

Memoria Myrana

Das Fanzine für die Welt außerhalb von Aventurien

Der Adventskalender von Nandurion hat eine schöne Tradition und wir sind froh, unseren Beitrag leisten zu können. Nachdem im letzten Jahr ein „[Outtake](#)“ aus dem Südband genommen wurde, d. h. ein Aspekt des dort beschriebenen Myranors näher beleuchtet wurde, soll das auch dieses Jahr, kurz vor Erscheinen des Buches noch einmal geschehen. Da sich inzwischen verlagstechnische Änderungen ergeben haben, kommt es nicht im offiziellen Layout für Myranor, sondern im Gewand der nun wieder aktiv gestalteten *Memoria Myrana*.

Inhaltlich bleiben wir im kerrishitischen Umfeld und wenden uns der talamenischen Stadt Kerrish-Marad zu. Nachdem es in den Quellen nur wenig Substanzielles zu finden gibt, das über ein »wichtiger Flottenstützpunkt« hinaus geht, bot es sich an, hier ein Beispiel einer kerrishitischen Stadt zu geben.

Viel Spaß damit und beim Spiel in Myranor

Peter Horstmann
für die Crew der *Memoria Myrana*



Kerrish-Marad

- Eine Stadt im Zeichen der Flotte

»Begleitet von zwei mächtigen Dschunken führen wir durch den großen Bogen von Kerrish-Marad. Die Stückpforten der Dschukare waren geöffnet und die schwarzen Mäuler ihrer Donnerrohre zeigten die ganze Fahrt hindurch zu uns rüber. Doch viel gewaltiger war der Anblick des Bogens über der Hafeneinfahrt. Bestimmt acht Schiffe hätten gleichzeitig hindurchfahren können und auch die Mastspitze unserer Shalassi reichte nicht an ihn heran. Der rotbraune Stein war unterbrochen von Schmuckbändern aus blauen, weißen und orangenen Fliesen und bunten Reliefs, welche die Helden der Stadt und ihre Taten darstellten. Zu unglaublich erschien mir, was da gezeigt wurde, weshalb ich es hier nicht wiedergeben möchte.

Gewaltig waren auch die Wehrtürme an der Einfahrt und ganz ungeniert zeigte man jedem fremden Schiff die Kampfkraft dieser Hafenfestung, in die man uns brachte. Dort legten wir an einem Kai an, an dem noch vier andere Schiffe festgemacht waren, zwei waren sicherlich aus dem makshapuramischen Norden, eine Karavelle führte den Wimpel des Hauses Rhidaman. Doch all das wurde überragt vom Leuchtturm von Kerrish-Marad, dem Wahrzeichen der Stadt und ein Wunder an Baukunst und Magie.«

—Sardopuram, Kapitän der „Sternenschwalbe“,
Eshbathmar

»Die Berichte über die Ausschreitungen zur Jahresfeier der beiden Kontore der Familie Gutium sind nicht übertrieben gewesen. Die Befragung von Anwohnern sowie dreier Beteiligter Arbeiter des Handelshauses haben die skandalösen Ereignisse bestätigt. Es soll ein jüngerer Bruder des ehemaligen Usharids Labarsa gewesen sein, der jene schändliche Tat ausführte. Welcher der beiden ist derzeit noch nicht mit Sicherheit zu sagen, da beide die Tat bestreiten und die Beschreibungen der in Mitleidenschaft gezogenen Passanten nicht eindeutig sind. Die Reste der Wein-Amphoren und der Schnaps-Krüge sind inzwischen wieder entfernt worden und der an den Hafen angrenzende Malikit-Park ist wieder ohne Einschränkung betretbar. Die Familie der Gutium hat vollständige Aufklärung und Entschädigung versprochen. Der bisher geschätzte Schaden beträgt etwa 20 Pfund Gold.«

—Gilamit, Aufseher des Hafens

Die Stadt in Kürze:

Region: Ndl. Bogeninseln, Yil' Amazija

Einwohner: ca. 60.000 (50% Kerrishiter, 20% Lawir, 30% Andere, z. B. Sklaven)

Herrschaft: nominell die Oberpriesterin des Bal' Tlingir, effektiv der Handels-Rat

Tempel: Bal' Tlingir, Bal' Ingra, Bal' Sehthanit, Bal' Ishatu, weitere kl. Schreine

Handel und Gewerbe: Diverse Waffen-Manufakturen, Gießereien, Reedereien, Werften, Betriebe für Schiffszubehör, dazu alle Arten von Vergnügungs-Etablissements

Besonderheiten: Bogen am Hafen, Leuchtturm

Stimmung in der Stadt: Man ist stolz auf seine Funktion als Bollwerk und Stütze des Seebundes.

Die Stadt im Spiel: K.-Marad ist eine Truppenstadt und ein Ort am Rande des Seebundes zugleich. Als Garnison lassen sich hier alle Aspekte von Militär mit Schwerpunkt auf die Flotte ausspielen sowie alles rund um den Handel mit der Narkamar und dem Archipel. Hinzu kommt, dass die Stadt nach K.-Thalam die mächtigste Stadt im Seebund ist und daran arbeitet, ihren Einfluss auf kleinere Inseln zu erweitern, nicht zuletzt durch Gründungen neuer Kolonien. Auch für Spionage ist hier ein passender Schauplatz. Das Haus Rhidaman wie auch die makshapuramischen Fürsten und Eshbathmar sowie Kerrish-Yih haben ihre Leute vor Ort, um über Neuerungen in der talamenischen Waffentechnik und den Aktionen der Bundesflotte unterrichtet zu werden.



Die Stadt Kerrish-Marad

Im Zentrum der großen Insel Yil' Amazija liegt die Metropole Kerrish-Marad und bildet damit auch in ihrer Lage ab, was sie für die nördlichen Bogeninseln ist: ein Zentrum.

Als die Stadt im 4. Jh. v. IZ gegründet wurde, war man schlau genug, die Möglichkeiten der Entwicklung vorzusehen und teilte das Gelände großzügig in sieben Stadtteile auf, von denen anfangs nur drei genutzt wurden: das Hafenviertel, die Innenstadt und ein angrenzendes Wohnviertel. Doch schon zweihundert Jahre später waren ehemalige Freiflächen bebaut und auch die ersten Höfe und Ackerflächen sind längst von Tempeln, Wohnbauten und Straßen überwuchert worden.

Um einen großen Platz in der Mitte der Altstadt drehen sich die einzelnen Viertel, wobei die Tempel im Westen und die Handwerker im Osten die größten Flächen belegen.

Die meisten Gebäude sind zweigeschossig. Dabei sind in typisch kerrishitischer Manier die Obergeschosse nur selten in den gleichen Maßen, meist sind sie kleiner, besitzen weniger Räume. Vielmehr ist ein Gewirr aus kleinen Höfen, Dachterrassen und Lagerflächen auf den Flachdächern zu finden. Oftmals nur gering gegen die Unbilden des Wetters geschützt. Wenn der Sonnenuntergang den Feierabend einläutet, sind es diese kleinen Gärten und Höfe, welche die Menschen aufnehmen. Und dann erklingt bis weit in den Abend hinein Gelächter und Musik.

Offizielle Gebäude ragen oft weiter in den Himmel. Die Halle des Rates am großen Platz weist gut die doppelte Höhe der umliegenden Häuser auf und die Stufen-Tempel von Bal'Tlingir und Bal'Ingra erreichen mit ihren sieben bzw. fünf Stufen gut vierzig Schritt.

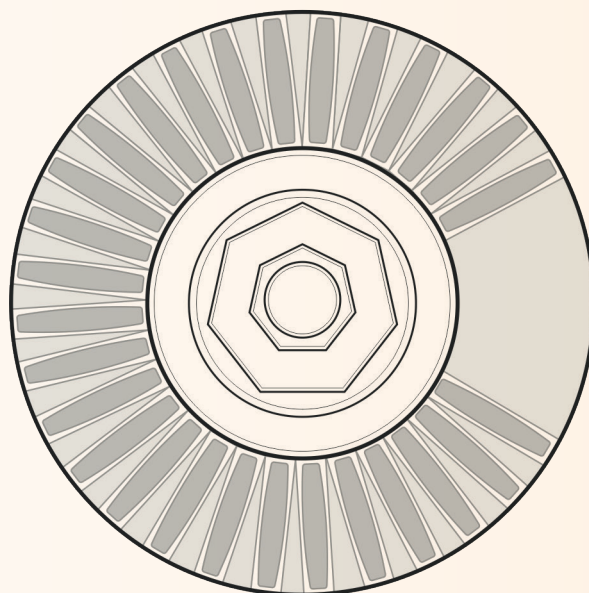
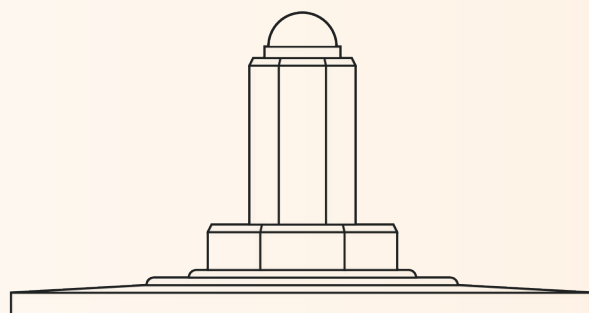
Das Hafenviertel

Das Viertel teilt sich in den Handelshafen und den Flottenstützpunkt. Neben der Familie Gutium haben noch sieben weitere große Familien ihr Kontor hier und weite Flächen sind mit Lagerhäusern, Docks und Werften kasernenartig abgeriegelt. Auf die begehrten Grundstücke direkt am Wasser folgen einige Straßenzüge mit kleineren Lagern und weiteren Handelsbüros. Dazu kommen Ställe und Lager von Fuhrleuten, Baracken und einfache Mietskasernen von Arbeitern und ihren Familien sowie große Sklavenunterkünfte. Weitere Straßen beherbergen Bordelle, Kneipen und kleine Pensionen sowie in Richtung Osten etwas bessere Wohnareale. Die Reeder und ihre Familien leben jedoch schon lange nicht mehr in der Nähe ihrer Kontor oder Schiffshäuser. Je vornehmer und reicher, desto

näher am Tempel des Stadtgottes liegt das eigene Domizil.

Die Flotte des Seebundes hat ihren eigenen Kriegshafen und weite Bereiche mit Kasernen, Schiffshäusern, Werften und Rüsthäusern. 50 Schiffe zählt die Flotte in Kerrish-Marad. Davon sind immer 10 sofort auslaufbereit, 10 sind auf Patrouillen unterwegs. 30 warten im Schiffshaus des Leuchtturms auf ihre Mobilmachung. Die einzelnen Positionen wechseln monatlich. Das Flaggschiff der Flotte ist die Viermast-Dschunke »Gileams Schwur«, benannt nach dem Flotten-Kommandeur Gileam aus der Familie der Korehira, einem Seehelden aus den Kriegen gegen Djolopandang. In beiden Hafengebieten ergänzen kleine und mittlere Handwerksbetriebe das Straßenbild.

Der Leuchtturm ist das Wahrzeichen der Stadt – neben dem Tempel des Kriegsgottes. In seiner Basis, die einen Durchmesser von 208 Schritt hat, ist ein kreisrundes Schiffshaus eingebaut und darüber erhebt sich ein gut 80 Schritt hoher Turm mit einem magischen Licht auf seiner Spitze. Eine ausgeklügelte Konstruktion aus bronzenen Spiegeln, Linsen aus Optrilith und einer rotierenden Basis lässt das Licht als Strahl über die Bucht von Nissa wandern und lotst die Schiffe in den sicheren Hafen. Es heißt, die Stützpfiler im Fundament des Leuchtturms bestanden aus sechs Schritt dicken Astrilith-Säulen und würden die arkane Energie für die mächtigen



Elementarzauber bergen, die nötig sind, um das Gewicht des Leuchtturms mit seinen unzähligen Tonnen Sandstein, Bronze und Kupfer auf dreizehn mal dreizehn Säulen zu verteilen und zu halten.

Das Viertel der Ehrwürdigen

Westlich des Zentrums mit seinen Repräsentationsbauten, Parks und Arenen liegt das Viertel der Götter. Einst war das gesamte Areal Bal' Lebizan – dem Gott von Leben, Liebe und Leidenschaft – geweiht und die Stadt entwickelte sich zu einem Zentrum von Ackerbau und Landwirtschaft. Doch als der Rat der Kerrishiter beschloss, hier einen Flottenstützpunkt zu errichten, begann eine andere Kult-Gemeinschaft an Einfluss zu gewinnen: der Kult von Bal' Tlingir. Heute hat der Gott des Krieges die Stadt fest in seiner Hand. Sein Tempel steht im Zentrum des Viertels und überragt alle anderen Gotteshäuser. Umgeben sind die Einrichtungen mit einem weiten Parks, der vielen jungen Kämpfern als Trainingsort dient. Zwischen den Denkmälern gewonnener Schlachten und den Statuen verdienter Heroen der Kerrishiter lernen kommende Generäle ihr Können. Im Zentrum steht die Stufenpyramide des leidenschaftlichen Kriegers.

Das Gebäude ist aus eisengrauem Stein gefertigt und mit vielen bronzenen Reliefs und Zierstücken farblich abgesetzt, sodass sich deutliche Kontraste ergeben, da alle Metalloberflächen regelmäßig auf Hochglanz poliert werden – eine Arbeit, die sowohl von den angehenden Priestern und Söldnerführern, wie auch den verdienten Veteranen und den amtierenden Mitgliedern des Priesterkollegiums bis hinauf zum Oberpriester hin, ausgeführt wird.

Zu den Hügeln hin, die im Westen die Ausdehnung der Stadt begrenzen, liegt das Tempelareal des Bal' Ingra. Umgeben von Werkstätten, Manufakturen und unzähligen rauchenden Schornsteinen findet man hier eine fünfstufige Tempelpyramide, die komplett mit Kupfer und Bronze verkleidet ist. Das Wechselspiel aus grüner und blauer Edelpatina auf den kupfernen Reliefs und Verzierungen mit dem rotgoldenen Ton der Edelbronze ist nicht nur bei Sonnenuntergang ein Erlebnis, wenn die Pyramide im rötlichen Licht zu brennen scheint. Weniger ein Schauspiel, als ein ohrenbetäubendes Hörspiel ist das große Versuchsfeld für Donnerrohre. Mit seinen Gießereien und Schussbahnen gilt es als eine der führenden Einrichtungen der Geschützforschung und als Garant für die Wehrhaftigkeit der talamenischen Flotte.

Nach Nordosten hin, und damit wieder in Richtung Hafen, wird das Areal von Kasernen und Rüsthäusern abgeschlossen. Hier leben auch die meisten Kynokephalen der Stadt.

Das Handwerks-Viertel

Östlich des Zentrums schließt ein Viertel mit allen Handwerksberufen an, die im Umfeld von Militär und Seefahrt nötig und hilfreich sind. Das reicht von Seilern und Werften über verschiedenste Schreiner und Zimmerleute bis hin zu Schmieden und kleinen Gießereien. Dabei gilt: Je feuergefährlicher ein Betrieb ist, desto näher am Wasser ist er. Daneben gibt es immer wieder Brunnenhäuser und kleine Teiche.

Das Villenviertel

Im Süden schließt an das Zentrum der Stadtteil an, in dem die Reichen und Mächtigen wohnen. Die Pracht des Zentrums setzt sich ohne Unterbrechung fort. Thermen, große Anwesen und Parkanlagen wechseln mit Schreinen, kleinen Tempelchen, Denkmälern. Schon manch ein bronzener Heroe der Stadt, der für einen Platz im Zentrum nicht mehr aktuell genug war, fand seine letzte Ruhestätte hier zwischen den Anwesen seiner Familie.

Bei den Anwesen gibt es deutliche Unterschiede. Während einige einen streng konservativ-kerrishitischen Stil mit glatten Wänden und schlanken, tiergekrönten Säulen bevorzugen, haben einige Familien durchaus auch imperiale oder narkramarisch-eshbathmarische Elemente in die Architektur ihrer Häuser aufgenommen. Die Familie der Gutium z. B. hat einige kleinere Bauten ganz im Stil des Archipels von Shindrabar errichtet. Immerhin hat man für zwei Generationen den kommandierenden Usharid in Kerrish-Djanar gestellt.

Interessantes und Mysteriöses

Einer Legende nach war die erfolglose Belagerung der Stadt durch yihenische Truppen während des Sezessionskrieges allein das Ergebnis des militärischen Könnens des talamenischen Stadtkommandanten. Doch Gardon-Gileam aus der Familie der Elammakku war mehr als ein guter Soldat und begnadeter Taktiker. Der Usharid verfügte über ein Artefakt, welches eigentlich im Tempel des Bal' Tlingir aufbewahrt wurde und von den Archäern geschaffen worden sein soll. Dieses »Zepter des Zorns« kann eine Person zu unüberlegtem Handeln verführen, beraubt sie der Fähigkeit langfristig zu planen und steigert den Einfluss Bel-Shugas. Nachdem man dem yihenischen Offizier, der die Belagerung durch einen fingiert-schlechten Ausfall die „Trophäe“ zukommen ließ, verlor die Umklammerung der Stadt drastisch an Effektivität. Wiederholte stürmische Angriffe auf scheinbar schwache Stellen der Verteidigung führten zu hohen yihenischen Verlusten. Auch konnte die Umklammerung wiederholt durch Schmuggler durchbrochen werden. Heute soll das Artefakt im Grabe des Gardon-Gileam in der Nekropole verwahrt sein.

AUTOR

Peter Horstmann

INNENILLUSTRATIONEN

Bernadette Wunden (Xamaril), Peter Horstmann

LAYOUT

Peter Horstmann

GESAMTREDAKTION

Peter Horstmann

SATZ

Peter Horstmann

Das Fanzine „Memoria Myrana“ ist ein inoffizielles und nichtkommerzielles Fanprojekt zu den Rollenspielsystem „Das Schwarze Auge“. Alle Mitarbeiter arbeiten ausschließlich unentgeltlich und in ihrer Freizeit für „Memoria Myrana“. Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

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

Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, bei den jeweiligen Autoren. Das Nutzungsrecht aller Texte und Bilder für dieses pdfDokument liegt beim Memoria Myrana-Projekt.

„DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.“

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

© 2004 – 2017 by Memoria Myrana

