

Memoria
Myrana
DAS MYRANOR-FANZINE

Nummer 13 _ 2/2007



© Yamarit
2006



INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	1
Die Pudeos - René Littek	4
Myranische Reit-, Zug- und Lasttiere 1: Pferde - Kai König	5
Insel-Ashariel - René Littek, Michael Wuttke	12
Kraft durch Einheit - Der Kult des Shinxir - P. Horstmann, Chr. Saßenscheidt, F. Wassermann	15
Lagalshash - Die Nadel im Salz - Dennis Rüter	19
Ama GirRaos Kochecke - Eingelegte Asharielbrust - Bernadette Wunden	23
Das Frühlingsfest der Satyare - Annekathrin Hepp, Christian Saßenscheidt	24
Kerrishitische Astrologen - Kai König	27
Archetyp: Adept des Hauses Rhidaman - Florian Wassermann	37
Impressum	41

VORWORT

Wieder ist ein Jahr vorbei und wieder können wir ein Jubiläum verkünden. Mit dieser dreizehnten Ausgabe beginnen wir unseren vierten Jahrgang - mögen die Götter uns auch weiterhin gewogen sein.

Eine Menge ist in diesem Jahr passiert. **Ulisses** hat die Lizenz für Myranor erworben und arbeitet emsig an der ersten Publikation. Mit dem geplanten Arsenal wird es endlich eine ausführliche Darstellung der myranischen Waffen und Ausrüstungsmöglichkeiten geben. Im Sommer soll dann der imperiale Norden vorgestellt werden und noch eine dritte Publikation ist geplant. Bei den bekannten **Autoren** gab es vor kurzem noch eine traurige Meldung. Christoph Daether und Michael Wuttke haben sich aus der offiziellen Autorenriege zurückgezogen. Christoph wendet sich offenbar nun wieder vermehrt dem Briefspiel zu und Michael bleibt uns zum Glück in den Foren noch erhalten. Vielleicht lässt er sich ja noch überreden.

Auch bei uns tut sich eine Menge. Das **Forum** wurde durch einen Hackerangriff schwer geschädigt und wir arbeiten daher an einer Alternative, die in Kürze vorgestellt wird. Auch unser Lexikon, seit Jahren nun schon eine Hilfe für Neueinsteiger und die schnelle Suche in den Publikationen wird erneuert werden. Im Rahmen einer **Wiki-Myrana** wird das Material aktualisiert, erweitert und kann nun von der Fangemeinde mit aufgebaut werden.

Wie aktiv diese Fangemeinde trotz aller Gerüchte und Umstellungen ist, zeigt diese **Ausgabe**. Gleich drei Texte sind von oder mit Schreibern erstellt worden, die zumindest bisher nicht zum Team der Memoria Myrana gehörten.

Den Anfang macht diesmal René Littek mit der Vorstellung einer Chimärenrasse. Die Pudeos sind sicherlich keine gefährlichen Gegner, aber können eine Spielrunde durchaus bereichern. Damit diese dann nicht zu Fuß unterwegs sein muss, hat sich Kai König den Reit-, Zug- und Lasttieren gewidmet und beschreibt im ersten Teil die myranischen Pferderassen. Den Block der Rassen und Arten schließt dann René Littek unter Mithilfe von Michael Wuttke mit einem Text über Insel-Ashariel.

Viel wurde im letzten Jahr über die Kulte der Oktade geschrieben. Einzelne Professionsvorschläge zu den Geweihten finden sich im Netz und auch wir wollen unsere Sicht der Dinge zum Kult des Shinxir vorstellen. Christian Saßenscheidt, Florian Wassermann und ich haben Ideen ausformuliert und sobald die Götter entschieden haben, wie sie ihre Geweihten unterstützen, werden wir dazu auch Werte bringen. Eine Neuschöpfung ist Lagalshash - Die Nadel im Salz, von Dennis Rüter. Er beschreibt das Leben in einer Salzsenke im Süden der Narkramar. Danach stärken wir uns mit eingelegter Asharialbrust, die uns Bernadette Wunden in Ama GirRaos Kochecke vorstellt. Wo wir gerade bei körperlichen Genüssen sind, verweilen wir dort und lassen uns von Annekathrin Hepp und Christian Saßenscheidt über das Frühlingsfest der Satyare berichten. Die FSK bleibt allerdings bei 14, darauf haben wir geachtet. Kai König widmet sich dann höheren Sphären und stellt die kerrishitischen Astrologen vor. Diese Gruppe bildet das Gegenstück zu den imperialen Optimaten und hat eine Menge Potenzial. Gleiches gilt für den Adepten des Hauses Rhidaman, den Florian Wassermann als Archetypen zur Verfügung stellt. Damit haben wir unsere Ausgabe komplett und wünschen alle Lesern:

Viel Spaß

Peter Horstmann

DIE PUDEOS

von René Littek

"Habt ihr noch nie einen Fehler gemacht? Ich habe so viele andere wundervolle Schöpfungen vollbracht ... Wieso verspottet ihr mich immer wieder? Werden mir diese Molche denn ewig anlasten?"

- Eogreg, Schüler des Lusac, der Schöpfer der Pudeos

"Es gibt wohl kaum nutzlosere oder lästigere Lebewesen als die Pudeos. Wenn sie nicht versuchen uns selbst gefertigten Ramsch oder halbverfaulten Fisch zu verkaufen, dann glauben sie uns ihre Gefährlichkeit als Krieger zeigen zu müssen, indem sie vergeblich die Stadt angreifen, wobei sie eine noch erbärmlichere Figur abgeben als ein Fintummler auf dem Trockenen"

- Numinora at Charybalis, Herrin von Ata-Myras zu ihrer Schwester Aila sec Charybalis

Begabung: Schwimmen, Natürlicher RS, Nachtsicht, Schleuderzunge

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):

LeP 15/22/28 **AuP** 17/25/33 **MR** 3/3/4

GS 4 (Wasser), 8 (Land) **RS** 1 (Schuppen)

AT 7/10/11 **PA** 7/10/11 **INI** 7 + W6/8 +

W6/9 + W6

TP je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: Schwanzschlag, Kampf unter und im Wasser

Typische Waffen: oft Fischforke, Holzspeer und Steinschleuder

Typische Rüstungen: primitive Algen- und Lederrüstungen

Magie: keine bekannt

Im Viralath-See Anthalias lebt eine weitere Abart der Mholuren, die Pudeos (Imperial: mit Scham erfüllt) genannt wird. Die Körper dieser Molchwesen erscheinen weniger elegant als die ihrer Verwandten und ihre Bewegungen sind eher un gelenkt. Kopf und Hals sind länglich, ihre Ohrflossen übergroß und hängen an Land herab. Die Arme sind zu lang und dünn geraten, wogegen Bauch und Beine zu dick erscheinen. Der Schwanz wirkt eher verkümmert. Sie besitzen eine Schleuderzunge und ihre Schuppenfarbe ist stets von auffallendem Rot, Orange, Gelb oder Grün, was daran liegt, dass sie aus einer chimärischen Vermischung mit Shingwa stammen. Dies erlaubt es ihnen, sowohl Mholurisch als auch die Sprachen anderer Völker zu sprechen. Doch ist ihr Geist bescheiden oder sogar verwirrt zu nennen und so ist die Kommunikation mit ihnen mühselig. Auch scheinen sie wenig von der kämpferischen Art der Mholuren geerbt zu haben und verbergen sich bei Gefahr meist in ihren unter Wasser gelegenen Behausungen. Die Magokraten von Xarxaron betrachten das Experiment, einen amphibischen, tarnfähigen Spion zu schaffen, jedenfalls in jeder Hinsicht als gescheitert.

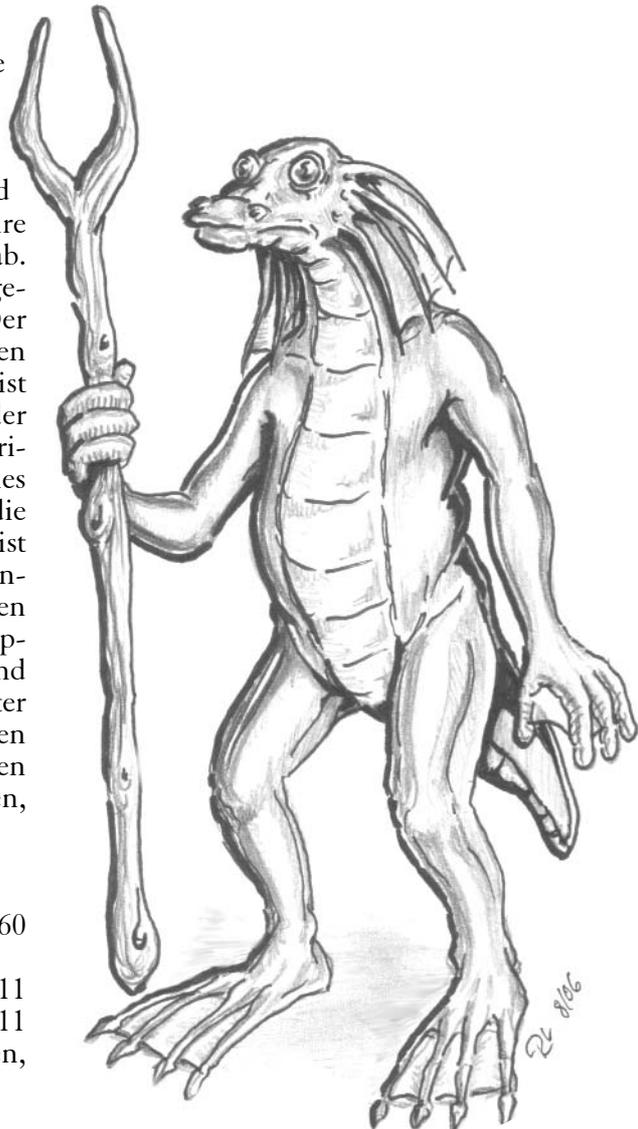
Verbreitung: Viralath-See in Anthalia

Größe: ca. 1,60 bis 1,80 Gradu, **Gewicht:** ca. 60 Okul

MU 7-11 **FF** 10-11 **KL** 6-10 **GE** 9-11

IN 7-10 **KO** 10-12 **CH** 7-10 **KK** 8-11

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen,



MYRANISCHE REIT-, ZUG- UND LASTENTIERE I : PFERDE

von Kai König

Pferde haben in Myranor nicht dieselbe Bedeutung als Reittier, die ihnen in Aventurien zukommt, da es in Myranor mehrere Alternativen gibt, die dem Pferd in bestimmten Aspekten überlegen sind. Dennoch sind sie sehr weit verbreitet und häufig genutzt. Die verschiedenen Pferderassen werden entweder als Statussymbol, Reittier, billige Arbeitstiere oder als Fleischlieferant angesehen.

Insgesamt existieren fünf größere Rassen mit verschiedenen regionalen Varianten, deren Ansehen in der Gesellschaft stark variiert.

Als Reittiere werden Pferde beinahe ausschließlich von Menschen genutzt, da sie der Geruch vieler Mischwesen an Raubtiere erinnert. Auch sind sie für viele Wesen wegen ihrer Größe zum Reiten meist ungeeignet. Sie haben sich gegen die anderen Reittiere, besonders gegen chimärische Züchtungen, nicht durchsetzen können, bieten aber eine nicht seltene Alternative zu diesen.

BRAJADA (PL. BRAJADAR)

"Sehet, welch edlen Schritts sie sich nähert! Anmutig wie die schwarzen Brajadar des Thearchen schreitet sie, und auch ihr scheint ein Stern auf der Stirne zu scheinen. Welch Freude ist die Liebe einer solchen Frau, mir so wertvoll wie der Besitz nur eines Brajada, wie dieser ein Geschenk des Brajan!"

-Lobpreisung eines unbekanntes Dichters an seine Geliebte

"Unter hundert dieser Tiere findet sich nur eines, welches das Zeichen der Alten auf seiner Stirne trägt. Und wo schon ein normaler Brajada kostbar scheint, da sind diese seltenen Vertreter unbezahlbar und ein vortreffliches Geschenk zu Ehren seiner Divinität des Thearchen."

-Krysphiro ten Partholon, 'Handbuch der imperialen Reiterei'

Die Brajadar sind eine reine Zuchtrasse, deren Ursprung in die Zeit des Ersten Imperiums fällt. Sie sind hauptsächlich im Imperium vertreten und ihr Export ist strengstens untersagt. Dennoch sind einige wenige Tiere durch Krieg oder illegalen Handel ins Ausland gekommen.

Brajodar sind schlanke, hochgewachsene Tiere. Ihr weiches Fell ist einfarbig schwarz, dunkelgrau oder fuchsrötlich. Die lange Mähne kann jedoch von der Fellfarbe abweichen und einen anderen Farbton haben. Diese muss besonders gepflegt werden und wird lang wachsen gelassen.

Die Brajadar werden häufig mit Optimaten in Verbindung gebracht, da diese als einzige die Genehmigung haben, sie zu züchten. Der Grund ist einfach: Ungefähr 1% der Tiere weisen auf der Stirn eine kleine Blässe auf, die die Form eines Auges hat. Diese werden als Statussymbol sehr teuer gehandelt und oft dem Thearchen als Geschenk überreicht. Einige wenige Tiere ohne dieses Zeichen sind außerhalb der Optimatenhäuser zu finden. Sie wurden als Belohnung an verdiente Diener und Freunde vergeben.

Brajodar sind als Zugtiere ungeeignet, und trotz ihrer Geschwindigkeit fehlt ihnen die Ausdauer anderer Rassen. Dennoch sind sie zuverlässige Reittiere, die sich durch eine besondere Intelligenz auszeichnen.

Verbreitung: Imperium, Züchtung außerhalb der Dschungelregionen

Größe: 1,8 Schritt **Gewicht:** 400-450 Okul

INI 9+1W6 **PA** 8 **LeP** 56 **RS** 1 **KO** 18

Biss: **DK** H **AT** 11 **TP** 1W6

Tritt: **DK** N **AT** 11 **TP** 1W6+2

GS 2 / 12 / 14 **AU** 5 / 4 **MR** 2 / 10 **GW** 8

LO 10 **KK** 20 **TK** x5 **ZK** --

Vor-/Nachteile: Sehr lernfähig, Elegante Erscheinung, Eigenwillig (nur Tiere mit Blässe: Magieempfindung und Feurig)

Futterbedarf: 13 Okul / 13 Okul / 14 Okul / 17 Okul (Brajodar bevorzugen hochwertige Nahrung, einfaches Futter verweigern sie außer im Notfall)

Preis: unverkäuflich (als Maßstab: 300 Aural, 750 für Tiere mit „drittem Auge“)

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (4, Tritt), Großer Gegner

Allgemeine Ausbildung: Reitpferd

Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten: Leichtes Streitross, Adelsross, Magierpferd, Rennpferd

Eventuell mögliche Varianten: Wanderreitpferd (ohne Sonderfertigkeit „eingefahren“)

unmögliche Varianten: alle anderen

BLADARIT (PL. BLADARITIR)

"Einst aus den Weiten Koromanthias stammend, haben sich die Bladaritir in ganz Myranor verbreitet. Auch wenn viele ihrer Nachkommen nun andere Namen und Muster tragen, so gehen sie doch auf diese eine Rasse zurück. Schnelle Tiere sind es, die sich zu vielen Zwecken eignen. Doch werden sie nie an die Tiere heranreichen, die unsere Vorfahren selber schufen, da ihnen die Fähigkeiten der Chimären und anderer Rassen einen Nachteil bescheren."

-Krysphiro ten Partholon, 'Handbuch der imperialen Reiterei'

Diese Rasse verdankt ihren Namen ihrem ursprünglichen Zuchtgebiet in Koromanthia. Mittlerweile ist sie in ganz Myranor zu finden.

Bladaritir sind kräftige Reittiere, die für die verschiedensten Zwecke einsetzbar sind. Man findet sie als Zugtiere ebenso wie als Last- und Reittiere. Die ursprünglichen Bladaritir sind dunkle Fuchse, neben denen es nur wenige Schimmel und Rappen gibt. Häufige Variante sind die Kerrishiter Hellen, deren Fell so hell und dünn ist, dass sie beinahe kahl wirken, und die Abderaner mit geschecktem Fell. Die meisten Reitpferde in Myranor sind Unterarten der Bladaritir, die sich durch hauptsächlich durch die Fellfarbe unterscheiden. Besonders in den Armeen sind diese Pferde für schnelle Botenritte und als leichte Kavallerie beliebt, da sie eine Kombination von Wendigkeit, Ausdauer und Schnelligkeit bieten, die anderen Tieren oft fehlt.

Verbreitung: ganz Myranor außer Dschungel- und Sumpfreionen und Rhacornos.

Größe: 1,7-1,9 Schritt **Gewicht:** 450-650 Okul
INI 8+1W6 **PA** 8 **LeP** 55+1W6 **RS** 1
KO 17+1W3

Biss: DK H AT 11 TP 1W6+1

Tritt: DK N AT 11 TP 1W6+2

GS 2/11/13 **AU** 6/5 **MR** 0/8 **GW** 8

LO 6+1W3 **KK** 20+1W3 **TK** x6 **ZK** x10

Vor-/Nachteile: Ausdauernd, Genügsam, Sprung-sicherheit

Futterbedarf: 14-15 Okul / 14-15 Okul / 16-17 Okul / 18-19 Okul (es handelt sich um sehr genügsame Tiere, die eine Weile auch bei schwerer Arbeit ohne Kraftfutter auskommen können, aber es dennoch bekommen sollten)

Preis: 160-180 Aural

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (4, Tritt), Großer Gegner

Allgemeine Ausbildung: Zug-, Reit- und Trag-tiere

Geeignete fundierte Ausbildung: Botenpferd, Lasttragtier, Leichtes Streitross, Rennpferd,

Schützenpferd, Streitwagenpferd, Trosskutschenpferd, Wanderreitpferd

Eventuell mögliche Varianten: Adelsross, Hütepferd, Linienkutschpferd, Mittelschweres Streitross

Unmögliche Varianten: alle anderen

CORABITIR STAMPFER

"Ein gewaltiges Tier, von der Höhe einem Blutbüffel gleich, doch weit weniger riesig in seinem Umfang und friedlicher im Gemüt. Für viele in Corabeniou ist es eine billige Alternative zu anderen Zugtieren, und sogar als Reittier ist es nutzbar. So hörte ich die Geschichte des Hyrackenes e Corobaniou, der eine Reitertruppe seiner Stadt auf diesen Pferden gegen die Mholuren führte und Hunderte unter den Hufen zermalmte. Ich schenke der Geschichte nur wenig Glauben, doch sieht man die gewaltigen Hufe, so mag man sie doch zumindest als wahr in Betracht ziehen."

-Krysphiro ten Partholon, 'Handbuch der imperialen Reiterei'

Diese Rasse ist eine Züchtung aus Corabeniou, die inzwischen in ganz Myranor zu finden ist. Die riesigen, kräftigen Tiere bieten eine Alternative für andere Arbeits- und Zugtiere. Allerdings haben sie sich gegenüber den Hurdar nicht durchsetzen können, da sie feuchtes Dschungelklima nur schlecht vertragen.

Corabiter Stampfer sind die größten und massigsten Pferde, die man in Myranor finden kann. Sie können Lasten tragen und ziehen, die ihr Körpergewicht um ein Vielfaches übersteigen, und weisen dabei eine große Ausdauer auf. Nachteile sind ihre geringe Geschwindigkeit und ihre Hitzeempfindlichkeit. Obwohl es sehr gutmütige Tiere sind, werden sie wegen ihrer Masse nur selten geritten. Besonders kleinere Rassen haben mit den Riesen Probleme. Ihr Fell ist meist bunt gescheckt, wobei Nase und Stirn oft weiß gehalten sind.

Corabiter werden im zivilen Bereich ausschließlich als Zug- und Arbeitstiere genutzt. Ihr Körperbau und ihre Kraft ermöglicht aber auch die Nutzung in der schweren Reiterei, sodass sie dafür von verschiedenen Armeen genutzt werden.

Verbreitung: besonders Corabeniou, aber auch in anderen Regionen (außer Dschungel)

Größe: 1,9-2,05 Schritt **Gewicht:** 1000-1150 Stein
INI 7+1W6 **PA** 6 **LeP** 85 **RS** 1 **KO** 25

Biss: DK H AT 11 TP 1W6+1

Tritt: DK N AT 11 TP 2W6+1

GS 2/7/10 **AU** 5/4 **MR** 0/8 **GW** 9

LO 9 **KK** 30 **TK** x6 **ZK** x16

Vor-/Nachteile: Ausdauernd (Schritt, Trab), Erhöhte Zug- und Tragkraft, Stark, Gutmütig
Futterbedarf: 19 Okul / 19 Okul / 22 Okul / 25 Okul (Corabiter Stampfer sind Tiere für schwere Arbeiten. Die dazu nötige Muskelmasse erfordert es, dass sie auch für den Erhaltungsbedarf Kraftfutter erhalten)
Preis: 150-160 Aureal
Besondere Kampfgregeln: Niederwerfen (2, Tritt), Großer Gegner
Allgemeine Ausbildung: Zug- und Tragpferd
Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten: Trosskutschepferd, Lasttragtier Schweres Streitross
Eventuell mögliche Varianten: Wanderreitpferd, Linienkutschpferd
Unmögliche Varianten: alle anderen

Verbreitung: Rhacornos-Steppe
Größe: 1,3-1,5 Schritt **Gewicht:** 250-320 Okul
INI 6+1W6 **PA** 7 **LeP** 45 **RS** 1 **KO** 20
Biss: **DK** H **AT** 11 **TP** 1W6
Tritt: **DK** N **AT** 12 **TP** 1W6+1
GS 1,5/6/11 **AU** 6/6 **MR** 1/6 **GW** 6
LO 6 **KK** 14 **TK** x5 **ZK** --
Vor-/Nachteile: Ausdauernd, Genügsam, Zäh, Nervosität
Futterbedarf: 3 Okul / 3 Okul / 4 Okul / 5 Okul
Preis: 100 Aureal
Besondere Fähigkeit: Niederwerfen (7, Tritt)
Allgemeine Ausbildung: Tragpferd
Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten: Lasttragtier, Wanderreitpferd
Unmögliche Varianten: alle anderen

RHACORNITER KLEINPFERD

"Sehr nette kleine Tierchen sind es. Ich finde es ja schade, dass die Leonir sie fressen, aber etwas anderes war ja nicht zu erwarten. Doch gebt sie einem Satyar wie mir in die Hände, und ich denke, dass man gute Zugtiere aus ihnen machen kann. Und wer weiß, vielleicht sehe ich auch mal einen Shingwa sie reiten."
 -Isopranos, satyarischer Tierbändiger

Die kleinste Pferderasse in Myranor sind Pferde, die in den Stepen von Rhacornos leben. Dort kommen sie häufig als Wildtiere in Herden von bis zu 40 Exemplaren vor. Einige dieser Herden sind von den Leonir mehr oder weniger domestiziert worden und werden von ihnen als Schlachtvieh verwendet. Rhacorniter Kleinpferde haben einen kräftigen Körperbau und einen großen Schädel. Ihr Fell ist cremefarben, nur an der Schnauze, den Ohren und den Hufen sind sie dunkel gefärbt. Ihre Mähne besteht aus einem Streifen heller Haare, der von zwei schwarzen Streifen gerahmt wird. Ihre Haare sind maximal 5 Finger lang und so steif, dass die Mähne aufrecht steht. Die Leonir züchten diese Pferderasse nicht, sondern sie belassen ihre Herden in einem halbwilden Zustand. Auch werden die Tiere nur als Fleischlieferanten benutzt. Jedoch gelangten einige Tiere in den Besitz von Züchtern anderer Rassen, die die genügsamen und ausdauernden Tiere zähmten. So werden sie seit einiger Zeit als Lasttiere für die Steppe genutzt. Einige wenige wurden sogar zu Reittieren ausgebildet. Es handelt sich hierbei um ehemals wilde Tiere, die noch immer eine gewisse Scheu aufweisen. Eine wirkliche Zucht ist noch nicht aufgekommen.

BLV-MENT (PL. BLV-MENŦO)

"Ich habe einmal gehört, dass diese kleinen Tiere mit den Rhacornitern verwandt sein sollen. Aber schaut Euch doch die Köpfe an! Nein, außer dass beides kleine Pferde sind, glaube ich nicht an sowas. Denn auch im Temperament sind sie unterschiedlich wie Tag und Nacht."
 -Isopranos, satyarischer Tierbändiger

Das Blu-Ment ist eine kleine Pferderasse, nur ein wenig größer als die Rhacorniter Kleinpferde. Die Tiere zeichnen sich durch eine dunkelbraune Färbung aus, die stark an dunkle Erde erinnert. Sie durchstreifen in kleinen Herden von maximal 10 Exemplaren die nördlichen Graslandschaften der Lyncil und werden von den Luchsmenschen als Alternative zu den Danthreki als Lastentiere genutzt. Blu-Mento-Pferde bevorzugen fruchtbare Landstriche, wo der Boden eine reichhaltige Vegetation zulässt. Blu-Mento weisen einen kräftigen, gedrunenen Körperbau sowie einen verhältnismäßig kleinen Schädel auf. Die dunkle Fellfärbung ist an Hufen und Schnauze schwarz verfärbt. Auch ihre zottelige Mähne ist schwarz. Von den Lyncil werden die gutmütigen Tiere hauptsächlich als Tragetiere für kleine Lasten genutzt und einige wenige werden geschlachtet. Auch als Zugtiere für kleinere Wagen werden sie verwendet. Blu-Mento spielen keine herausragende Rolle bei den Lyncil, doch sind die zutraulichen Tiere beliebte Spielgefährten für die Kinder.

Verbreitung: die weiten Graslandschaften des nördlichen Myranor
Größe: 1,4-1,6 Schritt **Gewicht:** 250-300 Okul
INI 6+1W6 **PA** 7 **LeP** 45 **RS** 1 **KO** 19
Biss: **DK** H **AT** 11 **TP** 1W6

Tritt: DKN AT 11 TP 1W6+1
GS 1,5/6/11 **AU** 6/5 **MR** 1/6 **GW** 5
LO 7 **KK** 12 **TK** x5 **ZK** x7

Vor-/Nachteile: Ausdauernd, Genügsam

Futterbedarf: 3 Okul / 3 Okul / 4 Okul / 5 Okul

Preis: 80 Areal

Besondere Fähigkeit: Niederwerfen (7, Tritt)

Allgemeine Ausbildung: Tragpferd, Zugpferd

Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten: Lasttragtier, Wanderreitpferd, Trosszugtier

Unmögliche Varianten: alle anderen

ESEL:

Für diese Tiere gilt in Myranor ähnliches wie für die Pferde. Auch die Esel (sowie die Maultiere) haben in Myranor nicht die Verbreitung, die sie in Aventurien haben. Sie konnten sich nicht gegen alternative Lasttiere durchsetzen. Esel sind den Pferden ähnlich, haben jedoch größere Köpfe und kürzere Beine.

LANGHAARESEL

"Bei allen Göttern, muss denn alles aus dieser Gegend mit Sturheit geschlagen sein? Es ist zwar ein Schauspiel, Esel und Hjäldinger beim Ziehen in verschiedene Richtungen zu beobachten und zu wetten, wer obsiegen wird, aber sie zu bändigen ist ein göttlicher Kraftakt. Zum Glück scheinen zumindest die Esel umgänglicher zu werden, je weiter sie von ihrer Heimat entfernt sind ..."

-Isopranos, satyarischer Tierbändiger

Diese Esel haben ihren Ursprung in den nördlichen Regionen und werden besonders in Haldinganu als Last- und sogar Reittiere verwendet. Dort findet man auch noch wildlebende Tiere, die in kleineren Gruppen durch die Gebirgsregionen ziehen.

Langhaaresel besitzen einen kräftigen Körperbau. Sie sind ein wenig größer als Rhacorniter und starke Lasttiere, die sich allerdings nur ungern einspannen lassen. Ihr dunkelbraunes Fell hängt zottelig herab, und sogar an der Schnauze sind ihre Haare länger als bei Pferden. Bei Zuchttieren sind die Haare glatt herabhängend, während Wildtiere gelocktes Fell aufweisen. Die Mähne ist relativ kurz und fällt im langen Fellhaar kaum auf. Die Einwohner von Haldinganu schätzen diese Tiere wegen ihrer Trittsicherheit im Gebirge und ihrer Sturheit, die sie als Zeichen von Charakterstärke bewerten.

Langhaaresel finden sich mittlerweile nicht nur in den nördlichen Provinzen, sondern auch in ande-

ren Bergregionen. Sogar in den Landen der Kerrishiter werden diese Tiere gehandelt.

Verbreitung: Haldinganu und nördliches Myranor (Zuchtgebiete), Gebirgsregionen

Größe: 1,5-1,6 Schritt **Gewicht:** 350 Okul

INI 7+1W6 **PA** 6 **LeP** 45 **RS** 1 **KO** 18

Biss: DK H AT 8 TP 1W6

Tritt: DK N AT 8 TP 1W6+1

GS 2/6/-- **AuP** 5/-- **MR** 2/5 **GW** 5

LO 7 **KK** 16 **TK** x8 **ZK** x10

Vor-/Nachteile: Trittsicherheit, Eigenwillig, Zäh, Störrisch, Erhöhte Tragkraft, Genügsam, Ausdauernd (Trab)

Futterbedarf: 7 Okul / 5 Okul / 7 Okul / 9 Okul

Preis: 80 Areal

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff/Niederwerfen (3, Tritt)

Allgemeine Ausbildung: Trag- und Reitesel

Geeignete fundierte Ausbildung: Traglasttier, Wanderreitier, Trosskutschtier

THARPURISCHER WALDESEL

"Es war unglaublich! Ich stand dort, mitten im Urwald, und starrte in die Augen meines braunen Begleiters. Schnell verstrich meine Wut über seine Weigerung, weiter zu gehen, als ich den flehentlichen Blick des Esels sah, von einer fast menschlichen Intelligenz beseelt. Und wirklich! Dort, wo ich längs wollte, entdeckte ich nun Treibsand. Gerettet von einem Esel - Welch ein Abenteuer!"

-Angarbatyuti, tharpurischer Entdecker

Der Tharpurische Waldesel hat seinen Ursprung in den Dschungeln um das Meer der Schwimmenden Inseln. Ursprünglich eine wilde Rasse, sind sie heutzutage größtenteils gezähmt und werden als leichte Lasttiere genutzt. Bei freilebenden Tieren handelt es sich meist um geflohene Tiere und deren Nachkommen. Besonders in Regionen, wo die größeren Hurdar Probleme haben, werden die kleinen, beweglicheren Esel sehr gerne als Lasttiere benutzt, auch wenn sie weniger tragen können. Außerhalb der Dschungel sind sie nur selten zu finden.

Waldesel sind klein gewachsen und zeichnen sich durch einen sicheren Tritt im Gelände sowie ein sehr genügsames Wesen aus. Ihr glattes Fell hat changierende Brauntöne, ihre Schnauze ist weiß. Ebenso sind weiße Ring um die Augen und an den Hufen üblich. Besonders geschätzt wird die Genügsamkeit der Waldesel, während ihr sehr eigenwilliges Verhalten ihre Besitzer oft stört. Jedoch kursieren Geschichten, nach denen Waldesel ihre Besitzer vor Gefahren schützten, indem sie sich

weigerten weiterzugehen. Sie sind sehr lernfähig und weniger stur als ihre Verwandten im Norden. Waldesel werden hauptsächlich als Lasttiere genutzt. Zwar lassen sie sich auch einspannen, doch wird dies eher selten getan, da Wagen in den Wäldern recht unpraktisch sind. Prinzipiell lassen sich Waldesel reiten.

Verbreitung: Tharpura, Makshapuram
Größe: 1,3-1,4 Schritt **Gewicht:** 200 Okul
INI 7+1W6 **PA** 6 **LeP** 35 **RS** 1 **KO** 15
Biss: **DK** H **AT** 8 **TP** 1W6
Tritt: **DK** N **AT** 8 **TP** 1W6+1
GS 2/5/-- **AuP** 5/-- **MR** 1/5 **GW** 5
LO 8 **KK** 12 **TK** x8 **ZK** x10
Vor-/Nachteile: Trittsicherheit, Eigenwillig, Guter Orientierungssinn, Genügsam, Erhöhte Tragkraft, Ausdauernd (Trab)
Futterbedarf: 5 Stein / 4 Stein / 5 Stein / 6 Stein
Preis: 60 Aural
Besondere Kampfgeln: Gezielter Angriff/Niederwerfen (5, Tritt)
Allgemeine Ausbildung: Trag-, Zug- und Reitesel
Geeignete fundierte Ausbildung: Traglasttier, Wanderreitier, Trosskutschier

GRAUER STEPPENESEL

"Schon wieder ist es passiert! Hat sich doch tatsächlich einer dieser grauen Bastarde unter meine Bladaritir gemischt und eine Stute geschwängert! Ich weiß noch immer nicht genau, wie die das machen, aber der nächste Graue, den ich sehe, wird nie wieder Spaß mit einer Stute haben!"
 - Isopranos, satyrischer Tierbändiger

Steppenesel sind die in Myranor am weitesten verbreitete Rasse. Ursprünglich aus den Steppenregionen stammend, haben sie sich durch Wanderung und Zucht auch in anderen Regionen verbreitet. Sie leben als Einzelgänger, jedoch sind Beispiele bekannt, wo sich diese Esel Herden von Zebras und Rhacorniter Kleinpferden angeschlossen haben. Man geht davon aus, dass die Steppenesel die urtümlichsten Esel in Myranor sind und die anderen Rassen sich aus ihnen entwickelt haben. Sie sind auch noch in der freien Wildbahn zu finden.

Vom Körperbau ähneln sie stark den Waldeseln, sind jedoch größer als ihre Verwandten. Ihr Fell ist unruhig grau gefärbt, so dass sie in der Steppenregion nur schwer zu sehen sind. Ihre Schnauze ist dunkler oder heller gefärbt als der Rest des Felles, ebenso ihr Bauch. Obwohl sie Einzelgänger sind, können sich einzelne Tiere auch in Gruppen anderer Pferderassen eingliedern - und sich eben-

so einfach wieder von ihnen trennen. Steppenesel sind sehr eigenwillig und stur, und nicht wenige neigen zu Bissigkeit.

Wegen ihrer Bissigkeit sind Steppenesel als Reittiere nicht zu gebrauchen. Auch als Zugtiere werden sie eigentlich nicht genommen, da andere Tiere effektiver sind. Steppenesel werden primär als leichte, wendige und billige Lasttiere genutzt, wenn sie auch Hurdar und anderen, kräftigeren Wesen untergeordnet sind.

Verbreitung: in ganz Myranor, hauptsächlich aber in den Steppenregionen
Größe: 1,4-1,5 Schritt **Gewicht:** ca. 250 Okul
INI 7+1W6 **PA** 6 **LeP** 40 **RS** 1 **KO** 15
Biss: **DK** H **AT** 8 **TP** 1W6
Tritt: **DK** N **AT** 8 **TP** 1W6+1
GS 2/6/-- **AuP** 5/-- **MR** 1/5 **GW** 5
LO 7 **KK** 14 **TK** x8 **ZK** x10
Vor-/Nachteile: Eigenwillig, Störrisch, Einzelgänger, Ausdauernd (Trab), Genügsam, Zäh, erhöhte Tragkraft, Bissigkeit, guter Orientierungssinn
Futterbedarf: 5 Okul / 4 Okul / 5 Okul / 6 Okul
Preis: 70 Aural
Besondere Kampfgeln: Gezielter Angriff/Niederwerfen (5, Tritt)

Allgemeine Ausbildung: Trag- und Zugesel
Geeignete fundierte Ausbildung: Traglasttier, Trosskutschier, Wanderreitier

MAULTIERE:

Maultiere sind Kreuzungen zwischen Eseln und Pferden, bei denen der Vater ein Esel, die Mutter ein Pferd ist. Bis auf wenige Stuten sind Maultiere unfruchtbar. Sie sind größer als Esel, aber kleiner als Pferde. Ebenso haben sie oft das störrische Verhalten und die Eigenwilligkeit ihrer Väter abgelegt. In freier Natur entstammen Maultiere hauptsächlich aus Kreuzungen zwischen Rhacorniter Kleinpferden und Grauen Steppeneseln. In der Zucht werden die verschiedenen Eselsrassen mit Bladaritir gekreuzt (Brajodar werden für Kreuzungen als zu edel betrachtet, während die Corabiter Stampfer zu groß sind). Sie werden in ganz Myranor gezüchtet.

Maultiere gleichen stärker ihren Müttern als ihren Vätern, auch wenn ihre Ohren ein wenig länger sind. Das Fell ist oft struppiger als das von Pferden, hat aber die Farbvariationen, die bei der Rasse ihrer Mutter möglich sind. Hinzu kommen teilweise Farbvariationen an Schnauze, Bauch, Hufen und Augen, wie sie auch die Rasse ihrer Väter vorweist.

Wertetechnisch ähneln Maultiere sehr stark den Eseln. Sie sind bei Mindest- und Maximalgröße in der Regel 0,1 Schritt größer, ihre LeP sind um 5 erhöht, LO, KK und KO um 1. Ihr Nahrungsverbrauch ist um 0,5 Okul gesteigert. Bei den Vor- und Nachteilen haben sie den Nachteil Störrisch verloren, Eigenwillig bleiben sie jedoch. Der Preis der Tiere liegt 10-15 Aural über dem der Esel, von denen sie stammen.

Allgemeine Ausbildung: Trag-, Zug- und Reitesel
Geeignete fundierte Ausbildung: Traglasttier, Trosskutschtier, Wanderreitier

ZEBRAS:

"Das beste Reittier, das ich jemals hatte, war eines der gestreiften Pferde, die als Zebras bekannt sind. Ich dachte mir einen guten Kauf getan zu haben, und so leistete ich mir eine Stute, um eine Zucht zu eröffnen. Wie erschrak ich, als dieses Tier meinem treuen Ross nun gar nicht ähnlich war! Bissig war es und scheute vor mir zurück, so dass ich nicht dazu in der Lage war, es zu reiten! Jetzt verstehe ich zumindest, warum das zweite Tier so billig war ..."

-Tychogamos, Händler aus Balan Cantara

Zebras sind eine besondere Rasse der Pferdetiere, deren natürlicher Lebensraum die

Steppenregionen Myranors sind. Als Zuchttiere sind sie jedoch auch über die Steppen hinaus beliebt, da sie mit ihrem eigenwilligen

Fellmuster sehr auffallen. Insbesondere im Imperium werden sie als Statussymbol von Honoraten und nichtadligen reichen Menschen genutzt.

Vom Körperbau her gleichen Zebras sehr stark den Pferden, auch wenn sie kleiner sind als diese. Ihr auffälligstes Merkmal ist allerdings ihr Fell. Es ist weiß mit schwarzen Streifen, die geflammt vom Rücken zum Boden hin verlaufen und spitz enden. Auch die Beine und die kurze, steife Mähne sind gestreift. Es existieren zwei Rassen, deren physische Eigenschaften sich kaum unterscheiden. Einzig ihre Fellmuster sind verschieden. Die Steppenzebras haben dünnere Streifen, ihre an den Bergen der Steppenlandschaft lebenden Verwandten, die Bergzebras, haben breitere. Zebras sind sehr genügsame und ausdauernde Tiere, die in großen Herden durch die Steppen ziehen. Ihr Fluchttrieb ist stärker ausgeprägt als bei Pferden, so dass sie sich nur schwer ausbilden lassen. Auch müssen sie sich erst an ihren Herren gewöhnen und lassen sich nicht von anderen reiten. Zebras verfügen über ein scharfes Gebiss, dass sie im Kampf mit Rivalen und Feinden ihren Hufen vorziehen.

Prinzipiell können Zebras als Reit-, Last- und Zugtiere benutzt werden. Jedoch lassen sich einige Tiere, die sich durch Sturheit und Bissigkeit auszeichnen, nicht als Reittiere gebrauchen, da sie ihren Reiter mit ihren scharfen Zähnen zu verbeissen versuchen. Diese Tiere werden

in der Regel nur als Last- und einzelne Zugtiere verwendet (in Gruppen würden sie andere



Tiere verbeißen). Als Lasttiere können sie nicht mehr tragen als ein Pferd entsprechender Größe.

Verbreitung: Steppengebiete, in Zuchten in ganz Myranor

Größe: 1,4-1,5 Schritt (Widerrist) **Gewicht:** 230 Okul

INI 7+1W6 **PA** 8 **LeP** 50 **RS** 1 **KO** 20

Biss: **DKH** **AT** 12 **TP** 1W6+2

Tritt: **DKN** **AT** 11 **TP** 1W6+1

GS 2/8/13 **AU** 6/5 **MR** 1/6 **GW** 8

LO 7 **KK** 15 **TK** x4 **ZK** x8

Futterbedarf: 8 Okul / 8 Okul / 9 Okul / 10 Okul (Zebras kommen auch eine Weile ohne zusätzliches Kraftfutter aus)

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (6, Tritt), Großer Gegner

REIßZEBRA

Vor-/Nachteile: Eigenwillig, Flinkheit, Nervosität, Verminderte Tragkraft, Lernfähig, Elegante Erscheinung, Genügsam

Preis: 200 Aureal

Allgemeine Ausbildung: Reit-, Last- und Zugzebra

Geeignete fundierte Ausbildung: Adelsross, Botenpferd, Lasttragtier, Rennpferd, Streitwagenpferd, Wanderreitpferd

Eventuell mögliche Varianten: Leichtes Streitross, Hütepferd, Schützenpferd, Trosskutschpferd

unmögliche Varianten: alle anderen

EINFACHES LASTEPEZEBRA

Vor-/Nachteile: Eigenwillig, Störrisch, Flinkheit, Nervosität, verminderte Tragkraft, Lernfähig, Genügsam, Bissigkeit

Preis: 150 Aureal

Allgemeine Ausbildung: Last- und Zugzebra

Geeignete fundierte Ausbildung: Lasttragtier, Streitwagenpferd, Wanderreitpferd

Eventuell mögliche Varianten: Trosskutschpferd

unmögliche Varianten: alle anderen

Die folgenden Hybriden haben das Reitzebra als Grundlage.

ZERD (PL. ZERDE)

Das Zerd ist ein zebroider Hybrid, der aus der Verbindung zwischen Pferd und Zebra entsteht. Zerde sind unfruchtbar. Außer aus Verbindungen zwischen Rhacorniter Kleinpferden und Zebras entstehen sie nur in Züchtungen. Sie unterscheiden sich in ihrem Fell sehr stark von Zebras. Ihre Färbung entspricht in ihren Variationen der ihres

Pferde-Elternteils. Darin sind jedoch dunklere Streifen ähnlich denen von Zebras zu erkennen. Diese changieren je nach Lichteinfall, Helligkeit und Blickwinkel. Abgesehen von der Fellfarbe entsprechen die Zerde im Aussehen den Zebras.

Durch die Kreuzung mit Pferden haben die Zerden einige Nachteile der Zebras verloren. Sie sind weniger nervös (Verlust Nachteil Nervosität), und es existieren keine bekannten bissigen oder störrischen Exemplare. Auch ist ihre Tragkraft normal (Verlust Nachteil Verminderte Tragkraft, TK x5). Allerdings scheinen diese Hybriden weniger intelligent zu sein als normale Zebras (Verlust Lernfähig).

Wegen ihres „holographischen“ Felles sind Zerde sehr beliebt. Ihr Preis liegt bei 225 Aureal.

ZESEL (PL. ZESEL)

Der Zesel ist ein zebruer Hybrid, der aus der Verbindung zwischen Esel und Zebra entsteht. Wie Zerde sind auch Zesel unfruchtbar. In der freien Natur entstehen sie nicht selten aus dem Zusammenleben von Grauen Steppeneseln und Zebras, ansonsten werden sie gezüchtet. Zesel sehen der Eselsrasse, aus der sie entstanden, sehr ähnlich, sind aber so groß wie ein Zebra. Von den Zebras haben sie auch helle Beine übernommen, an denen man noch deutlich das Flammenmuster in Schwarz erkennen kann.

Zesel haben die Sturheit (erhält Nachteil Störrisch) und den Eigensinn der Esel geerbt, sind aber nicht bissig. Sie können mehr Tragen als normale Zebras (keine Verminderte Tragkraft, TK x5). Allerdings sind sie weniger flink als Zebras (Verlust Vorteil Flinkheit)

Zesel sind als Zugtiere sehr beliebt. Ihr Preis liegt bei 225 Aureal.

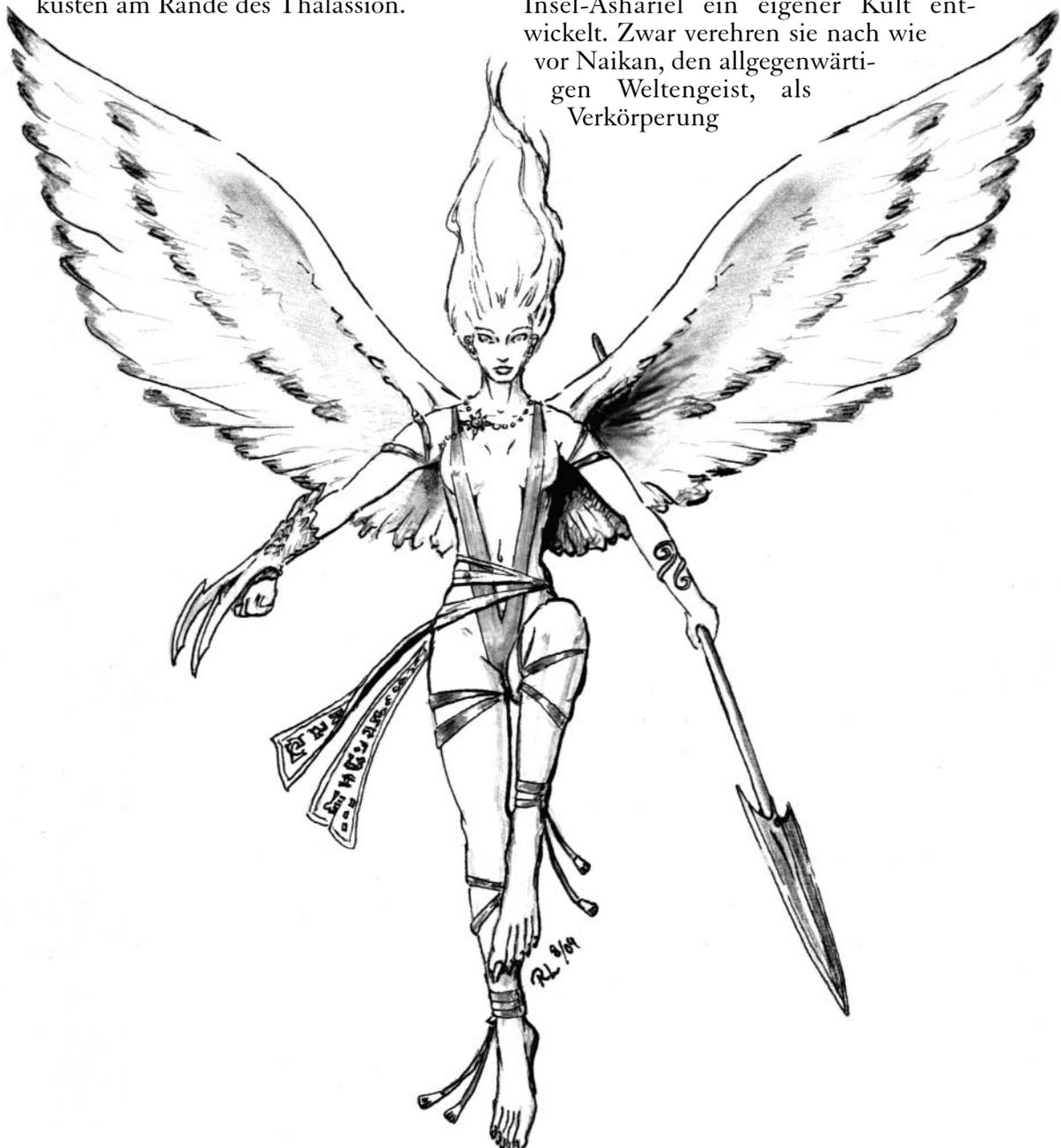
Hinweise zu den einzelnen Möglichkeiten der Ausbildung von Tieren finden sich in der Zoobotanica Aventurica ab der Seite 30.

INSEL-ASHARIEL

von René Littek, basierend auf einer Idee und mit Beiträgen von Michael Wuttke

Bei ihrer Flucht vor dem Imperium wandten sich einige Gruppen von Ashariel ostwärts und ihr Flug endete auf den Klippen, Baumwipfeln und Berggipfeln der Inseln des shindrabarischen Archipels. Dort lernten sie die einheimischen Menschen kennen und, durch deren Philosophien berührt, wandelte sich das Wesen der kämpferisch-stolzen Ashariel. Mittlerweile haben sie sich aber auch wieder auf anderen Inseln und Klippen außerhalb Shindrabars niedergelassen. Diese Horste finden sich zumeist an schroffen Steilküsten am Rande des Thalassion.

LEBENSWEISE, WELTSICHT UND GLAUBE
Die Insel-Ashariel (auch Küsten- oder Meeres-Ashariel genannt) haben sich dem Leben am Meer angepasst und betreiben unter anderem auch Fischfang, indem sie mit angelegten Schwingen wie ein Fischadler im Sturzflug ins Wasser stoßen. Unter Wasser können sie ihre Flügel wie die Flossen eines Fisches einsetzen, was zwar nicht besonders elegant aussieht, aber trotzdem effektiv ist. Beeinflusst von den Philosophien der Shindrabarim, hat sich bei den Insel-Ashariel ein eigener Kult entwickelt. Zwar verehren sie nach wie vor Naikan, den allgegenwärtigen Weltgeist, als Verkörperung



des Weltenalls und sind um Einklang mit ihm bemüht. Doch haben sie sich stärker seinen göttlichen *Atavi* (sg. Atavus, fem. Atava) zugewandt, die er laut ihres Glaubens speziell für sie formte, als ihre Rasse geschaffen wurde. Naikan trennte bei Schöpfung der Welt die beiden liebenden Schwestern Praiaanea und Madaka zum Wohle der Welt, da diese über ihre Liebe ihre Pflichten vergaßen und die Welt in Dunkelheit und Kälte stürzen würden, sollte diese Liebe weiterhin bestehen. Praiaanea ist die Atava der Sonne und gilt als Spenderin von Licht und Leben, während die Atava des Mondes, Madaka, als Sternenmutter verehrt wird, die durch Magie das Leben hervorbringt und wandelt. Die Ashariel glauben, dass immer, wenn sich die beiden Schwestern begegnen, neue Sterne geboren werden. Aus diesem Grunde nennen sie eine Sonnenfinsternis auch Sternengeburt. Dass beide Schöpferwesen weiblich sind, erklären sie mit ihrer chimärischen Herkunft, wurde ihr Leben doch erst von Praiaanea hervorgebracht und anschließend durch Madakas Magie geformt. Neben den beiden Schwestern werden aber auch noch viele weitere Atavis verehrt, wobei Ucuru, der geflügelte Morgenstern und Bote von Praiaanea und Madaka, und Umas, der Atavus der Zerstörung und des Todes, die bekanntesten sind. Als einziger Atavus wird Umas nicht als Ashariel, sondern als Drachenschlange mit Federflügeln dargestellt. Neben diesen kennt jeder Horst noch spezielle Atavi, die nur für ihn wichtig sind, unter denen sich sowohl Stellare, Elementarherren als auch Götter finden lassen.

SITTEN UND BRÄUCHE

Am längstem Tag des Jahres erklimmen die Insel-Ashariel die höchsten Erhebungen ihrer jeweiligen Wohngegend, auf der meistens Gruppen kleiner Pyramiden als Weihstätte aufgebaut sind. Von hier starten sie und kreisen am Himmel, bis die Sonne am Horizont versinkt. An diesem Tag wählen die alten Ashariel den Weisesten der Ihren zum *Coronar* (weiblich: *Coronaia*), dem Sprecher der Sonne. Ein weiterer Anlass für große Feste sind zudem die Sonnenwenden oder eine Sonnenfinsternis. Umas wird nach jedem der heftigen Winterstürme in stiller Meditation gedacht. Es ist weiterhin Brauch, der Atava Praiaanea Gold und Illuminum zu opfern, hat das Metall doch den Glanz der Sonne eingefangen. Dadurch ist die Idee unter den Menschen aufgekommen, dass es einen Tempel aus schierem Gold und Illuminum geben muss.

Die Windflüsterer-Animisten der Insel-Ashariel werden, je nachdem welcher der Göttinnen sie sich näher fühlen, *Corona* (Praiaanea) oder *Mahana*

(Madaka) genannt. Die Gruppen fühlen sich entsprechend entweder mehr zur elementaren Quelle Sonne (Licht, Feuer) oder aber der stellaren Mondin (Belyabel) hingezogen. Das heißt aber nicht, dass es zwei Lager gäbe. In der Tat leben oft sogar Pärchen beider Ausrichtungen zusammen und ahmen so das göttliche Paar nach. Auch wird jeder Windsänger der Insel-Ashariel beide Quellen aktivieren. Andere Elemente im Leben der Animisten sind stets Wasser und Wind. Welchen Quellen sie sich darüber hinaus zuwenden, hängt meist vom spirituellen Selbstverständnis des Horstes ab, dem der Animist zugehörig ist.

TRACHT UND BEWAFFNUNG

Auch die Ashariel der Inseln tragen selten mehr als die Stoffstreifen, die sie in rituellen Mustern über den Leib binden, wobei helle Streifen stets mit gelber und dunkle Streifen mit weißer Farbe bemalt sind. Ihre Rüstungen und Waffen stellen sie auf ähnliche Weise her wie die Ashariel von Alamar, doch wirken sie oft Metallverzierungen mit ein. Schmuck wird außerhalb der Paarungsrituale streng geordnet getragen, wobei die Metalle und Steine, die mit Sonne und Mond assoziiert werden, stets getrennt angeordnet sind. Auch die Haarpracht unterscheidet sich von den Alamar-Ashariel: Wer sich Praiaanea näher fühlt, färbt sich die Haare in leuchtendem Rot, ein Madaka-Anhänger wiederum trägt es entweder schwarz gefärbt, bleicht sein Haar, bis es schneeweiß ist, oder schneidet sich die Haare gar völlig ab.

DARSTELLUNG

Die Insel-Ashariel ähneln im Wesen noch sehr ihren Vettern aus Alamar, doch sind sie wesentlich spiritueller und zugleich doch weltoffener. So finden sich zahlreiche Ashariel, die aus dem Schema der Krieger und Philosophen ausbrechen und andere Ziele suchen. Ihr Erzfeind kann ebenso ein tatsächlicher Gegner wie auch ein verlorenes Geheimnis sein, welches sich dem Entdecker entzieht.

STARTWERTE INSEL-ASHARIEL

Generierungskosten: 11GP

Modifikationen: -

SO-Maximum: 11

Automatische Vor- und Nachteile: -

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Resistenz Schlangengift, Zäher Hund

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Krankheitsanfällig, Pechmagnet

Kriegerische Professionen: Sturmkrieger

Reisende Professionen: Wellenjäger
Gesellschaftliche Professionen: Windweiser, Windsängerin (Bardin)
Handwerkliche Professionen: keine
Magische Professionen: Windflüsterer, Magiedilettant
Priesterliche Professionen: keine
Kampf: Dolche +2, Raufen +2, Ringen +2, Speere +3, Wurfspere +2.
Körper: Freies Fliegen +5, Körperbeherrschung +6, Schwimmen +2, Sinnesschärfe +2
Gesellschaft: Etikette -1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Fährtsensuchen +1, Fischen/Angeln +2, Orientierung +5, Wettervorhersage +5
Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +3, Pflanzenkunde +2, Philosophie +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +3, Tierkunde +1
Sprachen/Schriften: Muttersprache Asharielitisch, Mahapratisch (Shindrabarischer Dialekt) +3, Gemein-Imperial+2
Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3



KRAFT DURCH EINHEIT - DER KULT DES SHINXIR

von Peter Horstmann, Christian Saßenscheidt und Florian Wassermann

VOM WESEN DER GÖTTHEIT

"Und als die Väter herangingen die Massen der Mholuren in ihre Schranke zu verweisen und wieder Ordnung in die Lande am Orismani zu bringen, da baten sie den jungen Krieger des Himmels um Beistand. Und er gab ihnen die Weisheit des Feldherrn und den Segen des Kämpfers, auf das ihre Pläne gelingen möchten, die Ordnung wieder zu erlangen."
- aus dem Epos 'Aechontes' von Heisant Remo' serr Illacrión.

"Und siehe, da sandte der Gott Myriaden von Hornissen und sie fielen über die Feinde her und schlugen sie in die Flucht. Und so wurde das Dorf gerettet und der Gott belohnte den Mut, mit dem wir uns den wilden Leonir entgegen gestellt hatten."
- Aus einer Erzählung des Priesters Tuaron serr Kouramnion, 4562 IZ Valantia.

Ein Gott des Krieges und der Tapferkeit - so wird Shinxir im Imperium gesehen. Zu ihm beten die Soldaten und Söldner, die Drepanire und Athleten und alle, die sich Mut, Stärke und Zuversicht für eine schwere Aufgabe wünschen. Aber auch ein Verteidiger von Recht und Ordnung ist er, stammen diese staatswichtigen Tugenden doch von Brajan und Gyldara, seinen Eltern. Er ist der himmlische Lenker der Myriaden und Vorbild aller Myrmidonen. Strategie und Taktik, Mut und Disziplin, Formation und Gehorsam sind seine Stärken und Waffen wider das Chaos. So wird ihm auch die Erfindung des Brettspiels *Myrmas* zugeschrieben, mit dem man seine taktischen Fähigkeiten unter Beweis stellen kann.

In den Kriegen der Götter soll er große Wunder vollbracht haben und so mancher Berg, der heute einsam in einer weiten Ebene steht, soll einst von ihm geworfen worden sein, um die Feinde zu schlagen. Sind die Kriegsgötter anderer Kulturen zuweilen jähzornig und unbändig in ihrer Kraft, so erscheint Shinxir als Leitbild für Disziplin und Selbstbeherrschung. Weitere Tugenden sind der Fleiß des trainierenden Athleten und die Selbstaufopferung des Gruppenmitgliedes für die gemeinsame Sache.

So wundert es nicht, dass die Myriaden ihn als Schutzgott und Ansporn zugleich verehren und sein Abbild in allen Oktagonen und Feldlagern zu finden ist. Oft ziert sein Symbol, die Hornisse, auch Schilde und Standarten. Die großen athletischen Wettkämpfe der einzelnen Horasiate, wie auch die große Imperiade, stehen unter seinem besonderen Segen und es wird wohl keine Arena geben ohne einen Shinxir-Schrein.

Als seine Boten gelten Hornissenschwärme, die - unbesiegbar durch ihre Zusammenarbeit und ihren Gehorsam der Königin gegenüber - das Vorbild des himmlischen Soldaten in der Natur widerspiegeln.

Shinxir wird oft dargestellt als junger, muskulöser Mann in einer archaischen Myrmidonenrüstung, angetan mit Kentema und Schild. Aber auch Standbilder, die ihn als erfolgreichen Athleten zeigen, sind bekannt. Gerade das athletische Schönheitsideal der letzten Dekaden hat Shinxir zu einem beliebten Gott gemacht und seinen Kult in allen Schichten der Bevölkerung verwurzelt.

In jeder größeren Stadt des Imperiums ist Shinxir in den Tempeln der Oktade vertreten. In den Grenzprovinzen und überall dort, wo man mit den Nachbarn in Unfrieden liegt, finden sich zusätzliche eigene Tempel des Gottes.

Die Zusammenarbeit der Tempel ist weit besser als bei anderen Kulturen, von einer Kirche kann jedoch auch hier nicht gesprochen werden. Gerade für die Karriere in den Streitkräften ist die Priesterschaft im Shinxirkult eine wichtige Station. Dies gilt besonders für die Häuser, die in den Myriaden traditionell weniger präsent sind und denen dadurch die Beziehungen fehlen.

Im Kult wird unterschieden zwischen den *Akuléi* und den *Profanis*. Der *Akuléus*, was soviel wie Stachel bedeutet und eine Anspielung auf die Hornisse ist, gehört in einigen Häusern zu den Stufen des cursus honorum der Optimaten und hat kriegerisch-militärische Aufgaben, während der *Profanes*, als 'einfacher' Bürger des Imperiums, für die täglich anfallenden Aufgaben in Verwaltung und Kult zuständig ist. Interessanterweise sind viele *Profanis* altgediente Myrmidonen im Ruhestand.

STRUKTUR DES KULTES

Die *Akuléi* beginnen ihren Dienst im Kult als Kulthelfer. In den ersten Jahren werden sie *Juvenis* genannt, bevor sie mit erfolgter Ernennung zum Priester den Titel *Grando* erhalten. Während dieser Zeit dienen sie in den Tempeln der Städte oder in den Einheiten der Myriaden. Die *Profanis* bleiben meist in den Tempeln, in denen sie ihre Ausbildung erhalten haben, während die *Akuléi* oft durch das gesamte Imperium wandern und nach mehrjähriger Zeit als *Grando* dann eine rituelle Weihe erhalten. Nicht selten zeigt sich dabei, wie stark die Bindung an den Gott ist. So wird von einigen Weihen berichtet, dass während des Rituals das Brummen von Schwärmen zu vernehmen war, was als Annahme durch den Gott gewertet wird und Anlass zu einer steilen Karriere gibt. Man findet die Geweihten bei Schiffstaufern und Wettkämpfen, Standartenweihen und in der Arena. Aber auch in den Stäben der Myriaden haben sie ihren festen Platz. Gemäß den Idealen des Gottes sind seine Geweihten hervorragende Kämpfer und Athleten, die einen Großteil des Tages mit Training verbringen. Die Zurschaustellung ihres Könnens als Einzelkämpfer widerspricht jedoch ihren Idealen. Selten wird man einen Priester des Shinxir alleine sehen. Zumeist sind sie Teil einer Gruppe, sei es als Anführer oder als taktische Ergänzung. Auch die Priester untereinander leben in kleineren Gemeinschaften, den *Schwärmen*. Ein Älterer unterweist die jüngeren Geweihten und überwacht ihre Ausbildung.

Die Shinxirpriesterschaft kämpft grundsätzlich immer für das Imperium und den Thearchen, jedoch soll es in den Nachfolgekriegen vor der Gründung des II. Imperiums schon vorgekommen sein, dass sich zwei Hektaden Priester auf dem Schlachtfeld gegenüberstanden. Welche von beiden Parteien in solch einem Gefecht den Sieg davontrug, lag wohl allein in der Hand des Kriegsgottes. Sicher ist jedoch, dass sich in solch einem seltenen Fall stets beide Seiten bemühten, ihre Gegner in Mut, Ehre und Disziplin zu übertreffen, um so das Wohlwollen Shinxirs und damit auch die Schlacht zu gewinnen.

RICHTUNGEN INNERHALB DES KULTES

Da Fanatismus im imperialen Glauben unbekannt ist, wird man vergeblich nach Kriegstreibern und Aufrufen zu Eroberungszügen durch den Kult suchen. Vielmehr unterscheiden sich die einzelnen Tempel nach ihren Schwerpunkten. In den inneren Horasiaten widmet man sich verstärkt den athletischen Disziplinen und predigt die Tugenden des göttlichen Sportlers, der durch Fleiß und täglichen Übungen nach dem Ideal strebt.

In den Randbereichen des Reiches wird dagegen mehr auf die Wehrhaftigkeit geachtet und Mut und Standhaftigkeit gegen den Feind sind die göttlichen Tugenden, die man auch den Bürgern des Reiches nahe zu bringen versucht.

PERSÖNLICHKEITEN DES KULTES

Tarchil dan Aphirdanos war im Chimärenkrieg ein berühmter Strategu und *Heisant* (Oberpriester) des Tempels zu Sidor Corabis. Er soll die Stadt dadurch gerettet haben, dass alle Tiere der umliegenden Domänen in einer Stampede die feindlichen Truppen überrannt haben. Noch heute wird einmal im Jahr dieser Tag gefeiert.

Sosios tan Illacriion ist der *Heisant* von Sidor Valantia. Er ist bekannt dafür, die besten Arenaspiele und Wettkämpfe in den südlichen Horasiaten zu inszenieren.

Levis serr Kouramnion ist Geweihter im Tempel zu Iolon und hat bereits dreimal die Imperiade als bester Zehnkämpfer gewonnen.

DER KULT UND DIE BEWOHNER MYRIADEN

Vertreten in allen großen Städten des Imperiums, mit weiteren Schreinen in Arenen, Stadien und Gymnasien, gehört Shinxir zu den präsentesten Göttern im Reich. Viele folgen seinen Idealen und hoffen auf Beistand im täglichen Leben. Als Folge davon besitzen die Tempel des Gottes Ländereien, Häuser und berühmte Sammlungen von Trophäen. Ein Teil dieser Reichtümer wird dazu genutzt, um verdienten Veteranen eine Starthilfe ins neue Leben zu geben. Die Menschen sind die bevorzugte Waffe Shinxirs. So sieht es seine Anhängerschaft. Allein die Chrattac scheinen daneben sein Wohlwollen zu genießen und einzelne Teile des Kultes predigen die vollständige Unterwerfung des Individuums und die Angleichung an die Insekten. Andere sehen den Verzicht der individuellen Fähigkeiten als taktischen Fehler an und widersprechen laut.

Die feliden Rassen haben zu Shinxir wenig Bezug, was offenbar auf Gegenseitigkeit beruht. Einzig die Leonir können sich verschiedenen Aspekten anschließen, werden aber immer Rrondr bevorzugen. Die Meeresvölker schätzen ihn als gerechten Streiter und als kämpferisches Ideal, haben aber nur wenig Verständnis für seine Forderung nach Disziplin und Formation. Dies gilt auch für die Shingwa. Für viele außerimperiale Völker ist er neben Brajan die Hauptverkörperung des Imperiums und seiner Truppen und unterliegt damit ihrem Feindbild.

DER GEWEIHTE DES SHINXIR

Einer für Alle - Alle fürs Ganze! So könnte man die Lebenseinstellung des Geweihten in einem Satz erfassen. Die Anzahl der geweihten Priester ist gering und auch mit ihrer Einstellung und ihrem tiefen Glauben bilden sie eine Ausnahme. Der Ruf der Priester der Oktade ist insgesamt nicht gut, auch wenn die Mitglieder des Shinxir-Kultes da einen besseren Leumund haben.

Daher ist die Pflicht des Geweihten auch dort zu finden, wo ein korrupter Priester zur Ordnung gerufen oder gar gerichtet werden muss. Denn das Bild des Kultes gehört zu seiner Verpflichtung gegenüber dem Gott. Nicht selten sorgt dies für Konflikte. Denn die schwarzen Varke sind nicht immer nur in den niederen Rängen zu finden. Die primäre Aufgabe des Geweihten ist jedoch die Unterstützung des Militärs. In allen Stäben, vom Hektagu bis zum Hohen Dorokraten, dienen Geweihte und Prediger des Shinxir. Mit ihrer fundierten Ausbildung in Strategie und Taktik, ihrer Zeit der Wanderschaft und den Liturgien und Mirakeln, sind sie eine große Hilfe für Moral und Schlagkraft einer Truppe. Keine Einheit würde es wagen ohne den Segen ihres Priesters in die Schlacht zu ziehen und so mancher Sieg ging an den Feind, weil er im frühen Morgen, vor der täglichen Andacht angriff.

Für Geweihte, die Mitglieder des Optimatenstandes sind, ist die Zeit als Geweihte (oder Prediger) meist eine Vorstufe zur eigentlichen Karriere in den Streitkräften und dauert in der Regel 15 bis 20 Jahre.

Klassische Duelle Mann gegen Mann werden zwar in den Tempeln ausgetragen, dienen jedoch meist nur Übungszwecken. Wird jedoch ein Geweihter herausgefordert oder kämpft er zu Ehren seines Gottes, so wählt er sich mindestens einen Freund, Kameraden oder Mitstreiter, der dann auf seiner Seite kämpft. Der Gegner führt natürlich ebenso viele Mitstreiter auf den Kampfplatz. Im Duell des großen cantarenischen Helden Dorómachos gegen den Ketzer Midátiles sollen auf beiden Seiten je 88 Männer und Frauen gefochten haben...

TRACHT

Der weite, leuchtend gelbe Macalar mit der aufgestickten Hornisse auf Rücken, Brust und Oberschenkeln zeigt bereits von Ferne,

dass sich ein Geweihter des Shinxir nähert und schlichtet so schon manchen Streit und läßt Räuber das Weite suchen. Hinzu kommen ein corabenischer Helm, der nur Schlitze für Augen, Mund und Nase frei läßt und mit einem Kamm aus Pferde- oder Varkenhaaren verziert ist. Die Farbe des Kammes zeigt den Rang des Geweihten im Kult an.

So tragen die unteren Stufen grüne Haare, während die Farbe über Hellrot, Rot und einem dunklen Blutrot für einen Heisant, bis hin zu Silber für den obersten Priester des Kultes in Dorin-thapoles variiert.

Zusätzlich können Zierleisten und Kränze für Auszeichnungen und Ehrungen angebracht sein.
Zum Schutz



des Körpers trägt der Geweihte üblicherweise einen Myrmidonenbustpanzer aus Stahl, bzw. Bronze oder - in den südlichen Horasiaten - einen aufwendigen Lederpanzer.

Diese Rüstungsteile sind meist in Rotbraun oder Braunschwarz gehalten und wirken wie Insektenpanzer. Verstärkt wird dieser Schutz durch entsprechende Arm- und Beinschienen. Zu feierlichen Anlässen wird der Panzer mit einer gleichfarbigen Tunika vertauscht. Das standardisierte Schuhwerk bilden die halben Myrmidonenstiefel oder im Süden auch Sandalen. Als Waffen dienen Kentema und Phasganon, selten auch mal eine Pike. Als Teil seiner Ausbildung lernt er mit Kentema und Schild zu kämpfen, sodass man auch Geweihte mit Myrmidonenschilden sehen kann.

GEBOTE, VERBOTE, IDEALE

Die Gruppe: Niemals wird ein Geweihter seine Einheit im Stich lassen. Und wenn es das Letzte ist, was er tut, so schützt er ihren Rückzug. Ehre bedeutet für ihn Treue zur Gruppe.

Seine Person: Sich über andere (Gleichgestellte) zu erheben und sich auf ihre Kosten zu bereichern, ist gegen seine Überzeugung und durch korrupte Mittel persönlichen Vorteil zu erlangen, ist ihm unmöglich.

ZITATE

"Füllt die Reihen, haltet die Formation und Shinxir wird uns den Sieg schenken."

"Wie kannst Du es wagen und versuchen Shinxir zu betrügen? Wer hat Dir dies Mittel verkauft, auf das Du schneller laufen kannst?"

"Packen wir es gemeinsam an, dann sind wir entweder alle Sieger oder zusammen in Shinxirs Myriade."

"Ich werde zurückkehren, mit meinem Schild oder auf ihm. Niemals jedoch ohne ihn."

"Ein Novize fragte mich einst: 'O Herr, können 50 Myrmidonen 200 Kerrishiter besiegen?'

Ich antwortete: Wenn 50 Krieger wie Einer kämpfen, so können sie Tausende bezwingen!"

LAGALSHASH

- DIE PADEL IM SALZ

von Dennis Rüter

LAGE

Lagalshash ist eine der südlichsten Eshbathya, ganze drei Wochen von Koresbath entfernt und umgeben von einer riesigen Salzsenke, die sich hauptsächlich nach Norden und Osten erstreckt. Dazwischen liegen immer wieder kleinere Bereiche voller Blei, das am Tage schmilzt und Nachts abkühlt. Der Wind formt das Blei häufig zu bizarren Skulpturen, die dann schmelzen und neu geformt werden. Manche der Gebilde erzeugen des Nachts seltsam unheimliche Melodien, wenn der Wind durch sie weht; sie allein können schon Wahnsinn hervorrufen. Schlimmer aber ist das Salz, das er mit sich bläst. Es kann die Haut wie ein Schleifstein abschleifen, in die Augen gelangen und Seeprobleme verursachen oder über Nase und Mund in den Körper eindringen und zur Austrocknung führen. Ganz zu schweigen, wie schwer die Orientierung in der unbeständigen Blei-Salz-Hölle fällt.

BESCHREIBUNG

Hinter der Senke, inmitten einer weiten, geröll- und sandgefüllten Ödnis, erhebt sich der Fels, an dem die Stadt erbaut wurde. Da nur seine Höhlen den nötigen Schatten aufweisen (die keinen offiziellen Zugang zur Oberfläche haben, außer über den Berg), um Ka'Shinna-Pilze darin anzubauen, und die Böden der Umgebung kaum Halt für Wurzeln bieten, ist das Höhlensystem im Berg der Landwirtschaft vorbeihalten. Für Licht sorgen hier grünliche Mechabas. Die Lehmhäuser der Bewohner sind wie Schwalbennester außen am Fels angebaut und fast schon Teil des Felsens geworden. Im Laufe der Zeit wurden an diese ältesten Häuser noch mehrere Lagen weiterer Behausungen angebaut. Um deren Halt zu sichern, werden sie an langen Stegen aus Knochen (Holz ist Mangelware) mittels Seilen befestigt, die im Berg verankert werden. Jedes Haus hat ein eigenes Halteseil. Wenn die Bewohner sich eines schwerwiegenden Verbrechens schuldig machen oder eine schlimme Krankheit bekommen, wird ihr Seil einfach durchtrennt und die Leute somit in den Tod geschickt. Da sich die Trümmer der Lehmhäuser wiederverwerten lassen, bleibt das Rohmaterial nicht ungenutzt. Um

die Behausungen darunter zu schützen, setzen die Lagalshasher einen großen Kran ein, der sich auf der Spitze des Berges befindet und zugleich dem Transport schwerer Lasten dient. Damit wird das Haus dann gepackt, bevor das Seil durchtrennt wird, nach außen gehieft und dann in die Tiefe fallen gelassen. Da erscheint eine schlichte Verbannung (manchmal nur auf Zeit) fast wie ein Freispruch.

Die Stege sind leicht versetzt übereinander angeordnet und mit Brücken verbunden. Über kleine Strickleitern kann der Bewohner dann sein fensterloses Domizil von oben besteigen. Dabei drückt die Größe jedes Hauses Bedeutung und Macht seiner Bewohner aus. Während ein armes Pärchen möglicherweise nur eine kleine, nach unten runde Kammer besitzt, mag ein reicher Bürger bei seinem Aufstieg gleich mehrere davon zu einem 'Anwesen' zusammengebaut haben und damit den halben Steg belegen. Um die ganze Konstruktion möglichst leicht zu halten, werden klassische Möbel kaum verwendet - ohnehin ist Holz ein Luxusgut der kleinen Oberschicht. Stattdessen kommen Hängematten, Hängeschränke aus Seilen und Stoff zum Einsatz.

Der Grund für das "gen Himmel streben" liegt im Falle Lagalshashs mittlerweile weniger an der Vision, dass dereinst angeblich die Götter bei ihrer Rückkehr die höchste Eshbatya zu ihrem Sitz erklären, sondern am Wasser. Um dies zu bekommen, hängen die Einwohner nachts halbrunde Tücher unter und über ihre Häuser, an denen sich der Tau niederschlägt. Sie sehen ein wenig aus wie die Segel eines Vinshina-Luftschiffs, weshalb Lagalshash auch als 'Stadt der Segel' bekannt ist. Dass die Gebäude bei Bedarf abheben und durch die Lüfte schweben, gehört aber ins Reich der Sagen. Der Tau wird dann in Eimern gesammelt. Und je höher ein Tuch hängt, desto weniger Salz weht der Wind mit hinein. Auch ist die Nordostseite deswegen ein wenig beliebter Bauplatz, während die entgegengesetzte Seite sehr begehrt wird. Der Salzanteil wird von den Alchimisten durch spezielle Verfahren entfernt; als Lohn erhalten sie dafür, was der Wasserbringer entbehren und sie gebrauchen können: Lebensmittel, Erzeugnisse oder einen Anteil vom Wasser. So läuft es grundsätzlich in der Stadt ab. Der Zusammenhalt der

Bürger ist gering.

Jeder Lagalshasher ist selbst für sein Wasser verantwortlich. Die Bauern (also die Mehrzahl der Einwohner) bringen allmorgendlich einen guten Teil des gesammelten Nasses zu dem kleinen Bereich, um den sie sich kümmern müssen. Meist handelt es sich um die schon erwähnten Pilze. In einigen Höhlen werden aber auch Tiere (meist nur für kurze Zeit) gehalten. Da der Platz im Berg nicht für alle einfachen Leute reicht, um ihren täglich Pilz heranzuziehen, ist ein weiterer Teil der Bevölkerung damit beschäftigt, die Umgebung nach Essbarem abzusuchen. Dazu besitzen sie einige Reit-Insekten. Zur Auffrischung und Ergänzung der Nahrungsgrundlage ist der Handel unerlässlich, sonst würde die Kost ganzjährig äußerst bescheiden ausfallen.

Alle paar Wochen erreicht eine Karawane aus Kerrish-Yih die Stadt; ihr Betreten wird Fremden aber nur selten gestattet. Stattdessen übernehmen verummte Händler die Verhandlungen, indem sie von einer Art Schaukel unter einem niedrigem Haus baumeln und einige Meter über dem Boden hängen. Denn Lagalshasher haben eine große Angst vor Seuchen. Die Benutzung von Lappen zum Abwischen von Klinken oder Handschuhen ist bei den Reichen üblich.

Handwerker gibt es natürlich auch. Sie arbeiten meist mit Gestein oder Knochen, während sie seltenes Holz oder Metall fast ehrfürchtig und ganz vorsichtig behandeln. Die Alchimisten sind vielleicht die wichtigste Gruppierung der Stadt, denn ihnen obliegt es, das Wasser zu reinigen. Außerdem versehen sie die Häuser, Seile und Stege mit speziellen Substanzen, um ihre Beständigkeit zu sichern. Persönliche Schicksale einzelner Stadtbewohner sind ihnen aber meist egal. Die paar Dutzend Alshinjira sehen sich auf der Stufe der Stadthierarchie über den Alchimisten und lehnen es in der Regel ab, Nicht-Angehörigen Wasser zu reinigen. Vielmehr beschäftigen sich mit dem 'großen Ganzen' wie der Sicherung der fruchtbaren Böden innerhalb des Bergs, der Ertragssteigerung und Hilfe für die Karawanen. Außerdem beaufsichtigen sie einen kleinen Überschuss an Wasser, aufbewahrt in einigen niedrigen Höhlen und mittels eines Systems von Schöpfaufzügen bis in die Spitze des Bergs beförderbar. Sie verkehren gelegentlich auch mit den wenigen Sholai der Umgebung.

GLAUBE UND WELTSICHT

In der Spitze des Bergs findet sich unter dem Kran der Tempel des Krisah - Gott des Windes und daher unerlässlich für Gedeih und Verderb der Stadt. Dabei handelt es sich um eine Variation des Chyrsir, dessen 'Priesterschaft' sich aus den

Alchimisten zusammensetzt, deren Rituale sich auf Lobpreisungen und Opfergaben beschränken. Damit gleichen sie die relative Kontrolle des Handels durch die Alshinjira aus. Früher waren Angehörige aller Berufe (ausgenommen der Alshinjira) in der Priesterschaft zu finden, aber seitdem der Handel mit Kerrish-Yih floriert, haben die Alchimisten ihren Einfluss ausgebaut, um dem der Alshinjira etwas entgegen zu setzen. Ab und an werden auch Opfer an die Wüste gebracht: Wasser, Nahrung, Tote. Aus Letzteren wird der Dünger für die Pilze gewonnen. Kleinere Kulte drehen sich um *Can'Wenakay*, die große Mutterspinne aus Nessahabath, und den Wassergott *Eshvardi*. Aber es gibt nur wenige Gläubige, die ihrem Glauben wirklich inbrünstig leben, und Priester dieser Glaubensrichtungen haben meist einen anderen Hauptberuf, um für ihren Unterhalt aufzukommen.

HERRSCHAFT

Die Alshinjira nehmen erheblichen Einfluss auf den Handel. Ihre nichtmagischen Abkömmlinge übernehmen nahezu ausschließlich die Aufgabe des Handels, weil ihnen angeblich besondere Einsichten oder Überzeugungskünste zu Eigen seien. Wenn es nicht die ertragssteigernde Magie der *Gushtar* gäbe, würde die Stadt ernsthaft Gefahr laufen, zu verhungern. Und ohne Azzaraf in die Wüste hinaus zu wandern, wäre noch tödlicher. Die zahlreicheren Alchimisten können im Gegenzug ihren Einfluss auf die Wasserversorgung und die Priesterschaft des Krisah geltend machen. Der stille Konflikt zwischen den beiden Gruppierungen ist sehr alt. Eine Regierung in dem Sinne gibt es daher nicht.

HANDELSGÜTER

Salz und Blei sind die wichtigsten Güter - und als einzige die in fast unerschöpflicher Menge vorhanden. Es heißt, in Kerrish-Yih würde vor allem Blei Absatz finden, weil es für Glasuren in gelb und rot eingesetzt werden soll. In der Wüste werden immer wieder Edelsteine gefunden, und Narkramarisches Steinöl wird in der Umgebung des Berges gefördert. Andere Handelsgüter sind nur in kleinen Mengen zu haben, sodass der Handel mit Lagalshash fehlende Beziehungen zu anderen Eshbathi nicht ersetzen kann. Es ist leichter und risikoloser, den Seeweg nach Eshbathmar zu nehmen, statt drei Wochen durch die Blei-Salz-Einöde zu marschieren. Nach Kerrish-Yih führt ein Handelsweg über die Brilliantsteine, die fast schon in Sichtweite der Stadt liegen.

GESCHICHTE

Ursprünglich hatte wohl eine echte Priesterschaft das Sagen, die im Besonderen einen vergessenen Lamassu verehrten. Dieser gab der Stadt eine unterirdische Quelle und damit Leben, als sich die große Bucht zur Wüste Narkramar wandelte. Nach der relativen Eroberung der Narkramar durch das Erste Imperium ließen sich einige Optimaten in Lagalshash nieder, vernichteten die Priester und etablierten eine Magokratie, in der die Magier als Mittler zu den Göttern auch priesterliche Positionen einnahmen. Der Lamassu schickte seine Diener, aber durch einen Bann konnten sie nicht in die Stadt gelangen. Was mit dem Geist geschah, ist nicht überliefert. Es gibt aber Vermutungen, dass unter den Magiern mindestens einer der Alten war, der den Geist vertrieb. Vermutlich handelte es sich bei den Optimaten der Stadt um Angehörige eines anderen Hauses als der Rhidaman - bzw. deren Vorfahren, denn vor dem Tod der Alten gab es die Häuser im heutigen Sinne ja noch nicht -, denn sie begannen die Anlage eines Handelswegs durch die Brillantsteine - was nahelegt, dass sie eine gewisse Opposition gegen die Rhidaman hegten, die in Eshbathmar das Sagen hatten. Eine andere Variation der Geschichte dagegen verbreitet, dass eine Rhidaman-Seitenlinie hier herrschte, die (wie alle Rhidaman) letztendlich nur ihre Profite mehren wollte. Nach der wiedererlangten Unabhängigkeit in Folge des Aussterbens der heute vergessenen Familie um 1700 IZ herrschte zunächst Chaos. Viele Häuser gingen kaputt, bis nach einigen Jahren ein Fremder die Macht an sich riss - die wohlgernekt brach lag.

Dieser Fremde soll übermenschliche Kräfte besessen haben. Jedenfalls regierte er einige Jahrzehnte die Stadt, die meiste Zeit davon fähig. Aber im Alter opferte der Fremde immer mehr Bürger finsternen Ritualen, bis sich die Stadtbewohner unter Führung der Alshinjira gegen ihn erhoben. Dabei wurde die unterirdische Wasserquelle der Stadt zerstört. Die bisher nur aus Gründen des Schutzes gegen Raubtiere und das Wüstenklima am Berg erbaute Stadt wäre ausgetrocknet, wenn nicht die Alchimisten auf die Idee mit den Tüchern gekommen wären. Darauf beruht auch der Zwist zwischen Alshinjira und Alchimisten: letztere werfen ersteren vor, damals unverhältnismäßige Mittel eingesetzt zu haben, während die Voll- den Halbzauberern deren Nichtbeteiligung nachhalten.

Nach der Unabhängigkeit Kerrish-Yihs zweieinhalb Jahrtausende später entdeckte ein kluger Kopf der neuen Macht die alten Pläne zum Bau eines Handelswegs durch die Brillantsteine wieder, und dieses Projekt wurde mit viel Mühen umgesetzt. Woher der Yiheri dieses Wissen bezog,

ist unklar. Vielleicht brachte ihn ein Rhidaman darauf (was nicht zwangsläufig die Theorie der Rhidaman-Seitenlinie in Lagalshash stützt). Leider war das Ergebnis - Handelsbeziehungen mit einer einzigen Eshbathya, die auch noch ein begrenztes Warenangebot aufweist - nicht ganz nach dem Geschmack der Erbauer. Die militärische Alternative im Fall des Ausbrechens eines offenen Handelskrieges hat dadurch sicherlich nicht wenig Auftrieb erhalten.

GEHEIMIŒE/GERÜCHTE

Der Fremde hatte seinen Sitz in einer Höhle über der unterirdischen Quelle, die einst für die Versorgung der Stadt sorgte. Da bei seiner Machtergreifung das Quellwasser schon ziemlich verbraucht war, ging er einen Daimonenpakt ein, wahrscheinlich mit Galkuzul. Doch durch den Frieden vergrößerte sich die Bevölkerung, und auch der fortschreitende Pakt zeigte Wirkung, sodass der Fremde immer größere Opfer darbringen musste, um die Stadt am Leben zu halten. Nach seiner Entmachtung brach dieses Konstrukt in sich zusammen, und das Wasser wandelte sich in Säure und äzte sich größtenteils durch den Boden davon. Nur einen kleinen Teil konnten die Alshinjira retten; sie waren ihrer alten (elementarstellaren) Magie treu geblieben (die andern Alshinjira hatten auf Seite des Fremden gekämpft). Diese Tatsache wird geheimgehalten, da sich die Magier lieber als eine Macht sehen, die so heftig kämpfte, dass die Höhle des Fremden in die Quelle darunter einstürzte und die Reagenzien des Fremden für die Säurebildung sorgten.

So können sie dies den Alchimisten vorhalten, denn demnach wären jene nicht in der Lage gewesen, die Säure rechtzeitig zu neutralisieren. Diese Version der Geschichte ist aber nur bedingt Teil der kollektiven Geschichtsschreibung, soll heißen: ihr glauben längst nicht alle. Vielleicht möchten die Magier aber auch die anderen Stadtbewohner vor der Erkenntnis bewahren, dass es in der Welt gefährlich mächtige Wesenheiten gibt, die nur von einer echten Priesterschaft beruhigt werden können. Da eine neue Priesterschaft den Alchimisten wohl mehr schaden als nutzen würde, werfen den Alshinjira vor, selbst nicht die Säure schnell genug neutralisiert zu haben.

Die Alshinjira lagern unweit der alten Quelle heute einen kleinen, persönlichen Notvorrat, den sie durch die Entwässerung von Straftätern ab und an auffrischen. Ob sie aber gelegentlich auch unbeliebte Personen oder Sklaven dieser Tortur unterziehen (wie die Alchimisten sagen), ist weder bestätigt noch widerlegt. Jedenfalls kennen sie einen unterirdischen Geheimgang, der

einige Meilen von der Stadt entfernt an die Oberfläche führt. Sie haben ihn mit zwei schweren Knochentoren versehen und sorgen für seine Bewachung. Fremden wird der Zutritt grundsätzlich verwehrt.

Ein weiteres Geheimnis ist die Tatsache, dass der Brauch mit den Tüchern vereinzelt schon vor der Vernichtung der Quelle praktiziert wurde. Zwar ließen erst die Alchimisten diese Praxis zur Normalität werden, aber sie schätzen es, dass ihnen diese Erfindung zugeschrieben wird.

KULTUR LAGALSHASH

(4 GP, als Variante der Eshbathi, HC S. 134/135)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Höhenangst

Talente: Dolche +1, Baukunst +1, Athletik +1, Klettern +2



AMA GIRRAOS KOHECKE - EINGELEGTE ASHARIELBRUST

von Bernadette Wunden

Siminia zum Gruße, Fremder!

Heute wenden wir uns feiner Kost zu, die ich nicht oft anbiete, die aber jedes Mal den zusätzlichen Arbeitsaufwand wert ist. Lasst Euch nicht vom Namen dieser Speise verwirren. Ein Ashariel ist natürlich nicht für dieses Rezept von Nöten.

ZUTATEN

2 Stück Entenbrust

80 g Honig oder Meli-Sirup

10 g Beeren vom Donnerstrauch (Wacholderbeeren)

1 Knoblauchzehe, je 10 g weißer und schwarzer Piperales (Pfeffer)

roter verdünnter Azidial (Balsamico-Essig)

gesüßter und eingedickter Azidial oder valantischer Blutwein (Portwein)

100 g Linsen, 300 g Kürbis

Olivenöl, Kürbiskernöl

Pardirtod (Curry)

billiger Azidial (Essig)

Anthriscus-Staude (Kerbel), Thymian

rosa Färbung hat. Der Bratensoße fügen wir noch ein wenig valantischen Blutwein, oder wem das zu teuer ist, etwas gesüßten und eingedickten Azidial hinzu, verdünnten roten Azidial und einen weiteren Klecks Honig. In heißem Wasser kochen wir unsere Linsen und den Kürbis schneiden wir in Streifen, die wir mit etwas Olivenöl in der Pfanne anschwitzen. Dann vermischen wir die Kürbistreifen mit dem Resthonig, ein wenig Azidial und einem guten Löffel voll Pardirtod. Das Pulver ist eine Mischung von verschiedenen Gewürzen und wird in jeder bansumitischen Familie anders zusammengemischt. Ob es wirklich einen Pardir töten kann, habe ich bisher nicht ausprobiert, würde es aber nicht ausschließen wollen.

Zuletzt tranchieren wir die eingelegte Entenbrust und arrangieren sie mit unserem Gemüse. Als krönender Abschluss wird dann ein wenig Kürbiskernöl darüber geträufelt und das ganze mit ein paar kleingehackten Blättern der Anthriscus-Staude garniert.

Viel Spaß beim Kochen und guten Hunger!

Zu allererst fügen wir die Perlen des Piperales, die Beeren vom Donnerstrauch, den Thymian und die Knoblauchzehe mit einem großen Klecks Honig oder Meli-Sirup in einen ausreichend grossen Topf oder eine Schüssel. Diese Mischung wird dann kräftig durchgerührt. Natürlich können auch andere Zutaten zum Einlegen benutzt werden, doch hat sich diese Mischung bewährt. Jetzt nehmen wir die Entenbrust und befreien sie von Sehnen und anderen Unreinheiten. Nachdem wir danach ein paar diagonale Schnitte in die Haut des Fleisches gemacht haben, legen wir die Brust in die zuvor hergestellte Marinade. Nun lasst die Mischung einen guten Tag auf das Fleisch einwirken. Stellt sie dabei kühl, aber achtet darauf, dass es nicht gefriert oder gar Fliegen darauf rumlaufen.

Nach dem Tag werft ihr die eingelegte Brust in eine ausreichend große Pfanne, nutzt etwas Salz oder wenn möglich Jimaucha und brutzelt den Ashariel, bis das Fleisch im Inneren eine schöne



DAS FRÜHLINGSFEST DER SATYARE

von Annekathrin Hepp und Christian Saßenscheidt

"Was meinst du damit?"

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

Langsam versank die Sonne hinter den fernen Bergkuppen. Ihre rötlichen Strahlen beleuchteten nur noch schemenhaft ein Waldstück.

Ein einsamer Wanderer, den Hörner, Hufe und schwarzes Fell schnell als Satyar verrieten, näherte sich auf einem Trampelpfad dem buschbestandenen Rand des Gehölzes. Kurz verweilte er vor einem Gebüsch, dann holte er wie aus dem Nichts eine Doppelflöte hervor und blies hinein. Ein seltsames Lied erklang, aus der Ferne kam ein Windhauch auf und fuhr über die frischen Blätter der Pflanze, die sich von ihrem Platz erhoben, im Winde auflösten und eine dem Wanderer ähnliche Gestalt bildeten ...

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

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

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

Nach endlosen Stunden der Extase legte sich ganz allmählich eine friedvolle Stille über den Wald. Das Feuer brannte nieder, seine glühenden Reste konnten den Dunst des heranziehenden Morgens kaum durchdringen.

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

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

-Antwort einer namenlosen Satyarin auf die Frage des Völkerkundlers Dorandas dyll Ennandu, ob er an ihrem Fest teilnehmen könne - nach einem überprüfenden Griff.

"Es ist schon eine seltsame Sache mit den Satyaren und ihrer Religion. Obwohl feste Riten oder gar Götterbilder den wilden Vertretern dieser Art völlig fremd scheinen, gibt es doch regelmäßige Feste. War mir die Teilnahme an einer solchen Feier auch bisher verwehrt, da wohl eine Form von Mysterienordnung dennoch existiert und Nichtsatyare somit die innersten Geheimnisse des Kultes nicht schauen dürfen, konnte ich doch immerhin einige der Vorbereitungen begleiten:

Das Frühjahrsfest stellt dabei das erste dar, zu dem ich Zugang erhielt - ich war in der Nähe der Apelioten bei einer meiner Expeditionen eingeschneit worden und hatte den größten Teil des Winters in einer kleinen Bergsiedlung verbracht. Ganz in der Nähe

befand sich auch ein von Satyaren bewohnter Wald, sodass sich Gelegenheit zur Feldforschung ergab.

Schon Tage vor dem Beginn des Festes, alles Land liegt noch tief verschneit und nur auf den lange ausgetretenen Pfaden erreicht man ihre Siedlung, beginnen die Vorbereitungen auf das Fest: In großen Töpfen wird Farbe angerührt, die Jäger suchen nach weiterer Beute, die auf Vorrat gebraten wird, und eine viel stärkere Regsamkeit ist zu spüren als während der drei Monate zuvor. Am Vorabend des Festes schließlich geschah zweierlei: Zum einen erblühten alle Bäume der Umgebung auf einmal, zum anderen riefen die Satyare die Tiere der Umgebung zusammen - wie sie dies taten, ist mir unerklärlich - und selbst Bären und andere Wesen erwachten aus ihrem Winterschlaf. Es war mir schon seltsam zumute, als plötzlich ein ganzes Rudel Lamucken meinen Weg kreuzte, aber sie alle schienen friedlich vereint einem Ziel zuzustreben: der Festlichtung der Satyare.

Und die feiernden Satyare, obwohl sie ansonsten Kleidung ablehnen, bedecken gerade zu diesem Fest ihre Körper. Doch nicht mit Kleidung, bei weitem nicht! Die in den Tagen zuvor angerührten Farben, Grün und Braun, werden unter großem Gejohle und Gekicher auf die Haut des fellfreien Oberkörpers aufgetragen. Die Männer werden grün, die Frauen braun bemalt. Da es angesichts der Kontaktfreudigkeit der Satyare und ihrer Schamlosigkeit bei weitem nicht so ist, dass nur Männer Männer und nur Frauen Frauen bemalen, kommt es schon dabei zu tumultartigen Szenen. Beide Seiten greifen oftmals beherzt zu und so mancher farbige Händeabdruck ziert auch intime Körperteile ..."

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

"Man hörte es schon von weitem - Pauken, Schellen, Tamburine, helles, freundliches Klingen und Singen! Mit der aufgehenden Sonne war der Frühling gekommen und die Bestiare begrüßten ihn auf ihre Weise. Wie auch immer sie zuvor unter sich gefeiert haben mochten, nun zogen sie im feierlichen Umzug durch die Straßen. Tänzer sprangen und sangen vorneweg, die Glockenbänder, die sie sich um Hufe und Arme gewunden hatten, verkündeten jede ihrer Bewegungen auch den Ohren. Daraufhin folgten die Priester der Bocksköpfigen, angetan mit einem feierlichen Ornat in Braun und Grün, Priesterstäbe in der Hand, deren Kopfsenden einem Widder nachempfunden zu sein schienen. Im feierlichen Zug folgten ihnen vier Männer und vier Frauen, die gemeinsam das große Standbild ihrer Göttin durch die Stadt trugen. Gar herrlich war es anzusehen! Ihre Mutter war eine große, im Schneidersitz dahockende, dralle Satyarin. In ihren weit ausgestreckten Händen waren

eine Weinrebe und eine Obstschale und aus ihrem Schoß kroch ein Neugeborenes. Sie besaß eine Vielzahl an üppigen Brüsten, an denen sich Dutzende von kleinen modellierten Tieren der unterschiedlichsten Arten zu säugen schienen. Den Trägern der Statue folgten die Musiker nach, die mit ihren großen Hörnern, Schofar genannt, noch den hellen Klang der Glocken der Tänzer übertönten ... Laut sangen und tanzten sie: "Freue dich, Sidor Valantis, denn heute hat die Herrin allen Lebens dich neu geboren! Sie wird dich stets nähren, sie wird immer mit dir und allem sein, was da ist! Jauchzet dem Leben, singet dem Sein! Wohl uns ob solch einer Mutter." Nachdem so der Hauptzug vorbei war, folgten in wilder, tanzender und singender Schar die Gläubigen der Satyara-Mysterien, bei Leibe nicht nur Satyare! Und zwischen ihnen immer wieder einzelne Bilderträger, die Statuen der unterschiedlichsten Tiere trugen - ein Schwein, ein Vark, schlussendlich auch ein Kalb - die mit Gold überzogen schienen und in der Frühlingssonne gleißten ..."

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



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

Wie man bereits gesehen hat, sind dabei die

Unterschiede zwischen den Kulturen von wilden Satyren und den imperialen Bestiaren gewaltig und durch teilweise jahrtausendelange Auseinanderentwicklung zu erklären. Wenden wir uns zunächst den wilden Vertretern der Bocksbeinigen zu:

Die Berechnung eines festen Kalenders oder ähnlicher Dinge liegt einem solchen impulsiven, stets seinen Trieben nachgebenden Wesen natürlich fern. Woran sich die Auswahl der Tage für das Frühjahrsfest orientiert, ist unmöglich zu sagen. Fakt ist, dass keine zwei Gruppen von Satyren es zur selben Zeit feiern, sondern völlig abhängig von ihrer Umgebung. Das Signal zum Fest ist aber immer dasselbe: das Aufblühen der ersten Bäume. Am Vorabend des Festes haben stets die Knospen der Bäume des Waldstückes, in dem gefeiert wird, begonnen zu erblühen; welche Rolle dabei die Zauberer der Satyre, die Satudure, spielen, ist noch völlig unklar und wird auch hier nicht ver-raten werden.

Wie diese wilden Feiern im Einzelnen ablaufen, sei der Phantasie des geneigten Lesers überlassen. Tatsache ist jedoch, dass es sich um ein Fest der Fruchtbarkeit handelt, bei dem im großen Maße den Freuden der Sexualität zugesprochen wird. Es heißt gar, die Satudure besäßen einen Zauber, der in jedem Teilnehmer einer solchen Feier den Paarungswillen ins Unermessliche steigere. Die hypnotische Musik der Doppelflöten ebenso wie der Feuerschein und der von ihm ausgehende Rauch von verbrannten Kräutern sorgen für eine gleichzeitig heitere und düstere, von wildem Sinnesrausch und Kontrollverlust bestimmte Atmosphäre.

Schließlich, wenn die Nacht auf diese Weise durchzecht und durchfeiert ist, wird der Morgen des heraufdämmernden neuen Jahres begrüßt: In einem tiefen, kehligen Gesang befreit man sich von der Last und der Erstarrung des Winters und schlussendlich zeugen der befreite, gemeinsame Aufschrei und der Tanz mit den Wesenheiten der Bäume und den aus dem Winterschlaf erwachten

Tieren von dem sonnigen, auf das Heute ausge-richteten Gemüt dieser wilden Gesellen.

Ganz anders und doch wieder ähnlich feiern die Bestiare ihren Frühlingsanfang. Der obige Text zeigt eine sehr vermenschlichte Variante städtischer Bestiare, deren Fest sich zu einem richtigen Mysterienkult entwickelt hat, der auch andere Rassen mit einbezieht. Hier existieren alle möglichen Formen und Arten des Festes. Die weltoffene Art der Satyre sorgt dafür, dass sich ihr Kult sehr häufig mit örtlichen vermischt, Symbole übernommen und Zeremonien nachgeahmt werden. Besonders leicht hat sich der Kult interessanterweise mit einigen Varianten erasumitischer Sektierer verbunden, sodass hier sogar Mischformen der Satu- und Satyaraverehrung entstanden, die sich von der Lehre des Hauses Icemna weit entfernt haben ...

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

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

KERRISHITISCHE ASTROLOGEN

von Kai König

„Ein Kerrishiter tut keinen Schritt ohne vorher die Sterne zu fragen, wohin er ihn führt“, lautet ein altes bansumitisches Sprichwort. Und wer schon einmal mit dem Volk aus dem Süden zu tun hatte, weiß um die Wahrheit in diesen Worten. Vor bedeutenden Ereignissen, seien sie gesellschaftlicher oder wirtschaftlicher Natur, ziehen die Kerrishiter die Sterne zu Rate. Zur Sommer- und Winter Sonnenwende ist es Tradition, sich ein Horoskop erstellen zu lassen, nach dessen Angaben die folgenden Nonen ausgerichtet sind. Und zur Geburt eines jeden Kindes werden die Sterne befragt, welchen Weg das Neugeborene wohl einschlagen wird - fast immer werden so spätere Karrieren durch einen Blick in die Sterne beschlossen.

Boten dieser Nachrichten sind die kerrishitischen Astrologen. Sie gelten als Priesterschaft der stellaren Entitäten, die sie mit wundersamen Gaben gesegnet haben, und sind wortgewandte Redner, deren Vorhersagen einem Reichtum, anderen jedoch tiefste Armut versprochen haben. Doch egal, was sie sagen, meist wird es auch eintreffen. So dienten Kinder, denen sie ein Leben als Krieger voraussagten, in den Armeen des Reiches, und Händler, die ihren Ratschlägen folgten, machten hohe Gewinne oder konnten einen Verlust verhindern. Gerüchte, dass dies nur mit dem Gehorsam zusammenhängt, mit dem die Kerrishitern den Horoskopern folgen, werden von den Astrologen jedoch als Frevel abgetan. Für sie liegt die Wahrheit in den Sternen, ist jedoch nicht immer leicht zu erkennen. So sind ihre Voraussagen oft mehrdeutig und bedürfen einer Interpretation des Empfängers. Dennoch zeugen sie zumindest von einem immensen Wissen der Astrologen in verschiedenen Gebieten, sei es nun Politik, Wirtschaft oder Soziales.

Sitz der Astrologen sind die *Zikk'Urat* ('Stufen zum Himmel'), quadratische Türme, deren Flanken durch teilweise mit Gärten versehene Terrassen unterbrochen werden. Diese Gebäude sind in jeder Stadt der kerrishitischen Welt zu finden. Der höchste von ihnen steht in Kerrish-Yih und beherbergt den *Zikk'Attoun* ('Leser des Himmels'), den obersten Astrologen. Der Bau geht noch auf die Gründungsphase der Stadt zurück und wurde im Laufe der Zeit ständig vergrößert. Zur Zeit hat er eine Höhe von über 40 Grad bei zehn Terrassen, und noch immer ist kein Ende der Bautätigkeit zu erkennen - sehr zum Unwillen der umliegenden Stadtbewohner, die in regelmäßigen Abständen ihre Häuser räu-

men müssen, um Platz für die Erweiterungen zu schaffen. Doch bisher haben sie sich noch immer dem Wunsch der Sterne gebeugt.

Jedem *Zikk'Urat* steht ein *Toum'Attoun* ('Leser der Sterne') vor. Ihm untergeordnet sind verschiedene Kasten von Astrologen, deren Stand innerhalb eines *Zikk'Urat* von ihren Fähigkeiten und Beziehungen abhängen. Die *Toum'Okra* ('Diener der Sterne') bilden die größte Gruppe und das Fundament eines jeden Turms. Ihnen kommen einfache Arbeiten und die Versorgung des einfachen Volkes mit Horoskopern zu. Die *Toum'Gebbet* ('Werkzeuge der Sterne') sind für die Betreuung der reichen Kaufleute zuständig.

Wesentlich wichtiger ist jedoch die handwerkliche Arbeit, die sie leisten: Sie sind die Schöpfer der Teleskope und Linsen, mit denen die Astrologen den Himmel betrachten. Den letzten Stand bilden die *Toum'Gra* ('Priester der Sterne'). Neben verschiedenen Ritualen, die sie zu vollführen haben, stellen sie Voraussagen und Horoskope für die Adligen und Reichen aus und genießen eine Verehrung ähnlich wie Priester. Neben den Bewohnern der Türme gibt es jedoch auch Astrologen, die außerhalb der Standeshierarchien stehen. Die *Toum'Assat* ('Reisende der Sterne'), die aus jeder der drei Gruppen stammen können, haben ihre *Zikk'Urat* verlassen, um die Welt zu erkunden und mit ihrem Wissen dem Volk, einem Händler oder einem Adligen zu dienen. Auch sind sie die Augen und Ohren des *Toum'Attoun*, dem sie von wichtigen Ereignissen im Lande berichten. Die Verehrung der Astrologen durch das Volk kommt nicht ohne Grund. Denn das Geben von Vorhersagen und Horoskopern ist nur ein Teil ihrer Aufgaben. Durch das Beobachten der Sterne sichern sie den Erhalt des kerrishitischen Reiches, indem sie es vor nahenden Gefahren warnen. Durch ihre Rituale halten sie aber auch die Diener der Sterne, die nicht immer positive Wesenheiten sind, im Zaum und verhindern, dass der Himmel seinen Zorn auf Dere regnen lässt. So gilt für die Astrologen ähnliches wie für die kerrishitischen Priesterinnen: Ohne sie wäre in den Augen des Volkes der Untergang der Welt nahe.

Doch dieser Status im Volk sorgt besonders in letzter Zeit für Spannungen zwischen den stets männlichen Astrologen und den weiblichen Priestern. Beide wollen ihren Einfluss auf das Volk ausweiten und sehen die andere Gruppe als Hindernis, denn beide Gruppen dienen auch den kerrishitischen Herrschern als Berater. So ist es

nur noch eine Frage der Zeit, bis der schon lange schwelende Konflikt offen hervor bricht.

KLEIDUNG UND ÄUßERES

In ihrer Kleidung halten sich die Astrologen an die kerrishitischen Gegebenheiten. Sie bevorzugen lange, wallende Gewänder aus reich verzierten Stoffen. Hauptkleidung ist eine lange Robe, die um die Hüfte gegürtet ist und über der meistens ein aus einem großen Tuch bestehender Mantel getragen wird, der einen Arm vollständig bedeckt. Bunte Farben und starke Kontraste zwischen diesen beiden Kleidungsstücken sind dabei sehr beliebt. Ihrem Stand beim Volke entsprechend bevorzugen Astrologen teure Stoffe. Neben verschiedenen Zierelementen wie Blumen, Ranken und geometrischen Ornamenten sind oft Sternkonstellationen in Gold oder Silber eingewebt. Auf dem Kopf tragen die Astrologen die Mithra, einen kopfhohen Hut, dessen Kern aus Filz mit Tüchern umwunden und mit Goldzierat verziert wird. Hosen sind bei den Kerrishitern zwar bekannt, aber sie sehen sie als Zeichen einer barbarischen Lebensweise.

Das lange Haupthaar pfechten die Astrologen stets in mehrere Zöpfe und wachsen es genauso wie ihren Bart, sodass es steif und bewegungslos wirkt. Oft nutzen sie auch Schminken, um die Züge ihres Gesichts weiter zu betonen. So werden häufig die Augen dunkel umrahmt, um ihrem Besitzer einen dunklen, sogar drohenden Blick zu verleihen.

Nur selten tragen Astrologen Waffen bei sich. Eine Ausnahme bildet ihr Stab. Er ist aus glattem, farbig (besonders beliebt sind Rot, Blau und Schwarz, aber auch andere Farben sind möglich) lackiertem Alazeeren-Holz gefertigt und an seiner Spitze mit einer Verzierung versehen, die ihm das Aussehen eines langen Szepters geben. Er dient den Astrologen hauptsächlich als Hilfsmittel in verschiedenen Ritualen, kann aber auch im Kampf eingesetzt werden.

Neben dem Stab wird in den Ritualen auch die Linse eingesetzt. Sie hat einen Durchmesser von drei Fingern und ist oftmals in reich verzierten Handteleskopen eingesetzt. Doch sind auch Linsen bekannt, die wie Anhänger an einer Kette getragen werden. Durch sie beobachten die Astrologen den Himmel und wie den Stäben werden ihnen besondere Kräfte nachgesagt.

DER ASTROLOGE IM SPIEL

Die kerrishitischen Astrologen haben in ihrer Heimat eine besondere Stellung inne. Dies äußert sich auch in ihrem Benehmen gegenüber anderen.

Anderen Kerrishitern begegnen sie wohlwollend, aber mit einem gewissen Grad an Arroganz, solange der andere nicht zur oberen gesellschaftlichen Schicht gehört. Ausländer hingegen werden sehr kühl behandelt und als unter den Astrologen stehend betrachtet - so kann es passieren, dass ein junger Astrologe, der seine Ausbildung gerade erst hinter sich hat, selbst einen Optimaten wie einen Untergebenen behandelt. Jedoch legt sich dieses Verhalten in der Regel, je mehr Erfahrung ein Astrologe sammelt. Besonders persönliche gute Erfahrungen mit Einzelpersonen können das Verhalten mildern.

Jedoch wird ein Astrologe eines nie aufgeben: das Geheimnisvolle. Kerrishitischen Astrologen lieben es, sich in eine Aura des Geheimnisvollen zu hüllen. Nur selten sagen sie direkt, was sie denken, die Gründe für ihre Handlungen nennen sie so gut wie nie und ihre Vorhersagen haben die Tendenz, umso zweideutiger zu werden, je detaillierter und spezieller sie sind.

Für einen jungen Astrologen gibt es mehrere Gründe, warum er den *Zikk'Urat* verlässt und sich einem Leben als *Toum'Assat* verschreibt. Eine gewisse Neugier auf die Außenwelt und ihre Geheimnisse ist nur einer davon. Viele treibt es hinaus, weil sie eine gewisse Freiheit von den Zwängen innerhalb der Türme ge



winnen wollen. Andere hoffen auf Ruhm, der es ihnen ermöglicht, in die Diensten eines reichen Mäzenen zu treten und dort Reichtum und Einfluss zu gewinnen. Wieder andere möchten dem Volk direkter dienen, als es in einem *Zikk'Urat* möglich ist. Zuletzt werden einige im Auftrag der Astrologen ausgeschiedt, um als Augen und Ohren außerhalb der Terrassen-Türme zu fungieren.

Das Wissen und die besonderen Fähigkeiten eines Astrologen machen ihn zu einer guten Ergänzung einer Gruppe, auch wenn ihre Eigenheiten ein Zusammenleben manchmal ein wenig schwierig gestalten. Sie sind zwar keine guten Kämpfer und auch für ein Leben in der Wildnis nur bedingt geeignet, aber in einem städtischen, höfischen oder kerrishitischen Umfeld verfügen sie, ähnlich wie Optimaten im Imperium, über bedeutende Möglichkeiten zur Einflussnahme.

DIE MAGIE DER ASTROLOGEN

Die Magie der kerrishitischen Astrologen, die sie selber als *Toum'Ka*, die 'Kraft der Sterne' bezeichnen, ruht auf Wurzeln, die weit in der Vergangenheit liegen. Für die kerrishitische Bevölkerung gilt sie sogar als älter als die Magie der Alten. Jedoch wissen die hochrangigen Astrologen, dass sie sich aus einer besonderen Form der Magie der Alten entwickelt hat, was sie aber wie ein Staatsgeheimnis hüten. So soll es auch unter den Astrologen früherer Zeiten das dritte Auge gegeben haben, das als 'Sternenauge' von einer besonderen Segnung zeugte. Heute ist es jedoch nicht mehr bekannt.

Der gemeinsame Ursprung der optimatischen und der astrologischen Magie zeigt sich in der Wirkungsweise. Wie die Optimaten können die Astrologen die Magie frei nutzen, um einem bestimmte Form und Wirkung zu geben. Auch kennen sie verschiedene Matritzen, die theoretisch sogar Optimaten lernen können (Lernstufe um eine Spalte erschwert). Im Gegenzug können auch Astrologen optimatische Matritzen lernen (auch hier: Lernstufe um eine Spalte erschwert).

Die Art, wie Astrologen ihre Magie wirken, unterscheidet sich dabei aber von der Weise, wie Optimaten es tun. Die Matritzen der Astrologen sind festgeschriebene Formeln, ähnlich priesterlichen Ritualen und Gebeten, mit denen die stellaren Entitäten angerufen werden. Auch die freie Magie gleicht einem Gebet und gibt grob wieder, was der Astrologe sich von der Wirkung erhofft. So bezeichnet die Anrufung „*Oh mächtiger Balathan-dis, segne Deinen Diener mit der Weisheit der Sterne!*“ einen Zauber für einen Klugheits-Bonus.

Das Hauptaugenmerk der Astrologen liegt dabei auf Zaubern, die mit den stellaren Quellen in Verbindung stehen, für die sie auch eine besondere Begabung haben. Jedoch verfügen sie auch über eingeschränkte Kenntnisse der elementaren und dämonischen Quellen und können sie sich zu nutze machen.

DIE PROFESSIONEN

Grundsätzlich erhalten alle Astrologen dieselbe Ausbildung, die neben gesellschaftlichen Talenten vor allen Dingen das Wissen und das Handwerk betrifft. Je nach ihrem persönlichen Talent für die 'Kraft der Sterne' (wie die Magie der Astrologen auch bezeichnet wird) erhalten sie jedoch eine zusätzliche Ausbildung. Im Folgenden werden die drei möglichen Professionen vorgestellt, die in den *Zikk'Urats* leben und arbeiten. Innerhalb der Gruppen gibt es weitere feine Abstufungen. Dabei haben die frisch gebackenen Astrologen, egal welcher Gruppe sie zugehörig sind, stets den Rang eines Akoluthen.

DER *TOUM'OKRA* (KEINE MAGIEBEGABUNG)

Die *Toum'Okra* sind unter den Astrologen die größte Gruppe. Sie sind nicht mit der Gabe gesegnet, die Kraft der Sterne für ihre Rituale zu kanalisieren. Dennoch sind sie ein fundamentaler Teil im Gefüge eines *Zikk'Urat*. Sie versorgen die einfache Bevölkerung mit Horoskopen, sodass sich die anderen Gruppen um höhere Dinge kümmern können. Die *Toum'Okra* sehen sich jedoch nicht als minderwertige Mitglieder der Gemeinschaft. Sie können selbst in die höchsten Ränge der Hierarchien aufsteigen, wie Belzanor, der vorletzte *Zikk'Attoun* unter Beweis stellte.

Trotz ihrer Unfähigkeit in der Nutzung der 'Kraft der Sterne' existieren unter ihnen einige, die als besonders ausgezeichnete Astrologen gelten, deren Horoskope nur selten fehl gehen. Hinzu kommt, dass die Ausbildung zum Astrologen ihnen handwerkliche Kenntnisse verliehen haben (besonders auf den Gebieten der Alchimie, Kartographie und Mechanik), die nur wenige andere besitzen.

Kosten: 12 GP

Voraussetzungen: KL 13, IN 12, CH 12, FF 11

Kultur: Ostküsten-Kerrishiter; nur Männer

Mindest-SO: 8

Modifikatoren: MR +1

Automatische Vor- und Nachteile:

Arroganz +5, Eitelkeit +5, Vorurteile (Priesterinnen) +6, Verpflichtungen (Astrologen), Gebildet (3)

Kampf:

Dolche +1, Stäbe +2, Raufen +1, Ringen +2

Körperliche Talente:

Selbstbeherrschung +3, Singen +2, Sinnen-schärfe +4

Gesellschaftliche Talente:

Etikette +4, Lehren +6, Menschenkenntnis +5, Überreden +4, Überzeugen +5, Schriftlicher Ausdruck +3

Natur-Talente:

Orientierung +3, Wettervorhersage +5

Wissenstalente:

Geographie +3, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +4, Heraldik +2, Magiekunde +2, Mechanik +4, Pflanzenkunde +2, Philosophie +5, Rechnen +6, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Sprachenkunde +3, Staatskunst +4, Sternkunde +7

Sprachen und Schriften:

Kerrishitische Silbenzeichen +5, Kerrishitisch +4, Myranisch +5, Imperiale Silbenzeichen +4, eine Sprache +4, zweite Sprache +3

Handwerkstalente:

Alchimie +4, Fahrzeug Lenken +2, Feinmechanik +4, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +1, Kartographie +5, Malen/Zeichnen +5

Sonderfertigkeiten:

Kulturkunde (andere Kultur), Talentspezialisierung (Himmelskartographie)

empfohlene Vor-/Nachteile:

Gebildet, Prophezeien (Gabe), Gutes Gedächtnis

ungeeignete Vor-/Nachteile:

Nachtblind, Kampfrausch, Raumangst, Höhenangst

Ausrüstung:

1 Satz edler Kleidung, 2 Sätze robusterer Reisekleidung, Schreibutensilien, eine astrologische Linse (in einem Teleskop oder einer einfachen Halterung eingefasst), Stab aus Alazeeren-Holz, Umhängetasche aus reich verziertem Stoff, Arbeitsmesser, Schminkutensilien, Trinkflasche, Schmuck im Wert von 4 Aureal

Besonderer Besitz: Reit- oder Lasttier

DER TOUM'GEBBET

Die *Toum'Gebbet* gelten in den *Zikk'Urat* als meisterliche Handwerker, denen die Astrologen ihre ausgezeichneten Teleskope und andere technische Geräte zum Betrachten der Sterne verdanken. Sie stehen den Werkstätten vor, sind aber auch für die Betreuung der reichen Händler auf der Suche nach der Zukunft zuständig. Ein *Toum'Gebbet* kann nur der werden, in wem in den ersten Jahren der Schulung eine bestimmte Affinität zu der 'Kraft der Sterne' entdeckt werden kann.

Die *Toum'Gebbet* kanalisieren ihre Kräfte dabei anders als die *Toum'Gra*. Sie können sie in die Aufgaben leiten, die vor ihnen liegen. Dies geschieht jedoch mehr instinktiv als willentlich.

Auch sind sie dazu in der Lage, die astrologischen Linsen mit Ritualen zu belegen. Bei Stäben versagen jedoch ihre Fähigkeiten.

Professionsaufsatz, +3 GP:

Vorteile:

Viertelzauberer, Ritualkenntnis (Astrologen), Meisterhandwerk (Astrologie), 2 weitere Meisterhandwerke (aus: Kartographie, Wettervorhersage, Überreden, Überzeugen, Malen/Zeichnen, Feinmechanik), 5 übernatürliche Begabungen (Liste folgt), Gutes Gedächtnis

Talente:

Überreden +5, Schriftlicher Ausdruck +4, Magiekunde +4

Sonderfertigkeit:

Bindung der Linse (100 AP)

Ausrüstung:

Linse ist zusätzlich mit dem ersten Linsenzauber (Bindung der Linse) versehen.

Matrizen, die Toum'Gebbet zugänglich sind:

Balanthadis scharfer Blick, Ashabels Zunge, Balburris Einfühlsamkeit, Belcars Meisterwerk, Flamme der Sterne

DER TOUM'GRA

Die *Toum'Gra* besitzen die einmalige Fähigkeit, die 'Kräfte der Sterne' in Ritualen zu kanalisieren und gezielt ihrem Willen zu unterwerfen. Obwohl die höheren Ämter wie die *Toum'Attoun* und der *Zikk'Attoun* auch den anderen Gruppierungen zustehen, stellen die *Toum'Gra* die meisten von ihnen. Dabei sind sie die kleinste Gruppe innerhalb eines *Zikk'Urat*, denn die notwendigen Fähigkeiten sind nur wenigen gegeben.

Seine besonderen Fähigkeiten machen die Beratung durch einen *Toum'Gra* zu einem Privileg, das sich nur wenige leisten können. So beraten sie ausschließlich die oberen Schichten der kerrishitischen Bevölkerung und können damit maßgeblich Einfluss auf die Mächtigen nehmen.

Neben dieser Aufgabe kommen den *Toum'Gra* auch die leitenden Positionen bei den regelmäßigen Ritualen zu, mit denen die Astrologen verhindern, dass die Sterne ihren Zorn auf Dere regnen lassen. Mehr noch als den anderen Astrologen kommt ihnen daher die Verehrung der Bevölkerung zu.

Professionsaufsatz, +13 GP

Vorteile:

Vollzauberer, Ritualkenntnis (Astrologen), Gutes Gedächtnis

Talente:

Überreden +5, Schriftlicher Ausdruck +4, Magiekunde +5

Sonderfertigkeiten:

Bindung der Linse (100 AP), Bindung des Stabes (100 AP)

Quellen + Instruktionen:

Quelle +20 (von denen minimal 3 stellar, max. 2 elementar oder dämonisch sein dürfen (elementar: Luft, Erz, Feuer); keine Quelle darf mehr als +6 Punkte erhalten), Instruktionen +15 (nur eine darf max. +6 haben)

Ausrüstung:

Stab und Linse sind mit den jeweiligen ersten Ritualen (Bindung der Linse und Bindung des Stabes) versehen.

DIE STABZAUBER

Der Stab ist für die kerrishitischen Astrologen neben der Linse das Hauptkennzeichen für ihren Stand und gleicht vom Äußeren her stark dem Szepter, das kerrishitische Adlige mit sich führen. Die Stäbe gibt es nur in einer einzigen Größe, die in etwa der eines normalen Kampf- oder Wanderstabes entspricht.

Wie auch die optimatischen Zauberstäbe können die Stäbe der Astrologen nur eine bestimmte Menge an Spruchenergie speichern, was sich in dem Volumen der Rituale äußert. Auch hier kann durch den Einsatz weiterer permanenter AsP das Volumen erhöht werden (1 AsP = 1 Punkt Volumen).

Zur Verzauberung eines Stabes ist eine Erschaffungsprobe notwendig, die beim jeweiligen Stabzauber angegeben ist. Soll ein bestimmter Zauber aktiviert werden, ist eine Aktivierungsprobe notwendig, die ebenfalls angegeben ist. Bei den Proben kann der Astrologe seinen Ritualkenntniswert (Astrologen) einsetzen, um die Proben zu erleichtern.

Die Stabzauber können in einer beliebigen Reihenfolge auf den Stab gesprochen werden, nur muss er zuerst durch den 1. Stabzauber zur Aufnahme weiterer Sprüche befähigt werden.

DER STAB:

TP: 1W+1 TP/KK: 11/5 Gew.: 110 Lg.: 170 BF: –
Ini: 0 WM: /0/-1 DK: NS

Talent: Stäbe

Volumen nach Bindung: 22 Punkte

Preis: 5 Aureal

Vorraussetzungen: *Toum'Gra* der kerrishitischen Astrologen

Im Folgenden werden einige der kerrishitischen Stabzauber vorgestellt.

BINDUNG DES STABES (1. Stabzauber)

Lernkosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: KL/IN/CH + 1

Erschaffungskosten: 10 AsP, davon 1 AsP permanent

Erschaffungsdauer: 1 Neumondnacht

Volumen: 0

Wirkung: Das erste Ritual ist notwendig, um das Holz des Stabes zur Aufnahme weiterer Zauber fähig zu machen. Hinzu kommt, dass der Stab durch das Ritual (im Gegensatz zu den optimatischen Stäben) unzerstörbar wird. Ausnahmen bilden Magie und magische Wesen, die dem Stab



noch immer schaden können. Durch die Bindung an einen bestimmten Astrologen wird verhindert, dass andere den Stab als Zauberstab nutzen können.

Für das Ritual muss sich der Astrologe bei Neumond auf das Dach eines Zikk'Urat begeben und sich dort niederknien, den Stab auf seinen Schenkeln. Durch das Sprechen der notwendigen Formel *„Herren der Sterne, lasst Eure Kraft in dieses Holz fahren!“* wird der Stab gebunden. Dabei scheint sich das Sternenlicht zu verdicken und um den Stab zu legen, bis es in ihn einsickert. Mit dem Verschwinden des Lichts in der Morgendämmerung ist das Ritual vollendet.

Aktivierungsprobe: -

Aktivierungskosten: -

Aktivierungsdauer: -

Wirkungsdauer: bis der Stab zerstört wird

Merkmale: Belyabal, Besele

SÄULE DER KLARHEIT (2. Stabzauber)

Lernkosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: KL/CH/FF + 2

Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 2 permanent

Erschaffungsdauer: 1 Tag

Volumen: 1

Wirkung: Der Astrologe stellt seinen Stab gerade auf den Boden und spricht die Worte *„Balburri, segne mich mit Deinem Licht!“* Danach wird ein Areal, dessen Durchmesser der Astrologe vorher festlegt, in sanftes Licht gelegt, das sich wie eine Säule in den Himmel erstreckt. Innerhalb dieses Bereichs herrscht absolut klares Sehen, Dunkelheit und Nebel (selbst die Wolken am Himmel scheinen durchsichtig) werden verdrängt, auch wenn sie magischen Ursprungs sind. Jedoch wirkt es nicht gegen Halluzinationen und Sinnesverwirrungen. Astrologen nutzen diesen, um auch bei schlechten Wetterbedingungen einen guten Blick auf die Sterne zu haben.

Ein weiterer Effekt ist eine Aura der Friedfertigkeit, die in dem Lichtkreis um den Stab herrscht, was mit der Anrufung Balburris zusammenzuhängen scheint. Innerhalb des Kreises muss jeder, der einen aggressiven Akt durchführen will, eine Mutprobe bestehen, die um seine MR erleichtert ist. Gelingt sie nicht, fühlt er sich zu der Handlung nicht fähig. Zu beachten ist, dass dies für jeden Akt von Gewalt oder Aggression gilt (auch Beleidigungen) und für jeden innerhalb des erleuchteten Areals - also auch für die Spieler.

Die Wirkungsdauer wird ebenfalls vor der Aktivierung vom Astrologen festgelegt. Die Lichtsäule lässt sich allerdings nicht bewegen, sondern erlischt (ebenso wie zu viel investierte AsP), wenn der Astrologe, der den Stab aufrecht halten muss, seine Stellung verändert und den Stab dabei bewegt.

Aktivierungsprobe: KL/CH/FF

Aktivierungskosten: 5 AsP + 1 AsP pro Grad, den der Durchmesser der Säule betragen soll (max. 5 Grad; auch der erste Grad muss erkauft werden)

Aktivierungsdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR + 1 SR pro zusätzlichem AsP (zusätzlich zum Durchmesser; max. Menge entspricht der Stufe des Spielers)

Merkmale: Balburri, Manipuliere

FESTIGUNG DES GEISTES (3. Stabzauber):

Lernkosten: 120 AsP

Erschaffungsprobe: CH/CH/IN + 2

Erschaffungskosten: 15 AsP, davon 1 permanent

Erschaffungsdauer: 2 Tage

Volumen: 2

Wirkung: Der Astrologe spricht die Worte *„Ashabel, erfülle Deine Diener mit Zuversicht!“*, woraufhin der Astrologe in ein sanftes gelbes Licht gehüllt erscheint. Der Astrologe spendet durch eine Berührung mit der Hand anderen Mut und Zuversicht in die Zukunft (die Wirkung gilt auch für ihn selber). Wertetechnisch äußert sich dies durch eine Erhöhung des Mutes und eine Erleichterung von Proben auf negative Eigenschaften um je einen Punkt. Gleichzeitig fällt es dem Astrologen leichter, andere zu manipulieren (Proben auf Überreden und Überzeugen sind um 2 Punkte erleichtert).

Aktivierungsprobe: CH/CH/IN + 1

Aktivierungskosten: 10 AsP + 1 pro Person, die durch Berührung Boni erhalten soll (max. Stufe des Astrologen)

Aktivierungsdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR (auch die berührten erhalten die Boni 1 SR lang nach der Berührung)

Merkmale: Ashabel, Kommuniziere

DIE KRAFT DER STERIE (4. Stabzauber):

Lernkosten: 150 AsP

Erschaffungsprobe: MU/GE/KO + 3

Erschaffungskosten: 19 AsP, davon 3 permanent

Erschaffungsdauer: 3 Tag

Volumen: 2

Wirkung: Der Astrologe hält den Stab mit ausgestreckten Armen vor sich und spricht die Worte *„Mächtiger Bel-Shuga, verleihe mir Kraft!“*. Vom Stab geht daraufhin ein rotes Leuchten aus, das dem des Planeten entspricht und sich in Formen von Flammen um den Stab und die Hände des Astrologen legt. Auch die Gegenstände, die vom Stab getroffen werden, flammen an den Berührungspunkten kurzfristig auf.

Durch die Aktivierung des Stabzaubers wird der Astrologe von einem Kampfrausch erfasst. Seine

Initiative steigt um einen, seine AT um 2 Punkte, jedoch sinkt seine PA um 2 Punkte. Ebenso steigt der Schaden, den sein Stab ausrichtet, um eine vom Astrologen vorher festgelegte Punktzahl. Nach Abklingen des Zaubers erfasst eine große Müdigkeit den Astrologen (AuP werden halbiert, und müssen auf normalem Wege regeneriert werden).

Aktivierungsprobe: KL/CH/FF

Aktivierungskosten: 10 AsP + 1 AsP pro zusätzlichem Punkt Schaden (max. 3)

Aktivierungsdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 6 Kampfunden

Merkmale: Bel-Shuga, Verstärke

SCHUTZ DER STERNE (5. Stabzauber)

Lernkosten: 250 AsP

Erschaffungsprobe: MU/MU/IN + 4

Erschaffungskosten: 25 AsP, davon 5 permanent

Erschaffungsdauer: 1 Woche

Volumen: 3

Wirkung: Der Astrologe rammt das Ende seines Stabes auf den Boden und ruft „*Belyabal, schütze Deinen Diener!*“. Vom Stab scheint eine Explosion grellen Lichts auszugehen, die die Anwesenden blendet und sie eine Aktion kostet.

Für die Astrologen dient dieser Stabzauber als letzte Möglichkeit zur Abwehr gegnerischer Zauber, wird aber nur sehr selten eingesetzt, da der Zauber gewisse Risiken in sich birgt. Die Welle, die die Aktivierung auslöst, blockiert alle Zauber, die in diesem Moment auf Lebewesen (auch Chimären und Untote gelten) gewirkt werden und wirken, sowohl feindliche als auch freundliche (Verzauberungen auf Gegenstände bleiben unbeeinflusst). Der Astrologe muss dazu zusätzlich zu den Aktivierungskosten des Stabzaubers auch 10% dessen zahlen, was die anderen aktiven Zauber gekostet haben. Da er nie weiß, welche Zauber nun genau wirken und wie teuer sie waren, kann es daher durchaus passieren, dass die notwendige AsP-Zahl seine eigene übersteigt. In diesem Fall kommt es zu einer Überladung seines Zauberstabs, der explodiert und fortan verloren ist. Der Astrologe selber fällt in eine Ohnmacht, die einen Tag anhält.

Beispiel: Der Astrologe mit 20 AsP will einen Schadenszauber auf sich abwenden, der 15 AsP kostet. Zur Aktivierung des Stabzaubers muss er nun 15 AsP (Aktivierungskosten) + 2 AsP (10% der gegnerischen Zauberkosten, aufgerundet) = 17 AsP zahlen, um den Zauber zu verhindern. Die AsP des Astrologen reicht noch. Die Helden sind allerdings vorher durch einen Spruch vom Astrologen selber in ihrem Mut gestärkt worden. Der Spruch hat 25 AsP gekostet (weil für die ganze Gruppe), sodass der Stabzauber um weitere 3

Punkte verteuert wird = 20 AsP – knapp an der Grenze. Wenn nun nur noch ein weiterer Spruch innerhalb der Reichweite des Zaubers wirkt, hat der Astrologe seinen Stab verloren und wird ohnmächtig.

Man sollte auch aufpassen, wer die Gegner sind – denn auch magisch geschaffene und herbeigerufene Wesen können auf diese Weise gebannt werden, wodurch bei einer Horde von beschworenen Untoten und Dämonen oder frisch geschaffenen Chimären eine ziemliche Kostenexplosion auf den Astrologen zukommt. Denn jedes magisch geschaffene Wesen zählt einzeln ...

Aktivierungsprobe: MU/MU/IN + 2

Aktivierungskosten: 15 AsP + 10% der Kosten des/der abzuwehrenden Zaubers/s.

Aktivierungsdauer: 1 Aktion (jederzeit im Kampf möglich)

Wirkungsdauer: sofort

Reichweite: 6 Grad

Merkmale: Belyabal, Banne

(weitere Möglichkeit: besonders mächtige Einzelsprüche (solche, deren Kosten die momentane Astralenergie des Astrologen überschreiten), haben ebf. eine 50%-Chance (1-10 auf einem W20), dass der Stab explodiert ...)

DIE LINSE

Für die Astrologen als Arbeitsinstrument wichtiger als der Stab ist die Linse und wird unter Einsatz der magischen Handwerkstalente der *Toum'Gebbet* geschaffen - und nur eine solche Linse kann die Magie der Astrologen fassen. Neben ihrer Fähigkeit, Magie in sich zu speichern, wird sie auch zur Betrachtung der Sterne genutzt. Doch nicht nur die Sterne kann man mit ihr betrachten, sondern auch das Wesen der Menschen und das Verborgene kann mit ihr erspäht werden. Da sie als eine Art Filter fungiert, sind die entsprechenden Rituale für die Astrologen einfacher, als es die Nutzung einer Matritze wäre. Wie die Stäbe auch hat eine Linse in gewisses Volumen an Sprüchen, das sie fassen kann. Auch hier kann das Volumen durch den Einsatz permanenter AsP gesteigert werden (ein AsP = 1 zusätzlicher Punkt Volumen). Auch sind Erschaffungs- und Aktivierungsproben notwendig für die Zauber, die durch den Wert in Ritualkenntnis (Astrologen) erleichtert werden können.

Die Zauber der Linse können in einer beliebigen Reihenfolge auf die Linse gesprochen werden, nur muss sie zuerst durch den 1. Zauber der Linse zur Aufnahme weiterer Sprüche befähigt werden.

DIE LINSE

Volumen nach Bindung: 20

Preis: 20 Aural

Voraussetzung: *Toum'Gra* oder *Toum'Gebbet* der kerrishitischen Astrologen

BINDUNG DER LINSE (1. Zauber der Linse):

Lernkosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +1

Erschaffungskosten: 10 AsP, davon einer permanent

Erschaffungsdauer: 1 Tag

Volumen: 0

Wirkung: Wie der 1. Stabzauber der Astrologen dient dieser Zauber dazu, die Linse zur Aufnahme magischer Energien vorzubereiten. Gleichzeitig wird sie durch die Verzauberung unzerstörbar, außer durch Magie. Die Bindung an den Astrologen verhindert dabei, dass jemand anderes als er die Fähigkeiten der Linse nutzen kann.

Für den Zauber muss der Astrologe die Linse mit verschiedenen Paraphernalien vorbereiten. In der Nacht begibt er sich dann unter freien Himmel, spricht die Worte „*Herren der Sterne, lasst Eure Kraft in diese Glas fahren!*“. Danach legt er sich die Linse auf die Stirn, an die Stelle, wo die Alten das dritte Auge trugen. An diesem Platz verbleibt sie, bis sie sich bei der Morgendämmerung von selber löst.

Aktivierungsprobe: -

Aktivierungskosten: -

Aktivierungsdauer: -

Wirkungsdauer: -

Merkmale: Belyabal, Beseele

LICHT DER STERNE (2. Zauber der Linse)

Lernkosten: 100 AsP

Erschaffungsprobe: KL/KL/IN + 2

Erschaffungskosten: 12 AsP, davon 2 permanent

Erschaffungsdauer: 1 Tag

Volumen: 1

Wirkung: Der Astrologe hält die Linse (direkt oder in ihrer Halterung) in seiner Hand und spricht die Worte „*Balanthadis, erleuchte uns!*“ Über der Linse erscheint daraufhin eine Kugel, die genauso aussieht wie eine durchsichtige Version des bläulichen Planeten. Ein sanftes Licht geht von der Kugel aus, das in einem Umkreis von 10 Grad die Umgebung in einem fahlen Licht erleuchtet.

Aktivierungsprobe: KL/KL/IN

Aktivierungskosten: 5 AsP

Aktivierungsdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 5 SR; der Astrologe kann den Zauber jederzeit mit neuer Astralenergie versorgen, damit er länger andauert (eine vorherige Festlegung der Wirkungsdauer ist nicht notwendig). Für jeweils einen AsP kann der Astrologe das Licht eine SR länger leuchten lassen.

Merkmale: Balanthadis, Verstärke

KLARHEIT DER STERNE (3. Zauber der Linse)

Lernkosten: 150 AsP

Erschaffungsprobe: KL/IN/IN +3

Erschaffungskosten: 15 AsP, davon 2 permanent

Erschaffungsdauer: 1 Tag

Volumen: 2

Wirkung: Der Astrologe hält die Linse gegen die Substanz, durch die er hindurchschauen will. Dann spricht er die Worte „*Belyabal, zeige mir das Verborgene!*“ Der Astrologe kann nun durch die Linse wie durch ein Guckloch sehen, was sich hinter der Substanz befindet. Dabei erhält er jedoch keinen Rundumblick, sondern kann nur das sehen, was im Sichtbereich der Linse liegt.

Herrscht hinter der Substanz Dunkelheit, wird der Astrologe allerdings auch nur Dunkelheit sehen. Durch die Kombination des 3. mit dem 2. Zauber der Linse kann er jedoch Licht schaffen. Das einzige Problem dabei ist: Befindet sich jemand in dem Raum, in den der Astrologe schaut, bemerkt dieser den Lichtkegel und weiß, dass jemand in den Raum schaut.

Aktivierungsprobe: KL/IN/IN

Aktivierungskosten: 8 AsP; ohne die Investition weiterer AsP kann der Astrologe nur Substanzen von einer Dicke von 10 Fingern durchblicken. Weitere 10 Finger kosten je 1 AsP (max. zusätzlicher AsP-Aufwand ist die Stufe des Astrologen). Der Astrologe muss jedoch schon vor Wirken des Zaubers festlegen, durch welche Stärke er blicken will.

Aktivierungsdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 1 SR

Merkmale: Belyabal, Untersuchung

ERLEUCHTUNG DER STERNE (4. Zauber der Linse)

Lernkosten: 200 AsP

Erschaffungsprobe: KL/IN/CH + 4

Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 3 permanent

Erschaffungsdauer: 1 Tag

Volumen: 3

Wirkung: Der Astrologe legt die Linse vor sich, sodass sie auf das Wesen gerichtet ist, auf das der Zauber gewirkt werden soll. Nachdem er die Worte „*Baalian, zeige mir sein Begehrt!*“ gesprochen hat, erhält der Astrologe, gefiltert durch die Linse, einen Einblick in das Wesen seines Gegenübers. Er erfährt die tiefsten Bedürfnisse und welche Begierden er hat, aber auch Eindrücke von den momentanen Absichten – letzteres allerdings nicht so klar wie die anderen. Gerade bei der Ersellung persönlicher Horoskope ist dies ein beliebter Trick der Astrologen, um zu erfahren, was der Auftraggeber ungefähr hören und wissen will.

Aktivierungsprobe: KL/IN/CH
Aktivierungskosten: 10 AsP
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: sofort
Merkmale: Baalian, Untersuchung

WISSEN DER STERIE (5. Zauber der Linse)
Lernkosten: 250 AsP
Erschaffungsprobe: KL/IN/CH + 5
Erschaffungskosten: 20 AsP, davon 4 permanent
Erschaffungsdauer: 1 Tag
Volumen: 4

Wirkung: Der Astrologe legt die Linse vor sich, sodass sie auf das Wesen gerichtet ist, auf das der Zauber gewirkt werden soll. Nachdem er die Worte „*Undhabal, zeige mir das Vergangene!*“ gesprochen hat, erhält der Astrologe, gefiltert durch die Linse, einen Einblick in die Vergangenheit seines Gegenübers. Je spezifischer der Astrologe dabei das Ereignis definiert, das er sehen will, umso mehr AsP muss er investieren. Der Astrologe erfährt das Ereignis so, als sei es eine eigene Erinnerung.

Aktivierungsprobe: KL/IN/CH + 2
Aktivierungskosten: 15 AsP für einen Einblick in ein vom Meister festgelegtes Ereignis
20 AsP für ein Ereignis, das vom Spieler grob definiert wurde (wenn der Spieler nach einem Mord fragt, den sein Gegenüber begangen hat, kann dies das Ereignis sein, das der Spieler sehen will, aber auch ein vollkommen anderer Mord, wenn auch andere, ähnliche Taten auf das Konto des Verzauberten gehen. Ebenso kann es auch sein, dass der Spieler nichts sieht, wenn sein Gegenüber nie einen Mord selber begangen hat - dennoch sind die AsP verbraucht)

25 AsP für ein Ereignis, das vom Spieler genau festgelegt wurde (z. B. die Frage danach, was das Gegenüber gestern zur Mittagszeit getan hat oder was es vor sieben Tagen an einem bestimmten Ort getan hat)

Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: sofort
Merkmale: Undhabal, Untersuchung

DIE MATRITZEN

WESEN BAAL-URGOLS (9)

Wirkung: Der Astrologe blickt seinem Gegenüber tief in die Augen und sagt „*Baal-Urgol, enthülle uns dein Wesen!*“ Der Geist des Verzauberten vernebelt sich daraufhin und wird von düsteren Visionen heimgesucht, die ihn derart in Panik versetzen, dass er zu keiner Tat mehr fähig ist, es sei denn, es gelingt ihm eine um 5 Punkte erschwerte

Mutprobe. Physischer Schaden beendet den Zauber.

Quelle / Instruktion: Baal-Urgol / Beseele

Anrufungsprobe: + 6

Kontrollprobe: +4 + MR des Opfers

Kosten: 10 AsP

Reichweite: 1 Schritt

Zielobjekt: Einzelperson

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 SR

ASHABEL ZUVERSICHT (4)

Wirkung: Der Astrologe legt dem zu Verzauberten eine Hand auf die Schulter und sagt „*Ashabel, gib ihm Kraft!*“ Die Anwesenheit des Astrologen erfüllt den Verzauberten daraufhin mit Zuversicht, was ihm einen Bonus auf MU von 3 Punkten gewährt.

Quelle / Instruktion: Ashabel / Verstärke

Anrufungsprobe: + 4

Kontrollprobe: +3

Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Zielobjekt: Einzelperson

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 Stunde

ASHABELS LICHT (6)

Wirkung: Der Astrologe legt sich die Arme vor die Brust und sagt „*Ashabel, erfülle uns mit Deinem Licht!*“ Ihn umgibt danach eine Aura der Zuversicht, die ihm Wohlgesinnten in einem bestimmten Umkreis mit Zuversicht in die Führungsfähigkeiten des Astrologen erfüllen. Ihr Mut erhöht sich dadurch um 2 Punkte, Proben auf negative Eigenschaften sind um 2 Punkte erleichtert.

Quelle / Instruktion: Ashabel / Verstärke

Anrufungsprobe: + 7

Kontrollprobe: + 4

Kosten: 15 AsP

Reichweite: 7 Schritt

Zielobjekt: Zone von 7 Schritt um den Verzauberten herum ohne Sichtbeschränkung

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 Aktion

BALBURRIS FREUNDSCHAFT (4)

Wirkung: Der Astrologe blickt dem zu Verzauberten in die Augen und sagt „*Balburri, erfülle ihn mit Harmonie!*“ Der Verzauberte vergisst daraufhin feindliche Absichten und wird den Astrologen als Freund ansehen und ihm sogar helfen.

Quelle / Instruktion: Balburri / Manipuliere

Anrufungsprobe: + 6

Kontrollprobe: + 4 + MR des Opfers

Kosten: 11 AsP

Reichweite: 3 Schritt

Zielobjekt: Einzelperson

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 Stunde

BELCAR'S MEISTERWERK (3)

Wirkung: Der Astrologe klopf dem zu Verzaubernden auf die Schulter (kann auch auf ihn selber gewirkt werden) und sagt „*Belcar, segne seine Hände!*“ Als Wirkung erhöht sich ein Handwerks-talent nach Wahl des Astrologen um 2 Punkte, ebenso die Fingerfertigkeit des Verzauberten.

Quelle / Instruktion: Belcar / Manipuliere

Anrufungsprobe: + 5

Kontrollprobe: + 4

Kosten: 9 AsP

Reichweite: Berührung

Zielobjekt: Einzelperson

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 Stunde

BEL-SHUGAS ZORU (5)

Wirkung: Der Astrologe blickt dem Opfer des Zaubers in die Augen und sagt „*Bel-Shuga, nimm ihm seine Kraft!*“ Das Opfer verliert dadurch an Kampfeslust, was seine AT- und PA-Werte um 2 Punkte senkt. Ebenso sinkt seine KK um 1 Punkt.

Quelle / Instruktion: Bel-Shuga / Schwäche

Anrufungsprobe: + 6

Kontrollprobe: + 2 + MR des Opfers

Kosten: 8

Reichweite: 7 Schritt

Zielobjekt: Einzelperson

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 10 KR

STURM DER STERNE (7)

Wirkung: Der Astrologe zeigt auf das Opfer und sagt „*Herren der Sterne, straft ihn!*“ Danach fällt auf das Opfer ein Hagel von Steinen nieder (dabei handelt es sich um Meteoriten oder Teile der Decke - der Astrologe muss daher nicht unbedingt unter freiem Himmel sein), die 3W6+3 Trefferpunkte verursachen. Personen in einem Umkreis von 1 Schritt werden mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% (1-5 auf einem W20) ebenfalls getroffen, was 1W+1 TP verursachen würde.

Quelle / Instruktion: Erz / Schade

Anrufungsprobe: + 7

Kontrollprobe: + 4

Kosten: 15 AsP

Reichweite: 10 Schritt

Zielobjekt: Einzelperson

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: sofort

BELYABALS SCHUTZ (10):

Wirkung: Der Astrologe kreuzt seine Arme vor sich und sagt „*Belyabal, gewähre mir Schutz!*“ Ein silbernes Licht scheint ihn danach zu umfassen, das ihn vor 15 Schadenspunkte durch Schadenszauber schützt (insgesamt, nicht mehrfach, d. h. wenn die 15 Schadenspunkte absorbiert sind, schützt der Zauber danach nicht mehr). Gleichzeitig erhöht es seine MR um 2 Punkte.

Quelle / Instruktion: Belyabal / Manipuliere

Anrufungsprobe: + 8

Kontrollprobe: + 8

Kosten: 17 AsP

Reichweite: selbst

Zielobjekt: selbst

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 Stunde

BALBURRIS EINFÜHLSAMKEIT (4)

Wirkung: Der Astrologe berührt sich an der Stirn und sagt „*Balburri, segne meinen Geist!*“ Stimme und Äußeres wirken danach auf andere Wesen sympathischer, sodass das Charisma des Astrologen um 3 Punkte steigt.

Quelle / Instruktion: Balburri / Verstärke

Anrufungsprobe: + 4

Kontrollprobe: + 3

Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Zielobjekt: selbst

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 Stunde

ASHABELS ZUWIE (3)

Wirkung: Der Astrologe berührt seinen Mund und sagt „*Ashabel, gib ihnen Vertrauen!*“ In der folgenden Stunde klingt der Astrologe für andere so vertrauenswürdig und zuversichtlich, dass seine Proben auf Überreden und Überzeugen um 3 Punkte erleichtert sind.

Quelle / Instruktion: Ashabel / Verstärke

Anrufungsprobe: + 4

Kontrollprobe: + 3

Kosten: 6 AsP

Reichweite: selbst

Zielobjekt: selbst

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 Stunde

UNDHABALS WISSEN (11)

Wirkung: Der Astrologe berührt den Boden und sagt „*Undhabal, zeige das Vergangene!*“ Der Astrologe erhält dadurch einen Einblick in die Ereig-

nisse, innerhalb des letzten Tages in einem Gebiet von 100 Schritt geschehen sind.

Quelle / Instruktion: Undhabal / Finde

Anrufungsprobe: + 8

Kontrollprobe: + 7

Kosten: 15 AsP

Reichweite: selbst

Zielobjekt: Areal von 100 Schritt Radius

Zauberdauer: Ritual von 1 Stunde Dauer

Wirkungsdauer: sofort

BALANTHADIS SCHARFER BLICK (3)

Wirkung: Der Astrologe berührt seine Augen und sagt „*Balanthadis, schärfe meinen Blick!*“ Danach ist seine Klugheit um 2 Punkte erhöht.

Quelle / Instruktion: Balanthadis / Verstärke

Anrufungsprobe: + 5

Kontrollprobe: + 4

Kosten: 6 AsP

Reichweite: selbst

Zielobjekt: selbst

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 Stunde

FLAMME DER STERNE (2)

Wirkung: Der Astrologe hebt seine Hand und sagt „*Herren der Sterne, schenkt mir Licht!*“ Daraufhin erscheint eine Kugel, in der Feuer zu brennen scheint, über seiner Hand, die die Umgebung in einem Radius von 10 Schritt erleuchtet.

Quelle / Instruktion: Feuer / Erschaffe

Anrufungsprobe: + 3

Kontrollprobe: + 3

Kosten: 4 AsP

Reichweite: 10 Schritt

Zielobjekt: selbst

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Hinweis

Bei der Erstellung der Matrizen wurden die Regeln aus **Myranische Mysterien** leicht abgewandelt, um den Unterschied zur optimatischen Magie deutlich zu machen.

ARCHETYP: ADEPT DES HAUSES RHIDAMAN

von Florian Wassermann

DARAIOTHERIOS TER RHIDAMAN

Daraiotherios stand auf einem Balkon der Akropole Balan Cantaras und blickte auf den noch immer halb im Nebel verborgenen Osthafen herab. Dann wandte er sich um und ging zwischen den wehenden Seidenvorhängen zurück in das "kleine Atrium" seines hohen Vaters. Es war nicht einmal sieben Schritt hoch und auch der xarxarische Marmor, der die Wände verkleidete, war hier bei weitem nicht so prächtig wie im "großen Atrium".

Das Bodenmosaik gefiel ihm jedoch sehr gut: das Weltreich des Thearchen zur Zeit des Ersten Imperiums. Damals, als noch alles in bester Ordnung war. Das Imperium war zu seiner vollen Blüte gelangt und vom fernen Westen bis zum Golf von Hjaldinggard, vom Ewigen Eis im Norden bis zu den Polkappen im Süden war jeder Mann und jede Frau Untertan des Thearchen gewesen.

Doch das war nun vorbei ... leider. Die Nachfolgekriege vor der Gründung des Zweiten Imperiums hatten die Rhidaman bereits einen beträchtlichen Teil ihrer Macht einbüßen lassen und obwohl das nun schon mehrere tausend Jahre zurücklag, erinnerte sich jeder Sohn und jede Tochter des Hauses noch heute daran, als sei es erst gestern gewesen. Eine schreiende Ungerechtigkeit, wahrlich...

Und dann hatte das Imperium über die Jahrhunderte eine Provinz nach der anderen verloren und geblieben war ein kümmerlicher Rest, in dem die Rhidarman zwar immer noch den Großteil des See- und Binnenhandels kontrollierten, aber eben nur den Großteil.

Kerrishiter waren von Süden gekommen und hatten sich eine Nische erkämpft, die von Tag zu Tag größer wurde. Die Eshbathi trieben nun selbst Handel und nicht mehr wie früher noch über die Imperialen Kontore. Und die Serover hatten mit ihrem schwachsinnigen Gewäsch von Demokratie und Freiheit der Völker den Norden vergiftet.

Wo sollte das alles noch hinführen?

Inzwischen hatte Daraiotherios seine Liege erreicht und neben seinem hohen Vater Cassius ter Rhidaman Platz genommen.

"Sohn", sagte jener, "ich wünsche, dass du dich selbst um diese Sache mit den Lieferungen aus Vinerata kümmerst. Diesen kleinen Gefallen wirst

du mir doch nicht abschlagen, oder?"

Daraiotherios konnte sich ein leises Lächeln nicht verkneifen. 'Nicht abschlagen' war gut, als ob er denn eine Wahl hätte! Seit nunmehr vollen vier Oktalen war er jetzt offiziell Adeptus des Hauses Rhidarman. Er hatte seinen Stab und seinen Siegelring erhalten, auch wenn er letzteren immer nur dann für kurze Zeit in Händen halten durfte, wenn er, so wie heute, seinen Vater besuchte und dieser es ihm gestattete. Für jeden dieser Gegenstände hatte er ihm einen "kleinen Gefallen" tun müssen:

Für seinen Stab hatte Daraiotherios drei Nonen lang jeden Tag und die halbe Nacht Verhandlungen mit einem kerrishitischem Unterhändler führen müssen! Der war ein zäher Brocken gewesen, aber dank einer ganz speziellen "Verhandlungsmatrix", die er sich in seiner Verzweiflung gleich nach der Hälfte der ersten None angeeignet hatte, war dann doch alles glatt verlaufen und sein Vater war voll des Lobes für ihn gewesen.

Um den Siegelring, wenigstens nominell, zu erhalten, hatte er einen Sölnertrupp ausheben und mit seiner Hilfe einen Ring aus Falschmünzern sprengen müssen. Sein Vater war so begeistert gewesen, dass er ihm sogar noch erlaubt hatte, eine der Pardirsöldnerinnen als seine persönliche Leibwächterin zu behalten, nur um ihm sofort um den nächsten "kleinen Gefallen" zu bitten.

Ach ja, musste er seine geliebte Heimatstadt also nun wieder einmal verlassen. Als hätte er nichts Besseres zu tun ... Aber vielleicht würde er dann endlich auch seine Triopta in Händen halten, die letzte Insignie des Optimatenstandes, die ihm noch fehlte.

Ja, das Leben war schon besonders hart zu ihm, dachte Daraiotherios bei sich und nahm sich noch eine in Honig gebeizte Wachtel von einem Goldtablett...

HINTERGRUND

Das Haus Rhidaman stellt seit jeher eine der bedeutendsten Handelsmächte Myranors dar, ja steht praktisch für die finanzielle Macht des Imperiums selbst.

Jedoch geriet diese Vormachtstellung in den letzten Jahrhunderten immer mehr in Gefahr, zusehr haben Serover, Radjare und Kerrishiter an Einfluß

gewonnen. So streben schon die jüngsten unter den Adepten dieses Hauses danach, das alte Monopol wieder zu errichten und so in erster Linie ihren eigenen Reichtum, in zweiter den des Thearchen zu mehren. Sie sind Meister darin Menschen, Amaunir und andere Rassen zu durchschauen, um ihre tiefsten Begierden zu erkennen. Nur um aus diesem Wissen wiederum Profit zu schlagen und sich selbst Vorteile zu erwirtschaften. Ein Rhidaman weiß, dass man nicht das Vark schlachtet dessen Milch man begehrt und so wird er seinem Handelspartner stets nur so viel abnehmen, dass dieser ihn auch beim nächsten Geschäft wieder etwas zu bieten hat. Ein Adept dieses Hauses ist nicht selten der Weltenbummler schlechthin, zu viele einträgliche Geschäfte warten in der Ferne, als dass er still zu Hause sitzen und sie sich entgehen lassen würde...

ZITATE

"Ein Astrilith soll das also sein, na dann zeigt mal her ... hmm. Nein, da hat man euch wohl einen Harivat aufgebunden. Das ist nichts als ein Stück geschliffenes Glas. Ihr habt doch hoffentlich nicht zu viel dafür bezahlt? Was, 21 Aural? Ich gebe euch drei..."

"Wie man einem Eshbathi zwei Schiffsladungen Salz verkauft? Na, das würdet ihr wohl gerne wissen..."

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Zum einen benötigt der reisende Adept der Rhidaman robuste, wetterfeste und nichtsdestotrotz repräsentative Kleidung, in Cantera wird bevorzugt Aqualeder verwendet. Für festliche Anlässe und eher offizielle Geschäfte bedient man sich des edelsten was gerade zur Hand ist, bevorzugt in der Tracht des jeweiligen Region, in der man sich gerade befindet. Waffen sind eines Rhidaman nicht würdig, er bezahlt Andere dafür seine Haut zu schützen, wird jedoch ansonsten jeder handfesten Konfrontation aus dem Wege gehen. Handelswaren, Wertgegenstände und Abrechnungsbücher sind die ständigen Begleiter der Rhidaman. Seekarten, vorgefertigte und abgeschlossen Verträge, Zehnt- und Zins- tabellen seine tägliche Lektüre.

DARAIOTHEIOS TER RHIDAMAN

Haarfarbe: Schwarz **Augenfarbe:** Braun
Körpergröße: 1,67 **Gewicht:** 64

MU: 13 **KL:** 14 **IN:** 14 **CH:** 15 **FF:** 13 **GE:** 12
KO: 10 **KK:** 9

LeP: 25 **AuP:** 28 **AsP:** 28 **MR:** 4 **SO:** 10
INI-Basis: 10 **AT-Basis:** 7 **PA-Basis:** 7 **FK-Basis:** 7
AW-Basis: 7

Vorteile:

Gebildet 4, Hoher SO +2, Optimat, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vollzauberer (myranisch)

Nachteile:

Glasknochen, Goldgier 9, Neugier 5, Schlechte Heilung, Verpflichtungen gegenüber dem Haus Rhidaman

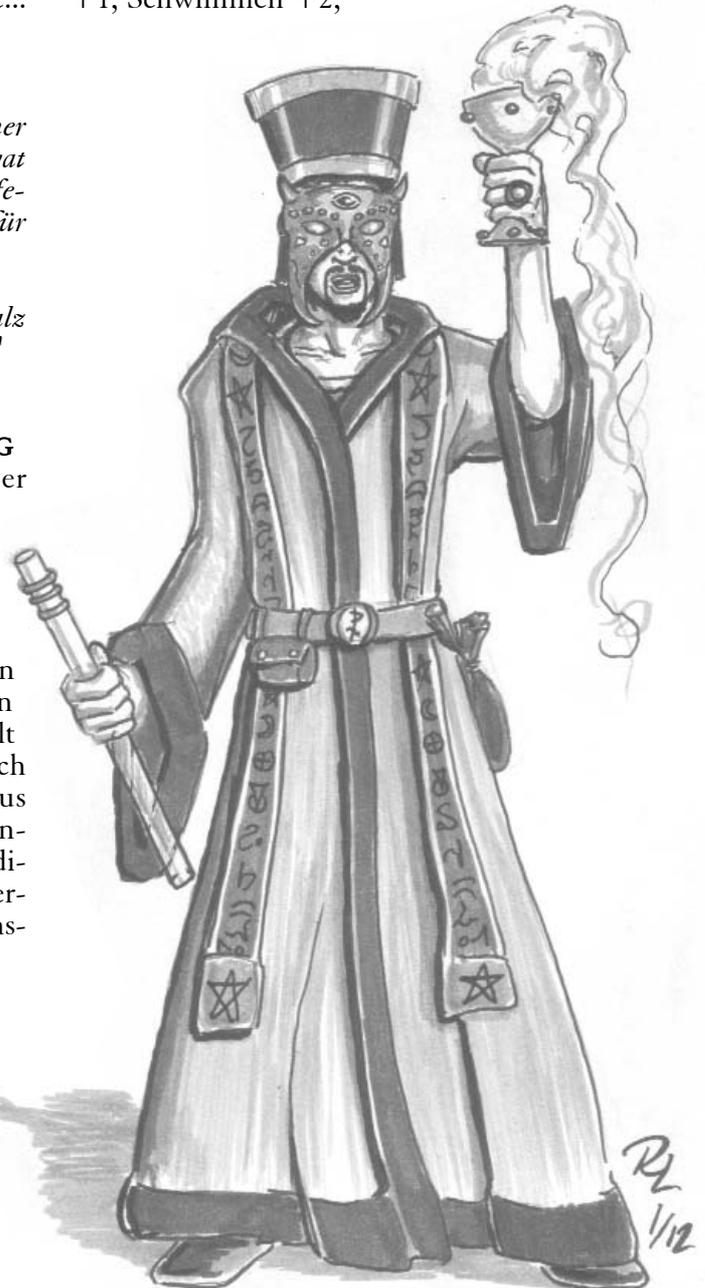
Talente:

Kampf:

Dolche +2, Raufen +3, Bela +2

Körper:

Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +1, Schwimmen +2,



Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +3, Zechen +3

Gesellschaft:

Etikette +5, Gassenwissen +3, Lehren +2, Schriftlicher Ausdruck +3, Sich verkleiden +2, Menschenkenntnis +10, Überreden (Feilschen) +11

Natur:

Orientierung +5, Wildnisleben +2, Wettervorhersage +2

Wissen:

Götter und Kulte +1, Geographie +4, Geschichtswissen +2, Heraldik +4, Kriegskunst +1, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +3, Rechnen +7 (Buchführung), Schätzen +9 (Materialwert)

Sprachen und Schriften:

Muttersprache: Hiero-Imperial: 12, Zweitsprache: Gemein-Imperial: 12, Amaunal: 4, Myranisch: 8; Mahapratisch: +6, Neristal: 4, Kerrischitisch: 4, Imperiale Lautzeichen: 9

Handwerk:

Alchimie: +3, Handel: +8, Seefahrt: +1

Sonderfertigkeiten:

Rhidaman-Stabzauber 1-3, Ritualkenntnis (Optimaten: Haus Rhidaman) +3, Kenntnis der ersten 6 Regeln der List

Quellen:

Xolovar (eine Spalte billiger) +2, Aggari +2, Darcalya: +2

Instruktionen:

Beseele +1, Veredle: +1

Zauberfertigkeiten:

Xolovar +5, Darcalya +4, Thesephai +3, Aggari +3, Naggarach +2, Beseele +6, Veredle +6, Kommuniziere +3, Kontrolliere: +6, Mindere: +3, Unterdrücke +3

Matrizen:

Uttravais Goldwage, Darcalyas alte Freundschaft, Acuums Hunger, Aggaris glänzender Schein, Kühler Kopf, Bel'Khidmals Wache

Dazu einige eigentlich elementar-stellare Matrizen in daimonischer Ausprägung:

Silberner Schutz, Mehr Schein als Sein, Öffnende Hand Aggaris (des Erzes).

Ausrüstung:

Robuste Reisekleidung aus teurem Aqualeder/ Repräsentative, luxuriöse Kleidung aus Spinnenseide, dazu Schmuckstücke aus Gold und Illuminium, Stirnband aus Wolkenseide, Rechenbrett, Payrusrolle mit den Thesen der ersten 3 Stabzauber, der genannten Matrizen und mit den ersten 6 Regeln der List, Schreibtafel, Griffel und Tinte, Empfehlungsschreiben des Mentors, Siegelring und -wachs, Stab des Hausel Rhidaman (ohne Stabzauber), Geldbeutel mit 10 Aureal

IMPRESSUM

Das Fanzine "Memoria Myrana" ist ein inoffizielles und nichtkommerzielles Fanprojekt zu den Rollenspielsystemen "Das Schwarze Auge" und "Myranor". Alle Mitarbeiter arbeiten ausschließlich unentgeltlich und in ihrer Freizeit für "Memoria Myrana"

HERAUSGEBER:

Peter Horstmann
Buldernweg 23, 48163 Münster
Email: tabuin@myrana.de

Chefredakteur: Peter Horstmann

Redakteure: Kai König, Jörn Wesserling

Satz und Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden

Illustrationen: René „Midir“ Littek, Bernadette „Xamaril“ Wunden

Texte: Kai König, Rene Littek, Christian Saßenscheidt, Florian Wassermann, Dennis Rüter, Peter Horstmann, Annekathrin Hepp, Bernadette Wunden, Michael Wuttke

Lektorat: Memoria Myrana Team

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 zur Verfügung Stellen 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 pdf-Dokument liegt beim Memoria Myrana Projekt.

"Das Schwarze Auge", "Aventurien" und "Myranor" sind eingetragene Warenzeichen der Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH.

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.

© 2004-2007 by Memoria Myrana