen jeder Hand und ihre Körper sind von dichtem Fell bedeckt.

Einzig Handflächen, Gesicht und bei den Frauen die zwei Brüste sind meist nur von einem samtigen Flaum bedeckt. Fellzeichnung und -farbe sowie die Felllänge sind individuell verschieden. Kleidung benötigen sie nicht und tragen diese allenfalls als Schmuck.



## Leonir

(ein Leonos, eine Leona, leonisch)

Die für ihren Kampfgeist bewunderten und gefürchteten Leonir sind humanoide Löwen und nennen sich selbst *Korrash*. Sie sind stolze Krieger und Viehzüchter mit starkem Ehrenkodex, ausgeprägtem Traditionsbewusstsein und klarer Geschlechtertrennung: Männer sind Krieger, Herrscher und Richter und Frauen Arbeiterinnen, Handwerkerinnen und Händlerinnen. Damit sind sie die einzigen, die im Imperium eine derartige Trennung durchführen. Durch die Jahrtausende hat diese Unterscheidung aber auch bei den Leonir an Bedeutung verloren, so dass imperiale Leonir auch weibliche Vorgesetzte ohne weitere Probleme akzeptieren.

Die Männer und Frauen der Leonir unterscheiden sich in Größe und Gewicht deutlich: Männer sind über zwei Schritt groß, während die Frauen nur selten 1,9 Schritt erreichen. Ihre Gesichter ähneln denen von Löwen und die Männer sind stolz auf ihre wallende, imposante Mähne, das Zeichen eines Kriegers. Das Gebiss der muskulösen, mutigen und robusten Leonir ist das eines Fleischfressers und sie benötigen stattliche Mengen Fleisch und Blut als Nahrung. Ihre drei Finger und der Daumen haben große einziehbar Krallen und ihr Körper ist von einem dichten, kurzen und recht rauen Fell von sandiger Farbe bedeckt, wobei Handflächen, Gesicht und bei den Frauen die zitzenähnlichen Brüste nur mit samtigem Flaum behaart sind.

Leonir benötigen keinerlei Kleidung und tragen diese nur als Schmuck. Sie sind bevorzugt tagaktiv und ausgesprochen reizbar. Sie haben eine Leidenschaft für athletische Wettkämpfe und einen ausgeprägten Siegeswillen – rückt ein Sieg außer Reichweite, wollen sie wenigstens eine gute Figur machen.

## Ashariel

(ein/eine Ashariel, asharielitisch)

Die Ashariel sind eine alte und fortpflanzungsfähige Chimärenrasse, die vor mehr als 3000 Jahren erschaffen wurde. Sie horsten in städtischen Wohntürmen, auf schwer zugänglichen Klippen oder Bergen und sind bis zu zweieinhalb Schritt hoch gewachsene geflügelte Humanoide mit einer Flügelspannweite von bis zu drei Schritt. Ihre kräftigen langen Beine enden in langen Zehen, mit denen sie auch greifen können, und ihre langen, aber wenig kräftigen Arme enden in fünf fingrigen Händen. Sie haben eine helle Haut und meist helle Haare. Ihr Haupthaar geht zum Rücken hin in feinen Flaum über.

Junge Ashariel sind ungeduldig und aktivitätsverliebt: Wenn nichts Interessantes geschieht, gehen sie selbst gegen die Langeweile vor und brechen zu Erkundungsflügen auf. Ashariel schwanken zwischen raschen Tobsuchtsanfällen und Momenten melancholischer Besinnlichkeit. Sie kosten Gefühle wie Liebe, Freundschaft und Hass in vollen Zügen aus und wählen sich nicht

selten einen individuellen Feind, mit dem sie sich immer wieder messen wollen. Nicht selten haben sie tiefsitzende Vorurteile gegen Lebewesen, die nicht aus eigener Kraft fliegen können und ihren Jähzorn gegen solche Personen können sie mitunter nur schwer im Zaum halten.

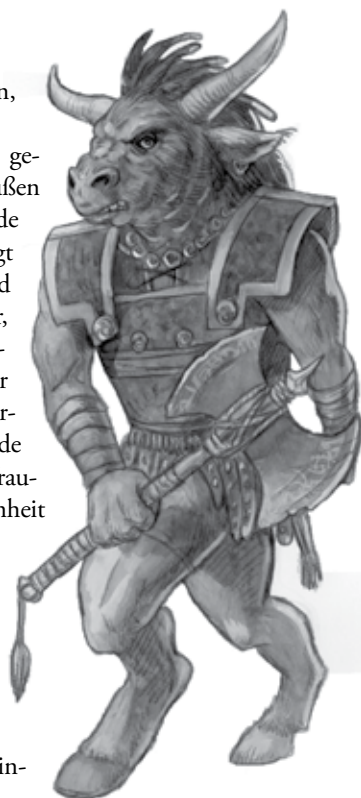


## Minotauren

(ein Minotaurus, eine Minotaurin, minotaurisch)

Minotauren gemahnen mit ihrem gehörnten Kopf, den hufbewehrten Füßen und dem Schwanz an aufrecht gehende Rinder. Sie sind berühmt-berüchtigt für ihre ungestüme Leidenschaft und Zügellosigkeit sowie für die Ausdauer, mit der sie ihren Aktivitäten nachgehen. Sie sind in ihren Gefühlen sehr gradlinig und ausgeprägt: Bei Zorn verfallen sie schnell in Raserei, bei Freude in Jubel und Überschwung und bei Trauer in heulendes Klagen. Bescheidenheit gilt ihnen als Schwäche und mit Prahlerien versuchen sie Kontrahenten einzuschüchtern. Andererseits sind die wenigsten von ihnen nachtragend oder rachsüchtig.

Die stierköpfigen und geselligen Minotauren werden zwischen zwei und zweieinhalb Schritt hoch und brin-



gen bis zu 160 Stein auf die Waage. Ihre Statur ist gedrungen und menschenähnlich und ihre Arme enden in Händen mit drei Fingern und einem Daumen. Ihr kurzes, oft geschecktes Körperfell ist dicht und auf dem Kopf und im Nacken tragen sie häufig zottiges Haupthaar. Ihr Gesicht ist kürzer als der Kopf eines Rindes, aber doch recht animalisch und von grobschlächtiger Mimik. Ihre Augen sitzen weit auseinander, was ihnen einerseits ein weites Gesichtsfeld beschert und dafür sorgt, dass sie nur selten überrascht werden, andererseits aber ihre räumliche Sicht stark beeinträchtigt. Minotaurinnen besitzen zwei, meist sehr üppige, Brüste und nicht, wie man vielleicht erwarten könnte, Euter.

Grundsätzlich sind Minotauren reine Vegetarier, vertragen jedoch in geringen Mengen auch Fleisch und Blut. Viele von ihnen sind von eher bescheidener Klugheit und besitzen nur geringes logisches und analytisches Denkvermögen.

## Neristu

(ein Neristo, eine Nerista, neristisch)

Um kaum ein Volk des Imperiums ranken sich so viele Mythen und Halbwahrheiten wie um die gelehrigen und wissensdurstigen Neristu mit ihrer graublauen Haut und ihren großen geschlitzten Augen mit dunkelblauen Augäpfeln und ebensolcher Iris. Ihre Heimat wurde vor langer Zeit vom Imperium unterworfen und sie selbst in Jahrhunderte der Sklaverei geführt. Ihre Gestalt ist eher zierlich, sie werden kaum größer als 1,6 Schritt. Weibliche Neristu besitzen vier gleich große Brüste und gebären zumeist Zwillinge. Alle Neristu haben vier geschickte, vierfingerige Hände und sind begnadete Handwerker, Künstler und Feinmechaniker. Sie sind vornehmlich nachtaktiv, während ihnen helles Sonnenlicht unangenehm ist, worauf auch zurückzuführen ist, dass sie tagsüber oft schützende Brillen mit dunklen Gläsern tragen. Sie sind gegen zahlreiche Gifte immun und lieben aufwändige Gerichte, deren Grundlage häufig Maden, Würmer, Schnecken und Pilze bilden. Die meisten ihrer Speisen erzeugen bei anderen Völkern nicht viel mehr als Übelkeit.

Fröhlichkeit und übermäßige Lebenslust sind einerseits ihnen unbekannt, Gefühlsregungen und andererseits auch bei anderen Rassen für sie schwer einzuordnen. Ihre mangelnde körperliche Kraft gleichen sie durch einen scharfen analytischen Verstand aus.



## Shingwa

(ein/eine Shingwa, shingwanisch)

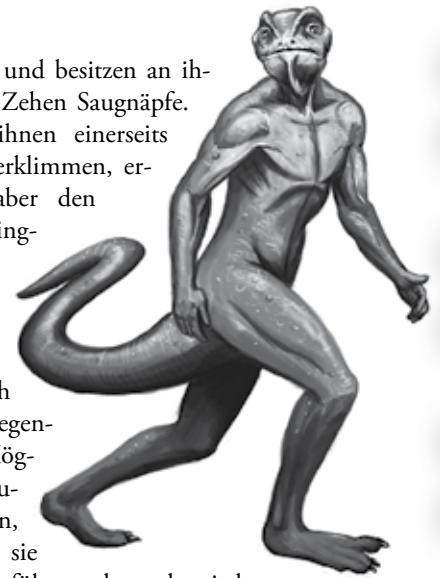
Die gemeinhin als pazifistisch, lebenslustig und naturliebend geltenden Shingwa sind klein und ähneln zierlichen, aufrecht gehenden Chamäleons, mit großen runden Augen und einer Vorliebe für grelle bunte Farben. Sie haben einen etwa körperlangen Schwanz, den sie als Hilfe beim Klettern oder zum

Greifen nutzen können, und besitzen an ihren langen Fingern und Zehen Saugnäpfe.

Diese ermöglichen es ihnen einerseits auch glatte Flächen zu erklimmen, erschweren andererseits aber den Werkzeuggebrauch. Shingwa sind in der Lage, ihre Hautfarbe willentlich zu verändern und besitzen eine sich regenerierende Schleuderzunge, die auch das Greifen leichter Gegenstände zulässt. Diese Möglichkeiten, die sie landläufig als Diebe gelten lassen, und die Tatsache, dass sie gerne unter sich bleiben, führten dazu, dass jeder Shingwa in imperialen Städten eine quietschbunte Weste, eine sogenannte Schneta, tragen muss.

Da die gerne an Ufern lebenden Chamäleonwesen wechselwarm sind, fallen sie bei sehr niedrigen Temperaturen unweigerlich in eine Kältestarre.

Ihre Sprache, die in so gut wie jedem Wort einen ‚Sch‘-Laut aufweist, klingt für die Ohren anderer Rassen wie ein stetes Lispeln.



## Weitere Rassen und Völker

Neben diesen Rassen und Völkern gibt es in Myranor noch zahlreiche weitere. Zu den Feliden zählen dabei die in äquatorialen Gegenden vorkommenden, als grausam geltenden

**Pardir** (pantherartige Humaoide) und gefürchteten **Tighrir** (tigerartige Humanoide) mit ihren in der Eiswüste vorkommenden Verwandten. **Lyncil**, Luchsmenschen, die als begnadete Händler bekannt sind, die gutmütigen und relativ seltenen **Baramunen**, die humanoiden Braunbären ähneln, und die quirligen **Lutraa** (otterähnliche Humanoide) kommen in erster Linie im Norden Myranors vor. Eine weitere befellte Rasse sind die eher duckmäuserischen **Kynokephalen** („Hundeköpfige“), die als Dienervolk während des Ersten Imperiums erschaffen wurden und vorwiegend im zentralen Imperium und im Archipel von Talaminas sowie in den Brillantsteinen südlich der Narkramar leben und dort als **Yachjin** bekannt sind.

Die meist für habgierig gehaltenen **G’Rolmur**, die äußerlich an greise Menschenkinder erinnern, sind ein Volk der Zauberer, Mechaniker und Feilscher, die in unterirdischen Städten leben und versklavte **Zwerge** für sich arbeiten lassen. Einige der disziplinierten, robusten und starken Zwerge, die sich selbst **Rhogolanen** nennen, haben ihr Sklavendasein hinter sich gelassen und leben seit einigen Jahrhunderten in Freiheit. Im Norden Myranors leben die mystischen und naturverbundenen **Wolfalben**, die sich *Ban’shi* nennen, und als Wolfsverwandler, Bogenschützen und Wildnisläufer geschätzt und berüchtigt sind. Die sich zumeist für vollkommen haltenden **Ravesaran** wiederum sind eine aus Menschen gezüchtete Zwitterrasse und als geborene Höflinge für ihre Kultiviertheit bekannt. Die bis zu anderthalb Schritt großen, sehr emotionalen **Satyare** wirken wie Mischwesen aus

Mensch und Ziegenbock. Sie besitzen Hörner auf dem menschlichen Kopf und einen menschlichen Torso auf stark behaarten Ziegen-Beinen. Die nomadischen und wehrhaften **Zentauren** besitzen einen Pferdatorso, der vorne in einen menschlichen Oberkörper übergeht.

Neben den Shingwa sind die nicht wechselwarmen und wenig bekannten **Shinoqi** eine weitere Echsenrasse, die vorwiegend südliche Savannen bewohnt.

Die als melancholisch geltenden, menschenähnlichen und schlanken **Loualil**, mit ihrer hellgrünen und manchmal hellblauen Haut und den Schwimmhäuten zwischen Fingern und Zehen, sind ein legendenumwobenes Volk der myranischen Küsten und Auen. Auch die oft ausgeprägt abergläubischen **Risso** oder Fischmenschen, mit ihren schillernden blauen oder grünen Fischschuppen zählen zu den aquatischen Rassen Myranors und können sowohl im Meer der Schwimmenden Inseln als auch die Thalassionküste entlang angetroffen werden.



# Das Imperium Myranum

Das Imperium ist das mit Abstand größte Reich auf dem myranischen Kontinent. Durch seine in der Vergangenheit gelegenen Eroberungen und Ausweitungen umfasst es zahlreiche Kulturen sowohl menschlicher als auch nicht-menschlicher Völker. Diese Kulturen jedoch wurden im Lauf der Jahrhunderte in mehr oder weniger starkem Maße durch die imperiale Lebensweise überdeckt oder ergänzt, ohne dabei ihren eigenen regionalen Charakter vollständig zu verlieren. So kann das Imperium nicht nur als Vielvölkerstaat bezeichnet, sondern mit Abstrichen in gewisser Weise auch als ein „Vielkulturenstaat“ gesehen werden. Nichts-



destoweniger gibt es zwischen all diesen Völkern und Regionen in so großem Maße verbindende und überspannende Werte und kulturelle Gemeinsamkeiten, dass sich die Bewohner als Mitglieder dieser großen imperialen Gesellschaft sehen. Die Bevölkerung des Imperiums besteht zu gut vier Fünfteln aus Menschen, während der Rest auf nichtmenschliche Völker entfällt. Trotz ihrer geringeren Anzahl gibt es bei den nichtmenschlichen Völkern die größere Vielfalt. Im Imperium kommen alle im vorhergehenden Kapitel vorgestellten Rassen und Völker vor, wobei die Amaunir nach den Menschen die zahlenmäßig stärkste Gruppe sind.

## Staatliche Struktur

An der Spitze des Imperiums steht der *Thearch*, der vom *Sternenpfeiler* in der Hauptstadt Dorinthapolis aus regiert und als ‚Mittler zu den Göttern‘ gilt. Sein Wille wird vom *Hohen Dorokraten* (Oberster Heerführer) vollstreckt, der mit zahlreichen Sonderrechten zur Verteidigung und Erneuerung des Imperiums ausgestattet ist. Er ist der Vorgesetzte aller Armeen (Myriaden). Neben dem Thearchen und dem Dorokraten ist der *Imperiale Senat* am Sternenpfeiler die dritte wichtige politische Einrichtung, die jedoch in fünf weitere Gremien untergliedert ist. Eines davon ist der *Hohe Konvent*, in den die einzelnen *Horasiats* (regionale Verwaltungsbezirke) ihre Vertreter schicken.

Die obersten regionalen Verwaltungseinheiten des Imperiums sind die 15 jeweils von einem oder einer *Horas* (Pl. *Horanthes*) regierte *Horasiats*. Die *Horanthes* residieren in den *Metropolen* (Horasiats-Hauptstädte). Die *Horasiats* wiederum umfassen zwischen 12 und fast 40 *Provinzen* mit jeweils ungefähr 100.000 Bewohnern, an deren Spitze je ein *Trodinar* (Pl. *Trodinare*) steht. Die Provinzen erstrecken sich rund um eine Hauptstadt, die üblicherweise ebenso heißt, wie die Provinz und mit ihren meist ca. 20.000 Einwohnern und dem Provinz-Senat das politische und wirtschaftliche Zentrum darstellt. Darunter schließen sich kleinere Städte und große ausschließlich in Besitz der Optimatenhäuser befindliche Landgüter, die *Domänen*, an. Politisch sind Hauptstadt und Provinz nahezu identisch, da dieselben Gremien für beide zuständig sind.

Das militärische Rückgrat des Imperiums bilden seine gut zwei Dutzend jeweils von einem *Strategus* kommandierten Armeen (Myriaden) mit je etwa 10.000 Soldaten (Myrmidonen). Die Myriaden bestehen zum größten Teil aus schwer gepanzertem Fußvolk und schwer gepanzerte Reiterei und sind für gewöhnlich an einem einzigen Ort stationiert, um den herum sich meist Handwerker, Händler und die Familien der Soldaten ansiedeln. In den meisten Horasiats stehen ein bis zwei Myriaden, die dem horasialen *Myriokraten* (Feldherr) unterstellt sind, der über ihren Einsatz befindet. Neben diesen gibt es in den Horasiats mit den *Legionen* mittelschwere Truppen, die dem *Horas* direkt unterstellt sind und von einem *Legaten* geführt werden. Auch hier sind Fußvolk und Reiterei die am stärksten vertretenen Truppenteile. Auf der Ebene der Provinzen verfügt der *Trodinar* über Truppen wie die *Shinxir-Garde*, die einem *Shinxir-Prätor* untersteht und zumeist aus Bürgern besteht. Häufig kommen noch einige Söldner dazu, die sich nicht selten aus ehemaligen Legionären und Myrmidonen rekrutieren.

Die Flotte des Imperiums ist seit dem Fall des Hohen Hauses *Charybalis* nicht mehr als ein Schatten ihrer einstigen Pracht und hat heutzutage keine große Bedeutung mehr. Die theoretische Größe der Flotte ist immens, aber tatsächlich dümpelt das Gros der Schiffe besatzungs- und auftragslos in den Häfen.

Neben diesen Truppengattungen unterhält das Imperium, gleichwohl in vergleichsweise kleiner Zahl, auch Kriegswagen sowie Luft- und Sondertruppen.

# Geschichte

Das bestehende *Imperium Myranum* ist streng genommen bereits das Zweite Imperium. Das Erste Imperium, das ein Jahr nach dem *Jahr der kochenden Flüsse* aus der Taufe gehoben worden war\*, versank, als die zaubermächtigen Archäer aus ungeklärter Ursache gut 1500 Jahre später verendeten, in Chaos und Anarchie. Diese Zeit des Umbruchs wird als das ‚Große Sterben‘ oder die ‚Drachenzeit‘ bezeichnet und gipfelte um **1516 IZ** in der offiziellen Auflösung des Ersten Imperiums. Die sich um **1550 IZ** anschließenden Kriege zwischen den von den Archäern abstammenden Hohen Häusern um die Macht im Imperium dauerten gut 200 Jahre und werden als *Chimärenkriege* bezeichnet.

Mit der Gründung des Zweiten Imperiums im Jahr **1798 IZ** trugen die Hohen Häuser ihre offen ausgetragenen Interessenskonflikte zu Grabe und konzentrierten sich auf gemeinsame Feinde wie die von Osten in das Imperium eindringenden Ban Bargui. Während die beiden Centropolen (Hauptstädte) des Zweiten Imperiums zunächst *Balan Cantara* und *Sidor Corabis* waren, verloren diese **2814 IZ** ihren Status an die neu errichtete einzige Centropole *Dorinthapolis*.

Im Jahr **2265 IZ** besiedelten Emigranten aus dem Imperium den östlichen Kontinent Aventurien. Diese tieferreligiösen Leute bezeichneten sich selbst als Hexatéer und wollten den Anfeindungen der imperialen Oberschicht, die sie verachtend als ‚Hexatheisten‘ bezeichnete, entfliehen. Diese Siedlung wurde ab

**2602 IZ** durch das Imperium als Horasiat *Yaquirio* annektiert und ging bereits **2797 IZ** durch das Entstehen des Thalassischen Banns (aventurisch ‚Efferd-Wall‘) wieder verloren. In der Folge wurden der Charypta- und der Ephar-Kult wie auch das Hohe Haus *Charybalis* geächtet und das heutige Pantheon – die Oktale – mit acht Göttern zur einenden und Identität stiftenden Staatsreligion erhoben.

Den Zenit seiner Macht und seines Zusammenhalts hatte das Imperium zu diesem Zeitpunkt bereits überschritten. Erstes Indiz für diesen Umstand waren die so genannten *Senatskriege* von **3400-3451 IZ**. An ihrem Ende wurden mit dem *Konkordat von Trivina* die bis heute kaum veränderten Einflussphären der Hohen Häuser festgelegt, die Zentralisierung auf Dorinthapolis wurde drastisch abgebaut und den einzelnen Horasiaten erheblich mehr Eigenständigkeit zugebilligt. Deutlich sichtbarere Anzeichen für den bis heute andauernden steten Niedergang des Imperiums jedoch waren der große, aber niedergeschlagene Aufstand der amaunischen Oberschicht im Horasiat *Tharpura* (um **3700 IZ**) und die Lossagung zahlreicher Regionen wie etwa der Narkramar oder der Kerrishitischen Inseln in den folgenden Jahrhunderten. Der letzte territoriale Verlust des Imperiums sind die serovischen Inseln, deren Unabhängigkeit **4766 IZ** mit dem Ende des sogenannten *Hundertjährigen Seekriegs*, etwa 20 Jahre vor der aktuellen Zeit, anerkannt werden musste.

## Gesellschaftliche Struktur

Die Gesellschaft des Imperiums gliedert sich in vier Schichten. Die *Sklaven* sind als Rechtlose dabei kein eigener anerkannter Stand der Gesellschaft, sondern eher ein Wirtschaftsfaktor. Als Basis der imperialen Gesellschaft fungieren die *Untertanen*. Darüber kommen die *Bürger*, die bereits einige Rechte haben und als Mittelschicht auch ein recht angenehmes Leben führen. Die Oberschicht gliedert sich in die Gruppe der *Honoraten*, eine Art Amts-Adel, und die der *Optimaten*, die herrschende Klasse im Imperium.

In diesem Abschnitt wird zwar die allgemeine Gesellschaftsstruktur des Imperiums beschrieben, es werden in den einzelnen Abschnitten aber bereits Beispiele gegeben, wie sich diese Angaben auf die später ausführlich beschriebene Provinz Myrunhall anwenden lassen.

### Sklaven

Sklaven sind im Imperium ein täglicher Anblick und eine gesellschaftlich akzeptierte Einrichtung. Wege in die Sklaverei gibt es einige: Neben der Kriegsgefangenschaft führen oft Schulden und Verbrechen in die Unfreiheit. Man kann natürlich auch hineingeboren werden, doch haben Kinder von Sklavinnen eine Aufstiegsmöglichkeit: Ab dem achten Lebensjahr müssen sie die Kosten ihrer Kindheit abarbeiten und können, bei untadeliger Lebensführung, mit Sechzehn zu einem freien Untertanen werden.

Der Besitz von Sklaven ist längst nicht mehr nur ein Privileg der Optimaten, auch Honoraten können Sklavenhalter sein. Dabei

sind Sklaven nicht immer wirtschaftlich erstrebenswert, denn man ist dafür verantwortlich, dass bestimmte Standards erfüllt sind. So muss für eine ausreichende Unterbringung gesorgt sein, ebenso wie für gute Ernährung und Ausstattung. Immerhin gelten sie nach wie vor als Statussymbol. Der Wert der Sklaven richtet sich nach ihren Begabungen: Ungelernte Sklaven arbeiten auf den Feldern, in Steinbrüchen oder auf Handelsgaleeren, Haussklaven hingegen sind die ‚dienstbaren Geister‘ im heimatischen Domizil, wo sie als Küchenhelfer, Leibdiener, Türhüter, Hausmeister und in ähnlichen Funktionen in Erscheinung treten. Gebildete Haussklaven finden Verwendung als Hauslehrer, Buchhalter, Haarpfleger oder Unterhalter, wodurch ihr Leben weitaus angenehmer verläuft als das eines Arbeitssklaven oder von so manchem Freien. Besonders zuverlässige und gebildete Sklaven arbeiten im Staatsdienst des Imperiums.

Sklaven sind leicht zu erkennen, denn laut Gesetz müssen sie das Abzeichen ihres Besitzers an einer ‚lebenswichtigen Stelle‘ tragen. Früher war dies ein Brandzeichen, heute ist es üblicherweise eine Tätowierung über dem Herzen oder im Gesicht. Vor Gericht gilt ein Sklave primär als unglaubwürdig. Erst nach einem unter Folter ausgeführtem Verhör, erhält seine Aussage Beweiskraft. Freigelassene Sklaven tragen stets eine eiserne Medaille ihres ehemaligen Besitzers bei sich, um ihre Freiheit zu beweisen, denn nur die Wenigsten können sich eine magische Entfernung der Tätowierung leisten.

\*) Dieses Jahr gilt noch heute als das Jahr 1 in der **Imperialen Zeitrechnung (IZ)**

## Untertanen

Der unterste akzeptierte gesellschaftliche Stand ist damit die **Unterschicht**, deren Angehörige zwar frei sind, jedoch kein Bürgerrecht genießen. In dieser Schicht finden sich freie Stadtbewohner, Zugezogene aus außerimperialen Regionen, wie etwa abtrünnige Serovier oder Bansumiter aus dem Süden, aber auch Bewohner der Domänen und freigelassene Sklaven. Auch Söldner, die sich beispielsweise in Myrunhall als Geleitschutz bei Akalona oder im verheerten Osten der Provinz Arbeit erhoffen, Herumziehende und Arbeiter ohne festen Wohnsitz zählen dazu.

Diesem Stand wird nur selten wirkliche Verantwortung zuge-  
traut. Meist behandelt man sie wie unmündige Kinder. Ihre Berufe sind von schwerer, körperlicher Arbeit geprägt, sei es beispielsweise als Tagelöhner, Land- oder Schwerstarbeiter, Treidler oder Ruderer auf den Flüssen und Meeren, Lastenträger in den Häfen Myrunhalls wie Akalona oder Sidor Myrunhalis, Gaukler, Knechte, Mägde oder Kesselficker.

Ihre Lebensweise ist schlicht, oft von Entsagung und Hunger geprägt. Man lebt von Tag zu Tag und von den paar Münzen, die man für die oft wechselnden Arbeiten erhält. Untertanen verdienen weniger als 1 Argental (Silbermünze) pro Tag. Sie bewohnen baufällige Hütten in den Elendsvierteln und die Mietskasernen in den äußeren Teilen der Städte. Das Leben dort ist nicht einfach und wird von Schläger-Banden und illegalen Cirkeln kontrolliert. Diese Cirkel können sowohl Straßengangs sein, wie auch mafiaartige Vereinigungen, die ganze Stadtteile beherrschen, aber auch einfache Nachbarschaftshilfe-Gruppen

oder Zusammenschlüsse der Treidler und Schauerleute oder ähnliche nicht-offizielle Vereinigungen.

Durch die eingeschränkten Rechte hat ein Untertan nur einen geringen Anteil am öffentlichen Leben der Gesellschaft. So darf er keine Prätores wählen, vor Gericht ist oftmals ein Bürge aus einer der höheren Schichten notwendig und auch dann können sie ohne größere Anhörungen abgeurteilt werden. Sie dürfen in die Sklaverei verurteilt werden und Todesstrafen werden öffentlich, demütigend und meist schmerzhaft ausgeführt. Sie müssen dem Trodinar eine Kopfsteuer entrichten. Das Tragen von Waffen ist ihnen nur in Ausnahmen – z. B. als Leibwächter – erlaubt. Untertanen werden mit ‚Du‘ und dem Vornamen angesprochen. Ein Familienname ist unüblich, oftmals wird die regionale Herkunft angehängt, z. B.: Marius e Akalona.

Ein möglicher Weg in die nächst höhere Schicht aufzusteigen, ist der Dienst in der Horasiats-Legion, in Myrunhall besonders in der Shinxir-Garde, wo man als Untertan eintreten kann und als Bürger entlassen wird.

## Bürger

Die Bewohner des Imperiums mit Bürgerrecht stehen deutlich über den Untertanen und führen meist ein sicheres und ruhiges Leben. Als Mittelschicht sehen sie das Bürgertum – und damit sich selbst – als „Rückgrat des Imperiums“ an. Üblicherweise sind Bürger Bewohner der Städte, die einer geregelten Arbeit nachgehen, gesetzestreu ihren Eltern in Beruf und Lebensweise folgen



Optimatin, Honorat, Bürgerin, Untertan, (Staats-)Sklavin

und in Collegien organisiert sind. Collegien sind dabei Gilden und Zünften vergleichbar und haben meist einen handwerklichen oder kaufmännischen Hintergrund. Wird man nicht hineingebo- ren, ist es schwer und recht teuer, sich bei Collegium, Gyl- dara-Tempel und Stadtrat das notwendige Ansehen zu erkaufen.

Auch die Bürger entrichten die Kopfsteuer und sind zudem im Gyl- dara-Tempel in den Bürgerlisten erfasst. Sie gehen hand- werklichen Berufen nach oder arbeiten als Wundärzte, Heb- ammen, Matrosen, Gardisten, als ausgebildete Kräfte in Manu- fakturen oder Magofakturen. Auch die Besitzer von Tavernen und Krämer sind Bürger, ebenso wie Händler und mittlere Kräfte in der Verwaltung.

Bürger dürfen an den allgemeinen Festen in den Tempeln teil- nehmen und oft werden Eintritte zu öffentlichen Einrichtungen und Veranstaltungen durch optimatische Spenden für sie ermä- ßigt. Daher ist die Teilnahme am öffentlichen und kulturellen Leben möglich. Besuche in Thermen und Arenen, in Theatern und Tavernen sind mehr oder weniger regelmäßig eine willkom- mene Abwechslung. Da Bürger das Recht haben, einen Dolch als Waffe zu führen, mögen Streitigkeiten mit ihnen durchaus blutig enden. Mit dem Bürgerrecht kommen noch weitere Rech- te hinzu. So können sie selbsttätig Verträge eingehen und Ehen schließen, vor Gericht dürfen sie vor Geschworenen ihre Sache verteidigen. Sie dürfen nicht gefoltert oder ausgepeitscht wer- den und sollte über sie die Todesstrafe verhängt werden, ist diese schnell und möglichst schmerzlos zu vollstrecken. Wesentlich ist der Besitz von Grund und Boden in Städten und das Pachten von Land außerhalb davon. Bürger spricht man mit ‚Ihr‘ sowie einer Kombination aus ‚Dom‘ oder ‚Domna‘ und dem Vornamen an. Oft wird zudem noch die Herkunft angegeben, nicht wie bei Untertanen zur besseren Identifikation, sondern als Zeichen des Bürgerstolzes: Domna Kirla e Skisonaia.

## Honoraten

Die Aufgaben der Oberschicht sind zahlreicher als ihre Mitglie- der und so braucht es geeignete Personen, um die Lücken zu füllen. Honoraten sind meist mit administrativen oder lehren- den Aufgaben betraut. So zählen die Verwalter der Landgüter (Domänen), herausragende Künstler, Handwerker und Mitglie- der der Dienerschaft von Optimaten, Unteroffizie- re, bestimmte Teile der Priesterschaft und der Ver- waltung und ausgesuchte Personen der Gesellschaft zu dieser dünnen Schicht von Bewohnern der Pro- vinz. Oftmals ist der Stand erblich, doch üblicherwei- se wird man durch den Trodinar oder den Vor- stand der Cammer eines Hohen Hauses zum Ho- norat ernannt. Bestimmte Ämter in der Verwaltung

sind mit einem Aufstieg in diesen Stand verbunden, was sie für einflussreiche Bürger besonders lukrativ macht.

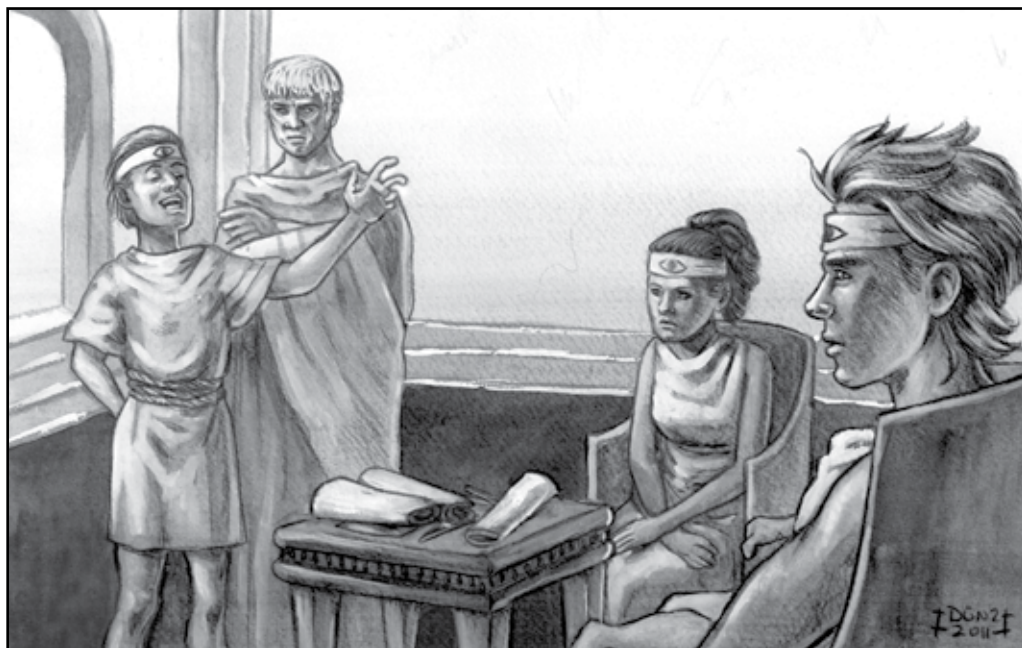
Ihr Lebensstil ist solide und vielfach luxuriös. Gutes Essen, eine schöne Wohnung in den unteren Etagen eines Mietshauses oder gar ein eigenes Haus möglichst nah der Via Maxima einer den Städten, eine Menge teurer Garderobe und Dienerschaft sorgen bei den unteren Schichten für Neid. Hinzu kommt das kostba- re Gut von freier Zeit. So geht man nach der Arbeit ins Theater, nicht selten täglich in die Therme und das Gymnastikon. Als Klientel des Staates, der Provinz oder eines Hohen Hauses ist man seinem Arbeitgeber und sich selber gegenüber verpflichtet und pflegt die höfische Etikette meist mit Hingabe. Skandale können den Stand kosten und so wird man eine Menge tun, solche zu vermeiden oder aufzuklären. Als Honorat kommt man für öffentliche Ämter in Frage, darf Sklaven halten, Domä- nen oder Zollstationen pachten, kann nicht von Bürgern wegen Amtsmissbrauch verklagt werden, darf in Gerichtsfällen an den Trodinar als Richter appellieren und Todesurteile werden privat und schmerzfrei vollzogen.

Ein Honorat wird mit *Magister/Magistra* und ‚Ihr‘ angespro- chen, der Name wird mit der Silbe *Serr/Serra* und der Nennung des Dienstherrn ergänzt: *Magister Thelerion Serr Myrunhallis e Skisonaia* (Verwalter der Stadt Skisonaia im Dienst der Provinz Myrunhall).

## Optimaten

Die oberste Schicht des Imperium Myranum ist der **Magier- adel**. Die *Optimaten* stammen von den dreiäugigen und ma- gisch hochbegabten Begründern des Ersten Imperiums, den *Archäern* ab, und leiten von dort auch ihren Herrschaftsanspruch her. Nachdem sie dieses Erbe antraten, sammelten sie sich in verschiedenen, zu ihren magischen Interessensgebieten passen- den Gruppen, die sich Hohe Häuser nennen. Jedes Hohe Haus beruft sich in seiner Herkunft auf einen legendären Archäer und sieht sich in dessen Nachfolge.

Als Zeichen ihres Stands tragen Optimaten eine Triopta, eine Maske mit einem dritten Auge auf der Stirn. Das dritte Auge,



welches noch jeder Archäer besaß, bei ihren Nachkommen aber keine Selbstverständlichkeit mehr ist, gilt als Schlüssel zu höchsten magischen Fähigkeiten und Wissen. Das unrechtmäßige Tragen einer solchen Maske wird mit einem öffentlichkeitswirksamen Tode bestraft. In den Optimatenstand gelangt man durch Geburt oder durch Adoption als magisch begabtes Kind nicht optimatischer Eltern. Meist ist dies für die ganze Familie ein sozialer Aufstieg. Unter etwa hundert Kindern wird eines mit magischer Begabung geboren. Magisch unbegabte Kinder von Optimaten werden nur zu Honoraten, in

einer Position entsprechend ihren Befähigungen. In der Regel widmen sich die Mitglieder dieses Stands der Magie, ihrer Erforschung und Beherrschung. Zuweilen gehen sie auch einer ‚weltlichen‘ Beschäftigung nach, widmen sich der Politik oder Künsten wie Alchimie, Anatomie, Architektur, Juristerei, Linguistik, Mathematik, Mechanik, Medizin, Metallurgie, Ökonomie, Philosophie, Taktik und sogar Theo- und Kosmologie. Es wäre unter ihrer Würde für Geld zu arbeiten, aber angemessene ‚Ehrengeschenke‘ sind erlaubt. Auch die Arbeit für eine Cammer, der lokalen Zusammenkunft der Optimaten

## Bedeutung und Lebensweg der Magie(r) in Myranor

Die Optimaten beherrschen das Imperium. Aufgrund ihrer Magie weisen sie sich als Erben der Archäer aus. Die Hohen Häuser stellen alle wesentlichen Personen in Verwaltung, Militär und Gesellschaft. Aus ihren Reihen kommen die Befehlsgeber in den Städten und Myriaden, sie besitzen die Domänen, welche das Reich ernähren.

Ein junger Optimat geht üblicherweise bei einem Mitglied seines Hauses in die Lehre. Etwa 30% der Optimaten einer Provinz sind Kinder oder Schüler (*Eleven*; Anrede: *Exzellenz*). Etwa 40% haben die Ausbildung erfolgreich absolviert und den Status eines *Adeptus/Adepta Minor* erreicht. Ab dieser Stufe tragen Optimaten eine Gesichtsmaske (Triopta) mit einer geschwärzten Linse auf der Stirn. Meist dienen sie ihren bisherigen Lehrern noch weitere acht Jahre. Weitere 20% sind eine Stufe weiter und *Adeptus/Adepta Maior*. Damit haben sie nicht nur höhere magische Weihen erreicht, sondern auch eine gewisse Selbstständigkeit und Stimmrecht in ihrem Haus. Als Zeichen tragen sie neben der Maske einen magischen

Siegelring. In den folgenden – meist mindestens acht – Jahren und nach erfolgreichen acht Prüfungen kann eine Prüfung zum nächsten Titel abgelegt werden. Als *Adeptus Exemptus* (Anrede: *Exzellenz Exemptus/a* oder *Spektabilität*) darf ein Optimat nun selber Schüler ausbilden und auch höhere Aufgaben in Verwaltung und Militär ausüben. Nur etwa 10% der Optimaten einer Provinz haben diesen Rang oder gar einen höheren erreicht. Geht man von einer üblichen Provinz von 100.000 Bewohnern aus, gibt es dort etwa 700 Optimaten insgesamt, die sich dann auf die großen und kleinen Hohen Häuser verteilen. Über dem *Adeptus* kommt der Rang des *Magus/der Maga* (Anrede: *Eminenz*). Damit stehen sie in der Gewichtung ihrer Fähigkeiten auf derselben sozialen Stufe wie Provinzherrscher. Um die notwendige Prüfung abzulegen, braucht man sieben Befürworter, davon mindestens zwei aus einem anderen Haus als dem eigenen. Darüber gibt es dann noch den *Archomagus/a* (Anrede: *Magnifizienz*). Doch über die Prüfung und das Gremium der acht mal acht Archomagi, die am Sternenpfeiler das Supremats-Konklave bilden, ist nur den höchsten Optimaten überhaupt etwas bekannt.

## Die Hohen Häuser der Optimaten

Im Folgenden stellen wir diejenigen Hohen Häuser knapp vor, die in Myrunhall keine Cammer besitzen. Die in Myrunhall aktiven Häuser, namentlich die Alantinos, Aphirdanos, Eupherban, Illacriion, Kouramnion, Onachos, Partholon, Phraisopos, Quoran und Rhidaman, finden Sie ausführlicher im Kapitel **Regierung und Politik** ab S. 32 beschrieben.

### Aldangara

Sie sehen sich mehr als lose Interessengemeinschaft denn als organisiertes Hohes Haus. Sie streben nach persönlicher Vervollkommnung, glauben an das ‚Überleben des Stärkeren‘ und lehnen jede formelle Autorität ab.

**Forschungsschwerpunkte:** Wildnismagie, Verwandlungsmagie, Humus- und Eiszauberei

### Ennandu

Sie wollen Bildung jedermann zugänglich machen. Sie stellten sich einst auf die Seite der Serover und verloren

dadurch jeden Einfluss im Imperium: Sie dürfen dort zwar leben, jedoch keine Ämter bekleiden. Domänen besitzen sie nur wenige.

**Forschungsschwerpunkte:** Erkenntniszauber, Luft- und Wassermagie

### Icemna

Sie sind eine insbesondere auf das Horasiat Era'Sumu beschränkte Seitenlinie des Hauses Phraisopos, welche die Integration von magischen und göttlichen Gaben vorantreibt.

**Forschungsschwerpunkte:** Heil- und Verwandlungsmagie, Elementarbeschwörung (v. a. Humus und Erz)

### Tharamnos

Sie befassen sich im Besonderen mit der Magie an sich, sind auch in nichtmagischen Dingen sehr machtbewusst und sehen sich als geborene Herrscher. Sie sind besonders im Horasiat Xarxaron anzutreffen.

**Forschungsschwerpunkte:** Analysemagie, Magietheorie, Metamagie, abstrakte Grundlagenforschung

eines Hohen Hauses, kann einen Optimaten ernähren. Ihr Lebensstil ist meist luxuriös und aufwändig. Zwar unterhält man nur extrem selten ein eigenes Haus, sondern wohnt eher im Cammer-Gebäude in der Hauptstadt, geht aber täglich in Thermen und Theater oder pflegt an anderen Orten die Kontakte, die notwendig sind, immer umgeben von einer Schar von Dienern und Klienten.

Auch wenn man jeder erdenklichen Art der Kurzweil nachgehen kann, ist man doch dem Haus, seinem Stand und der eigenen Reputation verpflichtet. Gekleidet in teure, kunstvoll gearbeitete und verzierte Stoffe und Materialien, pflegt man ein

würdevolles und nicht selten blasiertes Verhalten. Ihnen stehen die höchsten Ämter im Staat frei und sie selber meist über dem Gesetz. Als Strafen werden – wenn überhaupt – Verluste an Eigentum und Einfluss oder Dienste für die Cammer bzw. die Provinz auferlegt. Im Extrem werden sie ins Exil geschickt, Todesstrafen sind unüblich.

Angesprochen werden Optimaten mit ‚Exzellenz‘ oder einem dem Rang entsprechenden höheren Titel, untereinander mit ‚Bruder‘ oder ‚Schwester‘. Der Name nennt den Vornamen, meist den Namen des Lehrers und das Haus: *Exzellenz Nivenion dal Alantinos, Schüler des Adeptus Exemptus Thumion al Alantinos.*

## Religion und Religiosität

Die zentrale Religion im Imperium verehrt das Pantheon der *Oktade*. Diese umfasst eine Familie von acht Göttern, die die wichtigsten Bereiche des Lebens umfassen. Dem Volksglauben nach leben die acht Götter im lichtdurchfluteten Himmelsreich *Nebos* in schneeweißen Palästen. Der älteste der Götter ist Nereton, der lange Zeit streng und gerecht über die Welt regierte und mit seiner Gattin Sumu die Kinder Brajan, Gyldara, Chrysir und Zatura zeugte. Als Sumu starb, folgte er ihr ins Totenreich. Dort, im lichtlosen *Neretonion*, wartet er hinter der Totenpforte (dem Mond) als unerbittlicher Richter auf die Verstorbene. Er entscheidet, ob sie in der ewigen Ruhe von Gutem oder Schlechtem träumen. Ihn beerbt Brajan, der Gyldara heiratete und mit ihr Shinxir, Siminia und Raia zeugte.

**Nereton** wacht über die Toten, das Jenseits, über Nacht und Dunkelheit. Seine Boten sind Aasvögel, Gespenster und Untote.

**Brajan** erbte die Herrschaft über die Welt und gebietet über Licht, Sonne, und Magie. Er ist Feind aller, die Gerechtigkeit und Ordnung bedrohen und in seinem Namen werden Staatsakte vollzogen. Seine Boten sind himmelhoch fliegende Greifvögel.

**Gyldara** steht für Glück, Gedeihen, Zufriedenheit, Freundschaft und Treue ebenso wie für Ruhe und Frieden. Sie schützt Heim und Familie und ihre Boten sind Goldtauben.

**Shinxir** ist der Gott des Kriegs, der Myrmidonen und Legionäre und Verteidiger der Ordnung. Seine Waffen sind Strategie, Taktik, Disziplin sowie Gehorsam und Gemeinschaft. Er liebt die Athleten. Seine Boten sind Hornissenschwärme.

**Siminia** ist die Göttin des Handwerks und des Handels. Ihr Botentier ist die Korbschwalbe.

**Chrysir** gebietet über Lüfte, Blitz, Donner und befruchtenden Regen. Seine Boten sind Möwen und windreitende Falken.

**Zatura** ist die Göttin der Fruchtbarkeit der Felder und der Leiber. Ihre Sendboten sind die Schreitvögel, die auf den Feldern Schädlinge fressen.

**Raia** ist die junge Göttin der Unterhaltung, des Genusses und des glücklichen Zufalls. Als ihre Boten gelten Schmetterlinge und Pfauen.

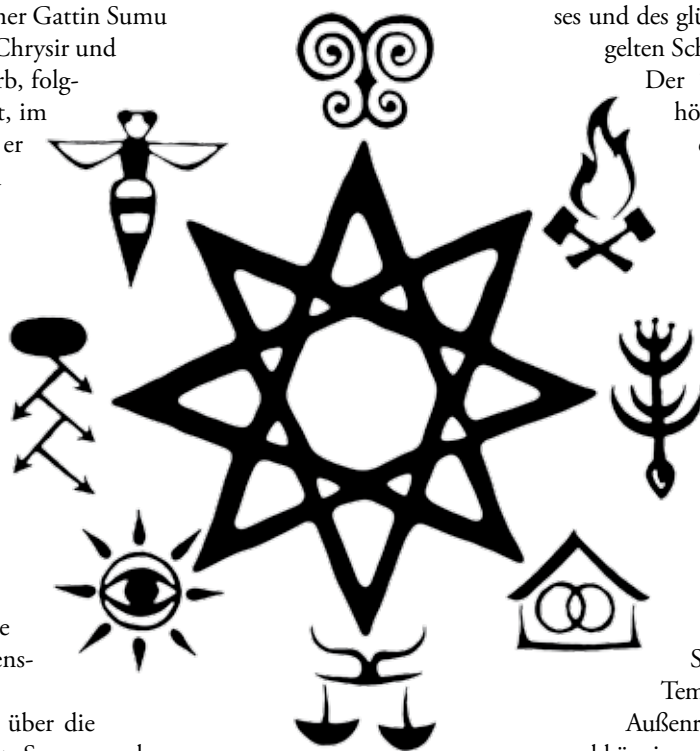
Der **Thearchengott** schließlich gehört nicht unmittelbar zur Oktade, ist jedoch kultisch eng mit dieser verbunden. Er gilt als Beschützer der Thearchen, die er inspiriert.

Andere Götter sind weiterhin bekannt, werden jedoch nur von einigen Ständen, einzelnen Spezies oder Volksgruppen in besonderen Situationen angerufen.

Tempel des Staatskultes, die sogenannten *Oktrole*, finden sich zentral in jeder Provinzstadt des Imperiums. Größere Städte weisen häufig zusätzlich Tempel für einzelne Götter auf, deren Außenräume häufig von der Gottheit abhängigen, sehr weltlichen Zwecken dienen.

So können Gyldara-Tempel auch als noble Herbergen dienen und Siminia-Tempel exklusive Geschäfte und Werkstätten beherbergen. Auch sind in solchen Tempeln die jeweiligen Gärten untergebracht, deren Aufgaben sich für gewöhnlich entsprechend der göttlichen Aspekte entfalten. Ausführlicher werden diese Gärten im Kapitel **Prätorium** ab S. 32 behandelt.

Im Imperium werden die Götter von den meisten nicht als sittliche oder spirituelle Vorbilder sondern als übermächtige Wesen mit Vorlieben und Abneigungen gesehen. Ihnen wird gemäß der Tradition etwas Essbares geopfert, um sie damit zum Gastmahl zu laden, sich dadurch ihre Dankbarkeit zu verdienen und sich so einen konkreten Vorteil im Diesseits zu verschaffen.



Ihnen zu dienen ist klug und sinnvoll, weil man etwas dafür bekommt. Dies spiegelt sich auch im Oktaden-Kult wider: Ihm obliegt die traditionsgemäße Durchführung aller nötigen sakralen Riten, um die Gunst der Götter als Beschützer des Imperiums und seiner Untertanen zu wahren. So wundert es kaum, dass die Priester mehr wie pflichtbewusste Ritualbeamte, denn wie fromme Gläubige erscheinen.

Neben dem Kult der Oktade werden von einzelnen Rassen und Völkern zusätzlich weitere Götter verehrt. Insbesondere die Leonir verehren in erster Linie das göttliche Paar **Cor**, den Gott des Blutvergießens, und **Rhondarra**, dessen Gefährtin und Göttin der Ehre und der mit der Waffe verteidigten Gerechtigkeit. Vorwiegend von den Satyren und anderen Bewohnern mit bislang unerfülltem Kinderwunsch wird **Leuthanios** als Gott der Hirten und Herden, der Zeugungskraft, Brünstigkeit

und Emotionalität angebetet. **Annereton** wird von den Neristu als Gott des Mondes, der Sterne und der Nacht verehrt, während **Ansumya** Herrin der Erde, der Fruchtbarkeit, der Bodenständigkeit und alles Körperlichen ist. Die Amaunir verehren besonders **Radja**, die sie ohne größere Probleme in der oktadischen Raia wiedererkennen und **FeQesh**, den Gott von Spott, Spiel und List. Auch **MaDa** als Göttin der Magie, **PaTeShi** oder **Pathessios** als Gott von Heilung, Hilfe, Fürsorge, Schlaf und Körperpflege und **SaToRi** als amaunische Variante der oktadischen Zatura werden nicht selten angebetet.

Unter den Minotauren ist unter anderem die Verehrung **Zatauras** als Göttin der Erde, der belebten Natur und der Nymphenwälder sowie **Brazcoros** als väterlicher und kraftstrotzender Beschützer, der Manneskraft schenkt und sich den Naturgewalten widersetzt, verbreitet.

## Aus Leben und Alltag

Kaum irgendwo scheinen Ideal und Realität so aufeinanderzuprallen wie im imperialen Alltag. Während der gebildete urbane Müßiggänger, der sich allein von geistiger Arbeit oder dem Ertrag seiner Landgüter zu ernähren weiß, als das gesellschaftliche Ideal betrachtet wird, ist für viele Bewohner jeder Tag ein (in)direkter Kampf ums nackte Überleben. Nicht zuletzt darin begründet sich die Bildung der *Cirkel* in der Unter- und *Collegien* in der Mittelschicht. Gruppe und Zusammenhalt bieten Schutz in einem Umfeld, in dem weitläufig das Recht des Stärkeren gilt und so betrachten sich die einfachen Mitglieder, die *Klienten*, als entfernte Verwandte. Dabei gilt, dass die **Cirkel** offiziell eigentlich illegal sind, da sie von der Obrigkeit – nicht ganz zu Unrecht – als Geheimbünde oder wenigstens verschwörerisch betrachtet werden. Ihre Struktur ist hierarchisch: Sie besitzen einen Anführer, den *Patron* oder die *Matrona*, an der Spitze und darunter die gewöhnlichen Cirkel-Mitglieder. Den Schutz dieser übernehmen sogenannte *Protectores*, die kampferfahren und meist recht skrupellos sind. In der Realität wird gegen die Cirkel jedoch selten von Seiten der Obrigkeit vorgegangen, da sie einen wichtigen Teil zum städtischen Leben beitragen und mitunter auch sehr mächtig sind. **Collegien** hingegen sind rechtlich akzeptiert, ihre Vorsteher sitzen nicht selten im Stadtrat, werden zu meist als Honoraten anerkannt und erhalten daher den Titel *Magister/-tra*. Cirkel und Collegien besitzen häufig das örtliche Monopol – teils offiziell, teils durch Gewalt durchgesetzt – auf ein bestimmtes Gewerbe.

In einer Gesellschaft, die Verurteilung wie auch immer gearteter sexueller Präferenzen nicht kennt und auch in Bezug auf Lebenswandel oder Glaube von auffallender Toleranz geprägt ist, mag es kaum verwundern, dass bis in die obersten Ebenen eine grundsätzliche **Gleichberechtigung der Geschlechter** besteht. So gab es etwa ebenso viele Thearchinnen wie Thearchen und auch Schmiedinnen, Gladiatorinnen und weibliche Myrmidonen sind völlig alltäglich.

### Handel und Ernährung

Die im mittleren Ost-Myranor verbreitete Handels-**Währung** stammt aus dem Imperium. Der *Aureal* (achteckig, rotgolden) ist dabei die werthöchste der gängigen Münzen. Er entspricht zehn *Argentale* (sechseckig, rotsilbern), 100 *Pekunos* (sechseckig, dunkelbronzen) und schließlich 1.000 *Obulos* (viereckig, schwarzeisern). Alle Münzen haben in der Mitte ein Loch, so dass sie auf Schnüre aufgezogen werden können.

Die **Nahrung** im Imperium ist stark vom Stand des Essers abhängig. Die Unterschicht speist beispielsweise Pulpellengrütze (eingekochter Brei aus Pflanzen), Reisbrei oder Eintopf (für Fleischfresser aus Kadavern, Fischköpfen und Schlachtabfällen), dazu Kräutersud, Sauerbier oder *Azidial*, ein gehartzter Trinksig. Die Mittelschicht kann sich meist Brot, Käse und Gemüse, selten mal Fisch und dazu einen örtlichen Wein leisten. Die Oberschicht kann sich täglich Fleischgerichte und dazu gute Weine und Spirituosen gönnen, während dem Magieradel täglich erlesene Delikatessen, auch aus fernen Ländern, kredenzt werden.

### Müßiggang im Imperium

Wenn auch bei weitem nicht alltäglich, so doch zumindest regelmäßig ausgerichtet, sind verschiedenste öffentliche **Spiele** von Gladiatoren- und Tierkämpfen über athletische Spiele mit Disziplinen wie Speerwurf, Ringen, Laufen oder Achtkampf hin zu Wagenrennen, mit all denen unüberschaubar viele, mit Begeisterung aufgenommene, Wetten einhergehen. Jede größere Stadt nennt neben Thermen, einem Forum und der Oktrale auch eine Arena ihr Eigen. In ihr werden zur Unterhaltung des Volkes ebenso blutige Gladiatorenkämpfe veranstaltet wie sportliche Wettkämpfe, die der Bevölkerung die erfolgreichen Athleten, die das körperliche Pendant zum müßiggängerischen Ideal darstellen, vor Augen führt. In jedem Horasiat werden in diesem Zusammenhang jährlich sportliche Wettkämpfe, die *Horasiaden*, ausgerichtet.

Im Imperium und gerade in den bevölkerungsreichen Metropolen ist die Gefahr durch **Seuchen** schier allgegenwärtig. So verwundert es nicht, dass besonders die Körperpflege einen hohen Stellenwert einnimmt. Thermen und Badehäuser – je nach Betreiber und Klientel stark unterschiedlicher Qualität – sind recht häufig und erfreuen sich regen Andrangs.

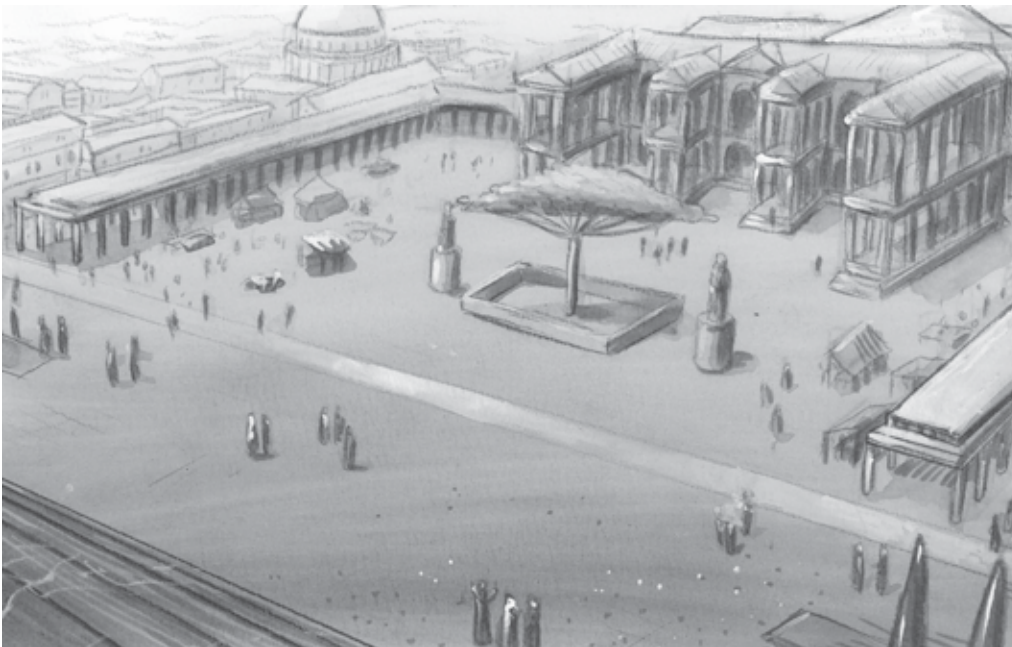
Obwohl das Imperium keine einheitliche **Mode** kennt, ist das ‚imperiale Kleidungsstück‘ schlechthin die *Tunika*. Diese jedoch variiert in Form und Material nach Region, Stand, Wetter und Jahreszeit. Darüber wird häufig ein *Sagum* (ein Mantel oder Überwurf aus einem rechteckigen Tuchstück) getragen sowie eine Weste oder ein *Macalar* (eine oberschenkellange, meist offen getragene Weste). In einigen nördlichen Horasiaten werden auch Hosen getragen, während die *Cuculla* (eine bei Regenwetter getragene große Kapuze aus robustem Material, die auch oft die Schultern bedeckt) hier weit verbreitet ist. Die Oberschicht im südlichen Imperium kleidet sich gerne in einen bodenlangen und ärmellosen, zumeist offen getragenen Mantel,

während im mittleren und nördlichen Imperium die *Toga* bevorzugt wird. Die üblichste Fußbekleidung ist die *Sandale*, die je nach Anlass und Klima aus Sohle mit Halteriemen besteht oder als Schnürstiefel bis fast zum Knie reicht.

## Die imperiale Stadt

Städte im Imperium orientieren sich in aller Regel an einem Raster sich in rechten Winkeln kreuzender gradliniger Straßen, wobei die *Via Maxima* („Große Straße“) entlang der städtischen Längsachse zwischen den Haupttoren der Stadtmauer(n) besonders breit und prachtvoll ausgebaut ist. An öffentlichen Gebäuden finden sich an der nahezu im Zentrum der Stadt gelegenen *Mercatoria* (großer säulenumstandener Marktplatz) die *Garnison*, die *Oktrale* mit *Prätorium* und das (größte) *Theater*. Etwas abseits der Stadtmitte schließen sich die (größte) *Therme* und direkt angrenzend das *Gymnastikon*, eine Übungsstätte für Athleten, an. Die *Arena*, ohne die eine Ortschaft nicht als Stadt gilt, liegt meist etwas abseits des Zentrums. Gerade in Städten mit vielen Amair findet sich häufig auch ein *Pathession*, in dem Amair über

ihr wohlthuendes Schnurren die Heilung der Patienten fördern. Öffentliche Gebäude und Repräsentationsbauten im Imperium weisen zahlreiche Säulen, Pfeiler oder Pylone auf. Ähnliches gilt für viele (turmhohle) *Paläste*, *Villen* und *Atriumhäuser* der Optimaten oder reicher Honoraten. Die einfachen Bürger leben in Mietskasernen, auch *Insulae* (Sg. *Insula*) genannt, derer es in jeder Stadt und Metropole zahllose gibt, während Arme oder mittellose Untertanen nicht selten in baufälligen Elendsquartieren hausen.



# Das Horasiat Gyldraland

**Regierungsform:** imperiales Horasiat, praktisch regiert vom Myriokraten, nominell von der Horas  
**Metropole:** Trivina  
**Symbolik:** Eine goldene Taube begleitet von drei goldene Augen (1:2) auf Blau



Das an der Thalassionküste gelegene Horasiat, das mit seinen drei Millionen Einwohnern in dreißig Provinzen zu den am dichtest besiedelten Regionen des Imperiums gehört, wird im Westen durch die Türme des Morgens von den zentralen imperialen Horasiaten getrennt, während es im Süden an das Horasiat Mayenios grenzt. Im Norden, begrenzt durch die Bucht von Trivina und Ausläufer der Türme des Morgens, schließt sich das Horasiat Cranarenius an.

Der Frühling in Gyldraland ist warm und der Sommer heiß und regenreich und auch im Spätsommer und Frühherbst sind rund um den Sturmtag schwere Regenfälle üblich. Die Winter sind mild, alleine in den westlichsten Gebirgen fällt Schnee und die Bäume behalten über das ganze Jahr ihre Blätter. Neben immergrünen Eukalyptus-, Öl- und Lorbeerbäumen, Korkeichen und Zypressen sind auch übermannshohe Farne und Pilze verbreitet.

Wälder, Äcker, Weiden und Sümpfe prägen die regenreiche Landschaft, in der Wild wie Einhörner, Wildrinder, Hirsche, Rehe, Wildschweine aber vor allem auch verwilderte Pferde ebenso zahlreich ist wie Hasen, Kaninchen, Fasane, Pfauen, Marder und Wölfe, Panther oder Löwen. Bären sind nur noch selten anzutreffen. Zu den besonders gefährlichen Kreaturen der Region gehört zweifellos die Iolonische Hydra.



## Herrschaft und Politik

Um das durch die zahllosen Plünderungen und Truppenstellungen während des hundertjährigen Seekriegs gegen Serovia zerrüttete Horasiat, das zeitweilig in drei Horasiate – Trivina, Iolon und Telanuis – aufgespalten wurde, sowohl zu einen als auch zu sichern, beanspruchte zunächst der Thearch selbst die Würde des Horas von Gyldraland, ehe er 4776 IZ Majestät Speranthia te Alantinos in das Amt hob, die sich um Aussöhnung zwischen den zerstrittenen Parteien bemühen soll. Die praktische Herrschaft übt jedoch der hældingsche Myriokrat Athalaricus aus, der gleichsam Heermeister des *Ordens des Gehörnten Drachen Yalsicor* ist und nahe Trivina in einem ehemaligen Myriadenkastell residiert. Ihm unterstellt sind Kastellane, die ihn in den Provinzen des Horasiats vertreten. Die drei Metropolitene für Iolon, Trivina und Telanuis sind zwar noch im Amt, sollen jedoch auf Dauer abgelöst werden. Diese machtpolitische Gemengelage in Gyldraland führt nicht selten zu Spannungen: Die lokalen Optimaten sind nicht geneigt, allzu viel ihrer Befugnisse und Gewohnheitsrechte an den Drachenorden abzutreten. So bemühen sie sich häufig darum, diesen bei Entscheidungen nur soweit einzubinden, dass er das Gefühl hat, mitentschieden zu haben. In den Fällen, in denen dieses Spiel seitens des Ordens durchschaut wird, kommt es nicht selten zu einem gravierenden Machtverlust einzelner ungeschickt taktierender Optimaten.

## Die Bewohner Gyldralands

Der drei Generationen währende Seekrieg hat Gyldraland – vor allem in Küstennähe – und seine Bewohner verändert: Heute neigen die Gyldraländer zu gelebtem Pragmatismus, der sich in schlichter und auf Nutzen hin orientierter Möblierung ebenso zeigt, wie in der Kunst in Form von Mosaiken, Wandmalereien und Statuen, die nicht ohne weiteres geraubt werden können. Der Schmuck der Gyldraländer ist eher zweckmäßiger Natur und lässt sich im Zweifel noch versilbern. Dies ist der besonderen Lage des Horasiats geschuldet. Gyldaland

ist zu einem großen Teil von Meer umgeben und wurde auf Grund seiner Nähe zu Serovia zu einem ständigen Schlachtfeld: Es diente sowohl als Ausgangsbasis für imperiale Offensiven als auch als Ziel serovischer Angriffe, die hier zum Teil bis weit ins Hinterland hinein plünderten und verheerten, um den Feind zu schwächen. Ganze Landstriche sind daher von verlassenem Dörfern geprägt, in denen allenfalls Schmuggler und anderes Gesindel für Leben sorgen.

Theater, wie auch Dichtkunst, ist eher den Wohlhabenden vorbehalten, doch Pferderennen, Essen, Lyraspieler und natürlich Arenakämpfe erfreuen sich auch beim Unter- und Mittelstand großer Beliebtheit.

Die typischen Völker in Gyldraland sind neben den dorinthischen Menschen auch solche hjaldingischer Herkunft, sowie Amaunir, Ashariel, Leonir und Minotauren.

### Städte und Siedlungen in Gyldraland

Die einen Hügelhang hinauf wachsende und als dekadent verschriene Metropole Trivina mit ihren 350.000 Einwohnern liegt an der Mündung des Trivatus ins Thalassion und wirkt aus der Distanz wie ein großer grau-weißer Felsen mit goldenen Einsprengseln inmitten von satt grünen Hügeln. Trivina ist als kulturelles und machtpolitisches Zentrum des Horasiats immer einen Besuch wert.

Die meisten Siedlungen Gyldralands folgen dem imperialen Muster mit schnurgeraden Straßen, die rechtwinklige Kreuzungen und damit rechteckige Häuserblöcke bilden. Fast alle Siedlungen des Horasiats verfügen über eine gut ausgebaute Kanalisation, um die großen Regenmassen bewältigen zu können. Die meisten von ihnen sind jedoch auf unter die Hälfte ihrer früheren Einwohnerzahl gesunken: Ganze Straßenzüge stehen leer und vor allem die Behausungen der Ärmeren sind stark beschädigt oder völlig baufällig, da im ersten Jahrzehnt

des Friedens zunächst einmal öffentliche Bauten und die Villen der Reichen in Stand gesetzt wurden.

### Glaube und Religion

Neben der Oktade, von der vor allem Brajan und die große Mutter der Götter Gyldara (hier auch als Gyldara-Dravina bekannt) Verehrung genießen, wird insbesondere Yalsicor, als Gyldaras Bote, verehrt. Im Westen Gyldralands huldigt man auch Equona als Göttin der Fruchtbarkeit und der Pferdezucht und neben anderen seit einem Jahrhundert auch Logramos. Dessen Verehrung ist jedoch vom Heermeister geächtet.

### Wirtschaft

Die Wirtschaft des Horasiats ist ausgesprochen vielfältig. Handwerk, Feld- und Gartenbau sowie Viehzucht sind überall zu finden. An der Küste haben Seehandel, Fischfang und Meersalzgewinnung große Bedeutung, während im Binnenland Bergbau (Eisen, Silber, Blei und kleine Mengen Gold, magische Metalle sowie Edelsteine), Holzschlag von Himmelszedern und Pferdezucht nicht selten sind. Die Herstellung von Duft- und Speiseölen ließ im Hinterland große Olivenhaine, Lorbeerwälder und weite Lavendelfelder entstehen. So gut wie allen Wirtschaftszweigen mangelt es jedoch aufgrund der vielen Truppenaushebung meist an einem: Arbeitern.



# Die Provinz Myrunhall

Myrunhall liegt an der Spitze der Landzunge, die aus dem myranischen Kontinent herausragt. Die Region ist seit vielen Jahrtausenden bewohnt und hat einen robusten, ehrbetonten und fleißigen Typus von imperialen Bewohnern hervorgebracht. Das warme Wetter bestimmt ihren Lebenslauf, da ein Großteil in der Landwirtschaft oder in der Weiterverarbeitung landwirtschaftlicher Produkte arbeitet.

**Regierungsform:** imperiale Provinz, regiert von Thumion al Alantinos  
**Hauptstadt:** Sidor Myrunhalis  
**Symbolik:** Ein goldener Sparren auf Graublau



Eine Provinz ist die im Imperium übliche regionale Verwaltungseinheit, nicht selten aus ursprünglichen Stammes- oder Sippenterritorien heraus entstanden. Myrunhall geht auf das Stammesgebiet der menschlichen *Teler* zurück, die hier seit einigen Jahrtausenden siedeln. Trotz der Jahrtausende imperialer Zugehörigkeit hat man sich einen recht romantischen Blick auf die gemeinsamen Wurzeln bewahrt. Dies zeigt sich in eigenen, regionalen Festen und gemeinsamen Sitten und Bräuchen. Es ist das Jahr **4783 IZ** – die letzten vier Generationen haben den Hundertjährigen Seekrieg miterleben müssen, in dem die nördlich liegenden serovischen Inseln ihre Unabhängigkeit vom Imperium erstritten. Nun liegt noch vieles am Boden, doch wird überall aufgeräumt und wieder aufgebaut. Eine Aufbruchsstimmung liegt vielerorts in der Luft ...

Doch es herrschen auch Unruhen und Unzufriedenheit. Im Osten der Provinz, besonders in und um die Stadt Skisonaia, kommt es immer wieder zu Protesten aufgrund der unsicheren wirtschaftlichen Lage. Der beginnende Aufschwung im Westen und im Zentrum der Provinz wird primär auf dem Rücken der Domänen-Sklaven erwirtschaftet. Dies hat bereits zu mehreren Revolten geführt, die Wege und die Region außerhalb der Städte unsicher machen.

In den folgenden Kapiteln werden einige Rahmenbedingungen vorgestellt, die für die Provinz von Bedeutung sind. Auf die Landschaft, welche die Provinz prägt, folgen Informationen zu den Bewohnern, wobei die hier lebenden Spezies mit ein paar Sätzen in ihren lokalen Besonderheiten präsentiert werden. An die Beschreibung typischer Siedlungen schließt ein geschichtlicher Block an. Dieser zeigt auf, was in imperialer Zeit geschehen ist und bis heute in das tägliche Leben wirkt. Im folgenden Kapitel über die politische und staatliche Struktur der Provinz wird erläutert, wer in welchen Belangen das Sagen und dabei eventuell auf wen zu hören hat. Mit der Wirtschaft geht es zurück auf die Ebene der Bewohner und deren Möglichkeiten, das tägliche Brot zu erwerben. Mit einem Überblick über die hier verehrten Gottheiten und einigen Ausprägungen der Religion endet die Vorstellung der Provinz im Allgemeinen.

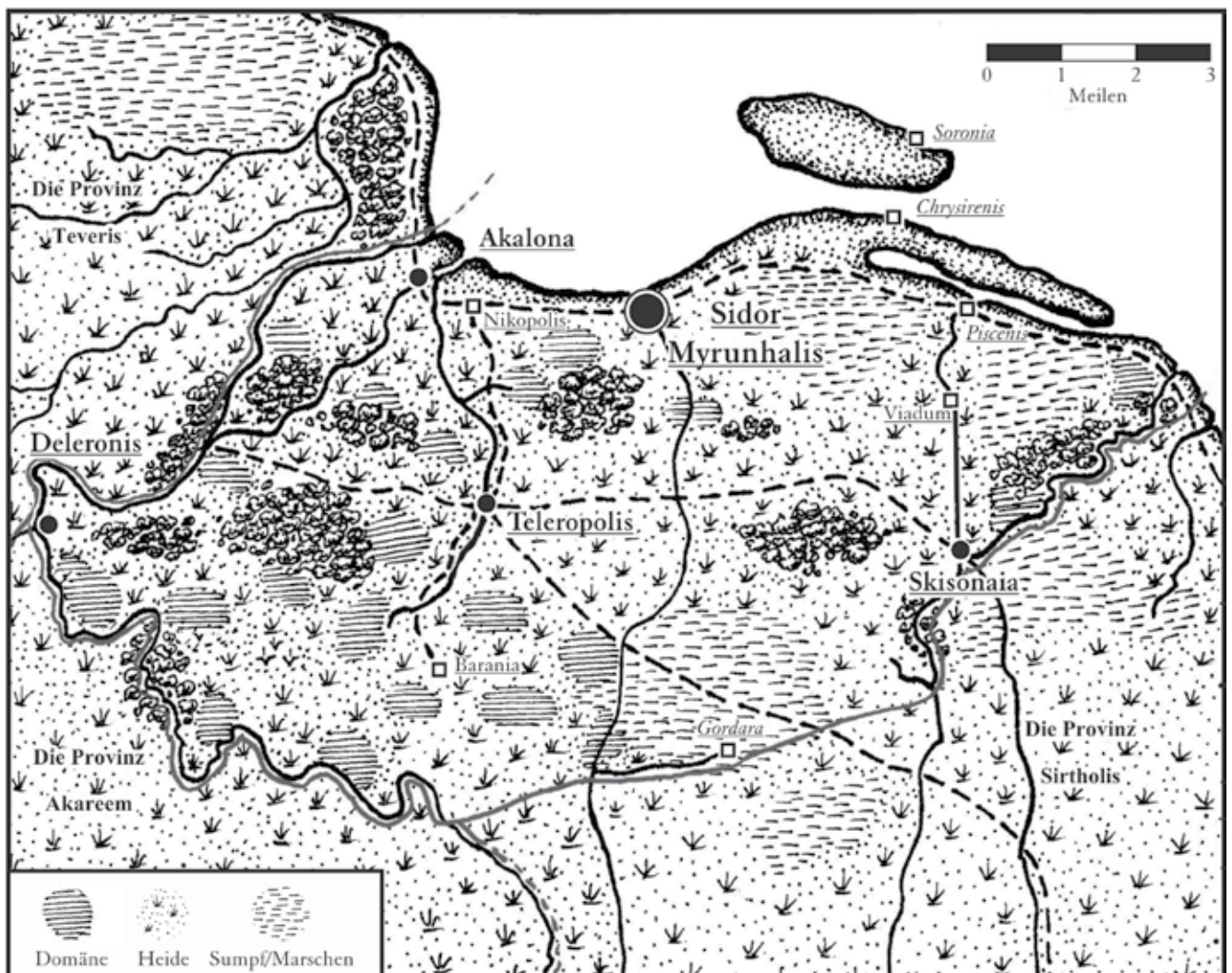


## Landschaft

Das Meer bestimmt die Landschaft in Myrunhall. Die schroffen Klippen des mittleren Iolons laufen in der Provinz in steinige Strände und wandernde Dünen aus. Sichere Häfen bieten sich nur in der Mündung des *Turan* bei Akalona, bei *Sidor Myrunhalis* und hinter der piscenischen Nehrung, im Haff bei *Balan Piscenis*. Das Land ist flach und meist bilden Deiche und Dünen die höchsten Erhebungen. Im Osten und Süden gibt es einige Hügelketten, die bis zu 50 Schritt Höhe erreichen. Um die Städte herum sind die Strände durch Deiche gesichert. Auch einzelne Domänen (Landgüter) sind eingedeicht. Einen durchgehenden Küstendeich gibt es derzeit nicht, auch wenn dies schon seit einiger Zeit geplant ist. Flüsse und kleine Kanäle unterteilen die Landschaft. Auch im Sommer mit Booten zu befahren sind die Flüsse *Turan* und *Miron*. Die *Fuliria* im Süden und der *Skison* im Osten führen nicht das ganze Jahr über ausreichend Wasser. Die Wege, welche die einzelnen Städte der Provinz verbinden, werden von Alleen gesäumt. Meist nutzt man aber die größeren Flüsse für die Reise.

## Klima und Vegetation

Das Wetter ist die meiste Zeit über sehr warm und im Sommer auch oftmals regenreich. Dabei nimmt der Regen zu, je weiter man von der Küste entfernt ist. Dort weht ein steter Wind, der sich zuweilen ein trotziges Ringen mit den Lüften aus dem Landesinneren zu liefern scheint. So kommt es in Frühjahr und Herbst immer wieder zu heftigen Unwettern und so manches ausgebliehene Wrack an den Stränden kündigt vom traurigen Schicksal der Fischer und Küstenfahrer. Im Osten der Provinz trifft man vielerorts schon in wenigen Schritt Tiefe auf das Grundwasser, was ein Versickern des Regens erschwert. So kommt es in einigen lehmigen Mulden zur Bildung von Mooren. Hinzu kommen salzige Marschen, besonders zwischen *Sidor Myrunhalis* und *Skisonaia* sowie ausgedehnte Heidelandschaften. Kleine Wälder und einzelne Baumgruppen sorgen für eine farbliche Abwechslung. Hier findet man Zypressen, Kork-eichen und Eukalyptus, seltener auch mal Pinien, Lorbeer- und Olivenbäume. Letztere kommen eher in den kultivierten Hai-



nen der Domänen vor. Im Südwesten und Osten sind einzelne, zerstörte Orte und Domänen und ihre Umgebung von Macchia überwuchert. Dieser Buschwald ist durch eng stehende Büsche, kleine Bäume und die dazwischen wuchernden Dornenranken gekennzeichnet und durch Menschen kaum noch zu betreten. Die kultivierten Bereiche der Landgüter bilden Inseln der Ordnung in einem Chaos ungebändigter Wildnis. Dadurch erhält die Provinz das Aussehen eines rotbraunen Tuches mit grünem Muster. Vereinzelt versuchen die Verwalter der Dörfer mit Entwässerungskanälen die Wildnis einzudämmen und Land für neue Domänen zu schaffen.

## Tiere und Monster

In der Wildnis dominiert das Kleingetier die Fauna. Kaninchen, Hörnchen, Füchse und Luchse leben zwischen den Büschen, verwilderte Ziegen, Varken und entlaufene Rinder gehören neben Raubtieren schon zu den größeren Tieren. In den Sümpfen und Mooren finden sich Schlangen und Lurche und über allen trällert, zwitschert und tiriliert eine Vielzahl von Vogelarten. An größerem Getier gibt es noch einige Löwen und Panter, wobei die eher im Süden zu finden sind und hier im Norden der Halbinsel meist nur als Streuner vorkommen und keine eigenen Reviere haben. Im Südwesten der Provinz

gibt es Wölfe in den Wäldern. Eine lokale Besonderheit sind vogelgroße Heuschrecken, die in der Macchia leben. An den Küsten finden sich Delphine und Thunfische, aber auch Haie. Seit einigen Oktalen mehren sich Gerüchte über einen Sturmwinddrachen, der aus dem serovischen Archipel im Norden eingewandert sein soll. Von einiger Bedeutung mögen auch größere Vorkommen an Turmschnecken sein, deren Gehäuse man in der lokalen Schmuckindustrie verarbeitet. Auf den Domänen werden Myriaden von Schafen, Ziegen und Varken gehalten.

Von überregionaler Bedeutung in Gyldraland ist die Iolonische Hydra. Diese Kreatur wurde während der Chimärenkriege gezüchtet und kommt in verschiedenen Ausprägungen vor, was sie besonders gefährlich macht. So gibt es giftige und ungiftige Exemplare, sowie solche, die schwimmen können (dann meist als Thalassische Hydra bezeichnet), bzw. solche, die sich nur an Land fortbewegen. Woher diese Vielfalt kommt ist unbekannt, es wird jedoch vermutet, dass das Haus Phraisopos mehrere Züchtungen vornahm und Kreuzungen zwischen den Zuchten herbeiführte, um ein Ideal zu finden. Auch wird angenommen, dass sich die verschiedenen fruchtbaren Arten auch untereinander paaren. In Myrunhall kommt sie besonders im Süd-Osten im Grenzgebiet zu Sirtholis vor. Hin und wieder werden auch welche an der Küste östlich des Haffs gesichtet.

## Werte myranischer Kreaturen

### Werte des Varken

**Größe:** 1 Schritt Schulterhöhe **Gewicht:** 100 Stein  
**MU** 8 **IN** 10 **GE** 10 **KO** 12 **KK** 12  
**Biss:** **AT** 7 **TP** 1W6+4 **DK** H  
**Hauer:** **AT** 9 **TP** 1W6+3 **DK** H  
**PA** 5 **INI** 9+1W6 **RS** 2 **WS** 5 **LE** 30 **AU** 45  
**GS** 8 **MR** 0 **GW** 3 **LO** 10 (max. 20)  
**Tragkraft:** 40 Stein **Preis:** 15 Au

**Ausbildungsformen:** Tragtier

**Anzahl:** 2W6 **Größenkategorie:** klein

**Jagd:** +6, Flucht **Beute:** Haut (1 Au), Nahrung (60 Rationen)

**Attribute:** Krankheitsüberträger (W20: 1-10 Blutiger Rotz, 11-20 Dumpfschädel; nur verwilderte Tiere), Rudeltier (1)

**Fertigkeiten:** Sturmangriff (2; Hauer)

**Kampfweise:** Domestizierte Varken (im Volksmund auch als Zottelschweine bekannt) kämpfen eigentlich nur, wenn sie in die Ecke getrieben werden, dann allerdings mit großer Wildheit und ständigen Versuchen, den Gegner umzuwerfen, um ihr Heil in der Flucht zu suchen.

Verwilderte Varken treten üblicherweise in kleinen Rotten auf, die ihre Kampfaktiken aufeinander abstimmen, so dass ein Teil der Tiere versucht, den Gegner zu Boden zu bringen, wo sie von den anderen mit Hauern und Zähnen angegriffen werden können. Daher versuchen die Tiere auch stets, gegen Gegner eine Überzahl zu erreichen. Verwilderte Varken brechen den Kampf ab, wenn ihre LeP unter 15 gefallen sind oder sie zwei Wunden erhalten haben.

### Werte der Iolonischen Hydra

**Größe:** 15 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 5 Quader  
**MU** 22 **IN** 12 **KO** 32  
**Biss:** **AT** 20 **TP** 3W6+5 (+Gift) **DK** NS  
**Schwanzschlag:** **AT** 12 **TP** 2W6+1 **DK** NS  
**PA** 10 **INI** 1W6+13 **RS** 3 **WS** 14 **LE** 180  
**AU** 220 **GS** 8 **MR** 8/16 **GW** 20

**Anzahl:** 1

**Größenkategorie:** sehr groß

**Jagd:** +18, Angriff

**Beute:** Gift (10 Au), Schuppen (50 Au), Zähne (5 Au)

**Attribute:** Gift (Lähmung 4, Schaden 4), Nachtsicht, Regeneration (2; Feuer), Schwer zu erziehen, Zusätzliche Kampfkation (3)

**Fertigkeiten:** Gezielter Angriff (4; Biss), Talent Sinnenschärfe (5; 3/12/12), Überrennen (5; Schwanzschlag), Umreißen (6; Schwanzschlag), Umschlingen (12; Schwanzschlag), Verbeißen (3; Biss)

**Kampfweise:** Eine Iolonische Hydra verlässt sich im Kampf meist auf ihre pure Stärke und die Anzahl ihrer Köpfe, die sie selbst gegen eine große Überzahl noch gefährlich machen. Dabei versucht sie, ein Ziel mit ihrem Schlangenkörper zu umwickeln und es zu ersticken, während sie mit ihren Köpfen weitere Gegner angreift und diese auf Distanz hält. Wenn sie einen Gegner als besonders gefährlich erkennt (er ihr also bereits einigen Schaden zugefügt hat), wird sie alle ihre Angriffe auf ihn konzentrieren und ihn möglichst schnell zur Strecke bringen.

### Werte der Thalassischen Hydra

**Größe:** 20 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 6 Quader  
**MU** 20 **IN** 12 **KO** 30  
**Biss:** **AT** 17 **TP** 3W6+6 **DK** NS  
**PA** 8 **INI** 1W6+12 **RS** 4 **WS** 15 **LE** 120  
**AU** 200 **GS** 1/15 **MR** 16 **GW** 20

**Anzahl:** 1

**Größenkategorie:** sehr groß

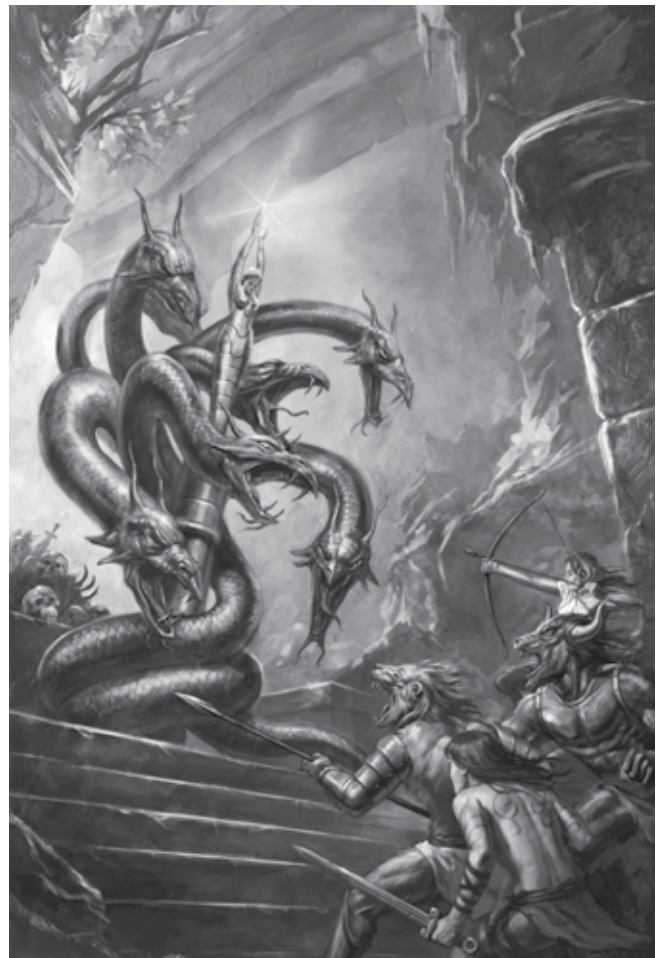
**Jagd:** +18, Angriff

**Beute:** Blut (6 Au), Gift (5 Au), Herz (6 Au), Schuppen (16 Au), Zähne (6 Au)

**Attribute:** Amphibisches Wesen, Empfindlichkeit (Feuer), Nachtsicht, Regeneration (2; Feuer), Zusätzliche Kampfkation (2)

**Fertigkeiten:** Niederwerfen (8), Talent Schwimmen (15; 10/30/36), Talent Sinnenschärfe (7; 6/12/12), Verbeißen (6)

**Kampfweise:** Hydras kämpfen individuell: Einige versuchen, Schiffe zum Kentern zu bringen, indem sie ihr Gewicht auf eine Seite werfen. Andere tauchen nach einem Angriff ab, um überraschend woanders wieder aufzutauchen. Und wieder andere versuchen, sich geradezu auf das Deck zu werfen und dann von dort aus alle Feinde mit ihren Köpfen zu attackieren.



# Bevölkerung

Den Großteil der verhältnismäßig vielen Einwohner Myrunhalls bilden die Menschen imperialer Abstammung. Seltener können reinblütige **Dorinther** oder **Hjaldinger** angetroffen werden. Doch auch Menschen aus den südlichen Horasiaten haben auf die eine oder andere Weise, sei es durch Handel oder Militär, ihren Weg nach Myrunhall gefunden und sind geblieben. Hier sind vor allem die **Bansumiter** zu nennen. Insgesamt stellen die Menschen gut 85% der Einwohner und arbeiten in Myrunhall in allen Rängen: vom Honorat, über Handwerker, Gauner oder Sklave – Menschen sind überall.

Betrachtet man die bevölkerungsreichsten Spezies kommen an zweiter Stelle die **Amaunir**, die in Myrunhall in allen Städten anzutreffen sind. Amaunir bevorzugen abwechslungsreiche Berufe und in Sidor Myrunhalls betreiben sie ein erfolgreiches Pathession. Ebenso häufig wie Menschen sind Amaunir auch in Diebes- oder Schmugglercirkeln anzutreffen. Auf den Domänen sind sie häufig mit der Fischzucht betraut.

Die **Ashariel** der Provinz sind insbesondere in Akalona anzutreffen. Dort leben sie in den obersten Etagen der Mietskasernen und in einem küstennahen Turm, der vor dem Fall der Charybalis von diesen genutzt wurde. An der stürmischen Küste der Provinz sind sie unter anderem nicht selten für den Betrieb der Leuchttürme zuständig. Die jungen Ashariel verdingen sich öfter in den militärischen Einheiten der Provinz, wo sie meist als Kundschafter oder Boten eingesetzt werden.

Auch die **Leonir** kann man in den Städten Myrunhalls häufiger antreffen. Als Handwerkerinnen, Arbeiterinnen und geschickte Händlerinnen sieht man eher weibliche Leonir, während sich männliche Leonir als Kämpfer – sei es in einer Militäreinheit, in Arenen oder als Leibwächter – und Herrscher der Leonirgemeinschaft betätigen. Auf den Domänen der Provinz findet sich gelegentlich eine Sippe Leonir, die für die Viehzucht zuständig ist.

Ebenfalls auf den Domänen und in den kleinen Städten sind **Minotauren** anzutreffen, die dort schwerste körperliche Arbeiten verrichten. Sie leben bevorzugt in Sippengemeinschaften.

In den Städten findet man sie besonders als Schauerleute, Lastenträger oder Kämpfer in den Arenen.

Auch **Satyare** sind in Myrunhall gelegentlich anzutreffen. Die als tier- und naturverbunden geltenden Satyare, erlernen meist Berufe wie Tierpfleger oder -heiler, Abrichter oder Zureiter, beispielsweise für militärische Einheiten in der Provinz. Aber auch als Obst- oder Weingärtner und Hirten sind sie in einigen Domänen anzutreffen.

Die wenigen in der Provinz lebenden **Neristu** wohnen überwiegend in der Hauptstadt und vereinzelt in den anderen Städten. Während sie in Sidor Myrunhalls ein eigenes kleines Viertel (als Nerenith bezeichnet) bewohnen, sind sie in den anderen Städten nur sehr selten anzutreffen. In Myrunhall arbeiten Neristu oft als gewissenhafte und zuverlässige Verwalter und sind ein wichtiger Teil der Provinzregierung.

Die wenigen **Shingwa** Myrunhalls sind mehrheitlich in Deleronis anzutreffen und arbeiten dort vor allem in der Färberindustrie. Dieses Handwerk kommt ihnen nicht zuletzt wegen ihrer farbenliebenden Göttin, in Myrunhall als Raia Iuvena bezeichnet, sehr entgegen. In der Hauptstadt stellen sie einen kleinen Teil eines großen Diebeszirkels, dagegen gibt es nur wenige ehrbare Händler und Handwerker. Die beiden Shingwa-Gruppierungen in der Provinz verstehen sich nicht sonderlich und während die Deleroner die Shingwa der Hauptstadt als Schande betrachten, sind diese wiederum der Meinung, dass ihre Verwandten aus Deleronis ihre göttergegebenen, körperlichen Vorzüge vergeuden.

Unter den Wellen der Bucht von Sidor Myrunhalls leben einige **Loualil**, die besonders dem Schmuckhandwerk nachgehen, da loulischer Schmuck bei Menschen und Amaunir hohe Wertschätzung erfährt. Neben dem Juwelierhandwerk arbeiten sie auch als Meereskundige, Seefahrer oder – selten – als Piraten.

Neben diesen häufiger und gelegentlich in Myrunhall lebenden Rassen gibt es hier selbstverständlich auch Vertreter anderer Völker.

# Gesellschaft

Wie überall im Imperium herrscht auch in Myrunhall eine kollektive Geringschätzung gegenüber Beschäftigungen, die mit dreckiger und körperlicher Arbeit behaftet sind. (vgl. S. 19)

**Sklaven** leben in Myrunhall meist auf den Langdütern (Domänen) der Hohen Häuser oder dienen in den Villen der Städte. Es gibt nur wenige, die im Seekrieg als Kriegsgefangene zu Sklaven wurden, da mit Ende des Krieges das Gros der gefangenen Serover ausgeliefert wurde. Viele **Untertanen** wurden im Krieg ins Militär eingezogen, ließen ihre Familien zurück und kehrten als Versehrte heim. So brach diese Schicht wirtschaftlich zusammen und hat heute, gerade mal eine Generation nach dem Krieg, immer noch weit mehr hungrige Mäuler zu stopfen als arbeitsfähige Mitglieder, welche dabei helfen. **Das Bürgertum** wurde meist nur wirtschaftlich getroffen. Plünderungen und ein deutlicher Rückgang in der Wirtschaft ließen viele verarmen und in die Un-

terschicht absinken. Andererseits ist hier auch das deutlichste Bestreben zu sehen, die Folgen des Krieges abzustreifen und wieder auf die Beine zu kommen. Viele neue Geschäfte wurden eröffnet und buhlen um die Kundschaft. In den Collegien versucht man sich gegenseitig zu helfen, die Straßenbanden abzuwehren und an die alten Zeiten anzuknüpfen. Die Oberschicht hat einen ungünstigen Stand: **Honoraten** werden überall gebraucht, um die Bürokratie zu führen, Dörfer und Domänen zu verwalten und wieder Ordnung in das tägliche Leben zu bringen. Doch ihre imperialen Herren, die **Optimaten**, haben sich mit ihrem Desinteresse am Ausgang des Krieges viele Sympathien verdorben. Mit dem Orden des Yalsicor ist zudem ein neuer Garant für Frieden und Sicherheit auf der Bühne erschienen. Auch wurde der optimate Stand im Krieg wirtschaftlich geschwächt, sind doch einige Landgüter in Flammen aufgegangen.

# Das Hohe Haus Astradis

(sehr kleines Haus mit regionaler Bedeutung)

In Myrunhall gibt es ein lokales Haus, welches nur in dieser Provinz und den benachbarten Sirtholis und Teveris aktiv ist.

## Geschichte und

### Errungenschaften des Hauses

Als sich der Sternenpfeiler und die imperialen Häuser gegen Ende des Hundertjährigen Seekrieges immer mehr aus der Verantwortung herausnahmen und die Beendigung des Krieges den fremden Söldnern überließen, sammelten sich einige Optimaten mit starkem Heimatgefühl um **Leta nai Kouramnion**, der damaligen Matriarchin der Kouramnion in Myrunhall und gründeten ein neues Haus, dessen oberstes Ziel der Erhalt der Heimat im Imperium und die Abwehr aller Feinde von außen und innen sein sollte. Sie stellten sich den plündernden Horden serovischer Marodeure ebenso entgegen wie den Dämonen und Monstern, welche von imperialer Seite gegen die Feinde gesandt oder aus der Kontrolle ihrer Meister entkommen waren. Dabei rekrutierten sich ihre Streiter und magischen Kämpfer nicht nur aus den Kouramnion – auch aus den Häusern Aphirdanos, Quoran, Phraisopos sowie Partholon und aus den benachbarten Provinzen fanden Optimaten und Freiwillige ihren Weg in das neue Haus. Die Domäne ‚*Gyldaras Güte*‘, bei Skisonaia, wurde erst Ausgangsbasis der Aktionen und später als ‚*Trutz der Heimat*‘ Stammsitz dieses wehrhaften Hauses.

Nach dem Krieg akzeptierte die Mehrheit das Haus Kouramnion als Mutterhaus und schloss sich diesem an. Einige Optimaten trugen dies nicht mit und kehrten in ihre alten Häuser zurück.

### Bekannte Zauberer des Hauses

Die ebenso erfahrene wie kühne Kampfmagierin Eminenz Maga **Leta nai Astradis** führt das Haus seit zwei Jahrzehnten erfolgreich. Nach vielen Jahren in den imperialen Myriaden und dem Bürgerkrieg im eigenen Land steht ihr Sinn nun nach friedlichem Gedeihen und dem Wiederaufbau der Region. Ihr Sohn, Spektabilität Adeptus Exemptus **Alianus el Astradis**, ein begabter Exorzist und Vivomorph versucht – wie sein Vater



Therenos del Phraisopos – das Land mittels einer Steigerung der Landwirtschaft zu restaurieren, während seine Schwester Exzellenz Adepta Maior **Sala es Astradis** zusammen mit dem Orden des Myriokraten mehr auf die Wehrhaftigkeit der Bevölkerung setzt.

Spektabilität Adeptus Maior **Irulanus Eurosios nai Astradis** ist ein Geweihter der Zatura und bereits zum dritten Mal ihr Prätor in der Provinz. Als magischer Kultivierer und Humus-Elementarist agiert er intensiv in der Rekultivierung brachliegender Flächen und verhandelt derzeit mit dem Haus Illacriion über die Restauration der großen Domäne bei Skisonaia. Eminenz Magus **Aiacus Euvictorius nai Astradis** ist Kampfmagier, Veteran des Hundertjährigen Seekrieges und Ausbilder auf der Kouramnion-Domäne *Sturmtrutz*. Auf ihn gehen gut ein Dutzend Kampf- und Schutzzauber zurück.

### Das Haus Astradis im Überblick

**Größe:** sehr klein

**Forschungsschwerpunkte:** Kampf magie und martialische Arcanomechanik, Bannzauberei und Illusion, Taktik und Strategie

**Hauptquellen:** Aggression, Erkenntnis, Erfolg, Erz, Feuer, Humus

**Schwerpunkte:** Antimagie, Kampf magie, Magisches Handwerk, Verwandlung

**Übliche Ausbildungen:** Magischer Kämpfer, Exorzist, Mago-mechaniker

**Verbreitungsschwerpunkt:** In Gyldraland die Provinzen Teveris, Myrunhall und Sirtholis

**Zusammenhalt:** groß

**Wissen:** groß

**Ressourcen:** klein

**Gewerbliche Interessen:** Unterhalt von Gymnastiken und Gladiatorenschulen, Ausbildung von Leibwächtern und eine allgemeine Wehrhaftigkeit von Bürgern

**Politische Philosophie:** „Ein Reich bleibt nur stark, wenn es sich einig dem Feind entgegen stellt und jeder seinen Beitrag leistet und die Heimat verteidigt.“

**Symbolik:** Ein dunkler Greifvogelkopf (Seeadler) auf purpurnem Grund

**Das Haus im Spiel:** Das Haus agiert mit regionalem Interesse und braucht immer wieder fremde Kräfte für Projekte wie Trockenlegungen von Sümpfen oder in den Kampfschulen und den Gymnastiken in Skisonaia und Sidor Myrunhalis.

# Recht und Gesetz

„Gerechtigkeit? Die ganze Gerechtigkeit Myranors konzentriert sich alleine in mir!“

—entnervter Ausruf Antianna di Yazayeris, Akalona, neuzeitlich

Das Imperium sorgt sich vornehmlich um seine inneren Angelegenheiten. Auch wenn es allen Fremden generell argwöhnt, so haben Außenstehende kaum rechtliche Einschränkungen zu befürchten. Solange man seine Pflichten erfüllt, ist jeder vor dem Gesetz gleich.

Die Garden der Obrigkeiten sorgen für die Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung, um Einzelschicksale kümmern sie sich nur in besonderen Fällen. Entsprechend sind weite Teile der Städte und Metropolen sich selbst überlassen, solange keine Unruhen ausbrechen und die Steuern gezahlt werden. In großen Teilen des Imperiums regiert daher mehr oder minder das Recht des Stärkeren. Daher bieten sich zahlreiche Gelegenheiten für Außenstehende, Geschädigten zu ihrem Recht zu verhelfen und Verbrechen aufzuklären – denn neben Privatpersonen haben vor

allein die Collegien und Cammern ein großes Interesse, dass der Gerechtigkeit genüge getan wird, sei es im Privaten oder vor Gericht. In Gyldraland wurden nominell alle weltlichen Aufgaben der Rechtsprechung auf den Orden des Gehörnten Drachen Yalsicor (siehe auch S. 33) zusammengefasst. So fungiert der Kastellan Sambi Bjornsson hier als Richter. Nur wenn ein Mitglied der Oberschicht den Trodinar als Richter anruft oder das Verbrechen Verbindungen zum Staatskult aufweist, endet seine Zuständigkeit. In letzterem Fall fungieren die Prätores oder der Erzprätor als Richter (vgl. S. 32f.).

## Ehe- und Erbrecht

Männer und Frauen sind im Imperium generell gleichberechtigt. Es existieren kaum Gesetze, welche ein Geschlecht im öffentlichen Leben bevorzugen oder benachteiligen. Auch in der Berufswahl gibt es keinerlei Einschränkungen. Ausschließliche Männer- und Frauenberufe sucht man im Imperium daher vergebens.

In der Abstammung geht man von der mütterlichen Seite aus, weshalb die Frauen in Familienangelegenheiten mehr Rechte und Pflichten besitzen als Männer. Ein Kind wird stets in den Stand der Mutter geboren, da die Herkunft des Vaters nicht immer zweifelsfrei erwiesen ist. Die entsprechenden Einwohnerlisten führt der Gyldara-Tempel. Sollte der Vater einen höheren Stand haben, kann er das Kind an sich nehmen, er muss es aber nicht. Auch beerben Kinder ihren Vater nicht, es sei denn, es liegt ein Testament vor. Erst im achten Lebensjahr findet das *Fest der Namengebung* statt, mit dem das Kind als eigenständige Person behandelt wird. Zuvor war es nur die „zweite Tochter“ oder der „dritte Sohn“. Im Alter von sechzehn Jahren erfolgt das *Fest der Reife*. Nun zählen die Kinder als Erwachsene, die heiraten oder der Armee, einem Cirkel oder Collegium beitreten dürfen und steuerpflichtig werden.

Die Adoption von Kindern ist eine verbreitete Methode, um die Familie zu vergrößern. Eventuelle Unterschiede der Spezies spielen dabei keine Rolle, Adoptivkinder sind genauso anerkannt wie leibliche. Untertanen und Bürger können Kinder ohne größeren Aufwand in die Familie aufnehmen; wichtig ist nur, dass sie auch Mitglied des jeweiligen Cirkels oder Collegiums werden, dem auch die neuen Eltern angehören. Bei Optimaten und Honoraten ist ein dauerhafter Treuesegen der Gyldara von Nöten, um die Loyalität beider Seiten zu bezeugen.

Ebenso unkompliziert ist das Erbrecht. Bürger, Honoraten und Optimaten dürfen Testamente aufsetzen und dabei die freie Verteilung des Erbes bestimmen. Pflichtanteile für die Familie gibt es nicht. Meist bekommen die Kulte von Gyldara und Nereton einen gewissen Anteil, bei Treuesegen bekommen Adoptivkinder zumeist auch ihren Anteil. Untertanen haben das Gesetz der Erbteilung zu beachten, aber verschenken meist in ihren letzten Jahren ihren Besitz an ihren Cirkel, der ihn dann wunschgemäß weiterverteilt.

## Prozesse

Die Beilegung von Streit- und Rechtsfällen geschieht aufgrund der streng voneinander getrennten Schichten im Imperium auf verschiedene Weisen: Gehören Geschädigter und Beschuldigter der gleichen Gemeinschaft an (Cirkel, Collegium, Cammer), fällt der örtliche Vorsteher gemäß der Tradition und sonstiger

Abwägungen Recht. Die vorherige Anhörung ist knapp, Fürsprecher dürfen sich kurz äußern, ein juristischer Beistand ist nicht zugelassen. Eine Berufung ist nicht zugelassen, solange der Vorsteher sein Urteil nicht revidiert oder ein Nachfolger dies macht.

Der Großteil der täglichen Streitfälle kommt daher niemals vor ein Gericht, noch bekommt die Öffentlichkeit sie mit. Öffentliche Gerichtsverhandlungen gehen meist von einem privaten Kläger aus. Selbst bei Mord muss zumeist ein Geschädigter – üblicherweise ein Verwandter oder ein Collegiumsmitglied – die Klage führen.

Öffentliche Richter werden nur aktiv, wenn sie oder ihre Vorgesetzten sich geschädigt fühlen oder aber die öffentliche Ordnung bedroht ist. Zu den Staatsverbrechen, die ein solches Vorgehen hervorrufen, zählen unter anderem die Entführung und Ermordung von Optimaten und Honoraten, Brandstiftung, Brunnenvergiftung, Aufwiegelung zur Rebellion, Hochverrat und Spionage sowie Lästerung der Oktade und lokaler Schutzgötter.

Die Anklage- sowie die Beklagtenseite sind weitgehend gleichgestellt, und der Angeklagte gilt bis zum Urteil als unschuldig. Zu einer Haft kommt es meist nur dann, wenn die Familie des Opfers die anfallenden Kosten übernimmt.

Bevor es zu einem Urteil kommt, muss jede Seite ihre Sicht der Dinge darstellen. Neben Zeugen kommen auch magische Gutachter zum Einsatz. Die Gesetze des Imperiums sind teilweise fünftausend Jahre alt und somit zu einem unüberschaubaren Sammelsurium von Erlassen und Edikten geworden. Urteile orientieren sich meist an bekannten Präzedenzfällen, weshalb beide Seiten immer ein Urteil präsentieren, das ihrem Fall und ihrer Sachlage dienlich ist. Derartige ‚Ergebnisse‘ müssen entsprechend präsentiert werden, weshalb Anwälte (so genannte Legitimatens) ebenso viel Verhandlungsgeschick wie juristischen Sachverstand besitzen müssen. Mancher Partei ist der formale Weg zu umständlich und zu lang, weshalb Selbstjustiz in Form des ‚kurzen Prozesses‘ keine Seltenheit ist.

## Lokale Methoden der Streitschlichtung

*„Die Menschen hier an der Küste sind mir noch unverständlicher als anderswo. Stets zu einem Kampf um Ehre, Hab und Gut oder um seiner selbst bereit, reden sie dauernd von Ruhe und Frieden.“*

—Norrran, albino-leonischer Krieger, Sidor Myrunhalis, 4783 IZ

Wenn man die Bewohner Myrunhalls in einem Satz beschreiben möchte, so greift man vielleicht auf die hohe Literatur von Bavianas te Illacrion aus dem Jahr 4356 IZ zurück, der in einer großen Rundreise durch das heutige Gyldraland schon vor Jahrhunderten die Städte, Sehenswürdigkeiten und die Eigenheiten der Bewohner der Provinz beschrieb:

*„In sanften Wellen zeigen Landschaft und Meer, wo sich beide vereinen. Weit im Westen prägen hohe Berge das Antlitz, doch hier herrscht die Weite der Marschen und Wiesen. Auch die Bewohner dieser idyllischen Provinzen in Sichtweite der Inseln Serovias sind für ihre Ruhe und Ausgeglichenheit bekannt. Wenn es mal hoch her geht, dann bei ihren Festen und Feiern. Dann wird getanzt und gelacht und in trauter Gemeinschaft der Götter gedacht.“*

In den Jahren seit Bavania hat sich viel verändert. Auch wenn die Gebote der Gastfreundschaft, wie Gyldara sie einfordert, immer noch ihre Beachtung finden, so haben die Menschen die Jahrzehnte des Krieges nicht ohne Spuren überstanden. Noch immer leiden sie unter den Wunden, die geschlagen wurden. Noch immer herrschen Misstrauen und Vorsicht. Noch immer ist man Fremden gegenüber reserviert und verschlossen. Schnell fühlt sich der Myrunhaller angegriffen, falsch verstanden und beleidigt. Das liegt weniger an einem aggressiven Temperament, vielmehr will er nicht mehr Opfer sein, hilflos und im Stich gelassen. So greift er selber zum Dolch oder schwingt die Faust. Nicht selten werden aus kleinen Unstimmigkeiten schnell große Schlägereien und ebenso oft trägt man die Tage danach den einen oder anderen zur Nekropole.

In den oberen Schichten hat sich dies zu einem Brauchtum entwickelt, welches **in Zweikämpfen** die Parteien zu einer Lösung führen soll. Bei persönlichen Beleidigungen treffen sich die Kontrahenten zu Beginn des Streittages, dem achten Tag der None, im Dunst des Morgens vor den Toren der Stadt. Jeder bringt bis zu zwei Zeugen mit, die später den regelkonformen Ablauf bestätigen können. Nicht selten ist auch ein Heiler dabei. Handelt es sich um Honoraten, so wird mit Waffen der Zwist ausgetragen, je nach Schwere bis zum ersten oder zweiten Blut, d. h. bis zur ersten oder zweiten Verwundung. Tödliche Wunden sind zu vermeiden, kommen jedoch hin und wieder vor.

Bei Optimaten sieht die Sache etwas anders aus. Hier entscheidet der Rang darüber, wie der Kampf ausgetragen wird. Steht eine der beiden Personen höher als die andere, so werden Stellvertreter ausgewählt, die sich messen. Meist wird dies mit profanen Waffen ausgetragen. Nur wenn sich die Kontrahenten in ihrem Grad der magischen Gabe ebenbürtig sind, ist ein Magierduell erlaubt. Dies hat schon mehrfach zu gewaltigen Kämpfen geführt, über die noch Oktale später gesprochen wurde. Denn auch wenn die Kämpfe unter Ausschluss der Öffentlichkeit stattfinden, so ist es doch nicht verboten, später darüber zu reden. Der Orden des Yalsicor, welcher über Ruhe und Ordnung zu wachen hat, sieht solche Kämpfe nicht gerne, lässt

sie jedoch zu und überwacht lieber ihren Ablauf – denn anderenfalls würden sie doch nur geheim ausgeführt werden und gänzlich der Kontrolle des Ordens entgleiten.

## Urteile und Bestrafungen

Strafen dienen der Abschreckung und sollen Selbstjustiz verhindern, jedoch scheitert dieses Ziel in der Praxis oft an den langsamen Prozessen oder der schleppenden Aufklärung. Die Spanne der Strafen reicht im Imperium von kleinen Geldbußen über Verlust von Privilegien und Standeszugehörigkeiten bis zur Hinrichtung. Verstümmelungen und andere grausam anmutende Bestrafungen sind auf Untertanen und Sklaven beschränkt.

Die Vollstreckung der gefällten Urteile ist regional abermals sehr unterschiedlich. Vor allem bei der Todesstrafe spielen örtliche Gebräuche und ‚Traditionen‘ eine große Rolle. Die Spannweite reicht von der Steinigung bis hin zum ‚Todstechen‘ durch Schwärme von Hornissen.

Geringere Vergehen werden meist mit Geldstrafen geahndet, oder dem Beklagten wird auferlegt, Schadensersatz zu leisten. Dabei erhält der Kläger ein Dokument, welches seinen Anspruch bestätigt – die Durchsetzung des Urteils gehört dabei nicht zum Aufgabenbereich des Richters. Zu diesem Zweck gibt es ‚Rechtshelfer‘ oder ‚Brajanspilger‘, die gegen ein Entgelt dem Kläger zu seinem verbrieften Recht verhelfen.

Um sich zeit- und kostenintensive Verhandlungen zu ersparen, ist vielerorts eine besondere Form der Selbstjustiz verbreitet und gestattet: Erwischt ein Geschädigter den Verursacher auf frischer Tat, setzt er ihn fest und fordert von der ihm zugehörigen Gruppe eine Entschädigung, die sich nach dem verursachten Schaden und dem Stand des Verursachers richtet. Nach der Zahlung der Summe unterzeichnen beide Seiten ein Dokument, in dem der Fall als abgeschlossen gilt und es keine weiteren Forderungen mehr gibt. Vielfach ist dieser Weg der einfachere und unkompliziertere, weil Delikte schnell und vor allem diskret reguliert werden können. Dass es auch hierbei schwarze Schafe gibt, gehört zum Alltag im Imperium.

## Erscheinungsbild typischer Siedlungen

Die Grenzen der Städte werden durch die Anzahl der Bewohner und die Vorgaben der Natur bestimmt, doch die innere Aufteilung folgt üblicherweise der imperialen Vorliebe für schnurgerade Straßen und meist rechteckige Parzellen. Unter den Straßen verlaufen im gleichen Raster die Kanäle und Katakomben, welche Abwässer und den häufigen Regen aus der Stadt und in die Flüsse bringen. Dass hier auch oftmals eine zweite Stadt in den Schatten entstanden ist, wird gerne ignoriert. Nur selten sorgen die Gardien hier für Ordnung und meist bleiben diese ‚illegalen Siedlungen‘ ungestört, solange sie die Wasserversorgung und Abwasserentsorgung nicht stören.

### Straßen und Stadtzentrum

In den Innenbereichen der Städte haben alle öffentlichen Gebäude und meist auch die Wohnhäuser, breite Säulengänge zur

Straße hin. So entgeht man den Schauern und hat einen Platz für ein gemütliches Gespräch unter Nachbarn. An einigen Stellen, wie z. B. den Foren, überqueren solche Säulenwege sogar die Straßen. Die Hauptstraßen bieten oftmals Platz für bis zu zwei Ochsengespanne nebeneinander und sind üblicherweise gepflastert. Die kreuzförmig zum Zentrum führenden Straßen werden gerne als Alleen ausgebaut. In Sidor Myrunhalis ist die *Via Maxima*, die innerstädtische Weiterführung der *Via Ora*, der Küstenstraße, als breite Prachtstraße ausgeführt, mit Kolonnaden, Bäumen in der Mitte der Fahrbahnen und noblen Bauten rechts und links. Seitenstraßen sind in den Städten der Provinz ebenfalls gepflastert, auch wenn es in den Vierteln der Untertanen schon einige Zeit her sein kann, dass Schlaglöcher geflickt wurden. Schlammige Wege findet man selbst in den Dörfern nur abseits des Marktplatzes.

Im Zentrum liegt das Forum mit den Gebäuden der Verwaltung und der Kulte. Darum herum haben sich die besseren Häuser der erfolgreichen Geschäftsleute, der Honoraten und die Vertretungen der optimistischen Cammern angesiedelt. Dabei leben die Bürger eher zum Markt und zur Arena hin, während die Oberschicht davon Abstand hält und sich gerne bei Tempeln und Thermen ihr Domizil errichtet.

### Wasserversorgung und Hygiene

In Myrunhall wird man vergebens nach Aquädukten oder anderen großen, überirdischen Wasserleitungen suchen. Unzählige kleine Kanäle durchziehen die Städte, meist unter dem Pflaster, parallel zu den Abwässerkanälen. Neben den vielen wasserführenden Kanälen und Flüssen versorgen große Zisternen die Städte mit Trinkwasser. An den Kreuzungen der Straßen sind Brunnenhäuser errichtet, welche dieses Wasser den Bewohnern zur Verfügung stellen. Hier sammeln sich die Menschen, Amaunir und all die anderen aus der jeweiligen Straße. Nicht selten ist ein kleiner Platz vor dem Brunnenhaus freigelassen, wo man gemeinsam mit Nachbarn und Familie die wenige freie Zeit – so man welche hat – verbringt, den neuesten Klatsch austauscht und die angrenzende Taverne besucht. In den ärmeren Stadtteilen findet man hier die Protectoren der Cirkel oder andere eher zwielichtige Gesellen, hat man hier doch die Viertel gut im Blick. Mancherorts mag es auch eine kleine, außerhalb der Tempel eingerichtete Stube der Brajan-Garde geben.

Weniger umlagert, doch nicht weniger wichtig, sind die öffentlichen Toilettenhäuschen. Meist an einer Ausfallstraße gelegen, die regelmäßig vom frischen Seewind durchweht wird, findet man Dutzende in jeder Stadt. Mit Sitzreihen von gut 50 Plätzen und weiter Kolonnade davor, helfen sie all jenen, die in ihren Mietskasernen (wie üblich) keine Toiletten haben und sich den Gang zur Therme nicht leisten können.



### Bauweise und Architektur

Die offiziellen Bauwerke der Städte sind alle aus Ziegelsteinen gemauert und oftmals mit Sandstein oder gar teureren Materialien wie Marmor oder edlen Metallen verkleidet. Meist ragen sie zwei bis drei Stockwerke auf und bleiben damit hinter den Mietskasernen der reinen Wohnviertel zurück. Auch die Häuser der Bürger und Untertanen werden mit Ziegelsteinen errichtet, doch je tiefer man in der Hierarchie wohnt, desto ärmer ist die Behausung und desto improvisierter wurde sie errichtet. In den besseren Gegenden hat man zumeist viergeschossige Bauten. Zur Straße hin liegen die Ladenlokale, Tavernenräume oder andere öffentliche Einrichtungen. Darüber wohnen die Hausbesitzer, gut gestellte Bürger oder gar Honoraten. In den oberen Geschossen fehlt bereits die Wasserzufuhr und auch Abwässer und Abfälle gehen durch die Sammelröhren in den Treppenhäusern – ein steter Quell übler Gerüche, wenn sie bei heißen Sommern verstopfen. In den ärmeren Stadtteilen fehlen oftmals die Geschäftsräume im Erdgeschoss. Zur Arbeit – so man welche hat – geht man woandershin. Hier wird nur geschlafen. Vielfach blättert der ehemals weiße und nun eher graue Putz von den Hauswänden ab und zeigt die Reihen beschädigter Ziegel. Die ärmsten Hütten sind meist aus Treibholz oder alten Planken zusammengezimmert und mehr windschief als wasserdicht.

Vorherrschend ist insgesamt die imperiale Bauweise, zumindest solange es sich um gemauerte Bauten handelt. Säulen schmücken die Fassade, tragen die vorspringenden Dächer und lassen Licht und Luft in die Gebäude. Ein massiver Hang zu Ausschmückungen prägt die Häuser der Oberschicht, der sich in verschnörkelten, floralen Stuckarbeiten und Statuen zeigt, während die Mietskasernen der Bürger und Untertanen eher durch aufgemalte Muster sowie verwinkelte Anbauten gekennzeichnet sind. Holzhäuser, wie sie oftmals in den Dörfern und bei Gebäuden für Gesinde auf

den Domänen vorkommen, zeigen zuweilen einen ‚nordischen‘ Einschlag und erinnern an die Häuser Hældingards mit ihren langgezogenen Grundrissen und den schilf- oder holzgedeckten Dächern. Auch die Unterbringungen des Yalsicor-Ordens zeigen diesen Baustil.

### Das Erbe des Seekriegs

Während des Krieges wurden gerade die Randbereiche der Küstenstädte durch Belagerung und Angriffe von See aus beschädigt und oftmals ganze Straßenzüge durch Geschosse und Brände vernichtet. Auch wurden durch die ganzen Truppenaushebungen viele Bewohner aus den Städten ins Militär gezogen, so dass heutzutage, im Jahre **4783 IZ**, eine deutlich geringere Bevölkerung in



den Städten lebt. Nicht selten stehen daher ganze Straßenzüge leer und es fehlt an Geld, das frühere leuchtende Weiß und Rot der Städte mit ihren getünchten Häusern und ziegelgedeckten Dächern wiederherzustellen. Die in Ruinen liegenden kleinen Dörfer und Landgüter an der Küste und im Binnenland geben

ein noch traurigeres Bild ab von den einstmals ansehnlichen Ergebnissen imperialer Architektur. Hier haben sich nicht selten Räuberbanden eingenistet, die regelmäßig von der Shinxir-Garde und einigen bezahlten Freiwilligen ausgeräuchert werden müssen.

## Aus der Geschichte

### Die sagenhafte Frühzeit

Schon vor dem Ersten Imperium war die Region der heutigen Provinz Myrunhall besiedelt. Eine der ältesten Städte ist *Telero-polis*, das gut drei Generationen v. IZ schon in den Sagen und Legenden auftaucht. Die Teler, der vorherrschende Menschen-schlag in der Region, sollen ein Teil des Stammes der Telanier gewesen sein, die im Süden an Ausläufern der Berge ein Reich errichteten. Als um **1200 v. IZ** die Region durch die Heirat des Königs Veratus und der Königin Landeria geeint wurde, behielten sich die Teler ihren Glauben an die lokale Sturmgöttin Cyrilla.

### Das Erste Imperium

Ab **180 IZ** wurde die Region Teil des Imperiums, als der Thearch Myr-Varnion die erste Expansionswelle gen Osten richtete. **244 IZ** wurde *Sidor Myrunhalis* von imperialen Siedlern offiziell gegründet und aus dem kleinen Fischerdorf wurde schnell eine größere Siedlung. Um **500 IZ** sind die Städte *Telero-polis*, *Delero-*

*nis* und *Sidor Myrunhalis* bereits in imperialen Listen zu finden. *Akalona* wurde **689 IZ** als neuer Hafen am *Turan* gegründet. In den folgenden Jahrhunderten blieb die Region ruhig und blühte langsam auf. Die Geschehnisse auf der anderen Seite der *Türme des Morgens* waren weit entfernt. Nur das Große Sterben im **14. Jh.**, als die Archäer einer mysteriösen Seuche anheim-fallen, hatte auch hier Auswirkungen: Innerhalb weniger Jahre wurde der Großteil der Oberschicht dahingerafft.

### Das Zweite Imperium

Nach den *Chimärenkriegen* (**1550-1750 IZ**) hatten sich die Hohen Häuser als Nachfahren der Archäer auch in dieser Re-gion etabliert. Im Küstendorf *Chrysirenis*, damals noch *Charyp-teria*, wurden **2117 IZ** hjaldingsche Kriegsgefangene in einem Tempel der Charypta geopfert. Der Krieg gegen Hjaldingard und die anschließende Eroberung dieser nördlichen Regionen und Inseln brachten Soldaten, Sklaven und Geld in die Provinz. Nach **2797 IZ** vernichteten Flutwellen und Seemonster weite

Teile der Küstenregion. *Sidor Myrunhalis* und *Akalona* lagen in Ruinen und wurden neu aufgebaut. In dieser Zeit erlangte *Teleropolis* eine Bedeutung in der Region, die bis heute gerne betont wird, auch wenn sie nur wenige Jahrhunderte zu halten war. Der Seehandel und die Fischerei waren für zwei Generationen am Boden, *Charypteria* wurde umbenannt. Um **3102 IZ** erlangte *Skisonaia* den Stadtstatus und wurde Verwaltungszentrum der östlichen Domänen. Nun galt auch diese Stadt als entlegenes Viertel der Provinzhauptstadt und erhielt einen eigenen Procurator. Um **3570 IZ** verzeichneten die neu aufgebauten Städte bereits wieder so viele Einwohner wie vor der großen Flut.

Im Jahr **3982 IZ** stürzte der Tempel des Chyrsir in Akalona ein. Ein Großteil der Priesterschaft wurde unter den Trümmern begraben. Gerüchte gab und gibt es viele, doch eine wirkliche Ursache weiß bis heute niemand zu benennen. Der Ort wird seitdem gemieden. Während der *Myrmidonenrevolte*, die einige Horasiate des Imperiums betraf, kam es **4115 IZ** auch zu Unruhen in *Teleropolis*. Die kleine Siedlung *Barania* wurde 4116 IZ südlich von *Teleropolis* gegründet und sollte Veteranen der lokalen Myriade als Alterssitz dienen. **4356 IZ** kam der berühmte Reisepoet Bavianias te Illacriion auch nach Myrunhall und machte die Provinz in seinen Schriften dem weiteren Imperium bekannt.

### Der Seekrieg mit Serovia

**4669 IZ** begann der Seekrieg mit Serovia. Besonders die Küste litt immer wieder unter Angriffen und Überfällen. Der Handel ging massiv zurück, die Städte verarmten. *Deleronis* wurde Dreh- und Angelpunkt im Binnenhandel und verschifft nun flussaufwärts. **4691 IZ** tobte ein gewaltiger Sturm vor der Küste. Die Anwohner befürchteten einen erneuten Angriff des Seegottes Ephar. Nach einer None war der Sturm zu Ende und

die Insel Soronia samt Dorf verwüstet. Im Siminia **4745 IZ** litt die Region unter einer größeren Plünderungswelle, in deren Verlauf das Dorf *Chrysirenis* sowie einige Domänen an der Küste und im Binnenland zerstört wurden. Über 8.000 Bürger fanden in diesem „Blutmond“ den Tod. Der Untergang der Domäne des Hauses Illacriion am *Laruvia* sorgt seitdem für einen Intrigenkrieg zwischen diesem Haus und dem Trodinar, da dieser seine Truppen dazu angehalten haben soll, die Domäne dem Feind preiszugeben. Als Folge der Plünderungswelle wurde *Balan Piscenis* als geschützter Marinehafen gegründet und eine Einheit der Myriade dort stationiert. **4752 IZ** kam es zu einer kurzen aber heftigen Revolte einiger Cammern gegen den ‚untätigen‘ Trodinar Soluranion an Alantinos, welche dieser jedoch siegreich überstand. **4760 IZ** konnte eine erneute Plünderungswelle schnell und siegreich beendet werden. Zum Triumph wurde der Ort Nicopolis gegründet.

### Die Zeit nach dem Seekrieg

Als der Seekrieg **4766 IZ** endete, beauftragte der Thearch den *Orden des Gehörnten Drachen Yalsicor* mit der Restauration Gyldralands. Eine Folge davon war die Einführung von Ordens-Kastellanen in den Provinzen als ‚Berater‘ der Trodinare, eine weitere Folge sind andauernde Kompetenzstreitigkeiten zwischen traditionellen Imperialisten in der Verwaltung und ‚den Neuen‘, die sich überall einmischen. Nach anfänglichen Konfrontationen mit dem Kastellan zog sich der Trodinar plötzlich aus nahezu allen Amtsgeschäften zurück. **4776 IZ** wurde die Leiche des Trodinars Soluranion in seinem Badehaus aufgefunden und Thumion al Alantinos wurde neuer Trodinar von Myrunhall. **4782 IZ** schwappte ein Sklavenaufstand aus Teveris auf Myrunhall über und es kam zu Plünderungen und Morden durch entlaufende Sklaven.

## Regierung und Politik

„Mit schlechten Gesetzen und guten Beamten lässt sich immer noch regieren. Bei schlechten Beamten helfen die besten Gesetze nichts.“  
—Thumion al Alantinos, Trodinar und Legitimat, neuzeitlich.

An der Spitze der Provinz Myrunhall steht der Trodinar *Thumion al Alantinos* (siehe S. 45), der in Sidor Myrunhalis residiert. Ihm obliegt es, Gesetze zu erlassen, die Verwaltung zu führen, als oberster Richter zu fungieren und den nächst höheren Potentaten wie dem Horas und damit dem Thearchen gegenüber Rechenschaft abzulegen. Solange er seinen Verpflichtungen diesen gegenüber nachkommt, könnte er über die Provinz wie ein Despot herrschen.

Anders als in den meisten anderen Teilen des Imperiums gibt es in Gyldraland zusätzlich den *Orden des Gehörnten Drachen Yalsicor*, der in nahezu allen Bereichen ein oft nicht genau definiertes „Mitspracherecht“ hat.

### Verwaltung und staatliche Gewalten

Steht der Trodinar an der Spitze der Provinz-Hierarchie, so verzweigt sich die nächst tiefere Ebene in einen verwaltenden Teil (Prätorium) und einen gesetzgebenden Teil (Senat). Darunter steht die *Curia*, welche beiden Teilen zuarbeitet.

#### Prätorium

„Im Kult der Oktade erkennen wir die täglichen Pflichten als Gebote der Götter für das Wohl des Staates.“

—Archodoromanus del Aphirdanos

Dieses Gremium stellt verschiedene Bereiche der provinziellen Verwaltung. Das Prätorium besteht aus einem Vorsteher (Erzprätor) und einer Handvoll Amtsleitern (Prätor, Plural: Prätores), die – mit einem Stab von Mitarbeitern – jeweils für verschiedene Aspekte des täglichen Lebens zuständig sind. Die grundsätzlich aus der optimatischen Oberschicht stammenden Prätores werden in einem bestimmten – von Amt zu Amt unterschiedlichen – Turnus von der Bürgerschaft und der Ober-

## Der Orden des Gehörnten Drachens Yalsicor in Myrunhall

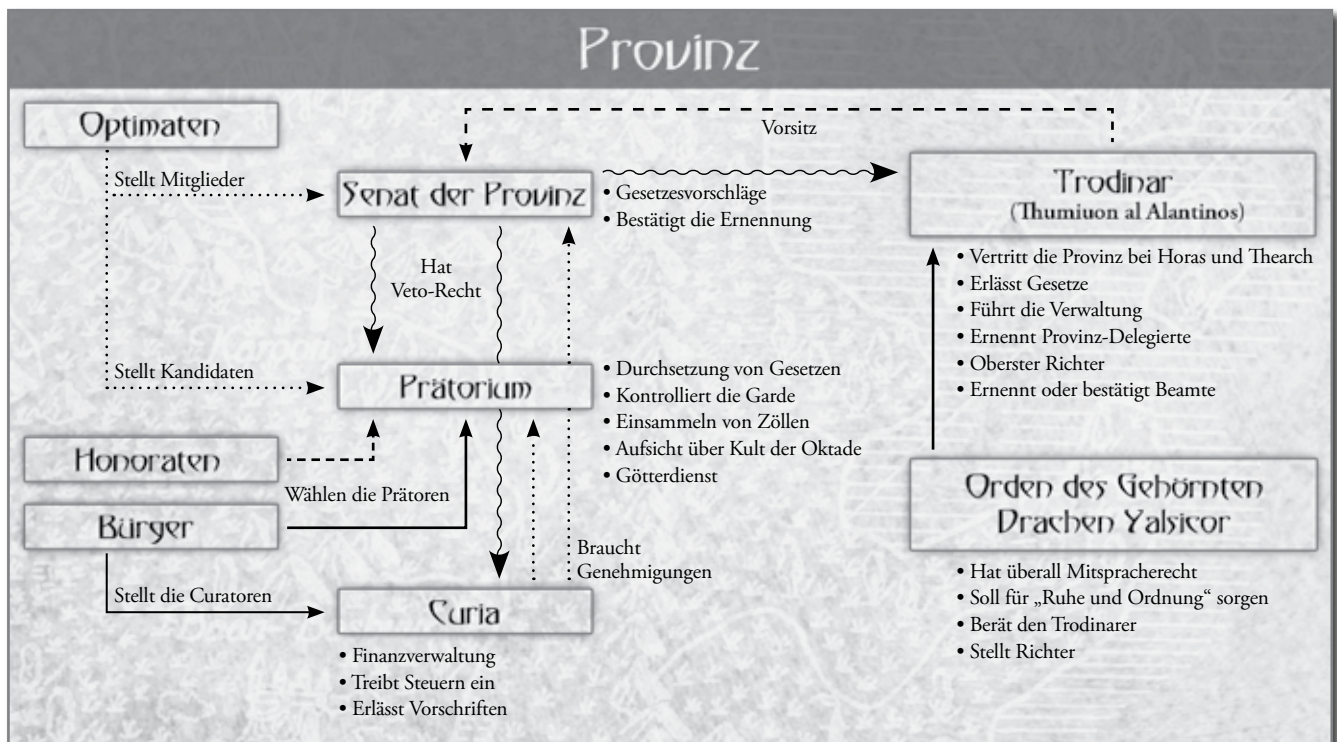
Die Ursprünge des Ordens liegen im Süden des Horasiats Hældingard. Dort formierte sich vor Jahrhunderten ein Bund mit besonderer Zuwendung zur Göttin Gyldara-Dravina und ihrem gehörnten Sendboten, dem Drachen Yalsicor. In den Wirren des Seekrieges gegen Serovia ging die Heimat des Bundes verloren, doch wurden sie für ihre Verdienste im Krieg vom Thearchen mit dem Schutz Gyldralands betraut. Ihr Anführer Athalaricus herrscht nun als oberster Heermeister (Myriokrat) über Gyldraland, während die Horas mehr an einer diplomatischen Aussöhnung der im Kriege zerstrittenen Stände und Parteien arbeitet. In den Provinzen sind *Kastellane* den Trodinaren als regionale Vertreter des Ordens und als Berater an die Seite gestellt. Doch als vom Thearchen beauftragte ‚Garanten für Ruhe und Ordnung‘ haben sie zudem in vielen Belangen einen Einfluss, der nicht selten in die Kompetenzen der anderen politischen Gremien eingreift. So ist der Kastellan z. B. auch in vielen Fällen als Richter zuständig. Weiterhin obliegt ihm die nominelle Aufsicht über die lokalen Befestigungen und die Garden. Dies sorgt nicht selten für Streitigkeiten innerhalb der imperialen Verwaltung mit den zuständigen Prätores einerseits und den Truppen und ihren Befehlshabern andererseits.

Über den Auftrag von höchster Stelle lässt sich für nahezu jede politische Frage ein Mitspracherecht ableiten, das der Kastellan Sambí Björnsson in Myrunhall auch gerne wahrnimmt.

Auf der unteren Ebene dienen im Orden einfache *Waffenknechte*, die ihre Tauglichkeit noch durch Taten und Diensteifer erweisen müssen. Darüber kommen *Edelinge*, die einen honoratischen Rang besitzen. Ihnen gehen runenkundige, das heißt magisch begabte, *Waffenmeister* voran – in neuerer Zeit auch öfters Mitglieder des Hauses Kouramnion, die sich dem Glauben an Gyldara verschrieben haben. An der Spitze steht Athalaricus, welcher den Titel eines Königs aufgegeben hat. Seinen derzeitigen Befugnissen nach, steht er einem solchen jedoch kaum nach.

### Kastellan Sambí Björnsson

Aus dem Norden Myranor stammend, ist der Kastellan Myrunhalls temperamentvoll, versucht dieses aber zu zügeln. Seine umfangreichen, da nicht genau begrenzten, Möglichkeiten und Befugnisse hat er bisher sehr besonnen eingesetzt. Doch das Recht, bei allem mitzureden, lässt er sich nicht nehmen. Seine Waffenknechte setzt er ein, um Streitigkeiten zu schlichten und stellt sie nicht selten den Garden der Provinz hilfreich zur Seite (weitere Informationen zur Person des Kastellans finden sich auf S. 47).



schicht gewählt. Dabei muss ein Anwärter in der Regel auch einen entsprechend hohen Ausbildungsstand in seiner magischen Karriere vorweisen, d.h. mindestens Adeptus Exemptus sein. Das Prätorium ist ein Teil des Staatskultes der Oktade. Dies beruht auf den Aspekten, welche die einzelnen Götter im täglichen Leben repräsentieren (vgl. S. 18). Um die Gebote und Vorschriften durchzusetzen, welche vom Prätorium im Namen

des Staates und der Götterkulte verkündet werden, gibt es Gardes. Wie im Imperium üblich, ist das Prätorium im Umfeld des Haupttempels des Oktade-Kultes in der Hauptstadt untergebracht und unterhält – je nach Garde – weitere Amtsstuben in den Städten der Provinz. So findet man z. B. Amtsstuben der Gardes von Cyrilla und Shinxir an den Grenzen der Provinz oder Stuben der Nereton-Garde an den Friedhöfen.

#### Dienstgrade im Prätorium:

Amt	Stand	Anrede	Stellung
Erzprätor	Optimat	Eminenz	Leiter des Prätoriaums
Prätor	Optimat	Spektabilität	Amtsleiter
Magistral	Honorat	Magister/Magistra	Sachbearbeiter
Submagistral	Bürger	Ihr	Beauftragter

#### Vorsitz

Geführt wird das Prätorium vom **Erzprätor**. Dieser berät den Trodinar in Dingen des Kultes der Oktade. Er ist auch der oberste Kultdiener des Thearchen-Kultes und beaufsichtigt die lokale Priesterschaft der einzelnen Oktade-Götter sowie die Auguren (Wahrsager und Vogelflugdeuter) und die Likatoren, die Amtsdienner und Leibwächter der städtischen Würdenträger. In Gylldraland fungiert er zudem bei schweren kultischen Vergehen als Richter, da ansonsten der Kastellan des Yalsicor-Ordens die richterlichen Aufgaben des Prätoriaums in weltlichen Dingen auf seine Person vereint hat. Derzeit ist der Posten durch *Eminenz* Adeptus Exemptus **Archodoromanus del Aphirdanos** besetzt. Seit gut vier Jahren steht der ältere Optimat dem Prätorium bereits vor und dies nun schon zum wiederholten Mal. Er gilt – trotz seiner hünenhaften Größe von gut zwei Schritt – als gemütlich und verträglich und hat mit seiner Art schon einige Zwistigkeiten im Prätorium geschlichtet. Die dreiäugige Maske (Triopta) des meisterlichen Bannzauberers zeigt ein stets verbindlich freundliches Gesicht in edlem, rotgoldenen Illuminim. Ein besonders gutes Verhältnis hat er zu der erfahrenen Augurin **Valerissa Serra Oktadian**. Die Mittvierzigerin ist über die Grenzen der Provinz hinaus bekannt für die Treffsicherheit ihrer Vorhersagen und seit dem Amtsantritt von Archodoromanus steht sie den insgesamt acht Auguren der Provinz vor. Gemeinsam versuchen diese im Flug der Tiere am Himmel Vorzeichen und Hinweise der Götter zu finden. Auch mit dem Leiter der Likatoren, dem ehemaligen Gladiator **Cerveros Serr Imperias**, verbindet ihn eine langjährige Freundschaft. Dass die anderen Mitglieder des Hauses Aphirdanos eine solche ‚Bürgernähe‘ im besten Falle belächeln, stört den politisch kaum höhere Ambitionen zeigenden Archodoromanus nur geringfügig.

#### Brajan: Prätorium und Garde

Die Brajan-Garde kümmert sich um die alltägliche Wahrung der öffentlichen Ordnung. Neben Dieben und Einbrechern spürt sie flüchtige Sklaven und entlaufene Straftäter auf und ermittelt bei schwerwiegenden Verbrechen wie Mord und Entführung.

Adeptus Exemptus **Pheleromenes se Illacriion** ist der Prätor des Brajan und damit Kommandeur der Garde und Vorsteher des Kultes des Gottes der Ordnung und des Staates. Als oberster

Verbrechensbekämpfer hat er Morde ‚von gesellschaftlicher Relevanz‘ zu untersuchen und wird um Hilfe gebeten, wenn z. B. in Skisonaia mal wieder die Unruhen überhand nehmen. Doch meist verbringt er seine Zeit auf einer der Domänen des Hauses und erschafft magische Bildnisse von ausgesuchter Schönheit. Zu Brajan mag ihn nicht nur das gesellschaftliche Renommee geführt haben, sondern auch sein Hang zu Ordnung und Disziplin, der sich bei seinen Bildern und Skulpturen in klaren Farben und geraden Linien zeigt. **Uniceros Serr Brajanus** ist Legitimater und Submagistral der Brajan-Garde und wird üblicherweise ausgeschiedet, wenn ‚gewöhnliche‘ Kapitalverbrechen geschehen. Er gilt als guter Beobachter und hartnäckiger Sucher.

#### Shinxir: Prätorium und Garde

Die militärische Sicherheit der Städte obliegt der Garde des Kriegsgottes. Als solche sichert sie nicht nur die Stadtmauern und -tore, sondern auch das direkte Umland. Nicht selten greift die Garde auf kleine Söldnereinheiten zurück, die Räuberbanden jagen und wilden Bestien den Garaus machen. Innerhalb der Stadtmauern darf diese Truppe nur auf Geheiß des Trodinars eingreifen. Das Kommando über die Shinxir-Garde und damit über die zweitgrößte Truppe in der Provinz, hat derzeit Adeptus Exemptus **Leonidates ta Kouramnion**. Der erfahrene magische Kämpfer hat in seiner Laufbahn bereits mehrfach Posten und Aufgaben in den Myriaden des Reiches und den Legionen des Horasiats übernommen. Derzeit arbeitet er daran, ausreichend Ruhm und Erfolge zu sammeln, damit er seine Karriere voranbringen kann. Der Sklavenaufstand, der bereits einige Nonen in einzelnen Teilen von Myrunhall und Teveris herrscht, scheint ihm da eine gute Gelegenheit zu sein und so sammelt er Truppen, um gegen die Aufständischen vorgehen zu können. Als Adjutantinnen stehen ihm dabei **Arsinoa Licinia Serra Alantinos** zur Seite, die Tochter des Magnaten, sowie die angehende Kampfmagierin **Tychodata Duruna Serra Partholon**, die Tochter des Patriarchen der örtlichen Partholon-Cammer. So eifrig die beiden jungen Frauen auch ihren Dienst versehen, so sehr fühlt sich Leonidates durch sie aber auch beobachtet. Und zumindest das Haus Partholon wird den Posten des Shinxir-Prätors gerne wieder aus den eigenen Reihen besetzen, sollte das Haus Kouramnion entscheidende Fehler begehen.





### Siminia: Prätorium und Garde

Die Aufsicht über den Handel und das Handwerk übernimmt die Siminia-Garde, deren Mitglieder auch für die Markt- und Collegienaufsicht zuständig sind und Zölle erheben. In dieser Funktion gehen sie auch gegen Schmuggler vor. Adepta Exempta **Scopaia Tychomene dal Illacriion** besetzt bereits das zweite Mal das Amt der Siminia-Prätorin. Die Bildhauerin erstellt ihre Kunstwerke unter massivem Einsatz von Magie der Quelle Erz und liebt es Objekte in Stein zu verwandeln. Sie wird deshalb nicht nur auf den Landgütern der Hauses gefürchtet, auch freie Untertanen wurden bereits wegen Vergehen gegen die Göttin zur ‚bußfertigen Ausschmückung und Verschönerung der Stadt‘ verurteilt und fungieren nun als ‚lebensechte‘ Statuen. So ist die große Marktwaaage der Hauptstadt – eine Nerista mit Lententuch, die eine große bronzene Waage hält – ihre Strafe für wiederholte Manipulation von Gewichten bei Opfergaben durch die Fälscherin Yuvali. Der Prätorin zur Seite stehen – ebenfalls zum zweiten Mal – Magistralin **Terodata Serra Siminiana**, eine ältere Bürokratin, welche für ihre peniblen und tiefschürfenden Überprüfungsverfahren von Marktgebühren berüchtigt ist sowie Submagistral **Picunias Serr Siminianus e Teleropolis**, ein Zöllner und Schmugglerjäger, den Händler und Schieber gleichermaßen fürchten.



### Nereton: Prätorium und Garde

Die Garde des Totengottes wacht nicht nur über die Riten bei der Grablegung oder der Verbrennung. Auch die Sicherheit der Totenruhe und die Ahndung von Grabraub und anderer die Toten entehrender Frevel obliegt ihnen. Maga (Anrede: Eminenz) **Darchuniodora te Onachos** versah das Amt der Nereton-Prätorin angeblich bereits in den frühen Jahren des Hundertjährigen Seekrieges und keiner weiß zu sagen, wie alt die Optimatin wirklich ist. Aber da es niemals Klagen gegen sie und ihre Garde oder andere Anwärtler auf das Amt gibt, wird sie es wohl so lange behalten, wie es ihr gefällt. Bislang kam es nur zu zwei Fällen von Grabraub in Sidor Myrunhalis und beide Male konnten die Verstorbenen die Täter auf Anfrage der Prätorin zweifelsfrei identifizieren. Nun bewachen die Geister der Grabräuber die zentrale Nekropole und schrecken Nachahmer effizient ab.

Ihre treuen Helfer sind Magistralin **Laurelia Serra Neretonia e Hamiltonia**, welche in Abstimmung mit dem Gyldara-Prätorium die Totenbücher führt, und Magistral **AniDaRch Serr Neretonius e Atritas**, ein amaunischer BaLoa (Geisterbeschwörer), dessen Mitgliedschaft in der Garde schon wiederholt zu Stirnrunzeln geführt hat – mehr hat sich bisher niemand getraut. Dem schwarzbefellten Amaun wird von seinen Kritikern eine geradezu nekrophile Tendenz zu untoten Wesen und Geistern nachgesagt, doch bisher konnte nichts bewiesen werden.



### Gyldara: Prätorium und Garde

So wie Gyldara die Göttin für den Schutz von Heimat, Heim und Familie ist, so ist ihre Garde ein verlängertes Arm der Göttin und wacht über das Heim des Volkes. Dies reicht von der Baupolizei über die Arbeit der Feuerwehren bis hin zur Zusammenarbeit mit der Zatura-Garde, wenn es um die

Beseitigung von Schmutz und Unrat aus den Straßen geht. Ihr obliegt es auch die Bürgerlisten zu führen, möchte man doch wissen, wie groß die ‚Staatliche Familie‘ ist. Adeptus Exemptus **Timotheus all Quoran** ist seit einem Jahr der Gyldara-Prätor. Damit wurde zum ersten Mal ein aufstrebender Architekt und Baumeister in dieses Amt berufen, was schon einigen öffentlichen Bauten zugutekam. Weniger gut kam dagegen die Schließung der großen Claudiaturus-Thermen wegen Baufälligkeit und schlechter Wasserqualität an. Doch Timotheus blieb bisher unnachgiebig und erste Verbesserungsarbeiten an den Gebäuden in Deleronis scheinen ein Nachgeben seitens der Betreiber – dem Raia Iuvena-Tempel – zu signalisieren. Mit Magistral **Wulfhard ,der Schauler‘ e Teveris**, dem hældingschen Steuerschätzer der Provinz, hat er den wohl unbeliebtesten Polikraten (Beamten) an seiner Seite, den es in Myrunhall gibt. Die stets freundliche **Janbayi e Skisonaia**, eine Nerista, welche die Annalen und Bürgerlisten führt, gilt dagegen als gute Seele der lokalen Bürokratie.

### Cyrilla: Prätorium und Garde

Dass es einen Prätor für die ‚Sturmbräut‘ Cyrilla gibt und damit eine eigene Garde, ist wohl der früheren Bedeutung der Handelsstraßen während des Krieges zu verdanken, als serovische Piraten einen Handel auf den küstennahen Flussbereichen und Teilen des Thalassions unmöglich machten. Ihrer Garde obliegt der Schutz der Handelswege und Landstraßen, der Flüsse und Kanäle. Sie unterhalten auch die Steuerposten an den Provinzgrenzen und in den Häfen. Der Garde steht Adeptus Exemptus **Boreastus te Eupherban**, ein bekannter Luft-Elementarist, vor. Bisher unbemerkt blieb, dass der Prätor während des Krieges ein aktiver, aber nur mittelmäßiger Beschwörer auf Seiten der Thesephai-Anhänger war, und nicht wenige Plagen beschwor, die heute noch vom Haus Astradis bekämpft werden. Meist hält er sich abseits der Oktrole auf, wobei er den kleinen Tempel der Cyrilla in Teleropolis bevorzugt.



### Zatura: Prätorium und Garde

Die Garde der Göttin des Lebens sorgt für die staatlichen Lager, in denen für Notzeiten Lebensmittel und Saatgut verwahrt wird. Zudem führt sie Armenspeisungen durch, welche gerade für die Untertanen in Sidor Myrunhalis, Akalona und Skisonaia von existentieller Bedeutung sind. Größere Aktionen gegen Krankheiten oder gar Seuchen waren schon viele Jahre nicht mehr notwendig. Das Prätorium wird von Adeptus Maior **Irulanus Eurosus nai Astradis**, einem Geweihten der Zatura und Optimaten und damit eine Besonderheit im Imperium, geführt. Normalerweise sind die Beamten in der Verwaltung nicht geweiht. Auch die Tatsache, dass er nicht den erforderlichen Status des Adeptus Exemptus innehat, ist eine Ausnahme von der Regel, dem provinziellen Proporz und dem Einfluss des Hauses Alantinos sowie seinen Verbündeten im Senat geschuldet – und ein ständiges Ärgernis für die politischen Gegner.

Aktuell verhandelt er mit verschiedenen Optimatenhäusern über einen großflächigen Wiederaufbau von im Kriege zerstörten Domänen zur Versorgung der Provinz.



## Senat

„Es war wie in einem Hühnerstall. Kaum war die Nachricht über den Aufstand der Sklaven im Senat erklungen, schrien und gackerten die ehrwürdigen Vertreter der optimistischen Elite durcheinander, wie Federvieh im Angesicht eines Fuchses.“

—Uttradakar te Aldangara, neuzeitlich.

Der Senat ist der politische Treffpunkt der Optimaten in der Provinz. Seine wesentliche Aufgabe ist die Aufsicht über die Verwaltungseinheiten der Provinz und das Erlassen von Gesetzen durch ‚Ratschläge‘ an den Trodinar. Dabei sorgen die eigenen Ziele der Häuser für ausreichend Zündstoff.

Im Senat finden sich die Vertreter der wichtigen Hohen Häuser der Provinz ein. Ein Haus zählt als ‚wichtig‘, wenn man in der Provinzhauptstadt eine eigene Cammer unterhält, d. h. wenn es eine entsprechend größere Gruppe von Angehörigen des Hauses in der Region gibt. In den Senat werden aus der Cammer die höheren Magier-Grade entsandt, wobei man mindestens Adeptus/a Exemptus sein muss – je mehr Vertreter, desto einflussreicher ist man im Senat. Üblicherweise versehen auch die Prätores ihre Teilnahmepflicht im Senat.

Früher hat Trodinar *Soluranion an Alantinos* sein Recht auf den Vorsitz gerne seinem Stellvertreter und Sekretär *Gaudentianus te Alantinos* überlassen. Doch der neue Trodinar, *Thumion al Alantinos*, füllt den Posten selber aus.

### Gruppen in der lokalen Politik

Der Senat von Myrunhall besteht derzeit aus den Häusern Alantinos, Aphirdanos, Astradis, Eupherban, Illacrion, Kouramnion, Onachos, Partholon, Phraisopos, Quoran und Rhidaman. Die folgende Übersicht gibt die Hohen Häuser, ihre Ziele in der lokalen Politik sowie Informationen zu einigen besonders wichtigen Akteuren an.

Die Hohen Häuser teilen sich, was die lokale Politik in der Provinz Myrunhall angeht, grob in drei Gruppen auf.

Die **Partei der Patrioten (Alantinos, Astradis, Kouramnion, Partholon)** ist nicht aus Liebe zur Heimat unter diesem Namen zusammengekommen. Vielmehr sind es ‚persönliche‘ Einstellungen zu den Zielen der *Konservativen*, welche die Häuser in dieses Lager brachten. Die einzige Ausnahme bildet das kleine, patriotische Haus Astradis, das als ‚lokaler Flügel‘ der Kouramnion angesehen wird.

In der **Partei der Konservativen (Aphirdanos, Illacrion, Quoran, Rhidaman)** haben sich vier Häuser versammelt, die alle ihre Gründe haben, gegen den neuen Trodinar, sein Haus oder die anderen Patrioten zu agieren. Die Aphirdanos halten das Haus Alantinos für nicht geeignet politische Macht auszuüben und haben 4752 IZ auch die Revolte gegen den damaligen Trodinar angeführt. Die Illacrion sind seit mehreren Generationen in einem kalten Krieg mit den Alantinos verstrickt, der aktuell einem Höhepunkt entgegenstrebt. Das Haus Quoran hat sich in Myrunhall mit den Partholon zerstritten, während das Haus Rhidaman die wirtschaftlichen Beschränkungen der Stadt Akalona – ‚ihrer Stadt‘ – durch den Trodinar missbilligt. Dass es nicht zu offenen Revolten und einem massiven Blockadeverhalten der Konservativen kommt, liegt allein an ihrem politischen Unvermögen, ihrer Zerstrittenheit untereinander und ihrer mangelnden Präsenz in der Provinz.



Die **Freien (Eupherban, Onachos, Phraisopos)** haben in diesem Konflikt eine neutrale Position bezogen und versuchen ihre eigenen Ideen mal mit den einen und mal mit der anderen Seite durchzusetzen.

### Partei der Patrioten

(Alantinos, Astradis, Kouramnion, Partholon)

#### Das Haus Alantinos in Myrunhall

**Allgemein:** Sie haben sich auf die Beeinflussung von Menschen und Nichtmenschen konzentriert. Ehemals als „Haus der Diplomaten“ bekannt, fungieren sie heute vorwiegend als Schiedsrichter in Fragen der Mode oder des Lebensstils.

**Forschungsschwerpunkte:** Beherrschungs- und Beeinflussungsmagie, speziell magische Diplomatie und Spionage

**Myrunhall:** Das Haus Alantinos fungiert primär als ‚Trodinars-Partei‘ und gemeinsame Ausgangsbasis für die persönliche Karriere der Mitglieder.

**Agenda:** Stabilisierung der wirtschaftlichen Lage der Provinz, um alle Abgaben an Horasiat und Imperium zahlen zu können. Beenden oder zumindest Niederringen der sozialen Unruhen im Osten der Provinz.

**Mitglieder im Senat:** *Gaudentianus te Alantinos* (\*4695 IZ, Adeptus Exemptus, Cammer-Vorsteher, ehem. Stellvertreter und Secretarius des früheren Trodinars; wittert überall Intri-



gen – besonders bei Vorschlägen des Hauses Illacrion; exzellenter mag. Spion und Diplomat), seine Schwester **Tiffidentia sal Alantinos** (\*4708 IZ, Adepta Exempta, wirkt überraschend jung und agil, sehr auf ihr Äußeres bedacht, Verwandlungszauberin mit Konzentration auf Illusion und Humus; die ‚Große Dame von Sidor Myrunhalis‘, die jeden kennt und über jeden etwas weiß), **Gereonatus te Alantinos** (\*4734 IZ, Adeptus Exemptus, Lebemann, Schöngest und Sammler antiker Möbel; geübter Diplomat mit einem Händchen für kompetente Helfer und großem Einfluss auf die Curia), **Amoena Foedita el Alantinos** (\*4752 IZ, Adepta Exempta, über die Grenzen der Provinz hinaus bekannte Schönheit, gern gesehener Gast auf allen Festivitäten der oberen Gesellschaft; begabte Forscherin der einnehmenden und beeinflussenden Magie und in der Provinz derzeit mit die gefragteste Jungesellin).

**Schwachpunkte:** Die geradezu übertrieben familiäre Geschlossenheit, die nach außen gepflegt wird, kann kaum über interne Probleme und Lagerbildung hinwegtäuschen. Gaudentianus fühlt sich übergangen und vom Trodinar verdrängt. Tiffidentia sammelt Tratsch und potentiell Belastbares über Alles und Jeden. Gereonatus ist ein skrupelloser Egoist und Amoena versucht auf allen Hochzeiten zu tanzen und ihr Einkommen zu sichern. Die ständige Bedrohung durch die politischen – und damit auch gesellschaftlichen – Gegner sind das einende Band. **Stärken:** Eine große Klientel an kompetenten Honoraten und verbundenen Collegien. Enge Bindungen zum Bürgertum. Hoffnungsträger nach dem Krieg.

**Meinung über andere Häuser und politische Gruppen:** *Aphirdanos* (eingebildete, weltfremde Besserwisser – potentiell immer eine Gefahr), *Astradis* (ehrlieh um die Provinz bemüht, aber unheimlich verbohrte), *Drachenorden* (Barbaren, die uns sagen wollen, wie wir das Imperium zu führen haben), *Eupherban* (undurchsichtige Bande von Intriganten), *Illacrion* (sie warten nur auf einen Fehler, um ihn zum eigenen Nutzen auszuschlachten, Erbfeind), *Kouramnion* (dickköpfig und langsam, ohne Stil, aber treu und verlässlich), *Onachos* (ausreichend mit sich selber beschäftigt), *Partholon* (das Haus der selbsternannten Helden und eiskalten Taktiker, aber sehr nützlich), *Phraisopos* (über die potentielle Nutzung ihrer Forschungen könnte man sie ins Boot holen), *Quoran* (Ein Problem der Partholon! Nicht unseres), *Rhidaman* (Es braucht einen Ausgleich im Streit um Akalonas Seehandel).

#### Das Haus Astradis in Myrunhall

(Weiterführende Informationen zu dem Haus finden Sie auf S. 27)

**Allgemein:** Das Haus kommt nur in dieser Region vor.

**Forschungsschwerpunkte:** Kampfmagie und martialische Arcanomechanik, Bannzauberei und Illusion, Taktik und Strategie

**Myrunhall:** Das Haus mit der größten Verbundenheit zur Provinz.

**Agenda:** Wirtschaftliche Stärkung der Provinz, um wieder Stabilität in die Region zu bekommen. Zwiespältiges Verhältnis zum Orden des Yalsicor, der ein Angriff auf die Souveränität der Oberschicht ist, aber für das Horasiat ein Gewinn zu sein scheint.

**Mitglieder im Senat:** **Leta nai Astradis** (\*4713 IZ, Maga, Gründerin des Hauses Astradis, ehem. Kouramnion), **Aiacus**



**Euvectorius nai Astradis** (\*4702 IZ, Magus, Veteran des Seekrieges, Kampfmagier)

**Schwachpunkte:** Ohne große Tradition und über Generationen gewachsene Verbindungen tut sich das sehr kleine Haus schwer, seine Ziele umsetzen zu können. Hinzu kommt eine große Bandbreite an Interessen, was nicht selten Projekte an zu geringen Ressourcen scheitern lässt. Konzentration im Osten der Provinz ist bei Wahlen zum Prätorium schwierig.

**Stärken:** Massiver Enthusiasmus und persönliche Aufopferung der Mitglieder gesellen sich zu großen Leistungen Einzelner in den letzten Jahrzehnten. Dies führte zu einer gewissen Beliebtheit in der Provinz.

**Meinung über andere Häuser und politische Gruppen:** *Alantinos* (Ohne sie kann man hier keine Politik machen, aber mit ihnen ist auch nicht einfach), *Aphirdanos* (Die Provinz ist ihnen egal, man sieht sie hier eh nur selten), *Drachenorden* (Hjaldinger und Serover sind doch alle aus demselben Loch gekommen), *Eupherban* (Wenn man nur ein Drittel ihres Wissens erlangen könnte, müssten alle tun, was man will), *Illacrion* (Ja, die sind auch da), *Kouramnion* (Unser Mutterhaus, wenn man so will. Zumindest verlässlich), *Onachos* (Mit denen reden wir nach dem Tod), *Partholon* (Mit ihrem Kampfgeist hätte man den Krieg gewinnen können – schade, dass sie nicht da waren), *Phraisopos* (Sie wissen viel, wie man die Landwirtschaft verbessern könnte), *Quoran* (Schade, dass es da Probleme gibt. Wir würden uns bestimmt ergänzen. Mal sehen ...), *Rhidaman* (Die haben uns verkauft).

#### Das Haus Kouramnion in Myrunhall

**Allgemein:** Durch ihre Volksnähe und Aufrichtigkeit sind sie bei den einfachen Bürgern sehr populär und durch ihre Stand- und Wehrhaftigkeit bei den Soldaten beliebt. Dadurch, dass sie häufiger bereit sind, die bodenständige Lebensweise des „kleinen Mannes“ zu übernehmen, mangelt es ihnen häufig an Einfluss.

**Forschungsschwerpunkte:** Urbarmachung der Wildnis, Verteidigung gegen Dämonen, körperliche und verwandelnde Magie

**Myrunhall:** Die Provinz wird von dem Haus als Ausbildungsort für ihre Haustruppen in Gyldraland genutzt und man sieht es als notwendig an, hier – in Sichtweite des ehemaligen Feindes Serovia – Präsenz zu zeigen.

**Agenda:** Die Provinz muss wieder stark werden, um gegen die Bedrohung durch die Serover bestehen zu können und einen Ausgangspunkt für eine Rückeroberung bilden zu können.

**Mitglieder im Senat:** **Dropides Sinamis te Kouramnion** (\*4722 IZ, Magus, ehem. Tribun, Leiter der Ausbildungs-Domäne *Sturmtrutz*; war ein sehr beliebter Shinxir-Prätor; mag. Kämpfer, ‚Offizier der alten Schule‘), **Aggriadatia de Kouramnion** (\*4735 IZ, Adepta Exempta, Expertin für Humus-Magie, betreibt die landwirtschaftlich erfolgreichste Domäne Myrunhalls; lehnt regelmäßige Abwerbeangebote der Phraisopos ab; gemüthlicher, friedlicher Charakter)

**Schwachpunkte:** Die in Myrunhall geringe wirtschaftliche Kraft des Hauses macht – zusammen mit politisch ungebühtem Auftreten – größere Projekte schwierig. Man ist auf die Unterstützung anderer angewiesen.



**Stärken:** Man ist in der Provinz beim Volk beliebt und gehörte zu den wenigen Häusern, welche die Bewohner im Seekrieg nicht völlig im Stich gelassen haben.

**Meinung über andere Häuser und politische Gruppen:** *Alantinos* (Man weiß nie, was sie wirklich denken und vorhaben), *Aphirdanos* (brauchbar, aber sehr schwierig), *Astradis* (es ist gut, dass man die Extremisten in einem eigenen Tochter-Haus gebündelt hat), *Drachenorden* (Ihr Willen zum Aufbau ist lobenswert, ihre Ziele ebenfalls, ihre Herkunft ist jedoch ein Makel), *Eupherban* (Wirklich wichtige Dinge befördern wir lieber selber), *Illacrion* (Künstler! Spinner! Weltfremde – keiner hat das Imperium mehr gekostet), *Onachos* (Verschrobene, jenseitige Figuren), *Partholon* (Parade-Soldaten mit heißem Blut, die lieber eine Kohorte opfern, als einen Triumph zu verpassen), *Phraisopos* (Gefährlich, die übelsten Seuchen und Chimären kommen von ihnen), *Quoran* (Bemerkenswert, was die aus etwas Holz, Illuminium und Magie zusammenbauen), *Rhidaman* (Seelenverkäufer, denen nur etwas zählt, was sie in Gold aufwiegen können).

#### Das Haus Partholon in Myrunhall

**Allgemein:** Sie folgen einem rigiden Verhaltenskodex für kultivierte Kavaliere, der gemeinsam mit ihrer Adeptenausbildung ihre lodernde Kampfeslust im Zaum hält. Sie fungieren häufig als Offiziere oder Kriegsfieger.

**Forschungsschwerpunkte:** Kampf magie, militärische Taktiken und Schlachtengeschichte, nichtmagische Kampfweise

**Myrunhall:** Mehr Disziplin wäre sicher ein Gewinn, die Revolten müssen beendet werden.

**Agenda:** Es ist unsere Pflicht, in jedem Teil des Imperiums akkurat zu dienen, und Gyldraland hat es nötig, sich in Selbstbeherrschung zu üben.

**Mitglieder im Senat:** **Endexomenes Andreatus te Partholon** (\*4705 IZ, Magus, Cammer-Vorstand, Koryphäe der elementaren Kampf magie, Feind der Domäne Thesechai; pers. Feindschaft zum Haus Aphirdanos aufgrund von Vorkommnissen beim Tod des Sohnes), **Tychomenes del Partholon** (\*4747 IZ, Adeptus Exemptus, aufstrebender Stern des Hauses, kann auf erfolgreiche Aktivitäten in Militär und Verwaltung gleichermaßen verweisen; angeblich fehlt ihm auch nur noch eine Stimme, um zur Magus-Prüfung zugelassen zu werden; will angeblich in den Orden des Yalsicor wechseln)

**Schwachpunkte:** Die militärische Führung des Horasiats liegt in auswärtigen Händen (Orden des Yalsicor), die Möglichkeiten hier Karriere zu machen und damit das Interesse am Horasiat von Seiten der meisten Partholon, sind daher gering.

**Stärken:** Das tägliche Training, um ihr Temperament zu kontrollieren, hat sie diszipliniert gemacht und lässt sie nahezu alles ruhig und überlegt angehen. Wutausbrüche im Senat wird man von ihnen nicht erleben.

**Meinung über andere Häuser und politische Gruppen:** *Alantinos* (Unkontrollierte Gecken und Gauner, aber es ist ihre Provinz), *Aphirdanos* (engstirnig und zu sehr daran gewöhnt, Recht zu haben), *Astradis* (ihre Verbundenheit zur Provinz trübt ihre Objektivität), *Drachenorden* (es gibt nichts, was man von ihnen lernen könnte), *Eupherban* (die haben ihre Ohren überall), *Illacrion* (ihr Zwist mit den Alantinos ist unkontrolliert und



selbstzerstörerisch), *Kouramnion* (ein Wunder, dass sie mit uns zusammen arbeiten), *Onachos* (ihre Fixierung auf das Jenseitige ist unbegreiflich), *Phraisopos* (sie bedürfen einer kontrollierten Anleitung), *Quoran* (sicherlich sind ihre Werke ein Gewinn für die, welche sich nicht selbst helfen können), *Rhidaman* (Ehre und Erfahrung kann man nicht für Gold kaufen, dafür muss man anders bezahlen).

#### Partei der Konservativen

(**Aphirdanos, Illacrion, Quoran, Rhidaman**)

#### Das Haus Aphirdanos in Myrunhall

**Allgemein:** Seit Jahrtausenden stellen sie den Thearchen, wehren magische Angriffe und Invasionen ab und sind kaum mal außerhalb der horasialen Metropolen zu finden.

**Forschungsschwerpunkte:** Erkenntnis- und Bannzauberei, Exorzismen, Antimagie, Herrschaftsmagie

**Myrunhall:** Ihre Anwesenheit in der Provinz ist auf wenige Besuche und wirtschaftliche sowie politische Notwendigkeiten begrenzt.

**Agenda:** Auch in dieser Provinz sind die Folgen falsch verstandener Magie zu beseitigen, damit das Staatswesen wieder floriert. Solange die Alantinos Unruhen und dämonische Präsenzen tolerieren, sind sie ein Gegner.

**Mitglieder im Senat:** **Aspernorimenes dal Aphirdanos** (\*4711 IZ, Adeptus Exemptus, Spezialist für die Abwehr dämon. Kräfte, Cammer-Vorsteher; führt immer wieder Expeditionen in die Sümpfe und Wälder der Provinz durch, um alte Beschwörungspplätze und dämonische Wesen aus der Zeit des Krieges zu finden und zu bekämpfen)

**Schwachpunkte:** Geringes Interesse an der Region lässt sie hier wenig Rückhalt in Bevölkerung und Hohen Häusern gleichermaßen haben.

**Stärken:** Sie sind das Thearchen-Haus, ohne sie geht wenig, gegen sie gar nichts. Ihre Honoraten sorgen für Präsenz.

**Meinung über andere Häuser und politische Gruppen:** *Alantinos* (eine Schande, dass es Optimaten sind, manipulativ und unfähig für Verantwortung), *Astradis* (ihre Ziele mögen richtig sein, doch sollten sie das denen überlassen, die sich damit auskennen), *Drachenorden* (es ist immer praktisch ein paar Söldner für die erste Reihe zu haben), *Eupherban* (ihre Neutralität wird ihnen schaden), *Illacrion* (ihre Sicht der Dinge ist unrealistisch, aber hilfreich), *Kouramnion* (sie sehen nur den Boden, auf dem sie stehen, aber nicht das große Bild), *Onachos* (die sind tot), *Partholon* (ihr Eifer wird sie trotz ihrer Regeln in den Untergang führen), *Phraisopos* (man sollte dem Gärtner nicht zu viel Vertrauen entgegen bringen), *Quoran* (nützliche Verbündete), *Rhidaman* (ihre Treue gehört dem, der am meisten bezahlt).

#### Das Haus Illacrion in Myrunhall

**Allgemein:** Sie interessieren sich für künstlerische Vervollkommnung, Poesie, Illusionen und bewusstseinsändernde Drogen. Ihr Interesse an großer Politik ist eher gering. Das ändert sich jedoch, wenn es ‚persönlich‘ wird.



**Forschungsschwerpunkte:** Illusionszauberei, magisches Kunstschaffen, Hellsicht, poetische Zusammenhänge ohne materiellen oder machtpolitischen Wert

**Myrunhall:** Vor einigen Generationen hatten sie die Trodinarswürde dieser Provinz und einen wirtschaftlichen Schwerpunkt hier. Heute ist ihre Macht stark geschrumpft.

**Agenda:** Da Haus Alantinos muss als unfähig entlarvt werden und für seine Vergehen gegen die Illacriion bestraft werden.

**Mitglieder im Senat:** **Ageladas ai Illacriion** (\*4721 IZ, Adeptus Exemptus, exzentrischer Bildhauer, treibende Kraft im Kalten Krieg mit den Alantinos), **Pheleromenes se Illacriion** (\*4735 IZ, Adeptus Exemptus, Prator des Brajan, Maler und Bildhauer mit Geometrie-Fetisch), **Scopaia Tychomene dal Illacriion** (\*4733 IZ, Adepta Exempta, Siminia-Pratorin, hochbegabte Poetin, bringt in Verkleidung gerne Spottverse über andere Optimaten unter das Volk)

**Schwachpunkte:** Ohne ein wirkliches Verständnis für oder Interesse an Politik ist es schwierig in selbiger zu bestehen.

**Stärken:** An Phantasie hat es diesem Haus noch nie gemangelt. Auch nicht an den Möglichkeiten ihre Visionen umzusetzen.

**Meinung über andere Häuser und politische Gruppen:** *Alantinos* (verantwortungslos und inkompetent ist das Positivste, was man über sie sagen kann), *Aphirdanos* (sicherlich Koryphäen auf ihrem Gebiet), *Astradis* (Weltverbesserer und Tagträumer, welche die Realität nicht sehen), *Drachenorden* (Barbaren ohne Kultur), *Eupherban* (sie sehen nicht, was wirklich ist, zu sehr sind sie in Details vertieft), *Kouramnion* (sie sind mehr Bauern als Magier), *Onachos* (man kann nicht nur nach hinten sehen), *Partholon* (herausgeputzt für die Parade ein passabler Anblick), *Phraisopos* (harmlos, solange man sie im Labor einsperrt), *Quoran* (ihren Schöpfungen fehlt wahre Schönheit, aber sie sind kreativ), *Rhidaman* (erstaunlich, wie sie einfach alles organisieren können).

#### Das Haus Quoran in Myrunhall

**Allgemein:** Als Meister der Arcanomechanik sind sie nicht zuletzt durch ihre zahllosen Erfindungen anerkannt und forschen meist mit wenigen engen Vertrauten als Einzelgänger in geheimen Laboratorien.

**Forschungsschwerpunkte:** obskure Relikte und Artefakte, Legierungen und Substanzen, Technomantie und Arkanomechanik, magisches Handwerk, Materialkunde

**Myrunhall:** Das Haus ist nur mäßig in der Provinz vertreten, ihr Interesse gilt mehr ihren Forschungen als der lokalen Politik.

**Agenda:** Phantasielose Gecken herrschen in Myrunhall, mit eingebildeten Moralisten an ihrer Seite – das gilt es zu ändern.

**Mitglieder im Senat:** **Timotheus all Quoran** (\*4741 IZ, Adeptus Exemptus, Architekt und Baumeister, Prator der Gyldara; geradezu besessen von der Perfektion seiner Werke), **Leonardianus te Quoran** (\*4725 IZ, Adeptus Exemptus, Arcanomechanikus, Spezialist für Geschütze; Tribun in Teleropolis; für eine rigorose Umsetzung eigener Ideale bekannt.)

**Schwachpunkte:** Konzentriert auf ihre Arbeiten übersehen sie oftmals die Veränderungen in ihrer Umgebung.



**Stärken:** Mit etwas Zeit und den notwendigen Materialien erschaffen sie Erstaunliches und finden für nahezu jeden Missetand eine Lösung.

**Meinung über andere Häuser und politische Gruppen:** *Alantinos* (mehr an schönen Stoffen und Gesellschaften interessiert als an handfester Magie), *Aphirdanos* (sie erkennen nicht immer den wahren Nutzen von praxisnahen Anwendungen der Magie), *Astradis* (ihre Hingabe für die Sache der Provinz ist lobenswert), *Drachenorden* (es bleibt abzuwarten, wie schnell sie wieder weg sind), *Eupherban* (gut, wenn man jemanden hat, der die empfindlichen Apparaturen zu transportieren weiß), *Illacriion* (was uns die Möglichkeit, ist ihnen die Ästhetik), *Kouramnion* (man frage sie, wenn man Varken kaufen will), *Onachos* (die interessieren sich nicht für die Lebenden), *Partholon* (unsere Golemiden haben mehr Menschlichkeit), *Phraisopos* (mit Humus wissen sie umzugehen), *Rhidaman* (ihre Preise für Mindorium sind deutlich zu hoch).

#### Das Haus Rhidaman in Myrunhall

**Allgemein:** Die Handelsexperten, Geldverleiher und Warenmakler besitzen das imperiale Handelsmonopol auf Fernhandelsgeschäfte.

**Forschungsschwerpunkte:** Beeinflussung, Illusion, Hellsicht, Warenbeförderung, magische Sicherung von Zugängen, Tresoren und Wertsachen, Erkennen von Fälschungen und Erzeugen fälschungssicherer Markierungen

**Myrunhall:** Die Interessen in Myrunhall sind rein wirtschaftlich und liegen primär auf der Herstellung von feinen Tüchwaren.

**Agenda:** Von hier aus will man den Handel im Norden unter seine Kontrolle bekommen. Der Standort soll ausgebaut werden.

**Mitglieder im Senat:** **Nundinorius sa Rhidaman** (\*4699 IZ, Magus, exzellente Händler, Diplomat, Koryphäe der Quelle Erz; eher selten in der Provinz; kauft oft scheinbar erratisch Waren und Grundstücke für Spottpreise, die später ein Vielfaches des Kaufpreises Wert sind; geradezu unheimlicher Geschäftssinn)

**Schwachpunkte:** Ihre geringe Präsenz in der Provinz schwächt ihre Verhandlungsposition.

**Stärken:** Über ihre Monopole im Handel beeinflussen sie den Strom der Waren nach Myrunhall.

**Meinung über andere Häuser und politische Gruppen:** *Alantinos* (wenn sie ihre Haltung bezüglich Akalona nicht ändern, wird das teuer für sie), *Aphirdanos* (trocken wie die Narkamar, aber kompetent), *Astradis* (ihr geradezu religiöser Eifer ist beunruhigend), *Drachenorden* (Ruhe und Ordnung sind gut fürs Geschäft), *Eupherban* (zu viel Wissen wird irgendwann gefährlich), *Illacriion* (ja, schön), *Kouramnion* (sie produzieren nur Dinge, die man nicht wirklich mit Gewinn verkaufen kann), *Onachos* (die haben mehr Schätze in ihren Gräften, als man glauben mag), *Partholon* (die kosten nur), *Phraisopos* (ihr Saatgut bringt dreifache Erträge, brauchbar), *Quoran* (über Garantie und Wartungskosten müssen wir noch mal reden).



## Die Freien (Eupherban, Onachos, Phraisopos)

### Das Haus Eupherban in Myrunhall

**Allgemein:** Das Monopol auf das magische und nichtmagische Kurierwesen ist fest in ihrer Hand. Sie streben nach Präsenz in möglichst vielen Provinzen und Stadtstaaten; vor allem entlang der wichtigsten Verkehrswege.

**Forschungsschwerpunkte:** magische Nachrichtenbeförderung und Kommunikation, Beschwörung von Spionen und Kurieren

**Myrunhall:** Mit den Anwesen in dieser Provinz kommen sie ihren Ambitionen einer flächendeckenden Präsenz nach. Zudem ist die geographische Lage gegenüber von Serovia eine gute Ausgangsbasis für Aktionen dort.

**Agenda:** Einige Gruppierungen im Imperium haben erhöhten Bedarf an Informationen über serovische Aktivitäten. Von hier aus kann man diese Informationen gut sammeln.

**Mitglieder im Senat: Boreastus te Eupherban** (\*4719 IZ, Adeptus Exemptus, Luft-Elementarist, Cyrilla-Prätor; schüchtert gerne seinen Gegenüber mit Hinweisen auf Geheimwissen ein, selbst wenn er gar nichts besitzt)

**Schwachpunkte:** Ihre Neutralität schützt nicht nur, sie verhindert auch eine größere Unterstützung seitens der Provinz oder anderer Häuser.

**Stärken:** Es gibt kaum eine Gruppierung im Imperium, über die sie keine Informationen haben oder bekommen können.

**Meinung über andere Häuser und politische Gruppen:** *Alantinos* (nun haben sie zumindest einen Alantinos, der was kann), *Aphirdanos* (gut, dass sie so selten da sind), *Astradis* (ein Wolf im Varkenfell), *Drachenorden* (für eine abschließende Einschätzung fehlen noch Informationen), *Illacrion* (ihre Statuen sind sehenswert), *Kouramnion* (sie werden nie lernen, was Politik bedeutet), *Onachos* (sie bleiben unter sich und ihren Ahnen), *Partholon* (Helden sind immer gefährlich), *Phraisopos* (verrückte Forscher, die sich irgendwann selber umbringen werden), *Quoran* (ihre neuen optisch-akustischen Speicher sind sehr interessant), *Rhidaman* (die können sich uns wesentlich leisten).

### Das Haus Onachos in Myrunhall

**Allgemein:** Sie interessieren sich für alles, was mit dem Tod und der Vergangenheit zu tun hat, und sind an weltlicher Macht tendenziell eher uninteressiert. Viele von ihnen sind erfahrene Anatomen, Heiler und Seelenkundige.

**Forschungsschwerpunkte:** Nekromantie, Seelenkunde, Geschichte, Totenwesen

**Myrunhall:** Eine der beiden Domänen des Hauses wurde im Krieg blutig geplündert und zerstört, doch Gerüchte besagen, sie würden beide noch bewohnt.

**Agenda:** Leid und Tod lassen sich in Gyldraland ausgiebig erforschen.

**Mitglieder im Senat: Darchuniodora te Onachos** (Geburtsjahr unbekannt, Maga, ist zum wiederholten Male Prätorin des Nereton, überragende Nekromantin mit leicht fahler Haut),



**Barvokles da Onachos** (\*4690 IZ, Adeptus Exemptus, Historiker; verweilt gerne im Osten der Provinz, wo er in den Ruinen und Nekropolen die Geschichte der Orte und Anwesen erforscht).

**Schwachpunkte:** Die Hinwendung zum Jenseitigen lässt sie die derische Gegenwart meist vergessen

**Stärken:** Wer den Tod nicht fürchtet und mit seinen Vorfahren im regen Kontakt steht, ist kaum zu erschüttern oder zu ängstigen.

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

### Das Haus Phraisopos in Myrunhall

**Allgemein:** Sie sind Heiler und Chimärologen, für ihre Freundlichkeit und Hilfsbereitschaft berühmt und schrecken nicht davor zurück, kontrolliert künstliche Seuchen zu entwickeln.

**Forschungsschwerpunkte:** Heil- und Humusmagie, Giftneutralisation, Seuchenbekämpfung, Chimärologie, Magobionik und Magoprophetik, Grundlagenforschung an Mensch, Tier und Pflanze

**Myrunhall:** Im Kriege wurden hier einige Methoden der biomagischen Kriegsführung genutzt, die heute noch Probleme bereiten – und ein reges Interesse bei diesem Haus auslösen

**Agenda:** Das Haus forscht – gegenüber von Serovia – an verschiedenen Möglichkeiten der Verbesserung von Nutzpflanzen. Und gerüchteweise auch der biologischen Kriegsführung.

**Mitglieder im Senat: Therenos del Phraisopos** (\*4712 IZ, Adeptus Exemptus, Vivomorph und Botaniker, der primär an der Verbesserung von Getreide arbeitet; ist Umgang mit Menschen kaum gewohnt und daher eher schroff), **Fabodeania te Phraisopos** (\*4750 IZ, Adepta Exempta, Botanikerin, mit Spezialisierung auf Biozide und Karpologie; hat fast schon zu viel Begeisterung für Versuche an freiwilligen und unfreiwilligen Probanden)

**Schwachpunkte:** Ihre versuchte Neutralität schränkt sie in ihren Möglichkeiten ein.

**Stärken:** Ihre Methoden der Heilung sowie der verbesserten Landwirtschaft sorgen für breites Wohlwollen in der Bürgerschaft und Akzeptanz in der Oberschicht.

**Meinung über andere Häuser und politische Gruppen:** *Alantinos* (wie kann man so leben? Immer nur Feiern ruiniert jede Gesundheit), *Aphirdanos* (bestimmt Pflicht ihr Leben oder die Angst?), *Astradis* (gute Ideen und viel Enthusiasmus), *Drachenorden* (es ist gut, wenn jemand aufpasst, dass unsere Felder unverwüstet bleiben), *Eupherban* (die können auch empfindliche Dinge sicher transportieren, wie z. B. Seuchenopfer), *Illacrion* (die suchen den Sinn des Lebens), *Kouramnion* (ihre Domänen sind gute Abnehmer unserer Pflanzen), *Onachos* (sie fangen da an, wo wir aufhören), *Partholon* (Kontrolle bis in den Tod ist



kein Leben), *Quoran* (ihre Prothesen sind fast so gut wie echte Glieder), *Rhidaman* (kannst du es bezahlen, dann können sie es liefern).

### Curia

Die Bürgerschaft der Provinz findet ihre Vertretung in der Curia, jenem Gremium, das über viele finanzielle Belange der Hauptstadt debattiert und diese in Vorschriften regelt. Auch wenn alle Dinge, welche die Curia unter dem Vorsitz des *Magnaten* beschließt, durch den Senat und zuweilen die jeweils zuständigen Prätores bestätigt werden müssen, hat sie doch einen großen Einfluss. Sie bildet die unmittelbare Instanz, welche die Dinge des täglichen Lebens in Verordnungen gießt.

In diesem Organ der bürgerlichen Mitbestimmung sitzen in Sidor Myrunhalis, am Rande des Forums, etwa 50 *Curatoren*, die einen honorarischen Rang inne haben und das Recht besitzen, mit *Magister* bzw. *Magistra*, angesprochen zu werden. Der vorsitzende Magnat darf sich sogar mit dem – eigentlich optimatischen – *Exzellenz* anreden lassen. Die Mitglieder dieses, für die finanzielle Verwaltung der Provinz wesentlichen, Gremiums rekrutieren sich in der Regel aus verdienten Mitgliedern der lokalen Collegien. Nicht selten sind es die Vorstände der Collegien selber, die Patrone und Matronen, die für einzelne öffentliche Gebäude oder Einrichtungen die verwalterische Leitung übernehmen oder einzelne Kassen der Provinz kontrollieren. So wird die große öffentliche Therme in Skisonaia vom ehrenwerten Curator IaoBur ‚der Barsch‘ geleitet, dem Vorsteher des örtlichen Collegiums der Fischhändler. Der Amaun sieht diese Aufgabe als verdienten Ruheposten an und geht ihr gewissenhaft nach.

Nicht selten sind die Curatoren auch für das Einziehen von Abgaben und Steuern zuständig. Üblicherweise wird die zu erwartende Summe geschätzt und vom Curator im Voraus bezahlt. Dieser sorgt dann dafür, dass er ‚sein Geld‘ von den jeweiligen Klienten wiederbekommt. So geht z. B. der Magnat mit den zu erwartenden Kopfsteuern beim Trodinar in Vorkasse und lässt die Steuer dann von seinen Helfern bei den Einwohnern der Provinz einkassieren. Nicht selten verschulden sich die Curatoren bei ihren Collegien oder reichen Mitgliedern der Oberschicht und versuchen dann auf Kosten der Unter- und Mittelschicht, die Schulden mit Zins und Zinseszins einzutreiben. Korruption soll durch eine Oberaufsicht durch den Senat verhindert werden – auch dies ist aber oft eher schöne Theorie als echte Realität.

### Das Militär – Stationierte Truppen

In der Provinz sind derzeit eine Vielzahl von unterschiedlichen Truppen im Einsatz. Als Teil der imperialen Myriade sind in Teleropolis 10 Zenturien (insgesamt: 10 x 100 Soldaten, plus Stab und Angehörige) stationiert, deren Aufgabe der Schutz der Küste und des Seehandels sind. Dabei sind üblicherweise 7 Zenturien in der Kaserne und 3 weitere versehen den Dienst im Militärhafen *Balan Piscenis* an der Küste sowie im Außenposten am Eingang zum *Piscenischen Haff*.

Seit den Überfällen in der ‚Blutigen Siminia‘ 4745 IZ, als marodierende Serover eine Schneise der Verwüstung durch die Provinz zogen, ist eine Reiterabteilung der horasialen Legion bei Sidor Myrunhalis stationiert, welche bei Angriffen oder Aufständen schnell eingreifen kann. Dass dies auch fast 40 Jahre nach dem traurigen Anlass immer noch so ist, sorgt für ständige gemischte Gefühle beim Trodinar, der die ‚fremden Truppen‘ einerseits gerne los wäre, sie andererseits aber als mögliche Hilfe gegen den Orden des Yalsicor sieht. Denn die Horas von Gyldraland ist auch eine Alantinos und der Orden besteht weitgehend aus Landfremden, die sich überall einmischen.

Auch der Orden selber unterhält einige Bewaffnete in der Provinz, hat er doch vom Thearchen selbst die Aufgabe erhalten, die Ruhe und Sicherheit in Gyldraland zu garantieren.

Als rein provinziale Truppen kann man die 7 Zenturien der Shinxir-Garde (siehe S. 34) ansehen. Dafür sind je eine Zenturie in den einzelnen kleineren Städten untergebracht, zwei Zenturien in Sidor Myrunhalis sowie eine weitere auf der Insel Soronia mit der Aufgabe der Schmuggler- und Piratenabwehr. Letztere Aufgabe ist jedoch eher theoretischer Natur, nimmt sie doch inzwischen weitgehend die imperiale Myriade wahr, weshalb auf der Insel meist nur gut 30 Shinxir-Gardisten anzutreffen sind, die eine Karavelle im Dienst halten.

Hinzu kommen die Haustruppen der Optimaten. Nahezu alle Cammern der Hohen Häuser unterhalten Kontingente an mehr oder weniger gut ausgebildeten Soldaten, die als Wachen der Domänen und der lokalen Einrichtungen fungieren oder auch einmal als Leibwächter bei Reisen. In der Hauptstadt sind zur Sicherung des Palastes, des Repräsentationshauses der Cammer und anderer Einrichtungen des Hauses Alantinos gut 3 Zenturien Haustruppen stationiert, die nur dem Trodinar unterstehen. In der Summe kann man davon ausgehen, dass gut 3000 Soldaten in Myrunhall ihren Dienst versehen, ihren Sold ausgeben und mit ihren Familien leben.

## Wirtschaft

Reisende aus der Ferne oder aus benachbarten Provinzen meinen teilweise schon nach kurzer Zeit eine trotzige Aufbruchsstimmung in der Provinz zu spüren: Der Seekrieg ist vorüber und nun will man zu altem Wohlstand zurück. Diese Stimmung spiegelt sich in keinem Bereich des provinziellen Lebens so deutlich wider, wie in der myrunhallschen Wirtschaft, die diesen Wohlstand durch ihre Produkte und Dienstleistungen zurückbringen will. In anderen Regionen jedoch scheint nicht nur in der Wirtschaft eine beinahe gleichgültige Agonie zu herrschen, und man fühlt sich vergessen oder zurückgestellt.

### Handel und Handelswege

Der gesamte Seeaußenhandel der Provinz wird einzig über die Provinzhauptstadt Sidor Myrunhalis abgehandelt. So erklärt es sich auch, dass die Aufbruchsstimmung gerade hier besonders ausgeprägt ist, obwohl die Hauptstadt ansonsten in erster Linie ein Verwaltungszentrum von eher geringer wirtschaftlicher Bedeutung ist. Dass der Trodinar durch diese Maßgabe den Wohlstand ‚seiner‘ Stadt nach den Rückschlägen und Verwüstungen des Seekriegs zu alter Blüte führen möchte, ist kein Geheimnis. Darunter leidet insbesondere die Küstenstadt Akalona, welche

die Waren, die aus den im Hinterland gelegenen Domänen auf dem Turan an die Küste geliefert werden, in die Hauptstadt weiterreichen muss und dadurch uninteressant für auswärtige Händler wird.

Das größte Drehkreuz der Binnenwirtschaft in Myrunhall ist zweifellos die Stadt Teleropolis. Hier laufen alle großen Straßen der Provinz – mit Ausnahme der Küstenstraße – zusammen und so müssen alle nicht über Wasserwege transportierten Waren durch diese Stadt. Die heute wichtigste Straße für den Außenhandel der Provinz ins Binnenland ist die *Via Shinxirinia*, die von Teleropolis südwärts ins benachbarte Sirtholis führt. Benannt ist die Straße nach einem Offizier namens Shinxirinius ir Partholon, von dem heute nur noch bekannt ist, dass er zu den führenden Militärs während der Eroberung der Provinz durch das Imperium gehörte und aus militärischen Gründen den Bau der Straße befahl, die damit – gleichwohl in den letzten Jahrtausenden mehrfach ausgebessert und völlig neu gepflastert – die älteste wirklich geplante Straße der Provinz ist. Von allen Städten Myrunhalls profitiert Teleropolis, nach der Hauptstadt Sidor Myrunhalis, am stärksten von der Aufbruchsstimmung, von der die Wirtschaft der Provinz nach Ende des Kriegs erfasst wurde, auch wenn die Bedeutung der Stadt nicht mehr an das zwischenzeitliche Hoch während der frühen Zeit des Seekriegs heranreichen kann. Hier gibt es auf der Mercatoria Waren aus ganz Myrunhall und den benachbarten Provinzen und die Tore sind durch Händler von nah und fern rege frequentiert. Auch die hier stationierten imperialen Truppen sorgen für eine Vergrößerung der lokalen Nachfrage. Ein weiterer wichtiger Umschlagspunkt für Waren ist die Stadt Deleronis an der Mündung der Fuliria in den Turan. Durch ihre Lage im Hinterland blieb sie von den direkten Auswirkungen des Seekriegs verschont und konnte rasch wieder an ihre Vorkriegsbedeutung anschließen. Auch ist man hier davon überzeugt, zukünftig weiter an Einfluss gewinnen zu können.

## Wichtige Wirtschaftszweige

Die Wirtschaft der Provinz ist im Wesentlichen ein Spiegel der Wirtschaft Gyldralands: Sie ist ausgesprochen vielfältig und fußt maßgeblich auf den vier Wirtschaftszweigen Salz, Landwirtschaft und Fischfang, Stoffe und Handwerk verschiedener Art. Die Domänen, insbesondere an den Küsten, sind geprägt von serovischen Plünderungen während des Hundertjährigen Seekrieges. Zahlreiche Gebäude sind noch nicht wieder errichtet worden und nicht selten herrscht ein ausgeprägter Mangel an Arbeitern. Nichts desto weniger sieht man immer wieder erneuerte Mauern und ausgebesserte Bauwerke, die davon kündigen, dass etwas passiert.

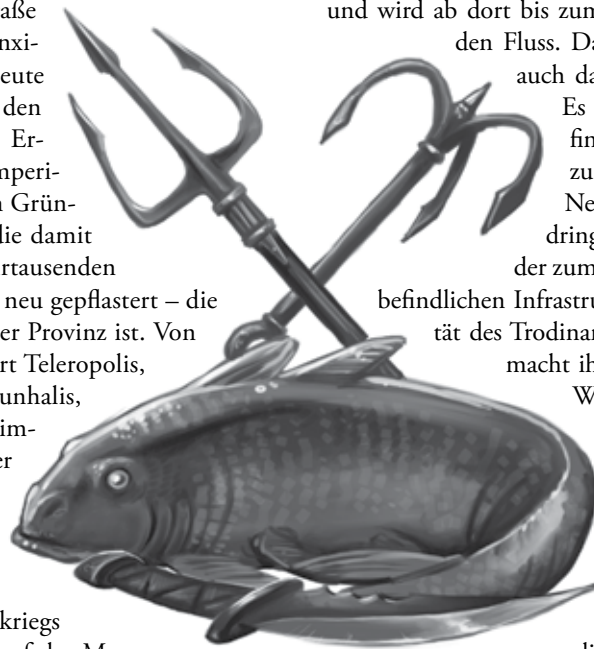
## Salz

In nicht wenigen Salinen wurde und wird aus Meerwasser oder salzhaltigem Torf der Marschen Speisesalz gewonnen. Besonderes Zentrum der Salzgewinnung ist die an der Küste gelegene Domäne des Hauses Alantinos, das seit der Zerstörung der Domäne des Hauses Eupherban im Hundertjährigen Seekrieg durch serovische Truppen weite Teile der provinziellen Meersalzherstellung auf sich konzentriert hat. Das zweite wichtige Zentrum liegt auf der Illacrión-Domäne *Weißes Gold*, die mironaufwärts gelegen ist. Südlich dieser Domäne fließt der Fluss durch eine Salzablagerung, nimmt dort gute Teile Salz auf und wird ab dort bis zum Meer zu einem Salzwasser führenden Fluss. Das in Myrunhall produzierte Salz ist auch das wichtigste Exportgut der Provinz.

Es ist außerordentlich wichtig für den finanziellen Zufluss von außerhalb, der zu einem guten Teil genutzt wird, um Neubauten in Sidor Myrunhalis oder dringend notwendige Instandsetzungen der zum Teil in bemitleidenswertem Zustand befindlichen Infrastruktur vorzunehmen. Dass die Priorität des Trodinars auch genau diese Reihenfolge hat, macht ihn hinter seinem Rücken bei einigen Würdenträgern der anderen Häuser nicht gerade beliebt.

## Landwirtschaft und Fischfang

Das zweite starke Standbein der Wirtschaft Myrunhalls ist die Landwirtschaft. Der traditionelle Fokus auf den Ackerbau und die Viehzucht ist der hauptsächliche Grund dafür, weshalb die Provinz inzwischen wieder in der Lage ist, die Versorgung seiner Bevölkerung ohne Importe zu bestreiten. Zu den agrarischen Nahrungsmitteln gesellt sich ein starker Fischfang, dessen bislang unangefochtenes Zentrum die am Turan gelegene Stadt Akalona ist. So wundert es auch nicht, dass bedeutende Mengen des in Myrunhall erzeugten Salzes nach Akalona verbracht werden, um hier den frisch gefangenen Fisch haltbar zu machen und in die ganze Provinz zu verschicken. Allerdings reichen die Erträge der Nahrungsmittel nicht aus, um aus Getreide, Fleisch oder gepökeltem Fisch ein nennenswertes Exportgut in andere Provinzen oder gar Horasiata zu machen. Nicht zuletzt liegt dies an den vielen, aufgrund des Arbeitermangels noch nicht wieder kultivierten und nach wie vor brach liegenden, Nutzflächen. Auf den Domänen in räumlicher Nähe zur Domäne *Weißes Gold* finden sich zum Teil große Teiche und Becken, die der Zucht von Speisefisch dienen. Zum Landesinneren hin finden sich zunehmend mehr Oliven-, Lorbeer- oder Eukalyptusbäume, deren Erzeugnisse zwar nicht in so ausreichend großen Mengen produziert werden, dass sie Exportgut wären, wohl aber die Nachfrage in Myrunhall einigermaßen befriedigen. Zentrum dieser Kultivierung ist ebenfalls die Domäne *Weißes Gold* im Südosten der Provinz. Im Süden finden sich auch Destillen, in denen unter anderem Eukalyptusschnaps gebrannt wird, der sich in Myrunhall großer Beliebtheit erfreut. Von ihm leitet sich auch die verbreitete Redensart ‚einen frischen Atem haben‘ ab, die den Zustand des Betrunkenseins umschreibt.



## Stoffe

Das dritte große Standbein der Wirtschaft in Myrunhall ist die Stoff- und Tuchproduktion. Große Herden von Schafen und Varken sind insbesondere auf den nördlicheren Domänen ein geläufiger Anblick. Die hier produzierte Wolle wird zu überwältigendem Teil auch direkt auf den Domänen weiterverarbeitet, so dass sich hier kleinere Zentren mit Spinnereien, die die Wolle zu Garn verarbeiten und Webereien, die anschließend Tuche herstellen, finden. Neben Salz sind Tuche das wichtigste Exportgut der Provinz, gleichwohl das deutlich weniger wertvolle. Große Teile der auf den Domänen hergestellten Stoffe werden nach Deleronis geschafft, um dort von den Färbereien und den Schneidern weiterverarbeitet zu werden.

## Handwerk

Das vierte Standbein der Wirtschaft in Myrunhall ist das Handwerk. In den Städten und in einigen der Dörfer der Provinz sorgen Handwerker dafür, dass notwendiges Gerät, wie Pflüge, Radbeschlüge, Werkzeug und Alltagsgegenstände aller Art repariert und in ausreichender Stückzahl gekauft werden können. Seit Ende des Seekrieges ziehen gerade Sidor Myrunhalis, Teleropolis und in bescheidenerem Umfang auch Akalona Handwerker aus den verheerten Gebieten Myrunhalls und zum Teil auch seiner Nachbarprovinzen an. Eine stets vergleichsweise stabile Zahl an Handwerkern weist die Stadt Deleronis auf, die durch ihre bevorzugte Lage an der Mündung der *Fuliria* in den *Turan* ein stark frequentierter Hafen für Waren aus *Akareem* und Süd-*Teveris* sowie weiteren Provinzen der Region ist. Diesen eröffnet sich hierüber nach Akalona hin ein Meereszugang, der jedoch seit Ende des Kriegs durch die restriktive Ausfuhrpolitik zunehmend an Bedeutung verliert. Einen an Bedeutung zunehmenden Ausgleich bietet aber der Handel über die *Via Ora* (Küstenstraße) mit der nördlich benachbarten Provinz *Teveris*. An Bedeutung gewinnen in Deleronis die Färbereien, die durch die Farben, die auf der Domäne der *Phraisopos* östlich der Stadt unter anderem aus Purpurschnecken gewonnen werden, eine breite Farbpalette im Angebot haben. Die Stoffe, die hier auf großen Wiesenflächen am *Turan* innerhalb des Stadtgebiets gefärbt werden, werden vorwiegend über die Flüsse nach hier verbracht.

Ein weiterer nennenswerter Handwerkszweig sind die traditionell in Akalona beheimateten Werften für Fluss-, Hochseefi-

scherei- und Küstenschiffe. Diese bekommen seit der Sperrung des Hochseehafens für den Fernhandel als wichtige Stütze der städtischen Wirtschaft erheblich mehr finanzielle Aufmerksamkeit durch die Verwaltung.

## Der verheerte Osten

Der Osten Myrunhalls ist genau die Gegend, die im Hundertjährigen Seekrieg dem größten Angriff der *Serover* auf die Provinz ausgesetzt war. Sie hat sich bis heute nicht davon erholt und auch der *Trodinar* hat im Augenblick kein primäres Interesse daran, hier etwas zu ändern.

Die Stadt *Skisonaia* hat durch die Zerstörung der Domäne *Thalassania* des Hauses *Aphirdanos*, der *Onachos*-, der *Partholon*- sowie der *Illacriion*-Domäne *Wiesenzauber* im Blutigen *Siminia 4745 IZ* stark an Attraktivität verloren. Seitdem kämpft sie trotz des *Trodinar Simaniriu-Kanals* in Richtung Küste dagegen an, in der Bedeutungslosigkeit zu versinken. Auf den Domänen wurde bis zu ihrer Verwüstung vor fast 40 Jahren im großen Stil Varken-Zucht und Ackerbau betrieben. Deren Produkte – Wolle, Milch und Fleisch der Varken und verschiedene Getreide – wurden in *Skisonaia* umgeschlagen, zum Teil weiterverarbeitet und über den Kanal in Richtung Küste transportiert. Heute ist die Stadt hauptsächlich Umschlagplatz für das Getreide von den nordöstlich gelegenen Domänen der Häuser *Astradis* und *Alantinos*. Auch handwerkliche Betriebe in der Stadt, die als solche von den *serovischen* Truppen umgangen wurde, stehen noch und verarbeiten Rohmaterialien aus dem weiteren Umfeld. Der Bedeutungsverlust der schicksalsgebeutelten Stadt hatte Armut und Abwanderung zur Folge. Auch die Weiterführung des Kanals nach Süden in die benachbarte Provinz *Sirtholis* ist im Laufe des Kriegs aus Arbeiter- und vor allem aber Geldmangel eingestellt worden, so dass dieser einige Meilen hinter der Grenze im Niemandsland endet.

Diese Zweiteilung der Provinz führt nicht nur im Senat der Hauptstadt zu häufigen Auseinandersetzungen und gekränkten Eitelkeiten. Auch in der Provinz selbst zieht es Schmuggel und Kriminalität ebenso nach sich, wie es fruchtbaren Boden für Agitatoren verschiedener Gesinnungen bestellt. So haben der *Orden des Gehörnten Drachen Yalsicor* und andere, nicht immer ganz unbestechliche, Ordnungshüter gerade im Osten stets alle Hände voll zu tun.

## Religion

Die Religion Myrunhalls entspricht, von lokalen Abweichungen abgesehen, in den größten Teilen der religiösen Ausprägung *Gyldralands* und damit des *Imperiums*.

### Die Oktade

Wesentlich geprägt ist die Religion durch die oktadische Staatsreligion (siehe auch S. 18) unter der Führung *Brajans*. *Gyldara-Dravina*, der großen Mutter der Götter, wird in *Gyldraland* besondere Verehrung zuteil, so dass Schreine für sie überdurchschnittlich verbreitet sind. Wie überall an der Nord-

küste *Gyldralands* wird *Siminia* in Myrunhall als Göttin des Handwerks geschätzt, während das Hervorheben ihrer Rolle als Patronin des Handels alleine in *Akalona* und *Sidor Myrunhalis* erwähnenswert ist. Von den *Shingwa* aus *Deleronis* wird *Raia Iuvena* verehrt, die im wesentlichen *Raia* entspricht. Als ihre bevorzugten Boten gelten bunte Schmetterlinge und gehuldigt wird ihr mit farbenfrohen Festen, die jedoch keinerlei Verschwendung dulden, so dass beispielsweise übrig gebliebene Nahrung für eine Speisung der Armen verwendet wird.

Neben den Göttern der Oktade werden in Myrunhall noch weitere Götter verehrt, die im Folgenden beschrieben werden.



### Cyrilla

Cyrilla ist eine in Myrunhall verehrte Windgottheit und Dienerin Chrysirs. Sie wird einerseits identifiziert mit den frischen, von den Türmen des Morgens wehenden Winden, die es gut meinen mit den Bewohnern Myrunhalls. Andererseits aber wirft sie sich den vom Thalassion aufziehenden Stürmen entgegen. Dort wo das geschieht, kommt es zu heftigen Orkanen und alle paar Jahre auch zu sich lokal bildenden Wirbelstürmen, womit sie auch als ZerstörerIn gilt, die es zu besänftigen gilt.

### Yalsicor

Der ziegenköpfige Himmelsdrache Yalsicor gilt als Bote der Gyldara und als ihr wichtigster Vorkämpfer für Vertrauen und Zuversicht. Diese Gefühlsregungen gelten als diejenigen, die der Seele die meiste Kraft schenken und es Sterblichen erlauben, selbst angesichts scheinbar unüberwindbarer Widrigkeiten nicht zu verzagen. Dies zeigt sich insbesondere in Vertrauen in die Zukunft, als Gefühl von Hoffnung und Optimismus sowie als Vertrauen in andere, als Freundschaft, Kameradschaft und Sympathie. Seine Verehrung wird insbesondere durch den Drachenorden gepflegt und ist im Wesentlichen bei diesem nahestehende Personen und Verbündeten verbreitet. Manchen Einwohnern Myrunhalls, insbesondere Akalonas und Skisonais erscheint seine Verehrung eher als Verhöhnung ihrer Lage – was öfter als einmal zu (gewaltsamem) Unmut geführt hat.

### Logramos

Die Verehrung von Logramos, der häufig als menschenhäuptiger Geier dargestellt wird, ist in Myrunhall, wie überall in Gyldraland, verboten und wird insbesondere durch den Orden des Gehörnten Drachen Yalsicor, dessen Heermeister die Ächtung aussprach, verfolgt und bekämpft. Logramos wurde während des Hunderjährigen Seekrieges häufig angerufen, um

Truppen schnell und ohne Schlaf tagelang marschieren zu lassen oder um neue Fluggeräte zu beseelen. Dies ändert jedoch nichts daran, dass es immer wieder, vor allem unter mittellosen und verzweifelten Personen, zur Bildung neuer Kulte zur Erfüllung eigener Ziele kommt. Auch ziehen Anhänger auf der Suche nach dem als verschollen geltenden, heiligen Talisman Logramos' rastlos durch die Lande.

### Bal-Arayanar

Ebenso wird die Anbetung Bal-Arayanars verfolgt. Er ist Gebieter über den zerstörerischen Orkan und gilt als Widersacher Yalsicors, mit dem er im ewigen Krieg liegt. In Myrunhall gilt er auch als rachsüchtiger Zwillingbruder Cyrillas und insbesondere die sich bildenden Wirbelstürme gelten als sein Werk mit dem er sich an Cyrilla rächen will, indem er die Geschöpfe der Erde hinfort weht.

### Der Stärkste

Der Stärkste ist ein Gott, dem der Kampf aller gegen aller und das Leid der Unterlegenen eine Freude ist. In den Wirren des Hundertjährigen Kriegs und angezogen durch die von diesem geschlagenen Wunden bei Land und Leuten, fanden und finden sich immer wieder vereinzelt Priester des Stärksten aus dem Norden in Myrunhall ein. Seine Anhänger sehen sich als ideale Raubtiere, die ohne Moral, Mitleid und Schwäche, die Fesseln der Zivilisation hinter sich lassen, um allein auf Kosten anderer zu leben. So wundert es auch nicht, dass die Prediger vor allem in verwüsteten ländlichen Regionen bei denen, die alles verloren haben, auf offene Ohren stoßen.

## Feiertage von besonderer Bedeutung

Zum Zenit des Winters, nur wenige Tage vor dem Jahreswechsel am Thearchentag (Neujahr), wird in der Region das **Kenkner-Fest** gefeiert. Dann kommen aus den Städten und Dörfern die Menschen in der Hauptstadt zusammen und feiern gemeinsam. Höhepunkt der mehrtägigen Veranstaltung ist nicht nur ein Treffen der Sippen, sondern vor allem ein Wettstreit der Dichter und Geschichtenerzähler. Ursprung des Festes ist ein Erinnern und Hochhalten der gemeinsamen Herkunft. Ein Großteil der menschlichen Bewohner Myrunhalls stammt aus dem Stamm der Teler. Trotz der Jahrtausende imperialer Kultur hat man sich seine Wurzeln zu erhalten versucht.

Am 1. Streittag im Siminia, wenn der Winter langsam zu Ende geht, werden imperiumsweit die **Terminalien** begangen. Dabei gehen die Collegien, die Shinxir-Garde und viele Bürger die Grenzen der Städte ab, zuweilen auch Teile der Provinz- oder gar Horasiatsgrenzen. In Myrunhall nehmen auch die Häuser Alantinos, Astradis und Kouramnion nahezu geschlossen daran teil, um ihre Verbundenheit mit der Provinz zu demonstrieren. Dies ist eine der wenigen Gelegenheiten, wo der einfache Untertan die Mitglieder der Oberschicht so nah erleben kann. An diesem Tag werden zudem Grenzkonflikte vor Gericht verhandelt, in den Tempeln Opfer zur Sicherheit des Reiches und der Region dargebracht und Verbrecher, welche gegen eben diese Sicherheit gefrevelt haben, hingerichtet.

Noch ein weiterer Termin im Siminia hat in Myrunhall große Bedeutung, nur wenige Tage nach den Terminalien: Der Opfertag der zweiten None ist der **Tag der Offenbarung**. Zu diesem besonderen Ereignis besucht man die Orakel, lässt sich Horoskope berechnen oder nutzt andere Methoden, um einen Blick in die Zukunft zu erlangen. Dieser Tag hat besonders im ländlichen Kult der Raia Bedeutung, soll man doch an diesem Tag eine Vision erlangen können, wer der Partner fürs Leben sein soll. Neben diesen eher romantischen und persönlichen Blicken in die Zukunft wird der Tag auch in der Gemeinschaft der Familien und sozialen Bünde begangen. An diesem Tag begeben sich besonders viele Verliebte zum Tempel der Gyldara und lassen sich als zukünftiges Paar eintragen und beginnen so die Riten zur Vermählung. In vielen Collegien wird der Tag genutzt, um Nachfolgen festzulegen und die Führung von Betrieben an die nächste Generation weiterzureichen. Nicht selten werden all diese Ereignisse mit kleinen Feiern im Tempel und anschließenden Umzügen der Opfer- und Festgesellschaften durch ihre Viertel und Straßen begangen, so dass Freunde, Verwandte und Nachbarn daran teilhaben. Und nicht selten steht die Garde von Brajan und Gyldara dabei Pate und versucht Ärger und Streit zu verhindern. Am Opfertag der dritten None im Brajan begeht man den **Tag der Auswahl**. Dieser ist für viele junge Bürger ein besonderer

Tag. An diesem Tag werden neue Priester und Priesterinnen ausgewählt. Für junge Mädchen, welche zu der näheren Zunft ihrer Stadt gehören, besteht zudem die Möglichkeit in die Kreise der *Arephokoren* aufgenommen zu werden – junge Priesterinnen auf Zeit, welche die heiligen Gewänder der Götterbildnisse anfertigen. Die neuen Gewänder werden in Prozessionen durch die Stadt getragen und während eines mehrtägigen Festes den Standbildern angezogen.

Ein weiterer wichtiger Termin ist die Sommersonnenwende. Dieser in Myranor **Sonnentag** genannte Feiertag ist dem Brajan und der Oktade heilig. Neben großen Staatsopfern und entsprechenden Festlichkeiten sind es besonders heilige Tiere wie Falken und andere Greifvögel, die ins Zentrum rücken. Flugveranstaltungen aller Art werden abgehalten und zuweilen werden ganze Gruppen von Ashariel für Darbietungen angeworben. An diesen Tagen finden auch einige der Wahlen statt, z. B. zu den Ämtern der Prätores. In Myrunhall hat es sich daher auch eingebürgert, am Tag davor das Wirtschaftsjahr mit seiner ersten Hälfte abzurechnen. So werden in dieser Zeit Steuern und Abgaben eingefordert und Beschäftigungen und Aufträge haben ihren Stichtag. Auch Dienstzeiten im Militär enden nicht selten am Tag vor dem Sonnentag, so dass mit diesem dann die neue Dienstzeit oder ein Wechsel im Arbeitsleben einhergeht.

## Wichtige Persönlichkeiten

### Mitglieder der hohen Politik



#### Der Trodinar Thumion al Alantinos

Im Spätherbst 4776 IZ trat der aus Manossos stammende Adeptus Exemptus Thumion dal Alantinos sein Amt als Trodinar an. Er begann seine Laufbahn einige Zeit davor als Legitimat in Sidor Valantis und nach einigen gewonnenen Fällen, bei denen er durch eine brillante Rhetorik auffiel, fasste er auch schnell Fuß in den besseren

Kreisen. Dieser rasante Erfolg stieg dem jungen Anwalt alsbald zu Kopf und er entwickelte einige unangenehme Eigenschaften, zu deren harmlosen Ausformungen eine penetrante Besserwisserei zählte. So sank sein Stern ebenso schnell wieder. Es folgten einige Jahre, in denen er hart an seiner Karriere arbeiten musste und erst ein spektakulärer Erfolg als Prätor der Brajan-Garde und die Aufdeckung eines Komplotts mit optimatischer Beteiligung beendete diese gesellschaftliche Durststrecke. Die Besserwisserei wurde mit den Jahren und erworbener Lebenserfahrung geringer und er selber wieder ein beliebter Gast der valantischen Gesellschaft. Aus diesen Jahren stammt eine Gier nach luxuriösem Leben.

Im Folgenden werden Personen der Provinz vorgestellt, deren Handeln Myrunhall auf die ein oder andere Art und auf der ein oder anderen Ebene prägen. Dabei werden zunächst einige Persönlichkeiten der hohen Politik vorgestellt, denen eher nur Helden besserer Reputation direkt begegnen können. Im Anschluss folgen Entscheidungsträger verschiedener gesellschaftlicher und administrativer Ebenen wie Collegien-Vorstände und Patriarchen von Cirkeln sowie Procuratoren oder Offiziere und Soldaten. Sie können Ansprechpartner für Helden verschiedener Schichten sein und sollen helfen, ein lebendiges Myrunhall zu erschaffen. Gleichsam aber besitzen sie auch exemplarischen Charakter für die Vielfalt von Personen ihrer jeweiligen Positionen, die Sie dabei unterstützen, selbst weitere zu entwerfen.



Als *Thumion I. al Alantinos* trat er die Nachfolge eines altersmüden und geradezu klischeehaften Lustgreises an und hatte über Jahre hinweg mit dem schlechten Ruf zu kämpfen, den sein Vorgänger dem Haus Alantinos in Myrunhall eingebracht hat. Er liebt die Streitereien und Intrigen mit *Sambi Biornsson* und *Ageladas ai Illacrion*.

---

**Geboren:** 4728 IZ

**Größe:** 1,77 Schritt

**Gewicht:** 112 Stein

**Haarfarbe:** dunkelbraun

**Augenfarbe:** braun

**Kurzcharakteristik:** brillanter Rhetoriker, weltgewandter Lebemann, Nörgler

**Herausragende Eigenschaften:** CH 17, IN18; Gesellschaftlich begabt, Breitgefächerte Bildung, Gutes Gedächtnis, Vollzauberer; Arroganz, Fettleibig, Verwöhnt

**Herausragende Talente:** Etikette (19), Menschenkenntnis (17), Schauspielerei (17), Überreden (18), Rechtskunde (19), Staatskunst (16), Kochen (16), Winzer (16)

**Sonderfertigkeiten:** Sachkundig (Essen und Trinken)

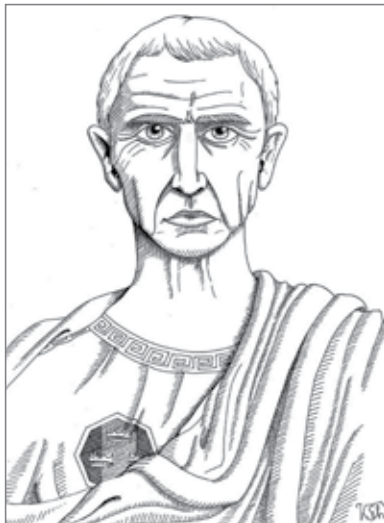
**Verwendung im Spiel:** Der Trodinar ist als Herrscher der Provinz die oberste Instanz vor Ort und agiert nur selten in eigener Person. Über seinen Sekretär *Nivenion dal Alantinos* kann er zu ‚Gefälligkeiten‘ auffordern, die meist mit mehr Ehre als Gold belohnt werden, dennoch ist das Wohlwollen des Trodinars zumindest in der Provinz einiges wert.

**Darstellung:** Er perfektioniert die Rolle des jammernden Nörglers. Aber er ist auch ein gewiefter Staatsmann und ein ebenso charmanter wie gewandter Intrigant. Man mag sich an den Werken des englischen Schauspielers Robert Morley (z. B. In 80 Tagen um die Welt (1956), Der Wachsb Blumenstrauß (1963), Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten (1965)) orientieren.

---

## Der Magnat Licinius Serr Alantinos

Als Sohn eines Zenturios und einer Magistralin der Siminia-Garde in Iolon geboren, war der Weg des jungen Licinius schon beschlossen, bevor er dazu befragt werden konnte. Mit dem Mindestalter ging er zur Myriade und machte dort aufgrund seines Fleißes und seiner Selbstdisziplin schnell Karriere. Im Alter von nur 22 heiratete er die Tochter eines befreundeten



Zenturios. Mit ihr hat er zwei Töchter. Einige Jahre später wurde er selbst Zenturio und machte sich um den Nachschub und die Soldabrechnungen verdient. Nach seinem Ausscheiden aus der Armee fand er Anstellung in der provinziellen Verwaltung und konnte mit Hilfe seines ehemaligen Strategen und eigener Ersparnisse die Position des Magnaten erlangen. Die damaligen Schulden hat er schon lange abgezahlt und heute gilt er als einer der reichsten Männer der Provinz. Seine Frau wurde vor einigen Jahren von Straßenräubern ermordet, woraufhin Licinius hohe Kopfgelder und Strafen für Räuber und Wegelagerer einführte. Die Zeit in der Armee sorgte für eine muskulöse und kräftige Statur, die er heute noch regelmäßig trainiert. Der kühle Rechner strahlt eine emotionslose Autorität aus und ist stets

ordentlich gekleidet, bevorzugt in den Farben seines Hauses. Im persönlichen Umgang ist er höflich, doch freundlich distanziert. Gefühlvoll sieht man ihn höchstens im Umgang mit seinen Töchtern. Die für sein Haus sonst so klassischen Verhaltensweisen eines Gesellschafters und Aufschneiders sind ihm völlig fremd. Dabei sucht er die Nähe anderer, wenn es für seine Aufgaben nötig ist und auch dann nur so lange wie nötig. Die Pflichten des Magnaten versieht er nun schon seit acht Jahren, er gilt als gerecht und korrekt.

---

**Geboren:** 4734 IZ

**Größe:** 82 Finger

**Haarfarbe:** honigblond, meliert

**Augenfarbe:** braun

**Kurzcharakteristik:** kühler, korrekter Rechner mit beherrschtem, militärischem Auftreten

**Herausragende Eigenschaften:** MU 14, KL 14, KK 14, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Veteran; Arroganz, Goldgier, Kälteempfindlich; Sachkundig (Rechnungswesen), Talentspezialisierung Hauswirtschaft (Rechnen, Buchführung), Waffenlos-Myrmidonstil, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

**Herausragende Talente:** Bastardstäbe 17 (18/14), Selbstbeherrschung (16), Etikette (14), Kriegskunst (12), Rechnen (17), Rechtskunde (10), Schätzen (14)

**Verwendung im Spiel:** Der Magnat ist eine Art „Bürgermeister“ und damit der wichtigste Nicht-Optimat. Bei allen Dingen der Organisation des Lebens, Arbeitens und Verweilens in der Region, kann er eingebaut werden.

**Darstellung:** Unbestechlich und distanziert kühl. Er verlangt absoluten Gehorsam und Ehrlichkeit. Korruption, Misswirtschaft und Verschwendung sind ihm verhasst, Vergehen seiner Untergebenen wird er ahnden, Beschwerden gewissenhaft nachgehen. Dabei wird er nach außen so lange von ihrer Unschuld ausgehen und sie in Schutz nehmen, bis das Gegenteil erwiesen ist.

---

## Der Kastellan Sambí Björnsson

Der Hældinger Sambí Björnsson wurde als dritter Sohn eines Runenmeisters geboren. Seinem Stand entsprechend wurde er als Kind zu einem König geschickt, um dort die Ausbildung zum Recken zu erhalten. Anfangs absolvierte er die Übungen mit Begeisterung, doch schon bald langweilte er sich und beschloss als Jugendlicher auf Abenteuerfahrt zu ziehen. Schnell entdeckte er einen Glauben, der ihn in seiner Arroganz bestätigte, besser zu sein als alle anderen; den Glauben an den Stärksten. So vergingen die Jahre und Sambí plünderte, schändete und tötete im Namen seines Gottes. Das änderte sich erst, als er sich in einem Schneesturm verirrt. Mit jedem Schritt wurde er schwächer, bis er kraftlos in eine Schneewehe stürzte. Dort erkannte er seinen Irrweg und bat die Acht um Vergebung, ein Licht sehend fiel er in Ohnmacht.

Das Licht erwies sich als die Laterne eines Eremiten. Dieser pflegte Sambí gesund und brachte ihm gleichzeitig den Glauben an den gehörnten Drachen nahe, den Verteidiger der Gemeinschaft. Sambí blieb ein Jahr und schloss sich nach seiner Rückkehr dem Orden des Gehörnten Drachen Yalsicor an. Dort machte er sich bald einen Namen und als der Heermeister des Ordens, Athalaricus, nach Gyldraland berufen wurde, nahm er Sambí als einen seiner Kastellane mit. In Myrunhall



berät Sambi den Trodinar und gilt allgemein als vernünftiger Berater, dem das Wohl Aller am Herzen liegt. Einzig in Bezug auf den Stärksten kennt Sambi keine Gnade. Wenn er irgendwo das Treiben dieses verhassten Gottes vermutet, neigt er zu radikalen Gegenmaßnahmen.

**Geboren:** 4741 IZ

**Größe:** 1,98 Schritt

**Haarfarbe:** feuerrot mit ersten grauen Strähnen

**Augenfarbe:** blau

**Kurzcharakteristik:** treuer Anhänger der Göttin Gyldara-Dravina, kluger Berater, Feind des Stärksten

**Herausragende Eigenschaften:** KK 17, KO 15, Eisern, Zäher Hund, Moralkodex Yalsicor (Schutz des Heimes und der Schwachen)

**Herausragende Talente:** Hieb Waffen (Hämmer) 16 (17/19), Götter/Kulte (15), Rechtskunde (10), Körperbeherrschung (12), Wildnisleben (14)

**Verwendung im Spiel:** Der Kastellan kann als Auftraggeber gegen verbotene Kulte in der Provinz verwendet werden. Im Namen Athalaricus' soll er den Einfluss des Ordens stärken, wofür er auch Helden verwenden mag. Dabei liegt er nicht selten im Konflikt mit den Ansichten des Trodinars.

**Darstellung:** Seine hjaldingsche Natur ist nicht zu bestreiten. Obwohl er mit den Jahren ruhiger geworden ist, brechen seine Emotionen doch immer wieder in Form eines brüllenden Lachens oder eines Tobsuchtanfalls durch. Weniger als die Wirtschaft oder das Prestige der Provinz, liegen ihm die Bewohner am Herzen.

## Collegien-Vorstände

Magistra Zachisi –

Curatorin des Architekten-Collegiums

Zachisi, eine Nerista unbestimmten Alters, ist die oberste Baumeisterin von Sidor Myrunhalis und auf den Straßen der Stadt heißt es: „Was sich Thumion ausdenkt, macht Zachisi wahr“. Die ehrgeizigen, wenn auch vagen, Wiederaufbaupläne des Trodinars setzt sie nicht minder ehrgeizig um. Dabei bietet ihr die in den Randbereichen zerstörte Stadt noch einige Möglichkeiten, die es in einem gefestigten Stadtbild nicht mehr geben würde. Ihr größtes Projekt war jedoch bisher die Neugestaltung des Trodinarspalastes nach dem Hundertjährigen Seekrieg, eine Aufgabe, die sie nach der Meinung aller mit Bravour gemeistert hat.

Neben der konkreten Planung von Bauprojekten verfügt sie über ein ausgesprochenes, für ihre Spezies recht ungewöhnliches, kommunikatives Talent, das sie nutzt, um zwischen den verschiedenen Parteien der Stadt zu vermitteln. Damit hat sie auch reichlich zu tun: Mal schlichtet sie zwischen den Collegien der Steinmetze und Zimmermänner, die in Sidor Myrunhalis in einem immer wieder aufflammenden Konflikt leben, der auf ein lange zurückliegendes und schon lange vergessenes Ereignis zurückgeht. Mal vermittelt sie zwischen dem Bürgerstand und der Oberschicht in der Curia, da diese sich ständig über Kosten und Zeitpläne streiten. Mal verhandelt sie zwischen den kleineren Städten und der Hauptstadt, da sich erstere benachteiligt fühlen.

Nur wenige Vertraute wissen, dass sie dieser Aufgabe vor allem in Erinnerung an ihren verstorbenen Zwillings Ullcharu, der ebenfalls Architekt war und bei einem Unfall auf einer Baustelle ums Leben kam, so viel Energie widmet. Mit dem wieder aufgebautem Sidor Myrunhalis will sie genauso ihm, wie sich selbst, ein Denkmal setzen.

**Geboren:** 4745 IZ

**Größe:** 1,56 Schritt

**Gewicht:** 48 Stein

**Haarfarbe:** dunkelblau

**Augenfarbe:** schwarz

**Kurzcharakteristik:** Exzellente Baumeisterin und getriebene Seele  
**Herausragende Eigenschaften:** KL 16, CH 14; Beidhändig, Begabung für Talent (Baukunst), Gutes Gedächtnis, Honorat, Immunität gegen Gift (Pflanzen-/Pilzgift, Alchemistische Gifte), Nachtsicht, Zusätzliches Armpaar/ Kleinwüchsig, Lichtempfindlich, Unfähigkeit (Singen, Stimmen imitieren), Verpflichtungen (Haus Quoran)

**Herausragende Talente:** Baukunst (Hochbau) (16), Etikette (8), Malen/Zeichnen (10), Mechanik (8), Menschenkenntnis (12), Rechnen (10), Überreden (7), Überzeugen (10)

**Sonderfertigkeiten:** Berufsgeheimnis (Kuppelbau)

**Verwendung im Spiel:** Durch ihre Vermittlerposition macht sich die Nerista teilweise bei den Parteien der Stadt sehr unbeliebt, was sie in einige brenzlige Situationen bringen kann, aus der die Helden ihr helfen müssen. Auch manch aufstrebender Architekt, wie Vitruvion e Akareem, würde gerne ihren Posten besitzen und greift dabei auch zu unlauteren Mitteln. Denkbar wäre hier ein Abenteuer in der jemand die Baustellen der Stadt manipuliert oder es zu rätselhaften „Unfällen“ kommt und Zachisi die Schuld untergeschoben

wird.

**Darstellung:** Auf einer Baustelle ist Zachisi immer in Bewegung: ruft hier Befehle, beugt sich dort über Pläne und lauscht auf Sorgen und Nöte der beteiligten Handwerker. Trifft man sie hingegen in ihren Privatgemächern, scheint es sich um eine völlig andere Person zu handeln, die sich stundenlang ruhig und mit minimalen Bewegungen einem Grundriss widmen kann.

---

### Magister Flavilius Serr Rhidaman – Vorsteher im Händler-Collegium

Flavilius erfüllt wenige Klischees eines Händlers: Statt wohlgenährt, ist er sehnig, statt ein stets freundliches Lächeln auf den Lippen zu tragen, starrt er meist finster in die Welt. Einzig das Geld liebt er wie die meisten Händler.

Geboren als Sohn eines berüchtigten Schmugglers war es der größte Wunsch des Vaters, dass sein Sohn etwas „Anständiges“ wird. Und so wurde Flavilius Händler statt Schmuggler und erwarb sich schnell einen Ruf – wenn auch keinen guten. Seine Geschäfte fußen mehr auf Drohungen, denn auf Handel und auch der Erpressung seines Gegenübers ist er nicht abgeneigt, so er denn über entsprechende Informationen verfügt. Den Rest erledigen die weitläufigen Kontakte seines Vaters. Wenn auch seine Methoden zweifelhaft sind: Sein Erfolg ist es nicht. Und so hat sich Flavilius schnell im Collegium hochgearbeitet und wurde vom Haus Rhidaman, in dessen Auftrag er handelt, zum Honoraten ernannt. Seitdem hört man immer wieder Gerüchte, dass die Rhidaman Flavilius als Curator aufbauen wollen, und tatsächlich wurde er vor rund einem Jahr, mit Unterstützung des Hauses und aufgrund seiner erfolgreichen Seenreisen, in den Vorstand des Collegiums erwählt. Doch verbrachte er wegen seiner zahlreichen Reisen nur wenig Zeit davon in Sidor Myrunhalis. Stattdessen segelte er entlang der Thalassionküste bis Balan Cantara und hinterließ auf dem Weg wohl mehr als einen Nachkommen. Sein Stellvertreter ist der unscheinbare Maurition e Corabeni, ein Mann mittleren Alters mit mausbraunen Haaren, der weit umgänglicher ist als Flavilius und daher bei den meisten Collegienmitgliedern erheblich beliebter als dieser.

---

**Geboren:** 4741 IZ

**Größe:** 1,82 Schritt

**Gewicht:** 75 Stein

**Haarfarbe:** schwarz

**Augenfarbe:** braun

**Kurzcharakteristik:** Ein halbseidener Händler, der das Geld und die Frauen liebt

**Herausragende Eigenschaften:** IN 15, CH 15; Honorat, Verbindungen; Brünstigkeit (6), Geiz (8), Goldgier (10)

**Herausragende Talente:** Betören (7), Brett/Kartenspiel (7), Falschspiel (7), Geographie (10), Handel (Seehandel) (15), Hieb- und Wurf- (8), Menschenkenntnis (8), Rechnen (7), Schätzen (10), Schwimmen (8), Seefahrt (7), Sternenkunde (7), Raufen (12), Überreden (Einschüchtern) (14), Zechen (6)

**Sonderfertigkeiten:** Waffenloser Kampfstil (Gossenstil), Wuchtschlag

**Verwendung im Spiel:** Ob als schmieriger Händler, der zwar die

gesuchte Ware hat, dafür aber einige „Gefallen“ von Heldinnen verlangt, als jemand der lachend an Bettlern vorbeigeht, ohne auch nur einen Obolus zu geben oder als rücksichtsloser Erpresser: Flavilius ist der geborene Antagonist.

**Darstellung:** Fies grinsend oder düster blickend zieht Flavilius durch die Welt, zeigt für Frauen hauptsächlich Verachtung oder Begierde und geht auch einer zünftigen Prügelei nicht aus dem Weg. Nebenbei ist er noch unverschämt reich geworden und lässt andere die daraus resultierende Macht durchaus spüren.

---

### Magistra Siminiadora Meergeborene – Vorstandsmitglied des Juwelier-Collegiums

Das Sprichwort „Genie und Wahnsinn liegen nah beieinander“ scheint fast so, als sei es nur für Siminiadora erdacht worden. Einerseits sind sich alle einig, dass sie die ausgefallensten, filigransten und schlicht schönsten Schmuckstücke vermutlich des ganzen Gylldralandes schafft, andererseits zweifelt auch kaum jemand daran, dass sie schlicht nicht ganz richtig im Kopf ist.

Mit ihren langen, weißblonden Haaren und den großen, grauen Augen ähnelt sie bereits äußerlich einer Loualil – und genau dafür hält sie sich, auch wenn sie eindeutig ein Mensch ist. Trotzdem nutzt sie jeden Vollmond, um melancholisch an der Küste zu sitzen, wandelt verträumt durch die Gischt und badet jeden Tag, um nicht „auszutrocknen“. Da sie selbst so überzeugt von ihrer Geschichte ist, sind manche der Meinung, sie sei tatsächlich der entfernte Abkömmling einer Nixe oder eines Meermannes, wurde sie doch als Kind an der Küste gefunden. Doch selbst das erklärt nicht ihre anderen Marotten, wie unter der Kristallkuppel ihres Hauses zu liegen, um kosmische Inspiration einzufangen oder ihre ständigen Selbstgespräche.

Der Weg, wie nun ausgerechnet sie in den Vorstand des Collegiums gewählt worden ist, ist entsprechend kurios. Es handelt sich hierbei um das Zusammenspiel einer tragischen Unfallserie, die innerhalb kurzer Zeit drei Vorstandsmitglieder dahingerafft hat und des fast besessenen Optimaten Arisdaios te Illacri, der in Siminiadora seine Muse gefunden hat und ihr unbedingt zu Ruhm verhelfen wollte. Wie lange sie sich jedoch auf diesem Posten halten kann, ist fraglich.

Ihre Spezialität ist die Verbindung edler Juwelen, ja sogar des wertvollen Opriliths, mit maritimen Materialien, wie exotische Schneckenhäuser oder Muscheln.

---

**Geboren:** 4758 IZ

**Größe:** 1,72 Schritt

**Gewicht:** 60 Stein

**Haarfarbe:** weiß-blond

**Augenfarbe:** grau

**Kurzcharakteristik:** Eine geniale, wenn auch verrückte, Juwelierin  
**Herausragende Eigenschaften:** FF 15, IN 14; Gut Aussehend, Honorat, Talentschub [Steinschneider/ Juwelier] (6), Verbindungen/ Glasknochen, Selbstgespräche, Wahnvorstellungen, Weltfremd (Geselliges Treiben)

**Herausragende Talente:** Malen/Zeichnen (7), Feinmechanik (Gold- und Silberschmied) (14), Gesteinskunde (11), Hüttenkunde (7), Sagen/Legenden (8), Schätzen (12), Schwimmen (8), Steinschneider/Juwelier (18), Tanzen (7)

**Sonderfertigkeiten:** Geheimwissen (Oprilith-Verarbeitung)

**Verwendung im Spiel:** Siminiadora ist eine kuriose Gestalt, die in manch einem Helden den Beschützerinstinkt wecken mag, wenn sie geistesabwesend am Rand einer Klippe entlang wandert oder sich (ohne wirklich in Gefahr zu sein) in die Fluten des Meeres stürzt. Neugierige Helden könnten versuchen, ihre Hintergrundgeschichte in Erfahrung zu bringen, misstrauische Helden der ominösen Unfallserie im Vorstand nachgehen. Arisdaios te Illacriion beschäftigt öfter Auswärtige, um Siminiadora aus einer misslichen Lage zu befreien, in die sie sich mit ihrer unachtsamen Art gebracht hat.

**Darstellung:** Verträumt und geistesabwesend wandelt Siminiadora durch die Welt und scheint die meisten Dinge des Alltags mit stauendem Blick zu betrachten. Ständig murmelt sie vor sich hin und spielt unbewusst mit ihren Haaren. Selbst ihre Kleinodien scheint sie mehr zu erträumen als zu erschaffen: mit erstaunlichen Ergebnissen, die sich weit über die Grenzen Myrunhalls verkaufen. Im Gespräch geht sie öfter auf ihren Ursprung aus dem Meer ein und alle meeresbewohnenden Rassen erfahren große Bewunderung von ihr.

---

## Mitglieder und Anführer von Cirkeln

### BoFek, Patron des exklusiven Gauner-Cirkels „FeQuesh Verbindung“

Der 28-jährige Amaun ist ein gutaussehender, schlanker Mann, der jedoch durch das lange, weiße Fell fülliger aussieht als er ist. Um seine genaue Herkunft ranken sich Gerüchte, doch seine weltmännische Art und die kultivierten Manieren lassen eine größere Stadt vermuten. Er selbst behauptet aus Sidor Corabis zu stammen, wo er ein Vermögen als Händler verdiente. In der Öffentlichkeit führt er das Leben eines reichen Müßiggängers, was seiner tatsächlichen Lust am Luxus entgegenkommt, doch handelt es sich dabei nur um eine Tarnidentität. In Wirklichkeit ist er der Patron eines sehr erfolgreichen Betrüger-Cirkels in Sidor Myrunhalls. Der Cirkel besteht nur aus einer Handvoll Spezialisten wie Fälschern, Betrügern und Einbrechern, die in der Unterwelt jedoch für ihre dreisten und spektakulären Verbrechen bekannt sind, bei denen schon so mancher Würdenträger um ein kleines Vermögen gebracht wurde. Ob es sich dabei nun um Wettbetrug in der Arena, gefälschte Kunst oder eine angeblich todsichere Anlage in eine innovative Ware handelt: Der Cirkel ködert jedes seiner Opfer mit einer persönlich auf sie zugeschnittenen Geschichte und kann dafür auf ein weites Netz von Verbindungen in der Stadt zurückgreifen. Dabei ist es BoFek wichtig, dass bei diesen Aktionen kein denkendes Wesen verletzt wird, da er ein solch brutales Vorgehen für uninspiriert hält.

---

**Geboren:** 4755 IZ

**Größe:** 1,78 Schritt

**Gewicht:** 70 Stein

**Fell:** einfarbig weiß, lang und seidig

**Augenfarbe:** blau-grau

**Kurzcharakteristik:** Herausragender Betrüger, der einen extravaganten Lebensstil schätzt

**Herausragende Eigenschaften:** CH 16, KL 15, IN 14; Balance, Dämmerungssicht, Gut Aussehend, Heilsames Schnurren, Natürliche Waffen (Krallen 1W6+1 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Zusätzliche Gliedmaßen (Balanceschwanz) / Faulheit (5), Goldgier (8), Krankhafte Reinlichkeit (5), Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Raubtiergeruch, Verschwendungssucht (5)

**Herausragende Talente:** Betören (8), Etikette (8), Gassenwissen (13), Menschenkenntnis (12), Schätzen (15), Selbstbeherrschung (11), Sinnenschärfe (13), Überreden (Lügen) (19)

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ortskenntnis (Sidor Myrunhalls)

**Verwendung im Spiel:** Entweder als Auftraggeber z. B. für ein Ablenkungsmanöver einer Aktion des Cirkels oder als Gegenspieler, wenn die Helden von einem getäuschten Opfer angeworben wurden, um vom Cirkel das geraubte Gut wiederzuerlangen. Wenn sich die Helden in einem ähnlichen Metier bewegen, können sie auch als Konkurrenz zu BoFeks Cirkel dienen. Zu guter Letzt ist der Amaun auch eine gute Quelle für exotische Waren und Informationen.

**Darstellung:** BoFek ist jederzeit charmant und überzeugend. Er kann jemandem einen uralten verrosteten Streitwagen verkaufen und am Ende trotzdem noch das Gefühl vermitteln, dass es ein großartiges Geschäft war. In den gehobenen Kreisen bewegt er sich sicher und strahlt in jeder Situation Selbstbewusstsein aus. Zudem verfügt er immer über einen Plan B.

---

### Svanía Friggisdóttir, Matrona des Prostituierten-Cirkels „Perlen des Nordens“

Die ältere Hjaldingerin, deren Haare schon mit einigen grauen Strähnen durchzogen sind, ist in jeder Hinsicht eine beeindruckende Erscheinung. Mit ihrer Größe von fast 1,90 Schritt, dem beachtlichen Körperumfang und der lauten Stimme steht sie immer im Zentrum des Geschehens. Als Matrona des größten Prostituierten-Cirkels von Sidor Myrunhalls gilt sie als Verfechterin der Rechte von Huren und Lustknaben und hat schon manchem Freier, der sich daneben benommen hat, die Nase brechen lassen – oder sie ihm selbst gebrochen. Ihre Protectoren sind in vielen Bordellen der Stadt anzutreffen und gelten als Personen die hart durchgreifen. Doch um ihren Klienten zu helfen, kann sie auch durchaus andere Töne anschlagen. Durch ihre vielen Informantinnen und Informanten kennt sie allerhand pikante Geheimnisse der wohlhabenderen Kundschaft und mit einem kleinen Brief an diese Optimatin oder jenen Honoraten hat sie schon oft viel erreicht – wie zum Beispiel erst vor kurzem die Freilassung einer des Todschlags angezeigten Hure.

Svanía selbst ist die Betreiberin des „Weiße Nächte“, eines Etablissements der mittleren Preislage im Hafen der Stadt, wo sie auch meistens angetroffen werden kann. Die eiserne Kette, die sie als freigelassene Sklavin ausweist, trägt sie mit Stolz, denn sie schämt sich nicht, sich ihren Weg von ganz unten hochgekämpft zu haben. Sie ist dafür bekannt, die meisten Seemänner unter den Tisch zu saufen und im Armdrücken zu besiegen. Geschäftlich wie persönlich bevorzugt sie die Gesellschaft von Frauen.

---

**Geboren:** 4735 IZ  
**Größe:** 1,88 Schritt  
**Gewicht:** 95 Stein  
**Haarfarbe:** hellbraun mit grauen Strähnen  
**Augenfarbe:** blau  
**Kurzcharakteristik:** Aufsteigerin, welche die Ziele ihres Cirkels mit allen nötigen Mitteln vertritt  
**Herausragende Eigenschaften:** MU 14, KL 15, KK 15; Eisern, Gefahreninstinkt (5); Fürsorglich (5), Prinzipientreue (Loyalität)  
**Herausragende Talente:** Hiebaffen (10), Raufen 14 (16/15), Gassenwissen (15), Menschenkenntnis (12), Rechnen (8), Schätzen (8), Zechen (13)  
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ortskenntnis (Sidor Myrunhalis), Waffenloser Kampfstil (Gossenstil)  
**Verwendung im Spiel:** Trotz ihres lauten Wesens hat Svania eine Schwäche für ihre Schützlinge und tut alles um ihnen zu helfen. Dafür kann sie auch die Helden anheuern, wenn sie oder ihre Protectoren in einer Angelegenheit alleine nicht weiterkommen. Besondere Probleme bestehen derzeit mit dem Prosituierten-Cirkel aus Teleropolis, dessen Patron Xerxes auch in Sidor Myrunhalis Fuß fassen möchte. Svantias Glauben an Dravina ist fest und so kann man in einem der unter ihrem Schutz stehenden Freudenhäuser Zuflucht finden, wenn man in Not ist. Auch als Informationsquelle hat sie einiges zu bieten, wenn man den richtigen Ansatz findet zu fragen – eine hübsche Frau hat hier deutlich bessere Karten. Schlussendlich kann man der Matrona auch als Feindin begegnen, sollte man sich einem ihrer Schützlinge gegenüber schlecht benehmen.  
**Darstellung:** Svantias Persönlichkeit füllt jeden Raum, den sie betritt. Ihre Stimme ist laut und auch wenn sie schweigt, ist sie nicht zu übersehen. Ob nun ein hartes Durchgreifen oder ein diplomatischer Ton gefragt sind: Die Matrona weiß in fast jeder Situation das rechte Mittel und wird es für ihren Cirkel auch ohne Skrupel einsetzen. Ihre Schwäche sind Kinder oder hilflose Personen, denen sie immer beizustehen versucht.

---

Sophoteria dyr Ennandu – Matrona eines Geheimcirkels der Ennandu-Republikaner  
 Halb geheimer Cirkel, halb Cammer des Hauses Ennandu – das ist der Cirkel der ‚Res Publica Myrana‘. Der Cirkel hat sich die Errichtung einer myranischen Republik auf die Fahnen geschrieben: inklusive des Sturzes des Thearchen und einer demokratischen Herrschaft mit Vertretern aus dem Optimaten- und Bürgerstand gleichermaßen.  
 Wohl wissend, dass diese Einstellung Hochverrat ist und alle Cirkelmitglieder für diese Ideen hingerichtet würden, hält die Matrona Sophoteria den Cirkel klein. Insgesamt hat er vielleicht 60 Mitglieder in ganz Myrunhall, die wiederum in kleinen Zellen organisiert sind, die untereinander keinen Kontakt pflegen. Aufgenommen werden alle Personen, die erwiesenermaßen der Sache dienen, egal welchem Stand sie angehören. Aufgrund des absoluten Vertrauens, das in der Gruppe herrschen muss, braucht jedes neue Mitglied mindestens drei Fürsprecher und muss eine Aufgabe erfüllen, die seine Hingabe beweist. Dies kann über das Verfassen oder Vervielfältigen politischer oder philosophischer Schriften bis hin zu Sabotage einer Senatssitzung reichen – je nach den Talenten des Anwärters.

Sophoteria arbeitet auf ein langfristiges Ziel hin und ist sich bewusst, dass die Zeit für ihre Idee noch nicht reif ist. Im Moment sieht sie ihre Aufgabe darin, den Geist der Bevölkerung für den Gedanken der Republik aufnahmefähig zu machen, wofür sie unter anderem Graffiti auf Häuserwänden und Statuen anbringen lässt. Längerfristig sammelt sie auch Informationen über die Würdeträger der Provinz, um sie im rechten Moment gegen diese zu verwenden.

Das Haus Ennandu weiß nicht über das ganze Ausmaß von Sophoterias Plan Bescheid, hat aber schon vor Längerem beschlossen, sich nicht weiter in ihre Angelegenheiten einzumischen, solange sie sich nicht in ernsthafte Schwierigkeiten bringt. Sophoteria selbst ist ein charismatisches Energiebündel von 30 Jahren, das ihr ganzes Streben auf eine Verbesserung der myranischen Gesellschaft verwendet.

---

**Geboren:** 4753 IZ  
**Größe:** 1,62 Schritt  
**Gewicht:** 57 Stein  
**Haarfarbe:** hellblonde, lange Locken  
**Augenfarbe:** grün  
**Kurzcharakteristik:** Unerschütterliche Idealistin und Kämpferin für eine gerechtere Gemeinschaft – oder was sie dafür hält  
**Herausragende Eigenschaften:** MU 14, KL 16, CH 15; Begabung für Quelle (Erkenntnis), Breitgefächerte Bildung, Optimat, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vollzauberer/ Bittsteller, Größenwahn (8), Körpergebundene Kraft, Neugier (8), Speisegebote (Vegetarisch)  
**Herausragende Talente:** Geschichtswissen (8), Lehren (16), Menschenkenntnis (17), Quelle Erkenntnis (9), Quelle Freiheit (8), Rechtskunde (8), Schriftlicher Ausdruck (13), Sich Verkleiden (7), Philosophie (12), Staatskunst (12), Überreden (7), Überzeugen (Öffentliche Rede) (15)  
**Sonderfertigkeiten:** Siminiagefälliges Wissen  
**Verwendung im Spiel:** Sophoteria dient als anonyme oder geheimniskrämerische Auftraggeberin, wenn die Helden für ihre Ideen empfänglich sind, oder als Spielerin hinter den Kulissen, welche die Helden unwissentlich für sich arbeiten lässt. Hinter verschiedenen umstürzlerischen Aktionen in der Provinz steht sie und kann so für imperiumstreue Helden eine gewiefte Antagonistin werden, die eher versucht zu überzeugen, als ihre Ideen mit Waffengewalt umzusetzen.  
**Darstellung:** Stets voller Tatendrang kann Sophoteria nicht untätig sitzen bleiben. Wenn sie nicht Pläne zum Sturz des Imperiums entwickelt, an ihrer neusten Streitschrift sitzt oder eine Thearchenstatue zerstört, unterrichtet sie Kinder oder Sklaven oder beschafft Informationen über ihre Gegenspieler. Ständig scheint ihr eine neue Idee zu kommen und manch einer fragt sich, wie sie so viele Projekte gleichzeitig verfolgen kann.

---



# Offiziere und Soldaten der Legion, Haustruppen oder Myriade

## Aegparas e Teveris, Zenturio der Legion

Zenturio Aegparas ist der befehlshabende Offizier der Zenturie vor den Toren Sidor Myrunhalis'. Aegparas' Erscheinungsbild gleicht einem Mann, der mehr als sein halbes Leben auf dem Rücken von Pferden verbracht hat. Kaum war er alt genug, trat er nach einem handfesten Streit mit seinen Eltern der Legion bei, um sich dort mit eisernem Willen, unerschütterlichen Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und einer gehörigen Portion Ehrgeiz emporkommen zu arbeiten. Seine direkte und unverblümbte Art, Missstände konkret zu benennen und auch gegenüber höherrangigen Offizieren anzusprechen, machte Aegparas schnell bei seinen Kameraden und den unteren Diensträngen beliebt. Bei den höherrangigen Offizieren hingegen stieß das Verhalten auf wenig Gegenliebe, sahen sie im Verhalten doch eine Bedrohung der eigenen Karriere und der Legion selbst. Eine Diskussion während einer Lagebesprechung mit dem Legaten, die schließlich in einem lautstarken Wortgefecht endete, schien zunächst die Karriere Aegparas' beendet zu haben. Im Nachhinein zeigte sich jedoch, dass er Recht behalten sollte, was dem Legaten nicht entging. Nach dem Ausscheiden des damaligen Zenturios erinnerte sich der Legat an den starrköpfigen Unteroffizier, der seine Meinung vertrat und sich dabei auch nicht von höheren Rängen beeindrucken ließ. So kam es, dass aus dem beharrlichen Principalis – so lautet die Bezeichnung für einen mit Führungsaufgaben versehenen Unteroffizier der Myrmidonen – der neue Zenturio wurde.

Als Befehlshaber kennt Aegparas die Sorgen und Bedürfnisse seiner Einheit nur zu gut. Dennoch versucht er, den Spagat zwischen dem sorgenden Offizier und dem Befehlshaber bestmöglich zu schaffen und allen Bedürfnissen Sorge zu tragen. Trotz seiner Beförderung sieht er sich in erster Linie immer noch als einer der Seinen, dem aber nur zu gut bewusst ist, dass er auch aus politischen Erwägungen heraus Entscheidungen zu fällen hat, die ihm zuwider sind. Daher fühlt er sich nach wie vor am wohlsten, wenn er auf dem Rücken seines treuen Pferdes am Kopf einer Reiterstaffel eine Patrouille anführt und in der Gegend nach dem Rechten sieht.

---

**Geboren:** 4746 IZ

**Größe:** 1,82 Schritt

**Gewicht:** 72 Stein

**Haarfarbe:** schwarz (meist mit Dreitagebart)

**Augenfarbe:** grün

**Kurzcharakteristik:** meisterlicher Reiter und Offizier

**Herausragende Eigenschaften:** MU 16, GE 15, KO 15; Ausdauernd, Guter Ruf; Prinzipientreue (Loyalität)

**Herausragende Talente:** Bela 14 (22), Säbel 18 (17/18), Reiten (18), Menschenkenntnis (11), Kriegskunst (16), Tierkunde (14), Abrichten (12)

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Linkhand, Kriegreiterei, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I

**Verwendung im Spiel:** Der Zenturio ist einer der ersten Ansprechpartner, wenn es um Belange der Legion geht. Wenn-

gleich er der höchste Offizier vor Ort ist, so ist er für Helden einfacher zu erreichen als der Legat. Ehemalige Angehörige der Legion oder Myriade können sich leichter Gehör verschaffen, ist der Zenturio bemüht, ein offenes Ohr für ehemalige Kameraden zu haben.

**Darstellung:** Ein Reitereioffizier wie er aus dem Buche kommt, der dabei jedoch die arrogante Attitüde vermissen lässt, die den Offizieren der Reiterei oft nachgesagt wird. Durchaus standesbewusst und mit Vertrauen in sich und seine Fähigkeiten ausgestattet, schätzt der Zenturio das offene Wort, denn nichts anderes erwartet er von anderen. Im Einsatz schont er sich nicht und erwartet dieselbe Hingabe von seinen Männern und Frauen.

---

## Bruugruurhach, ein Myrmidone

Bruugruurhach gehört zu den imposantesten Erscheinungen der in Gyladraland stationierten Myriade. Neben seiner Körpergröße von 2,2 Schritt ist es seine Zugehörigkeit zu den Leonir, die den Principalis von seinem überwiegend menschlichen Kampfgefährten unterscheidet.

Wie alle Vertreter seines Volkes ist Bruugruurhach ein stolzer Kämpfer, der Kränkungen und Respektlosigkeiten persönlich nimmt, doch weiß er auch um seine Position innerhalb der Myriade, so dass er sein Verhalten deutlich besser im Griff hat als manch anderer Leonir. Seine enorme Größe, gepaart mit seiner Ausdauer und der enormen Körperkraft, machen ihn zu einem idealen Hoplitensoldaten, der als schwerer Fußkämpfer mit Schwertstab und Schild seine Gegner buchstäblich zu Boden wirft.

Während der ersten acht Jahren in der Myriade hat es Bruugruurhach bereits bis zum Principalis geschafft, weshalb er unter seinen Kameraden auch einige geheime Neider besitzt, deren Meinung nach alleine seine Rassenzugehörigkeit für die Beförderung ausschlaggebend war. Sicherlich war dies auch ein Faktor, aber letztlich waren die zahlreichen Kämpfe ausschlaggebend, in denen sich Bruugruurhach zuvor unter Beweis gestellt hatte.

Besonders geschätzt werden die fleischhaltigen und scharf gewürzten Eintöpfe, die er kocht und für die seine Kameraden gerne ihre Fleischrationen zur Verfügung stellen.

---

**Geboren:** 4756 IZ

**Körpergröße:** 2,21 Schritt

**Gewicht:** 131 Stein

**Fellfarbe:** sandfarben

**Mähnenfarbe:** dunkelbraun

**Augenfarbe:** schwarzbraun

**Kurzcharakteristik:** meisterlicher Myrmidone und meisterlicher Unteroffizier

**Herausragende Eigenschaften:** MU 16, KO 16, KK 18; Einschüchterndes Gebrüll, Natürliche Waffen (Krallen IW6+1 TP, Biss IW6+4 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Zusätzliche Gliedmaßen (Balanceschwanz) / Arroganz 6, Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Raubtiergeruch, Großwüchsig, Erhöhter Nahrungsbedarf I; Prinzipientreue (Loyalität)

**Herausragende Talente:** Bastardstäbe 19 (21/18), Körperbeherrschung (13), Sinnesschärfe (12), Wildnisleben (12); Kriegskunst (13), Kochen (11)

**Sonderfertigkeiten:** Formation, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Waffenloses Manöver (Biss), Waffenloser Kampfstil (Myrmidonestil), noch einige weitere für den Kampf mit dem Schwertstab  
**Verwendung im Spiel:** Gewissermaßen ist Bruugruurhach ein Exot unter den Menschen, der sich nicht nur durch seine Erscheinung, sondern auch durch seine Gebräuche von der Masse abhebt – aber dennoch große Anerkennung genießt. Als Unteroffizier bietet er sich gerade für unerfahrenere Helden als Kontakt zur Myriade an, da die höheren Ränge kaum erreichbar sind.

**Darstellung:** Der harte Unteroffizier mit derbem Humor, der für seine Männer und Frauen einsteht und Streitigkeiten gerne mit einem Hieb seiner mächtigen Pranken schlichtet. Im Kampf gestählt und mehr als nur erprobt, sieht er die Welt mit den Augen eines Soldaten, dem das Gespür für Intrigen und Lügen fehlt. Hier liegt eine Schwäche des Unteroffiziers, denn er kann durchaus die Hilfe von Helden benötigen, um nicht einem Lügennetz seiner Neider zum Opfer zu fallen.

### Brajonomos, ein Brajan-Gardist

Brajonomos ist ein dienstfertiger Gardist der Brajan-Garde, die für die Wahrung der öffentlichen Ordnung und die Verfolgung von Kriminellen zuständig ist. Das Ende seiner Ausbildung ist noch nicht einmal ein Jahr her, so dass der junge Mann immer noch ein ‚wenig grün hinter den Ohren‘ ist. Brajonomos ist bestrebt, so schnell wie möglich Erfahrung zu sammeln, und meint mit seiner Ausbildung schon fast alles zu wissen. Dieser Gestus stößt vor allem bei den älteren Gardisten auf wenig Gegenliebe, die ihn für einen Emporkömmling halten, der nur schnell seinen Weg machen will. Bisweilen nutzen sie Brajonomos‘ übermäßigen Dienstfertigkeit aus, wenn er sich für ungeliebte Aufgaben anbietet.

Brajonomos‘ ganzes Leben dreht sich um seine Tätigkeit als Brajan-Gardist: Er lebt in einer kleinen Unterkunft und verbringt seine Freizeit fast ausschließlich mit seinen Kameraden. Den Freuden des Alltags hat er fast gänzlich abgeschworen, da Brajonomos glaubt, seinen Mitmenschen durch ein strenges Leben ein Vorbild sein zu müssen. Dabei bemerkt er nicht, dass er sich von seinen wenigen Freunden wie von seiner Familie durch sein Verhalten immer mehr entfremdet.

**Geboren:** 4761 IZ

**Größe:** 1,76 Schritt

**Gewicht:** 81 Stein

**Haarfarbe:** hellbraun

**Augenfarbe:** dunkelbraun

**Kurzcharakteristik:** Wissbegieriger und übermotivierter Frischling mit Hang zu Perfektionismus

**Herausragende Eigenschaften:** MU 12, KO 13, KK 13; Verpflichtungen (Brajan-Garde)

**Herausragende Talente:** Hiebwaffen 10 (13/13), Raufen 9 (13/12), Gassenwissen (9), Rechtskunde (9)

**Sonderfertigkeiten:** Rüstungsgewöhnung I (typische Rüstung), Wuchtschlag

**Verwendung im Spiel:** Ein Brajan-Gardist, der mehr als nur seinen Dienst nach Vorschrift macht. Im festen Glauben an die Götter und seinen Auftrag will er nur Gutes tun, und dabei sieht er mehr Dinge als ihm lieb sind. In Ermittlungen ist Brajonomos noch uner-

fahren, auch mag er sich mit seinem Vorgehen rasch Feinde machen, so dass er auf die Hilfe reisender Helden angewiesen ist, die ihm tatkräftig zur Seite stehen oder aber den richtigen Weg weisen – gerade wenn korrupte Kollegen ihn einmal mehr bei seinen Nachforschungen ausbremsen.

**Darstellung:** Jung und (noch) unerfahren, aber gerecht im Vorgehen und unbestechlich. Ein Streiter für die Gerechtigkeit, der seinen Glauben an die göttliche Ordnung und die Justiz noch nicht verloren hat, kurzum: Ein Brajan-Gardist, wie er sein sollte und selten ist. Noch schützt der Idealismus Brajonomos vor den Enttäuschungen des Alltags, und es wird der Tag kommen, an dem die Rückschläge Risse verursachen und der Ordnungshüter sich wie viele andere die Frage nach dem Sinn seiner Tätigkeit stellen wird.

## Procuratoren der Domänen

### Grimricus Serr Alantinos, Procurator der Domäne Robores

Procurator Grimricus Serr Alantinos ist ein Mann, der seinen Dient mehr als nur nach bestem Wissen und Können ausübt. Sein oberstes Ziel ist es, die Gewinne ‚seiner‘ Domäne so stabil zu halten wie nur möglich. Nie zu wenig, aber auch nie zu viel, denn sonst würde sich der Maßstab verschieben und nicht jedes Jahr kann mit Rekordgewinnen abschließen. Vielmehr soll alles seinen gewohnten Gang gehen, ohne dass das Haus Alantinos auf die für ihn unbequeme Idee kommt, Visitatoren zu entsenden, die nach dem Rechten sehen oder gar die Bücher überprüfen. Solange dies nicht der Fall ist, kann Grimricus in ‚seiner‘ Villa leben und dabei weiter dem Traum vom Leben eines Optimaten in Ruhe nachgehen. Schon alleine der Blick auf die Speisen und Getränke, die der Procurator zu sich nimmt, machen deutlich, dass er nur einem Traumgepinst erliegt. Die Dienerschaft hat sich an die Marotte ihres Vorgesetzten längst gewöhnt, und solange Grimricus nicht auf die unrechtmäßige Anrede eines Optimaten besteht, stört es niemanden weiter.

Im täglichen Handeln erweist sich Grimricus trotz seiner fixen Idee vom Leben eines Optimaten als überaus pragmatisch, da er um jeden Fall die Ergebnisse der Vorjahre erzielen möchte. Dieser Wesenszug entspricht eigentlich nicht seinem Innersten, sondern ist in den Jahren seiner Verwaltungstätigkeit entstanden. Bei Problemen sucht er zunächst nach Lösungen, der Schuldige kann später immer noch eine Strafe erhalten. Übermäßige Strafen sind ihm dabei ein Graus; allerdings nicht, weil er sie verabscheut, sondern weil Grimricus befürchtet, diese könnten einem Mitglied des Hauses Alantinos zu Ohren kommen, der daraufhin Gesandte in die Domäne entsendet.

Um Probleme schnell zu lösen, greift Grimricus bei Bedarf auf die in der Domäne stationierten Haustruppen zurück. Erweisen sich diese als wenig hilfreich oder benötigen zu lange, so sucht der Procurator gezielt die Unterstützung reisender Abenteurer und ähnlicher Spezialisten. Ein Hilfesuch an sein Haus ist für Grimricus die letzte Option, da er sich nicht als unfähig darstellen möchte – letztlich ist es vielmehr seine Angst, derart eingeschätzt und seines Amtes enthoben zu werden.

Zu seiner Zerstreutheit nutzt Grimricus gerne die Pferde ‚seines‘

Anwesens. Wie so vieles gehören die Pferde aber nicht ihm, sondern sollen bei einem Besuch eines Optimaten zu dessen Zeitvertreib und Erholung dienen. Unabhängig von diesem Umstand ist der Prokurator ein durchaus geübter Reiter, auch wenn man dies zunächst nicht vermutet.

---

**Geboren:** 4731 IZ

**Größe:** 1,78 Schritt

**Gewicht:** 68 Stein

**Haarfarbe:** dunkelbraun

**Augenfarbe:** grün

**Kurzcharakteristik:** kompetenter Prokurator

**Herausragende Eigenschaften:** KL 15, CH 14; Verbindungen im Gesamtwert von SO 40; Angst vor Verlust seines Amtes (12), Eitelkeit (8), Verpflichtungen (Haus Alantinos)

**Herausragende Talente:** Reiten (12), Überzeugen (13), Etikette (14), Menschenkenntnis (11), Überreden (Lügen) (14), Staatskunst (Verwaltung) (13), Rechnen (15)

**Sonderfertigkeiten:** Ortskenntnis (Domäne Robores)

**Verwendung im Spiel:** Grimricus ist der klassische Auftraggeber, für den reisende Helden nur Mittel zum Zweck sind. Allerdings wird er die Helden nicht hintergehen, er ist ehrlich an ihrem (und seinem) Erfolg interessiert. Jedoch wird er der Erste sein, der sich das Erreichte an die eigene Fahne heften wird oder zumindest nicht müde wird zu betonen, dass es immerhin seine Idee war, die Helden anzuwerben und er sie persönlich ausgewählt hat. Kurzum: Im Falle des Erfolgs kommt Grimricus' wahres Ich zum Vorschein: ein Aufschneider und Emporkömmling wie er im Buche steht.

**Darstellung:** Grimricus versucht stets den Eindruck zu erwecken, er habe alles im Blick und er würde jedes Detail kennen. Sein Auftreten erweckt den Anschein von Erhabenheit, auch wenn man bisweilen recht schnell merkt, dass vieles von dem, womit sich der Prokurator umgibt, nur Fassade ist.

Die folgenden beiden Prokuratoren sind keiner festen Domäne noch einem Haus zugeteilt. Vielmehr dienen sie der freien Verwendung und können somit überall dort wirken, wo sie benötigt werden.

Dorion Serr (Hausname), Prokurator

Der einzige Lebensinhalt von Dorion scheint sein Amt als Prokurator zu sein. Die Freuden des Lebens scheint der hageren Endvierziger nicht zu kennen, noch scheint er sie kennengelernt zu haben. Morgens ist er der erste, der aufsteht und sich den vielfältigen Verwaltungsangelegenheiten widmet, abends ist er der letzte, der sich zur Nachtruhe begibt. Wenn sich die anderen Schreiberlinge schon längst in ihren Betten vom Tag ausruhen, brennt in der Kammer von Dorion noch Licht, wenn er die Protokolle seiner Untergebenen penibel korrekturliest und Anmerkungen an den Rand schreibt, nur damit die Schreiber sie morgens direkt noch einmal überarbeiten dürfen.

Besonders ‚gefürchtet‘ bei den Schreibern ist das sprichwörtlich gute Gedächtnis des Prokurators, der kaum einmal eine Einzelheit vergisst und oftmals besser über die zahlreichen

Vorgänge der Domäne Bescheid weiß als irgendjemand anders. Auch verstummen die privaten Gespräche schnell, wenn sich Dorion nur nähert, denn längst weiß jeder im Haus des Prokurators, dass seine Ohren nicht minder gut sind als die einer Raubkatze.

Dorion geht keinem bekannten Zeitvertreib nach, seine einzige Entspannung scheint der Prokurator aus dem kleinen Kräutergarten zu ziehen, den er schon seit Jahren täglich eine Stunde hegt und pflegt. Für manchen steckt in dem Garten auch die Erklärung, wieso der Prokurator mit so wenig Schlaf auskommt: Er liefert Dorion die entsprechenden Kräuter, mit denen er sich Elixiere braut, um weniger Ruhephasen zu benötigen.

---

**Geboren:** 4734 IZ

**Größe:** 1,71 Schritt

**Gewicht:** 61 Stein

**Haarfarbe:** rotbraun

**Augenfarbe:** grau

**Kurzcharakteristik:** meisterlicher Prokurator

**Herausragende Eigenschaften:** KL 17, CH 11; Begabung (Rechnen), Gutes Gedächtnis, Verbindungen im Gesamtwert von SO 30, Zeitgefühl; Verpflichtungen (entsprechendes Haus)

**Herausragende Talente:** Sinnesschärfe (Hören) (13), Etikette (12), Staatskunst (Verwaltung) (14), Rechnen (Buchführung) (15)

**Sonderfertigkeiten:** Ortskenntnis (entsprechende Domäne)

**Verwendung im Spiel:** Der Prokurator agiert als Verwalter eher im Hintergrund, so tritt er auch nur im Notfall persönlich an die Helden heran, wenn er in gravierenden Fällen ihre Hilfe benötigt. Für kleinere Aufgaben schickt er vertrauenswürdige Boten, die den Kontakt mit den Helden aufbauen und die ‚geschäftlichen Details‘ aushandeln.

Ob Dorion in seinem Kräutergarten tatsächlich Pflanzen anbaut, mit deren Hilfe er die vermuteten Tränke braut oder es sich dabei nur um Gerüchte des Hauspersonals handelt, ist Ihrer Entscheidung überlassen.

**Darstellung:** Auf den ersten Blick und auch auf den zweiten Blick wirkt der Prokurator unscheinbar, doch es gibt tatsächlich nicht viel, was ihm entgeht. Anstelle selbst große Worte zu wählen, überlässt er das Reden lieber anderen und hört aufmerksam zu, um im rechten Augenblick mit nur wenigen Fragen die entscheidenden Impulse zu setzen oder seinen Gegenüber aus dem Konzept zu bringen. Dorion weiß um die eigenen Stärken, aber auch um seine Schwächen. So lässt sich nicht jedes Problem vom Schreibtisch aus lösen, und wenn es dazu fremder Hilfe bedarf, dann wird diese auch genutzt.

---

Telrean Serr (Hausname), Prokurator

Mit gerade einmal Mitte Dreißig hat es Telrean mit dem Amt eines Prokurators schon weit gebracht. Der frühe Aufstieg ist jedoch auch der größte Fluch des einst so aufstrebenden Mannes: Seine Karriere hat der Mann einfacher Herkunft ausschließlich seinem Fleiß und seinen Taten zu verdanken und nicht etwa Intrigen oder Beziehungen. Als Verfechter des Leistungsgedanken sind ihm daher Faulheit und Ausreden zuwider, so dass er von seinen Untergebenen dieselben Anstrengungen erwartet, wie er sie einst an den Tag legte.

In den ersten beiden Jahren als Prokurator bemerkte Tel-

rean jedoch schnell, dass nur wenige seinen hohen Anforderungen gerecht werden. Doch anstatt seine Maßstäbe zu überdenken, resigniert er an der scheinbaren Unfähigkeit seiner Mitmenschen. Diese äußert sich mitunter in spontanen Wutausbrüchen, in denen Telrean selbst enge Vertraute anschreit und ihnen lautstark und durchaus verletzend ihre Fehler vorhält.

Zudem meint er bereits jetzt das Ende seines Weges zu sehen, da er zwar gerne einmal eine höhere Stellung in der Provinzverwaltung einnehmen würde, diesen Gedanken aber angesichts seiner einfachen Herkunft und fehlender Seilschaften verwirft. Sollte ihn niemand über diesen Trugschluss aufklären, wird er zunehmend verbittern.

---

**Geboren:** 4748 IZ

**Größe:** 1,83 Schritt

**Gewicht:** 73 Stein

**Haarfarbe:** dunkelblond

**Augenfarbe:** blau-grau

**Kurzcharakteristik:** kompetenter, aber zunehmend gereizter Procurator

**Herausragende Eigenschaften:** KL 16, IN 15, CH 14, Verbin-

dungen im Gesamtwert von SO 30; Arroganz (5), Jähzorn (6), Verpflichtungen (entsprechendes Haus)

**Herausragende Talente:** Etikette (12), Staatskunst (Verwaltung) (13), Philosophie (14), Rechnen (13), Überzeugen (Diskussions-Rhetorik) (12)

**Sonderfertigkeiten:** Ortskenntnis (entsprechende Domäne)

**Verwendung im Spiel:** Der tragische Fall eines zu schnell in Rang und Namen gekommenen Mannes, der nun an der scheinbaren Ausweglosigkeit seiner Situation zu scheitern droht. Dabei ist Telrean ein belesener und eloquenter Zuhörer, dem nur die Augen geöffnet werden müssten.

**Darstellung:** Auf die Außenwelt wirkt der Procurator schnell wie ein unsympathischer und besserwisserischer Nörgler, der an alles und jedem etwas auszusetzen hat. Niemand scheint ihm etwas recht machen zu können. Schafft man es jedoch, diesen Eindruck zu überwinden oder an die Seite zu schieben, so entpuppt sich der Mann im besten Alter als beredsamer Gesprächspartner, der sich zu einem wertvollen Verbündeten entwickeln kann. Denn auch wenn er nur selten ein gutes Wort über jemanden zu finden scheint, so ist Telrean doch ein treuer Verbündeter, der für seine Freunde einsteht – auch wenn er nur wenige hat.

---



# Die Städte der Provinz

## Sidor Myrunhalis

**Regierungsform:** Provinzhauptstadt Myrunhalls unter Verwaltung der Curia

**Bevölkerung:** ca. 40.000; (10% Sklaven, 30% Untertanen, 40% Bürger, 20% Oberschicht) Menschen 80%, Amaunir 10%, Leonir, Minotauren, Neristu und einige andere 10%

**Militärische Stärke:** 2 Zenturien Shinxir-Garde, 2 Zenturien Haustruppen der Alantinos

**Tempel:** Oktade, Brajan, Nereton, Shinxir, Gyldara-Dravina

**Handwerk und Gewerbe:** Handelsdrehkreuz der Provinz

**Beispielhafte Gasthäuser/Tavernen:** Bordell ‚Weiße Nächte‘ (Q5/P6), Herberge ‚Zum aufgeknüpften Serover‘ (Q7/P6/S45), Gasthaus ‚Dravinas Bestes‘ (Q8/P9)

**Besonderheiten:** Acropole, Forum Myrunhalis, Vinshina-Anlandeturm

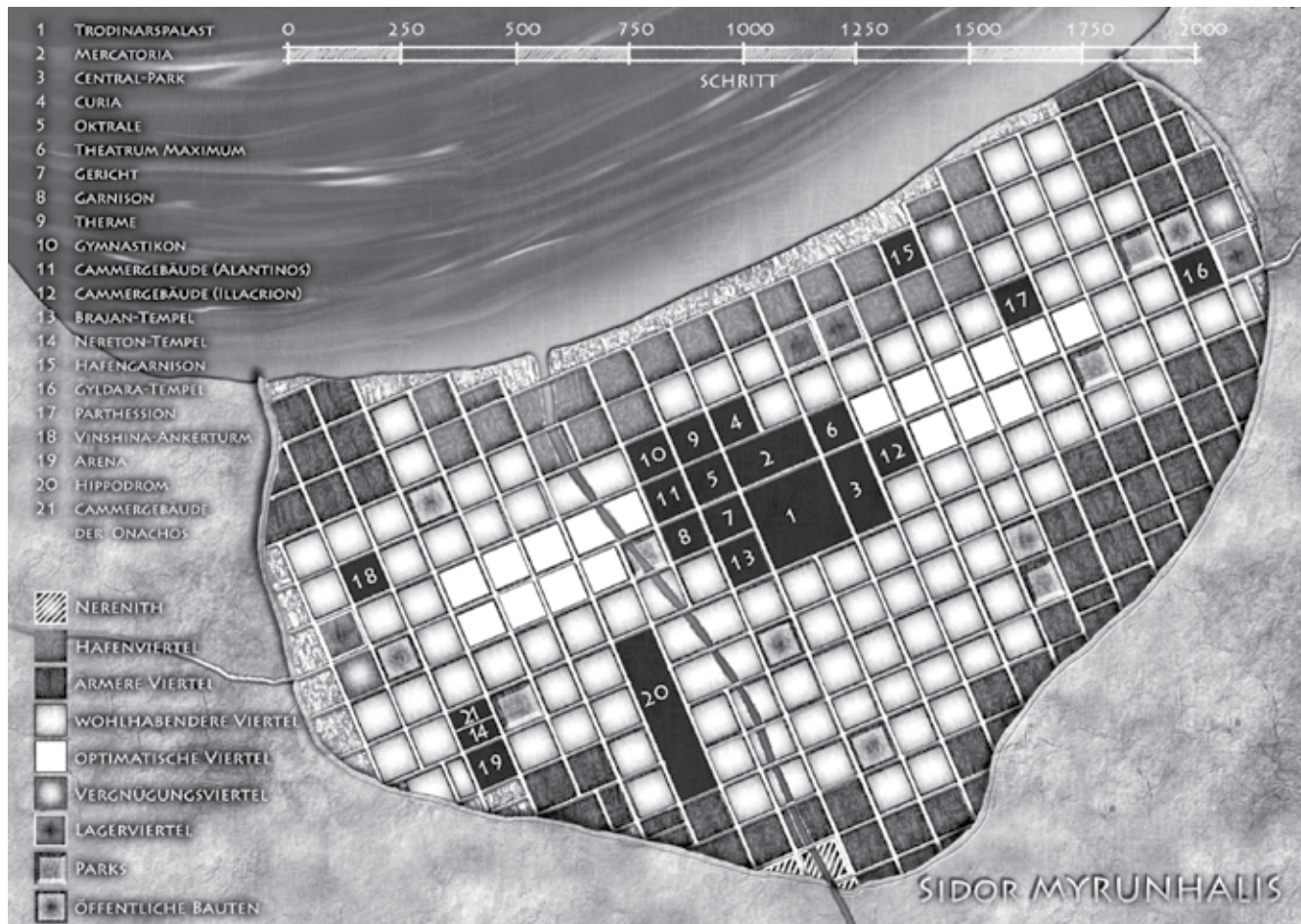
**Stimmung in der Stadt:** hier pulsiert das Leben und flo-

riert die Wirtschaft; die Schiffe aus anderen Teilen des Imperiums machen nur zu deutlich, dass Sidor Myrunhalis das Tor der Provinz zur Welt ist

*Was die Einwohner über Sidor Myrunhalis denken:* „Es hat schon seine Gründe, warum Sidor Myrunhalis die Hauptstadt ist!“ – „Ich weiß überhaupt nicht, warum die Händler aus Akalona oder Skisonaia immer so jammern. Der Krieg ist seit 20 Jahren vorbei und mit der Provinz geht es aufwärts! Seht euch doch nur um!“

### Gliederung und Stadtviertel

Sidor Myrunhalis ist die Hauptstadt der Provinz und mit gut 40.000 Einwohnern auch die mit Abstand größte Siedlung. Damit ist sie etwa doppelt so groß, wie die durchschnittliche imperiale Provinzhauptstadt, was nicht zuletzt der vergleichsweise großen Bevölkerung des Horasiats Gyldraland geschuldet ist. Sidor Myrunhalis liegt an der Nordküste Myrunhalls und



hat neben Akalona den einzigen hochseetauglichen Hafen. In diesen mündet der die Stadt beinahe mittig durchtrennende, Salzwasser führende *Miron*, der innerhalb der Mauern von zahlreichen Brücken überspannt wird.

Sidor Myrunhalis ist mit Ausnahme ihrer Form, die nicht dem üblichen rechtwinkligen Baustil des Imperiums folgt, sondern sich den natürlichen Gegebenheiten anpasst, eine fast archetypische imperiale Provinzhauptstadt. Durch die beiden Stadttore an den Längsseiten der Stadt, *Porta Occidentia* im Westen und *Porta Orienta* im Osten, kann man die Stadt auf der *Via Ora* betreten. Diese ist innerhalb von Sidor Myrunhalis, wie auch in Akalona, die *Via Maxima* der Stadt. Sie ist besonders prachtvoll und breit und wurde, wie in imperialen Städten üblich, schnurgerade angelegt. Insgesamt breitet sich Sidor Myrunhalis über die Fläche von etwa 160 Insulae aus, die jeweils wiederum etwa 100 mal 100 Schritt messen.

Während des Hundertjährigen Seekrieges wurde Sidor Myrunhalis immer wieder Ziel serovischer Überfälle und Vergeltungsangriffe und insbesondere während der Blutigen Siminia

4745 IZ, war die Hauptstadt Ziel mehrerer Ablenkungsangriffe, die dem Vorstoß ins Landesinnere vorausgingen. Obwohl die bei Teleropolis stationierten Myriaden die hiesigen, in der am Rand des Hafenviertels befindlichen Hafengarnison beheimateten, Truppen rasch verstärkten, vermochten es die Serover durch Brände und mehrere nächtliche Angriffe erhebliche Schäden anzurichten.

Heute ist Sidor Myrunhalis, wie es für die Hauptstadt einer Provinz und ihren Repräsentationsanspruch kaum anders zu erwarten ist, eben jene Stadt,

die die wirtschaftliche Erholung der Provinz am augenfälligsten widerspiegelt. Hier finden sich insbesondere im Hafen und im Stadtzentrum saubere, weiß getünchte Fassaden, mit glänzenden roten Ziegeln gedeckte Insulae und Verwaltungsgebäude sowie ausgebesserte Straßen. Allein in den Außenvierteln gibt es noch einige Insulae, die zum einen von der Mittellosigkeit ihrer Bewohner, zum anderen aber auch von der geringen Bedeutung in den Augen der Curatoren künden.

Dass der Aufbau der Hauptstadt im nicht unerheblichen Maße zu Lasten Akalonas geht, erscheint den Sidor Myrunhalern und vor allem der Provinzverwaltung eher zweitrangig.

### Das Stadtzentrum und die *Via Maxima*

Wie in den meisten anderen imperialen Städten auch, spielt sich ein Großteil des öffentlichen Lebens im Zentrum Sidor Myrunhalis' und entlang der *Via Maxima* zwischen den beiden Stadttoren ab. Dabei liegen die wichtigsten Gebäude im unmittelbaren Zentrum an der zwei Insulae einnehmenden **Mer-**

**catoria** und von dort ausgehend, im Großen und Ganzen mit abnehmender Wichtigkeit, in Richtung der Stadttore. Ziemlich genau im Zentrum der Hauptstadt liegt auf einer künstlichen, etwa 8 Schritt hohen Erhebung über eine Fläche von gut vier Insulae der prächtige Trodinarspalast mit dem Senatsgebäude. Am Fuß des ‚Hügels‘ schließt sich nördlich die *Via Maxima* an, auf deren gegenüberliegender Seite unmittelbar das Forum Myrunhalis mit der Mercatoria und anderen öffentlichen Gebäuden Sidor Myrunhalis', der größte Marktplatz der Provinz, liegt. Sie ist der lauteste Platz und gehört neben dem Hafen auch zu den belebtesten Orten der Stadt. Hier finden Märkte statt, auf denen Güter aus dem Umland und der Provinz, aber auch aus ganz Gyldraland, mitunter sogar aus weiter entfernten Regionen des Imperiums – und extrem selten auch Myranors – erworben werden können. Gelegentlich muss der Markt weichen, wenn hier Volksversammlungen stattfinden. Der Platz als solcher ist, wie viele Mercatoriae des Imperiums, von einer gleichmäßigen Säulenreihe umstanden.

Im Norden des Forums, dem Trodinarspalast gegenübergele-



gen, schließt sich die von der Brajan-Garde gut bewachte **Curia** an, in der der Stadtrat zusammentritt. Auch manche Bürger besuchen die Curia, wenn sie einen Schiedsspruch erwirken möchten, ohne sich an ein Gericht wenden zu müssen, wenn sie einen Curator beeinflussen oder sie eine Petition einreichen möchten. Auch die Curia nimmt eine Insula ein, wobei mehr als die Hälfte des Raums von einem parkähnlichen Garten eingenommen wird, in dem sich die Curatoren von ihrer Arbeit erholen oder im Freien besprechen können.

Im Osten der Mercatoria schließt sich auf der Fläche einer Insula die prächtige **Oktrale** mit dem **Prätorium** der Provinz an. Die Oktrale selbst besteht aus einem mit einer nach außen abgeschlossenen Säulenhalle eingefriedeten Tempelbezirk, der einen erhöhten Tempel beherbergt, vor dem ein Opferaltar steht. Zu betreten ist der Bezirk durch den der Hauptfront des Tempels gegenüberliegenden Portikus, vor dem tagsüber zahlreiche Händler stehen, die Tiere und andere Opfertiere verkaufen. Der viereckige Tempel selbst ist über eine Treppe erreichbar,

wobei dem gemeinen Besucher nur die Haupthalle zugänglich ist, deren Rückwand mit einer großen Darstellung der Oktadengötter verziert ist. Diese wurde vor gut 350 Jahren von Zaturaniana on Illacriion angefertigt und hat bis heute nichts von ihrer Farbtintensität und Pracht verloren.

Gegenüber der Oktrale, auf der anderen Seite der Via Maxima und damit westlich des Trodinarspalast liegt auf der Fläche einer Insula die von einer Mauer und einem Graben umgebene **Garnison** der Hauptstadt. Sie wuchs während des Hundertjährigen Seekriegs auf eine Stärke von zwei Zenturien der Haustruppen des Hauses Alantinos an, die durchgehend in Sidor Myrunhalis stationiert sind. Die Garnison umfasst neben den Wirtschaftsgebäuden auch einen Exerzierplatz und einen Shinxir-Schrein. Östlich an die Mercatoria schließt sich das **Theatrum Maximum** an, das größte Theater der Stadt. Es wird in erster Linie von Optimaten und Honoraten und gelegentlich auch besonders reichen Bürgern besucht. Alle anderen müssen auf die kleineren Theater der Stadt ausweichen. Häufig werden die teuren Bühnenproduktionen des Theatrum Maximum auf Mnemokristallen magisch aufgezeichnet und in den kleineren Theatern der Provinz mit Hilfe arcanomechanischer Abspielgeräte für geringeren Eintritt vorgeführt.

Gegenüber dem Theatrum Maximum liegt der **Centralpark** der Hauptstadt. Mit seiner Fläche von 2 Insulae ist er vergleichsweise groß, ist dafür jedoch einer der wenigen in Sidor Myrunhalis überhaupt angelegten Parks. Gleichwohl er für alle Bewohner der Hauptstadt geöffnet ist, wird er vorwiegend von Optimaten und Honoraten genutzt. In seinen Pavillons lässt sich die Zeit ebenso gut verbringen, wie auf seinem See mit dessen arcanomechanisch angetriebenen Bötchen. Ihre Nutzung ist zwar kostspielig aber überhaupt nicht anstrengend.

Im Osten an Theater und Park und im Westen an Oktrale und Garnison und damit entlang der Via Maxima, schließen sich Gebäude der lokalen Cammern der Hohen Häuser an. Diese **Cammergebäude** beherbergen Wohn-, Studier-, Schlaf- und Repräsentationsräume der örtlichen Magier und für auswärtige Gäste der Häuser ebenso, wie Quartiere für die Haustruppen sowie kommerzielle und damit öffentlich zugängliche Räumlichkeiten. In diesen betreiben die Hohen Häuser Geschäfte entsprechend ihrer speziellen Schwerpunkte. Diejenigen, die es sich leisten können, können bei den Illacriion beispielsweise Wandmalereien oder Mosaik für Fußböden oder Wände in Auftrag geben. Bei den Rhidaman wiederum kann Geld geliehen und bei den Quoran allerlei arcanomechanische Gerätschaften erworben oder bestellt werden. Besonders auffällig und prunkvoll sind die Gebäude der Alantinos auf der Insula westlich der Oktrale und der Illacriion auf der Insula östlich des Parks. In diesen zeigt sich die Rivalität der Cammern dieser Häuser in Myrunhall auf repräsentativer Ebene in der Architektur. Die weniger stark vertretenen Häuser wie beispielsweise die Eupherban besitzen hier nur größere Atriumhäuser, in denen sie residieren und ihren Geschäften nachgehen.

## Acropole

Direkt an die Mercatoria schließt die Acropole an. Auf diesem künstlich erhobenen Hügel steht der prachtvolle Trodinarspalast mit dem Senatsgebäude, der etwa die Fläche von 4 mal 4 Insulae einnimmt. Hier residiert Thumion al Alantinos und hier tagt der Provinzsenat und entscheidet über die Belange Myrunhalls.

Obwohl die Anlage auch die Privatgemächer des Trodinars beherbergt, ist sie vor allem ein öffentliches Gebäude und hat wie kaum ein zweites repräsentative Aufgaben. Daher war es auch das erste, das nach dem Hundertjährigen Seekrieg mit Geldern wiederhergestellt worden ist – gleichwohl es im Krieg keinerlei Beschädigungen davon trug. Diesem Umstand jedoch ist es zu verdanken, dass die Spuren der Zeit heute der Vergangenheit angehören und sich die stolze Provinzverwaltung in neuem Glanz präsentieren kann. Zu erreichen ist der Hügel über eine Freitreppe, die die ganze Front zur Mercatoria hin einnimmt und die am unteren Ende von zwei Pylonen flankiert wird. Wie beim überwiegenden Teil der Repräsentationsbauten der imperialen Städte dominieren auch beim Trodinarspalast Myrunhalls Baustile mit Säulen und Pylonen. Dabei wird auf Grund der unterschiedlichen Stile mehr als deutlich, dass Palast und Senatsgebäude nicht „aus einem Guss“ gefertigt wurden, sondern über die Jahrhunderte mehrere Erweiterungen erfuhren.

Der Palast hat zahlreiche begrünte, von Säulengängen umfasste Innenhöfe, die zum Lustwandeln oder für Gespräche über harte Politik einladen. Dem reisenden Betrachter fallen auch die Kuppeln auf, von denen der Komplex die eine oder andere aufweist. Die größte von diesen bekrönt den Audienzsaal des Trodinars und liegt vergleichsweise zentral. Mehrere Türme dienen der Machtdemonstration, überragen sie doch auch die der großen Cammergebäude der Hohen Häuser. Der höchste dieser Türme jedoch, und insbesondere dieser wurde nach dem Krieg wieder in Stand gesetzt, dient als Ankerpunkt für Luftschiffe und Wolkensegler der Optimaten. Wann eine Regierung Myrunhalls jedoch zuletzt ein solches kostspieliges Schiff ihr Eigen nennen konnte, ist heute nur noch schwer herauszufinden. Doch die Instandsetzung dieses Turms muss als klare Vision des Senats für die zukünftige Bedeutung der Provinz gesehen werden.

Neben dem Audienzsaal des Trodinars und der Palastaula (Festsaal) ist die wichtigste Räumlichkeit ohne Zweifel der Senatsaal, in dem die Senatoren und Senatorinnen ihre Entscheidungen treffen und manches Wortgefecht austragen.

## Das Hafenviertel

Das Hafenviertel Sidor Myrunhalls' ist ausgesprochen groß und Tag und Nacht von Leben erfüllt. Tagsüber werden hier Küsten- und Hochseeschiffe be- und entladen, mühen sich Lastenträger mit schwerer Ladung ab und buhlen Lustknaben und Hafenhuren um Freier. Nachts kann der Besucher hier zudem zahllose Seeleute antreffen, die ihre Heuer in einem der zahlreichen Kaschemmen in unmittelbarer Hafennähe verprassen.

Völlig anders als im geordneten Gittermuster der restlichen Stadt ist es im Hafenviertel so, dass sich die Straßen an die natürlichen Gegebenheiten und damit besonders an die Küstenlinie anpassen. Hier wirkt alles erheblich unstrukturierter und chaotischer und es gibt kleine Stichgassen und stark geschwungene Gässchen, die sich zwischen den Gebäuden entlang drängeln. Im Hafenviertel finden sich Lagerhäuser, die die Fläche gut einer Insula einnehmen und hier findet sich auch die im Pylonenstil errichtete Hafengarnison. Dass das Vergnügungsviertel des Hafens in einer benachbarten Insula eingerichtet wurde, führt in der Stadt regelmäßig zu Frotzeleien bezüglich der Freizeitaktivitäten der hier stationierten zwei Zenturien Shinxir-Garde und der Cyrilla-Gardisten, die in Myrunhall die Aufgabe übernehmen, die anderswo im Imperium die Chrysir-

Garde innehat: Sie kontrolliert einlaufende Schiffe und sorgt für Ruhe und Frieden im Hafen. In diesem Viertel ist auch das Bordell ‚Weiße Nächte‘ der Cirkel-Matrona Svania Friggsdottir zu finden.

Ebenfalls in unmittelbarer Nähe der Hafengarnison ist der Shinxir-Tempel Sidor Myrunhalis‘ zu finden, in dem auch das Feldzeichen der Shinxir-Garde, die gleichsam die Armee der Provinz ist, untergebracht ist.

## Das weitere Stadtbild

*„Einen seltsamen Humor haben sie hier. Die Arena ihrer Hauptstadt liegt direkt gegenüber dem Tempel ihres Totengotts. Zumindest ist der Weg für die Schwachen dann nicht so weit ...“*

–gehört von einem Albino-Leonir namens Norrran

Das weitere Stadtbild entspricht weitestgehend dem Aufbau anderer imperialer Provinzhauptstädte: Entlang der Via Maxima ziehen sich die Atriumhäuser der Honoraten und Optimaten. Dahinter, in zweiter Reihe zur Via Maxima, liegen Insulae mit Mietskasernen, die zumeist von Bürgern bewohnt werden. Ebenso finden sich hier weitere Thermen, Theater und einige wenige Parks, die der Zerstreuung der Bevölkerung dienen und in dem sich ein guter Teil des täglichen Lebens der imperialen Kultur abspielt. Auch findet sich in dieser Lage ein Pathession, das von den Amaunir Sidor Myrunhalis betrieben wird. Unweit der Stadttore gibt es – wie auch im Hafenviertel – jeweils ein Insula messendes Lager- und ein ebenso großes Vergnügungsviertel. Hier ist auch die Zahl der Herbergen besonders hoch. Neben der Mercatoria gibt es hier kleinere Plätze mit Märkten und Thermen, in denen sich Reisende von den Strapazen erholen können und bei der Porta Occidenta steht der Gyldara-Dravina-Tempel, der gleichzeitig eine große Nobelherberge betreibt.

Die 12.000 Personen fassende, gut eine Insula große Arena der Provinzhauptstadt wiederum, findet sich abseits des Zentrums in der südwestlichen Ecke der Stadt. Dass direkt gegenüber der Nereton-Tempel errichtet worden ist, erscheint nicht nur dem Reisenden zynisch.

Auf einem Platz unweit der Via Maxima findet sich ein allein-stehender und von der Cyrilla-Garde bewachter Turm, der als Ankerplatz für Luftschiffe des Händlervolks der Vinshina dient. Es ist zwar eher selten, dass diese in Sidor Myrunhalis fest machen, doch jedes Mal artet die Begeisterung der Bevölkerung in eine fast volksfestartige Feierlaune aus, kann der Besuch der Vinshina doch nur von der immensen Bedeutung Sidor Myrunhalis‘ künden.

## Die Nekropolen

Die Toten werden im Imperium gemeinhin vor den Toren der Städte zu Seiten der Straßen beerdigt. Auch in Sidor Myrunhalis liegen vor den beiden Stadttoren diese mit einer Mauer gegen Tiere gesicherten Gräberfelder, die als Nekropolen („Totenstadt“) bezeichnet werden. Die Gräfte der Oberschicht liegen ausschließlich auf der westlichen, älteren Nekropole, Unter- und Mittelschicht nutzen die östliche. Zur Stadt hin beerdigen die Collegien ihre Mitglieder, während manche Cirkel ihre Toten nur am Rande der Nekropole verscharren. Die Hohen Häuser wiederum mumifizieren ihre Verstorbenen und

betten sie in hauseigenen, magisch gesicherten Gräften, die den jeweiligen Cammern gehören, zur letzten Ruhe. Es heißt, die Gruft der Illacrión wäre von besonderer Pracht und reich mit wertvollen Kunstschätzen ausgestattet. Bestätigt wurden diese Gerüchte bislang von niemandem, da noch jeder Versuch dort einzudringen mit dem Tod des Grabräubers endete.

Für den Schutz der Nekropole sorgt die Nereton-Garde, die der Nereton-Prätorin Darchuniodora te Onachos untersteht und kleine Schreine an den Gräberfeldern unterhält.

## Das Nerenith

Das Nerenith von Sidor Myrunhalis ist die einzige nennenswerte Ansiedlung von Neristu in Myrunhall. Es liegt im Süden der Stadt und erstreckt sich rund um den DirAnSun, den neristischen Tempel in Form einer Stufenpyramide. Außerhalb des Nerenith mit seinen etwa 250 Individuen leben Neristu nur vereinzelt in der Provinz, bekleiden dort jedoch nicht selten wichtige Posten in der Verwaltung. Das etwa drei Insulae umfassende Viertel wird von den meisten Nicht-Neristu gemieden. Alleine die Läden in den Kolonnaden der äußeren Insulae erfreuen sich großer Beliebtheit auch bei den anderen Bewohnern der Stadt, gelten die Neristu doch nicht zu Unrecht als begnadete Handwerker. Auch sinistere Gestalten besuchen gelegentlich das Viertel, um Ware oder Leistung zu kaufen, die nicht immer mit Brajans Gesetzen konform gehen. Darunter leidet nicht selten auch der Ruf dieses nachaktiven und das Sonnenlicht scheuenden Volks. Auch, dass über die Straßen große schwarze oder dunkelgraue Tücher hängen – die einerseits Schatten spenden, andererseits aber auch für ein düsteres Zwielflicht sorgen – und Anbauten die einst breiten geraden Straßen verwinkeln und dünner machen, lässt bei den übrigen Bewohnern nicht gerade Vertrauen entstehen.

## Wohnquartiere

Die restlichen Insulae der Stadt sind Wohnquartiere, in deren Kolonnaden im Erdgeschoss immer wieder Garküchen, Schuster, Korbflechter und andere Handwerker ihre Produkte oder Fähigkeiten feilbieten. Dabei gilt, dass je weiter die Mietskasernen einer Insula von der Via Maxima entfernt sind, desto weniger wahrscheinlich ist es, hier besser gestellte Bürger zu finden, denn wer etwas auf sich hält, wohnt möglichst nahe an der Hauptstraße und dem Stadtzentrum. Die Zentren der einzelnen Insulae sind meist von Innenhöfen geprägt, die von den zu den Straßen weisenden Mietskasernen gemeinsam genutzt werden.

Die Elendsquartiere Sidor Myrunhalis‘ liegen nahe an der Stadtmauer und weit weg vom Stadtzentrum. Hier führt der Zatura-Tempel immer wieder Armenspeisungen durch, ohne die ein Großteil dieser Personen wohl schon lange verhungert wäre. In diesen Vierteln gilt mehr als anderswo das Recht des Stärkeren. Die anderen Bewohner und die Obrigkeit der Stadt jedoch interessieren sich die meiste Zeit wenig für diese Viertel. Man begibt sich nicht dorthin und wenn meist nur einmal. Bewegt sich anders herum jemand aus diesen Vierteln hinaus, wird er schon seine Abreibung erhalten. Auf diesem Nährboden finden auch düstere Götter- und Götzenkulte ihren Weg in die sonst so lebensfrohe Provinzhauptstadt.

## Wohnbereiche anderer Rassen

Die nichtmenschlichen Rassen von Sidor Myrunhalis, wie die Leonir und Minotauren, bilden keine eigenen ethnischen Wohngebiete, sondern leben ihrem Stand entsprechend in den Mietkasernen mit ihren menschlichen Mituntertanen und -bürgern. Eben solches gilt auch für die zahlreichen Amaunir der Stadt, die jedoch zum Teil in abenteuerlich anmutenden Holzkonstruktionen auf den Dächern der Mietkasernen leben. Gelegentlich überspannen auch Seile, auf denen Amaunir

ohne Probleme herumbalancieren können, eine Via oder einen Cursus, um zwei Insulae miteinander zu verbinden. Alleine über die Via Maxima ist kein solches Seil dauerhaft gespannt worden, duldet die Obrigkeit in seltener Eintracht eine solche „Verschandelung des makellosen Stadtbilds“ doch unter keinen Umständen.

Auch die Ashariel der Stadt wohnen, wie die Amaunir, in den obersten Etagen, von wo aus sie sich in die windigen Lüfte der Küste schwingen können.

## Akalona

(Akaloner, Akalonerin, akalonisch)

»Geh doch nach Akalona!« *Wie hatte ich mich doch über diesen Satz gewundert, den jener Tagelöhner mit einem Hass gesprochen hatte, dass ich meinte, er wüsche seinem Gegenüber den Tod. Nun war ich in Akalona und geriet aus Versehen in eine Gegend weit abseits der Via Maxima. Ich bin dort irgendwie wieder herausgekommen. Und froh noch zu leben ...«*

—aus den Aufzeichnungen des Uttradakar te Aldangara

*Regierungsform:* ‚Stadtteil‘ von Sidor Myrunhalis unter der Verwaltung von Procurator Zaturios Serr Alantinos  
*Bevölkerung:* ca. 16.500 (10% Sklaven, 55% Untertanen, 30% Bürger, 5% Oberschicht); Menschen 85%, Amaunir 10%, Leonir, Neristu und Minotauren 5%  
*Militärische Stärke:* 2 Zenturien Shinxir-Garde, 1 Zenturie Siminia-Garde



*Tempel:* keine eigenen Tempel, Schreine für Götter der Oktade, besonders für Siminia und Cyrilla

*Handwerk und Gewerbe:* insbesondere Werften und Fischfang

*Beispielhafte Gasthäuser/Tavernen:* Herberge ‚Serovertod‘ (Q6/P7/S22), Hafenkneipe ‚Der letzte Hafenarbeiter‘ (Q4/P5)

*Besonderheiten:* großes Freilufttheater, Ruine des ehemaligen Chrysir-Tempels

*Stimmung in der Stadt:* kämpferisch, aber wenig Hoffnung auf Besserung der desolaten Situation

*Was die Einwohner über Akalona denken:* „Man konnte hier mal gut leben.“ „Wenigstens das Theater haben sie uns noch nicht genommen.“

Das im Mündungsgebiet des Turan gelegene und **689 IZ** gegründete Akalona hat heute etwa 16.500 Einwohner, wobei diese Zahl, wie in allen anderen Städten der Provinz auch, vor dem Krieg erheblich höher war. Während des Hundertjährigen Seekrieges führten Truppenaushebungen, aber auch der Angriff auf die Provinz, dazu, dass die Stadt fast die Hälfte ihrer Einwohner einbüßte.

Dieser Umstand zeigt sich deutlich im Stadtbild: Gut die Hälfte aller Wohnungen und Zimmer stehen leer und zahlreiche Mietkasernen sind so baufällig, dass ein Betreten nur unter Lebensgefahr möglich ist. Andere Mietkasernen wiederum sind bereits vollständig oder zum Teil eingestürzt. In diesen Insulae hat sich seitdem eine kriminelle Atmosphäre gebildet, die verarmte Bewohner aus Teveris magisch anzieht. Direkt am Hafen aber und entlang der Via Maxima Akalonas – die nichts anderes ist als die an der Küste die Provinz durchziehende Via Ora, die hier durch die Stadt führt – ist davon nichts zu sehen. Hier sind die Kriegsschäden beseitigt, die Mauern weiß getüncht und die roten Dächer ausgebessert. Je weiter man sich jedoch von diesen vermeintlich sicheren Gegenden entfernt, desto gefährlicher wird es.

Der Hafen Akalonas, einst Lebensader der Stadt, ist neben dem von Sidor Myrunhalis der einzige hochseeschiffaugliche Hafen Myrunhalls. Seitdem er jedoch zugunsten des Hauptstadthafens so gut wie keinen Außenhandel mehr betreiben darf, ist seine Bedeutung stark zurückgegangen. Zwar stechen von hier unzählige hochseetaugliche Fischer in See und auch Fluss-, Küsten- und Fischerboote der Werften Akalonas werden von Interessenten aus Myrunhall und den benachbarten Provinzen nachgefragt, doch der Glanz vergangener Jahrzehnte ist fast völlig abgeblättert. Alle Versuche, insbesondere des Hohen Hauses Rhidaman mit seinen turanaufwärts gelegenen Domänen, an diesem Zustand etwas zu ändern, scheiterten bislang am Trodinar und großen Teilen des Senats. Doch nicht alle Bewohner Akalonas leiden unter der Ausfuhrschränkung. Das hier heimische Collegium der Küstenschiffer profitiert durch rege Auslastung seiner Boote und auch wird gemunkelt, es hätten sich Schmugglerringe gebildet, die nachts mit kleinen Booten vor der Küste ankernde Karavellen und Galeeren anliefen.

Andere Profiteure sind Händler, die über die Via Ora mit der Provinz Teveris Handel treiben. Dieser Handelsweg nimmt in jüngerer Zeit an Bedeutung zu, führt zur Ansiedlung von Handwerkern zur Ausbesserung von Fuhrwerken und wird auch von Räubern als lohnenswert erkannt, so dass Geleitschutz immer gesucht wird.

Bekannt ist die Stadt auch für ihr großes Freilufttheater mit seinen magotechnisch ausfahrbaren Regen- und Sonnenschutzsegeln, in dem jedes Jahr zum Thearchentag ein besonders großes Schauspiel zu Ehren des Thearchen gegeben wird. Aber auch die anderen Aufführungen sind bekannt und ziehen auch Besucher aus dem südlichen Teveris an.

Auch wenn es dem vorbeikommenden Gast der Stadt so erscheint, so ist der Chrysir-Tempel, dessen Ruinen sich auf einer kleinen Felsinsel vor der Küste erheben, kein Opfer des Hundertjährigen Seekrieges. Der im Jahre 3982 IZ unter ungeklärter Ursache in sich zusammengefallene Tempel wurde in all den Jahren nicht wieder aufgebaut. Bis heute ranken sich

zahllose Gerüchte um das alte Gemäuer: Geistererscheinungen, das Heulen des Winds bei völliger Windstille und große Tempelschätze sind nur einige davon. Viele Glücksritter besuchten die Insel. Einige starben bei dem Versuch, einige verloren den Verstand und einige fanden ein paar Münzen. Der große Schatzfund hingegen blieb bis heute aus.

## Deleronis

(Deleroner, Deleronerin, deleronisch)

»Vom unerträglichen Gestank in der Nähe des Färberviertels abgesehen, besticht die Stadt dadurch, dass hier noch gearbeitet wird. Und die Färber scheint das nicht zu stören. Im Gegenteil sind sie außerordentlich freundlich und vergnügt. Allein ihr Farbgeschmack ist bisweilen etwas eigenwillig.«

— aus den Reiseerinnerungen der Antianna di Yazayeri

**Regierungsform:** ‚Stadtteil‘ von Sidor Myrunhalls unter der Verwaltung von Procurator Dracipariu Serr Myrunhalls e Deleronis

**Symbolik:** Kessel vor rot, grün, gelb und blau gestreiftem Hintergrund

**Bevölkerung:** ca. 10.000 Bewohner (10% Sklaven, 40% Untertanen, 45% Bürger, 5% Oberschicht); 80% Menschen, 10% Shingwa, außerdem 10 % Amaunir, Minotauren und Neristu

**Militärische Stärke:** 1 Zenturie Brajan-Garde, 1 Zenturie Cyrilla-Garde, 1 Zenturie Shinxir-Garde

**Tempel und wichtige Stadtgötter:** Tempel der Raia Iuvena (lokale Ausformung der Göttin Raia mit Aspekten der Tscha), Schreine der Oktaden-Götter, besonders Siminia

**Handwerk und Gewerbe:** großer Handelshafen, Färberein, Ziegeleien, Wacholder-Destillen

**Beispielhafte Gasthäuser:** Hafenkneipe „Blauer Schafentag“ (Q3/P3), Herberge „Väterchen Turan“ (Q6/P5)

**Besonderheiten:** Drei-Provinzen-Eck zwischen Akareem, Teveris und Myrunhall

**Stimmung in der Stadt:** Der Aufschwung für den Rest der Provinz war für Deleronis eher ein leichter Niedergang, nichtsdestotrotz vertraut man auf die wirtschaftliche Stärke, blickt zuversichtlich in die Zukunft und begegnet Besuchern und Händlern weltoffen

**Was die Bewohner über Deleronis denken:** „Dank der Rhidaman und der Phraisopos wird es unserer Stadt gut ergehen.“



Die rund 10.000 Einwohner zählende Stadt Deleronis liegt an der Mündung des Flusses *Fuliria* in den *Turan*, der von dort weiter gen Meer fließt. Aufgrund dieser Lage verfügt die Stadt über einen großen Binnenhafen, der Waren aus den südwestlichen Provinzen, wie *Akareem*, weiter ins Innere Myrunhalls leitet. Von besonderer Bedeutung war dieser Binnenhandel während des Hundertjährigen Seekrieges, in dem der Handel über das Meer kaum möglich war. Zu dieser Zeit lebten annähernd 15.000 Bewohner in der Stadt, doch seit Ende des Krieges sind viele wieder an die Küste gezogen.

Nähert man sich der Stadt turanaufwärts, wird man schon lange, bevor man die Silhouette am Horizont sehen kann, die teils bunt gefärbten Uferbüsche und die farbigen Schlieren im Fluss bemerken. Steht dazu der Wind noch aus westlicher Richtung kann ein stechender Gestank hinzukommen. Beides stammt von der ausgeprägten Textilfärbindustrie in der Stadt, die hauptsächlich von den Shingwa betrieben wird und die ihr die Beinamen ‚Die Bunte‘ oder auch – weniger wohlmeinend – ‚Die Stinkende‘ eingebracht hat.

Steht man auf einem der kleinen Hügel in der Nähe der Stadt, sieht man auf den umliegenden Wiesen weit ausgebreitete und gut bewachte Stoffbahnen, die in der Sonne bleichen, bunte Stoffe auf Wäscheleinen und die Dächer der Stadt, die nicht nur imperiumstypisch mit rot, sondern auch mit blau, grün oder gelb glasierten Ziegeln gedeckt sind.

Ein weiteres Standbein der lokalen Wirtschaft ist nach wie vor der Binnenhafen, der von der Cyrilla-Garde streng überwacht wird und so Steuern und Zölle in die Stadtkassen spült. Immer wieder kommen Fernhändler in die Stadt, bringen Waren aus fremden Regionen mit und kaufen bei den lokalen Handwerkern ein, die einen guten Ruf genießen und hier auch mit Nischenhandwerken, wie der Feinmechanik, vertreten sind.

Die Deleroner gelten entsprechend ihrer farbenfrohen Umgebung als sonnige Gemüter mit einer entspannten Lebenseinstellung, deren Freundlichkeit in der Provinz legendär ist. Zynische Zungen behaupten, das habe vor allem etwas mit dem Alkohol zu tun, der gerade von den Färbern in hohen Maßen zu sich genommen wird und dem sprichwörtlichen „Blaumachen“ bei dem die Stoffe trocknen müssen und die Färber häufig am Flussufer oder in den diversen Hafenkneipen anzutreffen sind. Doch auch die anderen Deleroner fühlen sich privilegiert, waren sie vom Seekrieg doch viel weniger betroffen als andere Städte und haben im Gegenteil noch davon profitiert.

# Skisonaia

(Skisoner, Skisonerin, skisonisch)

»Wie eine Kette aus weißen Perlen und hellen Korallen lag die Stadt vor mir, ausgebreitet auf einem edlen Tuch in der Farbe des Sandes.«

— aus den Reiseerinnerungen der Antianna di Yazayeri

**Regierungsform:** ‚Stadtteil‘ von Sidor Myrunhalis unter der Verwaltung von Procurator Magister Thelerion Serr Myrunhallis e Skisonaia

**Symbol:** schwarzes Mühlrad auf Lindgrün

**Bevölkerung:** ca. 12.000 Bewohner (10% Sklaven, 60%

Untertanen, 25% Bürger, 5% Oberschicht); 80%

Menschen, 20% andere Rassen (Amaunir, Minotauren, Neristu, Satyare, wenige andere)

**Militärische Stärke:** 1 Zenturie Brajan-Garde, 1 Zenturie Shinxir-Garde, mehrere illegale bewaffnete Banden

**Tempel:** keine eigenen Tempel, mehrere Schreine für Mitglieder der Oktade und Cyrilla

**Handwerk und Gewerbe:** viele Mühlen, Verarbeitung und Verteilung von landwirtschaftlichen Produkten, Bernsteinmanufakturen

**Beispielhafte Gasthäuser/Tavernen:** Taverne ‚Mühlrad‘ (Q5/P5/S0; Handwerker-Treffpunkt), Herberge ‚Gyldara-Schrein‘ (Q8/P8/S26; bestes Gasthaus der Stadt im Besitz der Gyldara-Priesterschaft), Taverne ‚Tanzender Satyr‘ (Q6/P8/S0; hauptsächlich nichtmenschliche Kundschaft)

**Besonderheiten:** Mühlentreppe mit 10 Mühlen, die auf Stufen übereinander angeordnet sind, Mausoleum des Trodinars Simaniriu el Illacriion

**Stimmung in der Stadt:** Gedrückt bis gereizt, viele Bürger sind abgewandert. Die besseren Tage der Stadt sind vorbei.

**Was die Einwohner über Skisonaia denken:** „Der Trodinar denkt nur an den Westen der Provinz.“ „Die Illacriion werden die Stadt wieder zur Blüte bringen.“ „Wir sorgen für ihr Essen, ihren vollen Bauch. Sie sollten aufpassen, dass man ihnen nichts ins Essen tut.“



Die Stadt liegt auf einem Sandsteinrücken etwa 30 Meilen vom Meer entfernt an der Provinzgrenze zu Sirtholis. Umgeben von Weiden, Salzmarschen und Heide leben hier gut 12.000 Menschen, Amaunir, Leonir und Angehörige weiterer Völkerschaften. Der hellgelbe Sandstein ist ein Ausläufer der iolonischen Küste, der hier zu sanften, langgezogenen Hügeln mit Höhen von gerade einmal 50 Schritt verflacht.

Über den *Trodinar Simaniriu-Kanal* ist die Stadt mit *Viadum* und der Küste verbunden, weitere Gewässer und Wege führen nach *Teleropolis* und ein Kanal ist nach *Sirtholis* geplant. Weiß getünchte Häuser und deren hellrote Dachziegel prägen das Bild der Stadt, immer wieder unterbrochen durch offizielle Bauten aus Sandstein und Marmor. An vielen Tagen der None liegt ein gleichmäßiges Klappern über der Stadt: Eine Kette von Mühlen zieht sich den Hang hoch. Eine Treppe wurde in den Sandstein geschlagen und auf jeder Stufe steht eine Mühle, deren großes Wasserrad die schweren Mühlsteine antreibt. Das Wasser wird über eine Reihe von Becken und Röhren den Hügel hochgepumpt. Früher wurden sie über eine acra-nomechanische Apparatur angetrieben, heute sorgen Esel für die Bewegung. Eine Reparatur des Antriebes ist schon lange geplant, musste aber aus Kostengründen immer wieder verschoben werden.

Denn so leuchtend und einladend die Stadt von weitem aussieht, so deutlich wird der Niedergang der letzten Jahrzehnte, kommt man ihr näher. Weite Teile der Handwerksbetriebe und Bernstein-Manufakturen darben an fehlenden Aufträgen, die großen Mühlräder stehen öfter still und die Märkte haben nur noch selten die erlesenen Güter des Imperiums zu bieten und führen vermehrt lediglich die Produkte der nahen Umgebung. Ein wenig Geld bringen die an der Küste stationierten und hier Station machenden Soldaten in die Stadt. Umso begeisterter wurde das Ansinnen des Hauses Illacriion aufgenommen, die im Krieg zerstörte Domäne im Süden der Stadt wieder aufbauen zu wollen. Noch blieb es bei Worten, doch die Illacriion zählen zu den Hoffnungsträgern der Stadt und konnten ihren Einfluss wieder deutlich ausbauen. Schon vor einigen Generationen, als die Illacriion noch den Trodinar stellten, war Skisonaia eine Hochburg der Illacriion. Gerade die Schicht der Untertanen hofft auf das Hohe Haus. Immer wieder kommt es zu Protestaktionen gegen die Alantinos und zu allem Überfluss kontrollieren kriminelle Banden ganze Teile der Stadt.



# Teleropolis

(Teleropoler, Teleropolerin, teleropolisch)

»Ich bin froh, Teleropolis besucht zu haben: Wenigstens eine Stadt in dieser Provinz, in der noch so etwas wie Respekt, Zucht und Ordnung vorherrscht.«

— aus den Reiseerinnerungen der Antianna di Yazayeri

**Regierungsform:** ‚Stadtteil‘ von Sidor Myrunhals unter der Verwaltung der Procuratorin Grimburga Serra Myrunhals e Hældingaport

**Symbol:** Goldene vertikale Kentema auf rot

**Bevölkerung:** ca. 27.000; (10% Sklaven, 30% Untertanen, 40%

Bürger, 20% Oberschicht); Menschen 85%, Amaunir 10%, Leonir, Minotauren und einige andere 5%)

**Militärische Stärke:** 7 Zenturien imperiale Myriaden, 2 Zenturie Brajan-Garde, 1 Zenturie Shinxir-Garde, 3 Zenturien Cyrilla-Garde, 2 Zenturien Siminia-Garde, eine halbe Zenturie Nereton-Garde

**Tempel:** Cyrilla, mehrere Shinxir-Schreine, Brajan-Schrein, Nereton-Schrein

**Handwerk und Gewerbe:** kein herausragendes

**Beispielhafte Gasthäuser/Tavernen:** Herberge ‚Zum heldenhaften Myrmidonen‘ (Q6/P8/S30), Kneipe ‚Rostige Kentema‘ (Q4/P3), Taverne und Herberge ‚Ohne Kater‘ (Q5/P5/S20)

**Besonderheiten:** große Mercatoria; jährlicher Triumphzug der Myriaden, Soldaten-Nekropole

**Stimmung in der Stadt:** man sieht mit Optimismus und Schaffenskraft in die Zukunft

**Was die Einwohner über Teleropolis denken:** „Über kurz oder lang werden wir wieder den Stellenwert haben, den wir früher einmal hatten.“ „Ohne die Partholon und die Kouramnion wäre es hier schon fast langweilig ...“



und Kouramnion. Letztere haben ausnahmslos verschiedene Offiziersränge inne.

Neben diesem Umstand profitiert die Stadt von ihrer Lage an der Kreuzung der *Via Shinxirinia* (in der Stadt *Cursus Maximus*), die von Nicopolis in die Provinz Sirtholis führt, und der *Via Transversa* (in der Stadt *Via Optima*), die von der Aphirdanos-Domäne *Panormus* nach Skisonaia führt. Gerade diese beiden Straßen bringen einen regen Verkehr mit sich, der über die Stadt läuft, Gasthäuser füllt und ein breites Angebot an Waren auf die Läden der Mercatoria spült. Aus Sirtholis kommend betritt man die Stadt dabei durch die prachtvolle, aus weißem Marmor errichtete, *Porta Alba*, die fast sprichwörtlich die Bedeutung Teleropolis' – aber auch der Provinz – zu untermauern scheint. Auch der Verkehr zur Domäne *Sturmtrutz* und in das Vicus *Barania* läuft über die, nach dem renegaten Icemna-Optimaten *Sassianus de Icemna* benannten, *Via Sassiana* und damit über Teleropolis. Der benachbarte Entwässerungskanal nämlich ist auf seiner ganzen Länge nicht schiffbar.

Die Stadt ist berühmt für ihre bürokratische Ordnung und Sauberkeit und für den ewigen Zwist der Hohen Häuser Partholon und Kouramnion, die hier um Einfluss bei der Myriade und in der Provinz streiten und auch sportlich wetteifern, indem sie jeweils ein eigenes Gymnastikon leiten. Dass diese an der *Via Optima* gelegenen Übungsstätten direkt gegenüberliegend errichtet wurden, beschert den Einwohnern der Stadt regelmäßig neuen Tratsch.

Bekannt ist Teleropolis, neben der südlich der Stadt an der *Via Sassiana* gelegenen, weitläufigen Soldaten-Nekropole, auch für ihren jährlich am Streittag in der 5. None des Siminia stattfindenden Triumphzug. Zu diesem Anlass ziehen die hier stationierten Myrmidonen von der westlich der Stadt an der *Via Transversa* gelegenen vor etwa 40 Jahren neu errichteten Kaserne (*Hexagon*) quer durch die Stadt bis zum ebenfalls direkt an der *Via Transversa* gelegenen Kampfplatz östlich der Stadt. Die ganze Strecke säumen Schaulustige aus Stadt und Umland und jubeln in Gedenken an die erfolgreiche Verteidigung der Stadt während der *Blutigen Siminia* im Jahr 4745 IZ. Auch die Partholon und die Kouramnion der Stadt zeigen zu diesem Anlass seltene Einmütigkeit.

Die im Herzen der Provinz liegende Kasernen- und Verwaltungsstadt Teleropolis ist mit ihren gut 27.000 Einwohnern die zweitgrößte Stadt Myrunhalls und durch ihre wahrscheinlich bereits mehr als drei Jahrtausende vor imperialer Zeitrechnung zurückliegende Gründung durch die Teler die älteste Stadt der Provinz. Nach der Eroberung durch das Imperium wurde hier zunächst eine Militärverwaltung eingerichtet, die das gesamte Gebiet kontrollierte. Noch heute ist Teleropolis mit seinen hier stationierten Zenturien der Myriade und den provinziellen Verwaltungseinrichtungen so etwas wie der verlängerte Arm der Hauptstadt. In der Stadt leben mit ihren Familien zahlreiche Bürger und Honoraten in Verwaltungspositionen und Militär. Das Militär wiederum rekrutiert sich zumeist aus Bürgern sowie Honoraten und Optimaten der Hohen Häuser Partholon



# Die Dörfer

● Vor den Toren von Akalona und etwa drei Meilen von der Küste entfernt, liegt **Nicopolis** (*„Siegestadt“*) inmitten eines kleineren Küstenwaldes. Dieser Ort wurde **4760 IZ** gegründet und ein selten beachtetes Ehrenmal erinnert an den Sieg der örtlichen Marine über eine größere serovische Piratenflotte. Das Dorf selber ist inzwischen zu einer vornehmen Vorstadt geworden, nachdem sich hier neben wohlhabenden Bürgern auch einige Honoraten und sogar Optimaten mit ihren Villen und Landhäusern niedergelassen haben. In der Mitte des Dorfes gibt es einen kleinen Schrein für Brajan und Shinxir sowie ein Gasthaus mit Schrein der Gyldara. Etwa 400 Menschen, einige Amaunir und wenige Angehörige anderer Spezies leben hier. Davon sind etwa 300 in den Villen und Atriumhäusern als Hausdiener, Mitglieder der Haustruppen oder als Arbeiter beschäftigt. Der Dorfplatz – rund um das Ehrenmal – ist gesäumt von vornehmen Häusern, die von einem lockeren Ring von Villenarealen eingesäumt werden. Procurator ist der ehemalige Gyldara-Submagistral Exzellenz Vicanus e Akalona Serr Myrunhallis.

● Südlich von Teleropolis liegt die Veteranensiedlung **Barania**. Sie wurde **4116 IZ** als Ruhesitz für Veteranen der gyldraländischen Myriade gegründet. Das gerne als ‚Regenloch‘ bezeichnete Dorf ist als klassisches Hexagon mit einem ringförmigen Straßennetz aufgebaut und besteht weitgehend aus mehrgeschossigen Insulae. Das Zentrum bildet ein großer Platz mit einem kleinen Schrein für Shinxir und den Thearchenkult. Die hier lebenden Bürger haben alle in der Myriade, der Legion oder der Shinxir-Garde gedient und sind stolz darauf. An den meisten Feiertagen werden kleine Prozessionen abgehalten, die eher den Charakter von Paraden haben. Landfremden gegenüber ist man im besten Falle reserviert und aus Serovia stammende Menschen sollten das Dorf meiden. Einen guten Ruf genießt die örtliche *Draucus te Kouramnion-Therme* mit angeschlossenem Gymnastikon, die von dem ehemaligen Zenturio Crixus Serr Partholon geleitet wird, der auch als Procurator des Dorfes fungiert. Hier findet man neben erfahrenen Ausbildern für Kampfweisen auch gute Handwerker in der Metall- und Lederbearbeitung sowie eine große Bandbreite an Waffen- und Ausrüstungshändlern.

● **Viadum** ist ursprünglich als Raststation zwischen Skisonaia und Balan Piscenis entstanden, doch als der *Trodinar Simaniriu-Kanal* fertig gestellt wurde, verwilderte die Straße zusehends und inzwischen geht keiner die gut 30 Meilen zur Hafenstadt mehr zu Fuß. Um die Anlegestelle herum, welche das nördli-

che Ende des Kanals bezeichnet, stehen heute eine Handvoll Gebäude für Schauerleute, Treidler und die regelmäßig vorbeikommenden Soldaten der Myriade. Hinzu kommen zwei Tavernen, eine Herberge und ein kleiner Händler, der Lebensmittel und Dinge des täglichen Lebens feilbietet.

● Nachdem Akalona und Sidor Myrunhalis im großen Seekrieg durch fortwährende Bedrohung seitens serovischer Piraten als Marinestandorte ausfielen, wurde **Balan Piscenis** im Jahre **4748 IZ** als Ausweichhafen gegründet. Gut zwei Zenturien sind hier durchgehend stationiert, die in regelmäßigen Wechseln von Teleropolis aus ersetzt werden. Das Zentrum des kleinen Dorfes, welches eigentlich eher eine übergroße Kaserne darstellt, bildet der Hafen. Dort sind zwei Galeeren und eine Karavelle stationiert, die an der gut 70 Meilen langen Küste zwischen Sirtholis und Teveris regelmäßig Patrouille fahren. Neben den Schiffshäusern, Kaianlagen und Wachtürmen prägen langgezogene Mannschaftsunterkünfte und Rüsthäuser das Bild. Alle Gebäude sind im altmodischen aber trutzigen Pylonenstil aus sirtholischem Sandstein erbaut. Von hier aus wird auch das Ufer-Kastell an der Spitze des Hafens mit Lebensmitteln und neuen Truppen versorgt. Dort ist – zumindest nominell – eine weitere Zenturie untergebracht, doch wurde diese in den letzten Jahren aufgrund fehlender Bedrohung auf die Hälfte reduziert.

● Die kleine Insel (imperial: *Nesi*) **Soronia** vor der *Piscenischen Nebrung* gilt als militärisches Sperrgebiet und dient heute als Standort eines Wachpostens. So soll die Küste vor serovischen Piraten geschützt werden. Das örtliche Dorf versank vor etwa hundert Jahren (**4691 IZ**) bei einer Sturmflut im Meer. Gerüchte besagen, dass dieses Unwetter dämonischen Ursprungs war und nur dazu diente, eine serovische Schatzflotte zu versenken. Als ‚Beweis‘ für diese Idee dienen Schiffswracks, die unter den Dünen zu finden sind. So kommt es immer wieder vor, dass die Gardisten des Wachturms Glücksritter daran hindern müssen, die Insel komplett umzugraben.

● **Chrysirenis** wurde bereits zur Zeit der imperialen Eroberung Hjaldingards als *Charypteria* als Flottenstützpunkt des Hauses Charybalis errichtet. Nach dem Untergang des Hauses wurde es umbenannt und **4745 IZ** von serovischen Plünderern komplett zerstört.

● Auch **Gordara** im Süden an der Grenze zu Sirtholis war Opfer serovischer Plünderungen. In den Ruinen der Dörfer sollen heute noch Geister der Erschlagenen umgehen. Beide Regionen werden abergläubisch gemieden.

## Inseln in der Wildnis: Die Domänen

Die Domänen bilden das Rückgrat der imperialen Wirtschaft. Sie können deutlich über 1000 Bewohner und eine Ackerfläche von mindestens einer Rechtmeile haben. Ferner weisen sie Gebäude mit Gärten, Weideland und einiges an Wald-, Sumpf- und Ödland auf. Ihnen allen ist gemein, dass sie von einem

Optimatenhaus betrieben werden und formal der Kontrolle der örtlichen Cammer des jeweiligen Hauses unterstehen. Faktisch aber kommt es nicht selten vor, dass einzelne Domänen sich fest in der Hand verschiedener Traditionslinien oder Interessengruppen innerhalb einer Cammer befinden.

Die überwältigende Mehrzahl der imperialen Domänen, von denen es pro Provinz nur selten mehr als 100 gibt, betreibt Landwirtschaft, um den Hunger der Städter zu stillen. Gerade in Myrunhall mit ihren, bezogen auf die Provinzgröße, recht vielen Städten ist dies der häufigste Domäentyp. Gelegentlich aber gibt es neben der Land- und Viehwirtschaft ein weiteres wirtschaftliches Standbein, wie in der Domäne *Weißes Gold* die Salzgewinnung.

### Aufbau einer Domäne

Die **Villa**, das zwei- oder dreistöckige Herrenhaus der Domäne, ist zumeist von weißer Farbe und besitzt an der Breitseite hinter einem Säulenvorbau den Haupteingang. Die Villa ist, wo es geht, ein Prunkbau mit großen Fenstern, Terrassen, Veranden, offenen Säulengängen, Erkern, Türmen und Balkonen. Sie liegt meist etwas abseits des Dorfes der Domäne und häufig repräsentativ auf einem Hügel.

Villen sind auch im kriegsgeschüttelten Myrunhall so gut wie nie offensichtlich befestigt: Weder gibt es Mauern noch schießschartenartige Fenster oder andere Verteidigungseinrichtungen. All dies wäre der Optimatenwürde unangemessen. Dafür sind verborgene (magische) Abwehrmechanismen in Myrunhall insbesondere bei küstennahen Villen ebenso stark verbreitet wie kleine Garnisonen für eine Einheit der jeweiligen Haustruppen.

An Zimmern besitzt sie neben dem Arbeitszimmer (*Tablinium*) des Hausherrn oder der -herrin, weitere Arbeitszimmer für die Verwaltung der Domäne, mindestens ein Speisezimmer (*Triclinium*), mindestens eine Küche (*Culina*), einen Schrein (*Adicula*) für eine besonders verehrte Gottheit, Versorgungszimmer wie Speisekammern, zahlreiche unterschiedlich luxuriöse Schlafzimmer und Bäder für Bewohner, Dienstboten und vornehme Gäste und verschiedene spezialisierte Aufenthaltsräume.

Etwas entfernt von der Villa finden sich Ställe für das Nutzvieh und die Pferde sowie Unterstände für Fahrzeuge.

Auf den meisten Domänen findet sich ein häufig etwas abseits liegendes **Gotteshaus** in Form eines Schreins oder einer Kapelle, das vom jeweiligen Haus finanziert wird. Besonders wichtige oder große Domänen beherbergen gar einen richtigen Tempel, der jedoch erheblich kleiner ist als seine städtischen Pendanten und zumeist nur von Akoluthen oder Kulthelfern betreut wird. Auch die Gräberfelder der Domänen liegen in der Nähe dieser Sakralbauten.

Rund um einen zentralen Platz sind die Häuser und Hütten im **Dorf** einer Domäne errichtet. Auf diesem Areal finden die Versammlungen der Untertanen oder der Bürger statt und meist dient er als Lagerplatz für fahrendes Volk. Auch eine Tribut-

scheune für die Lagerung der für die Villa benötigten Abgaben der Domänenbewohner, eine Mühle, eine Schmiede, ein Gasthaus, Webereien und andere Wirtschaftsgebäude finden sich hier. Diese reichen aber lediglich für die Eigenversorgung der Domänen. Wenn eine Domäne Produkte solcher Wirtschaftsgebäude ausführt, finden sich mehrere solcher Gebäude im Dorf. Die meisten Dörfer in Myrunhall besitzen seit dem Hundertjährigen Seekrieg Befestigungen in Form von Gräben und oder Palisadenwällen.

Das **Nutzland** der Domänen schließlich wird üblicherweise durch Äcker gebildet und es werden Gärten angelegt, wo es klimatisch – wie in Myrunhall an den meisten Stellen – möglich ist. Die anfallenden Arbeiten werden häufig durch Sklaven vorgenommen. In künstlichen Teichen werden Zuchtfische in großer Zahl gehalten, wobei es nicht selten Amaunirsippen sind, die dieser Tätigkeit nachgehen. Das **Wiesenland** einer Domäne



wird von Nutztieren wie kostbaren Pferden, Einhörnern, Maultieren und Rindern bevölkert und das **Buschland** schließlich bildet nicht selten eine offene Wildweide für Ziegen, Schafe, Varken oder Schweine.

### Bewohner einer Domäne

Domänen sind im Besitz von Optimatenhäusern, deren Mitglieder aber häufig nicht auf den ländlichen Domänen anzutreffen sind, sondern den Annehmlichkeiten der Städte frönen. Sie werden vertreten durch **Honoraten**. Der wichtigste ist dabei der *Procurator*, dem die Verwaltung einer Domäne obliegt. Auch diesem Stand können, wenn überhaupt vorhanden, ein *Priester* oder ein *Medicus* angehören. Viele Procuratoren haben eine militärische Karriere durchlaufen und in diesem Fall auch den Oberbefehl über die vor Ort stationierten Haustruppen. Bei nicht aus dem Militär stammenden Procuratoren liegt der Oberbefehl bei einem anderen Honoraten, der eine solche Vergangenheit vorweisen kann.

Obwohl **Bürger** im allgemeinen imperialen Verständnis Stadtbewohner zu sein haben, leben auch auf Domänen, gleichwohl in überschaubarer Zahl, selbstbewusste Vertreter dieses Standes. Sie sind meist *Bauern* mit einem ausreichend großen Stück

Land in Erbpacht, Zugtieren, um es zu bewirtschaften und einigen weiteren Nutztieren. Andere Bürger sind Handwerker wie *Schmiede* oder *Müller* von überdurchschnittlicher Kompetenz. Die Mehrheit der Domänenbewohner gehört zum Stand der **Untertanen**, die sogar noch zahlreicher vertreten sind als die Sklaven. Sie sind *Tagelöhner*, *Landarbeiter*, *Erntehelfer*, *Holzfäller* oder *Arbeiter* auf den Ländereien des Herrn. Sie besitzen selten mehr als die Hütte, in der sie schlafen, und die Tunika, die sie am Leibe tragen, und leben häufig von der Hand in den Mund. Als besser gestellt müssen daher diejenigen Untertanen gelten, die dazu einen winzigen Gemüsegarten und ein paar Hühner oder Stallhasen besitzen. Die meisten von ihnen sind hoch verschuldet, da sie dem Trodinar der Provinz eine Kopfsteuer zahlen müssen, die sie sich beim Procurator leihen müssen. In den allermeisten Fällen können sie weder rechnen noch lesen. Die Untertanen werden oft als eine Art Cirkel betrachtet, der jedoch nur auf Domänen, die einen Schritt vor der Anarchie oder Revolte stehen, Protectoren besitzt. Jedoch müssen sie einen Patron wählen, dessen Posten aber dadurch stark an Attraktivität einbüßt, dass er es ist, der dafür verantwortlich ist, dass alle Arbeiten pflichtgemäß ausgeführt werden und alle Abgaben geleistet werden.

**Sklaven** schließlich gehören fest zur Domäne, haben so gut wie keine Rechte und müssen diejenigen Arbeiten ausführen, die ihnen aufgetragen werden. Wie viele Sklaven auf einer Domäne zu finden sind, hängt im imperialen Vergleich stark vom Klima ab. Einen Sklaven anzuschaffen ist teuer und ist nur dann wirtschaftlich, wenn dessen Arbeitskraft das ganze Jahr über gewinnbringend genutzt werden kann. In Myrunhall mit seinen warmen Wintern ist die Sklaverei daher stark verbreitet.

### Weitere Domänenarten

Neben den klassischen landwirtschaftlichen Domänen gibt es noch vier weitere Domänentypen, die jedoch Ausnahmeerscheinungen sind.

Zum einen gibt es **Forschungsdomänen**, die dazu genutzt werden, nicht ganz ungefährliche Experimente in sicherer Distanz zur nächsten Stadt vorzunehmen. Auch sind die Ergebnisse dieser Untersuchungen hier sicherer vor spionierender Konkurrenz als im städtischen Trubel. So wundert es nicht, dass diese Forschungsdomänen öffentlich nie als solche bezeichnet werden. Der Tratsch des Volks aber berichtet davon, dass auf solchen Domänen Chimären und Daimoniden gezüchtet werden, mit Krankheiten experimentiert wird, arcanomechanische Apparaturen getestet oder Alchimika erprobt werden. Gut möglich, dass auch an diesem Tratsch ein Quäntchen Wahrheit ist.

Die zweite Domänenart ist die **Militärdomäne**. Diese Domänen gehören für gewöhnlich entweder dem herrschenden Hohen Haus oder unterliegen dem direkten Zugriff der Provinzregierung. Wenn sie eine strategisch günstige Lage besitzen, werden sie häufig auch als Garnison der provinzialen Shinxir-Garde genutzt. In unsicheren Gebieten sind auf solchen Domänen Villa und Garnison häufig zu richtigen Kastellen zusammengefasst und die Verwaltung der Domäne in der Hand eines Präfekten mit Militärhintergrund, nicht selten ein ehemaliger Zenturios. Solche Domänen sind als Militärstützpunkt angelegt, verfügen über Stallungen für Reittiere, Exerzierplätze, notwendige Handwerker, Zuflucht für die Zivilisten vor Ort und bei Lage an einem Wasserweg auch einen befestigten Schiffsanlegeplatz.

Auf ihren Feldern produzieren sie allein für die Versorgung der Truppe und man begegnet, aus Angst vor Spionage und Infiltration, Fremden gegenüber mit Misstrauen.

Auch als **Gefängnis** können Domänen dienen. Dieser Umstand wird meist nicht offen ausgesprochen, doch fast alle Cammern verfügen über isolierte Domänen, die in erster Linie dem Wegsperrern unbequemer Leute, meist eigener Hausgeschwister, dienen. So konnte schon mancher Cammer ein Skandal erspart werden. Die Initiative für ein solches Vorgehen geht entweder von der Cammer selbst aus oder wird derselben von der Provinzregierung als erstrebenswerte Handlungsoption nahegelegt. Auch Dämonenbeschwörer werden, nach einer fehlerhaften Anrufung, zu ihrer eigenen Sicherheit oft auf eine solche Domäne verbracht. Diese Domänen sind nach innen und außen gründlich magisch gesichert und verfügen über Haustruppen. Wie angenehm der Aufenthalt für einen Delinquenten ist, hängt vom Haus und der jeweiligen Cammer ab.

Zuletzt gibt es Domänen, die als **Vergnügungsvilla** dienen, damit sich Optimaten aus dem städtischen Korsett aus Etikette und Hofstaat zurückziehen können. Hier können sie sich dem Müßiggang hingeben und entspannen. Auch diese Domänen wirtschaften nicht für den Export, so dass die Arbeiten hier weniger mühsam sind.

### Bekannte Domänen Myrunhalls

Die folgende Auswahl soll lediglich einen ersten Eindruck der myrunhallischen Domänen geben und ist selbstverständlich nicht vollständig.

Name der Domäne	Hohes Haus	Verwendung
Sturmtrutz	Kouramnion	Ausbildungsort
Robores	Alantinos	Landwirtschaft
Weißes Gold	Illacrión	Salzabbau, Landwirtschaft, Kur
Agres frumenti	Rhidaman	Landwirtschaft, Viehzucht, Oliven
Flussweber	Phraisopos	Viehzucht, Wolle, Garne und Tuche
Desidia merita	Alantinos	Vergnügungsvilla
Salzküste	Aphirdanos	Salzgewinnung, Kur

## Die Domäne Robores – eine beispielhafte Domäne

Eine für Myrunhall in vielen Belangen typische Domäne ist *Robores*. Sie ist genau so, wie sich der einfache Stadtbewohner, der Sidor Myrunhalis wahrscheinlich seinen Lebtage nicht verlassen wird, eine Domäne vorstellt. Robores liegt unweit der Via Shinxiria und des Miron im Landesinneren und gehört dem Haus Alantinos.

### Dorf und Umland

Von der breiten, befestigten Via Shinxiria führt ein ausgetretener Karrenweg auf ein Dorf zu, das schon nach wenigen Meilen zwischen den sanften Hügeln Südmyrunhalls auftaucht. Links und rechts deuten kleine Schafherden, zwischen den Wäldchen

und Hainen von Olivenbäumen oder Zedern des Buschlands der Domäne, bereits vorzeitig auf nahe Zivilisation hin. Auch die fünf satyrischen Hirten, allesamt im Dorf der Domäne ansässige Untertanen, die gerne und ausgiebig musizieren oder überschwänglich lachend über die Wiesen tollten, sind lebenslustige Vorboten der kleinen Ansiedlung. Wie man es für ihre Rasse annehmen muss, haben auch diese fünf Vertreter einen ausgeprägten Sexualtrieb, dem sie mehrmals am Tag nachgehen. Die Tatsache, dass sie dabei von manchem Reisenden von der Straße aus beobachtet werden können, scheint ihnen nicht bewusst zu sein – oder aber, es ist ihnen egal. Mitunter laden sie auch mehr oder weniger verstörte Reisende gutmütig zum Mitmachen ein.

### **Das Dorf**

Das Dorf selbst liegt malerisch in einem Tal, am Rande dreier großer Teiche. Zwischen dem Dorf und den Teichen erheben sich zwei große untereinander durch Stricke und Hängebrücken verbundene Wohnbäume, die von einer Amaunirsippe bewohnt werden, die die in den Teichen betriebene Fischzucht betreut. Die Amauna PaBoa ist sowohl das älteste Mitglied der Sippe, als auch gewählte Matronin der Untertanen des Dorfs. Die Bewohner sind in erster Linie Tagelöhner und Erntehelfer, die auf den weiten Feldern, von denen die meisten nördlich des Dorfs gelegen sind, arbeiten.

Auf dem für ein Dorf dieser Größe völlig überdimensionierten Dorfplatz erheben sich zwölf große Steineichen, die unschwer als Namensgeber der Domäne zu erkennen sind: *Robores* kommt aus dem Hiero-Imperial und bedeutet ‚Steineichen‘. Wer genau der Domäne einst diesen Namen gab ist unbekannt, zumal die einfache Bevölkerung sie lieber *Zwölf Eichen* nennt.

Besonderer Stolz der Domäne ist zweifelsfrei die kleine Brennerie, in der Eukalyptusschnaps gebrannt wird, der eines jener Güter ist, die Robores auch an andere Orte als Teleropolis liefert. Die für das Brennen des grünen Schnapses notwendigen Blätter werden ganzjährig in mehreren rund um das Dorf gelegenen Euklayptus-Hainen geerntet.

### **Verteidigungsanlagen und Zugangswege**

Auf dem von den Steineichen bestandenen zentralen Platz endet, von Osten kommend, der von der Via Shinxirinia abgehende Weg. Dieser führt vor Eintritt in das Dorf über eine steinerne Brücke, die einen das Dorf umfassenden Graben überspannt. In diesem Graben, der das einzige Verteidigungswerk ist, und dasselbe umgibt, ragen zahlreiche angespitzte Pfähle aus Holz in verschiedene Richtungen, die Angreifern bei einem Überspringen des Grabens einen schmerzhaften Tod bereiten sollen. Auch sollen sie das Erklettern des dorfsseitigen Hangs erschweren.

Auf weitere Befestigungen verzichteten die Procuratoren der Domäne und bis zur Blutigen Siminia von 4745 IZ schienen weitere Verteidigungsanlagen auch nicht notwendig zu sein. Robores verdankte dies letzten Endes den von der Küste zurückkehrenden Truppen der Myriade und der provinziellen Shinxir-Garde, die sich vor den Toren Teleropolis sammelten. Daraufhin begannen die serovischen Marodeure umzukehren und verzichteten darauf, ihren Beutezug auf westlich des Miron gelegene Güter auszuweiten.

Den Bewohnern ist noch heute klar, wie nah sie vor der Katastrophe standen und beim jährlichen Triumphzug in Teleropolis

ziehen sie fast geschlossen in die Stadt, um dem Ereignis beizuwohnen. Einige Bewohner und Haustruppen bleiben dabei zurück, um das Dorf zu bewachen. Die untertänigen und bürgerlichen Wächter werden stets per Los bestimmt, was immer wieder regelmäßig zu Frust und Manipulationsvorwürfen bei Untertanen und Bürgern führt und schon öfter wurden auswärtige Gäste der Domäne in solche Streitigkeiten hineingezogen. Doch die Angst, dass die Domäne in dieser Zeit Opfer von Plünderern werden könnte, erscheint einfach zu groß.

Die steinernen Brücken wurden erst nach dem Ende des Kriegs errichtet, da Procurator Grimicus die „klapprigen hölzernen Gestelle, die ein Serover vielleicht als Brücke bezeichnen würde, nicht geheuer“ waren. Unter den Heranwachsenden von Robores gilt es als – gleichwohl verbotene – Mutprobe, des Nachts auf den Brüstungen zu balancieren. Ein falscher Schritt kann dabei fatale Folgen haben, kommt aber glücklicherweise eher selten vor.

### **Die Bewohner**

Neben den Amaunir und den Satyren leben bis auf einige Minotauren ausschließlich Menschen auf Robores. Die Minotauren sind Untertanen und bewirtschaften die Felder, wobei sie meist schweres Gerät wie Pflüge bedienen und daher unter den anderen Feldarbeitern hoch angesehen sind. Auf diesen Feldern wird mit Getreide die wirtschaftliche Grundlage der Domäne angebaut. Dieses Getreide wird nach Teleropolis verbracht, wo die Myriade ein nimmersatter Abnehmer ist.

Die meisten Bewohner Robores' sind Untertanen, während jedoch auch drei bürgerliche Familien auf der Domäne leben. Zu diesen zählen der Müller Gyldarius, sowie die Bauern Myronenes und Theodemarus mit ihren Familien. Wie die meisten Bürger-Familien auf Domänen sind sie stolz auf ihren Status.

### **Das Umland**

In der näheren Umgebung der Domäne ist Robores auch bekannt für einen kleinen Wald am südlichen Rand seines Buschlands. Die Bäume sind eigenartig verknottet gewachsen, es ist seltsam still zwischen seinen Stämmen und Ästen und Gerüchte wollen nicht verstummen, dass der Wald verflucht sei. Tatsächlich sind vor etwa 20 Jahren zwei heranwachsende Bewohner des Dorfs nicht mehr aus dem Wald zurückgekommen, den sie als Mutprobe betreten hatten und manche Dörfler schwören unerschütterlich, geisterhafte Erscheinungen gesehen zu haben. Auch erscheint den Dörflern eigenartig, weshalb der Procurator und das Haus noch nicht gegen den Wald vorgegangen sind. Für sie kann der Grund nur darin liegen, dass sich auch die Verantwortlichen fürchten.

Auf einem im Norden gelegenen kleineren Hügel erhebt sich ein Schrein, der in erster Linie Zatura gewidmet wurde. Doch findet sich hier auch eine Aedikula, an der Cyrilla geopfert wird.

### **Villa und Wirtschaftsgebäude**

Die Villa der Domäne ist ebenso malerisch wie das Dorf gelegen. Vom Dorfplatz aus führt eine schmale Straße zunächst über eine weitere steinerne Brücke und dann etwa 500 Schritt einen sanft ansteigenden Hügel bis zu dessen Kuppe hinauf. Rechts und links der Straße flankieren Zypressen dieselbe, ehe sie vor der Breitseite der Villa auf einem Platz endet, der mehreren Kutschen ausreichend Raum bietet. Die Mitte dieses Platzes



wird von einem kleinen Beet mit kunstvoll geschnittenen Sträuchern eingenommen. Die Villa ist in ihrer Architektur sehr typisch für Herrenhäuser dieser Art. Das zweigeschossige Haus hat weiß getünchte Wände und sein Dach ist mit roten Ziegeln gedeckt. In der Mitte der Breitseite, also direkt an den Vorplatz anschließend, findet sich ein Säulenvorbau, unter dem der Besucher auf den Haupteingang zugeht. Die doppelflügelige Tür aus dunkelbraunem Holz ist mit Schnitzereien aus Mythologie und Geschichte des Imperiums bedeckt, von denen einige Teile, wie Triopten oder Zauberstäbe, kunstvoll mit Blattgold hervorgehoben wurden. Dass sich in diesen vergoldeten Teilen der Tür magische Verteidigungsmechanismen der Villa verbergen ist ebenso gut möglich, wie dass einige der kunstvollen Statuen im Garten der Villa in Wahrheit Erzelementare zur Abwehr von Angriffen sind.

Die Böden der Repräsentationsräume, wie dem Speisezimmer mit seinen Liegen, sind von Mosaiken bedeckt, während andere Räume nur weißen Marmorfußboden aufweisen, auf dem zum Teil Teppiche liegen. Im Erdgeschoss ist die gesamte Villa mit einer Fußbodenheizung unterkellert, die aber der milden Winter in Myrunhall wegen nur äußerst selten in Betrieb genommen wird. Da Robores in erster Linie eine Wirtschaftsdomäne ist und dabei helfen soll, die finanziellen Mittel der Alantinos in der Provinz sicherzustellen, sind Besuche der Optimaten der Cammer solange selten, wie der abgeworfene Gewinn stimmt.

Nicht zuletzt aus diesem Grunde sorgt Procurator Grimricus Serr Alantinos (s. S. 52) nach Kräften dafür, dass die Gewinne gehalten werden.

Südlich der Villa, aber auf dem gleichen Hügel, sind zwei weitere Gebäude zu finden. Bei dem näher an der Villa errichteten Gebäude handelt es sich um eine Garnison der Haustruppen, die mit sechs Mann hier stationiert sind. Da das Gebäude vom äußerlichen Baustil her exakt dem der Villa entspricht, erscheint die Bezeichnung Garnison eher unpassend und führt bei den Dorfbewohnern zu gern gemachten Scherze bezüglich der wahren Wehrhaftigkeit der Haustruppen. Um die kann es aus deren Sicht, auf Grund der offensichtlichen Verweichlichung, nicht weit her sein. Bei dem weiter entfernt gelegenen Gebäude handelt es sich um große Stallungen, die unter anderem die drei Pferde der Domäne beherbergen. Südlich dieser Gebäude und südlich des Dorfs liegt das Wiesenland Robores', auf dem Varken und Schafe gehütet werden.

Zu den größten Gebäuden des Dorfs gehören verschiedene weitere Wirtschaftsgebäude. Zu nennen sind hier die Tributscheune, in der die Abgaben gesammelt werden, sowie die beiden Geräteschuppen, in denen Pflüge und anderes Ackergerät gelagert werden. Auch die Schmiede, mit Esse und Amboss unter einem Säulenvorbau, die Tennen, in denen das Getreide gedroschen wird, und andere Handwerksgebäude, wie die zur Verarbeitung der Varkenmilch, liegen im Dorf.

# Szenarien in Myrunhall

## Die gestohlene Statue

*Stichworte zum Szenario:* Raub einer Statue, Hilfe für Minotauren, Interaktion mit einem Feenwesen

*Ort:* Umgebung von Akalona

*Helden:* praktisch jeder Held, der bereit ist anderen zu helfen

*Erfahrung:* Anfänger

*Komplexität:* Spieler: niedrig; Meister: niedrig

Die kleine Sippe der Minotauren, die in Akalona lebt, fristet ein hartes Leben. Es gibt kaum noch Arbeit für die massigen Wesen, die in der Regel als Schauerleute und Lastenträger hart für ihr karges Einkommen arbeiten müssen. Trost spendet in dieser harten Zeit ein altes Abbild der Minotauren-Göttin Parainar, unter deren besonderem Schutz auch der Zusammenhalt der Sippe steht – das aber gestohlen wurde! Als „Dieb“ entpuppt sich relativ schnell ein Biestinger, ein Feenwesen in der Gestalt eines Eichhörnchens. Dieser ist durchaus bereit, die Statue zurückzugeben, aber dafür müssen die Helden einige Aufgaben erfolgreich absolvieren. Neben dem Geschick kommt es vor allem auf die Duldsamkeit der Helden an. Eine genaue Beschreibung der Stadt und ihrer Bewohner finden Sie auf S. 59.

### Geeignete Helden

Die Helden sollten keine Stubenhocker sein, die sich nicht in die Natur trauen, und sie sollten keine Vorbehalte gegenüber Minotauren und Feenwesen haben. Goldgierige Helden dürften bei der Hilfe der Minotauren zunächst ein Problem haben, da diese keine große Belohnung anbieten können. Für diesen Fall streuen Sie einfach das Gerücht, das Feenwesen kenne die Lage eines Schatzes, den es demjenigen verrät, der eine besondere Aufgabe erfüllt.

### Auf ins Abenteuer

Die Anwerbung kann auf verschiedene Weise geschehen: So können die Helden schon seit einiger Zeit in der Provinz aktiv sein und man weiß, dass sie anderen helfen. In diesem Fall würden die Minotauren direkt auf die Gruppe zukommen.

Da sich das Abenteuer auch als Einstieg in das Heldenleben anbietet, können alle Charaktere auch aus Akalona oder der näheren Umgebung stammen und so von den Problemen der Minotauren gehört haben. Alternativ kann ein Held oder die ganze Gruppe mit den Minotauren befreundet sein und ihnen daher helfen wollen.

### Was ist passiert?

Den genauen Tathergang kennt niemand. Abends, vor Sonnenuntergang, stand die Statue noch auf ihrem Platz in einer einfachen Unterkunft, am nächsten Morgen kurz nach Sonnenauf-

gang war sie verschwunden. Den Diebstahl kann sich niemand erklären, denn die Statue ist aus Pinienholz geschnitzt, auch die Handwerkskunst des damaligen Schnitzers ist eher grob zu nennen. Somit besitzt die Figur nur einen ideellen Wert für die Sippe. Ein Minotaure meint jedoch im Halbschlaf ein großes Eichhörnchen gesehen zu haben, welches mit der Statue verschwand.

### Der Biestinger ist der Täter

Aufschluss über das mysteriöse Eichhörnchen können einige Halbstarke geben, die vor den Mauern der Stadt ihre Freizeit verbringen. Sie wissen von einem großen Nagetier, dass sie von einigen Bäumen verschreckt hat, als sie dort ein Feuer entzünden wollten.

Sollten sich die Helden in der Sonne im Schatten der Bäume ausruhen, werden sie von einer scheinbaren unsichtbaren Stimme angesprochen, die von oben kommt. Letztlich blicken die Helden in die Augen von Ratoran, dem Biestinger in Gestalt eines Eichhörnchens mit menschlicher Intelligenz.

Ratoran gibt die Tat unumwunden zu und ist durchaus bereit, den Helden die Statue zu überlassen – wenn er glaubt, dass sie sie verdient haben. Alle Versuche, den Biestinger zu überreden oder an sein Gewissen – sofern man von der Existenz eines solchen bei einem Feenwesen überhaupt ausgehen kann – sind jedoch zum Scheitern verurteilt. Auch Bestechungen oder versprochene Belohnungen reizen Ratoran nicht im Geringsten. Der Einsatz von Magie ist ebenfalls nicht sonderlich hilfreich, als magisches Wesen besitzt Ratoran einen ausreichend hohen Schutz gegen menschliche Magie und kann sich ihr zudem geschickt entziehen. Der aktive Einsatz von Magie würde Ratoran ohnehin nur verärgern.

Einen Trumpf haben die Helden jedoch im Ärmel, vielleicht ist er ihnen gar nicht bewusst: Im Grunde mag Ratoran die Menschen und Minotauren, ihm fehlt lediglich das Bewusstsein, etwas Falsches gemacht zu haben. Alle Erklärungsversuche scheitern, vor allem auch an der kindlich wirkenden Logik des Feenwesens („Aber die Figur stand da einfach so rum. Da habe ich sie mir einfach genommen.“).

Auf einen Wettkampf als Lösung können die Helden oder der Biestinger kommen. Der Biestinger kann ihn vorschlagen, wenn ihn die Überredungsversuche der Helden anfangen zu langweilen („Wenn ihr die Figur unbedingt zurück haben wollt, ich habe da eine Idee...“). Alternativ kann die Initiative auch von den Helden ausgehen: „Wenn wir dir schon nichts bieten können und wir dir beweisen sollen würdig zu sein, wie wäre es dann mit einem Wettkampf und der Sieger bekommt die Figur?“

Sollten die Helden mit Ratoran vor dem Wettkampf nicht genau die Regeln aushandeln, wird er sie während der einzelnen Wettkämpfe immer wieder verändern wollen – eben wie ein

kleines Kind. Hierbei sollte bedacht werden, dass alle Helden an der Prüfung teilnehmen und nicht ein Held alleine absolvieren muss. Ebenso sollten die Helden selbst bestimmen können, wer von ihnen welche Prüfung ablegt. Falls keiner auf diese Gedanken kommt, wird der Biestinger nachfragen: „Bestreitet ihr alle die Prüfungen oder nur einer von euch?“

### Prüfungen eines Biestingers

● Zu Beginn wird Ratoran mit den Helden an das nicht weit entfernte Ufer gehen, an dem sich im flachen Wasser immer einige Fische tummeln. Mit ihnen hat auch die erste Aufgabe zu tun, denn einer der Helden muss einen Fisch mit den bloßen Händen fangen. Dabei sind keinerlei Hilfsmittel wie Reusen oder ähnliche Konstruktionen erlaubt. Um einen Fisch zu fangen, muss ein Held dreimal erfolgreich sein: Zuerst muss ihm eine GE-Probe gelingen, damit er schnell genug nach dem Fisch greifen kann. Eine FF-Probe stellt sicher, dass er den Fisch auch zu fassen bekommt und mittels einer KK-Probe hält er den Fisch fest. Beim Misslingen einer Probe kann der Fisch entwischen. Patzer führen dazu, dass der Held ins flache Wasser stürzt oder der Fisch ihm seine Schwanzflosse ins Gesicht schlägt (je 1 SP), was unweigerlich zu spöttischen Kommentaren des Biestingers führt.

● Bei der zweiten Prüfung führt Ratoran die Helden zu einem großen Apfelbaum, der voller saftiger Äpfel hängt. Der Biestinger verlangt von den Helden, dass sie einen Apfel vom Baum holen, ohne den Baum oder den Apfel zu berühren. Der Einsatz von Wurf- und Schusswaffen ist jedoch erlaubt, auch wenn der Biestinger damit nicht gerechnet hat – dies stellt neben Magie die einfachste Methode dar. Derartige Gegenstände kennt er von den Minotauern nicht, weshalb sein Ärger schnell verfliegt und er die Waffen – sofern vorhanden – neugierig bestaunt. Die Konzentration des Werfers oder Schützen wird durch die ständigen Nachfragen des Biestingers erschwert („Was machst du da? Warum machst du das?“). Mit einer Selbstbeherrschung-Probe können die Worte des Feenwesens aber ignoriert werden, ansonsten ist die Probe um 3 zusätzliche Punkte erschwert. Die Probe auf Wurfwaffen oder Schusswaffen ist um 4 Punkte erschwert (winziges, unbewegliches Ziel), ansonsten gilt die Erschwernis für den Fernkampfbasiswert.

● Zuletzt eilt Ratoran zu einer gut 20 Schritt hohen Pinie, die auf einem kleinen Hügel steht. Wie alle Pinien weist auch diese an ihrem Stamm keinerlei Äste auf. Ohne erkennbare Anstrengung klettert Ratoran den glatten Stamm empor. Auf halber Höhe dreht er sich um und mit dem Kopf nach unten fordert er einen der Helden auf, ihm in die Krone zu folgen, wo sich die Statue befindet. Der Held darf beim Erklimmen des Baumes demselben keinen Schaden zufügen.

Der Stamm der Pinie ist recht glatt und es gibt keine Äste, die als Hilfen dienen können. Der Zuschlag auf die Klettern-Probe beträgt daher +7. Für einen ungeübten Helden ist diese Probe kaum zu schaffen, weshalb ein alleiniges Vorgehen fast immer zum Scheitern verurteilt ist. Allerdings hat Ratoran nicht die Zusammenarbeit der Helden untersagt, die sich gegenseitig helfen können, indem sie auf die Schultern des jeweils anderen steigen. Durch *Akrobatik*-Proben (falls das Talent nicht vorhanden ist: eine um 2 erschwerte Probe auf Körperbeherrschung) können sich die Helden am Baum anlehnen und auf die Schultern ihrer

Kameraden steigen. Wenn die Helden eine Höhe von 8 Schritt erreicht haben, bieten die sich abzweigenden Äste genügend Hilfe für einfache Kletterproben. Falls die Helden zu wenige sind, finden sie bei den Minotauern bereitwillig Hilfe. Ein Minotaur wird die anderen Helden auf seine Schultern steigen lassen und eindrucksvoll seine Kraft unter Beweis stellen.

Während der Kletteraktion der Helden wird Ratoran geschickt um den Stamm herum klettern und das Vorgehen der Helden mit spitzen Worten kommentieren und – aus seiner Sicht – Verbesserungsvorschläge anbringen. Jähzornige Helden sollten Selbstbeherrschungs-Proben ablegen, damit sie sich auf ihre Aktion konzentrieren können; bei einem Scheitern gerät der Turm aus Menschen und Minotauern sonst gefährlich ins Wanken.

Möglich ist natürlich auch der Einsatz von Seilen, die aber erst einmal auf die entsprechende Höhe gebracht werden müssen. Sofern die Helden keine Würfesäckchen besitzen – wovon auszugehen ist – müssen sie eigene Ideen entwickeln. Ratoran lässt eigentlich alles zu, solange der Baum keinen Schaden davonträgt.

Bei Helden mit Höhenangst ist die *Klettern*-Probe um Hälfte ihrer Angst erschwert. Sollte ein Held die Probe nicht bestehen und abstürzen, setzt Ratoran seine Magie ein, so dass der Fallschaden immer nur 1W6-1 SP beträgt. Der Sturz wird vom Biestinger natürlich entsprechend kommentiert.

### Die Rückgabe der Statue

Die Statue der Minotaurensippe liegt tatsächlich in einer Astgabel, rund 15 Schritt über dem Erdboden. Ratoran zeigt sich, sofern die Helden die Prüfungen bestanden haben, als guter Verlierer und überlässt den Helden wie vereinbart die hölzerne Figur. Gemeinsam mit den Helden kehrt er zu den Minotauern zurück und bedankt sich für den großen Spaß, den er hatte. Das Zusammenwirken der Menschen und Minotauern hat das Feenwesen aber durchaus auch beeindruckt, so dass es verspricht, künftig kein Eigentum der Sippe mehr an sich zu nehmen.

Die Minotauern sind glücklich über die Heimkehr ihrer Statue und danken den Helden mit einem für ihre Verhältnisse erlauchten Mahl. Für ihre Tat erhält jeder Held 80 Abenteuerpunkte. Als Spezielle Erfahrung bieten sich die vornehmlich genutzten Talente wie Akrobatik/Körperbeherrschung, Klettern, Schuss-/Wurfwaffen sowie Magiekunde an.

### Ratoran, ein Biestinger

Ratoran ist ein noch recht junger Biestinger, der noch nicht viel direkten Kontakt mit den Menschen oder anderen Spezies hatte. Zwar interessieren ihn Menschen, Minotauern und Amaunir, doch bislang beobachtete er sie lieber aus der Ferne oder tarnte sich mit seiner Magie. Trotz des ‚Diebstahls‘ besitzt Ratoran einen durch und durch guten Charakter, und es liegt ihm mehr als fern, Menschen oder anderen Wesen Schaden zu bereiten. Deshalb wird er sich nach der Rückgabe der Statue um einen Ausgleich mit den Minotauern bemühen, auch wenn dieser recht eigenwillig ausfallen mag.

Von seinem Äußeren gleicht Ratoran einem übergroßen Eichhörnchen. Neben der Größe sind es vor allem die schwarz funkelnden Augen des Biestingers, die seine Intelligenz offenbaren. Er beherrscht intuitiv mächtige Feenmagie und kann sich so den meisten Angriffen leicht entziehen.

# Mord im Badehaus

*Stichworte zum Szenario:* Kriminal-Abenteuer mit Dungeon, Interaktion mit Zeugen und Verdächtigen, Kampf gegen Humanoide

*Ort:* Villa des Magnaten von Myrunhall

*Helden:* praktisch jeder Held, der sich auch in einen engen Dungeon traut; Mitglieder der Häuser Illacrion und Alantinos sind problematisch

*Erfahrung:* erfahren

*Komplexität:* Spieler: mittel; Meister: mittel

Der bedeutende Künstler **Klition Serr Illacrion** wurde tot im Badehaus der Magnatenvilla aufgefunden. Nun müssen die verdächtigen Handwerker befragt werden, mit denen er tags zuvor noch im Streit war. Auch die Bediensteten der Villa können Hinweise geben. Dabei wird sich der Major Domus Seronos als Schuldiger entpuppen. Der Honorat hat ihn dabei erwischt, wie er entlaufende Sklaven versteckt hat. Statt dies zu melden, versuchte der Illacrion-Honorat den Bediensteten des Magnaten zu erpressen. Dafür wurde er getötet. In den Gängen und Höhlen des Fluchttunnels unter der Villa sind die Sklaven zu finden.

## Geeignete Helden

Die Helden sollten keine Sklaven und nicht alle Untertanen sein, da sie sonst nicht in die Villa gelassen werden. Optimaten aus den Häusern Alantinos oder Illacrion werden nicht als objektiv angesehen, da beide Häuser in den Fall involviert sind. Optimaten oder Honoraten anderer Häuser sind dagegen unproblematisch.

## Der Ort des Geschehens

Die Villa des Magnaten liegt etwa vier Meilen nördlich von Sidor Myrunhalis an der Küste. Um das Areal herum ist eine hohe Mauer errichtet, Haustruppen der Alantinos bewachen es. Die Villa selber ist ein großes, dreigeschossiges Atriumhaus. Daneben liegt das neue Badehaus, welches derzeit mit Maleereien verziert wird, ein kleiner Pavillon sowie nördlich an die Villa anschließend ein Garten-Labyrinth. Von zwei Punkten aus gelangt man in die Fluchttunnel der Villa, die zu einem Höhlensystem an der Küste führen.

## Anwerbung

Die Helden dürften schon einige Zeit in der Provinz aktiv sein und haben sich entsprechend einen Namen gemacht. In den letzten Tagen hatten sie verstärkt das Gefühl, dass man sie beobachtet, jedoch war nie jemand zu sehen. Auch mit Mitteln der Magie war höchstens zu erkennen, dass ihnen jemand, durch unsichtbar machende Zauber geschützt, gefolgt ist. Nach einer None finden sie in ihrem Quartier einen Zettel, der sie für den Abend des nächsten Tages in die Villa einlädt.

## Einführung in die Ermittlung

### Die Verdächtigen

Im Keller des Gesindehauses, ein paar Dutzend Schritte abseits der Villa, sind die Handwerker untergebracht, mit denen Klition zusammen gearbeitet hat.

Der Shingwa **Schenesch** ist ein Sklave des Hauses Illacrion, der Vorarbeiter der Handwerker und ein eingebildeter Pinsel, der auf seinen Herrn schimpft und gerne weitergibt, dass er der wahre Künstler ist, während sein Herr nur das Aushängeschild in der ersten Reihe war. Den Mord weist er von sich, auch wenn er am Mordabend noch einen heftigen Streit mit dem Opfer hatte. Er war an diesem Abend mit den beiden anderen Shingwa in deren Zimmer. **Chanilu Tectoris e Akalona** ist der Stuckateur der Gruppe, mit dem Status eines Bürgers von Akalona. Der ruhige Neristu wird bestätigen, dass Schenesch sich oft mit dem Honoraten stritt, auch am Mordabend, und dass die beiden sich hassten, aber aufeinander angewiesen waren. Er hält den Shingwa für unschuldig. Der sehr schüchterne aber begabte Maler **Akshush** und die in ihren Vorarbeiter verliebte Malerin **Shuwalona** sind ebenfalls shingwanische Sklaven des Hauses Illacrion. Sie sind zusammen mit Schenesch in einem Zimmer des Gesindehauses untergebracht und geben ihrem Vorarbeiter ein Alibi. Neben den Shingwa haben die beiden menschlichen Gehilfen **Siminanus** und **Eigilas** ihr Zimmer. Die beiden Jungen verrichten einfache, aber körperlich anstrengende Arbeiten und unterstehen Schenesch. Siminanus ist Untertan, Eigilas ein Illacrion-Sklave. Keiner der beiden hat am Mordabend den Vorarbeiter gesehen, können das problematische Verhältnis zum Honoraten aber bestätigen.

### Die Bewohner und Bediensteten der Villa

Für **Licinius Serr Alantinos** ist dies eine höchst peinliche Situation, die Beziehungen der Alantinos zum Mutterhaus des Künstlers sind seit Jahren schon sehr angespannt und brauchen kein weiteres Öl im Feuer. Von einem Streit hat er nichts mitbekommen. Das Opfer war jedoch abends bei ihm zum Essen und auch in der Villa untergebracht (Gästezimmer 1. Stock). **Arsinoa Licinia Serra Alantinos** ist mit siebzehn Jahren die ältere der beiden Töchter des Magnaten. Sie dient derzeit in den Truppen der Provinz und hofft im kommenden Shinxir in die Myriade Gyldralands wechseln zu können. Sie hat eine militärisch, trainierte Erscheinung und ähnelt im Temperament sehr dem zurückhaltenden Vater, ist 85 Finger lang, schlank und trägt ihre langen, honigblonden Haare zumeist mit einem Haarband zusammengebunden. Aufwändige Frisuren vermeidet sie und lässt sich nur zu offiziellen, gesellschaftlichen Anlässen überreden, sich "fein zu machen". Sie bevorzugt eng anliegende Kleidung in Grün und Soldatenstiefel. Sie hat ein Zimmer mit ihrer Schwester zusammen im zweiten Stock. Den Streit hat sie mitbekommen und kann auch das schlechte Verhalten von Klition gegenüber seinen Handwerkern bestätigen. **Akene Licinia Serra Alantinos** ist das vierzehnjährige Nesthäkchen des Magnaten. Für ihr Alter mit überraschend reifer Schönheit und mit einer emotionalen Tiefe gesegnet, die sie immer wieder zu literarischen und künstlerischen Höchstleistungen nötigt, gleicht sie ihrer Schwester wie ein Reh einem Windhund.



Dennoch sind die beiden Schwestern sehr eng verbunden. Sie schimpft sehr emotional über den toten Honoraten und berichtet, wie schlecht er den hoch begabten Shingwa behandelt hat, der so wunderschöne Wandbilder zustande bekommt. **Concobaro asa Shimasa** ist der Secretarius von Licinius. Er ist ein typischer Vesai: schlank, mit sehr heller, fast weißer Haut und langen, kastanienroten Haaren. Die wellige Mähne wird durch ein Haarband geordnet. Seine Tunika ist dunkelgrün und mit roten Mustern verziert. Von dem Mord oder den Unstimmigkeiten in der Villa hat er nichts mitbekommen, da er erst nach dem Mord auf dem Anwesen eintraf. Concobaro ist schon seit der Militärzeit für Licinius tätig und wurde für seine bisherigen Verdienste vor etwa drei Jahren freigelassen. Das Angebot, auch weiterhin für den Magnaten tätig zu sein, hat er dankbar angenommen. Der unverheiratete Vesai wird die Helden durch die Villa herumführen und notfalls Türen öffnen. Den Geheimgang zur Fluchthöhle wird er Fremden gegenüber jedoch nicht sofort erwähnen, um seinen Herrn nicht unnötig zu gefährden. **Nivenion dal Alantinos**, der Adeptus Minor (optimatischer Magier) und Sekretär des Trodinars kommt ebenfalls nach dem Mord zur Villa. Er ist im zweiten Stock untergebracht. Er kann berichten, dass Klition Serr Illacriion eine Menge Feinde hatte, zu denen sicherlich auch seine Handwerker zählen, da er sie regelrecht schikanierte und insgesamt ein sehr eitler und arroganter Mensch war. Er weist recht deutlich auf die Rivalität zwischen den Illacriion und den Alantinos hin und macht ebenfalls deutlich, dass ein Ergebnis der Aufklärung, welches zu Ungunsten der Alantinos wäre, nicht gerne gesehen würde. Das Haus Illacriion wird in Myrunhall durch den aufgrund des Mordes eingetroffenen Optimaten **Ageladas ai Illacriion** vertreten. Der Adeptus Exemptus ist ein ebenso bekannter wie exzentrischer Bildhauer. In diesem Abenteuer wird er nur darauf drängen, dass man den Mord an seinem Honoraten aufklärt. Dies sollte seiner Meinung nach – und das wird er je nach Zusammensetzung der Heldengruppe und ihrer Einstellung gegenüber dem Haus Alantinos aus direkt so sagen – mehr oder weniger deutlich in Richtung einer Mittäterschaft oder doch zumindest einem für die Alantinos peinlichem Resultat ausgehen. Er ist im ersten Stock untergebracht und wird nur Hiero-Imperial sprechen, notfalls dolmetscht Concobaro.

**Soronius** ist der Hausverwalter (Major Domus) des Magnaten und genießt in dieser Funktion eine Menge Privilegien und auch eine gewisse Macht. Er ist stets höflich und zuvorkommend, ohne dabei wirklich kriecherisch zu wirken. Der Major Domus ist überraschend dünn, hat etwas zu lange Arme, was ihm ein leicht äffisches Aussehen gibt und schon leicht grau melierte, kurz geschnittene Haare. Er hat die Aufsicht über alle Sklaven des Anwesens und sorgt für den reibungslosen Ablauf der Versorgung und der Pflege der Villa. Seit vielen Jahren versieht er diese Aufgaben gewissenhaft, ist jedoch immer noch Sklave, was ihn zunehmend verbittert, und so kam er zu dem Schluss, selber für seinen Ruhestand zu sorgen. Als er die Möglichkeit bekam, einige entlaufene Sklaven in den Höhlen unter der Villa zu verstecken, hat er sich fürstlich dafür bezahlen lassen. Doch statt wie versprochen zu helfen, plant er die Flüchtlinge an einen hjaldingschen Piraten zu verkaufen. Seine letzten Skrupel hat er mit dem Mord am illacrischen Honoraten abgelegt und er wird sich und seine Interessen nun rücksichtslos schützen und durchsetzen. Wird er in die Enge getrieben, wird er Dele-

ron gnadenlos als „Hauptakteur“ ausliefern und dafür sorgen, dass dieser seiner Version der Geschichte nicht widersprechen kann. Zudem wird er hemmungslos den „aggressiven und gewalttätigen Shingwa“ beschuldigen. **Deleron** ist etwa 40 Jahre alt, kräftig, wettergegerbt und mit 80 Fingern nicht besonders groß. Er wurde vor einigen Jahren bei Kämpfen gefangen genommen und in die Sklaverei verkauft. Über einige Umwege kam er in den Haushalt von Licinius. Hier hilft er bei der Pflege des Gartens und bei Arbeiten am Haus. Meist sieht man ihn Laub sammeln, Büsche schneiden oder den Kiesweg harken. Deleron ist wortkarg und redet nur ungern mit Fremden. Seit dem Mord, bei dem er von Soronius zur Mithilfe gezwungen wurde, ist er geradezu schweigsam und verstockt. Man kann ihn abends oder nachts sehen, wie er verstohlen die Höhlen durch den Eingang am neuen Badehaus betritt, um Lebensmittel zu verteilen.

**Weitere Diener, Gärtner und Sklaven** sind auf dem Anwesen zu finden, sowohl im Gesindehaus, als auch tagsüber in der Villa. Einige können das feindliche Verhalten von Honorat und Shingwa bestätigen, andere finden das Verhalten von Soronius seit einiger Zeit komisch, zuweilen ist er unauffindbar. Auch Deleron ist offenbar seit dem Mord nicht immer ganz bei der Sache.

### Weitere Akteure

**Uniceros Serr Brajanus** ist Legitimat und Submagistral der Brajan-Garde (siehe S. 34). Er ist mit zwei seiner Gardisten vor Ort und nimmt einzelne Aussagen zu Protokoll. Für ihn sind die Sklaven die Mörder. Die Einmischung der Helden ist ihm ein Groll, da sie in seinem Teich fischen. Wenn er den Fall schnell und ohne weitere politische Komplikationen lösen kann, so erhofft er sich einen Aufstieg in den Rang eines Honoraten. Dass er dabei zwischen den jeweiligen Interessen von Trodinar und Magnat einerseits und des Prätors auf der anderen Seite hindurchlavieren muss, ohne Schiffbruch zu erleiden, macht die Sache nicht einfacher für ihn. Er wird auf eine hochnotpeinliche Befragung (also Folter) der Sklaven bestehen und diese auch selber durchführen, wobei er die Helden einlädt zuzusehen.

### Indizien und Beweise

Soronius hat den Mord zusammen mit Deleron kurz nach Mitternacht unternommen. Der Optimat wurde hinter dem Badehaus mit einem Knüppel niedergeschlagen (blaue Flecken und Schwellung sind am Kopf der Leiche zu finden) und getötet, indem man ihm grüne Farbe in den Mund goss, die ihn vergiftete und auch die Lunge verklebte. Verschüttete Farbreste wurden mit einem Lösungsmittel entfernt, was das Gras an der Stelle ebenfalls leicht entfärbt hat. Zudem sind die Ziersträucher an dieser Stelle beschädigt. Beides ist durch eine *Fahrtensuchen*-Probe +5 (Sträucher) oder +7 (farblose Stelle) zu finden. Eine *Sinnenschärfe*-Probe +6 weist auf den fast verwehten Geruch des Lösungsmittels hin. Im Badehaus selber fehlt deutlich eine kleine Schale für Farbe (helle, saubere Stelle zwischen Farbklecks am Boden), ebenso Tiegel für Grün. Damit sollte der Verdacht auf die Handwerker gelenkt werden.

Sollten die Helden diese Spuren nicht finden, könnte man Gartensklaven über die beschädigten Büsche schimpfen lassen oder

auch Akene Licinia über das Fehlen der Farbe. Sie hat sich einige Farben ‚ausgeliehen‘, um selber auch eine Stelle im Badehaus auszugestalten; mit Erlaubnis ihres Vaters natürlich. Beim Malen im Garten könnte sie auch Deleron gesehen haben, wie er ‚Dinge‘ in den Heizraum des Bades brachte. Dazu kommt, dass Deleron immer noch etwas grüne Farbreste unter den Fingernägeln hat, die man bei näherem Hinsehen entdecken könnte. Setzt man Deleron unter Druck und zeigt ihm die Indizien beim Bad, so wird er gestehen und berichten, wie der Mord ablief. Sollte Soronius feststellen, dass man Deleron verdächtigt, wird er versuchen diesen rechtzeitig verschwinden zu lassen. Wenn man ihm auf die Schliche kommt, wird er sich nicht wehren, sondern stattdessen versuchen seine ‚Unschuld‘ zu erkaufen.

## Sklaven unter der Villa

Vor zwei Generationen wurde das System unter der Villa angelegt. Lange Gänge wurden zwischen natürlichen Höhlen im Kalkstein ergänzt und mit dem Keller der Villa verbunden. Ein Zugang kann im Keller unter der Villa gefunden werden. Im Holzlagerraum kann eine mannshohe Kiste recht einfach verschoben werden, dahinter ist ein offener Durchgang. Er ist über Kratzspuren am Boden oder einen verräterischen Luftzug zu vermuten (*Simmenschärfe*-Probe +6). Ein weiterer Eingang ist im Heizraum des neuen Badegebäudes zu entdecken. Auch hier ist es eine große Kiste für Holz, die den Zugang versteckt. In Höhlen nahe des Hauses können noch Reste von Kinderspielen (zerbrochener Puppenkopf, alte Feuerstelle, Kindergeschirr, alte Decke) und deren ‚Geheimversteck‘ gefunden werden. Viele natürliche Höhlen verzweigen sich und abgehende Gänge werden schnell so eng, dass man stecken bleiben kann (GE-Probe oder *Athletik*-Probe, jeweils +5). Das Höhlensystem mündet in eine große Grotte mit Zugang zum Meer. Hier sollte das Schiff anlanden, welches die Sklaven angeblich in drei Tagen in die Freiheit nach Serovia bringt. Von einem Verkauf in erneute Sklaverei wissen die Entflohenen nichts. Sollte man sie entde-

cken, werden sie sich mit Speeren, Kurzschwertern und drei Belari zu wehren wissen. Schon nach kurzem Kampf werden einige aufgeben und jämmerlich um Gnade flehen, andere werden lieber sterben als erneut Sklave zu sein.

Werden etwa 10 der insgesamt gut 30 Sklaven erschlagen oder doch zumindest die Hälfte von ihnen auf unter 15 LE gebracht, haben die Helden gewonnen. Die Sklaven können von den Machenschaften des Hausverwalters berichten.

Auch wenn Sklaverei für Myraner völlig normal ist, könnten die Helden an dieser Stelle sanftmütig sein und die Sklaven laufen lassen – dies ist jedoch ein eigenes Abenteuer, denn ein rettendes Schiff wird anders als zwielichtige Piraten nicht auftauchen.

## Belohnungen

An dieser Stelle gibt es zunächst 150 AP für das bestandene Abenteuer. Diesen Betrag sollten sie je nach Verbleib der Sklaven variieren. Spezielle Erfahrungen können sie auf zwei oder drei Talente vergeben. Passend wären *Menschenkenntnis*, *Überreden* oder *Etikette*.

---

### Durchschnittliche Werte der Sklaven

**MU** 10   **KL** 11   **IN** 9   **CH** 9  
**FF** 11   **GE** 12   **KO** 10   **KK** 14  
**MR** 2   **LE** 27   **AU** 26   **WS** 7

### Speer:

**AT** 12   **PA** 10   **TP** 1W +5   **BF** 5   **INI** -1   **DK** S

### Leichte Bela:

**FK** 12   **TP** 2W+2   **Reichweite** 5/10/20/40/60  
**TP+** (+3/+2/+1/0/-1)   **Gewicht** (Unzen) 120 +3

### Laden (Aktion) 8

### Kurzschwert:

**AT** 11   **PA** 9   **TP** 1W+2   **BF** 1   **INI** 0   **DK** HN

---

# Die Probleme der feinen Gesellschaft

*Stichworte zum Szenario:* offen gestaltetes Detektiv-Abenteuer mit mehreren möglichen Enden, Interaktion mit Zeugen und Verdächtigen, Kampf gegen Humanoide  
*Ort:* Akalona

*Helden:* nahezu jeder Held; Mitglieder der Hauses Rhidaman sind problematisch

*Erfahrung:* erfahren

*Komplexität:* Spieler: mittel; Meister: mittel

Die Tochter des Honoraten **Logridiu Serr Rhidaman** aus Akalona ist verschwunden. Der Honorat heuert die Helden an, damit sie der Sache nachgehen. Er selbst geht davon aus, dass sie von ihrem Geliebten Asdoriu entführt worden ist. Die Helden nehmen die Spur nach der jungen **Kvastea** in Akalona auf und kommen in der Stadt am Turan mit manch weniger freundli-

chen Gesellen in Kontakt. Je nachdem, wie geschickt sie sich dabei anstellen, können sie mehr oder weniger Machenschaften in der Stadt aufdecken: Klären sie nur die Entführung auf? Lassen sie einen kleinen Schmugglerring auffliegen? Erwischen sie sogar den Drahtzieher hinter allem? Oder verhelfen sie gar einer jungen Liebe zum Erfolg?

### Geeignete Helden

Die Helden sollten keine Sklaven sein. Es darf sich bei allen um Untertanen handeln, auch wenn Logridiu gewiss die Verhandlung mit einem Bürger bevorzugen würde. Da er sein Gesicht verlieren könnte, wird er versuchen es zu vermeiden, Honoraten und Optimaten mit der Sache zu beauftragen. Insbesondere wenn Honoraten und Optimaten dabei sind, stellt Logridiu das Verschwinden seiner Tochter Kvastea von vornherein als Verbrechen dar, um von den Problemen abzulenken, die er mit seinem Nachwuchs hat.

## Die Anwerbung

Da alle Abenteurer in Akalona selbst zum Schutz von Handelszügen in die Provinz Teveris angeheuert worden sind, reist Logridiu nach Sidor Myrunhalis, um dort geeignete Personen zu finden. Er wird dabei zunächst Herbergen der mittleren Preisklasse, wie beispielsweise ‚Zum aufgeknüpften Serover‘, ansteuern. Da er Asdoriu, den Geliebten seiner Tochter, hinter dem Verschwinden vermutet, hält er es für geschickt, nicht in Akalona einheimische anzuheuern, damit Asdoriu diese nicht in seiner Gegenwart bereits einmal gesehen hat. Ingeheim befürchtet er allerdings, dass sich „das verzogene Naivchen“ freiwillig in die Hände „dieses karrieresüchtigen Schwachkopfs“ begeben haben könnte.

An sein Haus möchte er sich zunächst nicht wenden. Er befürchtet, dass man ihn dort für ungeeignet für seinen Posten in Akalona, die Verwaltung eines rhidamanschen Lagerhauses, hält, wenn heraus käme, dass er noch nicht einmal mit seiner Tochter fertig wird. Den Helden gegenüber jedoch wird er vorgeben, dass er dem Haus mit einer Banalität wie einer Entführung nicht „zur Last fallen“ will.

Asdoriu und Kvastea lernten sich kennen, da Asdoriu zum Collegium der Küstenschiffer gehört, welches den Warentransport zwischen Sidor Myrunhalis und Akalona weitestgehend dominiert. In dieser Funktion haben „diese Profiteure der bornierten Hauptstadt-Politik“ auch für das Haus Rhidaman bereits einige Aufträge von Akalona nach Sidor Myrunhalis übernommen.

## Der Auftrag

Die Helden sollen seine Kvastea finden und zurück zu ihm bringen. Wenn Asdoriu dabei „bedauerlicherweise etwas zustößt“, soll das der Helden Schaden nicht sein. Wer seine Tochter entführe, so Logridiu, brauche auf keine Gnade mehr zu hoffen. Immerhin handelt es sich nicht um irgendeine dahergelaufene Sklavin, sondern um die Tochter eines Honoraten des Hauses Rhidaman. Als Belohnung sichert er ihnen neben fünf Aureal pro Held auch seine Dankbarkeit zu, die je nach Ende des Abenteuers einiges Wert sein dürfte.

## Ränke hinter den Kulissen

● **Logridiu** ist mitnichten der aufrechte Honorat und sorgende Vater, für den er sich ausgibt. Er verdient sich ein ordentliches Zubrot mit dem Schmuggel von Oliven und anderen Gütern von den Domänen der Rhidaman im Hinterland. Diese lässt er nachts von einem Schmugglerring auf Schiffen aus der Stadt bringen, wo sie schließlich unter Umgehung des Handelsmonopols von Sidor Myrunhalis von Kapitänen hochseetauglicher Schiffe aufgenommen werden.

● **Asdoriu** ist auch nicht gerade der aufrechte Küstenschiffer, den er nach außen spielt. Er wurde von einem ihm unbekanntem Mann angeworben, um in Akalona herauszufinden, ob der dortige Verwalter des Rhidaman-Kontors, Logridiu, in unlautere Geschäfte verwickelt ist. Von eben diesem Unbekannten wurde er auch in das Collegium eingeführt. Bis dahin war er ein einfacher Fischer aber begnadeter Bootsführer in Sidor Myrunhalis gewesen. Asdoriu bemühte sich darum, in Kontakt mit Logridiu zu treten, und erkannte in dessen Tochter die beste Möglichkeit, an die begehrten Informationen zu gelangen. In-

zwischen ist neben Logridiu auch Pagdarius, der Kapitän eines Küstenschiffs des Collegiums und gleichzeitig Partner Logridius in Angelegenheiten des Schmuggels, misstrauisch geworden.

● **Pagdarius** ist über Jahre im Collegium der Küstenschiffer hoch aufgestiegen und nutzt diese Position nun aus, um den Schmuggel zu fördern und zu decken. Er ist der Einzige, der weiß, dass Logridiu Serr Rhidaman der Auftraggeber hinter allem ist. Da er selbst jedoch ordentlich mitverdient, lässt er den Schmuggel genauso wenig auffliegen wie diejenigen Mitglieder des Hauses Rhidaman, die etwas von den Machenschaften ahnen, jedoch keine Fragen nach dem „Woher“ des Geldes stellen, das Logridiu als Entschädigung für verlorene Waren entrichtet.

● **Der unbekannte Auftraggeber** von Asdoriu wird an dieser Stelle bewusst nicht näher beschrieben. Vielleicht haben Sie als Spielleiter bereits eine Idee für ein nachfolgendes Abenteuer, mit dem Sie eine versuchte Intrige gegen das Haus Rhidaman einführen wollen. Alternativ ist es natürlich auch möglich, dass ein aufstiegsbewusster Optimat der Rhidaman selbst der Auftraggeber ist, der durch die Enttarnung des unehrlichen Honoraten seine Meriten verdienen möchte ...

## Nachforschungen

### Akalona

In Akalona die Spur Asodrius aufzunehmen, ist eigentlich nicht allzu schwer, gehört er doch zum bekannten Collegium der Küstenschiffer. Doch einfach zum Collegium zu gehen und nach Asodriu zu fragen, ist wenig erfolgversprechend, erscheinen Fremde, die nach einem Collegiumsmitglied fragen, doch zunächst kaum vertrauenerweckend. Den Helden wird also nichts anderes übrig bleiben, als sich nach Asdoriu umzuhören. Dabei können sie je nach Geschick mehr oder weniger schnell auf die Kaschemme ‚Löchriges Netz‘ (Q4/P3) stoßen, von der bekannt ist, dass die Küstenschiffer sich dort gerne aufhalten.

### Taverne M<sup>L</sup>öchriges Netz'

Dem Wirt *Aegodir* (Mitte 50, Glatze, geschäftig) sagt der Name Asdoriu zunächst nichts. Wohl aber einer seiner Schankmägde, die Amauna *SharAo* (Anfang 20, getigertes Fell, selbstverliebt), die ein Auge auf den gut aussehenden Küstenschiffer geworfen hat. Umso schlechter ist sie auf Kvastea, „das blasierte Dummenchen“, zu sprechen. Wenn sie erfährt, dass die Honoratentochter verschwunden ist, wird sie zunächst schockiert tun, kann aber ihre hämische Freude nur schwer unterdrücken. SharAo eignet sich daher hervorragend dafür, Ihre Helden auf eine falsche Spur zu führen, denn die Vermutung Logridius muss noch lange nicht zutreffend sein.

### Kontakte

Über kurz oder lang werden die Helden an Pagdarius verwiesen oder aber dieser tritt bei allzu offensichtlicher Schnüffelei auf sie zu. Pagdarius ist so etwas wie die rechte Hand des Curators der Küstenschiffer in Akalona. Er wird den Helden recht aufgeschlossen gegenüber treten, aber dennoch darum bemüht sein, ihre Beweggründe an den Tag zu fördern. Er muss sich vergewissern, dass sie nicht hinter den Schmugglern und damit hinter ihm her sind.

## Asdoriu in Nöten

Die Helden werden Asdoriu über kurz oder lang stellen, da er sich weiterhin ganz normal in der Stadt aufhält. Wie schwer Sie es ihren Helden zu diesem Zeitpunkt machen wollen, die notwendigen Informationen aus dem jungen Mann herauszubekommen, bleibt Ihnen überlassen. Sie können ihn sehr abgebrüht darstellen oder bereits am Ende seiner Nerven. Tatsächlich nämlich hat er Kvastea entführen lassen, um sich aus der Schusslinie ihres Vaters zu ziehen. Bedauerlicherweise aber entpuppten sich die Entführer als nicht in diesem Maße vertrauenswürdig, wie er es zuvor eingeschätzt hatte. Sie fordern nun täglich den Betrag von 2 Argental von ihm, damit sie Kvastea nichts antun und Logridius die Wahrheit über die Entführung mitteilen. Bisher konnte er diese 2 Argental aus seinen Ersparnissen finanzieren, doch seine ‚Kriegskasse‘ neigt sich dem Ende.

Wählen Sie die abgebrühte Variante, so wird Asdoriu behaupten, dass er keine Ahnung habe, wo Kvastea sei, und er sie schon schmerzlich vermisse. Er sei davon ausgegangen, dass ihr Vater sie weggeschickt habe, damit sie keinen Kontakt zu ihm haben könne. Er wird sich dann die größte Mühe geben, enttäuscht und betroffen zu wirken. In dieser Variante können sich gerade einfühlsame Helden hervortun. Sie können spüren, dass etwas nicht stimmt, und ihn entweder dazu bringen, vor den Helden zusammenzubrechen und alles zu gestehen, oder aber einen Verdacht haben, der schließlich dazu führt, dass Asdoriu überführt wird. In diesem Fall werden sie ihn wohl beschatten müssen, bis er sich das nächste Mal mit den Entführern trifft, um die Summe zu entrichten. Ob es hier zum lauten Streit kommt, weil Asdoriu kein Geld mehr hat, die Entführer aber nicht bereit sind, Kvastea frei zu lassen, oder ob die Helden im Anschluss die Entführer weiter verfolgen, sei ebenfalls Ihnen und den Vorlieben Ihrer Spielgruppe überlassen.

Eine Möglichkeit besteht auch darin, dass Asdoriu durch diesen Fehler seine wahren Gefühle für die Honoratentochter entdeckt hat und seinen Schritt nun nicht nur aus Angst um sein Leben bereut.

## Die Befreiung

Wie auch immer die Helden auf die Spur des wahren Verbrechens in dieser Geschichte gekommen sind, sie werden nicht umhin kommen, Kvastea zu befreien.

### Das Versteck

Den Weg zum Versteck der Entführer und damit zur Honoratentochter können Sie, nach Vorlieben und Fähigkeiten ihrer Gruppe, beliebig schwer gestalten. Die Helden müssen dafür die vergleichsweise sicheren Straßenzüge Akalonas verlassen und in jene Gebiete vordringen, in die sich auch die Garden nicht besonders gerne hintrauen und in denen das einzige geltende Gesetz das der Straße zu sein scheint: Der Stärkere oder der mit mehr Freunden hat immer Recht.

Es verwundert kaum, dass die Entführer Kvasteas genau in einer solchen Gegend untergekommen sind. Im Keller einer zum guten Teil zerfallenen Mietskaserne ist ihr Versteck und hier ist auch ihr Anführer, **Atharicus** mit seinem Leibwächter, dem Lenos **Bruuash**, anzutreffen. Diese beiden und eine weitere Anzahl an menschlichen Entführern, die Sie als Spielleiter festlegen sollten, halten sich in dem Versteck auf, das nur durch eine

marode Tür von der Außenwelt getrennt ist. Wie die Helden den Entführern beikommen, ist schwer vorherzusehen. Möglich wäre der direkte Angriff bei einer besonders schlagkräftigen Gruppe. Die Werte der Entführer finden Sie am Ende des Szenarios. Eine List, mit der Teile der kriminellen Unterwelt Akalonas gegeneinander ausgespielt werden, ist schwierig, aber ebenso denkbar wie eine Falle in den baufälligen Gebäuden des Viertels, die einige der Entführer in den Tod reißt und so den Rest derselben zu keinem großen Problem macht.

## Die Gefangene

Schließlich sollte es den Helden gelingen, die völlig verstörte Kvastea aus den Händen der Entführer zu befreien. Wie schlimm es um sie bestellt ist, sollten sie von den Nerven und dem Stil ihrer Gruppe abhängig machen. Auf jeden Fall ahnt sie nichts von Asdorius Verrat und eine ihrer ersten Fragen wird sich nach dessen Verbleib und Befinden erkundigen. Sollten ihr die Helden die Wahrheit erzählen, wird sie dies natürlich nicht glauben (wollen).

Ihr Vater hingegen glaubt dies nur zu gern – und sieht eine Möglichkeit, sich des jungen Mannes zu entledigen. Er bietet den Helden in Abwesenheit seiner Tochter 10 Areal pro Held für den Kopf des Mannes. Er geht auch auf 20 Areal hoch, wenn es notwendig ist. Wie schwer Sie es Ihren Helden machen wollen, diesen Auftrag auszuführen, und ob dies nicht ein weiteres, ganz eigenes Abenteuer darstellt, überlassen wir Ihnen als Spielleiter.

Wie auch immer Ihre Helden sich entscheiden, an dieser Stelle gibt es zunächst 150 AP für die Befreiung der Honoratentochter. Diesen Betrag sollten Sie anpassen, wenn Sie es Ihren Helden schwer gemacht haben oder diese über lange – und erfahrungsreiche – Umwege an ihr Ziel gekommen sind. Spezielle Erfahrungen können Sie auf zwei oder drei Talente vergeben, wobei solche wie *Menschenkenntnis*, *Gassenwissen* oder *Überreden* am sinnvollsten sein dürften.

## Alternative Enden

Rein formal haben die Helden ihre Aufgabe erfüllt, nachdem sie Kvastea aus der Gefangenschaft der gekauften Entführer befreit haben. Möglicherweise sind Ihre Helden aber von jener Sorte, dass sie sich damit nicht zufrieden geben wollen, oder das Gefühl haben, dass etwas an der Sache ‚nicht ganz rund‘ ist. In diesem Fall haben Sie die Möglichkeit, das Abenteuer nach hinten zu verlängern. Ein weiteres Indiz dafür könnte die nicht ganz geringe Summe sein, die Logridius Serr Rhidaman für den Kopf Asdorius bietet. Diese könnte den Helden durchaus etwas hoch erscheinen. Er wird das damit begründen, dass es nicht einfach ist, ein Mitglied des doch sehr einflussreichen Collegiums der Küstenschiffer zu einer gerechten Strafe zu führen, so dass ihm dieser Weg durchaus probat erscheint. Doch tatsächlich will er den vermeintlichen Spitzel aus dem Weg räumen, um seinen lukrativen Schmuggel nicht gefährdet zu sehen. Auch dies kann ein weiteres Abenteuer sein, bei dem die Helden sowohl von Asdoriu, der sie als Gefahr sieht, weil er fürchtet aufzufliegen, als auch von den Schmugglern gejagt werden, die ihr Geschäft um jeden Preis verteidigen werden. Ob die Helden Erfolg haben und einen Schmugglering Akalonas auffliegen lassen können, hängt ganz von Ihrer Gruppe ab.

Vielleicht haben Sie aber auch eine Gruppe, die besonders auf romantische Geschichten reagiert. In diesem Fall können Sie die emotionale Alternative des Abschnitts *Asdoriu in Nöten* nutzen, um dem skrupellosen Küstenschiffer eine weitere Facette zu verleihen. Dann bittet Asdoriu die Helden vielleicht Kvastea davon zu überzeugen, Stadt und Provinz mit ihm zu verlassen und sie sicher aus Myrunhall herauszuleiten. In diesem Fall wird Logridiu erneut Hilfe anheuern und neben Abenteurern gibt es auch Kopfgeldjäger und erfahrene Söldner, die für gutes Gold ein bisschen ‚dahergelaufenes und verräterisches Geschmeiß‘ beseitigen werden ...

## Dramatis Personae

- **Logridiu Serr Rhidaman** (43 Jahre, Intrigant, ausgeglichen): Honorat der Rhidaman in Akalona und Drahtzieher hinter einem Schmugglerring. Er ist der Auftraggeber der Helden, der diese anheuert, um seine Tochter zurückzubringen. Wenn es möglich ist, lässt er die Helden Asdoriu umbringen.
- **Kvastea** (19 Jahre, lange blonde Haare, naiv): Sie hat sich unsterblich in Asdoriu verliebt und möchte dem honoratischen Korsett und seinen ganzen Problemen entgehen. Dass sie dabei eine vergleichsweise romantische Vorstellung der Welt außerhalb der Mauern des Heims ihres Vaters hat, wird ihr nur langsam klar.
- **Asdoriu** (23 Jahre, kurze braune Haare, gut aussehend): Die Rolle und Bedeutung Asdorius hängt ganz von Ihrer spielerischen Ausgestaltung und dem Vorgehen Ihrer Helden ab: skrupelloser Handlanger, überforderter Karrierist oder von seinen Gefühlen übermanntes Häufchen Elend.
- **Pagdarius** (39 Jahre, zwei fehlende Finger an der linken Hand, unwirsch): Er macht gemeinsame Sache mit Logridiu Serr Rhidaman und traut Asdoriu ebenfalls nicht. Ohne Beweise will er aber nicht gegen ihn vorgehen.

- **Atharicus** (28 Jahre, verfilzte Haare, gefühllos) Anführer einer kriminellen Gruppierung der akalonischen Unterwelt. Kennt keine Moral und geht über Leichen.

---

### Durchschnittliche Werte akalonischer Schläger

**MU** 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 10  
**FF** 12 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 12  
**MR** 3 **LE** 30 **AU** 32 **WS** 7

### Kurzschwert:

**AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **BF** 1 **INI** 9+W6 **DK** HN

### Leichter Bela:

**FK** 15 **TP** 2W6+2 **Reichweite** 5/10/20/40/60

**TP+** (+3/+2/+1/0/-1) **Gewicht** (Unzen) 120 +3

**Laden** (Aktion) 8

---

### Atharicus

**MU** 15 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 10  
**FF** 11 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 13

**MR** 4 **LE** 33 **AU** 34 **WS** 7 **RS** 2

### Phasgonon:

**AT** 16 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **BF** 2 **INI** 10+W6 **DK** N

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Aufweichen I, Finte, Wuchtschlag

---

### Bruuash

**MU** 16 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 9

**FF** 10 **GE** 13 **KO** 16 **KK** 15

**MR** 4 **LE** 33 **AU** 34 **WS** 10 **RS** 3

### rostige Kentema:

**AT** 17 **PA** 13 **TP** 1W6+5 **BF** 5 **INI** 15+W6 **DK** NS

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Aufweichen I+II, Wuchtschlag

---

## Szenarioideen

- **Politik ist Krieg mit anderen Mitteln:** Die Hohen Häuser in Myrunhall haben ihre eigenen Ziele und diese stehen vielfach im direkten Konflikt zu denen anderer politischer Gruppen. Für Abenteurer gibt es daher drei mögliche Verwendungen: Verhindern von Ereignissen, Herbeiführen von Ereignissen oder Aufklären von Ereignissen.  
Honoraten meiden Skandale wie Schweine den Metzger, doch die Skandale anderer sind ein gutes Mittel. Geleriamenes Serr [Hausname] hat es zu einer guten Position als Procurator einer Domäne gebracht. Nun sieht er sich des Mordes/der Unterschlagung/der Unterstützung Aufständischer/der Schändung eines Tempels angeklagt und muss zusehen, dass die wahren Schuldigen gefunden und sein Ruf wieder hergestellt wird ...  
Die Curatorin Putidaia Serra Myrunhalis steht dem Haus [Hausname] sehr nah und vertritt dessen Interesse in der Curia. Als ihre Tochter entführt wird, sieht sie sich einer Erpressung ausgesetzt. Ihr Kind wird sterben, wenn sie nicht für eine Änderung der Handelsabgaben/eine Senkung der Wassersteuern/eine Aufhebung der Luxussteuern auf Bor-

- delle stimmt. Doch damit würde sie die Interessen ‚ihres‘ Hauses verletzen ...  
Das Haus [Hausname] erwartet eine größere Lieferung von [Ware] auf seiner Domäne. Ohne diese Lieferung kann die Produktion von [Produkt] nicht weitergehen/verladen werden/verkauft werden. Doch die Karren aus der Hauptstadt/[Stadtname] sind schon zwei Tage überfällig ...  
Das Haus [Hausname] erwartet eine größere Lieferung von [Ware] auf seiner Domäne. Ohne diese Lieferung wird es nicht in der Lage sein, seine geplante Intrige gegen das Haus [Hausname] durchzuführen. Das potentielle Opfer wird alles daransetzen, die Lieferung zu verhindern ...  
Die Hochzeit der Optimatin Venustiamina te [Hausname] wird ihrem Erwählten aus dem Haus [Hausname] nicht nur eine Gattin, sondern ihm und seinem Haus auch gewisse finanzielle und politische Vorteile bringen. Dies ruft nun Neider und politische Gegner auf den Plan, welche die Braut/den Bräutigam entführen/den Ruf der Braut/ des Bräutigams schädigen wollen/die Hochzeit stören/den Stand der Braut/des Bräutigams anzweifeln ...

● **Bordellstreit:** Der Cirkel der Bordellbetreiber in Skisonaia sieht sich einem ernsten Konkurrenten gegenüber, als ein paar ehemalige Myrmidonen mit ihrer Abfindung eine Reihe eigener Bordelle eröffnen und die Preise der Konkurrenz deutlich unterbieten. In die ausbrechenden Streitigkeiten treten die Helden auf Seiten des etablierten Cirkels/ der Myrmidonen/ der Raia-Garde ein.

● **Handelsprobleme:** Mit der Anhebung der Abgaben auf Hochseefische/ Varken/ Holzkisten hat sich die Curia nicht nur Freunde gemacht. Das Collegium der Zuchtfischer/ Geflügelhändler/ Korbflechter freut sich über den Untergang der Konkurrenz. Diese vermutet Bestechung und will Beweise ...

● **Wilde Bestien:** In den wilden Weiten außerhalb der Städte leben neben Löwen, Wölfen und anderen Raubtieren auch Gruppen von Räubern und entlaufenen Sklaven. Erstere mag man der Gerechtigkeit zuführen wollen. Die anderen eventuell auch, oder man hilft ihnen nach Serovia zu fliehen, und erhält so das Gefühl, geholfen zu haben, sowie neue Freunde und Verbindungen.

● **Vom Leben in den Städten:** Auf der Domäne Robores ist Gisoltharius, der älteste und einzige Sohn des Theodemarus, seit Jahren schon begierig darauf, von der Ferne und den imperialen Städten zu hören. Dies erfüllt den Vater mit der Sorge, dass es seinen Sohn eines Tages wegziehen könnte. Und ob dessen Liebe zu Zatruda, der Tochter des anderen bürgerlichen Bauern, ausreichend ist, ihn auf der Domäne zu halten, erscheint auch unsicher. Bei einem Besuch in Teleropolis bittet er die Helden, seinem Sohn mit Schauergeschichten von außerhalb von der Idylle der Domäne zu überzeugen. Als das nicht funktioniert, heuert er die Helden als Aufpasser für seinen Sohn an: Sie sollen mit ihm Akalona oder Skisonaia aufsuchen und ihm damit vor Augen führen, dass nicht alles Gold ist, was glänzt.

● **Dämonische Umtriebe:** Auf einer Domäne sind einige Djamaunir (vagabundische Amaunir) verschwunden, die als Schausteller durch die Provinz zogen. Der Djamaun OaBokh entging der vermeintlichen Entführung, da er mit der Tochter des Procurators das Lager teilte, weshalb er auch ungesehen von der Domäne verschwinden musste und sich nun schwer damit tut, sich an offizielle Stellen zu wenden, die gewiss nach den Gründen seines Überlebens fragen würden. Da er ein schlechter Lügner ist, wäre er seines Erachtens nach gewiss aufgefliegen. Er bittet die Helden um Hilfe und verspricht Geld aus der Kasse der Djamaunir, sobald der Wagen wieder aufgetaucht ist. Der Wagen ist tatsächlich des Nachts von einigen Bewohnern entführt worden, nachdem die Djamaunir mit Schlafmitteln betäubt wurden. Dies taten sie gemeinsam mit einem Priester des Logramos, der sich in der Nähe der Domäne in einigen sehr alten Ruinen versteckt hält. Dieser war es auch, der auf magische Weise dafür sorgte, dass der Wagen völlig lautlos von der Domäne gebracht werden konnte. Ziel der Bewohner ist es, die Djamaunir nach und nach dem Logramos zu opfern, um auf diese Weise mehr Nahrung und Wohlstand für das Dorf der Domäne zu erlangen – so denken die Dörfler. Der Priester hingegen benötigt die Opfer insgeheim aber für ein Ritual, mit dem er die Djamaunirfrauen (sowie einige entführte Menschenfrauen) mit gefangenen Greifvögeln kreuzt und auf diese Weise Harpyien schaffen will, die als Boten seines Herrn gelten. Da er das Ritual selbst entwickelt und zuvor nicht ausprobiert hat, ist das Resultat nicht ganz vorhersehbar.

● **Feenhaftes Verlangen:** Die Helden hören vom Auftauchen einer leibhaftigen Hydra irgendwo im verheerten Osten der Provinz. Auf das Erschlagen des Ungetüms sind 500 Aureal ausgesetzt, was nicht nur die Helden, sondern auch andere Söldnergruppen und Glücksritter auf den Plan ruft. Gehen die Helden der Spur entsprechend der Sichtungungen nach, so führt diese in eine recht entlegene Gegend der Provinz. Bei all den Sichtungungen darf nach und nach auffallen, dass es noch keinerlei verbürgte Todesfälle durch die Hydra gegeben hat. Tatsächlich existiert die Hydra auch gar nicht. Jede Sichtung ging auf Illusionen der sehr jungen Optimatin Xyrophenia on Illacrion zurück, die auf diese Weise möglichst viele kräftige Männer in die Gegend locken wollte. Der Grund ist wiederum ein sehr menschlicher: Sie ist verliebt in den gut gebauten und gut aussehenden Athleten Shinxorius, der bei einem Konditionslauf an einem Hain aus Olivenbäumen rastete. Dort wurde er von einer Dryade, einem Feenwesen in Form einer wunderschönen Menschenfrau, verführt. Sie lockte ihn in „ihren“ Baum, an den sie gebunden ist und ist seitdem nicht mehr bereit ihn herauszugeben. Nach langen und zähen Verhandlungen erklärte sich die Dryade schließlich bereit Shinxorius herauszugeben, wenn Xyrophenia ihr adäquaten Ersatz beschaffen würde, der der Dryade zusagte. Die Hoffnung der Optimatin bestand nun darin, mit der Illusion der Hydra und der einkalkulierten Reaktion der Obrigkeit, ein Jagdgeld auszuloben, und so möglichst viele kräftige Männer in die Gegend zu locken, damit die Dryade einen von ihnen auserkore. Über die Folgen hat sie nicht so recht nachgedacht und auch nicht darüber, wie einige der – eher zwielichtigen Gestalten – wohl reagieren, wenn sie erfahren, dass sie getäuscht wurden. Xyrophenia, die sich in der Nähe des Hains aufhält um Shinxorius im Falle eines Erfolgs sofort in die Arme schließen zu können, hilft ihr Optimatenstand im Umgang mit dem Zorn der Jäger, so weit entfernt der Zivilisation, auch nicht weiter. Genauso wenig ist sie in der Lage, die 500 Aureal auch nur im Ansatz aufzutreiben. Allein mit Hilfe der – ebenfalls getäuschten – Helden kann sie überleben.



# Glossar

- Adeptus:** Titel eines optimatischen Magiers nach der Ausbildung (Adeptus Minor, Adeptus Maior, Adeptus Exemptus)
- Akareem:** Provinz im Horasiat Gyldraland, südwestlich von Myrunhall
- Alantinos:** kleines imperiales Optimatenhaus, bekannt als charmante Diplomaten und Lebenskünstler
- Aldangara:** kleines imperiales Optimatenhaus, bekannt als zivilisationsfeindliche Tierverwandler
- Aphirdanos:** großes imperiales Optimatenhaus und gleichzeitig das Thearchenhaus, bekannt als Magokraten, Exorzisten und Antimagier
- Arcanomechanik:** Verbindung aus Mechanik und Magie, durch die hochmagische Maschinen entstehen können
- Archäer:** hochmagisches Volk der Vergangenheit, Gründer des Ersten Imperiums; auch als „die Alten“ bekannt
- Archipel von Talaminas:** Inselgruppe im Süden Myranors, Heimat des Volkes der Kerrishiter
- Argental (Ag):** wertvolle Münze, sechseckig, aus Silber, erlaubt als Tagesverdienst ein bürgerliches Leben, 10 Pekunos wert
- Aureal (Au):** die wertvollste übliche Münze im Imperium, achteckig, aus rotgoldenem, schimmerndem Illuminium, 10 Argental wert
- Balan Cantara:** Hauptstadt des Horasiats Cantera, wichtige Hafenstadt
- Balan Mayek:** Hauptstadt des Horasiats Mayenios, großer Kriegshafen
- BaLoa:** Animisten der katzenartigen Amaunir, spirituelle Führer und Geisterpriester, genussüchtig und exzentrisch
- Bansumiter:** altes Menschengeschlecht aus dem südlichen Myranor, von dem beispielsweise die Kerrishiter und die Bewohner der Narkramar abstammen
- Bela:** (Mz. Belari): verbreitete Fernkampfswaffe
- Brajan:** a) der herrschaftliche Oktaden-Gott der Magie, des Lichtes, der Sonne, der Ordnung und Gerechtigkeit b) Bezeichnung für den 40 Tage langen Abschnitt im Frühsommer
- Brajan-Garde:** Gesetzhüter der imperialen Städte
- Brajanspilger:** Rechtshelfer, die gegen eine Prämie mithelfen, ein Gerichtsurteil zu vollstrecken
- Cammer:** Bezeichnung für die lokale Gemeinschaft von Optimaten eines Hohen Hauses.
- Charybalis:** ein ehemaliges Optimatenhaus, berüchtigt für seine Verehrung diverser Meeresdämonen
- Chrysir:** a) der launische Oktaden-Gott des Wetters, der Lüfte, des Gewitters und des befruchtenden Regens b) Bezeichnung für den 40 Tage langen Abschnitt im Frühherbst
- Chrysir-Garde:** Stadtgarde, die in Häfen Schiffe kontrolliert und für Ordnung auf den Transportwegen sorgt
- Cirkel:** ein formal illegaler Zusammenschluss imperialer Untertanen
- Collegium:** ein legaler Zusammenschluss von imperialen Bürgern mit Einfluss auf den Stadtrat
- Cranarenius:** ein Horasiat am Thalassion, eher karg und arm, bekannt für den Unfrieden zwischen Hjalbarden und Risso
- Curia:** Verwaltungsgebäude in imperialen Provinzhauptstädten, beherbergt u. a. den Stadtrat
- Cyrylla:** lokale Windgöttin in Myrunhall, Tochter des Chrysir, kultisches Zentrum in Teleropolis
- Cyrylla-Garde:** Garde, die in Sidor Myrunhalis die Aufgaben der Chrysir-Garde übernimmt
- Dere:** die Welt, auf der sich der Kontinent Myranor befindet
- Domänen:** 1) die großen Landgüter der Optimaten 2) die Kraftquellen der Zauberei
- Dorinthapolis:** mit etwa einer Million Einwohner die größte Metropole des bekannten Myranor, Hauptstadt des Imperiums
- Dorinther:** altes Menschengeschlecht aus Era'Sumu, von dem die imperialen Menschen in weiten Teilen abstammen; heute gibt es nur noch wenige reinblütige Dorinther in abgelegenen Gegenden
- Drachenorden:** siehe Orden des Gehörnten Drachen Yalsicor
- Drittes Auge (Ea'Myr):** Stirnauge, Erbe der Archäer, befähigt zu besonderen magischen Leistungen, primär bei Optimaten – und selbst dort selten – vorkommend
- Era' Sumu:** große Insel im Thalassion, Urheimat der dorinthischen Menschen und Hochburg der Icemna
- Eupherban:** großes imperiales Optimatenhaus, bekannt für Nachrichten- und Kurierdienste
- G'Rolmur:** eine Spezies sehr kleiner Zauberer in unterirdischen Städten, bekannt für ihre Arcanomechanik
- Gyldara:** a) die mütterliche Oktaden-Göttin von Freundschaft und Treue, Ruhe und Frieden, Heim und Familie b) Bezeichnung für den 40 Tage langen Abschnitt im Spätherbst
- Gyldara-Garde:** für die Kontrolle von Bausicherheit und Brandschutz zuständige Garde
- Gyldraland:** Horasiat am Thalassion, bekannt für seine innere Zerrissenheit und den hjaldingschen Drachenorden, der dem Land den Frieden bringen soll
- Gymnastikon:** sozialer Treffpunkt und Übungsstätte für athletische Sportarten, wie u. a. Laufen, Ringen, Speerwerfen
- Hældingard:** Horasiat im nordwestlichen Imperium, das von quasioptimatischen Runenmeistern beherrscht wird
- Hexagon:** die typische, sechseckige Kaserne imperialer Truppen
- Hiero-Imperial:** imperiale Hochsprache, in der Wissenschaft und als Standeszeichen des Adels verbreitet
- Hjaldinger:** Menschengeschlecht aus dem nordöstlichen Myranor, etwa im Horasiat Hældingard
- Hohe Häuser:** Sammelbegriff für die optimatischen Adelshäuser, die sich im Imperium die Macht teilen
- Honoraten:** ein Amtadel nichtmagischer Gelehrter, Verwalter, Künstler, Händler, Priester u.a. im Imperium
- Horas:** der optimatische Herrscher über ein Horasiat, einem König vergleichbar
- Horasiat:** eine Teilregion des Imperiums, einem Königreich innerhalb eines Kaiserreichs vergleichbar
- Hundertjähriger Seekrieg:** Sezessionskrieg zwischen dem Imperium und dem nun ehemaligen Horasiat Serovia
- Icemna:** religiös ausgerichtetes Optimatenhaus auf der Insel Era'Sumu
- Illacriön:** kleines imperiales Optimatenhaus, bekannt als freigeistige Künstler und Illusionisten

- Imperiale Zeitrechnung (IZ):** Auf die Gründung des Ersten Imperiums bezogene Zeitrechnung: 4781 IZ = 1034 BF (Bosparans Fall; aventurische Zeitrechnung)
- Imperium Myranum:** das Zweite Imperium beherrscht einen Großteil des östlichen Myranors zwischen Thalassion und Großem Orismani
- Illuminium:** auch Leuchtgold genannt, ein rotgoldenes, von innen sanft schimmerndes Metall, wertvoller als Gold
- Insula:** 100 mal 100 Schritt messender Bezirk in imperialen Städten
- Iolon:** ein ehemaliges Horasiat (Hauptstadt Iolona) im Westen des Imperiums, heute Teil Gyldralands
- Iolonische Hydra:** mächtiges mehrköpfiges Monster, das vor allem in Gyldraland häufig ist
- Karavalle:** hochseetauglicher Schiffstyp mit abgerundetem Bug und hohem Achterkastell.
- Kastellan:** Mitglied im Orden des Gehörnten Drachen Yalsicor (Drachenorden), in gyldraländischen Provinzen als Berater der Herrscher tätig
- Kerrishiter:** menschliches Händlervolk vom Archipel von Talaminas in Süd-Myranor
- Kouramnion:** großes imperiales Optimatenhaus, bekannt als volksnah, wehrhaft und bodenständig
- Legion:** Großverband aus etwa fünf Kohorten (ca. 5000 Soldaten) im Dienst eines Horasiates, geführt von einem Legaten
- Legitimat:** Anwalt und Rechtshelfer
- Magistral:** honorarischer Gehilfe des Erzprätors oder eines Prätors
- Magnat:** oberster (Finanz-)Verwaltungsbeamter einer Provinz, Vorsteher der Curia
- Magus:** hoher Titel eines erfahrenen optimatischen Magiers
- Matriarchin:** weibliches Oberhaupt eines Optimatenhauses
- Matrona:** weibliches Oberhaupt eines Cirkels
- Meer der Schwimmenden Inseln:** ein großes Binnenmeer, das durch Piraten, Tanginseln und Nebelbänke zu einem gefährlichen Gewässer wird
- Mercatoria:** großer Marktplatz in imperialen Städten, meist zentral gelegen
- Metropole:** die Hauptstadt eines Horasiats
- Metropolit:** oktadischer Oberpriester eines Horasiats
- Myriade:** imperialer Großverband von etwa zehn Kohorten (ca. 10.000 Soldaten), geführt von einem Strategus
- Myriokrat:** nomineller Marschall eines Horasiats; eher ein Verwaltungsposten
- Myrmidonen:** Bezeichnung für die Soldaten einer Myriade
- Narkramar:** große und lebensfeindliche Wüste im südlichen Myranor, Relikte und Sagen weisen sie als ehemaliges Meer aus
- Nerenith:** Lebensbereich isolationistischer Neristu in imperialen Städten, meist ein eigenes abgegrenztes Stadtviertel
- Nereton:** a) der geheimnisvolle Oktaden-Gott der Toten und des Jenseits, der Nacht und der Dunkelheit b) Bezeichnung für den 40 Tage langen Abschnitt im Frühwinter
- Nereton-Garde:** Garde, die für die Sicherheit der Totenruhe und die Ahndung von Grabraub sorgt
- None:** Einheit des imperialen Kalenders, ein Zeitraum von neun Tagen
- Obulos (Ob):** die kleinste Münze des Imperiums, viereckig und aus schwarzem Eisen, typisches Kleingeld (ein Zehntel Pekunos)
- Oktade:** die imperiale Götterfamilie der acht bedeutendsten Gottheiten
- Oktrale:** Tempelbau für die imperialen Staatsgötter
- Onachos:** kleines imperiales Optimatenhaus, bekannt als Totenbeschwörer und Historiker
- Optimaten:** die magisch begabte Herrscherschicht des Imperiums, mit wissenschaftlich orientierter Magie, in verschiedene Hohe Häuser aufgeteilt; beansprucht Abstammung von den Archäern
- Optrilith:** nahezu durchsichtiges Baugestein, aus dem bisweilen sogar Kristallstücke geschliffen werden
- Orden des Gehörnten Drachen Yalsicor:** In Gyldraland vom Thearchen mit der Regierung des Horasiats beauftragter hjaldingscher Orden. In den Provinzen durch Kastellane vertreten.
- Orismani:** Netz von verschiedenen großen Flusssystemen, das Myranor durchzieht; einzelne Arme werden durch Ergänzungen unterschieden, z. B. Roter Orismani, Kalter Orismani etc.
- Partholon:** großes imperiales Optimatenhaus, bekannt als Krieger und Insektoper-Piloten
- Patriarch:** männliches Oberhaupt eines Optimatenhauses
- Patron:** männliches Oberhaupt eines Cirkels
- Pekunos (Pk):** eine kleine Münze des Imperiums, sechseckig aus dunklem Kupfer, ernährt einen Bettler einen Tag lang
- Phraisopos:** großes imperiales Optimatenhaus, bekannt für Medizin und Chimärologie
- Polikrat:** meist schmähende Bezeichnung für einen kommunalen Politiker oder Beamten
- Prätor:** Verwaltungsbeamter für weltliche Pflichten und Aufgaben im Dienste einer Oktade-Gottheit
- Procurator:** (Pl. Procuranten) Nichtadlige (Honoraten), die eine Domäne von einem Optimaten gepachtet haben
- Protector:** Kämpfer und Respektsperson eines Cirkels
- Provinz:** (Stadt-)Kleinstaat als Teilgebiet der Horasiate des Imperiums, beherrscht von einem Trodinar
- Pulpa:** Brei aus aufgekochten Pulpellen; Standardnahrung der ärmeren Leute
- Pulpellen:** gepresstes Stärkemehl, das mit heißem Wasser einen stark sättigenden Brei (Pulpa) ergibt
- Quoran:** großes imperiales Optimatenhaus, bekannt als Arcanomechaniker und Erfinder
- Raia:** a) die junge Oktaden-Göttin der Unterhaltung, des Genusses und des glücklichen Zufalls b) Bezeichnung für den 40 Tage langen Abschnitt im Spätsommer
- Raia Iuvena:** myrunhallsche Ausprägung der oktadischen Göttin Raia
- Rhidaman:** großes imperiales Optimatenhaus, bekannt als Geschäftsleute und Bankiers
- Senat:** mit Optimaten besetztes Verwaltungsorgan auf Provinzial-, Horasiats- und Imperiumsebene
- Serovia:** ein früheres Horasiat, nach langem Seekrieg unabhängig geworden; beherrscht von seinen Kaufherren
- Shinxir:** a) der unerschütterliche Oktadengott des Krieges, der Strategie und Taktik, Disziplin und Athletik b) Bezeichnung für den 40 Tage langen Abschnitt im Spätfrühling
- Shinxir-Garde:** Garde, die als Militär der Provinz dient
- Sidor Corabis:** Hauptstadt Corabenius; bizarre Gebirgsstadt; ehemalige imperiale Co-Centropole

## Tabellen und Listen

### Geld

Aureal	Au	achteckig	rotgolden	
Argental	Ag	sechseckig	rotsilbern	10 Ag = 1 Au
Pekunos	Pk	sechseckig	dunkelbronzen	10 Pk = 1 Ag
Obulos	Ob	viereckig	schwarzeisern	10 Ob = 1 Pk

### Götter

- Brajan:** (Oktade) Licht, Sonne, Magie, Ordnung, Gerechtigkeit
- Charypsa:** wilde Strudel, Seeungeheuer, Sturmfluten
- Chrysir:** (Oktade) Lüfte, Blitz, Donner, Regen
- Cyrilla:** frische Winde
- Ephar:** lichte Gewässer, Lebensspender
- Gyldara:** (Oktade) Glück, Gedeihen, Zufriedenheit, Freundschaft, Treue, Ruhe, Frieden
- Nereton:** (Oktade) Tot, Jenseits, Nacht, Dunkelheit
- Phex:** Spott und Spiel, Gerissenheit, Unbekümmertheit
- Raia:** (Oktade) Unterhaltung, Genuss, glücklicher Zufall
- Shinxir:** (Oktade) Strategie, Taktik, Disziplin, Gehorsam
- Siminia:** (Oktade) Handwerk, Handel
- Thearchengott:** Beschützer der Thearchen
- Zatura:** (Oktade) Fruchtbarkeit

### Imperiale Titel und Ämter

- Curator:** Mitglied des Stadtrats, oft mit der Aufsicht über öffentliche städtische Einrichtung (Thermen, Aquädukt o. a.) betraut
- Erzprätor:** Vorsteher des Prätoriums, stets ein Optimat (Anrede: *Eminenz*)
- Hoher Dorokrat:** oberster Militärverwalter im Imperium, der den Willen des Thearchen vollstreckt
- Honorat:** Gefolgsmann der Optimaten; Serr/-a zwischen Namen und Optimatenhaus (Anrede: *Ihr*, Titulatur: *Magister*)
- Horas:** Herrscher über ein Horasiat (Anrede: *Majestät*)
- Legat:** Kommandeur einer Legion
- Magnat:** oberster (Finanz-)Verwaltungsbeamter einer Provinz
- Myriokrat:** eine Art „Kriegsminister“ eines Horasiats, der über den Einsatz der Myriaden entscheidet
- Optimat:** Angehöriger des Magieradels (Anrede von Rangniederen: mindestens *Exzellenz*; untereinander: *Bruder/Schwester*)
- Prätor:** Aufseher über einen, einem speziellen Gott geweihten, Tempel
- Procurator:** Aufseher über einen Bereich, wie eine Domäne oder einen Stamm, kleinere Stadt oder Tempel minderen Rangs
- Strategus:** (auch Strategie) Kommandeur einer Myriade
- Thearch:** Herrscher des Imperiums (Anrede: *Divinität*)
- Trodinar:** Herrscher über eine Provinz, stets ein Optimat (Anrede: *Eminenz*)

- Sidor Valantis:** Hauptstadt Valantias; auf einer Insellagune vor der Orismani-Mündung
- Siminia:** a) die Oktadengöttin des Handwerks, Handels und des geschäftigen und ehrbaren Wirtschaftens b) Bezeichnung für den 40 Tage langen Abschnitt im Spätwinter
- Siminia-Garde:** Garde, die für Zoll-, Markt- und Gewerbeaufsicht sorgt
- Sirtholis:** südlich von Myrunhall gelegene Provinz Gyldralands
- Sternenpfeiler:** künstlicher Tafelberg mit dem Palast des Thearchen in Dorinthapolis
- Strategus:** Anführer einer Myriade
- Submagistral:** bürgerlicher Gehilfe des Erzprätors oder eines Prätors mit Anwärter auf Honoratenrang
- Teler:** Menschenvolk, das einst in Myrunhall siedelte und von dem die heutigen Bewohner in weiten Teilen abstammen
- Teveris:** gyldraländische Provinz, nördlich an Myrunhall grenzend
- Thalassion:** die myranische Bezeichnung des gewaltigen östlichen Ozeans (in Aventurien als Meer der Sieben Winde bekannt)
- Thalassische Hydra:** im Meer lebende Form der Iolonischen Hydra
- Tharamnos:** großes imperiales Optimatenhaus, bekannt als Metamagier und Forscher sowie Magokraten im Horasiat Xaxaron
- Thearch:** das ideelle und spirituelle Oberhaupt des Imperiums, der Mittler zu den Göttern und Oberste Magokrat
- Thearchentag:** Neujahr
- Therme:** sozialer Treffpunkt und öffentliche Badeanstalt mit verschiedenen temperierten Becken
- Thesephai:** die dämonische Quelle für Bewegung, Ruhelosigkeit, Zwist und dämonische Luft
- Tribun:** Offiziers-Rang für junge Optimaten
- Triopta:** Dreiaugenmaske der Optimaten
- Trodinar:** der optimatische Herrscher über eine imperiale Provinz
- Tscha:** shingwanische Göttin von Farbe, Wandel und Zukunft
- Türme des Morgens:** großer Gebirgszug im Süden Myranors
- Valantia:** imperiales Horasiat, für seine genießende und künstlerische Lebensweise bekannt
- Vark:** chimärisches Nutztier (Wollmilchsau); Produkte: Milch, Fleisch, Wolle
- Vinshina:** ein bansumitisches Menschenvolk aus dem Südwesten, das in Flugschiffen als Händler über die Himmel zieht
- Vitruvion e Akareem:** großer Baumeister und Architekt des frühen Zweiten Imperiums
- Vivomorph:** Magier, der Verwandlungen an Lebewesen vornimmt
- Xarxaron:** imperiales Horasiat im Südwesten, bekannt für seine strikt magokratische Gesellschaftsordnung
- Yalsicor:** gehörnter drachischer Sendbote Gyldaras und Patron des Drachenordens
- Zatura:** a) die gütige Oktaden-Göttin der Fruchtbarkeit, der Landwirtschaft und der Heilkunst b) Bezeichnung für den 40 Tage langen Abschnitt im Frühfrühling
- Zenturie:** eine Einheit von etwa 100 Soldaten gleichen Typs, geführt von einem Zenturio



## Irdische und myranische Masseinheiten

<i>myranische Einheit</i>	<i>Alternativbezeichnung</i>	<i>irdische Entsprechung</i>
Finger	Dactyl, Daktil	2 cm
Hand	Chiron, Kiron	10 cm
Spann	Spetam, Spetem	20 cm
Elle	Allia	50 cm
Schritt	Gradus	1 m
Meile	Milia, Millia	1 km
Rechtschritt	Orthogradus	1 m <sup>2</sup>
Platz	Platys	25x25 m = 625 m <sup>2</sup>
Acker	Ager	100x100 m = 10.000 m <sup>2</sup>
Rechtmeile	Orthomilia	1 km <sup>2</sup>
Raumhand	Cubichiron, Cukiron, Litron	1 Liter
Raumschritt	Cubigradus, Cugradus	1 m <sup>3</sup>
Skrupel	Scrupul	1 g
Unze	Uncia	25 g
Stein	Okul	1 kg
Quader	Quadron	1 t = 1.000 kg

## Kalender

Die oberste Untergliederung sind die Oktale, die imperialen Monate. Acht Oktale zu jeweils 45 Tagen, sowie 5 imperiale Feiertage.

<i>Zahl und Name</i>	<i>Jahreszeit</i>	<i>irdisches Äquivalent</i>
I. Nereton	Frühwinter	Januar und 1. Hälfte Februar
II. Siminia	Spätwinter	2. Hälfte Februar und März
III. Zatura	Frühfrühling	April und 1. Hälfte Mai
IV. Shinxir	Spätfrühling	2. Hälfte Mai und Juni
V. Brajan	Frühsommer	Juli und 1. Hälfte August
VI. Raia	Spätsommer	2. Hälfte August und September
VII. Chrysir	Frühherbst	Oktober und 1. Hälfte November
VIII. Gyl dara	Spätherbst	2. Hälfte November und Dezember

Die Oktale sind jeweils in 4 Nonen zu jeweils 9 Tagen unterteilt: Schaffenstag, Ahnentag, Ackertag, Markttag, Opfertag, Rechtstag, Fuhrtag, Streittag, Ruhetag

## Namen

### Menschliche Namen

**männlich:** Aegbarias, Euphyro, Flavidorus, Glaucotherius, Grimgarius, Ildimondus, Rothairus, Siminas, Teles, Tychzani-as, Valthabalthus

**weiblich:** Albgamiope, Aristia, Cassiphyrene, Hippone, Leodigarda, Panthosuintha, Raginrica, Melanoxenia, Nidoreta, Sigeoalda, Zaturina

### Amaunische Namen

**geschlechtsunspezifisch:** AoPao, AoKoBur, AShari, Bur-MakhShar, ChaoFo, HyDjaGir, IaoKja, MoiFo, ShaoDjao, ShyMoiRi, UaPao

### Leonische Namen

**männlich:** Akheorr, Chagruu, Khorrrhaa, Raokhrrao, Shaaraash  
**weiblich:** Charhaa, Grodrraa, Shaafhaa, Takhakuu, Xorrchoa

### Minotaurische Namen

**männlich:** Azotoros, Caisaos, Orcomecos, Raiseos, Turotos  
**weiblich:** Apunar, Bezaisar, Menomar, Pemaimar, Ziasar

### Asharilitische Namen

**männlich:** Alluvigon, Ehuvil, Horavin, Tamihael, Videnael  
**weiblich:** Ahuveniu, Eshumela, Hilvantiu, Savada, Vareliu

### Satyrische Namen

Neben imperialen Namen auch Rufnamen nach Tätigkeit oder Vorliebe:

**geschlechtsunspezifisch:** Beerensammler, Eukalyptusgenießer, Liebhaber, Schafffreund, Weinernter

### Shingwanische Namen

**geschlechtsunspezifisch:** Ashesogu, Hashish, Lashirin, Shogash, Wushhush

## Regelergänzungen zu Wege des Schwerts

Nicht zuletzt bedingt durch die zahlreichen unterschiedlichen Rassen in Myranor gibt es auf diesem Kontinent verschiedene Vor- und Nachteile sowie Sonderfertigkeiten, die Sie in **Wege des Schwerts** nicht aufgeführt finden. Diejenigen, die durch die vorgegebenen Archetypen notwendig sind, finden Sie im Folgenden erklärt. Eine vollständige Auflistung aller myranischen Ergänzungen finden Sie im myranischen Generierungsband **Wege nach Myranor**.

## Vorteile

**Einschüchterndes Gebrüll/Bedrohliches Knurren (Gabe, Probe MU/CH/KO):** Mittels dieser Gabe ist der Charakter in der Lage, einschüchternde Laute von sich zu geben. Dies ist vor allem in Kampfsituationen von Vorteil: Wird das Gebrüll gegen einen Gegner eingesetzt, was mindestens eine KR Zeit kostet, so muss dieser eine MU-Probe ablegen, die um die Hälfte der TaP\* erschwert ist. Gelingt ihm diese Probe nicht, erleidet er Einbußen von 1W6 auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis. Dieser Malus baut sich nach dem Kampf mit einem Punkt pro SR ab. Das Gebrüll kann auch zur Unterstützung von *Überreden (Einschüchtern)* verwendet werden, in diesem Fall zählen die Hälfte der TaP\* des Gebrülls als Erleichterung der Probe.

**Großwüchsig:** Großwüchsige Personen sind zwischen 2,10 und 2,49 Schritt groß, woraus sich einige Besonderheiten ergeben: Die Laufgeschwindigkeit wird erhöht: GS +1  
Die Behinderung nicht angepasster Rüstungen steigt um 1/3, wenn sie für Personen angefertigt wurden, die 1/2 Größenkategorien von ihnen abweichen. Rüstungen noch größerer oder kleinerer Wesen können nicht getragen werden. Das Gewicht angepasster Rüstungen steigt um 25%.

Findet eine Waffe Verwendung, die größer ist als der jeweilige Charakter, werden AT und PA um je 3 Punkte vermindert, ist sie mehr als doppelt so groß, kann sie gar nicht benutzt werden. Bei Bastardstäben, Infanteriewaffen und

Speeren sind die Grenzwerte verdoppelt, im Falle eines Spießgespanns sogar zweifach. Im umgekehrten Fall kommt es zu keinen Abzügen. Im Gegenteil sinken die Abzüge für die einhändige Führung von Zweihandwaffen (siehe **WdS** 115) um einen Punkt.

**Heilsames Schnurren (Gabe, MU/IN/CH):** Der Held verfügt über die Gabe, überaus beruhigend zu schnurren. Jede Person, die mindestens eine Spielrunde lang den angenehmen Klängen lauscht, vermag im Anschluss besonders erholsam zu schlafen, wodurch sich ihre Regeneration von LeP, AsP und Erschöpfung um ein Drittel der TaP\* erhöht. Der Held kann auch sich selbst in einen entsprechenden heilsamen Schlaf schnurren. Die Boni mehrerer Personen sind nicht kumulativ.

**Natürliche Waffen:** 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.

**Zusätzliche Gliedmaßen:** Dieser Vorteil regelt alle Gliedmaßen, die über die eines normalen Humanoiden hinausgehen. Im Einzelnen sind möglich:

**Zusätzliche Arme:** Der Charakter besitzt ein zusätzliches Armpaar. Sollen die zusätzlichen Arme anstelle eines Beinpaars gewählt werden, was eine solche Spezies also de facto vierarmig macht, so kostet diese Variante 20 GP und ist mit einem Bonus von 5 Punkten auf alle *Klettern*-Proben verbunden.

**Balanceschwanz:** Dieser Vorteil reduziert die Kosten der Vorteile *Balance* und *Herausragende Balance* und ermöglicht den Erwerb der SF *Balancierter Sprung*.

**Springgelenke III:** Die Rasse des Charakters hat ein Sprunggelenk an den Beinen, dadurch ist die maximale Sprunghöhe und -weite gegenüber der normalen Reichweite (siehe **WdS** 141) verdoppelt (Stufe III).

## Nachteile

**Erhöhter Nahrungsbedarf II:** Der Metabolismus des Helden benötigt deutlich mehr Energie, als es für Charaktere allgemein üblich ist. Der Held muss das Doppelte der normalen Nahrungsmenge zu sich nehmen, was auch den Wasserbedarf einschließt.

In Gegenden oder Situationen, die sowieso eine erhöhte Nahrungszufuhr erfordern, beispielsweise anstrengende Reisen durch die Wüste, erhöht sich der Bedarf des Helden zusätzlich um den dabei anzuwendenden Faktor.

**Fürsorglich (Schlechte Eigenschaft):** Der Charakter ist in besonderem Maße empfänglich für die Reize, die von hilf- und wehrlosen Wesen, vor allem Kindern, ausgehen. Er wird hohe Risiken eingehen, um sie zu schützen, und Vieles tun, um ihnen zu helfen.

**Kampflähmung:** Der Held ist im Kampf wie gelähmt. Sein Initiative-Basiswert wird um 4 Punkte reduziert.

## Sonderfertigkeiten

### Siminiagefälliges Wissen

Entspricht der aventurischen SF *Nandusgefälliges Wissen*.

### Balancierter Sprung

Die Sonderfertigkeit erlaubt es einem Helden mit dem Vorteil *Balanceschwanz*, sich mit einem gewagten Sprung vor einem Angriff in Sicherheit zu bringen und doch sofort wieder am Kampfgeschehen teilzunehmen. Die Sonderfertigkeit gewährt Boni auf Ausweichenproben und Sprungparaden, wenn der Held über einen der Vorteile *Balance* (+1) oder *Herausragende Balance* (+3) verfügt. Diese Fähigkeit kommt nur zum Tragen, wenn die Behinderung des Kämpfers nicht über 2 liegt.

**Voraussetzungen:** GE 13, Vorteil *Balanceschwanz*, SF *Kampfreflexe*

**Verbreitung:** 4

**Kosten:** 200 AP

### Mehrhändiger Kampf I-III

Helden mit dieser Sonderfertigkeit können im Kampf mehrere Hände gleichzeitig einsetzen.

**Voraussetzung:** GE 15, SF *Linkshand*, ab der zweiten Stufe der Vorteil *Zusätzliches Armpaar*, die jeweils vorherige Stufe der Sonderfertigkeit

**Verbreitung:** 3

**Kosten:** Je 500 AP, billiger für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig* (250 AP) oder *Linkshänder* (375 AP)

## Waffen und Rüstungen

### Nahkampfwaffen

#### Dolch

Der Dolch ist eine fast universelle Zweitwaffe. Er wird in einer Scheide am Gürtel oder am einer auf Kniehöhe am obersten Sandalenriemen ebenso getragen wie in einer Halterung am Stiefel.

**Talent:** Dolche

#### Friedensstifter

Der auch *Pacator* genannte Friedensstifter ist ein weitverbreiteter Schlagstock von einem halben Schritt Länge, der mit metallenen Bändern umwunden ist. Die Waffe ist insbesondere in den unteren Schichten verbreitet.

**Talent:** Hieb Waffen

#### Haumesser

Das auch als *Macheta* bekannte Haumesser ist mehr Werkzeug als Waffe: Es wird zum Schlagen von Nutzpflanzen und Unterholz ebenso verwendet wie in Metzgereien. Auch in den Händen von aufständischen Sklaven kommt es häufiger vor.

**Talent:** Hieb Waffen oder Säbel

#### Kentema

Die *Kentema* ist die Hauptwaffe der Myrmidonen und kann sowohl ein- als auch zweihändig geführt werden. Sie besteht aus einem hölzernen Griff und einer metallenen Dreikant Klinge.

**Talent:** Bastardstäbe

### Kurzschwert

Das stark verbreitete Kurzschwert besitzt eine kurze, recht breite Klinge und eine kurze Parierstange oder eine Parierscheibe.

**Talent:** Dolche, Säbel oder Schwerter

### Phasganon

Die Klinge des von den Amaunir entwickelten Phasganon ist zweigeteilt. Die eine Seite ist völlig gerade, die andere verjüngt sich hinter dem Griff zunächst, ehe sie sich ausweitet und schließlich spitz zuläuft.

**Talent:** Fechtwaffen, Säbel oder Schwerter

Typ	TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (hf)	BF	INI	Preis (Ag)	WM	Bem.	DK
Dolch	1W6+1	12/5	20	30	2	0	10	0/-1	(w)	H
Friedensstifter	1W6+2	12/3	70	50	2	0	10	0/-1	-	N
Haumesser	1W6+3	13/3	90	50	3	-1	8	0/-2	i	HN
Kentema	1W6+5	14/4	100	150	3	0	65	0/0	z	NS
Kurzschwert	1W6+2	11/4	40	50	1	0	24	0/-1	-	HN
Phasganon	1W6+4	12/4	75	90	2	0	55	0/-1	-	N

### Fernkampfaffen

#### Faust-Bela

Die Faustbela ist die kleinste verfügbare Bela und lässt sich sehr schnell nachladen. Dies und ihr vergleichsweise geringer Preis führen dazu, dass sie kein allzu seltener Anblick ist. **Talent:** Bela

#### Leichte Bela

Eine im Imperium übliche Schusswaffe. Sie nutzt keine Pfeile sondern Bolzen. Diese etwa 6 Spann lange Waffe wird mit Hilfe eines Ladestocks geladen. **Talent:** Bela

Bezeichnung	TP	Reichweiten	TP+	Gewicht (Waffe / Munition)	Laden	Preis (Waffe / Munition)
Faust-Bela	1W6+4*	2/5/10/15/20	(+2/+1/0/0/-1)	60+3	2	100 Ag / 4 Pk
Leichte Bela	2W6+2*	5/10/20/40/60	(+3/+2/+1/0/-1)	120+3	8	80 Ag / 4 Pk

### Rüstungen

#### Brigantin

Brigantinrüstungen bestehen aus harten Plättchen, die auf eine starke und flexible Unterlage aufgebracht werden und mit dünnem Stoff überdeckt werden.

#### Brustharnisch

Der auch ‚Muskelpanzer‘ genannte Brustharnisch ähnelt äußerlich einem nackten, muskulösen Oberkörper und kann aus verschiedenen Materialien bestehen.



### Myranische Talente

#### Bastardstäbe (Bewaffneter Nahkampf)

**eBE:** BE-2

**Ersatzweise verwendbare Fertigkeiten:** *Anderthalbhänder, Speere, Stäbe*

Mögliche Manöver: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Formations-Parade, Gegenhalten, Gezielter Stich, Hammer Schlag\*, Klängensturm\*, Klängenwand\*, Meisterparade, Niederwerfen\*, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Todesstoß, Windmühle, Wuchtschlag

\*nur bei zweihändiger Führung möglich

#### Bela (Fernkampf)

Entspricht dem aventurischen Talent *Armbrust*.

## Preislisten

Gegenstand	Gewicht	Preis
Billig	x0,5	
Einfach	x1	
Besser	x1,25	
Teuer	x2	

### Behälter

Gegenstand	Gewicht	Preis
Gürteltasche (2 Stein)	4	15 Ob
Myrmidonen-Rucksack (10 Stein)	35	24 Pk
Rucksack (15 Stein)	40	3 Ag
Wasserschlauch (1 Raumhand)	5	5 Pk

### Beleuchtung

Gegenstand	Gewicht	Preis
Fackel	20	15 Ob
Feuerstein und Stahl	5	3 Pk

### Feinmechanik

Gegenstand	Gewicht	Preis
Brennglas	4	1 Au
Fernrohr	50	25 Au
Handspiegel	20	5 Ag
Taschenuhr	15	5 Au

### Geschirr

Gegenstand	Gewicht	Preis
Becher	1	3 Ob
Besteck	4	2 Pk
Teller	4	2 Pk

### Kleidung

Gegenstand	Gewicht	Preis
Brusttuch	10	5 Ob
Calar	120	1 Au
Gamaschen	30	2 Pk
Gürtel	8	4 Pk
Hose	40	8 Pk
Lendenschurz	10	5 Ob
Macalar	60	1 Ag
Sandalen	30	4 Pk
Schuhe	40	9 Pk
Skapulier	80	8 Pk
Stiefel	60	25 Pk
Tunika	30	5 Pk

## Körperpflege

Gegenstand	Gewicht	Preis
Bürste	8	3 Pk
Kamm	5	1 Pk
Rasiermesser	10	6 Ag
Thermenbesuch	–	ab 1 Ob

### Luxus

Gegenstand	Gewicht	Preis
Fächer	5	4 Ag
Pfeife	5	8 Pk
Räucherwerk	1	3 Ag
Statuette	15	1 Au
Theaterbesuch	–	ab 3 Ag

### Metalle

Gegenstand	Gewicht	Preis
Eisen	40	3 Ag
Endurium	1	250 Au
Gold	40	15 Au
Silber	40	8 Au

### Reisebedarf

Gegenstand	Gewicht	Preis
Angelhaken mit Schnur	1	1 Pk
Decke	80	8 Pk
Fischernetz	40	3 Ag
Hängematte	80	4 Ag
Kiemenmaske	60	8 Au
Schlafsack	80	3 Ag
Tagesration	60	3 Pk
Zelt (pro Person)	250	1 Au

### Schreibwaren

Gegenstand	Gewicht	Preis
Kohlestift	0,4	1 Pk
Papier	0,3	6 Ob
Pergament	0,2	4 Pk
Wachstafel	20	6 Pk

### Seile und Ketten

Gegenstand	Gewicht	Preis
Fesselseil, pro Schritt	10	5 Pk
Kletterhaken	4	2 Pk
Kletterseil, pro Schritt	4	1 Pk
Wurfhaken	10	7 Ag

### Tagesdienstleistungen

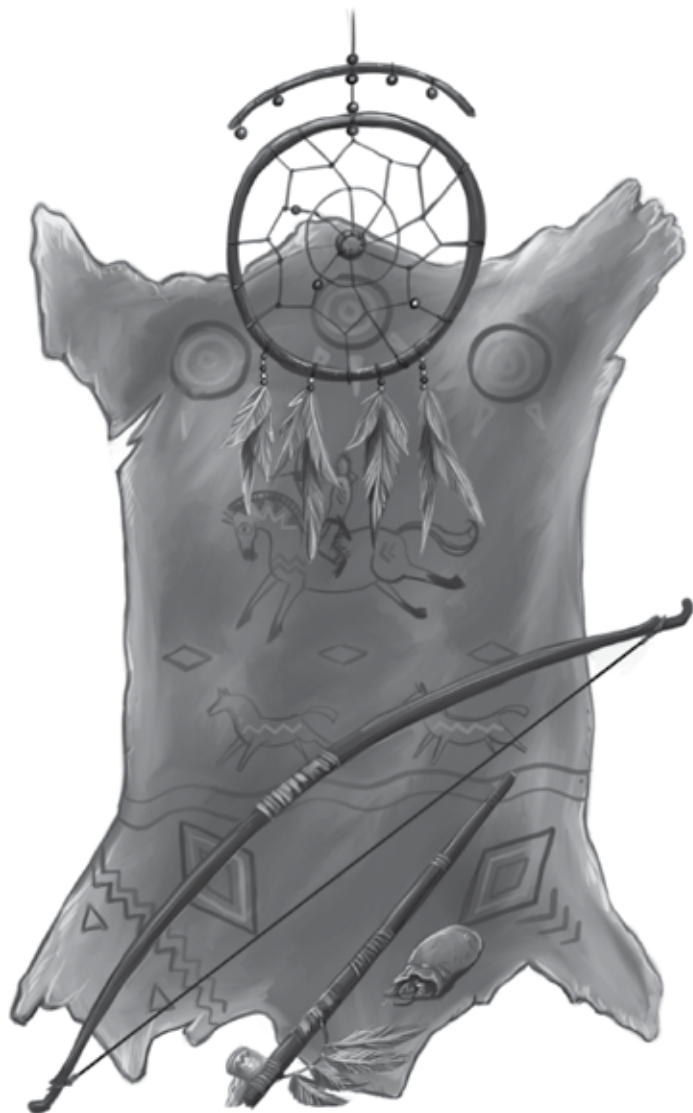
Dienstleistung	Preis
Arbeiter	7 Pk
Bote	1 Ag
Handwerker	3 Ag
Meuchler	12 Ag
Raummiete	1 Ag
Schiffsreise	5 Ag
Waffenvolk	2 Ag
Wagenreise	5 Ag

### Tavernenpreise

Dienstleistung	Preis
Bad	3 Pk
Getränk	1 Pk
Heilung	3 Ag
Mahlzeit	2 Pk
Stall	3 Pk
Übernachtung	1 Ag

### Waffenzubehör

Gegenstand	Gewicht	Preis
Bogensehne	1	3 Pk
Dolchscheide	10	2 Ag
Köcher (10 Bolzen/Pfeile)	40	3 Ag
Pflegeset (Bela)	40	5 Ag
Pflegeset (Klingenwaffen)	20	3 Ag
Waffengehänge	40	6 Ag



# Archetypen

Die folgenden Archetypen stellen eine Sammlung typischer Helden dar und passen alle in die Region Myrunhall. Das Geschlecht ist bei den meisten Archetypen egal, da im Imperium Gleichberechtigung herrscht (einzig beim Leonir muss der Charakter männlich sein). Für Namen können Sie sich an den Namenslisten auf Seite 80 orientieren.

- **der Blocker** – ein *Shinxir-Gardist*: ein leonischer Kämpfer, der mit seiner Rüstung eine Menge Schaden aushält und mit seinen Fähigkeiten auch gut austeilen kann.
- **der Schnelle** – ein *Brajanspilger*: ein Mensch, der sowohl gut kämpfen kann, als auch Wissen über die Gesellschaft hat.

● **der Soziale** – ein *Medicus*: dieser Neristo ist ein Heiler, doch manchmal ist es auch ein Gewinn, wenn man durch Überzeugen das Entstehen von Schaden von vornherein vermeidet.

● **der Organisator** – ein *Streuner*: es gibt immer etwas, was man ‚finden‘ oder ‚besorgen‘ kann, was der Gruppe hilft. Auch mag es ein Vorteil sein, jemanden – sowie diesen Amaun – dabei zu haben, der weiß, wie man Ärger vermeidet und Türen öffnet.

● **der Naturbursche** – ein *Viehtreiber*: Dieser Mensch weiß, wie man mit Tieren umgeht, wie man in der Welt außerhalb der Städte überlebt und wie man seine Haut verteidigt.

Natürlich kann man bei den Archetypen das Geschlecht an die eigenen Vorlieben anpassen.

## Der Blocker: Shinxir-Gardist

Die Garde des Kriegsgottes sorgt auf den Wällen und an den Toren der Stadt für Sicherheit. Außerhalb der Ortschaften beschützt sie Straßen und Wege und geht gegen Räuberbanden sowie wilde Tiere vor, welche die Domänen bedrohen. Nicht selten haben die Gardisten eine Ausbildung beim Militär hinter sich und sind an schwere Rüstungen und Waffen gewöhnt.

**Rasse:** Leonir

**Kultur:** Städtisch

**Profession:** Soldat

**Sozialstatus:** 6

**Geschlecht:** männlich

**Vorteile:** Einschüchterndes Gebrüll, Großwüchsig, Hohe Lebenskraft 2, Natürliche Waffen (Biss 1W6+4, Krallen 1W6+1), Natürlicher Rüstungsschutz: 1, Schnelle Heilung 2, Zusätzliche Gliedmaßen Balanceschwanz

**Nachteile:** Angst vor Nagetieren 6, Arroganz 9, Autoritätsgläubig 6, Eingeschränkter Sinn (Geruchssinn), Erhöhter Nahrungsbedarf 2, Jähzorn 6, Nahrungsrestriktion, Prinzipientreue 4, Raubtiergeruch, Vorurteile 6

### Eigenschaften

MU 14 KL 12 IN 12 CH 12

FF 10 GE 13 KO 16 KK 16

LE 40 AU 34 MR 2 INI 11

AT 9 PA 8 FK 8 GS 8 WS 8

**Abenteuerpunkte:** 1500 Verfügbar: 0 Eingesetzt: 1500

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Biss, Kulturkunde (Imperium), Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Wuchtschlag

### Gaben

Einschüchterndes Gebrüll (MU/CH/KO) 7

### Kampftechniken

Bastardstäbe (Spez. Kentema) (TaW 12 AT 16 PA13)

Dolche (TaW 5 AT12 PA10)

Hieb Waffen (TaW 0 AT9 PA8)

Raufen (TaW 10 AT15 PA12)

Ringeln (TaW 0 AT9 PA8)

Säbel (TaW 0 AT9 PA8)

Wurfmesser (FK 8 TaW0)

### Körperliche Talente

Athletik (GE/KO/KK) 2

Klettern (MU/GE/KK) 5

Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 5

Schleichen (MU/IN/GE) 0

Schwimmen (GE/KO/KK) 1

Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 10

Sich verstecken (MU/IN/GE) 0

Singen (IN/CH/CH) 0

Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 7

Tanzen (CH/GE/GE) 0

Zechen (IN/KO/KK) 3

### Gesellschaft

Betören (IN/CH/CH) 1

Etikette (KL/IN/CH) 5

Gassenwissen (KL/IN/CH) 0

Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 5

Überreden (MU/IN/CH) 2

Überzeugen (KL/IN/CH) 1

### Natur

Fährtsuchen (KL/IN/KO) 0

Orientierung (KL/IN/IN) 5

Wildnisleben (IN/GE/KO) 3

## Wissen

Götter und Kulte (KL/KL/IN)	8
Heraldik (KL/KL/FF)	5
Kriegskunst (MU/KL/CH)	5
Rechnen (KL/KL/IN)	3
Rechtskunde (KL/KL/IN)	5
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	1
Staatskunst (KL/IN/CH)	3

## Schrift (KL/KL/FF)

Khorrsu-Symbole	5/15
-----------------	------

## Sprache (KL/KL/FF)

Gemein-Amaunal/AhMa	7/18
Gemein-Imperial	10/18
Hiero-Imperial	10/21
Hjaldingsch	5/18
Leonat/Khorrsu	11/20 (Muttersprache)
Myranisch	5/13

## Handwerk

Boote fahren (GE/KO/KK)	2
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	4
Grobschmied (FF/KO/KK)	1
Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	10
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	0
Kochen (KL/IN/FF)	5

Ledarbeiten (KL/FF/FF)	2
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	0
Schneidern (KL/FF/FF)	0
Stellmacher (KL/FF/KK)	2
Zimmermann (KL/FF/KK)	1

## Nahkampf

### Kentema

TP 1W6+5	AT 16	PA 13	BF 3	DK NS
----------	-------	-------	------	-------

### Dolch

TP 1W6+1	AT 12	PA 9	BF 1	DK H
----------	-------	------	------	------

## Schild

### Holzschild

WM -1/3	PA 13	BF 3	INI -1
---------	-------	------	--------

**Ausweichen:** 11

**Rüstung:** Brustharnisch (Edelbronze), Beinschienen (Edelbronze), Armschienen (Edelbronze), Bügelhelm

**RS 3 BE 0**

**Ausrüstung:** Tunika (Leinen, orange), Rucksack (Trinkhorn, eisern. Essmesser, Holzlöffel, Holzsteller, Brotbeutel), Seil, Wolldecke, Schlafsack, Gürteltasche, Geldbeutel, Amulett des Shinxir

# Der Schnelle: Brajanspilger

Brajanspilger werden die Rechtshelfer genannt, die im Auftrage der Gerichte oder der Prozessgewinner für die Durchsetzung der Urteile sorgen. Das kann vom Einziehen und Pfänden von Strafgeldern bis hin zur Kopfgeldjagd auf flüchtige Straftäter reichen.

Nicht selten haben sie eine Dienstzeit in den imperialen oder horasialen Truppen absolviert und sich grundlegende Kenntnisse im Kampf angeeignet.

Ihr Leben ist hart und gefährlich, aber ebenso abwechslungsreich und fordernd. Auch wenn sie nicht zu den höheren Rängen der Gesellschaft zählen, sind sie doch unverzichtbar und ihre Dienste werden entsprechend den ausgesetzten Summen gut bezahlt.

**Rasse:** Mensch

**Kultur:** Städtisch

**Profession:** Ordnungshüter

**Sozialstatus:** 5

**Vorteile:** Begabung für Talent (Hieb Waffen), Eisern, Gefahreninstinkt

**Nachteile:** Angst vor Feuer 6, Autoritätsgläubig 6, Gerechtigkeitswahn 6, Goldgier 6, Verpflichtungen (Brajan-Garde)

## Eigenschaften

MU 13	KL 11	IN 14	CH 11
FF 10	GE 13	KO 14	KK 14

LE 35 (3 zugekauft)	AU 31	MR 4
---------------------	-------	------

INI 11	AT 8	PA 8	FK 8	GS 8	WS 9
--------	------	------	------	------	------

**Abenteuerpunkte:** 1500 Verfügbar: 0 Eingesetzt: 1500

**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Finte, Kulturkunde (Imperium), Meereskundig (Thalassion), Niederwerfen, Ortskenntnis (Myrunhall), Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung), Wuchtschlag

## Gaben

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)	3
-----------------------------	---

## Kampftechniken

Dolche	(TaW 5 AT 11/PA 10)
Hieb Waffen	(TaW 10 AT 15/PA 11)
Hieb Waffen [Friedensstifter]	(TaW 12 AT 16/PA 12)
Raufen	(TaW 5 AT 11/PA 10)
Ringen	(TaW 0 AT 8/PA 8)
Säbel	(TaW 0 AT 8/PA 8)
Wurfmesser	(TaW 6 FK 14)

### Körperliche Talente

Athletik (GE/KO/KK)	5
Klettern (MU/GE/KK)	5
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	5
Schleichen (MU/IN/GE)	5
Schwimmen (GE/KO/KK)	5
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)	5
Sich verstecken (MU/IN/GE)	5
Singen (IN/CH/CH)	0
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	8
Tanzen (CH/GE/GE)	0
Zechen (IN/KO/KK)	3

### Gesellschaft

Etikette (KL/IN/CH)	5
Gassenwissen (KL/IN/CH)	8
Gassenwissen (Spez. Beschatten) (KL/IN/CH)	10
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	6
Überreden (MU/IN/CH)	5
Überzeugen (MU/IN/CH)	1

### Natur

Fährtsensuchen (KL/IN/KO)	5
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	3
Orientierung (KL/IN/IN)	5
Wildnisleben (IN/GE/KO)	5

### Wissen

Geografie (KL/KL/IN)	5
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	1
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	5
Rechnen (KL/KL/IN)	3
Rechtskunde (KL/KL/IN)	5
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	1
Schätzen (KL/IN/IN)	4
Staatskunst (KL/IN/CH)	3

### Schrift

Neu-Imperiale Buchstaben	5/10
--------------------------	------

### Sprache

Gemein-Amaunal/AhMa	7/18
Gemein-Imperial	9/18 (Muttersprache)
Hiero-Imperial	9/21
Hjaldingsch	5/18
Horn gesang	5/13

### Handwerk

Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	3
Handel (KL/IN/CH)	3
Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)	5
Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	5
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	0
Kochen (KL/IN/FF)	3
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	3
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	0
Schlösser knacken (IN/FF/FF)	3
Schneidern (KL/FF/FF)	5

### Nahkampf

#### Friedensstifter

TP 1W6+2    INI 0    AT 17    PA 12    BF 2    DK N

#### Fernkampf

#### Wurfdolch

TP 1W6+1    FK 14    Entfernung 2/4/6/8/15  
TP/Entfernung 1/0/0/0/-1    Anzahl: 4

**Rüstung:** Brigantin-Weste, Arm- und Beinschienen (Karettan)  
RK 3    BE 1

**Ausweichen:** 10

**Ausrüstung:** Tunika (Leinen, gelb), Hose, Leichte Stiefel, Rucksack (Trinkhorn, eiser. Essmesser, Holzlöffel, Holzsteller, Brotbeutel), Seil, Wolldecke, Schlafsack, Gürteltasche, Geldbeutel, Amulett des Brajan

## Der Organisator: Streuner

Es gibt Leute, die kennen einfach jeden, und dieser schuldet ihnen meist noch etwas. Oder sie kennen jemanden, der einen Schwager hat, der das Gesuchte beschaffen kann. Solche Leute sind ihr Gewicht in Gold wert – auch wenn man ihnen das Edelmetall nicht offen zeigen sollte, wenn man es behalten will.

**Rasse:** Neristo

**Kultur:** Städtisch

**Profession:** Streuner

**Sozialstatus:** 5

**Vorteile:** Beidhändig, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Hohe Lebenskraft 3, Immunität gegen Gift (alchemistische Gifte, pflanzliche Gifte), Nachtsicht, Verbindungen 12, Zusätzliche Gliedmaßen (Armpaar)

**Nachteile:** Angst vor Wasser 6, Gesucht 1, Goldgier 7, Kampflähmung, Kleinwüchsig, Kälteempfindlichkeit, Lichtempfindlich, Neugier 7, Randgruppe, Unfähigkeit für Talent (Singen, Stimmen imitieren)

#### Eigenschaften

MU 11    KL 13    IN 12    CH 13  
FF 13    GE 14    KO 12    KK 12

#### Basiswerte

LE 28    AU 29    MR 5    INI 6  
AT 7    PA 8    FK 7    GS 7    WS 6

**Abenteuerpunkte:** 1500 Verfügbar: 0 Eingesetzt: 1500

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Ausweichen II, Kulturkunde (Imperium), Ortskenntnis (Myrunhall), Standfest

#### Gaben

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN) 3

#### Kampftechniken

Bela (TaW 10 FK 17)  
 Dolche (TaW 2 AT 7 PA 10)  
 Hieb Waffen (TaW 10 AT 13/PA 12)  
 Raufen (TaW 2 AT 7/PA 10)  
 Ringen (TaW 0 AT 7/PA 8)  
 Säbel (TaW 0 AT 7/PA 8)  
 Wurfmesser (TaW 2 FK 9)

#### Körperliche Talente

Athletik (GE/KO/KK) 5  
 Klettern (MU/GE/KK) 5  
 Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 3  
 Schleichen (MU/IN/GE) 6  
 Schwimmen (GE/KO/KK) 1  
 Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 3  
 Sich verstecken (MU/IN/GE) 5  
 Singen (IN/CH/CH) 0  
 Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 6  
 Tanzen (CH/GE/GE) 0  
 Taschendiebstahl (MU/IN/FF) 5  
 Zehen (IN/KO/KK) 2

#### Gesellschaft

Betören (IN/CH/CH) 4  
 Etikette (KL/IN/CH) 5  
 Gassenwissen (KL/IN/CH) 9  
 Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 7  
 Sich verkleiden (MU/CH/GE) 6  
 Überreden (Spez. Feilschen, Lügen) (MU/IN/CH) 7  
 Überzeugen (KL/IN/CH) 3

#### Natur

Fährtensuchen (KL/IN/KO) 0  
 Orientierung (KL/IN/IN) 2  
 Wildnisleben (IN/GE/KO) 0

#### Wissen

Geschichtswissen (KL/KL/IN) 1

Götter und Kulte (KL/KL/IN) 2  
 Mechanik (KL/KL/FF) 3  
 Rechnen (KL/KL/IN) 5  
 Rechtskunde (KL/KL/IN) 5  
 Sagen und Legenden (KL/IN/CH) 0  
 Schätzen (KL/IN/IN) 6

#### Schrift (KL/KL/FF)

Neu-Imperiale Buchstaben 6/10

#### Sprache (KL/KL/FF)

Gemein-Imperial 13/18  
 Hiero-Imperial 5/21  
 Neristal 11/18 (Muttersprache)

#### Handwerk

Alchimie (MU/KL/FF) 2  
 Falschspiel (MU/CH/FF) 5  
 Feinmechanik (KL/FF/FF) 1  
 Handel (KL/IN/CH) 1  
 Hauswirtschaft (IN/CH/FF) 1  
 Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF) 0  
 Holzbearbeitung (KL/FF/KK) 0  
 Kochen (KL/IN/FF) 0  
 Lederarbeiten (KL/FF/FF) 0  
 Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) 0  
 Schlösser knacken (Spez. Schlösser) (IN/FF/FF) 10  
 Schneidern (KL/FF/FF) 0

#### Nahkampf

##### Dolch

TP 1W6+1 AT 7 PA 9 BF 2 DK H

##### Friedensstifter

TP 1W6+2 AT 13 PA 11 BF 2 DK N

#### Fernkampf

##### Faust-Bela

TP 1W +4 FK 17 Entfernung 2/5/10/15/20

TP/Entfernung 2/1/0/0/-1

**Ausweichen:** 14

**Ausrüstung:** Brecheisen, Brotbeutel, Dietriche, Flasche, Geldbeutel, Gwen-Petryl-Stein, Gürteltasche, Holzlöffel, Hose, Lederranzen, Mantel, Metallfeile, Schlafgift (4), Schminke, Schwamm, Seife, Spielkarten, Tunika, Leinen

## Der Soziale: Medicus

Das Leben eines Heilers führt ihn zu vielen verschiedenen Charakteren. Jeder Patient ist anders und will nicht nur Hilfe gegen die Leiden und Krankheiten. Meist braucht es auch eine einfühlsame Person, die respektvoll zuhört und die Probleme ernst nimmt. Ein empathischer Charakter mit hohem beruflichen Wissen und sozialen Fähigkeiten kann es weit bringen und ist für jede Gruppe ein Gewinn.

**Rasse:** Amaunir  
**Kultur:** Städtisch  
**Profession:** Heilkundige  
**Sozialstatus:** 5

**Vorteile:** Balance, Begabung für Heilkunde (Wunden), Dämmerungssicht, Empathie, Gutaussehend, Heilsames Schnurren, Natürliche Waffen (Krallen 1W6+1), Natürlicher Rüstungsschutz 1, Soziale Anpassungsfähigkeit, Springgelenke 3, Wohlklang, Zusätzliche Gliedmaßen (Balanceschwanz)

**Nachteile:** Albino, Angst vor Insekten 6, Dunkelangst 5, Eitelkeit 5, Fürsorglich 5, Hitzeempfindlichkeit, Kampflähmung, Krankhafte Reinlichkeit 5, Nahrungsrestriktion, Neugier 5, Raubtiergeruch,

#### Eigenschaften

MU 11 KL 12 IN 12 CH 14  
FF 13 GE 12 KO 13 KK 13

#### Basiswerte

LE 31 AU 29 MR 2 INI 5  
AT 7 PA 7 FK 8 GS 8 WS 7

**Abenteuerpunkte:** 1500 Verfügbar: 0 Eingesetzt: 1500

**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Imperium), Ortskenntnis (Sidor Myrunhalis), Standfest

#### Gaben

Empathie (MU/IN/IN) 3  
Heilsames Schnurren (MU/IN/CH) 4

#### Kampftechniken

Bela (TaW10 FK 18)  
Dolche (TaW 10 AT 14 PA 10)  
Hieb Waffen (TaW 0 AT 7/PA 7)  
Raufen (TaW 2 AT 7/PA 9)  
Ringeln (TaW 3 AT 7/PA 10)  
Säbel (TaW 0 AT 7/PA 7)  
Wurfmesser (TaW 0 FK 8)

#### Körperliche Talente

Athletik (GE/KO/KK) 3  
Klettern (MU/GE/KK) 3  
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 3  
Schleichen (MU/IN/GE) 3  
Schwimmen (GE/KO/KK) 3  
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 5  
Sich verstecken (MU/IN/GE) 1  
Singen (IN/CH/CH) 0  
Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 6  
Tanzen (CH/GE/GE) 3  
Zechen (IN/KO/KK) 2

#### Gesellschaft

Betören (IN/CH/CH) 6  
Etikette (KL/IN/CH) 8  
Gassenwissen (KL/IN/CH) 4  
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 9  
Überreden (MU/IN/CH) 9  
Überzeugen (KL/IN/CH) 6

#### Natur

Fährtensuchen (KL/IN/KO) 0  
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) 1  
Orientierung (KL/IN/IN) 2  
Wildnisleben (IN/GE/KO) 1

#### Wissen

Anatomie (MU/KL/FF) 5  
Brett-/Kartenspiel (KL/KL/IN) 1  
Götter und Kulte (KL/KL/IN) 5  
Magiekunde (KL/KL/IN) 2  
Pflanzenkunde (KL/IN/FF) 5  
Philosophie (KL/KL/IN) 2  
Rechnen (KL/KL/IN) 3  
Sagen und Legenden (KL/IN/CH) 5  
Tierkunde (MU/KL/IN) 3

#### Schrift

Amaunische Kratzschrift 8/13  
Neu-Imperiale Buchstaben 8/10

#### Sprache

Gemein-Amaunal/AhMa 11/18 (Muttersprache)  
Gemein-Imperial 12/18  
Hiero-Imperial 8/21

#### Handwerk

Alchimie (MU/KL/FF) 6  
Heilkunde: Gift (MU/KL/IN) 6  
Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH) 7  
Heilkunde: Seele (IN/CH/CH) 4  
Heilkunde: Wunden (Spez. Schnitte) (KL/CH/FF) 10  
Holzbearbeitung (KL/FF/KK) 0  
Kochen (KL/IN/FF) 5  
Lederarbeiten (KL/FF/FF) 2  
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) 0  
Musizieren (IN/CH/FF) 1  
Schneidern (KL/FF/FF) 3

#### Nahkampf

##### Dolch (Chak)

TP 1W6+2 AT 14 PA 9 BF 3 DK HN

##### Fernkampf

##### Faust-Bela

TP 1W6+4 FK 18 Entfernung 2/5/10/15/20

TP/Entfernung 2/1/0/0/-1

##### Ausweichen: 7

**Ausrüstung:** Amulett, Armreif, Badeöl, Brotbeutel, Bürste, Essbesteck, Zinn, Flasche, Geldbeutel, Gürteltasche, Henkelbecher, Holzkamm, Hängematte, Lederranzen, Nagelfeile, Ohrring, Ring, Schminke, Seife, Tunika, Leinen, Unterkleid, Leinen

# Der Naturbursche: Viehtreiber

Das Klima in Myrunhall ist geprägt von Meer und Wind. Heiße Sommer und warme Winter, ausreichend Regen, aber keine Regenmonate lassen das Leben unter einer Sternendecke angenehm und abwechslungsreich sein. Außerhalb der Städte gibt es auf den Domänen große Herden, weites Land und wilde, ungezähmte Natur – eine ganz eigene Herausforderung.

**Rasse:** Mensch  
**Kultur:** Barbarisch  
**Profession:** Viehtreiber  
**Sozialstatus:** 5

**Vorteile:** Ausdauernd 6, Begabung für Orientierung, Hohe Lebenskraft 4, Tierfreund

**Nachteile:** Aberglaube 5, Goldgier 5, Neugier 5

## Eigenschaften

**MU** 13 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 11  
**FF** 12 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 14

## Basiswerte

**LE** 35 **AU** 36 **MR** 4 **INI** 10  
**AT** 8 **PA** 8 **FK** 8 **GS** 8 **WS** 7

**Abenteuerpunkte:** 1500 Verfügbar: 0 Eingesetzt: 1500

**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Imperium), Meereskundig (Thalassion), Waldkundig

## Kampftechniken

Dolche	(TaW 10 AT 14 PA 12)
Hieb Waffen	(TaW 4 AT 10/PA 10)
Raufen	(TaW 2 AT 8/PA 10)
Ringen	(TaW 10 AT 14/PA 12)
Säbel	(TaW 0 AT 8/PA 8)
Wurfmesser	(TaW 0 FK 8)

## Körperliche Talente

Athletik (GE/KO/KK)	5
Klettern (MU/GE/KK)	5
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	5
Reiten (CH/GE/KK)	5
Schleichen (MU/IN/GE)	1
Schwimmen (GE/KO/KK)	5
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)	5
Sich verstecken (MU/IN/GE)	2
Singen (IN/CH/CH)	0
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	7
Tanzen (CH/GE/GE)	0
Zechen (IN/KO/KK)	5

## Gesellschaft

Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	1
Überreden (MU/IN/CH)	5

## Natur

Fährtsuchen (KL/IN/KO)	6
Fallen stellen (KL/FF/KK)	5
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	5
Orientierung (KL/IN/IN)	9
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	5
Wildnisleben (IN/GE/KO)	8

## Wissen

Geografie (KL/KL/IN)	8
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	1
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	8
Rechnen (KL/KL/IN)	1
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	2
Tierkunde (MU/KL/IN)	8

## Schrift

Neu-Imperiale Buchstaben (KL/KL/FF)	1/10
-------------------------------------	------

## Sprache

Gemein-Amaunal/AhMa (KL/KL/FF)	5/18
Gemein-Imperial (KL/KL/FF)	11/18 (Muttersprache)

## Handwerk

Abrichten (MU/IN/CH)	10
Boote fahren (GE/KO/KK)	3
Fleischer (KL/FF/KK)	5
Gerber/Kürschner (KL/FF/KO)	5
Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)	6
Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	6
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	0
Kochen (KL/IN/FF)	0
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	0
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	0
Schneidern (KL/FF/FF)	0
Viehzucht (KL/IN/KK)	7

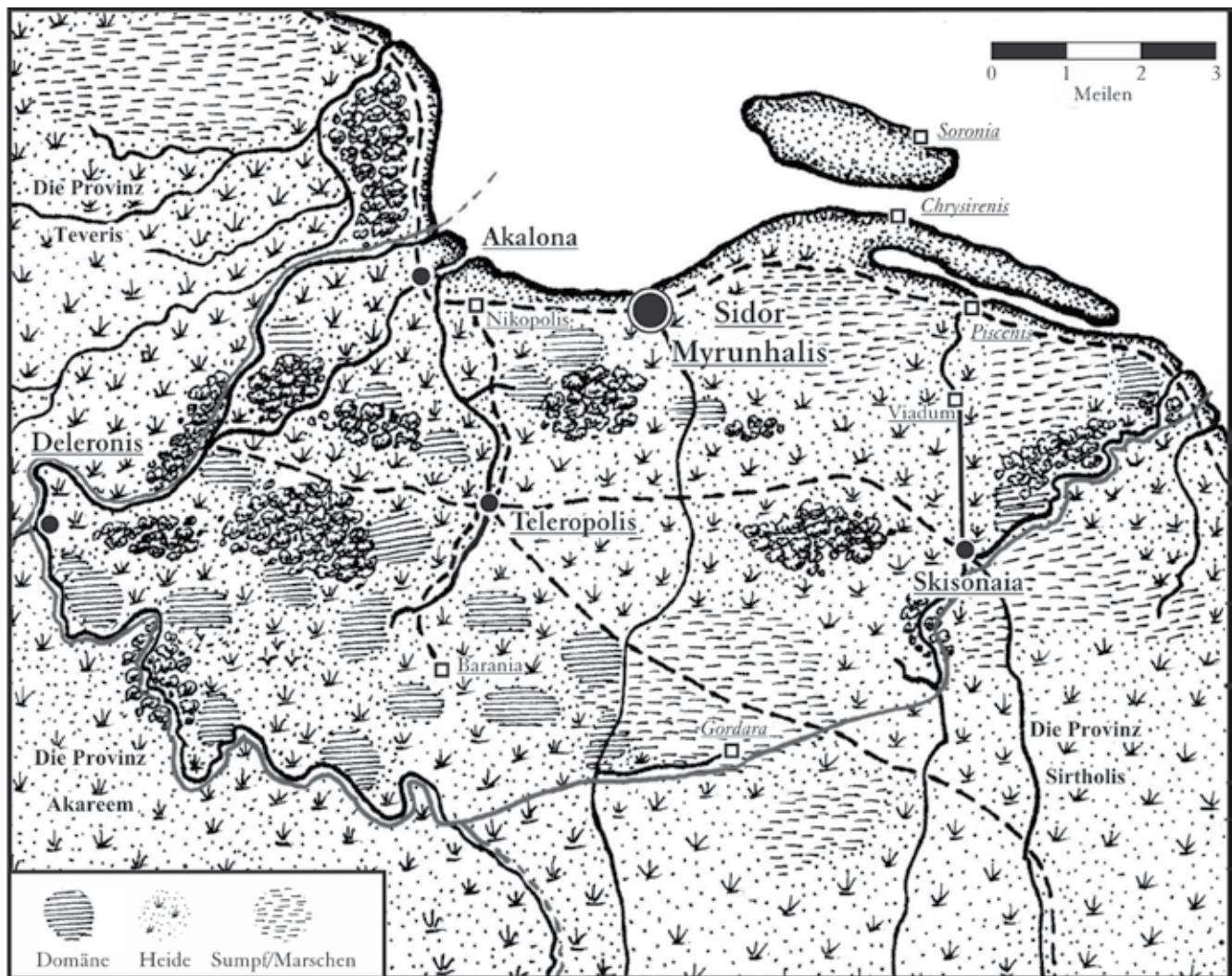
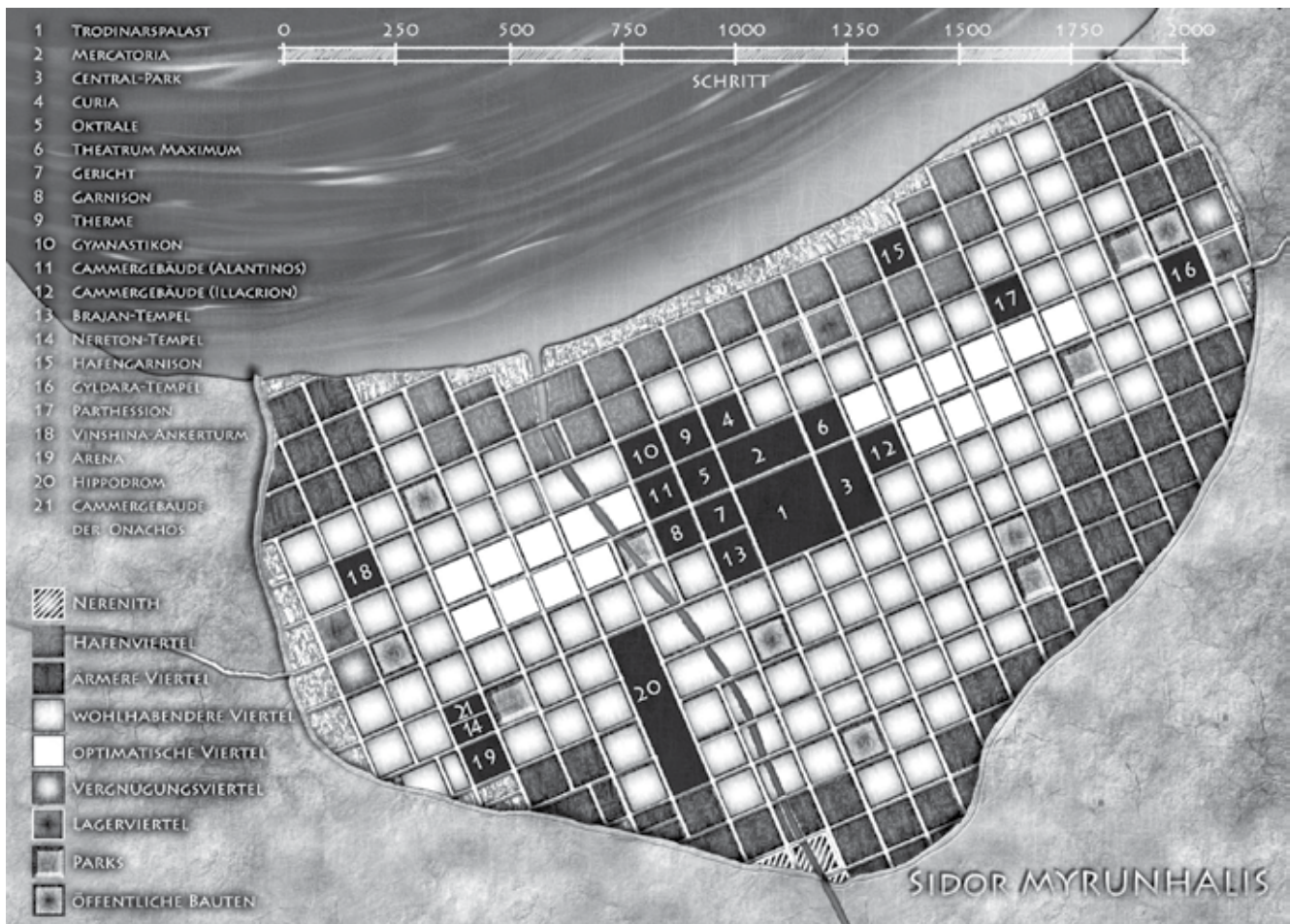
## Nahkampf

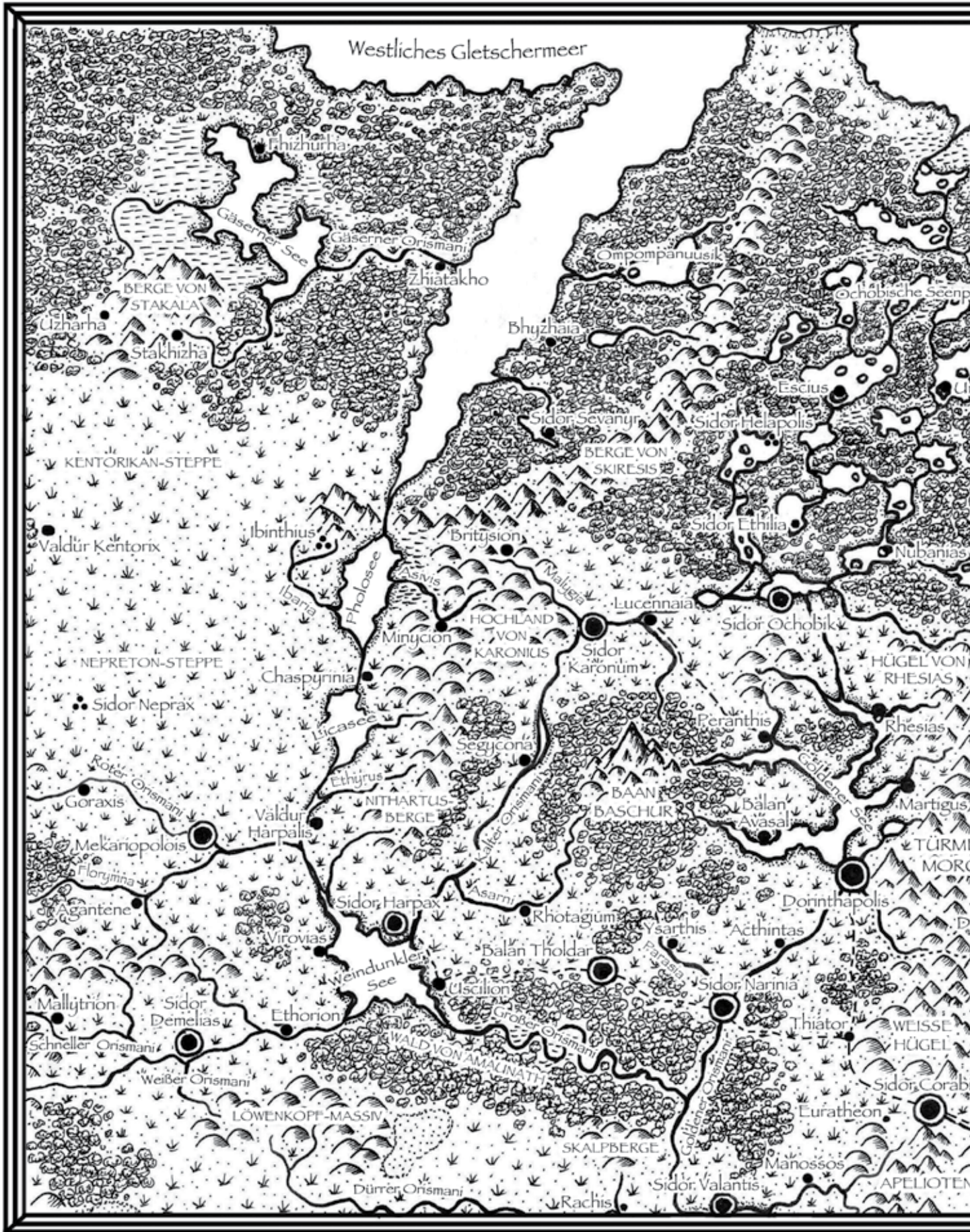
### Dolch

**TP** 1W6+2 **AT** 14 **PA** 11 **BF** 3 **DK** HN

**Ausweichen:** 8

**Ausrüstung:** Brotbeutel, Trinkhorn, Flasche, Futterbeutel, Geldbeutel, Gürteltasche, Halsband und Leine, Holzlöffel, Holzsteller, Kapuzenumhang, Kletterseil, Rucksack, Sandalen, Tunika, Wasserschlauch





Westliches Gletschermeer

Rhizhurha

Gäserner See

Gäserner Orismani

Zhiatakho

BERGE VON STAKALA

Uzharha

Stakhizha

KENTORIKAN-STEPPE

Valdūr Kentorix

Ibinthius

Brityson

Bhuzhaia

Sidor Sevanyr

Sidor Helapolis

Ochobische Seen

Escius

Sidor Ethilia

Nubanas

NEPRETON-STEPPE

Sidor Neprax

Chaspyrnia

Minucion

HOCHLAND VON KARONIUS

Sidor Karonum

Sidor Ochobik

HÜGEL VON RHESIAS

Rhesias

Roter Orismani

Goraxis

Mekanopolis

Florymna

Agantene

Licasee

Ethyrus

NITHARTUS BERGE

Valdūr Harpax

Sidor Harpax

Virovias

Wald von Amalath

Weindunkler See

Ethorion

Sidor Demelias

Schneller Orismani

Weißer Orismani

LÖWENKOPF-MASSIV

Dürre Orismani

Rachis

Sidor Valantis

Sidor Narinia

Manossos

APELIOTEN

Sidor Corab

Euratheon

Thiator

WISSE HÜGEL

TÜRME MORO

Martigus

Rheinsee

Dorinthapolis

Acthintas

Rhotagium

Syarthis

Balan Tholdar

Uscilion

Großer Orismani

Asarni

Walter Orismani

Segycona

Malusia

Asvis

Ibana

Pholosee

Lucennaia

BAAN BASCHUR

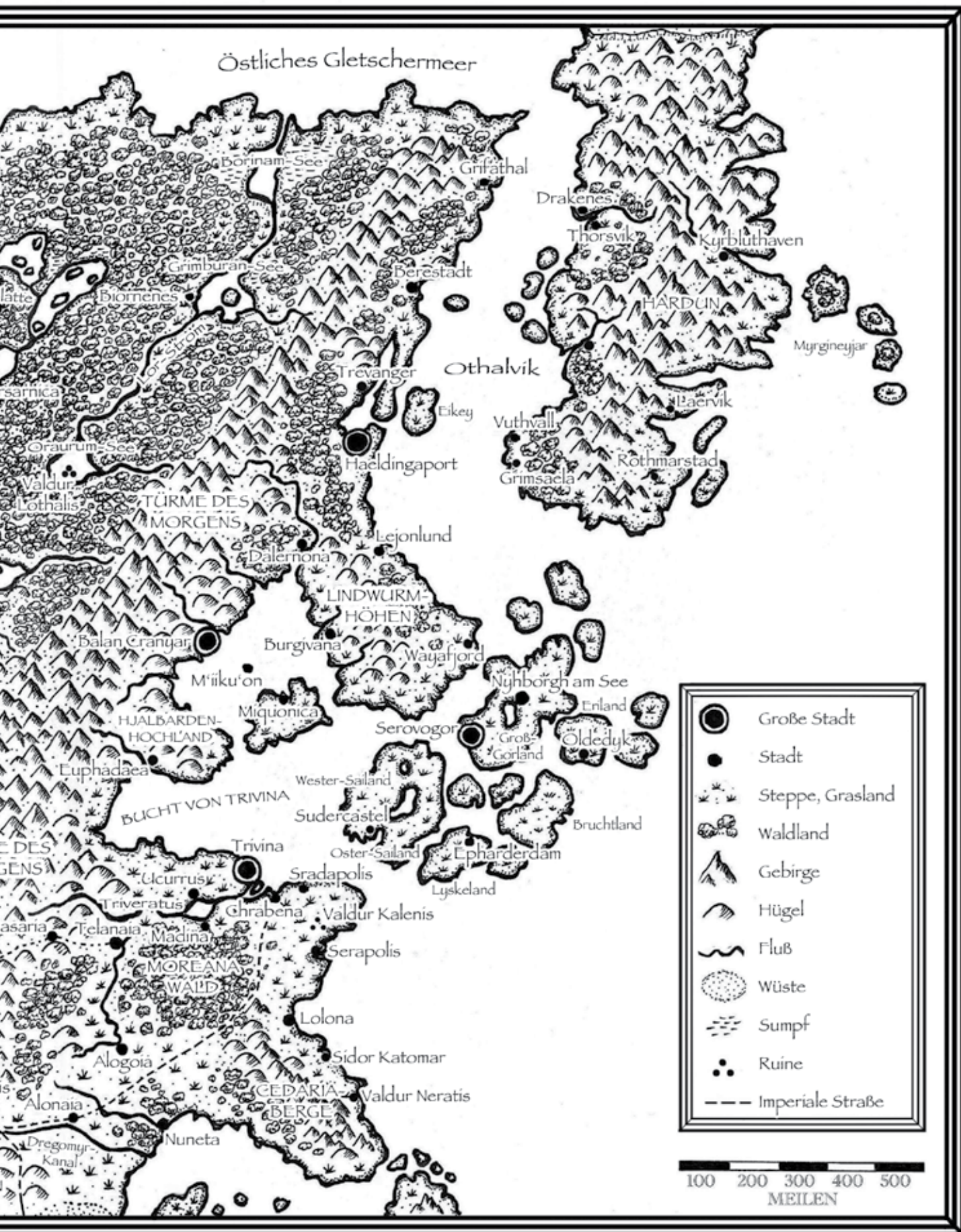
Balan Avasai

Peranthis

HÜGEL VON RHESIAS

Ochobische Seen

Ompompanuusik



# Index

## A

Acropole 57  
 Aedikula 66  
 Akalona 15, 23, 26, 31, 32, 35, 36, 39, 41, 42, 43, 55, 59, 63, 68, 72, 73, 76  
 Akareem 43, 60, 77  
 Akoluth 64  
 Alantinos 17, 21, 32, 34, 35, 36-37, 41, 42, 44, 45-46, 52f., 57, 65f., 70f., 77  
 Akene Licinia Serra Alantinos 70, 72  
 Amoena Foedita el Alantinos 37  
 Arsinoa Licinia Serra Alantinos 34, 70  
 Desidia merita (Domäne) 65  
 Gaudentianus te Alantinos 36, 37  
 Gereonatus te Alantinos 37  
 Grimricus Serr Alantinos 52  
 Licinius Serr Alantinos 46, 70f.  
 Nivenion dal Alantinos 46, 71  
 PaBoa (Matronin) 66  
 Robores (Domäne) 52, 65ff., 76  
 Soluranion an Alantinos 32, 36  
 Speranthia te Alantinos 21  
 Thumion al Alantinos 32, 36, 45, 57  
 Tiffidentia sal Alantinos 37  
 Zaturios Serr Alantinos 59  
 Aldangara 17, 36, 77  
 Amaunir 7, 9, 13, 14, 19, 20, 22, 26, 30, 55, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 66, 69, 77, 82  
 Annereton 19  
 Ansumya 19  
 Aphirdanos 17, 27, 32, 34, 36, 38, 43, 62, 65, 77  
 Archodoromanus del Aphirdanos 32, 33  
 Aspernorimenes dal Aphirdanos 38  
 Panormus (Domäne) 62  
 Salzküste (Domäne) 65  
 Aquädukte 30  
 Archäer 9, 14, 16, 17, 31, 77  
 Arophokoren 45  
 Argental 15, 19, 77, 79  
 Ashariel 10, 22, 26, 45, 59  
 Astradis 27, 35, 36, 36, 43, 44  
 Aiacus Euvictorius nai Astradis 27, 37  
 Alianus el Astradis 27  
 Irulanus Eurosus nai Astradis 27, 35  
 Leta nai Astradis 27, 37  
 Sala es Astradis 27  
 Athalaricus 21, 33, 46  
 Auguren 34  
 Valerissa Serra Oktadian 34  
 Aureal 19, 77, 79

## B

Balan Piscenis 23, 32, 41, 63  
 Bal-Arayanar 44  
 BaLoa 35  
 Ban Bargui 9

Bansumiter 9, 15, 26  
 Barania 32, 62, 63  
 Biestinger 68ff.  
 Blutige Siminia 32, 41, 43, 56, 62, 66  
 Brajan 18, 22, 34, 43, 45, 55, 58, 62, 63, 77  
 Brajan-Garde 30, 34, 45, 52, 60, 61, 62, 71, 77  
 Uniceros Serr Brajanus 34, 71f.  
 Brajanspilger 29, 77, 85  
 Brazcoros 19  
 Brunnenhaus 30  
 Bürger 15, 26, 28, 63

## C

Cammer 16, 17, 18, 28, 36, 41, 50, 57, 63, 65, 77  
 Chimärenkriege 14, 24, 31  
 Chrysir 18, 32, 44, 77  
 Chrysisrenis 31, 32, 63  
 Chrysir-Garde 58, 77  
 Chrysir-Tempel 59, 60  
 Cirkel 15, 19, 26, 28, 30, 49ff., 65, 76, 77  
 Collegium 16, 19, 28, 29, 35, 41, 44, 45, 47, 73, 77  
 Cor 19  
 Cranarenius 21  
 Curator 33, 41, 47, 56, 77  
 Curia 32, 37, 41, 55, 56, 75, 77  
 IaoBur ,der Barsch' (Curator) 41  
 Putidaia Serra Myrunhalis (Curatorin) 75  
 Cyrilla 31, 34, 35, 40, 44, 5, 9, 61, 62, 66, 77  
 Cyrilla-Garde 58, 60, 62, 77

## D

Das ,Große Sterben' 14  
 Deleronis 26, 31, 32, 35, 42, 43, 60  
 Der Stärkste 44, 46f.  
 DirAnSun 58  
 Domäne (Landgut) 13, 15, 16, 17, 23, 24, 26, 27, 30, 32, 42, 52, 63f., 65, 77  
 Dorinthapolis 13, 14  
 Dorinther 7, 9, 26, 77  
 DrachENZEIT 14, 31

## E

Ennandu 17, 52  
 Sophoteria dyr Ennandu 52  
 Equona 22  
 Era'Sumu 9, 18, 81  
 Erzprätor 29, 35  
 Eukalyptus 21, 24, 45, 69  
 Eupherban 17, 38, 42, 81  
 Boreastus te Eupherban 37, 42

## F

Feenwesen 68  
 Forum 19, 30, 41, 55  
 Fuliria 23, 42, 43, 60

## G

Gleichberechtigung 19, 28  
 Goldtauben 18  
 Gordara 63  
 Gyldara 16, 18, 22, 27, 28, 29, 33, 35, 39, 44, 45, 61, 63, 77  
 Gyldara-Dravina 22, 33, 43, 47, 55, 58  
 Gyldara-Garde 35, 77  
 Janbayi ,die Schreiberin' e Skisonaia 35  
 Wulfhard ,der Schauler' e Teveris 35  
 Gyldara-Tempel 16, 18, 28  
 Gyldraland 21f., 24, 27, 28, 32, 33, 41, 43, 63, 70, 77  
 Gymnastikon 16, 20, 62, 63, 77

## H

Hældingard 30, 33, 77  
 Hældinger 46  
 Hafengarnison 56, 57, 58  
 Himmelszeder 22  
 Hjalddinger 9, 26, 59, 77  
 Hoher Dorokrat 13  
 Hoher Konvent 13  
 Hohes Haus 13, 14, 16, 17, 65, 70, 77  
 Honorat 14, 15, 16, 17, 19, 20, 26, 28, 29, 30, 33, 41, 47f., 57, 63, 64, 77  
 Horas 13, 32, 77  
 Horasiade 20  
 Horasiat 13, 14, 20, 21, 36, 77  
 Hundertjähriger Seekrieg 14, 21, 23, 26, 27, 30, 32, 33, 35, 37, 41, 59, 63, 77  
 Hydra, iolonische 21, 24, 25, 78  
 Hydra, thalassische 24, 25, 79

## I

Icemna 17, 62, 77  
 Sassianus de Icemna 62  
 Illacriion 17, 27, 32, 34, 35, 38f., 42, 43, 45, 48f., 57, 58, 61, 65, 70, 77  
 Ageladas ai Illacriion 39, 45, 71  
 Arisdattios te Illacriion 48f.  
 Klition Serr Illacriion 70ff.  
 Pheleromenes se Illacriion 34, 39  
 Scopaiia Tyhomene dal Illacriion 35, 39  
 Simaniriu el Illacriion 43, 61, 63  
 Weißes Gold (Domäne) 42, 64, 65  
 Xyrophenia on Illacriion 76  
 Zaturaniana on Illacriion 57  
 Illuminium 34  
 Imperialer Senat 13  
 Imperium 9, 13, 14, 16, 18ff., 23, 26f., 78  
 Iolon 21, 23, 46, 61, 78

- K**
- Karettan 87  
Kastellan 21, 28, 32, 33, 34, 46, 78  
Kenkner-Fest 44  
Klienten 19  
Konkordat von Trivina 14  
Kopfsteuer 15, 16, 41, 65  
Korbschwalbe 18  
Korkeiche 21, 23  
Korrash *Siehe Leonir*  
Kouramnion 17, 27, 33, 34, 36, 37f., 44, 62, 63, 65, 78  
    Aggriadata de Kouramnion 37  
    Dropides Sinamis te Kouramnion 37  
    Leonidates ta Kouramnion 34  
    Sturmtrutz (Domäne) 27, 37, 62, 65
- L**
- Lamahria 7  
Laruvia 32  
Lavendel 22  
Legat 13  
Legion 13, 34, 41, 51, 63, 78  
Legionär 13  
Legitimat 28, 32, 34, 45, 71, 78  
Leonir 10, 22, 26, 51, 55, 59, 61, 62  
Leuthanios 19  
Liktoren 34  
    Cerveros Serr Imperias 34  
Logramos 22, 44  
Lorbeer 21, 22, 23, 42  
Loulil 7, 12, 26, 48  
Louranath 7
- M**
- Macchia 24  
MaDa 19  
Magistral 34, 35, 46, 78  
Magnat 34, 41, 46, 70, 78  
Matrona 19, 49f., 58, 78  
Meer der Schwimmenden Inseln 7, 9, 12, 78  
Menschen 9, 13, 26, 30, 55, 59, 60, 61, 62, 63, 66  
Mercatoria 20, 42, 56, 57, 62, 78  
Metropole 13, 22  
Metropolit 21, 78  
Mindorium 31  
Minotaure 10f., 19, 22, 26, 55, 59, 60, 61, 62, 66, 68ff.  
Miron 23, 42, 56, 65, 66  
Mühlentreppe 61  
Myriade 13, 17, 27, 32, 34, 41, 46, 51, 56, 62, 63, 78  
Myriokrat 13, 21, 27, 33, 78  
Myrmidone 13, 19, 51, 62, 76, 78  
Myrunhall 17, 23ff., 31f., 41, 60, 62, 63, 65
- N**
- Narkramar 7, 9, 11, 78  
Nebos 18  
Nekropole 35, 40, 58  
Nequaner 9  
Nerenith 26, 58, 78  
Nereton 18, 28, 35, 40, 55, 58, 62, 78  
Nereton-Garde 34, 35, 58, 62, 78  
    AniDaRch Serr Neretonius e Atritas 35  
    Laurelia Serra Neretonia e Hamiltonia 35  
Neretonion 18  
Neristu 11, 19, 26, 55, 58, 59, 60, 61  
Nicolopolis 32, 62, 63
- O**
- Obulos 19, 78, 79  
Oktade 14, 18, 19, 22, 28, 32, 34, 43, 55, 59, 60, 61, 78  
Oktrale 18, 19, 20, 35, 56, 78  
Oliven 22, 23, 42, 65, 73  
Onachos 17, 35, 40, 43, 78  
    Barvokles da Onachos 40  
    Darchuniodora te Onachos 35, 40, 58  
Optimat 13, 14, 16, 17, 20, 21, 26, 28, 29, 32, 34, 36, 78  
Oprilith 48, 78  
Orden des Gehörnten Drachen Yalsicor 21, 26, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 41, 43, 46f., 78  
Orismani 7, 78  
Orismani-System 7
- P**
- Parainar 68  
Partholon 17, 27, 34, 36, 38, 62, 63, 78  
    Crixus Serr Partholon 63  
    Endexomenes Andreatus te Partholon 38  
    Shinxirinius ir Partholon 42  
    Tychodata Duruna Serra Partholon 34  
    Tychomenes del Partholon 38  
PaTeShi 19  
Pathession 20  
Pathessios 19  
    34, 45, 78  
Patriarch 19, 41, 49f., 65, 78  
Patron 19, 78, 79  
Pekunos 19  
Phex 19  
Phraisopos 17, 24, 27, 36, 40, 43, 60, 65, 78  
    Fabodeania te Phraisopos 40  
    Flussweber (Domäne) 65  
    Therenos del Phraisopos 27, 40  
Pinie 23, 68, 69  
Polikrat 35  
Prätor 13, 15, 20, 27, 28, 32ff., 37, 39, 40, 41, 45, 56, 58, 78  
Prätorium 20, 32ff., 56  
Principalis 51  
Procurator 32, 45, 52ff., 59, 60, 61, 62, 63, 64, 75, 76, 78
- Protector 19, 30, 49, 50, 65, 78  
Provinz-Senat 13, 32, 35, 35ff., 41, 43, 56, 57, 59, 78  
Pulpellen 20  
Purpurschnecken 43
- Q**
- Quoran 17, 27, 35, 38, 39, 47, 57, 78  
    Leonardianus te Quoran 39  
    Timotheus all Quoran 35, 39
- R**
- RaDja 19  
Raia 18, 19, 43, 45, 60, 78  
Raia Iuvena 26, 35, 43, 60, 78  
Raia-Garde 76  
Ratoran 68ff.  
Rhidaman 17, 36, 38, 39, 48, 57, 59, 60, 65, 72ff., 78  
    Agres frumenti (Domäne) 65  
    Flavilius Serr Rhidaman 48  
    Kvastea Serra Rhidaman 72ff., 75  
    Logridiu Serr Rhidaman 72f., 75  
    Nundinorius sa Rhidaman 39  
Rhondarra 19  
Risso 7, 12  
Robores 52, 65ff.
- S**
- Sambi Biorsson 28, 33, 45, 46  
SaToRi 19  
Satyare 11, 19, 26, 61, 66  
Schneta 11  
Senatsgebäude 56, 57  
Senatskriege 14  
Serovia 14, 21, 28, 32, 33, 41, 42, 43, 55, 56, 59, 63, 72, 78  
Shingwa 11, 26, 43, 60  
Shinxir 13, 18, 34, 55, 57, 62, 63, 78  
Shinxir-Garde 13, 15, 31, 34, 37, 41, 44, 55, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 65, 66, 78  
Shinxir-Tempel 55, 58  
Sidor Myrunhalis 15, 16, 18, 23, 26, 27, 29, 31f., 35, 41, 51, 55ff., 63, 70  
Siminia 18, 35, 43, 59, 60, 79  
Siminia-Garde 35, 46, 59, 62, 79  
    Picunias Serr Siminianus e Teleropolis 35  
    Terodata Serra Siminiana 35  
Siminia-Tempel 18  
Sirtholis 24, 27, 42, 43, 61, 62, 63, 79  
Skison 23  
Skisonaia 23, 27, 32, 35, 41, 43, 61, 62, 63, 76  
Sklaven 14, 16, 23, 26, 29, 32, 34, 50, 55, 59, 60, 61, 62, 65  
Sonntag 45  
Sorption 32, 41, 63  
Sternenpfeiler 13, 27, 79  
Straßenraster 29  
Strategus 13, 78

Sturmwinddrache	24	Todesstrafe	15, 16, 18, 29	Via Ora	29, 43, 56, 59
Submagistral	34, 35, 63, 71, 79	Toilettenhäuschen	30	Via Sassiana	62
Sumu	18	Totempfote	18	Via Shinxirinia	42, 62, 65, 66
<b>T</b>		Tribun	37, 39, 79	Via Transversa	62
Tag der Auswahl	45	Triopta	16, 17, 34, 79	Viadum	61, 63
Tag der Offenbarung	45	Trivatus	22	Vinshina	7, 55, 58, 79
Telanius	21	Trivina	21, 22	Volksversammlung	56
Teler	23, 31, 44, 62, 79	Trodinar	13, 16, 28, 32, 33, 34, 36, 41, 43, 45, 47, 56f., 59, 61, 65, 71, 79	<b>W, Y</b>	
Teleropolis	31, 32, 35, 39, 41, 42, 43, 56, 62, 63, 66	Trodinar Simaniriu-Kanal	43, 61, 63	Wiesenzauber (Domäne)	43
Terminalien	44, 45	Trodinarspalast	56ff.	Yalsicor	22, 33, 44, 47, 79
Teveris	27, 32, 34, 43, 51, 59, 60, 63, 73, 79	Tscha	60, 79	<b>Z</b>	
Thalassania (Domäne)	43	Turan	15, 23, 31, 42, 43, 57, 59, 60, 72	Zachisi	47
Thalassischer Wall	14	Türme des Morgens	7, 21, 31, 44, 79	Zataura 1	9
Tharamnos	18, 79	Turmschnecke	24	Zatura	18, 19, 27, 35, 58, 66, 79
Tharpura	14	<b>U</b>		Zatura-Tempel	58
Thearch	13, 18, 19, 21, 31, 32, 33, 38, 41, 50, 79	Untertanen	15, 26ff., 30, 35, 55, 59, 60, 61, 62, 64	Zenturie	41, 51, 55, 57, 59, 60, 61, 62, 63, 79
Thearchengott	18	<b>V</b>		Zenturio	46, 51, 63, 65, 79
Thearchen-Kult	34, 63	Vark	24, 25, 43, 64, 67, 79	Zweikämpfe	29
Thearchentag	44, 59	Vesai	9, 71	Zwölf Eichen	<i>Siehe Alantinos – Robores</i>
Theatrum Maximum	57	Via Maxima	16, 20, 29, 56ff., 59	Zypresse	21, 23, 66
Thesechai	35, 38, 79				



# MYRANOR

## DAS GÜLDENLAND

**E**ine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent geprägt von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer – das ist Myranor, das Gölndenland, der groÙe Kontinent im Westen des Meeres der Sieben Winde. Aus urtümlicher Wildnis erheben sich sagenhaft reiche Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Unter trüben Fluten und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen Seite an Seite mit Katzengestaltigen und Geflügelten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen und gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen. Eine Zeit des Chaos und eine Zeit der Möglichkeiten: Als Held in den Liedern der Legendensänger unsterblich zu werden, riesige Schätze aus verlassenem 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.

### Myrunhall - Eine Imperiale Provinz

Redaktion: Christian Bender, Peter Horstmann

*Myrunhall* – ist eine Provinz im nordöstlichen Gyldraland. Hier herrscht seit kurzer Zeit der Trodinar Thumion al Alantinos. Seine Versuche, das Land an den Küsten des Thalassion wieder zu beleben und die Zeiten des hundertjährigen Seekrieges hinter sich zu lassen, werden von einigen mit Wohlwollen begleitet, von wenigen unterstützt und von anderen durch Intrigen und gezielte Sabotage behindert.

*Myrunhall* – ist die Beschreibung eines überschaubaren Settings mit dem Ziel, eine Region durch viele Details mit Leben zu füllen, ohne dabei jedoch zu viele Vorgaben zu machen und die mannigfachen Möglichkeiten Myranors zu beschneiden. Vorgestellt werden neben der Region selbst auch seine Geschichte sowie sämtliche Ebenen der Gesellschaft, um ein abwechslungsreiches Spiel mit vielen Facetten zu ermöglichen. Für einen einfachen Start beinhaltet der Band zudem eine Vielzahl an möglichen Szenario-Ideen sowie drei ausgearbeitete Kurz-Abenteuer.

*Myrunhall* – bietet einen Einstieg in das Spiel auf dem Kontinent Myranor. Mit einer angepassten Darstellung der myranischen Grundlagen – von Gesellschaft und Leben im Imperium über eine Präsentation des Horasiats bis hin zur Beschreibung der einzelnen Ebenen des Lebens in einer Provinz – erhalten Spielleiter und Spieler alle nötigen Informationen, um die Region mit ihren Helden zu erleben. So ist es möglich, Myranor am Spieltisch im Kleinen auszuprobieren, um dann die reichhaltige Publikationsbandbreite zu nutzen und hinaus in die myranische Welt zu ziehen.



unter Lizenz von



Art.-Nr.: 14111



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

Das Schwarze Auge