

Memoria Myrana

DAS MYRANOR-FANZINE

Nummer 14 _ 5/2007





INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	3
Myranische Reit-, Zug- und Lasttiere II: andere Huftiere und Humanoide - Kai König	4
Priester der Sterne I - Bel-Shugáraios - Florian Wassermann	9
Archetypus: Priester des roten Planeten aus Sidor Corabis - Florian Wassermann	11
Feuer und Rauch - Das Sommerfest der Satyare - Annekatriin Hepp, Christian Saßenscheidt	13
Von Nyran nach Meran - Himmelsrichtungen und Navigation in Myranor - René Littek	18
Ama GirRaos Kochecke - Malrhira-Röllchen - Corinna Kersten	20
Tier-Prospektor - Dennis Rüter	21
Archetypus: Tier-Prospektor - Dennis Rüter	22
Imperialer Animismus: Formalisten - René Littek	25
Geisterkrieger - Kai König	28
Myranor Extrem I - Der Muskelkater - Christian Saßenscheidt	37
Impressum	38

VORWORT

Das war ein Quartal! Alles neu macht der Mai... so heißt es im Sprichwort, doch so lange wollte man bei FanPro und Ulisses wohl nicht warten und entschied sich schon vorher für eine **Übernahme des Schwarzen Auges**. Die vielen Ausreden von FanPro, warum der Bote nicht erschien, dass es beim Druck Probleme gäbe, alles gelogen. Man wusste einfach nicht, ob es überhaupt noch Sinn machen würde, den Boten zu drucken, oder ob nicht vorher schon alles hin und weg wäre. Nun ja, nun ist alles in trockenen Tüchern, um ein weiteres Sprichwort zu bemühen, und wir können gespannt sein, wie es nun weiter geht. Die beliebten Romane werden auch weiterhin von FanPro herausgegeben werden, das reine P&P-Material gibt uns Ulisses.

Für Myranor hat dies vorerst keine weiteren Auswirkungen. Die Absprache zwischen Aventurien und dem Guldland findet nun wieder unter einem Dach statt, was man durchaus als Vorteil werten darf. Mittelfristig wird es dann auch eine Gruppe von Promotern geben, die in ähnlicher Funktion wie die Alveraniare, auf Veranstaltungen Runden betreuen wird.

Bei uns kündigen sich nun ebenfalls erste Veränderungen an: Die **WikiMyrana**, die nun schon 250 Artikel aufweisen kann, sich aber dennoch über jede Mithilfe freut, ist bereits umgezogen und liegt nun auf jenem Server, auf den die gesamte Homepage demnächst wechseln wird. Wir haben auch bereits eine neue **Serie von Fan-Artikeln** in der Wiki gestartet: Ein sehr ausführlicher Artikel beschäftigt sich mit den *Myranischen Elfen*, gibt Infos zu den Quellen in offiziellen Publikationen und in weiteren Abschnitten Ideen von René Midir Littek sowie Stefan Geroldinger wieder. Auch in der Abteilung Magie kann man sich von Daniel Grings *Ein vollständiges Magiesystem für Myranor* ansehen und ist eingeladen, es mit dem Autor zusammen weiter zu verbessern. Neben der Funktion eines Indexes und Stichwortverzeichnisses für die myranischen Publikationen, soll die Wiki auch eine Sammelstelle für Myranor-Fans werden, wo sie ihre Ideen zur Diskussion stellen können.

Im Mai soll dann ein **neues Design** unserer Seite hinzukommen und einige weitere Angebote, sodass wir wieder für die nächsten Jahre eine aktuelle Basis haben. Verbesserungsvorschläge können also noch eingereicht werden.

Unsere **aktuelle Ausgabe** bietet diesmal eine breite Auswahl an Hintergrund, Professionen und Archetypen, garniert mit dem üblichen Rezept und Informationen um die Reit- und Zugtiere in Myranor.

Mit diesem Thema beginnt Kai König auch die Ausgabe. In *Myranische Zug-, Reit- und Lasttiere II* beschäftigt er sich mit den Huftieren, die im ersten Teil nicht vorkamen und ergänzt sie durch einige Humanoide. Hoch hinaus schaut dagegen Florian Wassermann, der uns im ersten Artikel zu den Priestern der Sterne seine Idee zu den Bel-Shugáraiös vorstellt und auch gleich einen spielbaren Archetypen beifügt. Passend zu Beltane und dem Tanz in den Mai erzählen Annekatrin Hepp und Christian Saßenscheidt in ihrem Artikel *Feuer und Rauch* über das Sommerfest der Satyare. Dass dies kein trauriger Text ist, darf zu Recht vermutet werden. *Von Nyran nach Meran* - von Nord nach Süd, führt uns dann René Littek und geht damit auf eine aktuelle Diskussion im Ulisses-Forum ein, wo es um die Benennung

der Windrose auf myranischen Karten geht. Jörn Wessering hat eine solche daraufhin auf seiner Karte eingetragen und eine aktualisierte Version zur Verfügung gestellt. Corinna Kersten verköstigt uns als Ama GirRao sodann mit *Malrhira-Röllchen*, sodass wir gestärkt mit den Tier-Prospektoren von Dennis Rüter in die Dschungel Shindrabars gehen können. Diese Profession wird in verschiedenen Ausprägungen vorgestellt und zeigt für Spieler mit Spaß an "Naturburschen" einige interessante Alternativen auf. Auch die Formalisten von René Littek bieten eine gelungene Alternative, jedoch zu den Optimaten, sind sie doch imperiale Animisten. Den Animisten folgt Kai König mit seinen Geisterkriegern. Ähnlich den gialskerländischen Kämpfern, die beseelt von ihrem "Seelentier" zu wahrer Größe finden, können auch diese Kämpfer Geister in sich aufnehmen. Den Abschluss macht Christian Saßenscheidt mit seinem *Muskelkater*, dem ersten Teil der neuen Serie **Myranor Extrem**. Hier wollen wir Beispiele für regelkonforme Unsinnigkeiten und witzige Abstrusitäten bringen.

So hoffen wir, dass mit diesen Ideen ein paar weitere bunte Tupfen auf das Bild Myranors kommen und eine Menge Vergnügen am Spieltisch das Lesen belohnt.

Doch damit ist die Sammlung an Neuerungen noch nicht zu Ende: Mit Malte J. Zirbel und Diemen A. Kobalscheck von dem Illustrationsstudio *rich-animatics* haben wir zwei neue Zeichner im Team. Erste Arbeiten für die MM sind der Blutbüffelreiter und das Kapi-Tier im Artikel von Kai König und die beiden Satyare mit Flöte im Artikel *Feuer und Rauch*.



In diesem Sinne: Mit Schwung ins Abenteuer und viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Euer Memoria Myrana-Team

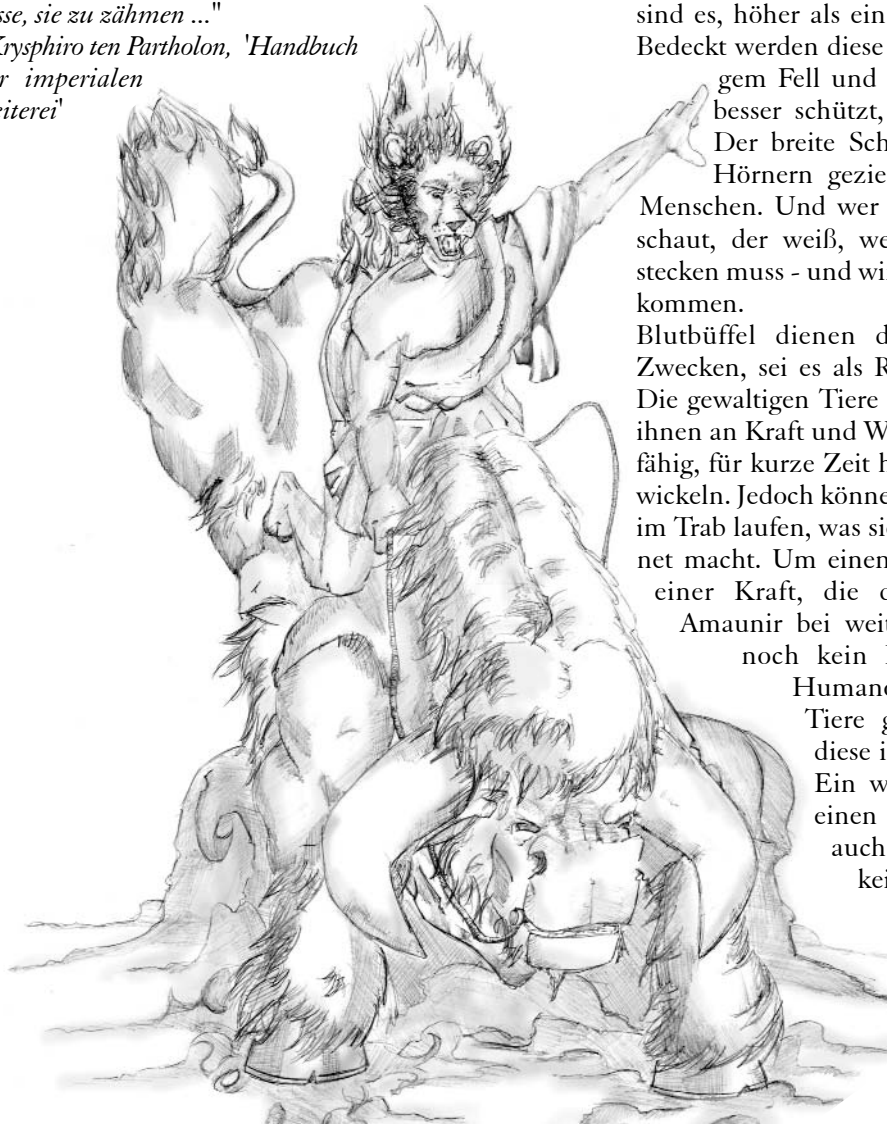
MYRANISCHE REIß-, ZUG- UND LASTTIERE II: ANDERE HUF-TIERE UND HUMANOIDE

von Kai König

BLUTBULLE

"Gar bewundernswert sind diese Tiere, und ja, ich gebe es zu, noch mehr bewundere ich die Leonir, die sie zu reiten vermögen. Wild sind sie, jeder Ritt ein Kampf. Schon der Ansturm eines dieser Riesen erschüttert den Boden und lässt die Luft vor Donner widerhallen. Viel bin ich gewohnt, doch auch ich war von Panik erfüllt. Könnten doch auch wir diese Tiere zähmen und in unsere Reiterei eingliedern - aber ich sehe dies nicht in der Zukunft. Zu wild sind die Gehörnten, zu viel Kraft ist nötig, sie zu bändigen. Und die Leonir verraten nicht ihre Geheimnisse, sie zu zähmen ..."

-Krysphiro ten Partholon, 'Handbuch der imperialen Reiterei'



Als die wildesten und ungezähmtesten Haustierte gelten vielen Myranern die Blutbüffel der Leonir. Wie es dem Volk der Löwenmenschen am liebsten ist, ist der Besitz eines Blutbullen ein immerwährender Kampf um die Herrschaft in dieser Beziehung. Die Büffel werden als Fleisch- und Blutquelle von den Leonir genutzt, aber auch als Reittiere für die Jagd, das Hüten der Herden und den Kampf. In großen Gruppen ziehen sie über die Savannen, wo ihre Herden unter den wachsamen Augen der Leonir grasen.

Schon vom Äußeren her erscheinen die Blutbüffel wie die perfekten Tiere für die Leonir. Gewaltige Tiere sind es, höher als ein Pferd und Berge aus Muskeln. Bedeckt werden diese Muskeln von schwarzem, zottigem Fell und einer dicken Lederhaut, die sie besser schützt, als jeder Harnisch es vermag. Der breite Schädel wird von geschwungenen Hörnern geziert, so lang wie der Arm eines Menschen. Und wer in die kleinen blutroten Augen schaut, der weiß, welche Wut in einem Blutbüffel stecken muss - und wird es vermeiden, ihm zu nahe zu kommen.

Blutbüffel dienen den Leonir zu verschiedenen Zwecken, sei es als Reittier oder als Fleischlieferant. Die gewaltigen Tiere sind zwar langsamer als Pferde, ihnen an Kraft und Wildheit aber überlegen und dazu fähig, für kurze Zeit hohe Geschwindigkeiten zu entwickeln. Jedoch können sie nur kurzzeitig schneller als im Trab laufen, was sie für lange Hetzjagden ungeeignet macht. Um einen Blutbüffel zu reiten, bedarf es einer Kraft, die der normaler Menschen und Amaunir bei weitem überlegen ist. Es ist auch noch kein Fall bekannt, in dem andere

Humanoide als Leonir diese gewaltigen Tiere geritten haben, und selbst für diese ist es jedesmal ein neuer Kampf. Ein weiterer Punkt ist, dass nur der einen Blutbüffel reiten kann, der ihn auch gebändigt hat. So kann man keine zugerittenen Blutbüffel kaufen, sondern höchstens Wildtiere, die man selber noch bändigen muss.

Blutbüffel lassen sich nur als Reittiere verwenden.

SONDERREGEL

Es scheint ein besonderes Band zwischen Blutbüffeln und Leonir zu bestehen, sodass ein Blutbüffel anderen Humanoiden noch mehr Widerstand leistet als den Leonir. Das erste Mal, wenn man an einem Tag einen Blutbüffel reiten will, muss für das Tier eine Loyalitätsprobe gewürfelt werden. Misslingt diese, muss der Reiter vor jedem Ritt eine KK-Probe leisten, die für Leonir um 4 Punkte, für alle anderen um 7 Punkte erschwert ist. (Erleichterungen für Huftiere durch den Vorteil Tierempathie und Tierfreund kommen auch hier zum Tragen)

Will man einen Blutbüffel zähmen, sind die notwendigen Proben fürs Abrichten für Leonir um 2 Punkte erschwert, für andere Rassen um 4. Zusätzlich dazu muss man für jeden Tag, den die Zähmung in Anspruch nimmt, eine Körperkraft-Probe ablegen, die der vor dem Reiten entspricht. Misslingt eine Probe, verlängert sich die Ausbildung um einen Tag und der Bändiger verliert 1W6 Lebenspunkte. Muss das Zähmen abgebrochen werden, weil die Lebensenergie zu weit gesunken ist, muss man wieder bei Null anfangen. Nur einen Blutbüffel, den man selber gebändigt hat, kann man auch reiten.

Bei nicht ausgewachsenen Blutbüffeln sind die oben angegebenen Proben um einen Punkt erleichtert. Blutbüffel kann man nicht als Anfänger-Charakter über den Vorteil Besondere Ausrüstung erhalten. Um einen solchen Koloss zu reiten, bedarf es einer gewissen Erfahrung.

Werte s. HC S. 265

Ergänzungen:

GS 2 / 6 / 15 **AU** 6 / 4

Vor-/Nachteile: Ausdauernd (Trab), Eigenwillig, Trittsicherheit, Stark

Futterbedarf: 25 Okul / 24 Okul / 30 Okul / 35 Okul (Die enorme Masse und Kraft der Blutbüffel erfordert es, dass sie in der freien Natur beinahe ununterbrochen fressen. Da dies nicht möglich ist, wenn sie als Reittiere genutzt werden, muss ein Großteil ihrer Nahrung aus Kraftfutter bestehen)

Preis: -- (ungezähmte Jungtiere kann man für 150 Aural kaufen; diese sind nicht ausgewachsen und es dauert ca. ein Jahr, bis ihre Werte denen im Buch entsprechen. Ausgewachsene Blutbüffel verkaufen die Leonir nur untereinander, wobei ihr Wert 300 Aural entspricht. Besonders wilde Tiere können sogar noch teurer werden)

Allgemeine Ausbildung: Reitbüffel

Geeignete fundierte Ausbildung: Hütebüffel, Kampfbüffel

Ungeeignete Ausbildung: alle anderen

GHAAL (PL. GHAALE)

"Das auffälligste Merkmal der Ghaale ist der Höcker, den sie im Nacken tragen. Voll Fett ist er und gänzlich ungenießbar, auch wenn einige Völker ihn als Delikatesse betrachten. Nun, nicht jeder hat den feinen Geschmack der Amaunir, besonders nicht die Felllosen. Aber das Fleisch ist wirklich eine Köstlichkeit, vor allem eingelegt in Minze und den Wein der roten Waldbeeren."

-Makhiaotir, amaunische Köchin

Ghaale sind entfernte Verwandte der Blutbüffel, doch im Gegensatz zu diesen von friedlicher Natur. Sie bewohnen die Savannen- und Wüstenregionen Myranors. Dort sind sie zu den wichtigsten Nutztieren für Wüstenreisende geworden, da die genügsamen Wesen über lange Zeit ohne Wasser auskommen können. Dabei dient das Fett in ihrem Nackenhöcker als Speicher. Neben stabilem Leder liefern Ghaale auch fettreiche süße Milch, die einen ausgezeichneten Käse ergibt. Das Fleisch junger Tiere ist ausgezeichnet und zart, jedoch kommt häufig nur das zähere von älteren Exemplare in den Handel. Wildlebende Ghaale sind selten.

Die Tiere besitzen einen massigen Körper, dessen deutlichstes Merkmal der Nackenbuckel aus Fett ist. Ist ein Ghaal wohlgenährt, ist auch der Buckel prall. Je länger es jedoch ohne Nahrung und Wasser auskommen muss, desto mehr schwinden die Reserven dort und der Buckel wird schlaff. Wie ihre wilderen Verwandten, die Blutbüffel, verfügen auch Ghaale über lange, stark gebogene Hörner. Ihr Fell ist kurz und von mittelgrauer Farbe. Eine nördliche Unterart ist das Faltenghaal, dessen weiches Fell in Runzeln den Körper umgibt und ein besonders feines Leder liefert. Obwohl die Ghaale hauptsächlich als Lieferanten für Fleisch und Milch dienen, werden sie gelegentlich auch als Zug- und Lasttiere benutzt.

Werte s. HC S. 265

Ergänzungen:

GS 2 / 7 / 12 **AuP** 5 / 4

Vor-/Nachteile: Erhöhte Körperkraft, Erhöhte Tragkraft

Futterbedarf: 18 / 18 / 19 / 22

Preis: 15 Aural (Ghaale werden in der Regel unausgebildet verkauft, ausgebildete Tiere sind wesentlich teurer.)

Allgemeine Ausbildung: Last- und Zugtier

Geeignete fundierte Ausbildung: Lasttragtier, Trosskutschentier

EINHÖRNER

"Vielen Amaunir ist das Horn dieser Tiere zu Pulver gerieben als Aphrodisiakum dienlich, doch ob es wirklich diese Wirkung hat, kann ich nicht sagen. Unter den Edlen der Feliden ist das Tier selbst jedoch aus einem anderen Grunde sehr beliebt: Wo Pferde, Kapi und andere vor dem Geruch der Amaunir scheuen und nur die ruhigsten Tiere sich reiten lassen, da bewahrt das Einhorn seine Ruhe. Sollten wir je Probleme mit den Feliden haben, schlage ich vor, nur Einhorn-Reiterei zu verwenden."
-Krysphiro ten Partholon, 'Handbuch der imperialen Reiterei'

Ursprünglich eine wilde Unterart des Khardan, wurden die Einhörner in Myranor schon früh gezähmt und gezüchtet. Die Tiere sind ausgesprochen stolz und lassen sich nicht von jedem Reiter reiten. Besonders das Zureiten erweist sich oft als schwierig, und unter den Amaunir ist diese Aufgabe ein beliebter Wettstreit, um Mut und Ausdauer zu beweisen. Heutzutage sind nur noch wenige Einhörner in der freien Wildbahn zu finden.

Vom Körperbau her gleichen Einhörner schlanken Pferden, wobei sie kleiner sind als Bladaritir. Ihre Fellfarbe ist meist Schwarz oder Weiß, braunes oder geschecktes Fell ist selten, aber nicht unmöglich. Das auffälligste Merkmal der Tiere ist jedoch das Horn aus dunklem Bein, das auf ihrer Stirn prangt.

Einhörner sind besonders beliebt bei Amaunir, da sie vor deren Geruch nicht zurückschrecken wie Pferde und andere Tiere. Wegen dieser fehlenden Furcht vor dem Raubtiergeruch werden Einhörner auch gerne bei Myriaden und anderen militärischen

Einheiten genutzt, da man sie nicht erst zur Ruhe gegenüber den feliden Humanoiden trainieren muss.

In ihrer Konstitution und Stärke ähneln Einhörner den Pferden. Jedoch sind sie wählerischer, was ihre Aufgaben betrifft. Man könnte sie zwar auch als Last- und Zugtiere benutzen, doch verweigern Einhörner störrisch ihren Dienst bei dieser Arbeit.

Werte s. HC S. 265

Ergänzungen:

Vor-/Nachteile: Eigenwillig, Elegante Erscheinung, Magiegespür, Lernfähig

Futterbedarf: 13 Okul / 13 Okul / 14 Okul / 17 Okul (Einhörner bevorzugen hochwertige Nahrung, einfaches Futter fressen sie nur im Notfall)

Kosten: 160 Aureal

Geeignete fundierte Ausbildungsvariante: Leichtes Streitross (Gezielter Biss ersetzt durch gezielter Hornstoß), Adelsross, Magierpferd

Evtl. mögliche Variante: Rennpferd, Schützenpferd, Prunkkutschenpferd, Rennkutschenpferd, Wanderreitpferd

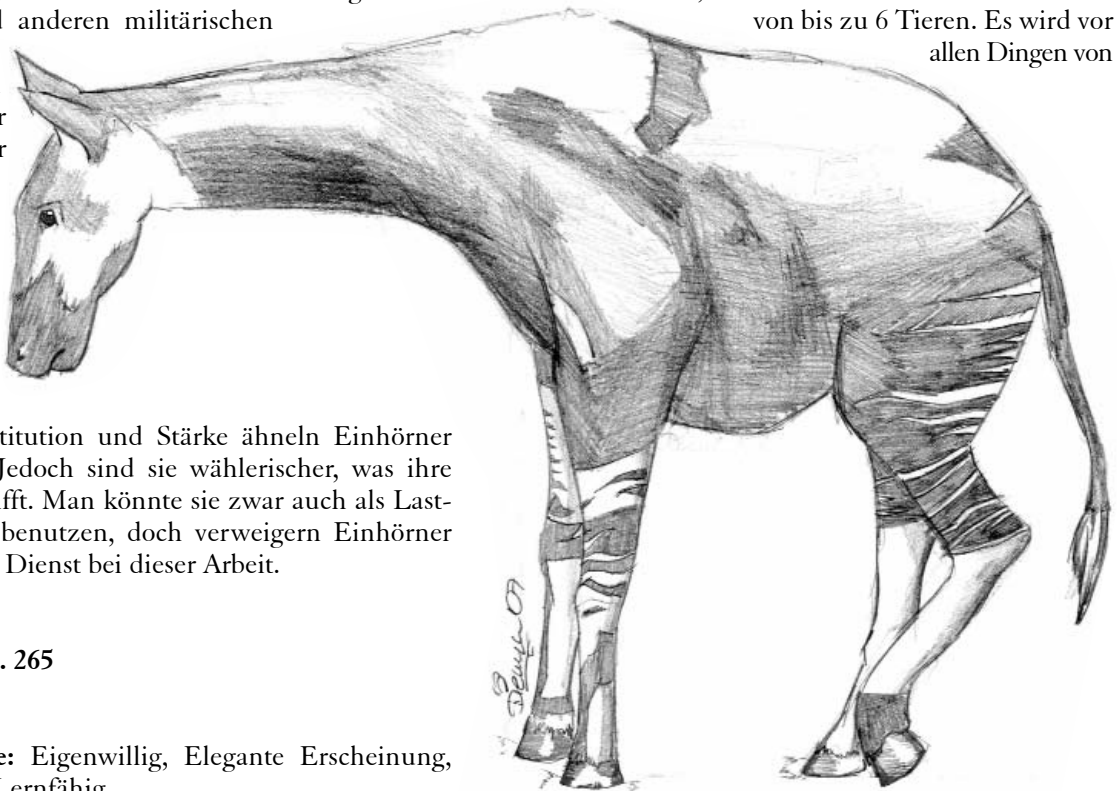
Ungeeignete Ausbildung: alle anderen

KAPI-TIER

"Ich weiß nicht, wie die widerlichen Yach es geschafft haben, diese Tiere zu kultivieren. Aber selbst die Barbaren scheinen Sanftmut zu schätzen, und diese offenbart sich im Kapi-Tier. Als Lasttiere sind sie eine gute Wahl, denn sie sind weder stur wie Esel noch so ungeschickt wie Hurda. Auch reiten kann man sie, aber ich würde es nicht empfehlen, wenn man größer ist als ein Yach."
-Isopranos, satyrischer Tierbändiger

Das Kapi-Tier stammt ursprünglich von den Inseln des talamanischen Archipels, wo es von den Yachjin kultiviert wurde. Von dort gelangten die Paarhufer mit den Yachjin auch auf das Festland. Aus entflohenen Exemplaren haben sich mehrere wildlebende Tiere im Gebiet der Kerrishiter und in nördlich angrenzenden Randgebieten des Imperiums angesiedelt. Sie leben

einzeln, selten in kleinen Familienverbänden von bis zu 6 Tieren. Es wird vor allen Dingen von



den Yachjin gezüchtet, doch auch andere Völker nutzen es als Lasttier.

Kapi-Tiere erinnern an eine Kreuzung aus Pferd und Antilope. Ihre Körper wirken ein wenig zu massig im Vergleich zu den langen Beinen. Der Kopf ist ähnlich geformt wie der einer Antilope, sitzt an einem kräftigen, langen Hals und hat große, breite Ohren sowie eine blaue Zunge. Körper und Hals sind braun bis schwarz gefärbt, ihr Kopf an den Seiten und dem Unterkiefer weiß. Auch ihre Beine sind weiß und verfügen, ähnlich wie die der Zebras, über geflammte Streifen in der Farbe ihres Körpers. Männchen besitzen zwei kurze Hörner. Das Kapi-Tier ist im Trab ein ausdauernder Läufer, ermüdet aber bei höherem Tempo sehr schnell. Auch scheuen sie vor dem Geruch der Yachjin nicht zurück, die allgemein ein gutes Verhältnis zu Huftieren haben.

Yachjin nutzen das Kapi-Tier hauptsächlich als Lasttier, doch werden einige auch als Reittiere ausgebildet. Für die Kerrishiter hingegen ist es nur ein einfaches Lasttier. Als Zugtier ist es ungeeignet.

Verbreitung: Talamantisches Archipel, Randgebiete des Imperiums zum Kerrishiter-Reich

Größe: 1,5-1,7 Schritt **Gewicht:** 230 Okul

INI 8+1W6 **PA** 7 **LeP** 45 **RS** 1 **KO** 19

Tritt: **DK** N **AT** 10 **TP** 1W6+1

GS 2 / 8 / 12 **AU** 6 / 4 **MR** 1 / 6 **GW** 7

LO 8 **KK** 15 **TK** x5 **ZK** --

Futterbedarf: 7 Okul / 7 Okul / 8 Okul / 9 Okul (Pflanzenfresser)

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

Vor-/Nachteile: Flinkheit, Ausdauernd (Trab), Ruhiges Temperament, Einzelgänger

Preis: 120 Aureal

Allgemeine Ausbildung: Reit- und Lasttier

Geeignete fundierte Ausbildung: Boten-Kapi, Lasttragtier, Hüte-Kapi

Unmögliche Varianten: alle anderen

SONDERTALENTE UND AUSBILDUNGEN AUßERHALB DER ZBA

BLUTBÜFFELAUSBILDUNG

Hütebüffel: Talente wie Hütepferd, jedoch ohne „Steigen“

Kampfbüffel: entspricht Schwerem Streitross; die Eigenschaften Gezielter Biss und Gezielter Tritt, Kreisel und Corbetto entfallen; stattdessen erhält der Büffel die Eigenschaften Gezielter Stoß [stößt auf Befehl mit den Hörnern zu], Stillstand und Bocken [ähnlich wie Capriola, nur versucht das Tier allein durch seine Masse, Platz im Getümmel zu schaffen; für alle in seinem direkten Umfeld ist es wie ein Niederwerfen-Angriff]; Wacht äußert sich

durch Scharren der Hufe.

GHAAL:

Ausbildungen entsprechen Angaben in ZBA

KAPI-TIER:

Boten-Kapi: wie Botenpferd, jedoch ohne das Talent Sprungsicher, dafür aber mit Kommen auf Signal

Lasttragtier: s. ZBA

Hüte-Kapi: wie Hütepferd, ohne Steigen

HUMANOIDE

Humanoide Tiere sind prinzipiell nicht als Reittiere zu benutzen und lassen sich nicht vor Wagen spannen. Der Aspekt Zugkraft bezieht sich auf ihre Fähigkeit, Gegenstände mit den Händen hinter sich herzuschleifen. Sie erhalten keine Ausbildung in der Art wie andere Tiere, da sie anders verwendet werden als diese. Ihre Fähigkeiten als Zug- und Lasttier müssen ihnen einzeln beigebracht werden. Daher entfallen hier die Aspekte Allgemeine Ausbildung und Geeignete fundierte Ausbildung. Ihre Intelligenz erleichtert es, ihnen die Reaktion auf verschiedene Signale beizubringen.

HARIWAT (PL. HARIWATVII)

"Was für friedliche Tiere diese Wesen sind! Und wie glücklich wir uns über diesen Umstand zu schätzen wissen sollten. Ich sah einst, wie ein Hariwat einen Ast von der Dicke meines Beines zerbrach ohne eine Spur von Anstrengung zu zeigen. Man denke nur, was er mit einem Menschen zu tun vermag!"

-Rishcatar, shindrabarischer Hariwatun-Ausbilder

Hariwatun sind ausgesprochen kräftige Riesenaffen von Shindrabar, die für ihr sanftes Wesen bekannt sind. Sie erinnern entfernt an



Menschen, weisen aber eine starke Körperbehaarung in der Art eines kupferroten Zottelfells auf. Ihre langen Arme nutzen sie beim Laufen als zusätzliche Stützen neben den kurzen Beinen.

Der Legende nach müssen die Hariwatun den menschlichen Priestern der Schlangengötter von Shindrabar dienen, seit Shindra ihren göttlichen Beschützer Halimaton gefangen hat. Doch ob die Tatsache, dass es noch nie zu einem Aufstand der Wesen kam, nun an dieser Legende oder an der Sanftheit der Hariwatun liegt, ist nicht geklärt.

Werte s. HC S 267

Werteergänzungen:

GS 1 / 4 / 8 **AuP** 3 / 2

Vor-/Nachteile: Lernfähig

Futterbedarf: 15 Okul / 15 Okul / 17 Okul / 18 Okul

Preis: 200 Aural

Mandrasse sind kleinere Verwandte der Khemosi. Die Affen sind für ihre Wildheit bekannt und nur schwer zu bändigen. Sie bewohnen Savannen und Waldland und verteidigen ihre Reviere rabiart. Die Fleischfresser sind geschickte Jäger und selbst Pardiir vermeiden es, den geschickten Kletterern zu nahe zu kommen. Mandrasse haben ein gelbgeflecktes Fell, während ihre Schnauze bunte Schwielen aufweist.

Gefangene Mandrasse werden nur sehr selten zu Arbeitstieren ausgebildet. Diese Raubaffen fungieren eher als Jagdhelfer und Wachtiere.

Werte s. HC S. 269

Werteergänzungen:

GS 2 / 9 / 16 **AuP** 4 / 1

Vor-/Nachteile: Eigenwillig, Lernfähig, Flinkheit

Futterbedarf: 1 Okul / 1 Okul / 1,5 Okul / 2 Okul (Allesfresser)

Preis: 15 Aural

MANDRASS (PL. MANDRASSE)

"Persönlich verstehe ich nicht, wie man diese Tiere zum Tragen von Lasten nutzen kann. Ich habe meine Mandrasse immer nur als Wachtiere verkauft."

-Isopranos, satyarischer Tierbändiger

PRIESTER DER STERNE I - BEL-SHUGÁRAIOS

von Florian Wassermann

BEL-SHUGÁRAIOS (ΜΖ. BEL-SHUGÁRAIOI)

- PRIESTER DES ROTEN PLANETEN

Beláiodos hob seine metallene Faust gen Himmel. Die rhythmischen Rufe der Gläubigen wurden lauter, als immer mehr von ihnen mit einstimmten. Sie stampften mit den Füßen, rammten ihre Speerschäfte in den Boden. Die Erde bebte vor tosendem Lärm, als die beiden Männer die Arena betraten. Ihre Körper waren mit rostrotem Lehm beschmiert, die Köpfe kahl geschoren. Als Waffen trugen beide die Shogai, dazu lederne Panzerarme mit kurzen Dornen. Im Sand war mit dem Blut des Opfervarks ein Kreis gezogen worden und kupferne Feuerschalen erhellten den Kampfplatz spärlich, doch Bel-Shuga's blutrotes, pulsierendes Licht schien hell in dieser Nacht.

Der Kult

Die Kämpfe zu Ehren des Stellars der Kampfeslust und der Wut ähneln wenig dem streng ritualisierten Wettstreit zu Ehren Shinxirs. Auch haben hier sportliche Auseinandersetzungen keinen Platz, so dass diese Kämpfe meistens eher ungleich sind. Obwohl ein blutiger Ausgang der Duelle angestrebt wird, versucht man doch, den Tod eines Kombattanten möglichst zu vermeiden und sieht daher eher von übertriebender Grausamkeit ab. Den Priestern geht es dabei allerdings in erster Linie darum, sich von der Domäne Carafais abzugrenzen, und nicht um schiere Menschenfreundlichkeit.

Die Tempel des Bel-Shuga ähneln von ihrem Erscheinungsbild her eher einer Arena. Sie werden oft tief unter der Erde erbaut und besitzen dann aber auch ein Fenster in ihrer Kuppel, durch welches das Licht des roten Planeten den Kampfplatz erhellen kann. Diese Gruben sind so tief angelegt, dass kein Kämpfer sie verlassen kann, bevor ihm nicht eine der schmalen Einlasspforten geöffnet wird. Darüber befinden sich die Ränge der Zuschauer, die sich hinter den Gittern drängeln und versuchen, einen guten Blick auf das Geschehen zu werfen.

Die Macht der Priesterschaft

Jede Nacht beweist der Priester den Gläubigen, Ver zweifelten und Blutgierigen seine Macht aufs Neue. Dies festigt seinen Einfluss, und die Routine macht ihn in seinen Ritualen umso versierter. Wo andere Animisten ihre Kräfte eher selten nutzen, muss der Bel-Shugáraios den Gläubigen tagtäglich etwas bieten. Darum sind häufige Blutopfer ein fester Bestandteil des Kultes und es gehört zum guten Ton, wenigstens

ein kleines Opfer zu bringen, wenn man einen Tempel betritt.

Die Anhängerschaft

Priester wie Gläubige gingen oder gehen fast alle einer kämpferischen Profession nach: Söldner, Kopfgeldjäger, Straßenschläger, Drepanier, aber auch Veteranen der Myriaden und Angehörige der Garden machen den Großteil der Anhänger aus.

Der Kult verlangt weder sklavischen Gehorsam noch irgendein Aufnahme ritual. Wer den Tempel besuchen will, darf ihn zu jeder Zeit betreten. Jedoch wird dann ein kleines Opfer erwartet, sei es Räucherwerk, kleine und große Opfertiere, aber auch Kupfer- oder Rotgoldmünzen (Silber wird hier wegen der Rivalität zum Belyabel-Kult nicht gerne gesehen).

Auch wird hier streng darauf geachtet, dass trotz allen Blutvergießens eine klare Abgrenzung zu den Äußeren Domänen vorhanden ist (soweit dies möglich ist ...).

Tracht und Bewaffnung

Die Tracht der Priester besteht in der Regel aus einer Tunika, manchmal gar nur aus einem Lendenschurz. Gleich darüber wird eine Rüstung getragen, deren Aussehen möglichst archaisch gestaltet ist. Anatomisch geformte Brustharnische, Brustplatten oder Gladiatoren-schultern erfreuen sich großer Beliebtheit. Ergänzt wird dies gerne mit Bein- und/oder Armschienen und einer metallenen Kopfspange (eine Art Stirnband mit Wangenschutz). Gleich darüber trägt der Priester, wenn er sich nicht gerade im Kampf befindet, einen schlichten Calar mit Kapuze. Bei der Wahl der Farben für den Stoff der Kleidung bedient man sich ausschließlich verschiedenster Rottöne. Meist werden Rüstung und/oder Kleidungsstücke mit dem Zeichen Bel-Shugas, einem Kreis mit einer grimmigen Fratze, verziert.

Die Waffen der Bel-Shugáraios sind vielfältig und keinesfalls einheitlich. Beliebt sind jedoch vor allem Roßmetzger, Schwertlanze, Drepani, Reiteraxt, Unterarmklingen, Panzerarm und Shogai. Auch der Ritual- oder Opferdolch aus Bronze soll nicht unerwähnt bleiben. Es handelt sich dabei um einen Phugion aus Edelbronze (Listenwerte), mit dem Blutopfer dargebracht aber auch Zweikämpfe ausgetragen werden können. Fernkampfwaffen werden in der Regel nicht benutzt da sie, zumindest im Arenakampf, dem Moralkodex des Bel-Shuga Kultes widersprechen.

RITUALE

Ritueller Zweikampf

Voraussetzungen: Halbzauberer (Bel-Shugáraios)

Wirkung: Während der Inspiration lässt der Priester einen rituellen Zweikampf zu Ehren Bel-Shugas stattfinden und weihet seinem 'Gott' das vergossene Blut der Kämpfer. LeP, die während dieses Kampfes vergossen werden (max. jedoch 25 LeP), kann der Animist 1:1 in AsP umwandeln und für das Rufen eines stellaren Geistes und die anschließende Aktivierung von Handreichungen verwenden.

Misslingt die Probe, so verströmen die so gewonnenen AsP in die Umgebung und erzeugen bei allen Anwesenden, denen eine MR-Probe mißlingt, passende schlechte Eigenschaften nach Maßgabe des Spielers.

Der Ritueller Zweikampf kann auch mehrmals hintereinander angewandt werden, so dass damit im Rahmen großer "Andachten" gleich mehrere Gläubige mit Handreichungen "gesegnet" werden können ...

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: MU/CH/KO auf Ritualkenntnis (Bel-Shugáraios) +2 pro 5 vergossene LeP.

Ritualdauer: Einen Zweikampf mit Vorbereitung, min. 1 SR.

Ritualkosten: 1 AsP um das Ritual einzuleiten (darf ausdrücklich auch mittels des Rituals "Opferblut" erworben sein). Nimmt der Priester nicht selbst am Kampf teil, so muss er etwas Eigenblut opfern: Pro 1 LeP (max. 6 LeP) darf er 1W6 fremde LeP in AsP umwandeln.

Reichweite: Der Zweikampf muß in einem 9 Grad durchmessenden Kreis stattfinden, von dem der Priester max. 3 Grad entfernt stehen darf.

Wirkungsdauer: Die so gewonnenen AsP müssen innerhalb 1 SR genutzt werden, da sie sonst verfliegen.

NACHTEILE

Moralkodex (Bel-Shuga) -3GP

Der Priester übt sich täglich im Kampf, stählt seinen Körper und verzichtet weitestgehend auf Luxus. Er kämpft nach den Regeln seines Kultes und nimmt Verwundungen tapfer hin. Kämpfe werden möglichst dramatisch gestaltet, so dass es Bel-Shuga zur Ehre gereicht. Heilzauberei und schmerzstillende Mittel wird er stets ablehnen, da ein Kämpfer seine Wunden ertragen muss, um den Gott nicht zu beleidigen. Fernkampfaffen sind weitestgehend tabu.

REGELN

Stellarer Animismus:

- Stellare Animisten-Professionen gelten als zeitaufwendig.
- Wie andere Animisten auch sind sie Halbzauberer.
- Sie können allen Rassen mit imperialer Kultur entstammen.
- Stellare Animisten können nur eine Quelle erlernen!
- Sie verfügen über die Instruktion Inspiration.

- Sie können animistische Rituale erlernen und verfügen darüber hinaus noch über eigene, stellarspezifische Rituale.
- Der Zaubervorgang gleicht dem aller anderen Animisten.
- Sie verfügen über die 4 stellaren Handreichungen in abgewandelter Form:
- Sie können auch auf andere Personen angewandt werden.
- Sie erfordert beim Ziel wie beim Zauberer Selbstbeherrschungs-Proben, um negative Auswirkungen zu verhindern.

Bel-Shugáraios (16 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 13, KL 11, IN 11, CH 12, KO 13, KK 12

Start-SO: 6

Modifikationen: +1 LeP, +3 AuP

Automatische Vor- und Nachteile: Halbzauberer, Moralkodex (Bel-Shuga), Jähzorn 6

Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Blutdurst, Bluttausch, Grausamkeit, Kampfrausch, Rachsucht, Schnelle Heilung.

Kampf: Dolche +3, Bastardstäbe oder Hiebaffen oder Infanteriewaffen oder Kettenaffen oder Säbel oder Schwerter oder Speere oder Stäbe oder Peitschen oder Zweihandhiebaffen +6, ein weiteres davon +4, Raufen oder Ringen +6, das andere +5

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +5, Singen +2, Sinnenschärfe +3, Zechen +2

Gesellschaft: Gassenwissen +3, Lehren +1, Menschenkenntnis +3, Überreden +3, Überzeugen +2

Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +1

Wissen: Anatomie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Heraldik +1, Kriegskunst +2, Rechnen +3 (Errechnen der korrekten Sternkonstellation), Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +6

Sprachen/Schriften: Zweitsprache: Myranisch, Kult-Geheimsprache +7, eine weitere Sprache +5, imperiale Schriftzeichen +5

Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +2, ein weiteres passendes Handwerk-Talent +2

Zauberfertigkeiten: Bel-Shuga +7, Inspiration +6

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Bel-Shugáraios) +4, Kampfflexe

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Waffenloser Kampfstil: Myrmidonenstil, Leitquelle, Ritueller Zweikampf

Ausrüstung: Rotes Priestergewand, dazu Schmuck aus poliertem Kupfer, Bel-Shuga-Amulett aus Rotgold, Räucherschale mit Räucherwerk, Feuerstein und Stahl, Zunder, Umhängetasche, Opferdolch aus Bronze (Phugion), eine passende Hauptwaffe, Gladiatorenschulter, Bronze-Beinschienen, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Ag.

ARCHETYPUS: PRIESTER DES ROTEN PLANETEN AUS SIDOR CORABIS

von Florian Wassermann

Im pulsierenden Licht Bel-Shugas schimmerten die kupfernen Intarsien in den Rüstungen der beiden Kämpfer golden. Im sinistren Gewölbe der Arena, nur durch das Kuppelfenster erhellt, umkreisten sie sich laufend, unter den Augen ihres gestrengen Vaters und der Gläubigen des Distrikts. Söldner, Kopfgeldjäger, Myrmidonen und Angehörige der Garden waren gekommen, ihrer Schaulust zu frönen. Selbst Vertreter des Honoratenstandes und Optimaten waren inkognito erschienen. Beláiados wußte das, genauso

wie sein Bruder. Der Kult blühte ob der spektakulären Kämpfe im *Tempel des roten Planeten*. Tagtäglich bot der Vater der blutdürstenden Menge, wonach sie verlangte: Kämpfe aufs erste, zweite und letzte Blut, Ring- und Zweikämpfe, Massen- und Tierkämpfe. Jeden Tag kreiste die kupferne Schale, um das Blut der Gläubigen sammeln und dem Stellar darbringen zu können.

Das Kupfer klang in den Opferstöcken und die Medici hatten alle Hände voll zu tun.

Nie wurde ein Kampf abgesprochen, nie die Gläubigen um ihre Einsätze gebracht. So war es auch heute. Die beiden Brüder trugen die traditionelle Rüstung der Priesterschaft, Panzerschulter, Helm, und Beinschienen. Die Waffen des heutigen Kampfes waren je zwei Panzerarme mit Dorn.

Die Indoktrination eines Priesters war seit jeher ein hoher Feiertag des Kults, heute sollte er gleich doppelt begangen werden.

Die Pauken schlugen in dumpfem Takt, die Gläubigen stampften dazu auf. Der Vater hatte bereits die Macht des Stellars angerufen und der Genius hatte von der Menge Besitz ergriffen, verbreitete seine Lust an Blutvergießen und Gewalt. Auf ein Zeichen hin rannten

die beiden Kämpfer aufeinander zu und schlugen aufeinander ein. Stoß und Block, Gegenstoß und Ausfall, dann lösten sie sich wieder voneinander. Der nächste Zusammenstoß führte schon zum ersten Blut, jedoch wurden beide nur leicht verletzt. Hatten die Brüder doch schon seit ihrer Kindheit miteinander den Kampf geübt und kannten die Stärken und Schwächen ihres Gegenübers. Als die Panzerarme sich beim dritten Treffen ineinander verkeilten, ließ der Vater sie trennen. Schweiß und Blut rann in feinen Bächen, doch umtost von ihrem eigenen Herzschlag nahmen sie es nicht wahr. Die Welt verschwamm plötzlich und unumkehrbar in einem Nebel von Rot.

Als Beláiados die Augen öffnete, blickte er direkt in das Licht der Kuppel. Er hörte seinen Atem und den seines Bruders. Er spürte den Schmerz und wusste, dass Bel-Shuga sie angenommen hatte, dass der Vater stolz auf seine Söhne war, und er hörte die Gläubigen schweigen, die Pauken ver-

stummen. Tränen der Freude rannen über seine Wangen und er erhob sich, ebenso sein Bruder.

Ein Tosen entbrannte, als die Menge entfesselt wurde und die Macht des Stellars den Tempel flutete.

HINTERGRUND

Priester des Roten Planeten geben sich ihren Anhängern gegenüber stets hart und unnahbar und verleihen dadurch ihrer Macht als Herren über Leben und Tod in den Arenen Ausdruck.

Wer einem Bel-Shugáraios widerspricht, macht meist schnell Bekanntschaft mit dessen sprichwörtlichem Jähzorn. Und man braucht



nicht darauf zu hoffen, dass der Priester diese Dreistigkeit so schnell vergessen wird ...

Jenseits der großen "offiziellen" Arenen in den Metropolen des Imperiums sind sie die Zeremonienmeister und Veranstalter überaus beliebter, halblegaler Kämpfe. Ein Rang, der in öffentlichen Arenen mindestens von einem Honoraten bekleidet wird.

Zitate

Nach dem Schlachten des Opfervarks: *"Mit dem Blut dieses Tieres soll der Kreis gezogen werden, mit eurem Blut soll er gefüllt werden. Dem roten Planeten zu Ehren."*

"Jeder Tropfen eures Blutes, den ihr heute hier vergießen werdet, soll euch nach dem Tode neuntausendmal entlohnt werden ..."

"Nichts ist gerechter als die schäumende Wut des verwundenen Blutbüffels im Angesicht seiner Jäger ..."

Rasse: Meranier **Kultur:** Corabeni (Stadt)
Haarfarbe: schwarz (kahl) **Augenfarbe:** dunkelbraun
Körpergröße: 1,86 Grad **Gewicht:** 88 Okul

MU: 14 **KL:** 11 **IN:** 12 **CH:** 13
FF: 10 **GE:** 13 **KO:** 14 **KK:** 13

LeP: 32 **AuP:** 34 **AsP:** 26 **MR:** 4 **SO:** 7

AT-Basis: 8 **PA-Basis:** 8 **FK-Basis:** 7 **AW-Basis:** 8
INI-Basis: 15

Vorteile: Halbzauberer, Eisern

Nachteile: Arroganz 6, Jähzorn 8, Rachsucht 7, Moral-kodex (Bel-Shuga)

Kampf (Talent, Wert, Attacke, Parade)

Dolche 6 (11|10), **Hieb Waffen** 1 (9|8), Infanteriewaffen 6 (11|8), Kettenwaffen 8 (12|11), **Ring** 7 (12|11), **Raufen** 10 (13|13), **Säbel** 1 (9|8), **Wurf-messer** 1 FK 8

Talente (Talent, Wert, Probe mit Eigenschaftswert)

Anatomie 1 (MU14/KL11/FF10), **Athletik** 3 (GE13/KO14/KK13), Etikette 1 (KL11/IN12/CH13), **Fährten-suchen** 0 (KL11/IN12/KO14), Gassenwissen 5 (KL11/IN12/CH13), Geschichtswissen 3 (KL11/KL11/IN12), **Götter/Kulte** 5 (KL11/KL11/IN12), Grobschmied 2 (FF10/KO14/KK13), Heraldik 1 (KL11/KL11/FF10), **Heilkunde Wunden** 4 (KL11/CH13/FF10), **Holzbe-arbeitung** 2 (KL11/FF10/KK13), **Klettern** 1 (MU14/GE13/KK13), **Kochen** 1 (KL11/IN12/FF10), **Körper-beherrschung** 4 (MU14/IN12/GE13), Kriegskunst 2 (MU14/KL11/CH13), Lederarbeiten 1 (KL11/FF10/FF10), Lehren 1 (KL11/IN12/CH13), **Malen/Zeichnen** 4 (KL11/IN12/FF10), **Menschenkenntnis** 4

(KL11/IN12/CH13), **Orientierung** 3 (KL11/IN12/IN12), **Rechnen** 5 (KL11/KL11/IN12), Rechtskunde 2 (KL11/KL11/IN12), **Sagen/Legenden** 4 (KL11/IN12/CH13), **Schwimmen** 1 (GE13/KO14/KK13), **Selbstbe-herrschung** 5 (MU14/KO14/KK13), **Sich Verstecken** (MU14/IN12/GE13), **Singen** 3 (IN12/CH13/CH13), **Sinnenschärfe** 4 (KL11/IN12/IN12), Sternkunde 8 (KL11/KL11/IN12), **Tanzen** 1 (CH13/GE13/GE13), **Überreden** 4 (MU14/IN12/CH13), Überzeugen 5 (KL11/IN12/CH13), **Wildnisleben** 1 (IN12/GE13/KO14), **Zechen** 3 (IN12/KO14/KK13)

SPRACHEN/SCHRIFTEN

Muttersprache: Gemein-Imperial 10 (KL11/IN12/CH13), Zweitsprache: Myranisch 7 (KL11/IN12/CH13), Bansu-mitisch 10 (KL11/IN12/CH13) Geheimsprache: Bel-Shuga-Kult 10 (KL11/IN11/CH13), Imperiale Zeichen 5 (KL11/KL11/FF10)

Kleidung, Waffen, Ausrüstung

Ein lederner Lendenschurz, die kupferbeschlagene Gladiatorenschulter, bronzene Beinschienen und der schwere Helm, mit Hörnern und Zähnen verziert, bilden zusammen mit einem blutroten Mantel das Gewand des corabenischen Bel-Shugáaios. Seine Waffen sind der Panzerarm mit dem langen Dorn an der Faust und die Shogai. Ein poliertes, rotgoldenes Amulett des roten Stellars zierte seine Brust und bronzene Reifen und Ketten seine Arme und Beine. Den geraden, breiten Opferdolch aus Edelbronze trägt er stets am Gürtel.

Eigene Waffen:

Phugion: (Dolche, eBe:-1, RGI)

TP 1 W+1 **BF** 3 **INI** 15 **WM** 0/-1 **AT** 11 **PA** 8

Shogai: (Kettenwaffen, eBe:-3, RGI)

TP 1 W+4 **BF** 3 **INI** 14 **WM** -1/0 **AT** 11 **PA** 11

Panzerarm: (Raufen, eBe:Be, RGI)

TP 1 W+3 **BF** 0 **INI** 14 **WM** 0/0 **AT** 13 **PA** 13

Eigene Rüstung:

(Rüstung, Rüstungsschutz, Behinderung)

Gladiatorenschulter (1|1), Beinschienen (1|1), Helm (1|1), **Gesamt** (3|3)

Sonderfertigkeiten: Kampfflexe, Ritualkenntnis (Bel-Shuga) 6

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Rituellem Zweikampf, Leitquelle (Bel-Shuga), Rüstungsgewöhnung I, Waffenloser Kampfstil: Myrmidonienstil

Zauberfertigkeiten: Bel-Shuga +7, Inspiration +6

FEUER UND RAUCH - DAS SOMMERFEST DER SATYARE

von Annekatriin Hepp, Christian Saßenscheidt

Die Nacht war klar und kühl gewesen, doch nun verblassten auch die letzten der unzähligen Sterne am Firmament, um der wärmenden Sonne wie an jedem neuen Tag die Herrschaft zu überlassen. Ihre Strahlen zeichneten einen Streifen puren Goldes in das noch blasse Blau des Horizonts. Schon jetzt hallten die Stimmen der verschiedensten Waldbewohner durch das schattige Gehölz und kündeten vom großen Erwachen. Während sich für die Geschöpfe der Nacht die Jagd nun dem Ende zuneigte, waren andere Jäger gerade aus ihren Träumen erwacht. Am Eingang einer von hohen Bäumen umwachsenen Höhle kamen nach und nach mehrere Hörnerpaare zum Vorschein. Den Besitzern dieser Hörner lag der Schlaf noch im Gesicht und herzhaftes Gähnen klang über die Lichtung unweit der Höhle. Ja, die vergangene Nacht war sehr lang gewesen. Doch nun, als die Gruppe von Satyaren ihre Schlafstätte verließ, spürte sie, dass dieser neu geborene Tag ein besonderer werden würde.

Der Himmel schien heute besonders klar zu sein, die Bäume und Sträucher waren in ihr saftigstes Grün gekleidet, die Luft war erfüllt von den würzigen Gerüchen unterschiedlichster Harze, Blüten und Hölzer sowie des feuchten Moores unter ihren Hufen. Eines war sicher: Dies würde der längste Tag des Jahres werden!

In einiger Entfernung war das muntere Plätschern eines schmalen Flusses zu hören, der sich unbeirrt zwischen Gestein und Gestrüpp hindurchwand.

Genau dort hin führte nun auch der Weg einiger Bocksbeiniger. Mit jedem zurückgelegten Schritt wich die Müdigkeit aus ihren Körpern und ganz allmählich schwoll mit der Menge an Satyaren, die sich am Fluss einfanden, auch ein lautes Stimmengewirr an. Man sprang in die Fluten, scherzte und raufte miteinander im fließenden Wasser und wusch die Spuren der letzten Nacht aus Gesicht und Fell.

Das Spektakel dauerte an, bis die Sonne an einem kräftigblauen und vollkommen wolkenlosen Gewölbe stetig höher stieg und ein sanfter Windhauch ihre Glut auch unter das Blätterdach des Waldes trug. Dann schließlich wurde es wieder ruhiger. Hier und da war noch das Lachen eines Satyarkindes zu vernehmen, doch einige der Älteren hatten sich mit selbstgeflochtenen Körben oder einfachen Holzspeeren gewappnet und waren in kleineren Verbänden in das Unterholz aufgebrochen. In den Körben sammelten sich mit jeder Stunde die verging mehr und mehr der köstlichsten

Früchte, die der Wald hervorbrachte. Sicher, die Zahl der geernteten Leckereien schwankte, schließlich erzeugt soviel Bewegung ja auch Hunger. Als jedoch die brennende Sonne den höchsten Punkt des Himmelszelts erreichte, war eine üppige Menge an Zutaten für das Festmahl zusammengetragen worden. Nicht ganz so üppig war das Ergebnis der Jagd ausgefallen. Zu ausgelassen war die Stimmung unter den Jagenden, zu erhitzt die Körper und Gemüter. Dies war jedoch keineswegs ungewöhnlich, geschah es doch jedes Jahr um diese Zeit. Das Erlegen eines Beutetiers war wohl das Ziel dieser Jagd, doch eigentlich ging hier etwas ganz anderes vor sich. Es war kein Zufall, dass sich unter den Jägern etwa so viele Männchen wie Weibchen befanden. Es handelte sich um ein wohlbekanntes und sehr beliebtes Spiel unter den Gehörnten. Man verfolgte sich durch die Sträucher und Gräser, schlich sich aneinander heran und versuchte den jeweils anderen spielerisch zu überwältigen. Dies endete nicht selten mit kleineren Verletzungen und nie ohne ein hemmungsloses und wohl vernehmbares Liebespiel.

Unterdessen war man am Lagerplatz damit beschäftigt gelbliches Mehl, welches man aus einer besonders nahrhaften Wurzel gewann, mit frischem Quellwasser zu flachen Kuchen zu verarbeiten. Zudem wurde eine zwar einfache, aber stabil wirkende Holzwanne herangeschafft, in die hiernach die ersten frisch geernteten Weintrauben des Jahres gegeben wurden. All diese Vorbereitungen nahmen enorm viel Zeit in Anspruch, da die Satyare wenig zielstrebig zu Werke gingen. So kam gelegentlich hier ein Schwätzchen und dort eine kleine Rauferei dazwischen. Satyare kannten keine Eile. Wenn dieser Tag vorüber war, so wussten sie, würde es schließlich wieder einen neuen geben. Und tatsächlich begann es bereits zu dämmern, als die Gruppe von Jägern mit einem großen erlegten Wildschwein, welches sie alle gemeinsam tragen mussten, das Lager erreichte. Ein großer Haufen Holz für das Feuer war bereits auf der Lichtung aufgeschichtet worden. Drumherum tanzten einige Satyarkinder und ahmten die Laute verschiedener Tiere nach. Bis zum Einbruch der Dunkelheit herrschte zwischen Höhle und Lichtung munteres Treiben. Das Feuer wurde entzündet, Schüsseln mit Früchten, Harzen und Kräutern wurden zur Lichtung geschafft, die vorbereiteten Kuchen wurden auf Steinen um das Feuer herum platziert, um sie zu backen und schließlich wurden unter Johlen und Beifall die ersten Trauben des Jahres durch

die Hufe mehrerer Satyre zerstampft, um sie später zu Wein verarbeiten zu können.

Anschließend wurde auch das inzwischen präparierte Wildschwein an einem Speiß zum Feuer getragen und dort in zwei dafür zugeschnittene Pfähle zu beiden Seiten des Feuers eingehängt. Einige Satyarkinder lagen inzwischen schlafend am Waldboden und wurden von den Erwachsenen in die Höhle gebracht.

Etwas später, der Mond stand nun voll und glühend rot am Himmel, positionierten sich einige Gehörnte mit bunten Trommeln rings um das Feuer. Eine fröhliche Kakophonie hob an und jeder schlug einen Rhythmus, der ihm gerade gefiel. Dieses Durcheinander riss die übrigen Satyre mit, die nun zu den verschiedenen Klängen um und durch das Feuer sprangen und dabei schrille Töne ausstießen. Es wurden ganze Hände voll Harze und Kräuter in die hoch auflodernden Flammen geworfen, sodass bald ein kräftiger weißer Rauch die Lichtung einhüllte und nur noch die Silhouetten der Springenden und Tanzenden erahnen ließ. Der Rauch verbreitete einen schweren und würzigen, die Sinne vernebelnden Duft, den eine leichte Brise durch die Baumkronen wehte.

Und dann geschah es:

In den Bäumen
erwachte das
Leben.



Bald hörte man hier ein helles Lachen oder dort ein leises Rascheln und konnte sogar einen Blick auf wallendes Haar in der Farbe von silbrigem Mondlicht erhaschen, das an einem Baumstamm herabglitt. In der Luft schien plötzlich eine kaum hörbare Melodie zu klingen, weit weg, aber von Stimmen gesungen, die ein Sterblicher allein Götinnen zusprechen würde. Helle, anmutige Gestalten glitten nahezu lautlos durch das Unterholz, bis sie die Lichtung erreichten. In einem unwirklich melodischen Flüsterton begrüßten sie viel-

stimmig die Gehörnten: „Seid uns gegrüßt, Kinder des Waldes. Es erfreut unsere Herzen, auch die heutige Nacht mit euch zu verbringen. Mit euch, die ihr uns stets Freunde und Beschützer seid.“ Mit dem Innehalten der feiernden Satyre lichtete sich auch der Rauch. Entzücken und große Freude sprach nun aus ihren schweißnassen Gesichtern. Sie erblickten vor sich

ein sanftes Leuchten, von dem sie nicht mit Sicherheit sagen konnten, ob es von der feuerbeschienenen hellen Haut oder dem Glanz der Augen dieser wundersamen Wesen ausging. Es war atemberaubend.

Man konnte sie als menschengestaltig bezeichnen, doch keiner der Bocksbeinigen hatte je einen so schönen Menschen gesehen. Über ihre Haut zog sich ein leichter Schimmer und ihre unendlich langen Haare funkelten in dunkelgrünen, blauen und roten Tönen oder glänzten wie das Gold der Sonne selbst. An manchen Stellen sprossen aus Haut und Haar duftende Blüten und wenn sie sich bewegten, schienen sie zu schweben. Leichtfüßig näherten sie sich nun den staunenden Satyren und reihten sich zwischen ihnen ein.

Zaghaft setzte das Murmeln der Trommeln wieder ein.

Erst war es ein Trommler, dann zwei, bald drei, bis alle zu-

Lachen
Nacht und
mit der V
die von
nahe der
wurden.

Herzhaftes Meckern
und feenhaftes

[illegible]

15

Sommersonnenwende näherte, schien sie langsam unruhig zu werden."

Leichtes, amüsiertes Gemurmel erhebt sich im Auditorium.

"Je näher der Tag kam, umso öfter schien sie in wegnahen Waldstücken zu verschwinden, Fährten zu suchen und gelegentlich Wildtiere zu beschnüffeln, bis sie schließlich eines Abends zu mir kam, um mir zu eröffnen, dass sie das „Fest“ übermorgen bei ihren Freunden feiern wollte. Wie es ihre Art ist, konnte sie mir natürlich weder einen Namen nennen, noch jenes „Fest“ näher bezeichnen. Dafür bot sie mir jedoch an, sie zu begleiten und mir die Feierlichkeit aus der Nähe anzusehen. Natürlich nahm ich diese Gelegenheit war und folgte ihr abseits aller sichtbaren Wege die nächsten zwei Tage durch das Unterholz, geleitet von einem Wildschwein, das Tags zuvor unvermittelt aufgetaucht war und mit meiner Begleiterin gut Freund zu sein schien. Gegen Nachmittag des zweiten Tages verschwand sie auf einmal mit ihrem Begleiter im Unterholz und ließ mich eine Weile zurück, um schließlich - eine Weinkaraffe in der Hand - auf dem Rücken des Schweines wieder aufzutauchen. Sie führte mich zu einer großen Waldlichtung, in deren Mitte - umsprungen von gut zwei Dutzend Satyaren - ein großes Feuer entzündet worden war, das wohl der Ehrung der Götter der Satyare diente. Sie warfen jedenfalls in verschwenderischer Menge Kräuter, Duftöle und Weihrauch hinein, dass es einem geradezu schwindelte. Sie alle aber folgten einem Brauch, von dem ich zuvor bereits gehört hatte: dem Sprung über das Sommerfeuer. Dabei ist es das Ziel eines jeden halb-wüchsigen oder auch erwachsenen Exemplars dieser Gattung, ohne Verbrennungen mit einem gewissen Anlauf und nur einem Sprung, die andere Seite des Feuers zu erreichen.

Auch ich, der ich schon bald in die wilde und unorthodoxe Feier eingebunden wurde, sah mich genötigt, das Erheben und die Säfte in Wallung bringende Spiel mitzuspielen, sodass ich mehrfach in jener Weise unbeschadet das Feuer überquerte, das anscheinend keinem der Beteiligten einen Harm zu tun in der Lage war.

Allerdings schien ein großer Anteil der Essenzen, welche ihren Weg ins Feuer fanden, berauschende Wirkung zu haben, sodass ich leider einen großen Teil der restlichen Feier nicht mehr Herr meiner Sinne war ..." - Der Völkerkundler Dorandas dyll Ennandu in einem Vortrag vor Vertretern des Hauses Ennandu, Serovgor, 4668 IZ.

"Karonu, die Hauptstadt der Provinz Karoniu und zugleich der Hauptort des Trodinariates Rhesias, liegt am rechten Ufer des ochobischen Orismanilaufs, einer anmutigen Höhe, die einen fesselnden Blick auf den unten strömenden Fluss und das auf ihm herrschende rege Leben und Treiben bietet. In dieser Stadt, die ich auf meiner Reise von den westlichen Steppen nach dem siebenwindigen Meer durchquerte, gab es mehrere große Gasthäuser,

die für gutes Geld leidliche Wohnung und genießbares Essen gewährten. Ich verzichtete aber auf eine solche Unterkunft, weil ich stets lieber dahin gehe, wo ich die Menschen und all' die anderen Wesen in ihrer Ursprünglichkeit kennen lernen kann, und weil ich dort einen Ort wusste, wo man für sehr viel weniger Geld gut verpflegt wurde. Hier, bei „Mutter Trick“, wie sie genannt wurde, fand man stets gute Aufnahme und ihre Gastfreundschaft war von der corabenischen Seenplatte bis zum großen Meere gerühmt.

So suchte ich das wohlbekannte Haus auf, doch inmitten all der Lebensfreude und der überbordenden Fülle muss ich gestehen, dass mich der Anblick doch unvorbereitet traf: statt eine normale Gaststube vorzufinden, schienen sämtliche Tische zusammengedrückt worden zu sein. Den Klang von Trommeln und Flöten konnte man zwar schon vor der großen, doppelten Schwingtüre hören, doch der Anblick von zwei Tischreihen, eine links und eine rechts, auf denen jeweils bocksbeinige Biestinger untergehakt zu den Klängen der auf dem Boden sitzenden Musikanten tanzten, traf mich völlig unvorbereitet. Links die Weiber, rechts die Kerle, stampften sie mit ihren Hufen im Gleichtakt ihren Tanzgrund; wie ein Mann sprangen sie, stampften einen schnellen Rhythmus oder schwangen die Beine mal vor, mal zurück, während sich die Flötenspieler bis zur Ekstase steigerten ..." - Aus dem Prolog des Romans 'Stewer te Grangor - De olle Armbrustschütze II' des albernschen Autors Yarlmaḱ. Der Autor hat die von ihm beschriebenen Reisen wohl niemals selber unternommen.

Auch in der Sommerzeit findet natürlich ein weiteres Fest der Satyare statt, und auch hier unterscheiden sich die Kulte der beiden Hauptausprägungen des gehörnten Volkes in frappanter Weise, obwohl sie doch in vielen Details übereinstimmen.

Während die wilden Satyare meist instinktiv den Tag der Sommersonnenwende wählen (und somit den längsten Tag des Jahres), feiern die Bestiare zu höchst unterschiedlichen Zeitpunkten, die von Ort zu Ort, manchmal sogar von Familie zu Familie voneinander abweichen können - wie auch bei den anderen Festen. Es gibt sogar den einen oder anderen „Festwanderer“, der absichtlich dieselbe Feier mehrfach begeht, je nachdem, wie viele Möglichkeiten sich ihm dafür bieten.

Wie auch schon im Frühling, spielt bei den wilden Vettern der Bestiare die Sexualität eine große Rolle, dem Liebesspiel wird viel Zeit zugemessen und intensiv zugesprochen. Weniger das neue Aufblühen der Natur, als vielmehr die voll erstandene Vitalität ist es, die hier zelebriert wird. Man isst von den Früchten der Umgebung, erfreut sich an den Strahlen der Sonne und dem Ertrag der Jagd.

Verbindendes Element fast aller Festivitäten ist aber das Sommerfeuer. Symbol für Wärme und Licht, bildet es den Mittelpunkt des Festplatzes. Wurde es im Frühling nur umtanz, ist der „Sprung übers Feuer“ et-

was, dass sich bei fast allen Satyaren, egal ob wild oder im Schoße der menschlichen Zivilisation, schon vor ewigen Zeiten eingebürgert hat. Mit weitem Anlauf springen die Bocksbeinigen über das Feuer und kommen auf der anderen Seite wieder auf - aus naheliegenden Gründen finden daher die Feiern für gewöhnlich in der Nähe eines Sees oder Flusses statt und sorgen stets für Belustigung ...

Eine wesentlich weitere Bandbreite hat sich in den Kulte der Bestiare herausgearbeitet. Der obige Text gibt einen groben Eindruck davon, wie so manche Feier in den Städten des Imperiums abläuft. Oftmals schließen sie sich gerade hierfür zusammen und mieten

eine Örtlichkeit an, manche zelebrieren im Zuge eines Mysterienkultes.

Die Verehrung der Göttin Satyara ist bei diesem Fest wesentlich weniger ausgeprägt. Während manche Kulte ein geradezu mystisches Verhältnis zum Feuer entwickelt haben, sind die Reigen (step)tanzender Bestiare, die so manche Gasse (v. a. mit Steinpflaster) zum Schallen bringen, ihr Jauchzen und ihr exzessiver Weingenuss in vielen imperialen Städten ebenso berühmt, wie berüchtigt.

Umzüge wie beim Frühjahrsfest veranstalten die Bestiare für gewöhnlich im Sommer nicht, doch sind auch größere Ritualplätze im Freien, etwas außerhalb der Städte, nicht unüblich, in denen sie versuchen, der Natur wieder etwas näher zu kommen - und sei es nur für einen Augenblick ...

VON NYRAN NACH MERAN – HIMMELSRICHTUNGEN UND NAVIGATION IN MYRANOR

von René Littek

Myranor ist ein gewaltiger Kontinent und reisende Heldengruppen werden oft die Notwendigkeit verspüren, sich an den Himmelsrichtungen zu orientieren um ihren Weg zu finden und letztlich ans Ziel zu gelangen.

Im imperialen Myranor kennt man acht Himmelsrichtungen: *Nyran* (Norden), *Coran* (Nord-Osten), *Loran* (Osten), *Turan* (Süd-Osten), *Meran* (Süden), *Baran* (Süd-Westen), *Naran* (Westen) und *Seran* (Nord-Westen).

Jeder dieser acht Richtungen ist ein Gott der Oktade zugeordnet, wobei es bei der Zuordnung gewisse kulturelle Differenzen gibt, die bis heute nicht einmal vom Hohen Konzil beigelegt werden konnten. So glaubt beispielsweise der einflussreiche Brajankult in den Horasiaten Iolon und Trivinia, dass die Himmelsrichtung Brajans Loran sei, da sein Kult sich von den beiden Horasiaten im Osten her über das Imperium ausgebreitet habe. Trivina führt gar den gewaltigen Brajansthron auf dem Forum der Stadt als Beweis ihrer Behauptung an. Dieser Meinung verschließen sich jedoch die Tempel des Südens, insbesondere der tharpurische Aurisha-Kult, die wissen wollen, dass Brajans/Aurishas Himmelsrichtung das in ihre warmen Gefilde weisende Meran sei.

Da man im Imperium den Göttern eher nüchtern gegenübersteht, ergaben sich bisher aus diesen Differenzen nie wirkliche Probleme, sieht man einmal davon ab, dass in einigen Texten irreführende Umschreibungen auftauchen können, wenn der Autor beispielsweise von „geht man gen Brajans Reich“ spricht. Dies kann dazu führen, dass man sich verirrt oder Schatzsucher seit Jahrhunderten an einer falschen Stelle suchen weil eine Übersetzung der Schatzkarte einmal einer „falschen“ religiösen Deutung unterlag.

Für Richtungsangaben wie Nord-Nord-Ost werden dann zwei Wörter zusammengezogen, zum Beispiel Nyran-Coran.

Im Imperium setzt man zudem Ortsnamen oder Völkerunterarten gerne die erste Silbe entsprechender Richtungsnamen voran, als Beispiele seien hier Nyraner und Meraner und mehrere Horasiatsnamen wie Nyralion oder die alten anthalischen Horasiate genannt. Als Kuriosum sei erwähnt, dass das Wort „Narr“ angeblich seinen Ursprung in einer abfälligen

Bezeichnung für jemanden hat, der nach Westen zog, um gegen die Draydal, Ban'Bargui und andere mächtige Feinde des Westens zu kämpfen.

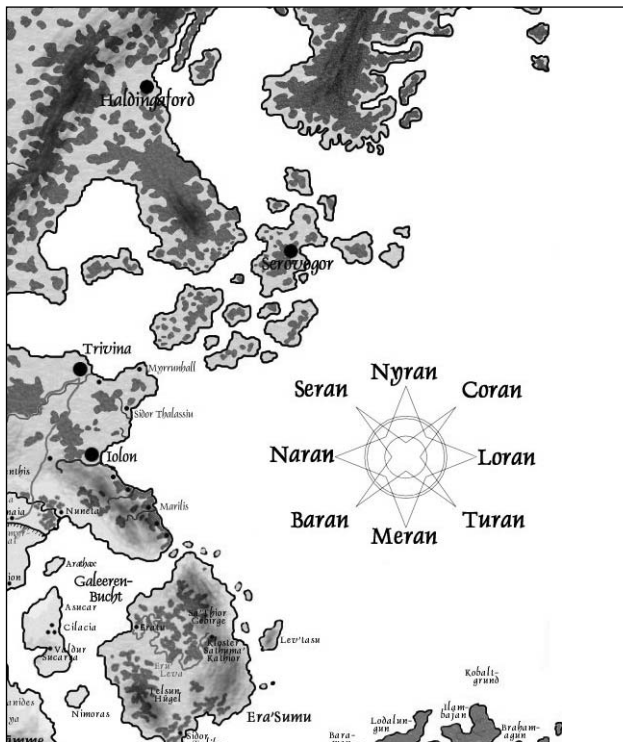
Für die Orientierung nutzt der einfache Einwohner des Imperiums zumeist schlicht die Gestirne oder auch Windrichtungen, wobei letztere meist doch eher ungenaue Schätzungen darstellen. Bessergestellte leisten sich dagegen einen Magnet-Kompass und auf Schiffen werden Schiffs-Chronometer eingesetzt. Wirklich Vermögende bezahlen jedoch Quoran-Optimaten oder Technomanten der G'rolmur und Neristu für die Fertigung unterschiedlichster technomantischer Richtungsweiser.

Die Serover verwenden auf ihren Flotten ähnliche Techniken wie das Imperium, sind jedoch stets bemüht diese zu verfeinern, ist für sie die Seefahrt und die Navigation auf dem Meer doch weitaus entscheidender als für das Imperium, das mit seinen Schiffen eher den Küstenverläufen folgt.

Die Hjaldinger nutzen bei Sonne Sonnenuhren zur Navigation (oder auch einmal einen erbeuteten Kompass), während an zugezogenen oder nebligen Tagen „Sonnensteine“ zum Einsatz kommen. Dies sind Bergkristalle, bei denen man den Austritt des Tageslichts nach seiner Brechung durch den Stein beobachtet. Der unterschiedliche Lichteinfall von zwei Punkten am Himmel wird verglichen, um so den Stand der Sonne zu schätzen. Bei Nacht orientieren sich die Hjaldinger am Polarstern, den sie *Nurstjarn* nennen. Der Polarstern ist auch zuverlässigster Wegweiser der Lorthalier, die jedoch bei Tag den Wuchs von Moosen an Bäumen zur Orientierung heranziehen. Ähnlich scheinen es die Satyare zu halten, wenn sie sich denn bemühen, eine Himmelsrichtung auszumachen.

Die Kerrishiter verlassen sich bei ihren Seereisen vor allem auf die Sterne und beinahe jedes Schiff führt Gerätschaften mit sich, die den Lauf der wichtigsten Gestirne nachvollziehen. Obwohl den Baal-Ingra-Priestern der Magnetismus und seine Bedeutung durchaus vertraut ist, konnte sich dieses Wissen doch nie wirklich gegen die Bedeutung der Sterne durchsetzen.

Loualil, Nequaner und wohl auch andere aquatische Wesen folgen meist den Strömungen, wobei die



Nequaner komplizierte Richtungsweiser entwickelt haben. Die Ban'Bargui, die "Kinder des Windes", folgen offenbar meist den Winden oder Insekten, so sie bei ihren Wanderungen überhaupt etwas auf eine Himmelsrichtung geben.

Amaunir scheinen sich meist an die Kultur zu halten in der sie leben oder verwenden magnetische Wegweiser an dünnen Bändern aus den Zeiten der Priesterherrscher. Hierin folgen ihnen die meisten Völker der Bansumiter. Andere Feliden, insbesondere die Pardir, messen den Himmelsrichtungen kaum Bedeutung bei und folgen meist dem Lauf der Sonne. Ähnlich scheinen es auch die Bansumiter der Narkramar zu tun, auch wenn diese offenbar die Sterne als Wegweiser nutzen.

Dies ist nur ein kleiner Überblick, denn die zahlreichen weiteren Völker wie die Vesai, die Kentori, die Abishai, die Tkschoden oder die Alben mögen noch ebenso viele weitere Methoden der Navigation kennen.

(Die neue Karte ist im Download auf unserer Seite zu finden. => Spielhilfen)

AMA GIRRAOS KOHECKE - MALRHIRA-RÖLLCHEN

von Corinna Kersten

MALRHIRA-RÖLLCHEN (für vier Amaunir)

Siminia zum Grusse!

Heute weihe ich euch in die Zubereitung einer Fleischspeise ein, die sich in Tharpura großer Beliebtheit erfreut.

ZUTATEN

- 700 g Kuanua (Hackfleisch)
- 2 Scheiben gegrillte Pulpa oder altbackenes Weißbrot, ersatzweise Paniermehl)
- 1 Hühnerei
- 1 mittelgroße scharfe Kerhi (Zwiebel)
- 2 Knoblauchzehen
- 1 Bund Crispum (glatte Petersilie)
- Jimaucha (Salz)
- Piperale, möglichst frisch gemahlen (Pfeffer)
- 1 Teel. gemahlener Cuminum (Kreuzkümmel)
- etwas Brotfruchtmehl (Weizenmehl, ersatzweise Paniermehl)
- 6 Eßl. Olivenöl
- 5 mittelgroße meralische Strauchfrüchte (Tomaten)
- 1/8 l geseihter Azidial (Weißwein)
- 1 Prise Zucker

Zuerst entfernt ihr die Rinde der gegrillten Pulpa und weicht den Rest kurz in warmem Wasser ein. Die gut ausgedrückte Pulpa (oder das mit wenig Wasser angerührte Paniermehl) gebt ihr zusammen mit dem Kuanua und dem Ei in eine Schüssel. Nun werden die scharfe Kerhi und die Knoblauchzehen geschält, zerkleinert und ebenfalls in die Schüssel befördert (ob ihr die Knoblauchzehen lieber klein schneidet oder durch eine Knoblauchpresse drückt, bleibt euch überlassen). Auch das Crispum wird zerkleinert und hinzugefügt. Zum Würzen dienen Jimaucha, Piperale und der gemahlene Cuminum. Alle diese Zutaten werden zu einem Teig verknetet.

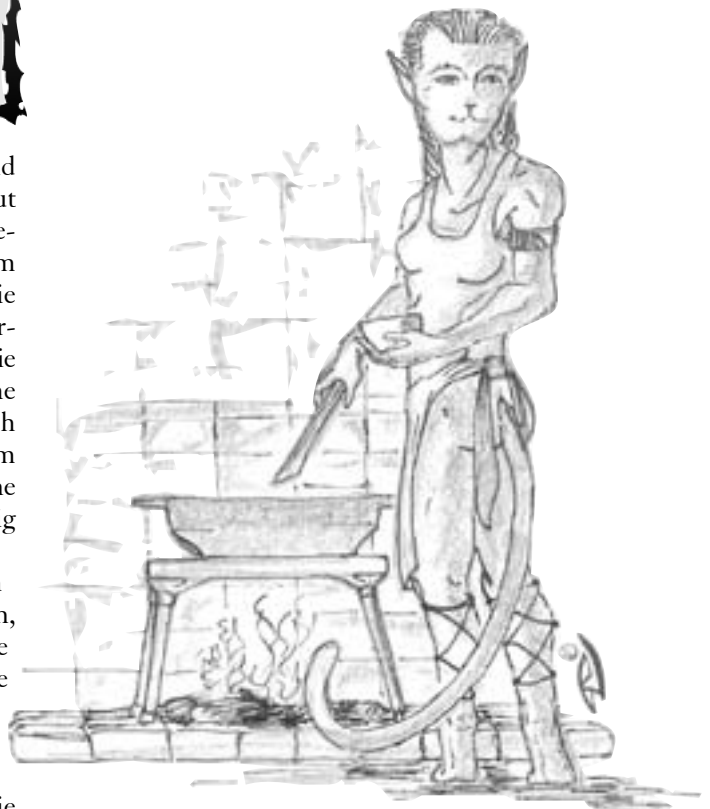
Aus dieser Masse formt ihr etwa 24 kleine Würstchen und rollt sie noch einmal kurz zwischen euren Pfoten, die ihr vorher mit Mehl bestäubt. Dann erhitzt ihr die Hälfte des Olivenöls in einer Pfanne und bratet die Röllchen darin an, bis sie hellbraun sind. Danach werden sie in eine feuerfeste Form gelegt.

Als Nächstes müsst ihr die meralischen Strauchfrüchte häuten, halbieren, die Stielansätze sowie die

Kerne entfernen und den Rest zerkleinern (Amaunir, die lieber mehr Zeit in ihre Fellpflege als ins Kochen investieren möchten, nehmen eingelegte meralische Strauchfrüchte und zerkleinern diese). Nun wird die andere Hälfte des Olivenöls in einer Pfanne erhitzt, um die meralischen Strauchfrüchte darin zu schmoren. Nach einer Weile fügt ihr den geseihten Azidial hinzu, lasst das Ganze aufkochen und schmeckt es mit einer Prise Zucker und etwa ¼ Teel. Jimaucha ab.

Diese Soße wird über die Kuanua-Röllchen gegossen und das Essen etwa 25 Minuten im Backofen erhitzt. Danach solltet ihr das Gericht möglichst bald mit Reis, gegrillter Pulpa oder gar frischem Weißbrot servieren. Wenn die Malrhira-Röllchen längere Zeit in der Soße liegen, werden sie matschig und schmecken nicht mehr so gut.

(Grundrezept übernommen aus E. Casparek-Türkkan, Griechisch kochen, S. 42 „Smyrna-Würstchen“)



TIER-PROSPEKTOR

von Dennis Rüter

Tier-Prospektoren nennt die Allgemeinheit jene vielschichtige Gruppe von Leuten, die in der Wildnis nicht einfach selbst nach Kostbarkeiten - seien es Erzvorkommen, besondere Pflanzen oder sonst was - suchen, sondern dafür abgerichtete Suchtiere einsetzen. Je nach Region, Klima und kulturellem Hintergrund werden dabei die unterschiedlichsten Haustiere eingesetzt: von Hunden und Schweinen im Imperium über besondere „Spür-Fische“ der Unterwasservölker (und gelegentlich der am Meer lebenden Landbewohner) bis zu Reptilien und Vögeln in Makshapuram, Tharpura und Shindrabarim.

Wichtige Kriterien, ob sich eine Art überhaupt für diesen Job eignet, sind Folgsamkeit, Abrichtbarkeit und ein guter Geruchs-, seltener anderer Sinn. Wenn das Tierchen dann noch etwas (kontrollierbare) Wehrhaftigkeit zeigt, kann dies nicht schaden - schließlich gibt es mehr als genug Räuberbanden und gefährliche Kreaturen jenseits der Städte. Nur selten finden sich Tier-Prospektoren, die ihrem Job dort nachgehen und alte Ruinen oder vergessene Lagerhallen durchstöbern. Eine Variante benutzt ihre tierischen Freunde denn auch, um auf weit weniger legale Weise Beute zu machen. Diese setzen meist kleinere Tiere ein, am liebsten solche mit irgendeiner Möglichkeit zum Greifen kleiner Gegenstände wie Affenhände oder einen Greifschwanz, deren Wehrhaftigkeit etwas niedriger ausfällt.

Da die Ausbildung des Tieres Zeit und Mühen beansprucht, sind Tier-Prospektoren bestrebt, ihren tierischen Begleiter möglichst nicht zu verlieren. Er ist ihnen oft ans Herz gewachsen, und sein Verlust betrübt doch sehr. Dies trifft allerdings nicht auf alle Männer und Frauen dieses Standes zu. Allen gemein dagegen ist die Fähigkeit, ein Gespür für bestimmte Tiere zu entwickeln, während sie eigene Artgenossen oft weit weniger gut einschätzen können und oft nicht sehr beeindruckend oder überzeugend auf diese wirken. Meist arbeiten sie auf eigene Faust; nur wenige ziehen für einen wohlhabenden Auftraggeber aus. Ein rudimentäres Wissen über Geographie und Sagen/Legenden der Region hilft auf der Suche nach alten Vorkommen, die vielleicht nicht vollständig abgetragen wurden.

TIER-PROSPEKTOR (ZEITAUFWENDIG)

Generierungskosten: nach Variante

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, CH 12, KK 12

Start-SO: 3

Modifikationen: AuP +2

Automatische Vor- und Nachteile: -

Kampf: Bela oder Bogen oder Wurfmesser +2, Dolche +1, Hieb Waffen oder Säbel +2, Raufen +2

Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +3, Zehen +1

Gesellschaft: -

Natur: Fährten suchen +3, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Wettervorhersage +2

Wissen: Geographie +1, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +3, Schätzen +3, Tierkunde +4

Sprachen/Schriften: Myranisch +4

Handwerk: Abrichten +6, Fleischer oder Gerber/Kürschner +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Viehzucht +3

Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Abrichten (spezielle Tierart)

Verbilligte Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Tierkunde (passend zum Tier)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Innerer Kompaß, Richtungssinn, Tierempathie, Tierfreund; Goldgier, Neugier, Stigma, Übler Geruch, Unangenehme Stimme

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Honorat, Optimat; Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig

Ausrüstung: zweckmäßige Kleidung (verbreitet und robust), wetterfester Mantel, Hut oder Kapuze, Gürtel mit Tragtaschen oder Rucksack, Dolch, eine Fernkampf Waffe passend zum gewählten Fernkampf-Talent, Serovermesser oder Friedensstifter oder Handaxt, Wolldecke, Arbeitsmesser, robuste Handschuhe, Gerte, Wasserschlauch

Besonderer Besitz: loyaler, erfahrener Tierbegleiter mit maximaler Loyalität und entsprechender Ausrüstung

Varianten (eine davon muss gewählt werden):

Ländlicher Tier-Prospektor (5 GP):

zusätzliche Voraussetzungen: ländliche Kultur/bansumitische Kultur (außer Eshbathi); Zweihand-Hieb Waffen +3; Wildnisleben +3; Gesteinskunde +2; Bergbau +3; zusätzliche Sonderfertigkeit: Geländekunde nach Wahl; zusätzliche Ausrüstung: Spitzhacke

Städtischer Tier-Prospektor (4 GP):

zusätzliche Voraussetzungen: städtische Kultur/bansumitische Kultur (außer Eshbathi), FF 11; Schleichen +1, Gassenwissen +3, Sich Verkleiden +2; Schlösser Knacken +2; zusätzliche Sonderfertigkeit: Ortskenntnis der Heimatstadt

Unterwasser-Tier-Prospektor (4 GP):

zusätzliche Voraussetzungen: Kultur am Meer/unter Wasser lebendes Wesen; statt Bogen/Wurfmesser nur Bela wählbar, Dolche +2; Fischen/Angeln +2, Orientierung +2; zusätzliche Sonderfertigkeit: Meereskundig (Thalassion oder Meer der Schwimmenden Inseln)

ARCHETYPUS: TIER-PROSPEKTOR

von Dennis Rüter

Der Dschungel lag noch in Nebel gehüllt da, als hätte er mit einem Zug alles ausgeatmet, was sich während seines nächtlichen Schlafes in ihm an Feuchtigkeit angesammelt hatte. Hannugurran kümmerte es nicht, er folgte seinem treuen Tier Palliyuttin schnellen Schrittes. Der weibliche Lurin kannte sich bestens im Dschungel aus, genau wie sein Besitzer. Durch Gestrüpp ging es hinauf in die innere Landschaft der Insel, die sonst nur den wilden Tieren und heiligen Schlangen gehörte. Hannugurran bog hastig um eine Ecke, als sein Tier einen Warnlaut von sich gab und er augenblicklich stehenblieb. Schwankend folgte sein Blick einem kleinen Brocken Erde, der vor ihm in einem ersten Sonnenstrahl mehrere Schritt in die Tiefe einer kleinen Schlucht stürzte. Laut dankte er der Schutzgöttin seiner Sippe, die ihn durch Palliyuttin gewarnt hatte. Mit einer einfachen Kopfbewegung warf er seinen Zopf zurück auf den Rücken und folgte wieder vorsichtig seinem Tier den schmalen Pfad entlang, über den hier und da mächtige Baumwurzeln hinausragten.

Dann hielt Palliyuttin an einer halbkreisförmig aus dem Boden schauenden Wurzel an und blieb wie versteinert stehen. Vorsichtig bückte sich Hannugurran und erkundete die Stelle. Da war ja diese seltene Pflanze, die ein Priester seiner Insel für ein Ritual benötigte. Mit geübtem Handgriff durchschnitt er den Stiel und packte sie in seine Gürteltasche. Auf dem Rückweg blieb er kurz an der Stelle stehen, wo er fast hinabgestürzt wäre. Vier mal dreißig Schritte plus 7 betrug die Entfernung von der Fundstelle. Ein Zeichen? Er blickte wieder nach unten. Die nun mit aller Kraft scheinende Sonne offenbarte eine bunt schillernde Schlange, die auf dem Schluchtboden kurz zu ihm aufschaute. Zurück im Dorf musste er einem Priester davon berichten.

HINTERGRUND

Auf den überwucherten Inseln des shindrabarischen Archipels verbergen sich manche Reichtümer der Natur, die von kundigen Sammlern aufgespürt und zu den Tempeln gebracht werden. Denn den Priestern (auf einigen südlichen Inseln Kriegerfürsten oder Kerrishitern) stehen die seltenen Kräuter, Erze und Tierprodukte zu, die in der vor Leben nur so überbrodelnden Landschaft lagern. Aber bisweilen brodeln nicht nur das Leben, sondern gar der Boden. Plötzliche Spalten, die sich auftun und den unkundigen Wanderer ins Verderben stürzen, wilde Raubtiere und

Krankheiten stellen jedoch auch nicht zu unterschätzende Gefahren da - ganz zu schweigen von den kerrishitischen Eroberungs- oder Strafexpeditionen, die auf den südlichen Inseln immer wieder stattfinden. Wer diese Wagnisse auf sich nehmen will - oder muss -, um seinen Lebensunterhalt zu sichern, sollte daher besser gute Kenntnisse der Landschaft und ihrer Tücken und ein Gespür für die verborgenen Schätze besitzen.

Letzteres ist bei den feinsinnigen Lurinen gegeben, die zudem als Reptilien auch noch hoch angesehen sind, ohne gleich die für Laien unantastbare Heiligkeit der vielfach verehrten Schlangen mitzubringen. So kennt wohl jede Insel ein paar Sammler, die eine dieser Echsen für ihre Zwecke abrichten. Eine gute Behandlung versteht sich gegenüber dem Reptil vor diesem Hintergrund von selbst. Nicht selten stoßen Tier-Prospektoren im Innern der Inseln auf Asketen, die zwar große Verehrung genießen und endlose Zahlenreihen berechnen, ihnen bei der Suche aber nur selten helfen. Zwar halten sich ihre eigenen Rechenkünste demgegenüber in Grenzen, aber wie alle Shindrabarim sinnen auch sie bei jeder Gelegenheit über die in der Welt verborgene Zahlenlehre der Ur Schlange nach. Da sie zudem die Gefahren und Rohstoffe des Dschungels kennen, empfinden sie meist tiefen Respekt gegenüber der Schöpfung und ihren Kreaturen. Nicht so häufig finden sich Überreste der Shindra oder gar des Imperiums - für die annähernd drei Jahrtausende lange Oberherrschaft des Thearchen nicht gerade viel.

Viele Tier-Prospektoren zieht es daher gerade ins Imperium, denn sie wollen nachvollziehen, wie die Alten die zahlenkundigen Shindra besiegen konnten. Auch Probleme mit der Obrigkeit, besonders kerrishitischen Besatzern oder Kriegerfürsten der südlichen Inseln, haben schon so manchen dieser Profession hinaus in die Welt getrieben. Andere hoffen, mit ihren Diensten im Auftrag eines makshapurischen Adligen eben jenen für die Freiheit des Archipels und als Verbündeten gegen die Kerrishiter zu gewinnen. Dafür überwinden sie dann sogar ihre Abscheu gegenüber behaarten Wesen.

Zitate

"Wenn ich mich nicht täusche, ist diese Gesteinsart typisch für Goldvorkommen. Sicher genug, um damit die Kerrishiter erstmal davon abzuhalten, mein Dorf niederzubrennen."

"Da ist ja dieser Pilz! Fein gemacht, Palliyuttin! Und gedankt sei Lunndagurrini, dass sie ihrer Sippe so hilfreich zur Seite steht."

"Eine Kobra! Bewegt euch nicht, Freunde. Heh, warum richtest du deinen Speer auf die Schlange? Willst du sie etwa essen? Du Narr! Wenn du die Welt verstehen willst, hör auf die Sprache ihrer Laute und ihres Körpers. Alles in ihrem Wesen gibt Einblick in die Schöpfung."

SHINDRABARISCHER TIER-PROSPEKTOR

Rasse: Bansumiter

Kultur: Shindrabarim

Profession: Ländlicher Tier-Prospektor

Größe: 1,80 Schritt

Gewicht: 80 Okul

Haarfarbe: Glattschwarz

Augenfarbe: Violett

Modifikatoren: CH +1, KO +1, LE +10, AU +14, MR -4

MU: 13 **KL:** 10 **IN:** 13 **CH:** 13
FF: 11 **GE:** 12 **KO:** 13 **KK:** 13

LeP: 30 **AuP:** 33 **AsP:** - **MR:** 1 **SO:** 5

AT-Basis: 8 **PA-Basis:** 8 **FK-Basis:** 7 **AW-Basis:** 8
INI-Basis: 10

Vorteile: Besonderer Besitz: abgerichteter Such-Lurin, Gutes Gedächtnis, Hitzeresistenz, Immunität gegen Schlangengift, Richtungssinn, Tierfreund

Nachteile: Aberglaube 8, Arroganz 8, Neugier 9, Übler Geruch, Unfähigkeit: Zechen, Vorurteile: Kerrishiter 10

KAMPF (Talent, Wert, Attacke, Parade)

Dolche 4 (11|9), **Hieb Waffen** 5 (9|12), **Raufen** 4 (10|10), **Ring** 3 (9|10), **Säbel** 2 (8|10), **Wurfmesser** 3
FK: 10, **Bela** 4 **FK:** 11, **Blasrohr** 1 **FK:** 8, **Zweihand-Hieb Waffen** 3 (10|9)

TALENTE (Talent, Wert, Probe mit Eigenschaftswert)

Abrichten 6 (MU13/IN13/CH13), **Athletik** 0 (GE12/KO13/KK13), **Boote Fahren** 3 (GE12/KO13/KK13), **Fähr tensuchen** 5 (KL10/IN13/KO13), **Fallenstellen** 3 (KL10/FF11/KK13), **Fesseln/Entfesseln** 2 (FF11/GE12/KK13), **Fischen/Angeln** 3 (IN13/FF11/KK13), **Fleischer** 2 (KL10/FF11/KK13), **Geographie** 2 (KL10/KL10/IN13), **Geschichtswissen** 1 (KL10/KL10/IN13), **Gesteinskunde** 5 (KL10/IN13/FF11), **Götter/Kulte** 4 (KL10/KL10/IN13), **Heilkunde Gift** 3 (MU13/KL10/IN13), **Heilkunde Wunden** 3 (KL10/CH13/FF11), **Holzbearbeitung** 3 (KL10/FF11/KK13), **Klettern** 4 (MU13/GE12/KK13), **Kochen** 3 (KL10/IN13/FF11), **Körperbeherrschung** 4 (MU13/IN13/GE12), **Lederarbeiten** 3 (KL10/FF11/FF11), **Malen/Zeichnen** 0 (KL10/IN13/FF11), **Menschenkenntnis** 3 (KL10/IN13/CH13), **Orientierung** 3 (KL10/IN13/IN13), **Pflanzenkunde** 5 (KL10/IN13/FF11), **Rechnen** 4 (KL10/KL10/IN13), **Sagen/Legenden** 5 (KL10/IN13/CH13), **Schätzen** 3 (KL10/IN13/IN13),

Schleichen 4 (MU13/IN13/GE12), **Schwimmen** 4 (GE12/KO13/KK13), **Selbstbeherrschung** 5 (MU13/KO13/KK13), **Sich Verstecken** 4 (MU13/IN13/GE12), **Singen** 0 (IN13/CH13/CH13), **Sinnenschärfe** 4 (KL10/IN13/IN13), **Tanzen** (CH13/GE12/GE12), **Tierkunde** 5 (MU13/KL10/IN13), **Überreden** 2 (MU13/IN13/CH13), **Viehzucht** 4 (KL10/IN13/KK13), **Wettervorhersage** 3 (KL10/IN13/IN13), **Wildnisleben** 5 (IN13/GE12/KO13), **Zechen** 0 (IN13/KO13/KK13)

SPRACHEN/SCHRIFTEN

Muttersprache: Mahapratisch (Dialekt: Shindrabarisch) 10 (KL10/IN13/CH13), **Zweitsprache:** Myranisch 10 (KL10/IN13/CH13)

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Auf dem Kopf trägt der Tier-Prospektor nur einen Haarzopf, der typisch ist für die Laien der Shindrabarim. Eine kurze Hose und ein hüftlanger Umhang reichen im heißen Tropenklima aus. Ein Gürtel mit Tragtaschen zur Aufbewahrung gefundener Schätze komplettiert die Kleidung. Als Waffe verwendet er ein Serovermesser, das auch bei der Beseitigung störenden Gestrüpps gute Dienste leistet. Ein kleiner Dolch als Zweitwaffe und eine leichte Bela für den Fernkampf vervollständigen die Bewaffnung. Bolzenköcher mit 5 Bolzen sowie weitere Ausrüstung im Wert von 20 Argental schließen die Ausrüstung ab.

EIGENE WAFFEN:

Serovermesser: (Hieb Waffen, eBe: -4)

TP 1 **W** +3 **BF** 1 **INI** 10 **WM** 0/-1 **AT** 9 **PA** 11

Dolch: (Dolche, eBe: -1)

TP 1 **W** +2 **BF** 3 **INI** 10 **WM** 0/-1 **AT** 11 **PA** 8

Leichte Bela:*

TP 2 **W** +2 **FK** 11 **Reichweiten** 5/10/20/40/60

Laden 8 **Aktionen** **TP** + (+3/+2/+1/0/-1)

*) Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde, wenn die Waffe mehr als KO/2-2 Schadenspunkte anrichtet.

EIGENE RÜSTUNG:

(Rüstung, Rüstungsschutz, Behinderung)

Einfache Kleidung (1|1), **Gesamt** (1|1)

Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig, Talentspezialisierung: Abrichten (Lurine)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Tierkunde (Lurine)

KOROMANTHISCHER PLATTFISCH

Diese seltene Fischart bewohnt die südlichen Regionen des Imperiums, wo sie in Flüssen, Seen, dem Meer der Schwimmenden Inseln und der Galeerenbucht vorkommt. Sowohl Salz- als auch Süß- und Brackwasser verträgt sie mühelos. Gerade mal 1 Spann lang und

knapp 1 Hand breit, kann sie auch in kleinen Gewässern überleben. Meist bleibt der Plattfisch am Boden und meidet offenes Wasser. Durch seine beige Hautfarbe mit einigen helleren und dunkleren Sprenkeln besitzt er eine hervorragende Tarnung. Zur Not kann er für kurze Zeit (2 SR) sogar sein Nass verlassen, um auf seinen kräftigen Seitenflossen gehend Beute oder eine neue Heimat zu suchen. Eine Rückenflosse besitzt er nicht, und die Schwanzflosse ist kurz. Alles an fleischlicher Nahrung wird von ihm verspeist, sogar große Kadaver, wenn er nur herankommt. Mit den Gehflossen kann er auch den Boden durchwühlen, wenn auch keine großen Gänge bauen oder Massen von Erdreich bewegen.

Im Zatura legen die Weibchen ihre kleinen, gelbbraun gesprenkelten Eier (um die 20 pro Exemplar) und vergraben diese im Sandboden. Diese befruchten sich selbst, wenn keine Männchen zugegen sind, bringen jedoch nur weibliche Tiere hervor, die dann beim nächsten Regen (ansonsten ein Oktal später) schlüpfen. Die kleinen Eier sind durchaus delikat, aber eine höhere Kategorie als „einfach“ erreichen sie nicht, wenn sie auch trocken oder in klarem Wasser gelagert ein halbes Jahr lang haltbar bleiben. Wegen der kleinen Gelege lohnt sich die Jagd nicht, aber die „Häppchen“ lassen sich trotzdem bei einigen Händlern der Gegenden finden. Nur 1/10 aller Exemplare ist männlich, erkenntlich an einem kleinen, v-förmigem Einschnitt an der Schwanzflosse. Wenn ein Weibchen laicht, schwimmen die männlichen Tiere schnell hinzu, um die Eier zu befruchten, bevor das Weibchen sie mit Sand bedeckt; Kämpfe tragen sie dabei nicht aus. Mehrere Befruchtungen pro Gelege scheinen so gelegentlich vorzukommen. Die Leonir haben sie ob dieser „Feigheit“ angeblich in den Steppen westlich des grünen Orismani ausgerottet.

Die ruhigen, anspruchslosen Tiere eignen sich hervorragend als Begleiter amphibischer Sammler, da sie durch einen sehr feinen Tastsinn (u.a. durch lange Barthaare an den Maulseiten) Erschütterungen im Boden und Wasser spüren und mit ihrer feinen Nase alles Mögliche erschnupern können. Bei Landgängen werden sie von ihren Besitzern in kleinen, wassergefüllten Vasen herumtragen. Zwar können sie sich nicht mittels eines mystischen „Schlags“ wie Zitterrochen verteidigen, aber ihre Zähne sind scharf und werden während des gesamten Lebens bei Bedarf durch neue ersetzt. Zudem verfügen sie über eine herausragende Schnelligkeit.

Verbreitung: Gewässer zwischen grünem Orismani und Era'Sumu, im Süden bis inklusive Louranath, im Norden bis zum Acola

Länge: 1 Spann

Gewicht: 2 Okul

INI 14+1W6 **PA** 5 **LeP** 15 **RS** 0 **KO** 12

Biss: **TP** 1W6 **AT** 13 **DK** H

GS 12/3 (an Land) **AuP** 30* **MR** 2 **GW** 5

Besondere Kampfregeeln: Gelände (Wasser)

LO 5 **KK** 8 **TK** x0,5 **ZK** x 0,5

Jagd: +4, Flucht

Beute: Fleisch (2 Rationen)

* verbraucht bei Landgängen doppelt soviel AuP wie üblich und verbraucht einen AuP-Punkt pro 5 KR (halbe Minute)

IMPERIALER ANIMISMUS: FORMALISTEN

von René Littek

Tychea serra Tharamnos blickte besorgt aus dem Fenster ihrer Sänfte hinaus in die Straßen des nächtlichen Trivinas. Das Forum Trivinanum hatte sie hinter sich gelassen und strebte durch die engen Gassen dem Hafen zu. Eine Chrattac hatte ihre Argeniten im Lagerhaus angegriffen und die meisten verletzt. Sicherlich hätte sie schlicht neue Söldner anwerben können, doch diese Gruppe hatte sich in dieser delikaten Situation bisher als vertrauenswürdig erwiesen außerdem hatte Tychea einen ‚schwachen Punkt für das einfache Volk‘ wie es ihre Lehrmeisterin Dorma genannt hatte. Des Weiteren zeigte allein die Tatsache, das sie eine der wenigen Chrattac in der Stadt auf ihre Argeniten angesetzt hatten, wie ernst ihre Gegner es meinten und dass Eile geboten war.

Doch sie hatte genau für einen solchen Fall vorgesorgt. Schon am Vorabend hatte sie in ihrem Sanctum die Kräfte der inneren Sphären angerufen und einen Genius der lebenden Erde gerufen.

Der Humus-Elementar war ihr als sattgrünes, unbekleidetes Spiegelbild ihrer selbst erschienen und war nach einer relativ kurzen Verhandlungsphase mit einem erdigen Kuss in ihren Körper eingefahren.

Der Shinxir-Jünger des Hauses Kouramnion, die Satyarin und der Neristu waren relativ unverletzt geblieben, so dass sie diese ohne Bedenken wieder an ihre Aufgabe schicken konnte. Der Leonir jedoch war dem Tode nahe, denn er hatte am Ende mit bloßen Krallen gegen die Chrattac gekämpft. Dumm aber mutig, dachte Tychea. Die Honoratin hatte gewartet, bis sie mit dem Leonir allein war, und ließ die Kraft des Genius in den geschundenen Leib des Tiermenschen fließen, bis dessen Atem wieder gleichmäßig ging. Denn dass sie als Honoratin des Hauses Tharamnos über magische Kräfte verfügte, wollte die Formalistin vorerst relativ geheim halten, bis sie sich in die Gesellschaft des senatsregierten Trivina eingelebt hatte.

Ob die Tradition des Formalismus eine uralte Vorstufe des Optimatentums darstellt oder aber erst später aus den Überresten zerstörter Optimatenhäuser hervorgehend, verliert sich im Nebel der Zeit. Jedoch finden sich im gesamten Imperium und insbesondere in seinen ehemaligen Provinzen Angehörige dieser Tradition, sowohl als freischaffende Zauberer als auch im Dienst der hohen Häuser. In letzterem Fall sind sie für das gemeine Volk gelegentlich von den echten Optimaten-Magiern kaum zu unterscheiden. Der Formalimus folgt einem Weltbild, das dem der Optimaten ähnelt, ohne jedoch dabei die trocken-wissenschaftliche

Herangehensweise der imperialen Magier zu übernehmen. Sie gestehen den meisten Geistern, die sie rufen, durchaus einen eigenen Willen zu, denn dies wissen sie aus eigener Erfahrung, und den Göttern stehen sie bei weitem nicht so überheblich oder ablehnend gegenüber wie viele Optimaten.

RITUAL UND RITUALPLATZ

Geister werden von Formalisten durch streng ‚formalisierte‘ Beschwörungen herbeigerufen, die korrekte Beschwörungskreise und -formeln, Sternenpositionen, rituelle Darbietungen von Paraphernalia und Handlungen (beispielsweise Weihrauchopfer für das Element des Feuers, Blutopfer für Belshuga, oder sexuelle Handlungen im Namen Baalians oder Darcalyas) erfordern. Aventurier werden sich stark an die Beschwörer ihrer Heimat erinnert fühlen, und tatsächlich mag es sein, dass die formalistischen Techniken zu einem nicht unbedeutenden Teil Einfluss auf die Magie der Güldenländischen Siedler hatten, nachdem die Kontinente getrennt wurden und das Optimatentum der Spruchzauberei zu weichen begann.

Da ein zeitweiliger Ritualplatz eine grundlegende Anrufungstechnik darstellt, ergeben sich daraus für den Formalisten keine Vorteile. Zusätzliche Paraphernalia und Fetische verschaffen jedoch die üblichen Erleichterungen. Beinahe alle Formalisten verfügen über einen festen Ritualplatz innerhalb ihres persönlichen „Sanctums“ und erhalten hier die üblichen 7 Punkte Erleichterung. Die Ritualplätze anderer Animisten-Traditionen sind für einen Formalisten ohne Umgestaltung zu einem zeitweiligen formalistischen Ritualplatz jedoch kaum nutzbar. Ein optimatischer Beschwörungszirkel des eigenen Hauses (so eine solche Anbindung besteht) oder einer anderen verwandten Tradition kann jedoch möglicherweise nach Gutdünken des Spielleiters als Ritualplatz genutzt werden. Ein Formalist ohne Ritualplatz zaubert mit den üblichen Zuschlägen.

INSPIRATION UND HILFSFERTIGKEIT

Als Inspirationsfertigkeit dient dem Formalisten die Magiekunde.

Ritualhelfer sind meist seine Schüler, die je nach Art der Beschwörung den Formalisten durch Sternbeobachtungen oder korrekt dargereichte Paraphernalia unterstützen.

Hilfsfertigkeit sind Sternkunde (Stellare) oder die Magiekunde (Elementare/Daimonen).

AUSFORMUNG DER KRÄFTE

Formalisten stehen sämtliche Animisten zugänglichen Quellen offen und die gewählte Ausformung erfolgt nach den Vorlieben des jeweiligen Lehrmeisters bzw. ähnelt den magischen Domänen des nahestehenden optimatischen Hauses. Benennung der stellaren, elementaren und äußeren Mächte erfolgt im Formalismus zumeist nach dem Vorbild der optimatischen Tradition, jedoch sind auch Ausnahmen bekannt.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Animisten kennen die Formalisten zwei längerfristige Rituale, die

Invocati, die es ihnen erlauben, einen elementaren

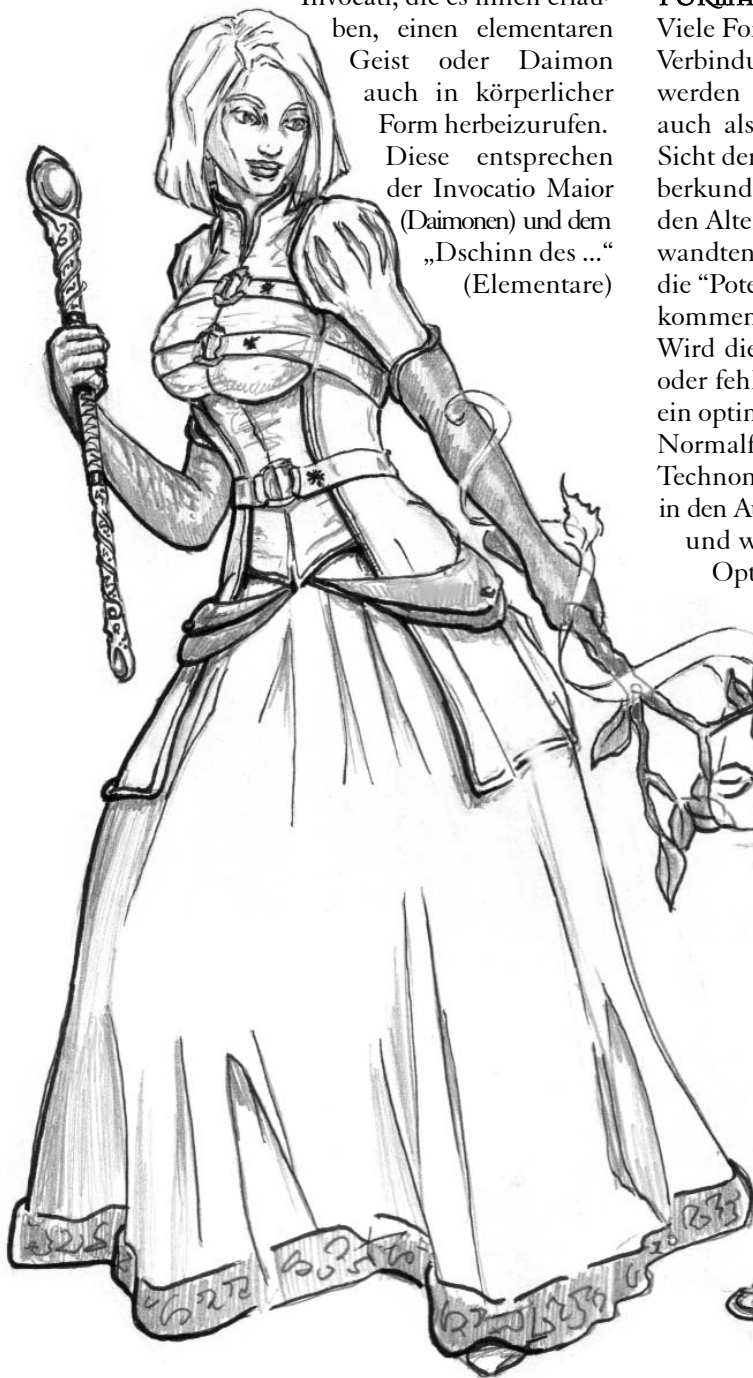
Geist oder Daimon auch in körperlicher

Form herbeizurufen.

Diese entsprechen der Invocatio Maior

(Daimonen) und dem „Dschinn des ...“

(Elementare)



der aventurischen Zauberei, wobei erstere auch zur Herbeirufung niederer Daimonen genutzt wird und letztere auch Mindergeister und Elementare bis hin zum Avatar herbeirufen kann, jeweils mit entsprechenden Zuschlägen bzw. Abzügen.

Die Rituale können zu den gleichen Kosten erlernt und gesteigert werden wie die Aventurischen Zauberei, sind jedoch nicht Teil der Grundausbildung eines Formalisten (auch wenn sie bei der Charaktergenerierung durchaus zusätzlich erworben werden können).

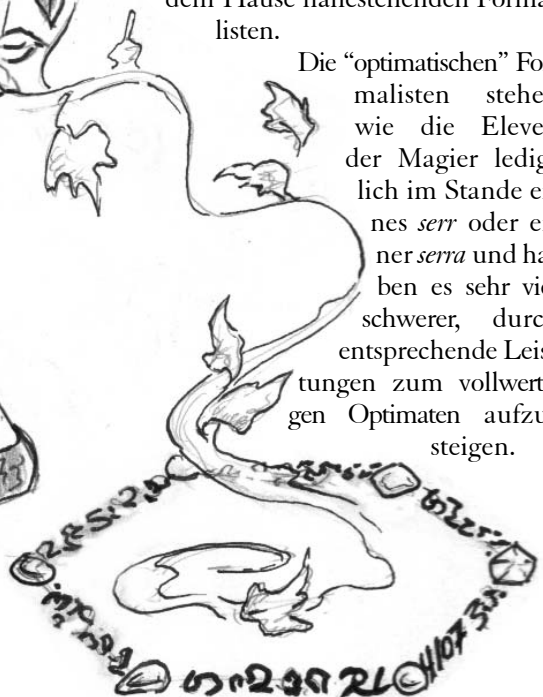
FORMALISTEN UND OPTIMATEN

Viele Formalisten, aber bei weitem nicht alle, stehen in Verbindung mit den optimatischen Häusern. Oftmals werden sie in den Honoratenstand erhoben, selten auch als vollwertige Optimaten adoptiert. Denn aus Sicht der optimatischen Häuser besteht bei jedem zauberkundigen Menschen die Möglichkeit, dass er von den Alten abstammt, was ihn zu einem entfernten Verwandten macht. Zudem verfügen sie ja eindeutig über die „Potentia“, die Möglichkeit magisch begabte Nachkommen zu zeugen.

Wird die Gabe bei einem Menschen zu spät entdeckt oder fehlt dem Zauberkundigen schlicht die Kraft um ein optimatischer Magier zu werden, wird ein Haus im Normalfall versuchen, ihn zum Alchemisten oder Technomanten auszubilden, denn der Animismus gilt in den Augen der Optimaten als gefährlich und diszipliniert und wird mit Misstrauen betrachtet. Doch sind den

Optimaten auch die Vorteile der Animisten bewusst. Da der Formalismus Elemente des Optimatentums bemüht, sieht man ihn als das kleinere Übel an und überantwortet „geeignete“ Schüler einem dem Hause nahestehenden Formalisten.

Die „optimatischen“ Formalisten stehen wie die Eleven der Magier lediglich im Stände eines *serr* oder einer *serra* und haben es sehr viel schwerer, durch entsprechende Leistungen zum vollwertigen Optimaten aufzusteigen.



Da sie der animistischen Repräsentation folgen, stehen ihnen aber auch dann Stab- und Trioptia-Rituale nicht zur Verfügung. Allerdings fertigen die meisten Formalisten im Optimatenstand ihre Fetische und sonstigen Ritualgegenstände als Trioptia-Masken oder Stäbe an.

DER FORMALIST IM SPIEL

Wie sich ein Formalist in eine Heldengruppe einfügt, hängt von der Art seiner Schulung ab. Ein Schüler eines freischaffenden Formalisten könnte von seinem Lehrherrn nach Abschluss der Ausbildung in die Welt geschickt worden sein, um eigene praktische Erfahrungen zu sammeln. Ein optimatischer Formalist dagegen wird wohl im Auftrag seines Hauses unterwegs sein und meist wohl auch dessen Weltanschauung teilen.

Formalist (16 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 13, IN 13, KO 13

Start-SO: min. 5

Modifikationen: +3 AuP

Automatische Vor- und Nachteile: Halbzauberer

Kampf: Dolche, Hieb Waffen, Stäbe +3, Säbel oder Speere +2, Raufen +2, Ringen +3

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +4, Tanzen +2

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +1, Überzeugen +1

Natur: Orientierung +1

Wissen: Götter/Kulte +2, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +2, Philosophie +2, Sagen/Legenden +3, Schätzen +1, Sternkunde +4, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: Hiero-Imperial +6; imperiale Zeichen +6

Handwerk: Alchimie +5, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheit +2, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +3, Malen/Zeichnen +4

Zauberfertigkeiten: insgesamt 24 Punkte auf bis zu 8 Quellen, davon maximal eine +6, alle anderen maximal +5; Inspiration +6; Ritualkenntnis (Animisten: Formalist) +3 (aus Halbzauberer)

Sonderfertigkeiten: Exorzismus, Opferblut

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Leitquelle

Empfohlene Vor- und Nachteile: Honorat

Ungeeignete Vor- und Nachteile: –

Ausrüstung: Mit Zaubersymbolen bestickte Kleidung, mit Runen verzierter (Kampf)-Stab, Räuchergefäß und Rauchwerk, Kreide für Bodenzeichnungen, Notizbuch und Schreibzeug, Umhängebeutel mit grundlegenden Paraphernalia

Besonderer Besitz: nicht wählbar

GEISTERKRIEGER

von Kai König

„Berühre einen Baum und Du spürst seine Seele“ lautet ein Sprichwort bei einigen Stämmen der Waldamaunir. Dieser Weisheit liegt eine Weltsicht zugrunde, die auf Dere auch von anderen Völkern geteilt wird. Angehörige dieser Völker glauben daran, dass alles eine Seele besitzt, sei es ein menschliches Wesen, ein Tier, eine Pflanze oder ein Stein. Sogar das Wasser und die Luft ist ihrer Meinung nach beseelt.

In der magischen Tradition sind es hauptsächlich die Animisten, die sich diese Geister zunutze machen. Sie rufen die Geister herbei, lassen sie in ihren Körper fahren und sich von ihnen inspirieren. Doch neben den Animisten gibt es auch noch andere, die mit den Geistern in Verbindung treten können.

Selbst unter den Stammeskriegern finden sich einzelne Kämpfer, die die Fähigkeit besitzen, mit den Geistern in Kontakt zu treten. Diese so genannten Geisterkrieger spielen eine wichtige Rolle bei der Verteidigung ihres Stammes und bei der Jagd. Wie die Animisten sind die Geisterkrieger dazu fähig, Geister in ihren Körper einfahren zu lassen und mit ihnen zu kommunizieren, um sie zu bestimmten Taten zu motivieren. Dazu sind Rituale notwendig, die immer eine physische Komponente besitzen - da das magische Talent der Geisterkrieger nicht sehr stark ausgeprägt ist, benötigen sie diese Hilfsmittel, um ihre Kräfte besser zu kanalisieren.

Besonders bei den aus den Urwäldern Myranors stammenden Katzenmenschen sind Geisterkrieger zu finden. Sie bilden die Elite und die Anführer der Krieger vieler Pardir- und Amaunirsippen, und selbst unter den Tighrir soll es sie geben. Doch nicht nur bei Katzenwesen gibt es sie - auch die Abishai verfügen über solche Kämpfer. Obwohl sich die Fähigkeiten der verschiedenen Geisterkrieger in einigen Punkten ähneln, gibt es doch auch Unterschiede zwischen ihnen, die von den unterschiedlichen Rassen und Lebensräumen herrühren.

DER AMAUNISCHE GEISTERKRIEGER

In den Zeiten, als die Amaunir gegen die Jharra kämpften und sie aus den Urwäldern Myranors verjagten, waren unter ihren größten Helden viele Geisterkrieger zu finden. Heutzutage sind jedoch nur noch die Waldamaunir eng genug mit der Natur verbunden, um mehr als vereinzelt dieser besonderen Krieger hervorzubringen - unter den städtischen Amaunir sind sogar keine von ihnen mehr zu finden. Allen gemein ist jedoch, dass sie sich in der freien Natur um vieles wohler fühlen als in den engen Städten.

Die Geisterkrieger (**GirraoDrirr** genannt) sind ein fester Bestandteil der amaunischen Sippen und sehen sich selber als Beschützer der Gruppe. Sie besitzen ein

großes Verantwortungsbewusstsein gegenüber ihren Schutzbefohlenen und stellen nicht selten die Anführer der Stammeskrieger.

Nur selten verlassen sie ihre Sippe. Meist handelt es sich bei diesen Ausnahmen um junge Krieger, die neue Erfahrungen sammeln wollen, um später als erfahrene Krieger zurückzukehren. Doch es gibt auch Krieger, die ihre Sippe verloren haben und sich auf der Suche nach einer neuen „Familie“ einer Abenteurergruppe anschließen.

Ihre Tracht und Bewaffnung entsprechen der jeweiligen amaunischen Kultur, aus der sie stammen.

AMAUNISCHER GEISTERKRIEGER (II GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 13 GE 12, KO 12, KK 11; nur Amaunir (außer Stadtamaunir)

Start-SO: 7

Modifikationen: AuP +2, LeP +1, Ini +1

Kampf: Dolche +6, Hieb Waffen +5, Ringen +4, Säbel +5, Schleuder +4, Wurfspeer +5

Körper: Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +1, Schleichen +4, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +4

Natur: Fährtensuchen +4, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +4

Wissen: Götter/Kulte +2, Kriegskunst +3, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +4, Tierkunde +4

Sprachen: Fremdsprache +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +3

Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil (Amaunisch), Viertelzauberer, Eisern, Geländekunde Dschungel, Ritualkenntnis (Geisterkrieger) +3

Verbilligte Sonderfertigkeiten:

Rüstungsgewöhnung I

Ausrüstung: kulturtypische Kleidung, Speer, Schleuder oder Stabschleuder, Friedensstifter, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Argental, Drirr-Ro

Besonderer Besitz: nicht wählbar

DIE GEISTERKRIEGER DER ABISHAI

Wie genau die Abishai dazu kamen, eine eigene Tradition der Geisterkrieger zu entwickeln, ist unbekannt. In Theorien wird vermutet, dass ihre Verbundenheit zum Meer der Schwimmenden Inseln einen Teil dazu beigetragen hat, während andere vermuten, dass sie über Amaunir in ihren Reihen dazu gelangten. Sicher ist jedoch, dass bei den Abishai auch Rassen, denen eine Geisterkrieger-Tradition ansonsten fehlt, deren besondere Fähigkeiten entwickeln können.

Unter den gefürchteten Seekriegern der Abishai bilden die Geisterkrieger die Elite und bei Angriffen nicht selten die ersten, die auf den Feind stoßen. Oder sie werden als Späher vorgeschickt, um des Nachts Wachen auszuschalten und die Gegner auszuspionieren.

Die Suche nach Abenteuern, Ruhm und schnödem Mammon hat schon so manchen Geisterkrieger der Abishai aus seiner Heimat auf dem Meer der Schwimmenden Inseln weggelockt, doch vergessen sie nie ihre Herkunft. Stets sind sie in die Gewänder der Abishai gekleidet und sie fühlen sich dem Wasser so verbunden, dass sie sich nur ungern weit davon entfernen.

Wie schon erwähnt, entspricht die Kleidung der Geisterkrieger der der anderen Abishai. Einziger Unterschied ist ein Tuch aus grauem Stoff, das sie, meist am Arm, tragen. Auch an Waffen bevorzugen sie wie die meisten Abishai Messer.

ABISHAI-GEISTERKRIEGER (II GP)

Voraussetzungen: MU11, IN 12, GE 12, KO 12, KK 12; nur Abishai

Start-SO: 7

Modifikationen: AuP +2, LeP +1, Ini +1

Kampf: Dolche oder Säbel +7, anderes +6, Raufen +5, Wurfmesser +5

Körper: Akrobatik +2, Athletik +1, Körperbeherrschung +4, Schleichen +3, Schwimmen +4, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Gassenwissen +2, Überreden +1

Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2

Wissen: Götter/Kulte +1, Kriegskunst +3, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2, Sternenkunde +1, Tierkunde +3

Sprachen: Fremdsprache +5, weitere Fremdsprache +4

Handwerk: Boote Fahren +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederbearbeitung +2, Schneider +1

Sonderfertigkeiten: Viertelzauberer, Ritualkenntnis (Geisterkrieger) +3, Kampf im Wasser, Linkshand, Eisern

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Schildkampf I, Unterwasserkampf

Ausrüstung: kulturtypische Kleidung, Chak, Abishai-Tartsche, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Argental, Dirr-Ro

Besonderer Besitz: nicht wählbar

DER PARDIR-GEISTERKRIEGER

In den tiefen Dschungeln des Südens sind sie als gefährliche Jäger und wilde Söldner gefürchtet: die **Roahrcha**, die Geisterkrieger der Pardir. In den eher losen Sippenverbänden der Katzenwesen sind sie im Kampf und bei der Jagd größere Einzelgänger als ihre Artgenossen. Und dennoch scheinen sie eine enge Bindung zu ihrem Stamm zu besitzen. Zusammen mit den Pardir-Animisten bilden sie das Herz des Ver-

bandes und sind eine Konstante in der stets wechselnden Zusammensetzung des Stammes. Und ihre besonderen Fähigkeiten sorgen dafür, dass sie den anderen Pardir in Erinnerung bleiben.

Während die Geisterkrieger der Abishai und Amaunir mit den anderen Kriegern des Stammes zusammenarbeiten, sind die Roahrcha der wilden Pardir auf ihren Streifzügen am liebsten allein. Einzig Wesen, die ihren Wert im Kampf bewiesen haben, dürfen sie begleiten. Anders sieht es bei den Pardir-Söldnern aus. Die Talente der Roahrcha haben sie dort in die Rollen von Gruppenführern und Spähern gebracht – doch auch hier merkt man an ihrem unwirschen Auftreten anderen Mitgliedern ihrer Gruppe gegenüber, dass sie sich noch am liebsten als Einzelgänger sehen. Ihren Weg außerhalb der Gesellschaft anderer Pardir finden jedoch nur wenige. Meist schließen sie sich Gruppen an, deren Verhalten im Kampf sie beeindruckt hat oder die Suche nach etwas anderem treibt sie dazu. Meist sind Roahrcha davon betroffen, die sich von ihrer alten Gruppe getrennt haben.

Die Pardir-Geisterkrieger halten sich in ihrer Kleidung und Bewaffnung an das, was auch für andere Pardir gilt.

PARDIR-GEISTERKRIEGER (II GP)

Voraussetzungen: MU 13, IN 12, GE 12, KO 13, KK 12; nur Pardir

Start-SO: 7

Modifikationen: AuP +4, LeP +1, Ini +1

Kampf: Dolche +4, Hieb Waffen oder Säbel +4, Raufen +6, Speere +6, Wurfspeere +4

Körper: Athletik +2, Klettern +4, Körperbeherrschung +3, Schleichen +5, Schwimmen +1, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +3

Natur: Fährtsuche +5, Fallenstellen +3, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wildnisleben +4

Wissen: Götter/Kulte +2, Kriegskunst +3, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +4

Sprachen: 2 Fremdsprachen +4

Handwerk: Boote Fahren +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +3

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Geisterkrieger) +3, Rüstungsgewöhnung I, Viertelzauberer, Geländekunde Dschungel, Eisern

Ausrüstung: kulturtypische Kleidung, 2 Pardir-Speere, Dolch, weitere Ausrüstung im Wert von 1 Argental, Drirr-Ro

Besonderer Besitz: nicht wählbar

DIE MAGIE DER GEISTERKRIEGER

Bei der Magie der Geisterkrieger von Ritualen zu sprechen, mag vielen ein wenig übertrieben vorkommen, da sie im Gegensatz zu den Ritualen der Animisten weder Gesang noch Tanz oder Ähnliches beinhalten. Aber trotzdem sind die Abläufe ritualisiert, wenn auch

in einer einfacheren Form als bei einem BaLoa. Besonders wichtig ist die physische Komponente, denn ein Geisterkrieger kann die Geister nicht aus dem Nichts herbeirufen. Er muss sich im physischen Kontakt zu etwas befinden, aus dem er den Geist ziehen will. Dabei ist die Art des Gegenstandes festgelegt. Will ein Geisterkrieger den Geist eines Baumes in sich rufen, muss er mit Holz in Verbindung stehen. Es ist jedoch egal, ob es noch lebt oder tot (z. B. zu einem Tisch verarbeitet) ist. Da die Rituale jedoch eine gewisse Zeit in Anspruch nehmen, sind Kontakte zu lebenden Tieren eher selten und zu intelligenten Lebewesen überhaupt nicht möglich - Leichen oder Teile von Leichen werden bevorzugt (auch bei Tieren, da diese sich weniger wild gebären und auch nicht bewegen). Ist einmal ein Geist in den Körper des Kriegers gefahren, ist eine physische Komponente nicht mehr notwendig und der Kontakt kann abgebrochen werden. Um einen Geist in sich zu rufen, muss der Spieler eine Probe, die beim jeweiligen Ritual festgelegt ist, ablegen, die um seine Ritualkenntnis (Geisterkrieger) erleichtert ist.

Hat ein Geisterkrieger ein Ritual erfolgreich vollführt, fährt ein Geist in seinen Körper, der ihn mit besonderen Fähigkeiten ausstattet. Der Geist verdrängt einen Teil des Geisterkriegers und nimmt einen Teil dessen Wesens ein. Obwohl es Sagen über mythische Krieger gibt, die gleich mehrere Geister in sich aufnehmen konnten, können sich die meisten Geisterkrieger von nur einem Geist zur selben Zeit beseelen lassen. Dies kann einzig durch die Sonderfertigkeit „Verbindung zu den Ahnen“ geändert werden, verlangt aber eine große geistige Stärke.

Geister, von denen sich ein Krieger inspirieren lässt, bleiben so lange, bis sie vom Geisterkrieger oder einem Animisten vertrieben werden. Hierzu muss eine Austreibungsprobe abgelegt werden, die beim Geisterkrieger ebenfalls um seine Ritualkenntnis (Geisterkrieger) erleichtert ist. Zusätzlich dazu können auch weitere Boni oder Mali hinzukommen. Diese sind im Ritual angegeben oder hängen mit dem Drirr-Ro, dem Geisterbeutel zusammen. Der Drirr-Ro ist ein zentraler Bestandteil bei der Austreibung durch den Geisterkrieger und wird weiter unter erläutert. Wichtig ist, dass ein Geisterkrieger nur die Geister austreiben kann, die in seinem Körper stecken.

Auch wenn ein Geist (und somit auch der durch ihn hervorgerufene Effekt) solange im Körper eines Geisterkriegers bleibt, bis er vertrieben wird, muss die Ritualprobe regelmäßig wiederholt werden (jede bzw. Alle 2 Spielrunden). Dies spiegelt die Schwierigkeiten wider, die die Beherbergung eines fremden Geistes hervorruft. Denn die Beseelung ist ein ständiger Kampf um die Vorherrschaft im Körper - und je länger der fremde Geist im Körper ist, desto schwieriger wird der Kampf. Während die erste Probe keine weiteren Mali hat, wird die zweite um einen Punkt erschwert, die dritte um zwei usw. Jede misslungene Probe wird festgehalten, bis der Geist ausgetrieben ist. Sind drei

Proben misslungen, hat der fremde Geist die Herrschaft übernommen (eine Austreibung durch den Krieger ist danach nicht mehr möglich) und der Geisterkrieger wird sich so verhalten, wie der Geist es denkt. Ist es z. B. der Geist eines Baums, wird der besessene Krieger sich nicht mehr von der Stelle rühren und - ein Baum sein. Ist es der Geist eines Menschen, wird der Krieger sich so verhalten wie der Mensch. Auf jeden Fall wird er fortan vom Meister geführt, bis der Geist durch einen Animisten oder anderen Magier ausgetrieben wird. Misslingt die Austreibungsprobe, kann sie erst eine SR später wiederholt werden.

Obwohl sich viele Rituale ähneln, gibt es unter den verschiedenen Arten der Geisterkrieger auch deutliche Unterschiede in ihren Fähigkeiten, was sich in allgemeinen und herkunftsspezifischen Ritualen äußert. Jeder Geisterkrieger verfügt grundsätzlich über alle allgemeinen Rituale und zusätzlich über die, die seiner Herkunft (Amaunir [Ausnahme: Nyamaunir], Abishai, Pardir) entsprechen.

DER DRIRR-RO

Der Drirr-Ro (amaunisch für Geisterbeutel) ist ein zentraler Bestandteil in den Ritualen der Geisterkrieger. Es handelt sich bei ihm um einen einfachen Beutel aus Leder oder Stoff, der in seiner Größe von einem kleinen Säckchen bis hin zu einer Tragetasche variieren kann. In ihm transportiert der Geisterkrieger Dinge, zu denen er eine besondere Beziehung hat. Dabei kann es sich um den Knochen eines Ahnen handeln oder eine Strähne seiner Geliebten, aber auch ein einfacher Stein, der ihn an ein bestimmtes Ereignis erinnert. Einzig wichtig ist es, dass er eine Beziehung zu dem Inhalt des Beutels hat. Ein Geisterkrieger sieht seine Sammlung übrigens nie als vollständig an. Empfindet er ein Ereignis als besonders wichtig, wird er den Inhalt seines Drirr-Ro um ein neues Stück zur Erinnerung erweitern.

Der Beutel ist eine Art Fokus für den Geisterkrieger, auf den er sich konzentrieren kann, wenn er seine Kräfte einsetzt. Jedoch nutzt er ihn nicht, um Geister herbeizurufen. Vielmehr ist er dazu notwendig, dem Geist des Kriegers wieder die Herrschaft über seinen Körper zu gebieten. Denn obwohl der Geisterkrieger einen fremden Geist in seinen Körper einlädt, ist es ein steter Kampf um die Vorherrschaft, denn der fremde Geist verlässt seine neue Hülle nur ungern.

Trotz seiner Funktion in den Ritualen der Geisterkrieger handelt es sich bei dem Drirr-Ro um keinen magischen Gegenstand. Auch ist er nicht unersetzlich. Verliert ein Geisterkrieger seinen Beutel, muss er sich einen neuen zulegen. Aber sein Inhalt muss den Krieger an besondere Ereignisse erinnern. Welche Ereignisse nun für den Spieler wichtig sind, liegt im Ermessen des Spielleiters, wobei der Spieler auch Vorschläge unterbreiten kann. Letztlich bietet die Suche nach einem neuen Drirr-Ro aber auch einen schönen Einstieg in neue Abenteuer.

Hat ein Geisterkrieger seinen Drirr-Ro verloren, erschwert sich die Probe zur Vertreibung der Geister um 5 Punkte, da dem Geist des Kriegers ein Bezugspunkt zu seiner „Heimat“ fehlt. Enthält der Beutel jedoch einen Gegenstand, der an ein herausragendes, einschneidendes Ereignis erinnert, ist die Probe um einen Punkt erleichtert (additiv; es handelt sich hierbei um einen Meisterentscheid, wobei das Ereignis sowohl der Abschluss einer „epischen“ Queste sein kann, aber auch der Verlust eines engen Freundes auf tragische Weise, den der Held selbst miterlebt hat). Dieser Bonus geht aber nicht auf neue Beutel über. Findet ein Geisterkrieger seinen alten Beutel wieder, nachdem er mit einer neuen Sammlung begonnen hat, hat der ältere Beutel seine Wirkung verloren, da nun eine neue geistige Bindung besteht. Auch sind die Inhalte zweier Beutel nicht austauschbar, da der Geisterkrieger mit dem Verlust seines Drirr-Ro mit diesem Lebensabschnitt abgeschlossen hat.

SONDERFERTIGKEIT „VERBINDUNG ZU DEN AHNEN“

In der Regel kann ein Geisterkrieger nur einen einzelnen Geist in sich aufnehmen. Nur wenige verfügen über das Talent und die geistige Kraft, mehrere zu beherbergen. Dies wird durch die Sonderfertigkeit „Verbindung zu den Ahnen“ ausgedrückt.

Diese Sonderfertigkeit erhöht die „Kapazität“ des Geisterkriegers um jeweils eins und kann mehrere Male erworben werden, wobei die Kosten variieren. Möchte ein Spieler einen weiteren Geist „erwerben“, muss er 100 AP zahlen. Ein weiterer kostet 200 AP, ein dritter 300 AP usw. Möchte ein Spieler so drei Geister zusätzlich zum ersten aufnehmen, muss er 600 (100 + 200 + 300) AP zahlen. Ein vierter würde später 400 AP kosten.

Zusätzlich dazu ist die Aufnahme zusätzlicher Geister mit weiteren Schwierigkeiten verbunden. Die Konzentration des Geisterkriegers wird durch die zusätzlichen Rituale stark beansprucht, was sich in zusätzlichen Mali äußert. Die Probe für das erste zusätzliche Ritual wird um einen Punkt erschwert, die für das zweite um zwei und so fort. Dafür muss die Probe, die jede bzw. alle zwei SR fällig wird, nur einmal für alle Rituale durchgeführt werden - erschwert um jedes zusätzliche Ritual. Sollte eine Probe schon schiefgegangen sein, bevor ein zweiter Geist gerufen wurde, bleibt dieser Misserfolg erhalten. Die Austreibung hingegen muss für jeden Geist einzeln durchgeführt werden und ist nicht erschwert.

Kosten: 100 AP für den ersten zusätzlichen Geist, 200 AP für den zweiten usw.

ALLGEMEINE RITUALE DER GEISTERKRIEGER

Regeln für die Probenaufschläge:

Elementarer Geist: min. +1 (Herbeirufung), min. +1

(Austreibung)

Tierischer Geist: min. +3 (Herbeirufung), min. +3

(Austreibung)

Intelligenter Geist: min. +6 (Herbeirufung), min. +5

(Austreibung)

SCHATTEN DER WELT

Ritual: Der Geisterkrieger berührt einen Stein, ein Stück Holz oder taucht seine Hand ins Wasser (muss ein größeres Gewässer sein)

Wirkung: Solange die Verbindung mit dem Geist des Steins, Holzes oder Wassers wirkt, verschwimmen die Konturen des Geisterkriegers mit der Umgebung, solange er sich in einem Gebiet befindet, das größtenteils aus der Substanz besteht, die er berührt hat (Holz: Wald, Stein: Höhlen, Stadt, Wasser: unter Wasser und dicht über der Wasseroberfläche), was seine Werte im Schleichen und Verstecken um 5 Punkte erhöht. Verlässt er die Umgebung, bleibt der Geist in ihm, aber der Effekt wirkt nicht. Auch ohne Wirkung muss der Geist ausgetrieben werden.

Herbeirufungsprobe: MU/IN/GE + 2

Austreibungsprobe: Kontrolliere Elementar (Erz, Humus, Wasser) (MU/KL/KL) + 1

Kosten: 1W6 AsP

STIMME DER AHNEN

Ritual: Der Geisterkrieger berührt ein totes intelligentes Lebewesen an der Stirn oder berührt mit einem Stück des Toten seine eigene Stirn (Anmerkung: Es muss ein Stück eines Toten sein. Abgetrennte Gliedmaßen von Lebenden gelten nicht).

Wirkung: Der Geisterkrieger bietet seinen Körper als Gefäß für den Geist des Verstorbenen an. Sobald der Tote in den Körper des Kriegers einfährt, kann er durch ihn sprechen und wird sich so verhalten wie zu Lebzeiten - zumindest in seinen Äußerungen (Besitz vom Körper erlangt er erst, wenn die Proben misslungen sind). Er kann Fragen beantworten, Informationen geben, flirten - doch ob er es auch will, das ist eine andere Frage. Der Geisterkrieger selber kann den Geist nicht beeinflussen oder befragen.

Herbeirufungsprobe: IN/KL/CH + 6

Austreibungsprobe: Kontrolliere Stellare (Undhabal) (MU/KL/IN) + 6

Kosten: 1W6+5 AsP

SCHNELLIGKEIT DES TIERES

Ritual: Der Geisterkrieger berührt ein Tier oder einen Teil eines Tieres, das für seine Schelligkeit bekannt ist (Raubkatzen, Rennpferde etc.; für Aktionen im Wasser sind schnelle Schwimmer wie Delfine notwendig).

Wirkung: Durch die Verschmelzung mit dem Tier erhält der Geisterkrieger einen Bonus in seiner Geschwindigkeit, die sich verdoppelt. Gleichzeitig erhöht sich seine Initiative um zwei Punkte. Dabei gleichen sich die Gesichtszüge des Kriegers denen des Tieres an und auch seine Bewegungen werden schnell-

ler.

Herbeirufungsprobe: MU/GE/GE + 3

Austreibungsprobe: Kontrolliere Stellare (Belyabel) (MU/KL/IN) + 3

Kosten: 1W6+2 AsP

KRAFT DES TIERES

Ritual: Der Geisterkrieger berührt ein Tier oder einen Teil eines Tieres, das für seine Kraft bekannt ist.

Wirkung: Der Geist des Tiers fährt in den Krieger und verleiht seinen Zügen Ähnlichkeit mit denen des Tiers. Es erhöhen sich die Körperkraft und Konstitution des Geisterkriegers um je zwei Punkte.

Herbeirufungsprobe: MU/KO/KK + 3

Austreibungsprobe: Kontrolliere Stellare (Belyabel) (MU/KL/IN) + 3

Kosten: 1W6+2 AsP

GESCHICK DES TIERES

Ritual: Der Geisterkrieger berührt ein Tier oder einen Teil eines Tieres, das für äußerst geschicktes Verhalten bekannt ist.

Wirkung: Durch den Geist, der in den Krieger einfährt, erhöhen sich Geschicklichkeit und Fingerfertigkeit des Kriegers um je zwei Punkte. Die Züge des Geisterkriegers nehmen durch die Besessenheit Ähnlichkeit mit denen des Tiers, das von ihnen Besitz ergriffen hat, an.

Herbeirufungsprobe: MU/GE/FF + 3

Austreibungsprobe: Kontrolliere Stellare (Belyabel) (MU/KL/IN) + 3

Kosten: 1W6+2 AsP

LEICHTIGKEIT DES SEINS

Ritual: Der Geisterkrieger nimmt einen tiefen Atemzug und leert seinen Geist.

Wirkung: Der Geist der Luft ergreift von dem Krieger Besitz und verleiht ihm Leichtigkeit. Sein Gewicht (nicht das seiner Ausrüstung) verringert sich auf ein Drittel des ursprünglichen, sodass er nun schneller laufen (Geschwindigkeit x 1,25), weiter springen (doppelte Entfernung) und über Dinge laufen kann, die vorher unter seinem Gewicht nachgegeben hätten. Während der Geist in ihm steckt, scheint ein steter Lufthauch Haare und Kleidung des Kriegers zu umstreichen.

Herbeirufungsprobe: KL/IN/CH + 2

Austreibungsprobe: Kontrolliere Elementar (Luft) (MU/KL/KL) + 2

Kosten: 1W6 + 2 AsP

WÄRME DES FEVERS

Ritual: Der Krieger konzentriert sich und hält seine Hand einige Sekunden in eine Flamme (Achtung: auch wenn die Ritualprobe misslingt, nimmt der Spieler hierdurch keinen Schaden. Er kann aber keine Handlungen dabei durchführen wie nach etwas zu greifen).

Wirkung: Die Haut des Geisterkriegers (nicht aber seine Ausrüstung und Kleidung) ist gegen Hitze und Feuer immun. Nur magisches Feuer verursacht halben Schaden. Während der Geist des Feuers in ihm steckt, scheinen seine Augen zu glühen und die Luft über seiner Haut vor Hitze zu flimmern.

Herbeirufungsprobe: MU/MU/KO + 2

Austreibungsprobe: Kontrolliere Elementar (Feuer) (MU/KL/KL) + 2

Kosten: 1W6 + 2 AsP

SCHRITT OHNE SCHRITT

Ritual: Der Geisterkrieger hebt ein wenig Erde auf und pustet sie in die Luft.

Wirkung: Der Schritt des Geisterkriegers hinterlässt im Folgenden kaum Spuren auf dem Boden, solange der Geist des Humus in ihm steckt. Seine Proben im Schleichen werden um 5 Punkte erleichtert, während das Lesen seiner Spuren um 5 Punkte erschwert wird.

Herbeirufungsprobe: MU/IN/GE + 2

Austreibungsprobe: Kontrolliere Elementar (Humus) (MU/KL/KL) + 2

Kosten: 1W6 + 3 AsP

FESTER GRIF

Ritual: Der Krieger berührt einen Stein (für eine Felswand) oder ein Stück Holz (Baum, anderes lebendiges Material).

Wirkung: Der Geist des Humus oder des Erzes fährt in den Körper des Kriegers und gibt ihm beim Klettern festen Halt, wenn er eine Wand aus Stein (Stein berührt) oder einen Baum (Holz berührt) erklimmt. Seine Proben werden um 5 Punkte erleichtert. Während des Kletterns scheinen die Hände des Geisterkriegers mit der Fläche zu verschwimmen.

Herbeirufungsprobe: MU/GE/KO + 2

Austreibungsprobe: Kontrolliere Elementar (Erz oder Humus) (MU/KL/KL) + 2

Kosten: 1W6 + 2 AsP

HAUT AUS ERZ

Ritual: Der Krieger berührt ein Stück Metall.

Wirkung: Der Geist des Erzes fährt in den Körper des Kriegers und härtet seine Haut. Er erhält dadurch einen natürlichen Rüstungsschutz von 2 Punkten, während seine Haut metallenen zu glänzen beginnt. Gleichzeitig verliert er jedoch zwei Punkte auf seine körperlichen Fertigkeiten, auf seine Geschicklichkeit und seine Initiative, da sein Körper unbeweglicher und schwerer wird (Gewicht x 1,25). Seine AT- und PA-Werte verringern sich ebenfalls um je einen Punkt.

Herbeirufungsprobe: CH/KO/KK + 3

Austreibungsprobe: Kontrolliere Elementar (Erz) (MU/KL/KL) + 3

Kosten: 1W6 + 3 AsP

MUT DER AHNEN

Ritual: s. Stimme der Ahnen

Wirkung: Der Geist eines Verstorbenen fährt in den Körper des Kriegers und verleiht ihm zusätzliche Zuversicht. Sein Mut erhöht sich durch den „geistigen Beistand“ um 2 Punkte. Gleichzeitig erhöhen sich seine AT und PA um jeweils zwei Punkte.

Herbeirufungsprobe: KL/CH/IN + 6

Austreibungsprobe: Kontrolliere Stellare (Undhabal) (MU/KL/IN) + 6

Kosten: 1W6 + 4 AsP

RITUALE DER AMAUNIR (АУБЕР ПЬАМАУНІР)

Im Laufe der Zeit haben die Geisterkrieger der Amaunir eine enge Verbindung zu den stellaren Geistern entwickelt, mit denen viele ihrer Rituale in Verbindung stehen. Es wird vermutet, dass das mit ihrer Entwicklung zu einer der myranischen Hochkulturen in Zusammenhang steht.

SPRACHE DES TIERES

Ritual: Der Amaun berührt ein Tier oder ein Stück eines Tieres.

Wirkung: Während der Geist des Tieres von ihm Besitz ergriffen hat, kann der Amaunir mit Tieren von der Art, deren Teil er berührt hat, sprechen. Er klingt dabei wie das Tier und kann mit ihm sprechen wie mit einem Menschen. Auf diese Weise kann er Informationen erhalten oder es von einem Angriff auf seine Gruppe abbringen. Gleichzeitig wird das Tier ihn für einen Freund halten und nicht angreifen. Proben zum Abrichten sind um 5 Punkte erleichtert.

Herbeirufungsprobe: KL/CH/CH + 3

Austreibungsprobe: Kontrolliere Stellare (Belyabel) (MU/KL/IN) + 3

Kosten: 1W6 + 2 AsP

GLÄNZENDE SPOŦANİTÄT

Ritual: Die Amauna streicht mit ihren Händen über ihren Körper.

Wirkung: Der Geist Xetobals fährt in den Körper der Amauna und verleiht ihr Mut und Geschwindigkeit. Die Geschwindigkeit der Amauna wird mal 1,5 genommen, ihr Mut wird um 2 Punkte erhöht. Gleichzeitig handelt sie so impulsiv, dass ihre Aktionen nur schwer einzuschätzen sind. Dies erschwert Angriffe und Paraden von Gegnern um je zwei Punkte. Jedoch ist der Geist der Kriegerin so in Eile, dass sie den Nachteil „impulsiv“ erhält. Solange der Geist in ihr steckt, scheint ein schwacher, weißer Glanz wie ein Schweif hinter ihren Bewegungen zu folgen.

Herbeirufungsprobe: MU/IN/GE + 4

Austreibungsprobe: Kontrolliere Stellare (Xetobal) (MU/KL/IN) + 4

Kosten: 1W6 + 5 AsP

DUNKLES VERLANGEN

Ritual: Der Krieger berührt mit der Hand seine Stirn.

Wirkung: Der Geist Baalians fährt in den Körper des Geisterkriegers und gestattet ihm, intuitiv zu errahnen (nicht zu wissen!), wonach es sein Gegenüber verlangt, was es begehrt. Proben auf Betören sind daher um 5 Punkte erleichtert. Gleichzeitig scheint eine unwiderstehliche Aura zu umgeben. Gelingt ihm (auch im Kampf) eine Betören-Probe, die um die MR des Opfers erschwert ist, ist das Opfer ihm verfallen, solange der Geist Baalians in ihm steckt. Es wird sogar an seiner Seite kämpfen. Die Wirkung verfällt, sobald ein anderer in den Bann geschlagen wird, der Krieger das Opfer verletzt oder der Geist aus dem Krieger fährt.

Herbeirufungsprobe: IN/IN/CH + 5

Austreibungsprobe: Kontrolliere Stellare (Baalian) (MU/KL/IN) + 5

Kosten: 1W6 + 5 AsP

BLICK DER KLARHEIT

Ritual: Der Geisterkrieger berührt mit dem Zeigefinger die Mitte seiner Stirn und konzentriert sich.

Wirkung: Der Geist von Balanthadis fährt in den Körper des Amaun und erfüllt ihn mit Erkenntnis. Seine Klugheit wird um zwei Punkte erhöht. Solange der Geist im Krieger steckt, geht ein bläulicher Glanz von seinen Augen aus.

Herbeirufungsprobe: KL/IN/CH + 3

Austreibungsprobe: Kontrolliere Stellare (Balanthadis) (MU/KL/IN) + 3

Kosten: 1W6 + 2 AsP

INNERE HEILUNG

Ritual: Die Amauna nimmt Erde auf und streicht sie sich auf die Wunde.

Wirkung: Der Geist des Humus fährt in den Körper der Amauna und sorgt für eine langsam, aber stetige Heilung. Für jede SR, die der Geist in der Amauna ist, werden 1W3 LeP wiederhergestellt. Gleichzeitig besteht die Chance, dass Gifte und Krankheiten neutralisiert werden. Die Chance ist (100/Stufe Gift oder Krankheit)%, dass die Auswirkungen entfallen und der Körper von der Krankheit gereinigt wird bzw. sie ihn nicht befällt. Die Probe muss für jede Erkrankung einzeln erfolgen und darf nur einmal am Tag durchgeführt werden.

Herbeirufungsprobe: MU/IN/KO + 3

Austreibungsprobe: Kontrolliere Elementar (Humus) (MU/KL/KL) + 3

Kosten: 1W6 + 1 AsP

RITUALE DER ABISHAI UND ПЬАМАУНІР

Durch ihr Leben auf dem Wasser haben die Abishai und Nyamaunir eine besondere Beziehung zu dem

Element gewonnen. Daher sind ihre Rituale oft mit Wasser verbunden.

NEBEL DER SEELEN

Ritual: Der Geisterkrieger hält seine Hand über das Wasser und konzentriert sich auf den Geist des Wassers.

Wirkung: Vom Wasser steigt langsam Nebel auf, der eine Nebelbank von 100 Schritt Durchmesser bildet, dessen Zentrum der Geisterkrieger ist, die aber nur über Wasser bestehen bleibt (auch auf den Planken eines Schiffs auf dem Wasser). Innerhalb des Nebels sind die Sinne aller sich darin befindender Personen, außer denen des Kriegers, eingeschränkt.

Sinnesproben sind um 5 Punkte erschwert, die Sicht ist auf ca. 1 Schritt beschränkt. Der Geisterkrieger (und nur er!) erhält in einem Kampf durch den Nebel einen Überraschungsangriff und Paraden seiner Angriffe sind im Nebel um 2 Punkte erschwert. Während der Geist des Wassers von ihm Besitz ergriffen hat, scheinen Wassertropfchen auf der Haut des Kriegers zu perlen.

Herbeirufungsprobe: KL/IN/CH + 2

Austreibungsprobe: Kontrolliere Elementare (Wasser) (MU/KL/KL) + 2

Kosten: 1W6 + 3 AsP

FEST WIE PLANKEN

Ritual: Der Krieger hält seine Füße über die Wasseroberfläche und konzentriert sich.

Wirkung: Während der Geist des Wassers von ihm Besitz ergriffen hat, kann der Geisterkrieger über dem Wasser gehen, als wäre es fester Boden. Einzig die Füße werden von dem blubbernden Nass umspült.

Herbeirufungsprobe: IN/CH/GE + 1

Austreibungsprobe: Kontrolliere Elementar (Wasser) (MU/KL/KL) + 1

Kosten: 1W6 AsP

GANG UNTER DEN WELLEN

Ritual: Der Geisterkrieger nimmt einen kräftigen Schluck Wasser.

Wirkung: Solange der Geist des Wassers Besitz vom Geisterkrieger ergriffen hat, kann der Abishai oder Nyamaunir unter Wasser atmen.

Herbeirufungsprobe: IN/CH/GE + 1

Austreibungsprobe: Kontrolliere Elementar (Wasser) (MU/KL/KL) + 1

Kosten: 1W6 AsP

ELEGANZ DES WASSERS

Ritual: Der Krieger bespritzt sein Gesicht mit einer Hand voll Wasser.

Wirkung: Während der Geist des Wassers in ihm steckt, wird der Körper des Geisterkriegers extrem beweglich. Proben auf Akrobatik und Körperbeherrschung werden um drei Punkte erleichtert und der Krieger erhält die Sonderfertigkeit „Schlangemensch“. Seine Geschicklichkeit und Fingerfertigkeit

erhöhen sich um jeweils zwei Punkte. Solange der Geist in ihm steckt, scheint ein dünner, glänzender Film auf der Haut des Kriegers zu liegen.

Herbeirufungsprobe: MU/GE/FF + 4

Austreibungsprobe: Kontrolliere Elementar (Wasser) (MU/KL/KL) + 4

Kosten: 1W6 + 5 AsP

BLICK DER STERNE

Ritual: Der Krieger bedeckt seine Augen mit einer Hand und blickt dann in den Himmel.

Wirkung: Der Geisterkrieger kann nun im Dunkeln sehen, als hätte er die Sonderfertigkeit „Dämmerungssicht“. Gleichzeitig erhöht sich seine Sehschärfe, sodass er doppelt so weit sehen kann und Sinnen-schärfe-Proben, die sich auf die Sicht beziehen, um 3 Punkte erleichtert sind. Während der Geist Balburris in ihm steckt, scheinen Sterne in den Augen des Kriegers zu scheinen.

Herbeirufungsprobe: IN/CH/CH + 4

Austreibungsprobe: Kontrolliere Stellar (Balburri) (MU/KL/IN) + 4

Kosten: 1W6 + 4 AsP

RITUALE DER PARDIR

Die Rituale der Pardir stehen auf Grund ihres Lebensraums im Nebelwald oft mit Humus in Verbindung. Zu den stellaren Quellen jedoch haben sie kaum eine Beziehung.

SINNE DES JÄGERS

Ritual: Der Pardir geht in die Knie und schnüffelt mit seiner Nase am Boden.

Wirkung: Der Geist des Humus fährt in den Körper des Pardir und schärft seine Sinne für die Ereignisse, die um ihn herum geschehen - er scheint beinahe eine Verbindung mit den Pflanzen und Tieren seiner Umgebung einzugehen. Seine Intuition steigt um zwei Punkte und Sinnenschärfe- und Fährtensuchen-Proben sind um fünf Punkte erleichtert. Dazu erhält er die Sonderfertigkeit „Aufmerksamkeit“. Die Flut von Eindrücken erregt den Geisterkrieger jedoch so, dass er ebenfalls den Nachteil Jagdfieber mit einem Wert von 5 hat, solange der Geist in ihm ist.

Herbeirufungsprobe: MU/IN/IN + 4

Austreibungsprobe: Kontrolliere Elementar (Humus) (MU/KL/KL) + 4

Kosten: 1W6 + 3 AsP

SINNE DES KÄMPFERS

Ritual: Der Pardir berührt ein Stück des Körpers eines toten Wesens, das er nach einem für ihn eindrucksvollen Kampf besiegt hat, und atmet dessen Geruch ein. Dabei kann es sich um ein Tier oder ein intelligentes Wesen gehandelt haben.

Wirkung: Der Geist des ehemaligen Gegners fährt in den Pardir und verstärkt seine Kampfkraft. Die

Initiative steigt um einen Punkt, ebenso sein Mut und die Körperkraft. Seine Attacke steigt um drei Punkte und er erhält die Sonderfertigkeit „Sturmangriff“. Jedoch hat der Geist auch negative Auswirkungen. Die Parade sinkt um zwei Punkte und der Pardir erhält den Nachteil „Bluttausch“ (sollte dieses Talent schon vorhanden sein, wird der Nachteil „Blutdurst“ um 5 Punkte erhöht).

Herbeirufungsprobe: MU/KK/KK + 4

Austreibungsprobe: Kontrolliere Elementar (Humus) (MU/KL/KL) + 4

Kosten: 1W6 + 4 AsP

SPRACHE DES URWALDS

Ritual: Der Pardir schließt die Augen und berührt den Boden mit einer Hand.

Wirkung: Durch den Geist des Humus erfährt der Geisterkrieger von den Gegebenheiten seiner Umgebung, sodass er sich besser zurechtfindet. Solange der Geist des Humus in ihm ist, sind seine Proben auf Orientierung und Wildnisleben um 3 Punkte erleichtert.

Herbeirufungsprobe: KL/IN/CH + 1

Austreibungsprobe: Kontrolliere Elementar (Humus) (MU/KL/KL) + 1

Kosten: 1W6 + 1

SCHÄTTEN DES JÄGERS

Ritual: Der Pardir nimmt feuchte Erde auf und schmiert sie sich ins Gesicht.

Solange der Geist des Humus in ihm ist, wird der Geisterkrieger eins mit seiner Umgebung und bemerkt selbst kleinste Veränderungen sofort. Er nimmt den Geruch seiner Umgebung an und verliert seinen Raubtiergeruch. Gleichzeitig steigt sein Gefahreninstinkt um eins und der Krieger erhält die Sonderfertigkeit „Kampfreflexe“. Allerdings ist der Pardir dadurch stets auf dem Sprung, sodass er den Nachteil „Impulsiv“ erhält.

Herbeirufungsprobe: MU/IN/IN + 3

Austreibungsprobe: Kontrolliere Elementar (Humus) (MU/KL/KL) + 3

Kosten: 1W6 + 2 AsP

AVRA DES KRIEGERES

Ritual: Der Krieger fährt mit einem Finger über die Klinge einer Waffe und verursacht sich einen Schadenspunkt.

Wirkung: Der Geist des Erzes fährt in den Pardir und erfüllt ihn mit einer unbeugsamen Kraft, die auch seine Gegner erfah-

ren. Die Stimme des Pardirs verstärkt sich und wirkt bedrohlicher, was sich darin auswirkt, dass er die Gabe „Einschüchterndes Gebrüll“ (3) erhält, solange der Geist ihn inspiriert. Auch erhält er einen Bonus von drei Punkten auf Proben auf Überreden und sein Mut erhöht sich um einen Punkt.

Herbeirufungsprobe: MU/IN/KK + 3

Austreibungsprobe: Kontrolliere Elementar (Erz) (MU/KL/KL) + 3

Kosten: 1W6 + 3 AsP

GEISTERKRIEGER UND ДАМОНЕН

Es gab immer wieder Gerüchte über seltsame, blutrünstige Rituale, die von Geisterkriegern durchgeführt wurden. Pardir sollen die Herzen ihrer Gegner verspeist haben, nachdem sie sie aus ihrem noch zitternden Leib gerissen haben; Amaunir sollen in wilden Orgien übermenschliche Kräfte gesammelt haben. Viele Legenden sprechen von dunklen, verderbten Kriegern, die ihre Seele verkauft haben, um an Macht zu gelangen.

Die Legenden beruhen auf wahren



Geschehnissen. Sie spiegeln eine dunklere Seite der Geisterkrieger wider - die Beseeltheit mit einem Dämon.

Denn nicht nur elementare und stellare Kräfte können in die Körper der Krieger eindringen, sondern auch dämonische Kräfte. Doch während erstere feste Rituale und Effekte besitzen, sind die dämonischen Kräfte ungezügelter, unberechenbarer - und werden deshalb nur ausgesprochen selten benutzt.

Um sich von einem Dämon beseelen zu lassen, ist ein unglaublich grausamer und barbarischer Akt von - nöten. Ein Lebewesen langsam zu Tode quälen, Vergewaltigung, Kannibalismus - dies nur als Beispiele. Wann immer ein Geisterkrieger einen solchen grausamen Akt durchführt, besteht für ihn die Gefahr, dass ein Dämon in ihn einfährt. Nur die wenigsten Amaunir und Abishai riskieren diese Möglichkeit, doch immer wieder gibt es so inspirierte Pardir, deren wildes Verhalten sie zu einem solchen Gefäß prädestiniert.

Jedes Mal, wenn ein Geisterkrieger einen solchen Akt durchführt, muss er eine Probe auf Ritualkenntnis (Geisterkrieger) +15 durchführen, um zu sehen, ob ein Dämon in ihn einfährt. Diese wird umso leichter, je grausamer der Akt ist. Wird die Tat sogar mit der Absicht vollführt, einen Dämon herbeizurufen, wird die Probe um weitere 8 Punkte erleichtert. Die Herbeirufung kostet stets 10 AsP.

Je grausamer die Tat war, desto mächtiger ist der Dämon, der in den Körper einfährt. Dabei ist es dem Meister überlassen, welchem "Zweig" er angehört - und welche Kräfte er entsprechend verleiht (wichtig ist dabei zu beachten, dass dämonische Kräfte im selben

Maße negative Eigenschaften wie Gier, Neid, Vorurteile etc. steigern, in dem sie Boni geben - solche Kräfte kommen halt nicht ohne Preis). Diese sollten allerdings auch nicht zu übermächtig werden.

Ist ein Dämon erst einmal in einen Körper eingefahren, ist er so gut wie nicht mehr zu verjagen. Die Probe zur Austreibung ist um 10 Punkte plus die Boni für die Grausamkeit der Tat, die für die Herbeirufung notwendig war, erschwert. Ein Dämon im Körper eines Geisterkriegers zählt nicht zu den Geistern, die in ihm sein dürfen. Allerdings duldet ein Dämon nur andere Diener seines Herrn neben sich. Die Prüfungen zum Rufen stellarer und elementarer Geister sind um 2 Punkte erschwert, und nur Dämonen aus der Riege des Meisters des vorhandenen Dämons dürfen in den Körper einfahren.

Ein Geisterkrieger, in dem ein Dämon steckt, ist auch für andere erkennbar - umso leichter, je mächtiger der Dämon ist. Während ein niederer Dämon nur einen Schauer hervorruft, lässt ein mächtiger Dämon sein "Gefäß" wie eine dämonische Karrikatur erscheinen. Und diese Veränderungen bleiben erhalten - sie sind im wahrsten Sinne des Wortes "Gezeichnete".

Übrigens muss die letzte Aktion, mit der ein Dämon gerufen wurde, von der folgenden übertroffen werden - mit etwas Gleichwertigem oder Einfacherem würde sich ein Dämon nicht zufrieden geben, den Krieger als unwürdig betrachten.

Solche von Dämonen besessene Krieger sind als Spielercharaktere nicht geeignet, jedoch als mächtige Gegenspieler der Helden.

MYRANOR EXTREM I: DER MUSKELKÄTER

von Christian Saßenscheidt

Ach ja, wie schön könnte doch das Leben sein... Wenn nicht immer diese unglaublichen Widrigkeiten des Schicksals einfache Helden Schlag um Schlag in Schicksale zwingen würden, vor denen es kein Entkommen gibt... So auch dieses arme Kätzchen, das sich mal wieder den abstrusen Wünschen eines Gottes oder persönlichen Schutzgeistes (oder wie auch immer man die Spieler so nennen möchte) beugen musste. Eigentlich wollte er selber ja gar nichts anderes, als zu Hause beim heimischen Stamm aufzuwachsen, aber das unbarmherzige Schicksal meinte es leider anders mit ihm:

Er ist das Kind einer städtischen Leonirfamilie aus dem östlichen Imperium, irgendwo am Thalassion. Eines Tages jedoch wurde das heimatliche Dörfchen von Barbaren überfallen, die fast an die heimischen Hjäldinger erinnerten und eine ähnliche Sprache sprachen... Unbarmherzig metzelten sie die Bewohner des Dorfes (von ihnen „verdammte Güldenländer“ genannt) nieder, vergewaltigten alle Frauen, die ihnen nicht zu alt dafür erschienen, bevor sie sie grausam töteten, und verschleppten schließlich den kleinen Jungen, nachdem sie seine Eltern (die wie Löwen gekämpft hatten) ebenfalls niedergemacht hatten. Völlig verängstigt wurde er als Studienobjekt des olporter Bordmagiers mit auf die Heimreise genommen, doch es sollte anders kommen...

Denn ein findiger Geist außerhalb der ihm begreifbaren Welt (man nennt diese Spezies auch „Minmaxer“) fand beim Blättern durch die Bücher des Schicksals (Aventurische Helden) heraus, dass es eine Kultur gab, deren Prägung (man nennt es auch „Modifikationen“) eine perfekte Ergänzung zu dem bereits in dem Leonirjungen existenten Kraftpotential darstellte. So musste das thorwalsche Schiff elendig vor der Küste der Fjarninger Schiffbruch erleiden, während sich der Junge (keiner weiß, wie - bei diesem Schwimmenwert) an Land rettete und von einem Stamm aufgenommen wurde ... Hier lernte er bereits in jungen Jahren, dass er zwar unglaublich dumm, dafür aber sehr kräftig war, und kümmerte sich um nicht viel mehr als die Ausbildung seiner Stärke. Irgendwann fand er heraus, woher er stammte - wie, weiß kein Mensch - und heuerte auf einem Schiff an, das wieder Richtung Güldenland fuhr ... Mit 16 Jahren erreichte er mit viel Glück das Land seiner Vorfahren und lernte den Beruf des Schmiedes, denn dort konnte er seine persönlichen Vorzüge, v. a. seine Körperkraft, noch weiter schulen. Jetzt ist er ein mehr als ausgewachsener Mann, der mit seinen selbstgeschmiedeten Waffen aventurischer Bauart loszieht, um jedem Gegner das Fürchten zu lehren! Das er trotzdem dumm wie Pupellenbrei ist, stört fast gar nicht ... Zumindest nicht das waltende Schicksal, dass sich Spieler nennt! Denn auf den Wumms kommt es an!

ZITATE:

"Bei der Macht des grauen Schädels, ich habe die Muskelkraft!"

Name: Musk-el Ka'ter

Rasse: Leonir

Kultur: Fjarninger

Profession: Schmied

GP-Basis: 125

MU: 19

KL: 6

IN: 7

CH: 7

FF: 11

GE: 17

KO: 11

KK: 32

LeP: 39

AuP: 48

AsP: -

MR: -5

SO: 5

AT-Basis: 12 **PA-Basis:** 10 **FK-Basis:** 10 **AW-Basis:** 9

INI-Basis: 12 **Stufe:** 17 **AP_{Ges.}:** 17026 **AP_{Ein.}:** 17026

Vorteile/Nachteile: Balance, einschüchterndes Gebrüll, Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP(A), Gebiss 1W+4 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 2), Herausragende KK (+4), Zusätzliche Gliedmaßen (Balance-Schwanz), Jähzorn 6, Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Prinzipientreue (Ehrenkodex), Raubtiergeruch, Miserable Eigenschaften (KL, CH, IN), Eingeschränkter Sinn (Geruch), Bluttausch

TALENTE:

Dolche +1, Hieb Waffen +35, Raufen +3, Ringen +4, Wurf speere +1, Zweihand-Hieb Waffen +35, Bogen +2, Infanteriewaffen +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +0, Schwimmen -3, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken -1, Singen -2, Sinnenschärfe +3, Athletik +2, Reiten -1, Stimmen imitieren -3, Skifahren +1, Überreden +2, Sich verkleiden -4, Etikette +1, Gassenwissen +1, Lehren +2, Fährtsensuche +1, Orientierung +4, Wildnisleben +5, Götter/Kulte +2, Rechnen +4, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2, Rechtskunde +1, Schätzen +2, Thorwalsch (Fjarningisch) +2, Nivesisch +4, Myranisch +4, Hiero-Imperial +5, Cirkel-Geheimsprache +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Lederarbeiten +4, Schneidern -1, Abrichten -2, Boote fahren 0, Fahrzeug lenken -2, Feuersteinbearbeitung +1, Hauswirtschaft +2, Grobschmied +35, alle anderen Basistalente auf 0.

WAFFENLOSER KAMPF

Raufen (TP/KK:10/3) (14|11), Ringen (TP/KK:10/3) (14|12)

KAMPF:

Barbarenstreitaxt (2H-Hieb Waffe)

TP 2 W+7 **BF** 3 **INI** 10 **WM** -1/-4 **AT** 20 **PA** 20

Molokdeschnaja (Hieb Waffen)

TP 1 W+7 **BF** 1 **INI** 12 **WM** 0/-1 **AT** 20 **PA** 20

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, Malte J. Zirbel und Diemen A. Kobalscheck, Caryad (S.7 Hariwat)

Texte: Corinna Kersten, Kai König, René Littek, Christian Saßenscheidt, Florian Wassermann, Dennis Rüter, Annekathrin Hepp

Lektorat: Peter Horstmann, Corinna Kersten

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, bzw. der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Waldems. Copyright by Fantasy Productions GmbH, bzw. der Ulisses Medien & Spiel Distributions 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