

Memoria
Myraana
DAS MYRAPOR-FANZINE

Nummer 15 _ 8/2007





INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	3
Myranische Reit-, Zug- und Lasttiere III: Chimären, Echsen und andere - Kai König	4
Myranisches Aventurien I - Faune - Christian Saßenscheidt	10
Ama GirRaos Kochecke - valantische Knoblauchcreme und Varkenkäsetaschen - Corinna Kersten ...	12
Brassachs Hirten - die Minotauren Myranors - René Littek	13
Die Glut der Blätter - das Herbstfest der Satyare - Annekatrin Hepp, Christian Saßenscheidt	15
“Die Geweihten des HC” - P. Horstmann, K. König, R. Littek, O. Michel, Chr. Saßenscheidt, M. Spies, M. Wuttke	19
Myranor Extrem II - Bello wau Alantinos - Christian Saßenscheidt	27
Impressum	29

VORWORT

Myranor - ein tierisches Vergnügen. So erscheint einem diese Ausgabe, wenn man einen Blick ins Inhaltsverzeichnis wirft. Doch schauen wir kurz zurück, was sich alles seit der letzten Ausgabe getan hat.

Auf der Nord-Con fand ein Workshop über die weitere Produktgestaltung Myranors mit anschließender Siegerehrung der Gewinner des Abenteuerwettbewerbes statt. Eine ausführliche Darstellung findet sich in der Wiki Myrana (Suchwort: NordCon11 Myranor), weshalb ich gar nicht weiter auf den Workshop eingehen möchte. Bei den Siegerabenteuern konnte zumindest der dritte Platz direkt an die Gewinner Jochen Willmann und Christian Gaertner überreicht werden. Die Siegerabenteuer sollen noch in diesem Jahr (am Anfang des vierten Quartals) unter dem Titel *“Tödliche Tiefen”* im Handel zu haben sein. Die anderen Abenteuer, die Jörg Raddatz mit den Worten **“nur die haben etwas geschickt, die auch etwas Gutes zustande bekommen haben”** bewertete, werden in wenigen Tagen auf der Seite der Memoria Myrana in ihrer Wettbewerbs-Version zu finden sein. In der Wiki Myrana kann dann eine Überarbeitung vorgenommen werden.

Ein paar Wochen später fand dann der Feen-Con in Bonn statt und wieder gab es einen Workshop zu Myranor. Auch dieser wurde gut angenommen. Auf der RatCon in Dortmund wird es in Kürze ebenfalls Workshops zu Myranor geben.



Coverillustration zum Abenteuerband *“Tödliche Tiefen”*

Inzwischen ist das Arsenal kurz vor der Drucklegung und an weiteren Werken wird ebenfalls fleißig gearbeitet. Der Herbst wird also ein Vergnügen für Myranor.

Kommen wir zu dem aktuellen Vergnügen zurück. Tierisch - warum das? Nun, wir beginnen mit dem dritten Teil der myranischen Reittiere von Kai König. Ihm folgt Christian Saßenscheidt mit einer Darstellung von Faunen - einer Rasse, die deutliche Verbindungen zwischen Myranor und Aventurien aufzeigt. Zur Stärkung bringt Corinna Kersten dann zwei Rezepte, die sich mit wenig Aufwand zubereiten lassen und als unterstützender Snack für das weitere Lesevergnügen gedacht sind. Brassachs Hirten - das sind die Minotauren, über die René Littek referiert. Auch hier sind die Verbindungen der derischen Kontinente nicht zu ignorieren. Richtig tierisch wird es dann beim Herbstfest der Satyare. Annekatri Hepp und Christian Saßenscheidt schildern wieder einmal sehr anschaulich die wilden, feuchtföhlichen, aber auch nachdenklichen Aspekte dieser Festivität. Unter dem Aspekt *“was länger währt, wird endlich gut”* könnte man den folgenden Artikel einordnen. Findet sich hier auch nichts wirklich Tierisches, so bringen die Geweihten des HC doch ein paar Informationen, auf die schon lange gewartet wurde. Im Rahmen der Erstellung der Errata wurden die Professionen der Geweihten Era'sumus und der Khaner'ra doch schon lange in einer HC-kompatiblen Version erwartet. Diese wird nun hier nachgereicht und ist von offizieller Seite als Vorabversion genehmigt worden. Mit Bello wau Alantinos, dem besten Freund des innovativen und extremen Myranorspielers, beenden wir diese Ausgabe. Christian Saßenscheidt hat sich einmal mit einem Augenzwinkern überlegt, was so alles Optimat sein könnte, wenn selbige Lust dazu haben ...

Wir wünschen viel Spaß beim Lesen und hoffen, ein paar Anregungen und nützliche Ideen geliefert zu haben.

Im Namen der MM
Peter Horstmann

MYRANISCHE REIT-, ZUG- UND LASTTIERE III: CHIMÄREN, ECHSEN UND ANDERE

von Kai König

DREIPAAR-LÄUFER

Unter diese Kategorie fallen Tiere, die über drei Beinpaare verfügen. Die Herkunft dieser Tiere liegt im Verborgenen, jedoch vermutet man eine chimärische Herkunft. Dreipaar-Läufer scheinen eine Mischung zwischen Echsen und Säugetieren zu sein.

ДАПТНРЕК (PL. ДАПТНРЕКИ)

„Ich war auf einer Expedition durch die Lande der Lyncil, als ich unerwartet auf eine ihrer Handelskarawanen traf. Auf Tieren, die wie die Hurdar mit sechs Beinen versehen waren, aber Felle wie Rehe hatten, trugen sie ihre Waren heran. Felle stapelten sich in den Körben an den Seiten der Tiere, und einige Lyncil ritten sie sogar. Endlich hatte ich die ersten Lyncil meines Lebens gesehen!“

-Angarbatyuti, tharpuresischer Entdecker

Danthreki leben im nördlichen Teil Myranors, wo sie hauptsächlich von den Lyncil genutzt werden. In den Grasgebieten existieren auch noch wilde Danthreki, die hauptsächlich Einzelgänger sind. Außerhalb dieser Region sind sie eher selten zu finden.

Danthreki besitzen drei kräftige Beinpaare. Ihr Körper ist massig. Er erinnert an den von Hurdar und ist mit braunem, glattem Fell bedeckt, das weiß gepunktet ist. Der Kopf der Tiere ähnelt einem Schwein und ist wie bei Hurdar gepanzert. Hinzu kommen widderähnliche Hörner. Am Ende ihrer Beine befinden sich gespaltene Hufe ähnlich denen von Schweinen. Wild lebende Danthreki sind sehr scheue Tiere, doch legen sie in der Gefangenschaft ihre Scheu schnell ab. Dies ist unter anderem den Ausbildungstechniken der Lyncil zu verdanken. Das mittlere Beinpaar erschwert das Reiten der Tiere sehr und es ist ein spezieller Sattel notwendig. Die Lyncil reiten die Danthreki auch nur selten. Stattdessen nutzen sie sie primär als Zug- und Lasttiere. Außer in Revierkämpfen sind Danthreki sehr friedliche Tiere, die Kämpfe zu meiden versuchen.

Danthreki bewegen sich normalerweise in einem gemütlichen Tempo. Im Vergleich zu

Pferden sind sie eher langsam, aber sehr ausdauernde Läufer.

Verbreitung: nördliches Myranor

Größe: 1,6-1,7 Schritt

Gewicht: 330 Okul

INI 7+1W6 **PA** 7 **LeP** 55 **RS** 1 **KO** 18

Horn: **DK** N **AT** 9 **TP** 1W6+5

GS 1/6/10 **AU** 8/7 **MR** 1/7 **GW** 7

LO 8 **KK** 17 **TK** x7 **ZK** x10

Futterbedarf: 9 Okul / 9 Okul / 10 Okul / 12 Okul
(Pflanzenfresser)

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

Vor-/Nachteile: Einzelgänger, Ausdauernd (Trab und Galopp), erhöhte Tragkraft, Trittsicherheit

Preis: 160 Areal

Allgemeine Ausbildung: Reit-, Last- und Zugtier

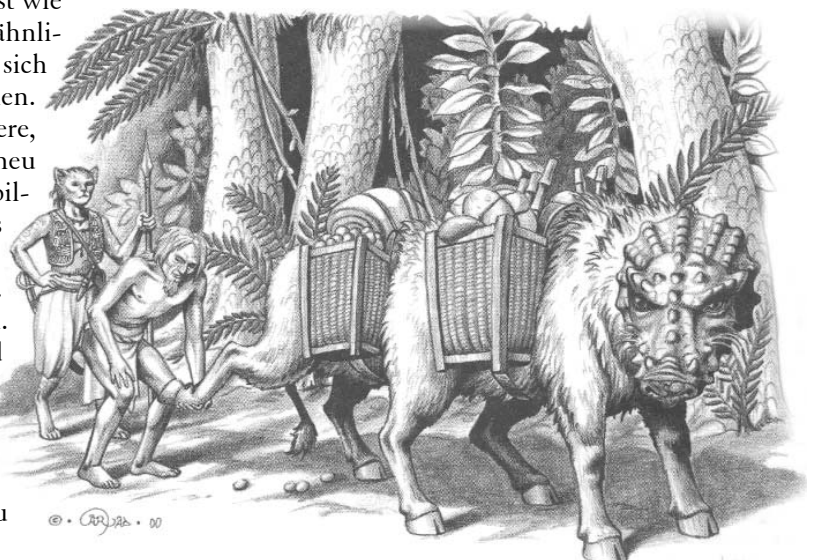
Geeignete fundierte Ausbildung: Trosskutschendanthreki, Lasttragtier, Wanderreittier

Unmögliche Varianten: alle anderen

HURDA (PL. HURDAR)

„Was soll ich über die Hurdar noch sagen? Nun, sie sind eine ausgezeichnete Schöpfung. Belastbar, kräftig im Tragen und eine ausgezeichnete Wahl als Lasttiere. Für größere Expeditionen würde ich diese Tiere sehr empfehlen, und sie haben sich dabei auch schon öfters bewährt.“

-Isopranos, satyarischer Tierbändiger



Beschreibung s. Myranor – Das Güldenland S. 267

Hurdar können nur als Lasttiere genutzt werden

Werteergänzungen:

GS 2 / 5 / 8 AU 8 / 6

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

Vor-/Nachteile: Ausdauernd (Trab), erhöhte Tragkraft, Trittsicherheit

Allgemeine Ausbildung: Lasttier

Geeignete fundierte Ausbildung: Lasttragtier

Unmögliche Varianten: alle anderen

WÜSTENSADAAR (PL. SADAAR)

„Ich war kurz vorm Verdursten, als ich in der Ferne ein Glitzern wie von Diamanten sah. Hoffnung keimte in mir, der grausamen Narkramar endlich entkommen zu können. Wankend erhob ich mich, die Arme zum Winken erhoben. Es dauerte nicht lange, als das Glitzern zu der Gestalt einer sechsbeinigen Echse wurde, auf deren Rücken ein Eshbathi im Schneidersitz saß. Erschrocken wich ich zurück, als die Zunge des Tieres mein Bein berührte, doch beruhigte sein Reiter mich. Von seinem Sadaar hätte ich nichts zu befürchten ...“

-Moipaoshi, amaunische Abenteurerin

Wüstensadaar leben hauptsächlich in der Narkramar. Außerhalb dieser Region sind die wechselwarmen Tiere nur selten zu finden. Sadaar leben als Einzelgänger, haben aber kaum Probleme, mit Artgenossen zu arbeiten. Sie werden von den Eshbathi als Ergänzung zu den Insektoiden genutzt.

Auf ihre Verwandtschaft zu Hurdar und Danthreki deuten nur ihre drei Beinpaare hin. Der Körper der Sadaar ist von Schuppen überzogen, die dunkelblau, dunkelgrün, violett oder schwarz gefärbt sind. Er gleicht dem großer Warane und verfügt wie diese über einen kräftigen Schwanz. Die Beine gehen von der Seite des Körpers aus und kommen in einem rechten Winkel auf den Boden. Dadurch ist ihre Schulterhöhe mit einem Schritt eher niedrig, ihr Rücken ist dafür breiter. Inklusive Schwanz und Kopf sind sie bis zu drei Schritt lang. Ihre Augen sind schwarz und zusätzlich durch eine Nickhaut geschützt. Spitze Zähne zieren ihr Maul, in dem sich eine lange Zunge befindet. Wie die Danthreki brauchen auch die Sadaar spezielles Sattelzeug, wenn sie geritten werden. Dieses ermöglicht es dem Reiter, die Beine gekreuzt auf dem Rücken der Tiere zu lagern.

Sadaar sind sehr ausdauernde Tiere, aber nicht so schnell wie ihre Verwandten. Sie ernähren sich hauptsächlich von Insekten und Pflanzen. Sie werden von den Eshbathi als Last-, Reit- und Zugtiere durch die Narkramar benutzt, wofür sie durch ein sehr genügsames Wesen gut geeignet sind. Außerhalb der Wüste sind sie wegen der Wechselwärme nur bedingt einsetzbar.

Verbreitung: Narkramar

Größe: 1-1,1 Schritt

Gewicht: 250 Okul

INI 6+1W6 PA 7 LeP 50 RS 1 KO 19

Biss: DK H AT 11 TP 1W6+1

Schwanz: DK N AT 12 TP 1W6+3

GS 1 / 5 / 7 AU 8 / 5 MR 2 / 6 GW 7

LO 7 KK 16 TK x7 ZK x8

Vor-/Nachteile: Wechselwarm (wird bei sinkenden Temperaturen langsamer, kann sogar erstarren bei zu großer Kälte), Ausdauernd (Trab), Erhöhte Tragkraft, Genügsam, Verminderte Zugkraft

Futterbedarf: 7 Okul / 7 Okul / 8 Okul / 9 Okul
(Insekten und Pflanzen)

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (7, Schwanz), Großer Gegner

Preis: 200 Aureal

Allgemeine Ausbildung: Reit-, Last- und Zugtier

Geeignete fundierte Ausbildung: Lasttragtier, Wanderreitier, Trosskutschentier

Unmögliche Varianten: alle anderen

BEUTELTIERE:

МУНАР (PL. MÜNARI, AUCH REPP-BEUTLER ГЕПАППТ):

„Ungewohnt sind die Reittiere der Ban Bargui für unsere imperialen Augen, und ungewohnt sind auch ihre Bewegungen. Auf zwei Beinen laufen sie, so dass die Reiter auf ihrem Rücken hocken wie Kinder, die von ihrem Vater getragen werden. In ihren Beuteln sollen die Ban Bargui einer Legende nach ihre Kinder aufbewahren, so dass ich empfehle, im Kampf darauf zu zielen, um die folgende Generation dieser Wilden auszulöschen.“

-Krysphiro ten Partholon, 'Handbuch der imperialen Reiterei'

So seltsam wie vielen die Ban Bargui sind, so seltsam sind auch ihre Reittiere. Eines von ihnen ist der Rennbeutler, den sie Munar nennen. Diese flinken und geschickten Wesen werden von den Ban Bargui als Reittiere und selten als Zugtiere für kleinere Karren benutzt. Sie stehen bei dem dunkelhäutigen Volk hoch im Kurs und sind vor allen Dingen bei der Jagd nützlich. Aber auch für Rennspiele und anderes werden sie verwendet. In freier Wildbahn leben sie in größeren Herdengruppen von bis zu hundert Tieren.

Munari laufen auf ihren beiden kräftigen Hinterbeinen. Ihre Vorderläufe sind vergleichsweise schwach und mit kleinen Klauen zum Greifen ausgestattet. Ein kräftiger und langer Schwanz hilft ihnen beim Halten des Gleichgewichts. Der Kopf der Wesen erinnert entfernt an den eines Hundes mit längeren Ohren, doch haben die Pflanzenfresser keine scharfen Zähne. Ihr Körper ist vollständig mit einem dunklen Pelz überzogen, der gelbbraun gesprenkelt ist. Munari

sind schnelle und ausdauernde Läufer, die einen sicheren Ritt gewähren. Auf Grund ihres aufrechten Ganges sind Munari nur schwer als Lasttier zu gebrauchen, und die Ban Bargui haben genug andere Alternativen, auf die sie zurückgreifen können. Sie werden auch nur selten als Zugtiere benutzt, höchstens für kleine Karren und eine Art Rennwagen.

Außerhalb der Gebiete der Ban Bargui sind Munari nur sehr selten zu finden, und man kann sicher sein, dass die seltsamen Tiere schnell die Aufmerksamkeit auf sich ziehen werden. Sie müssen sich erst an neue Reiter gewöhnen, doch sind sie dann treue Gefährten.

Verbreitung: nordwestliches Myranor, Gebiete der Ban Bargui

Größe: 2-2,3 Schritt **Gewicht:** 300 Okul
INI 8+1W6 **PA** 8 **LeP** 55 **RS** 1 **KO** 18
Schwanz: **DK** N **AT** 12 **TP** 1W6+2
GS 2 / 12 / 15 **AU** 6 / 4 **MR** 1 / 5 **GW** 7
LO 8 **KK** 16 **TK** x3 **ZK** x10

Futterbedarf: 12 Okul / 12 Okul / 13 Okul / 15 Okul (Pflanzenfresser; zwar sind es genügsame Tiere, doch brauchen auch sie Kraftfutter)

Vor-/Nachteile: Verminderte Tragkraft, Schnell, Genügsam, Eigenwillig, Ausdauernd (Trab), Gutmütig

Besondere Kampfgregeln: Niederwerfen (7, Schwanz), Großer Gegner

Preis: 250 Aureal

Allgemeine Ausbildung: Reit- und Zugtier

Geeignete fundierte Ausbildung: Botentier, Hütetier, Rennkutschentier, Renntier, Wanderreitier, Jagdreitier (wie Schützenpferd)

Unmögliche Varianten: alle anderen

ІНІЕК҂ЕН

Große Insekten wie der Riesentaufendfüßler werden hier außer Acht gelassen. Um Insekten reiten zu können, ist die Fähigkeit Tierempathie nötig.

SKARABÄVS (PL. SKARABÄEN)

„Der Eshbathi brachte mich zu seiner Karawane. Ich war schon erschreckt, als ich das Wesen, das er Sadaar nannte, sah, doch wie zuckte ich zusammen, als ich seine Begleiter und ihre Kreaturen sah. Käfer ritten sie, sowohl kleine, die kaum halb so hoch waren wie ich und nur einen Menschen tragen konnten, als auch riesige, so gewaltig wie ein einfaches Haus. Der Eshbathi erzählte mir später, dass es besonderer Reiter bedurfte, um diese seltsamen Wesen zu reiten. Denn nur Menschen, die mit Tieren sprechen können, vermögen diese Insekten zu reiten ...“

-Moipaoshi, amaunischer Abenteurer

Als Nutztiere sind in der Narkramar Skarabäen besonders beliebt. Zwar kann man auch auf den drei Schritt hohen Exemplaren reiten, doch sind die kleineren

Reitskarabäen besser dafür geeignet. Um diese Tiere zu lenken, bedarf es speziell ausgebildeter Reiter - der Insektenlenker. Durch ihre empathische Verbindung zu den Tieren verfügen sie über die einzige Möglichkeit, ihnen Anweisungen zu geben. Wesen ohne dieses Talent können den Skarabäen näher kommen und auf ihnen aufsitzen, doch gehorchen wird das Reittier ihnen nicht.

Reitskarabäen haben eine schwarze Färbung, die im Sonnenlicht blau, grün oder sogar rot glänzen kann. Ihr Äußeres entspricht dem der großen Skarabäen, die in Myranor - Das Guldland S. 271 f. beschrieben sind. Skarabäen ernähren sich von Fleisch und Aas. Obwohl Reitskarabäen primär kleine Reitkäfer sind, werden auch sie als Lasttiere genutzt. Sie sind langsamer als andere Reittiere, dafür aber sehr ausdauernd. Die Insektenlenker sitzen in der Regel direkt im Nacken der Tiere, da sie sehr nahen Kontakt zu ihnen brauchen. Dies ist auch der Fall, wenn sie kleinere Wagen ziehen oder Lasten tragen.

Lastskarabäen sind die größeren Verwandten der Reitskarabäen. Auch sie müssen geritten werden, will man sie steuern, doch lassen sie sich nicht als Zugtiere verwenden.

Größe: bis 1-1,5 Schritt **Gewicht:** bis 400 Okul
INI 6+1W6 **PA** 5 **LeP** 55 **RS** 3 **KO** 20
Biss: **DK** H **AT** 5 **TP** 1W6+2
GS 2 / 7 / - **AuP** 8 / - **MR** 2 / 8 **GW** 4
LO 8 **KK** 20 **TK** x8 **ZK** x10

Vor-/Nachteile: Erhöhte Tragkraft, Lenkung nur durch Tierempathen, Ausdauernd (Trab), Stark

Futterbedarf: 10 Okul / 10 Okul / 11 Okul / 12 Okul (Fleisch- und Aasfresser)

Besondere Kampfgregeln: Überrennen (8, 1W10), Großer Gegner

Preis: 120 Aureal

Allgemeine Ausbildung: Reit-, Zug- und Lasttier

Geeignete fundierte Ausbildung: Wanderreitier, Lasttragtier

Unmögliche Varianten: alle anderen

GROßER SKARABÄVS

Werte s. Myranor – Das Guldland S. 272

Ergänzungen:

GS: 2 / 7 / - **AuP** 8 / -

Vor-/Nachteile: Ausdauernd (Trab), Erhöhte Tragkraft, Lenkung nur durch Tierempathen, Stark

Futterbedarf: 30 Okul / 30 Okul / 35 Okul / 40 Okul (Aas- und Fleischfresser)

Preis: 300 Aureal

Allgemeine Ausbildung: Reit- und Lasttier

Geeignete fundierte Ausbildung: Lasttragtier

Unmögliche Varianten: alle anderen

ECHSEPI:

БЕП-РАКИР (PL. БЕП-РАКИРИ)

“Der Stolz meines Hauses und der ganzen imperialen Reiterei sind sie: die Ben-Rakiri. Geschaffen von den fähigsten Chimärologen der Partholon sind sie das Herz unserer Reiterei. Allein schon der Anblick ihrer schillernen Schuppen sorgt für Furcht in den Herzen der Gegner. Einmal im Sturm begriffen, kann nichts sie mehr stoppen und das Geräusch ihrer Schritte hallt wie Donnerschläge. Welch Glück, dass nur wir fähig sind sie zu schaffen, so dass unsere Feinde niemals in den Besitz dieser furchtbaren Waffe gelangen werden!”

-Krysphiro ten Partholon, *‘Handbuch der imperialen Reiterei’*

Die Ben-Rakiri sind eine reine Chimären-Rasse, die von den Chimärologen des Hauses Partholon geschaffen wurde, und einzig dieses Haus weiß um die Erschaffung der unfruchtbaren Tiere. Welche Wesen zur Schöpfung herangezogen werden, ist außerhalb der Partholon unbekannt, doch deuten die Charakteristika u. a. auf Echsen hin. Mit den Tieren wird hauptsächlich die Armee versorgt, und sie bilden das Rückgrat der schweren Reiterei.

Ben-Rakiri haben einen breiten Schädel, dessen Schnauze in einer Art Schnabel auszulaufen scheint. Der Körper weist einen breiten Rücken auf und ist ausgesprochen kräftig. Kräftig sind auch die dicken Beine, die wie Säulen unter dem Körper erscheinen und stabile Krallen an ihren Enden besitzen. Ein dicker Schwanz, der etwa so lang ist wie der eigentliche Körper und am Ende mit Knochenplatten versehen ist, bildet den Abschluss. Der gesamte Körper wird von einer dicken Schuppenhaut geschützt. Sie ist dunkelgrün, braun oder beige und ist rot, schwarz, gelb oder hellgrün getigert. Diese grellen Farben lassen Gegner die Tiere schon aus großer Entfernung sehen und sollen schon früh die Panik vor dem bevorstehenden Angriff der Kolosse schüren. Zusätzlich zu der Haut werden die Ben-Rakiri stark gepanzert, u. a. mit einem Kopfschutz, der Ähnlichkeiten mit dem Nackenschild der Jharranothen besitzt.

Die Partholon tragen sehr große Sorge darum, dass diese gewaltigen Reittiere nur der imperialen Armee und den eigenen Haustruppen zur Verfügung stehen. Die Tiere, die selbst für ausgewachsene Leonir geeignet sind, werden ausschließlich als Reittiere für die schwere Reiterei benutzt und bieten ihren Reitern einen perfekten Sitz und guten Schutz. In einem kurzen Ritual, bei dem die Tiere eine Nacht bei ihrem Reiter verbringen und eine Pint seines Blutes zu trinken bekommen, werden sie an einen bestimmten Reiter gebunden. Stirbt dieser, gehen auch die Tiere ein. Dies soll verhindern, dass Feinde in den Besitz der Wesen kommen. Sie erreichen zwar keine hohe

Geschwindigkeit, doch sind sie in der Lage, auch mit dem Gewicht schwerer Rüstungen und eines gepanzerten Reiters große Anstrengungen zu leisten.

Vorkommen: Nur in der imperialen Armee und bei den Haustruppen des Hauses Partholon

Größe: 2,2-2,5 Schritt **Gewicht:** 1400 Okul

INI 6+1W6 **PA** 10 **LeP** 100 **RS** 3 **KO** 22

Schwanz: **DK** N **AT** 13 **TP** 1W6+7

Trampeln: **DK** H **AT** 13 **TP** 3W6+8

GS 1 / 6 / 12 **AU** 6 / 3 **MR** 1 / 9 **GW** 15

LO 10 **KK** 35 **TK** x10 **ZK** x--

Futterbedarf: 25 Okul / 25 Okul / 30 Okul / 35 Okul (Pflanzenfresser; die magisch geschaffenen Tiere brauchen grundsätzlich Kraftfutter, um ihre gewaltigen Muskeln mit Energie zu versorgen)

Vor-/Nachteile: Erhöhte Tragkraft, Eigenwillig, Ausdauernd (Trab), Bindung an den Reiter

Besondere Kampfregeln: Überrennen (8, 3W6+3), Niederwerfen (7, Schwanz), Großer Gegner

Preis: -- (nur über das Haus Partholon zu erhalten)

Allgemeine Ausbildung: Reittier

Geeignete fundierte Ausbildung: Schwere Reiterei

Unmögliche Varianten: alle anderen

ЈHARRAΠOΘH (PL. ЈHARRAΠOΘHEP)

“Das größte Lasttier, das ich kenne, ist der Jharranoth. Und so vielseitig ist er! Für Lasten ebenso geeignet wie für gewaltige Gespanne oder als Träger der Sänften der edlen Herren. Einzig seine Größe stört mich. Für einige Dienste sind kleinere Tiere einfach geeigneter.”

-Isopranos, Satyarischer Tierbändiger

Beschreibung s. Myranor – Das Güldenland S. 267f.

Ergänzungen zu den Werten:

GS 2 / 5 / 10 **AuP** 5 / 3

Vor-/Nachteile: Eigenwillig, Genügsam, Stark

Futterbedarf: 75 Okul / 75 Okul / 80 Okul / 90 Okul

Preis: 450 Aureal

Allgemeine Ausbildung: Last- und Zugtier

Geeignete fundierte Ausbildung: Lasttragtier, Sänften-tragtier (wie Lasttragtier, zusätzlicher Vorteil Weiches Gangwerk, TK nicht erhöht), Trosskutschenpferd

Unmögliche Varianten: alle anderen

ΑΠΔΕΡΕ

HÜGELTIER

“Da haben sich zwei Rassen gefunden. Shinoqi und Hügeltier - ich finde es interessanter, Steine bei ihren Bewegungen zu betrachten als diese beiden. Zwar ist das Hügeltier ungewöhnlich kräftig, aber so langsam, dass ein Shingwa es im Gehen problemlos überrunden kann. Nein,

da ziehe ich doch Jharranothen vor, die bewegen sich wenigstens merklich."

-Isopranos, satyrischer Tierbändiger

Beschreibung s. Myranor – Das Güldenland S. 267
Hügeltiere werden vor allen Dingen von Shinoqi als Last- und Zugtiere benutzt. Ähnlich ruhig in ihrem Gemüt, passen beide Wesen sehr gut zusammen. Außerhalb der Shinoqi-Kultur sind Hügeltiere in der Regel nur sehr selten als Nutztiere zu finden. Wegen ihrer hohen Panzerung werden sie hoch gehandelt. Als Reittiere sind sie ungeeignet.

Ergänzungen der Werte:

GS: 1 / 2 / - **AuP** 10

Vor-/Nachteile: Genügsam, Trittsicherheit

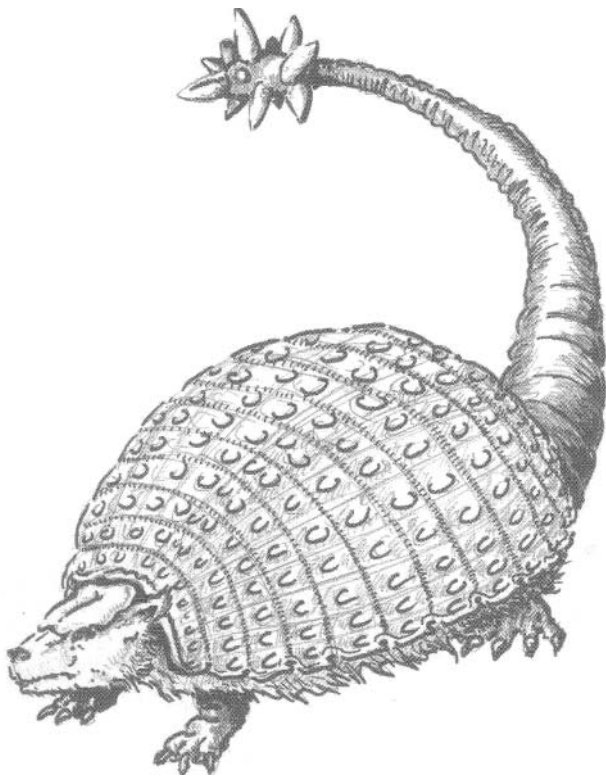
Futterbedarf: 20 Okul / 20 Okul / 21 Okul / 22 Okul

Preis: 400 Aureal

Allgemeine Ausbildung: Zug- und Lasttier

Geeignete fundierte Ausbildung: Lasttragtier, Trosskutschentier

Unmögliche Varianten: alle anderen



GARGANTUA (PL. GARGANTUAS)

"Als Alternative zu den Jharranothen nutzen viele Bansumiter die Gargantuas. Seltsame Wesen sind diese Tiere, deren Maul da sitzt, wo man die Nase erwarten würde. Aber kräftig sind sie, das kann man nicht leugnen. Sie benötigen auch weniger Nahrung als die Jharranothen, was sie zu einer guten Alternative macht."

-Isopranos, satyrischer Tierbändiger

Beschreibung s. Myranor – Das Güldenland S. 265
Gargantuas werden in der Regel als Last- und Zugtiere benutzt. Als Zugtiere werden sie für gewöhnlich nur für den Transport ohne Wagen benutzt.

Ergänzungen der Werte:

GS 2 / 4 / 9 **AuP** 5 / 3

Vor-/Nachteile: Erhöhte Zugkraft

Futterbedarf: 60 Okul / 60 Okul / 70 Okul / 75 Okul

Preis: 200 Aureal

Allgemeine Ausbildung: Zug- und Lasttier

Geeignete fundierte Ausbildung: Lasttragtier, Sänfentragtier (s. Jharranoth)

Unmögliche Varianten: alle anderen

GHORISH (PL. GHORISHI)

"Zwar bevorzuge ich als Reiterei die Ben-Rakiri, aber auch die Ghorishi haben ihre Vorteile. Sie ermöglichen leichter gepanzerte Truppen, die schneller an ihren Einsatzort gelangen als die schwere Reiterei. Auch kann man sie zum Ziehen der Trosswagen und als Lasttiere verwenden. Vor allen Dingen aber sind sie durch nichts zu erschüttern - selbst in heftigster Schlacht bewahren sie die Ruhe."

-Krysphiro ten Partholon, 'Handbuch der imperialen Reiterei'

Der genaue Ursprung der Ghorishi ist unbekannt, doch werden sie schon in den frühesten Quellen zum Meer der Schwimmenden Inseln als dort lebend genannt. Mittlerweile existieren kaum noch wilde Tiere, doch sind Gorishi in ganz Myranor als Reittiere zu finden. Sie werden in Herden von bis zu hundert Tieren gehalten. Wild lebende Gorishi sind häufig aus der Zucht geflohen.

Gorishi besitzen einen Kopf, der ein T-förmiges Horn auf der Nase trägt und ansonsten dem einer Elchkuh ähnelt. Dieser ist über einen kräftigen, langen Hals mit dem muskulösen Körper verbunden. Dieser erscheint ein wenig kurz, bietet jedoch auf Grund der Größe des Gorish mehr als genug Sitzfläche. Die Hufe an den stämmigen Beinen weisen das Tier als Paarhufer aus. Der Schweif besteht aus einer dünnen Rute, die in einem schwarzen Pinsel endet. Dünnes, glattes Fell überzieht den Körper. Die üblichen Farben sind Grau, Schwarz, Braun oder Weiß. Muster sind nur selten und werden als Zeichen für nahendes Unglück gesehen. Ghorishi werden von vielen Rassen zu unterschiedlichen Zwecken genutzt. Sie sind ausdauernde Läufer und starke Last- sowie Zugtiere und werden in Myranor häufiger verwendet als Pferde, denen sie kräftemäßig überlegen sind. Ihr ruhiges Wesen macht sie besonders beim Militär beliebt, da sie durch nichts so schnell aus der Ruhe zu bringen sind. Diese Eigenschaft macht die Tiere aber auch zu guten Gespanntieren.

Verbreitung: ganz Myranor

Größe: 1,9-2,1 Schritt **Gewicht:** 600-800 Okul
INI 8+1W6 **PA** 8 **LeP** 57+1W6 **RS** 1 **KO** 19+1W3

Horn: **DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+1

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

GS 2 / 10 / 12 **AU** 5/4 **MR** 0 / 8 **GW** 8

LO 6+1W3 **KK** 20+1W3 **TK** x7 **ZK** x12

Vor-/Nachteile: Erhöhte Tragkraft, Erhöhte Zugkraft, Gutmütig

Futterbedarf: 15-16 Okul / 15-16 Okul / 17-18 Okul / 19-20 Okul (Pflanzenfresser)

Preis: 180-200 Aural

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (5, Horn), Großer Gegner

Allgemeine Ausbildung: Zug-, Reit- und Tragtiere

Geeignete fundierte Ausbildung: Botenpferd, Lasttragtier, Leichtes Streitross, Mittelschweres Streitross, Schützenpferd, Trosskutschenpferd, Wanderreitpferd, Schweres Schlachtross, Linienkutschpferd

Eventuell mögliche Varianten: Adelsross, Hütepferd

Unmögliche Varianten: alle anderen

AUSBILDUNGEN

ДАПТНРЕКІ

Trosskutschendanthreki: s. ZBA Trosskutschenpferd

Wanderreitdanthreki: wie Wanderreitpferd, ohne Sprungsicherheit, dafür Talent Seitengänge

Lasttragtier: s. ZBA

ХУРДАР

Lasttragtier: s. ZBA

ВУСТЕПСАДААР

s. Danthreki

МУНАРИ

Botenmunari: s. ZBA Botenpferd

Hütemunari: wie Hütepferd, ohne Steigen

Rennkutschmunari: wie Rennkutschpferd, ohne Mehrspännig

Rennmunari: s. ZBA Rennpferd

Wanderreitmunari: s. ZBA Wanderreitpferd

Jagdreitmunari: s. ZBA Schützenpferd

СКАРАБÄЕП

Wanderreitskarabäus: wie Wanderreitpferd, ohne 'Eingefahren'

Lasttragskarabäus: wie Lasttragtier, Große Skarabäen ohne Geländehindernisse

БЕП-РАКИРИ

Bindung an Reiter: Steigerung von Reitertreue. Hat zur Folge, dass das Tier innerhalb kurzer Zeit (3-5 Tage) nach Tod des Reiters ebenfalls stirbt. Eine

Bindung an einen neuen Reiter ist nicht möglich.

Schwere Reiterei: wie Schweres Streitross, ohne Gezielter Tritt und Gezielter Biss, dafür Gezielter Schwanzschlag; kein Steigen und Kreisel, dafür Bocken (s. Blutbüffel)

ЖАРАНОТН

Lasttragtier: s. ZBA

Sänftentragtier: wie Lasttragtier, zusätzlicher Vorteil Weiches Gangwerk, TK nicht erhöht.

Trosskutschenjharanoth: s. ZBA Trosskutschenpferd

ХÜГЕЛТИЕР

Lasttragtier: s. ZBA

Trosskutschentier: wie Trosskutschenpferd, ohne Mehrspännig

ГАРАИТВАС

Lasttragtier: s. ZBA

Sänftentragtier: s. Jharanoth

ГНОРИШИ

Botenghorish: s. ZBA Botenpferd

Lasttragtier: s. ZBA

Leichter Streitghorish: wie Leichtes Streitross, ohne Gezielter Biss, dafür Gezielter Hornstoß

Mittelschwerer Streitghorish: wie Mittelschweres Streitross, ohne Gezielter Biss, dafür Gezielter Hornstoß

Schützenghorish: s. ZBA Schützenpferd

Trosskutschenghorish: s. ZBA Trosskutschenpferd

Wanderreitghorish: s. ZBA Wanderreitpferd

Schwerer Schlachtghorish: wie Schweres Streitross, ohne Gezielter Biss, dafür Gezielter Hornstoß

Linienkutschenghorish: s. ZBA Linienkutschenpferd

Adelsghorish: s. ZBA Adelsross

Hüteghorish: s. ZBA Hütepferd

MYRANISCHES AVENTURIEN I

– DIE FAUNE

von Christian Saßenscheidt

Wer sich manche Publikationen von DSA-Aventurien ansieht, wird nicht umhin kommen zu bemerken, dass es inzwischen eine ganze Reihe von Hinweisen auf myranische Rassen gibt, die in Aventurien zu finden sind. Dabei kann man die Faune schon fast zum DSA-Urgestein zählen: An mehreren Stellen werden diese für gewöhnlich den Feenwesen zugerechneten Kreaturen erwähnt und beschrieben. Im Gegensatz zu den Levschije des Bornlandes sind sie nicht nur in männlicher Form existent, sondern bilden eine ganz eigene Rasse, die auf den Zyklopeninseln mehrfach belegt ist.

So wollen wir denn die Reihe *'myranisches Aventurien'*, eine Reihe, in der in den folgenden Ausgaben auch andere in Aventurien belegte myranische Völker mit passenden Kulturen versehen werden, mit den Faunen eröffnen, den Satyren der Zyklopeninseln!

Lebensraum: Die Faune leben vor allem in den Feenwäldern der Zyklopeninseln. Warum sie überwiegend dort zu finden sind und warum sie anscheinend nie eine größere Rolle in Aventurien gespielt haben, ist unklar, doch kann man ihnen in nahezu allen zyklöpäischen Waldgebieten manchmal begegnen. Selten scheinen sie über Feenpfade oder als Abenteurer auch in anderen Teilen Aventuriens aufzutauchen.

Lebensweise: ein normaler Aventurier denkt beim Anblick eines Faunes für gewöhnlich an ein Feenwesen. Ihre Frohnatur, ihr Lebensraum und der oftmals vertraute Umgang mit Wesen der Anderswelt sind nicht dazu angetan, dies zu ändern. Eine gesellschaftliche Ordnung kennen sie praktisch nicht, auch wenn es manchmal „Experten“ für bestimmte Bereiche gibt.

Weltsicht und Glaube: Dieser entspricht oftmals dem der wilden Satyre. Auch sie sehen sich als „sprechende Tiere“ und neigen nicht zu myhologischen und theologischen Spitzfindigkeiten. Sie sind - ihrer Rasse entsprechend - impulsiv und unüberlegt, stürzen sich schnell in ein Abenteuer (oder eine andere Globule) und sind schwer zur Mäßigung zu bewegen.

Sitten und Bräuche: Nebst Singen, Musizieren, Essen, Trinken und dem Liebesspiel (das sich durch absolute Schamlosigkeit auszeichnet) ist es interessant, dass

sich anscheinend viele Bräuche der Hexen der Zyklopeninseln auf die Faune übertragen haben. So sind sie zuweilen bei den Hexennächten zu finden. Ansonsten gibt es Feierlichkeiten, die sich an den Jahreszeiten orientieren.

Tracht und Bewaffnung: Für gewöhnlich trägt ein Faun nichts. Gefahren hat er kaum zu fürchten, fast alle Wesen seiner natürlichen Umgebung sind gut Freund oder Beute. Zur Jagd benutzt der Faun gerne die Schleuder.

Darstellung: Orientieren Sie sich bei der Darstellung eines Faunes an einer Mischung aus naivem Kind, das in eine Welt voller neuer Wunder eintritt, Draufgänger und Naturburschen. Für gewöhnlich haben Faune einen recht derben Humor.

Sprache: Die Faune sprechen für gewöhnlich zyklöpäisch, manche haben auch einige Brocken normales Garethi gelernt.

Magie: Sei es aufgrund ihrer "zauberhaften" Umgebung, des ständigen Kontaktes mit Feen oder aus anderen Gründen: die Faune sind überdurchschnittlich oft magiebegabt. Zumeist äußert sich das in Dilettantismus mit Schwerpunkt auf Verständigungszauberei ähnlich der elfischen; tatsächlich haben aber alle magischen Traditionen auf den Zyklopeninseln - wenn auch nur selten - Faune in ihrer Magieform unterrichtet. Selbst von Magistra Kiranya wird erzählt, dass sie einmal einem Faun die ihm doch eher fremde Denkweise der Gildenmagie beigebracht haben soll. Weit häufiger als alle anderen Vollzauberer sind jedoch faunische Schelme, die dem Ruf des bocksbeinigen Feenwesens insgesamt am besten gerecht werden. Diese werden teilweise sogar von ihren Familien in die Obhut der Koblode gegeben, haben die Faune doch ein sehr unverkrampftes Verhältnis zu den kleinen Wesen, mit denen sie oftmals Humor und Pfeifenkraut teilen.

Die folgenden Werte basieren auf den Generierungsregeln aus WdH; die angegebenen Professionen sind aventurische.

(17GP)

Modifikationen: -

SO-Maximum: 7

Automatische Vor- und Nachteile: Tierempathie, Feenfreund (sollte stattdessen Koboldfreund gewünscht sein, so kann dies anstelle von Feenfreund gewählt werden und kostet dementsprechend 7 GP weniger), Randgruppe

Empfohlene Vor- und Nachteile: Richtungssinn, Tierfreund, Innerer Kompass, Eisern, Brünstig, Neugierig

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Schulden, Verpflichtungen, Einäugig

Kriegerische Professionen: -

Reisende Professionen: Jäger, Holzfäller, Kundschaft-

ter, Prospektor (Kräutersammler).

Gesellschaftliche Professionen: Geschichtenerzähler, Gaukler, Gesellschafter

Handwerkliche Professionen: Landarbeiter, Tagelöhner, Tierbändiger

Magische Professionen: Magiedilettant, Hexe (selten, meist Fahrende Gemeinschaft), Druide (Haindruide) (selten), Magier (nur persönlicher Lehrmeister, extrem selten), Schelm (häufig)

Talente

Kampf: Raufen +2, Ringen +2, Schleuder +2

Körper: Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +2, Sich verstecken +3, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Überreden +1, Betören +1

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

Wissen: Magiekunde +2, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Zyklopäisch

Handwerk: Abrichten +2, Heilkunde Wunden +1, Lederarbeiten +1, Holzbearbeitung +1

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Wald), Kulturkunde (Faune)

AMA GIR RAOS KOHECKE

von Corinna Kersten

Siminia zum Grube!

Heute stelle ich euch zwei traditionelle Vorspeisen der valantischen Küche vor: kalte Knoblauchcreme und heiße Varkenkäsetaschen.

КНОБЛАУХКРЕМЕ

(für 4 Personen)

700 g Varkenjoghurt (griechischer Joghurt, ersatzweise bulgarischer Joghurt, ersatzweise eine Mischung aus 250 g Magerquark + 250 g fettem Quark + 200 g Vollmilchjoghurt)

½ cantaresische Schlangensfrucht (Salatgurke)

Jimaucha (Salz)

2-3 Knoblauchzehen

1 EBl. Azidial (Essig)

1 EBl. Olivenöl

Bevor ihr die Creme anrühren könnt, müsst ihr zuerst den Varkenjoghurt entwässern. Dies geht am einfachsten, indem ihr ein Sieb mit einem Seihtuch (Filterpapier) auskleidet und den Joghurt hineingebt. Als Nächstes schält ihr die cantaresische Schlangensfrucht und raspelt sie grob. Danach müsst ihr der Schlangensfrucht ebenfalls Flüssigkeit entziehen. Dazu könnt ihr die Schlangensfruchtraspeln in einer Schüssel mit etwa ½ Teel. Jimaucha mischen, sie etwa 10 Minuten ziehen lassen und die Raspeln danach in einem Sieb etwas ausdrücken (oder ihr spart euch die Prozedur mit dem Jimaucha und drückt die geraspelte Schlangensfrucht einfach nur fest aus). Auch die Knoblauchzehen werden geschält und zerkleinert (ob ihr die Knoblauchzehen lieber kleinschneidet oder durch eine Knoblauchpresse drückt, bleibt euch überlassen). Nun gebt ihr den abgetropften Varkenjoghurt, die ausgedrückten Schlangensfruchtraspeln und die zerkleinerten Knoblauchzehen in eine Schüssel, fügt Azidial und Olivenöl hinzu und verrührt alles gut miteinander. Abschließend wird mit Jimaucha abgeschmeckt.

(Grundrezept für die Knoblauchcreme übernommen aus E. Casparek-Türkhan, Griechisch kochen, S. 10)

ВАРКЕНКÄSETÄSCHEП

(Zutaten pro Person)

1 Scheibe Blätterteig

100 g Varkenkäse (Feta/Schafskäse)

¼ Hühnerei

1 Handvoll Crispum (glatte Petersilie)

Jimaucha (Salz)

Piperales (Pfeffer)

ggf. etwas Minze (für Feinschmecker)

Zuerst rollt ihr den Blätterteig aus und schneidet ihn in kleine Vierecke. Dann schneidet ihr das Crispum (und ggf. die Minze) klein. Nun verknetet ihr den Varkenkäse mit den anderen Zutaten und gebt diese Mischung portionsweise auf die Teigstücke. Danach faltet ihr die Teigstücke zu - ich mache am liebsten Dreiecke daraus. Wenn noch etwas Ei übrig ist, empfiehlt es sich, das Gebäck damit zu bestreichen. Dann werden die Varkenkäsetaschen je nach Größe etwa 10 bis 30 Minuten im Backofen erhitzt - schaut beim ersten Versuch am besten nach 10 Minuten einmal nach.



BRASSACHS HIRTEN - DIE ΜΙΝΟΤΑΥΡΕΝ ΜΥΡΑΝΟΡΣ

von René Littek

„Wenn sich das Gehörn Brassachs in der Zahl von vier Menschenhänden neu am Himmel gezeigt hat, zollt Tribut. Zwei Menschenhände gesunde Kühe aus dem Volk der Menschen oder Katzen, ebenso viele Blutbüffel-bullen“

- grobe Glyphenschrift auf einer Stiergehörn-Stele, Valantia

Die Minotauren Myranors sind wahre Riesen, die im Körperbau einem gewaltigen Leonir gleichen, was kein Wunder ist entstanden die ersten Minotauren doch aus dem Volk der Löwenmenschen. Das Haupt erinnert an einen Blutbüffel, doch die Raubtierzähne, die geschlitzten Katzenaugen und die wilde Haarmähne gemahnen an den Leonir. Hufe haben die Fuß-Tatzen ersetzt, mit denen der Minotaur gewaltige Tritte austeilern kann, die manches Hindernis mühelos zermalmen.

Die Leonir nennen sie in ihrer Sprache Brassachsch - Brassachs Volk/Hirten. Entstanden sind diese ursprünglichen Minotauren durch ein animistisches Ritual im Namen des leonischen Hirten- und Herdengottes Brassach oder durch eine dem Ritual ähnliche Liturgie der Priester Brassachs, das über jene Ausgestoßenen der Rudel gelegt wurde, für deren Verbrechen einfache Verbannung oder Tod nicht ausreichten.

Warum dieses Ritual für Menschen einen Fluch darstellt ist leicht nachvollziehbar, doch mag man sich fragen, warum die Leonir ihre Ausgestoßenen mit größerer Kraft und besseren Angriffsmöglichkeiten verfluchen. Um den ‚Fluch‘, der diesem Ritual für Leonir innewohnt, zu verstehen, muss man ihre Mentalität begreifen. Obwohl halbwahnsinnig durch den Schmerz der Verwandlung, begreift der neu geschaffene Minotaurus, dass er nun eine Kreatur Brassachs ist und ihn im Leben nach dem Tod nur ein Dasein als niedriger Hirte auf Brassachs Steppe erwartet. Ein Platz in Khorrs ruhmreichem Rudel ist ihm verwehrt und seine ehemaligen Rudelgenossen können sich nunmehr durch die Jagd auf ihn für eben diesen Platz qualifizieren.

Das Ritual (sowohl in seiner magischen wie auch karmalen Ausformung) war nie besonders verbreitet und ist über die Jahrtausende außer bei einer Handvoll leonischer (Nichtspieler-) Animisten und Priestern heute in Vergessenheit geraten. Man ‚weiß‘ jedoch, dass ein Blutbüffel (oder anderes Rind) oder zumindest dessen

Blut und Hörner nötig sind (was auch erklärt, dass es in Aventurien aufgrund fehlender Blutbüffel keine Brassach-Minotauren gibt).

Da Brassach auch ein Gott der Fruchtbarkeit ist, nahm er den Minotauren leider nicht ihre Zeugungskraft, so dass diese Monster sich auf natürliche Art vermehren konnten. So reichte stets ein einzelner Minotaurus, um eine neue Population der Kreaturen zu erzeugen. Die Paarung eines Minotauren mit einer Leonir bringt einen weiteren Brassachsch hervor, die Verbindung mit einem weiblichen Feliden oder Menschen jedoch nur einen stierhäuptigen Minotauren, der in Statur und Kraft den Brassachsch nachsteht. Da sich jedoch kaum eine Frau freiwillig diesen Monstern hingibt, sind sie auf Frauenraub angewiesen. Dies und der Umstand, dass Leonir Jagd auf ihre ehemaligen Rudelgenossen machen, hat ihre Zahl meist eher klein gehalten.

Warum sich jedoch die Minotauren vor einigen Generationen zu einer echten Plage entwickelten und ganze Landstriche unter ihre Knute bringen konnten, ist nicht bekannt. Möglicherweise wurde ein Leonir zu Unrecht dem Ritual unterzogen und man ließ ihn ziehen, wahrscheinlicher ist aber, dass aufgrund eines Frevels ein ganzes Rudel oder gar Rudeltum der Fluch des Brassach traf.

Der hieroimperiale Begriff Minotaurus stammt von der kleinen valantischen Stadt Minokreos, welche nahe Manossos liegt. Noch immer finden sich nahe Minokreos die Ruinen der größtenteils in natürlichen Höhlen angelegten Labyrinthstadt Pasiphos und auch die Ausmaße des Palastes von Manossos deutet darauf hin, dass er einstmals für größere Bewohner angelegt wurde. Daran kann man ermessen, dass die Schreckensherrschaft der stierhäuptigen Tyrannen hier relativ lange angehalten haben muss. Daher finden sich in Valantia wohl auch so zahlreiche Legenden von der Heimsuchung dieser Kreaturen und auch tatsächliche historische Spuren von Minotauren.

Die Überlieferungen künden davon, dass die Minotauren hier von Helden unter der Anleitung von Priesterinnen der Schlangengöttin Sind besiegt wurden, die sich dem Gift einer Schlange bedienten. Daher spielen Schlangensymbole im Leben der Menschen von Minokreos und Manossos eine nicht unbedeutende Rolle. Der Mysterienkult der Göttin

Sind erfreut sich nach wie vor lokaler Beliebtheit. Frauen tragen meist grüne Kleider, welche die Brust freilassen, darüber gelegentlich eine kleine Weste. An den Armen tragen viele Minoker und Manossen kupferne oder bronzene Armreifen in Schlangenform.

Doch auch die Stierkulte der Minotauren haben ihre Spuren hinterlassen. Hörnersteine finden sich allerorten, an denen einst Tribute für die Minotauren hinterlassen wurden. In Manossos wird der Kampf mit den Ungeheuern bis heute in tollkühnen Stiertänzen nachgestellt, die mit der Tötung des Stiers enden. Die Hoden werden als Symbol der Fruchtbarkeit stets jung verheirateten Frauen oder aber Gästen von Stand aufgetischt. Blutbüffelschädel mit eingeklebten Löwenzähnen, Repliken von Bronzewaffen, Signalhörner und anderes mehr werden von findigen Händlern gelegentlich noch immer als ‚echte Minotaurenrelikte‘ angepriesen.

Durch aventurische Augen gesehen

Aufgrund gewisser Ähnlichkeiten in Kultur und Namensgebung drängt sich vielleicht der Verdacht auf, dass die valantische Kultur einen gewissen Einfluss auf die Lebensweise der frühen güldenländischen Siedler in Aventurien hatte (oder sich in Valantia einfach Kulturgut erhalten hat, das einst verbreiteter war).

Als Beispiele seien hier die myranische Stadt Pailios und die aventurische Insel Pailos genannt oder der Umstand, dass in Valantia ein gesichtsloser Gott verehrt wird, der einen Zyklopäer an die heimatische Darstellung des Namenlosen erinnern muss.

Ein historisch versierter Aventurier mag sich daher vielleicht fragen, ob es sich bei dem Brazoragh-Kult, der in den dunklen Zeiten im Lieblichen Feld und auf den Zyklopininseln aufblühte, nicht in Wahrheit um einen durch orkischen Einfluss wiederbelebten Brassach-Kult aus dem valantischen Kultur-Erbe gehandelt hat.

So ist möglicherweise zu erklären wie menschliche Kultisten an eines der Hohen Rituale orkischer Schamanen gelangen konnten, um Minotauren auf der Insel Phrygaios zu erschaffen, die bis heute die Menschen der Zyklopininseln heimsuchen.

In diesem Licht mag auch der Umstand, dass die Statue des Brazoragh im Hesindetempel steht, mit anderen Augen gesehen werden, wenn man die Verbindung von Minotauren zu Schlangenkulten bedenkt.

Heute sind Minotauren selten und von ihnen beherrschte Städte der Stoff von Legenden. Eine der Heldentaten des Sternenprinzen Kupua soll die Vernichtung eines der letzten großen Minotauren gewesen sein (siehe AdSdS S. 46). Doch eine andere Legende kündigt auch von einer verborgenen Stadt des Stiers, in der Minotauren wie in den alten Tagen über ihre Sklaven herrschen.

Werte eines Brassach-Minotauren

Werte des Leonir modifizieren sich wie folgt:

LcP +20, AT+7, PA+3, MU+1W6, KL -1W6,

Natürlicher RS zusätzlich +1

Zusätzliche Natürliche Waffen: Hörnerangriff (TP: 1W6+6), Tritt (TP: 1W6+5)

Werte eines Valantischen Minotauren

(mit Menschen und Amaunir gezeugte Minotauren, diese sind kleiner und schwächer als der leonische Brassach-Minotauer). Siehe Werte des zyklöpäischen Minotauren ZBA S. 138



DIE GLUT DER BLÄTTER- DAS HERBSTFEST DER SATYARE

von Annekatrin Hepp, Christian Saßenscheidt

Es war bereits Nachmittag, als der wolkenverhangene Himmel an diesem Tage zum ersten Mal einen einsamen Sonnenstrahl preisgab. Der kalte Wind, der sich aufbrausend gegen die mächtigen Stämme der uralten Bäume warf, wirbelte in dem schwachen Schimmer trockene Erde und Laubreste auf, die sich nun unablässig um die nahezu blattlosen Sträucher am Boden wanden.

Äste und Zweige bogen sich unter der Last, die der Wind ihnen zu sein schien und mischten ihr Ächzen und Knarren in das allgegenwärtige Rauschen. Vogelschwärme, die sich auf den langen und beschwerlichen Weg in den Süden begeben hatten, ließen ihre Schreie in dem schweren, grauen Schleier über den Wäldern verklingen. So war es keineswegs still unter dem Blätterdach von rostroter Farbe, doch der Wald schien verlassen. Der immer wiederkehrende Todesschlaf senkte sich unaufhaltsam auf alles Lebendige herab, um es bis zur Geburt der wärmenden Frühjahrssonne gefangen zu halten.

Es gab jedoch auch Wesen, die es zu diesem Zeitpunkt nicht in unterirdische Höhlen und Gänge trieb.

Wenn man aufmerksam lauschte, konnte man es überall im Wald geschäftig rascheln hören.

Es waren Hufpaare die durch das Meer von tiefroten und goldgelben Blättern stapften. Kleine, große, alte und junge Satyare zogen mit Flechtkörben auf dem Rücken durch das Gehölz. Die einen sammelten die letzten reifen Früchte des Jahres, von denen sie einige selbst anzubauen pflegten, die anderen waren mit großer Heiterkeit damit beschäftigt, ihre Körbe mit dem schönsten auffindbaren Laub und weichen Moostepichen zu füllen.

Vielen der erwachsenen Satyare war inzwischen ein starker Flaum am Oberkörper gewachsen, die Kleinen unter ihnen trugen aus Kaninchenfellen gefertigte Westen.

Während die Kinder es spannender fanden, sich gegenseitig durch das tanzende Laub zu jagen, gingen die Älteren zielgerichteter vor. Die Dunkelheit würde bald über sie hereinbrechen, so dass sie nichts mehr sehen konnten, auch würde die Kälte stark zunehmen. Bis dahin mussten sie ihr Tagwerk vollendet haben. Bevor die Sonne versank, riss das Wolkentuch über den Baumkronen ein letztes Mal auf und ließ einen war-

men, wenn auch nicht wärmenden, Schein auf die Erde fallen. Die letzten an den Bäumen verbliebenen Blätter erstrahlten in den Farben von Bernsteinen und Rubinen und ließen einige der fleißigen Sammler innehalten, um ihre freundlichen Gesichter dem Leuchten der Bäume entgegenzurecken.

Später am Abend, als jedes Leuchten einem dumpfen und finsternen Dunkelgrau gewichen war und man gerade noch die Hand vor den Augen sehen konnte, trafen die letzten Satyare an ihrer Lagerstatt ein.

Hier war man bereits eifrig dabei, die gesammelten Blätter um einen großen Holzhaufen herum, auf dem ein gewaltiger, ausgehöhlter Stein thronte, aufzuschichten. Ein großer Teil des Laubes wurde zusammen mit dem Moos zum Auslegen der Schlafstätten im Inneren der geräumigen Höhle genutzt. Nun, da das Wetter von Tag zu Tag ungemütlicher zu werden drohte, schätzten die Gehörnten ein gut gepolstertes Lager mehr denn je. Als alle Vorbereitungen abgeschlossen waren, ging man daran, das aufgeschichtete Holz zu entzünden. Dies war nun auch dringend vonnöten, war es doch ohne Lichtquelle unmöglich, noch etwas zu erkennen. Es dauerte nicht sehr lange bis helle, wärmende Flammen die erleichterten Gesichter auf der Lichtung beschienen. Es wurden vorbereitete Teige herangeschafft, mit Gemüse oder Früchten belegt und schließlich um das Feuer herum gelegt. In den Stein inmitten des Feuers wurde Wasser vom nahen Fluss, ebenso wie geschnittenes Gemüse und Kaninchenfleisch gegeben. Eine alte Satyarin überwachte mit großer Vorfreude den werdenden Eintopf und fügte ihm hier und da einige Kräuter hinzu oder rührte mit einem langen, dünnen Holzstiel darin herum. Nun, da waren sich alle anwesenden Paarhufer einig, ging man zum besten Teil des Abends über: Der Wein wurde gestampft!

Die große Holzwanne war nahe beim Feuer aufgestellt worden und enthielt bereits eine große Menge Trauben. Nacheinander stiegen die Satyare in die Wanne, nachdem sie sich zuvor die Hufe mit Wasser gesäubert hatten. Jeder der Anwesenden wartete aufgeregt bis er an der Reihe war, denn es galt als schimpflich, an diesem speziellen Ereignis nicht beteiligt gewesen zu sein. Man konnte sich in diesem Fall absolut sicher sein, dass man dies bis zur nächsten großen

Weinernte in Form von humoristischen, aber derben Schmählern vorgehalten bekam.

Und so hallte das Lachen und das Klappern der Hufe auf dem Holzboden der Wanne lange durch den inzwischen schlafenden Wald. Der Wind hatte sich gelegt, so dass die Bocksbeinigen das aufgestapelte Laub nur gelegentlich ordnen mussten.

Nachdem die Arbeit vollbracht war, rief nun die Alte am Feuer zum Essen. Das Süppchen im heißen Stein duftete köstlich und das Fruchtebrot hatte eine goldbraune Farbe angenommen. So war es nicht verwunderlich, dass die fröhliche Meute gierig über die frischen Speisen herfiel. Hierzu wurde der Wein des Vorjahres herungereicht und von manch einem vor dem Trinken mit Früchten oder Kräutern verfeinert, was von wieder anderen als erbärmlicher Frevel betrachtet wurde und gelegentlich in einer ausgelassenen Schlacht endete, in welcher Brotstücke ebenso wie gekochtes Obst oder Gemüse als Wurfgeschosse dienten. Nun darf man den Satyaren nicht nachsagen, sie gingen verschwenderisch mit ihrem Mahl um, denn das ist gewiss nicht der Fall. Die Überreste der „Waffen“ fanden später immer einen Weg in die Mägen der Kämpfer, erst recht dann, wenn die Leckereien vom Körper eines anderen geborgen werden mussten.

Als schließlich alle Anwesenden gesättigt und zufrieden beieinander saßen, sprang ein junger Satyar, der sich beim Traubenstampfen besonders hervorgetan hatte, von seinem Platze auf und verkündete: „Heute mach' ich den Anfang!“

Wohllollendes Nicken durchzog den Kreis der Sitzenden. Mit verschmitztem Lächeln und ausgebreiteten Armen griff der junge Mann in einen der Laubberge und schob eine beachtliche Menge des Inhalts zusammen. Diese fest umklammernd trat er nah an die Flammen und sprach: „Ich wünsche mir, dass der Wein in diesem Jahr genauso gut wird, wie der vom letzten!“ und etwas leiser setzte er hinzu: „Obwohl er mit Holunderbeeren immer am besten schmecken wird!“ meckerndes Lachen erklang auf der Lichtung, verstummte jedoch, als der Wünschende das Laub in seinen Händen langsam in das Feuer rieseln ließ, wobei das Blattwerk schon in der Luft in Glut aufging, so dass der Eindruck eines Feuerregens entstand. Unzählige Augenpaare verfolgten gebannt das Spektakel, bis der nächste von ihnen aufstand um sich etwas Laub zu holen. Mit besonders breitem Lächeln stellte er sich vor der Lohe auf und rief in Richtung eines noch jungen Weibchens: „Ich wünsche mir, dass alle unsere Weiber hier so schöne pralle Hintern und niedliche Wuschelschwänzchen haben wie du, Süße!“ Eine Welle heiteren Protests ging durch die Reihen der älteren Satyarinnen, begleitet vom zustimmenden Lachen der Männer. Abermals wirbelten trockene Blätter in die Feuerstelle und verwandelten sich in einen Funkenregen. Und so teilte ein jeder auf der Lichtung seine mehr oder weniger dringenden Herzenswünsche mit den anderen. Zum Abschluss erhob sich die älteste

Satyarin und schritt mit den letzten Resten des bunten Laubes in die Mitte der Lichtung: „Ich wünsche uns allen einen milden Winter, in dem es uns nicht an Nahrung oder Wärme mangeln wird. Auf dass wir alle das nächste Frühjahr erleben werden.“ Nachdenkliche Stille hielt Einzug, als sich zum letzten Mal in dieser Nacht die Glut der Blätter mit dem alles verzehrenden Feuer vereinte.

„Meinst du, wir hätten dem Menschen etwas weniger von den eingelegten Pflaumen geben sollen? Oder war der rote Wein zuviel? Oder das gebrannte Apfelgetränk? Oder der Gärsafi? Was glaubst du?“

Ein kleines Satyarjunges zu einem Gleichaltrigen beim Betrachten des leicht schwankenden Dorandas dyll Ennandu auf dem Weg zum „Stampfen“ ...

„Au! Au! Au! Au! Au!“

Dorandas dyll Ennandu nach dem Versuch, am Stampfen des Weines teilzunehmen - nicht eingedenk der Tatsachen, dass er im Gegensatz zu den anderen Teilnehmern keine harten Hufe, sondern weiche Plattsenk-Spreizfüße besaß und anders als seine „Mitstreiter“ stockbetrunken war ...

Lautes Lachen

Reaktion der Gefährten des Völkerkundlers Dorandas dyll Ennandu auf seine verkaterte Frage, ob das Fest schon stattgefunden habe.

"Fahren wir fort mit den Feierlichkeiten, welche die wilden Satyare im Verlaufe des Herbstes begehen. Hierzu scheinen sie sich in größeren Rudeln zu treffen als noch während der Winter- und Sommerfeste. Während meiner Reisen im südlichen Imperium war es mir einmal vergönnt, an einer solchen Zeremonie teilzunehmen. Auch hier dauerten die Vorbereitungen deutlich länger, als man es den impulsiven und wenig zivilisierten Vertretern des satyrischen Volkes zutrauen würde. Allerdings sind sie kaum von denen anderer Wilder vor der kalten Jahreszeit zu unterscheiden: Obst, Trauben, Nüsse und Ähnliches werden gesammelt, um sie in die Vorratslager der Wohnhöhlen, Baumhäuser und Erdlöcher zu bringen. Gerade die Trauben sind jedoch etwas, das in diesen Tagen eine ganz besondere Aufmerksamkeit bekommt: Sind die Satyare auch sonst wenig vorausplanend, so haben sie doch die Vorteile von eingelegtem Obst und rudimentärem Weinanbau und seiner Verarbeitung gemeistert. Dennoch kann ich keinem der Anwesenden zum Genuss der

Getränke einer solchen Feierlichkeit raten! Auch gegorener Obstsafte und ähnlich grässliche Genüsse gehören dazu, und der Magen eines Nichtsatyren ist definitiv nicht für diese Speisen geeignet - wie eine meiner Begleiterinnen am eigenen Leib erfahren musste. Der eigentliche Ablauf lässt sich kurz skizzieren: Übermäßiger Alkoholgenuss in Kombination mit ebenso maßlos übertriebener Völlerei ist gerade bei diesem Fest gut dazu geeignet, die erfreuliche Vielfalt der anderen drei Rituale zu überdecken und es zu einer primitiven und rohen Veranstaltung bar jeder tieferen Sinnlichkeit werden zu lassen - nicht einmal an den sonst so ausgeprägten Genuss der Freuden der Sexualität kann ich mich im Zusammenhang mit dieser Feierlichkeit erinnern, obwohl doch gerade der Herbst die traditionelle Paarungszeit der meisten Wildtiere ist ...“

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

„... Ja, vor vielen Jahren, als ich auf der Suche nach neuen Handelsgütern das koromanthische Hinterland durchstreifte, da fand ich die ehemalige Domäne Corinias. Glaube mir, ich wusste, warum ich einen Exklusivvertrag abgeschlossen habe und unsere Freunde dort stets gut belieferte! Besseren Wein habe ich selten gekostet!

Doch solltest du vielleicht wissen, wie es zu dem Vertragsabschluss gekommen ist; nicht nur, damit du dich dort stets richtig verhältst, sondern auch, damit du erkennst, wie man einen Abschluss zu tätigen hat!

Um die 1. None des Gyl dara herum brach ich von Daranel aus auf und fand mich wenige Tage später [...]

... Schließlich führten mich einige der Bestiare auf den großen Vorplatz, auf dem sie schon seit zwei Tagen damit beschäftigt waren, Festzelte aufzubauen, große Bottiche aufzustellen und rituelle Vorbereitungen unterschiedlicher Art zu treffen. Diesmal hatten sie aus dem Hauptgebäude eine mannshohe Statue hervorgeholt, die sie in der Mitte des Platzes aufstellten. Sie zeigte eine Götterfigur in Satyren-gestalt, doch einen männlichen Gott, dessen ganzer Oberkörper mit Fell bedeckt war und dessen Hörner an Größe alles übertrafen, was ich je bei einem realen Exemplar dieser Spezies gesehen habe. Gleiches galt auch für sein steil erhobenes Gemächt.

Nach und nach wurden aus dem großen Weinkeller Fässer hervorgeholt. Ich stellte fest, dass sie alle mit unterschiedlichen Jahreszahlen beschriftet waren; sie wurden rund um das große Standbild aufgestellt, während einige Musiker ihre Instrumente stimmten.

Dann trat der Zauberer der Domäne hervor - ich habe vergessen, wie sie diese Wesen nennen, irgendwas mit Satyur oder so ähnlich - und begann auf seiner magischen Flöte den Musikern eine Melodie vorzugeben. Kaum dass der erste von ihnen den Rhythmus aufnahm, sprangen mehr und mehr Bestiare in die großen Bottiche, die sie zuvor mit Trauben gefüllt hatten, und begannen, den Wein mit ihren Hufen zu stampfen! Kurz darauf sah ich, dass

stets zwei Männlein und zwei Weiblein gemeinsam eine der Wannen bestiegen hatten und schon nach kurzer Zeit [...]. Das solltest du unseren Kunden aber niemals sagen, sonst werden wir das Zeug nie wieder los. Obwohl, ich kenne da ein paar Kunden ... Du weißt schon, den Alantinos-Honoraten und sein Gefolge ...

Egal, zurück zur Hauptsache: Nachdem sie alle Reben bar jeden Saftes getreten hatte, versammelten sie sich um die Fässer herum. Kurz kehrte Stille ein, dann begann der Zauberer ein altes Lied zu singen, in das bald darauf alle Versammelten einstimmten:

Auf grünen Bergen wird geboren
Der Wein, der uns die Freude bringt
Die Sonne hat ihn sich erkoren
Dass sie mit Flammen ihn durchdringt.

Er wird im Frühjahr schön empfangen
Der zarte Sprössling quillt empor
Und wenn des Herbstes Früchte prangen
Springt auch das goldne Kind hervor.

Wir füllen ihn in große Fässer
Ins unterirdische Geschoss
Und langsam wird er immer besser
verborgen hinterm festen Schloss.

So wie die Schwingen sich entfalten
Lässt er die lichten Augen sehn,
Lässt ruhig seine Winzer schalten
Und kommt heraus wenn wir ihn flehn.

Und überall um ihn versammeln
Wir uns alle hochofrennt
Und hundert frohe Zungen stammeln
Ihm ihre Freud und Dankbarkeit.

Was daraufhin geschah, das verschwindet im Nebel meiner Erinnerung, auch wenn ich mich noch an eine kleine, dralle, blonde Bestiarin und ihren Freund erinnere, die [...]. Aber das sind Geschichten, von denen deine Mutter nichts zu wissen braucht!“

Auszug aus den umfangreichen Lebens- und Geschäftsanweisungen, die der Kaufmann Hycolias Bocleion aus Daranel seinem Sohn und Erben hinterließ (in der Reisetasche eben jenes Erben noch heute in Koromanthia unterwegs, Auslassungen aus Jugendschutzgründen getätigt).

Wenn der Sommer geht, dann fallen die Blätter, die Tage werden kürzer, die Nächte länger und kühler, und langsam stellt sich alles Leben auf den langen Schlaf des Winters ein. Auch die Satyre sind in diesen ewigen Kreis des Lebens eingebunden und begehen seinen Wendepunkt mit einem ganz eigenen Fest: Dem Fest des Weines, des Obstes und des verblühenden Lebens. Die hier präsentierten Ausschnitte zeigen

einige Formen, die dieses wilde Treiben annehmen kann. Viele wilde Satyare sparen die alkoholischen Getränke, die sie besitzen, zu einem gewissen Teil (man bedenke, dass Mäßigung nicht zu ihren Tugenden gehört ...) für diese Feier auf. Die Früchte der Bäume sind überreif, wie geschaffen, um die Basis für gebrannte und gegorene Getränke zu legen, und werden gerne und in großem Maße genossen. Tierische Kost steht bei diesem Fest ein wenig hinten an, doch wird auch sie genutzt.

Wer nicht von Kindes Beinen an das wilde Treiben kennt, der sollte wohl aufpassen: Bei diesem Fest gibt es weit mehr Regeln als bei den vorhergegangenen! Genauso wie der wilde Tanz gehört das Stampfen des Weines dazu, der je nach Region auch durch andere, aber sehr ähnliche, Handlungen ersetzt werden kann. Sind die Satyare noch nie dafür bekannt gewesen, zimperlich zu sein, so sind Hohn und Spott über all jene, die an diesem Ritual nicht teilnehmen (oder sich schlicht dumm anstellen) unvergleichlich! Auch die Wünsche zum Ende der Feier sind Tradition und werden von Bestiaren in ähnlicher, deutlicher und meist auch sehr ehrlicher Form zelebriert, ohne großartige Rücksichten auf das Schamgefühl anderer Wesen zu nehmen - untereinander ist ihnen eine derartige Vorstellung sowieso fremd!

Dem geneigten Leser wird aufgefallen sein, dass sich in der Wahl des Zeitpunktes gewisse Parallelen zu den in Efferdnächten gefeierten Zeremonien der Hexen in Aventurien ergeben, bei denen Levthan persönlich, oftmals an vielen Orten zugleich, erscheint und sein wildes Spiel mit seinen Anhängerinnen treibt. Der düstere Gott beschränkt sich dabei keineswegs nur auf Aventurien; gerade den wilden Satyaren stattet er oftmals einen Besuch ab, der selbst die Wildheit und Ungezügeltheit eines Hexenfestes weit übersteigt, wenn tierische Lust und düsteres Begehren sich vereinen in einem unvergleichlichen Rausch der Sinne!

Der Kult mancher, vor allem ländlicher, Bestiare um einen gehörnten Gott entspringt wohl den Erinnerungen an diese Erscheinungen; mancher Kult mag auch von der Lev'tha-Verehrung Era'sumus herrühren, wobei hier alles andere als klar ist, wer welchen Kult von wem übernommen hat, denn die Ursprünge des zweigeteilten erasumischen Kultes verlieren sich im Dunkel der Geschichte ...

“DIE GEWEIHTEN DES HC”

mit Texten und Ideen oder aufbauend auf solchen von Peter Horstmann, Kai König, René Littek, Olaf Michel, Christian Saßenscheidt, Michael Spies und Michael Wuttke

Im Folgenden werden die bisher spielbaren Professionen geweihter Charaktere in einer überarbeiteten Version vorgestellt. In der Hoffnung, dass weitere Spielhilfen zu diesem Thema publiziert werden, haben diese Seiten den Charakter einer **Präversion**. Daher sind auch nur die für das Spiel unbedingt notwendigen Informationen enthalten. Die Werte geben den aktuellen Stand der Regeln wieder und gelten daher vor älteren Publikationen. Zur Darstellung der einzelnen Professionen empfehlen wir die Werke: **Myranor - Das Güldenland**, als Basis der einzelnen Kulturen, sowie die Informationen zu den Neristu im Abenteuer *Der ewige Tod*. Regeln und Hinweise zu Geweihten finden sich in **Aventurische Götterdiener** (bzw. entsprechenden Folgepublikationen), was bis zum Erscheinen eines myranischen Regelwerkes für beide Kontinente Gültigkeit besitzt.

Die Darstellung der Professionen wurde im Rahmen der Errata zum Myranor-HC erarbeitet und von Patric Götz, Thomas Römer und Jörg Raddatz abgesegnet und hat dadurch offiziellen Charakter, bis von Ulisses ein Gesamtwerk über die Geweihten Myranors erscheint.

DIE PRIESTERSCHAFT ERA'SUMUS

MIRAKEL UND LITURGIEN

Mirakel+/Leittalente: CH, IN, FF, KO; Abrichten, Ackerbau, Anatomie, Brauer, alle Heilkunde-Talente, Musizieren, Pflanzenkunde, Selbstbeherrschung, Tanzen, Tierkunde, Viehzucht, Winzer.

Mirakel-: alle Kampf Talente und alle Talente und Handlungen, die mit der Schädigung von Natur und Lebewesen im Zusammenhang stehen.

Die Liturgien:

I: Eidsegen, Feuersegen, Göttliches Zeichen, Geburtssegen, Grabsegen, Harmoniesege, Heilungssegen, Kälbchensegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Schweige!*, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen

II: Anrufung der Erdkraft, Dein Weg sei mit Unglück gepflastert!*, Heiliger Befehl, Initiation, Kleiner Giftbann, Objektweihe, Satus Weisheit (entspricht Therbüns Erkenntnis), Wundsegen

III: Das Licht der Sonne sei dir genommen!*, Exkom-

munikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Großer Giftbann, Keine Ruhe wirst du finden!*, Kraft der Erde (Parinors Vermächtnis), Satus Wassersegen (Efferdsegen), Satus Saatsegen (Dreifacher Saatsegen), Satus Erleuchtung (Segen der Hl. Noiona), Visionssuche

IV: Gehorche der Stimme der Götter!*, Indoktrination, Ordination

V: Anathema, Konsekration, Kräftigung der Schwachen und Versehrten, Satus Geleit (Marbos Geleit), Satus Geschenk (Tsas Heiliges Lebensgeschenk)

V: Satus Gunst (Tsas ewige Jugend)

Die Beschreibungen der Liturgien finden sich in *Aventurische Götterdiener* S. 86 - 115. Eine ausführliche Darstellung würde den Rahmen dieses Artikels sprengen.

) Dies sind die karmalen Verfluchungen, die den Stabzaubern der Zauberpriesterinnen entsprechen (Myr254) mit folgenden Änderungen: Grad wie oben (AP-Kosten/50), Reichweite: P, Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen), Wirkungsdauer: LkP SR

GEWEIHTE DER SATU - GEWEIHTE DES ZWEITEN WEGES DER TOCHTER

Langsam versank die Sonne in den Weiten des Ozeans. Voller Liebe blickte Ma'dheana auf den Mann, dem sie seit so vielen Jahren zugetan war - leider hatte sie sich anders entscheiden müssen. Ihre Linien waren nicht füreinander bestimmt. Andere Männer waren die Väter ihrer Kinder geworden ... Und seine starken Hände und die kantigen Züge seines Gesichtes fand sie bei den Kindern anderer Frauen wieder. Doch sie bedauerte es nicht, denn seine Kinder würden gute Fischer und Bauern werden. Ihnen beiden war bestimmt, die ihnen zugewiesenen Rollen in der großen Gemeinschaft zu spielen ... Und das Gefühl der Zweisamkeit, das die Göttin ihnen gewährte, hatte niemals einer solchen Verbindung bedurft. Sie starrte nachdenklich hinaus auf das Meer, während sie sich erhob. "Es muss sein." Fast konnte sie spüren, wie Icomnan leicht zusammenschrumpfte. "Es gibt zu viele Vorzeichen ..."

Ein Kalb mit zwei Köpfen - so etwas hatte sie selten gesehen. Doch das alleine wäre nicht genug gewesen. Solcher Wildwuchs kam vor und konnte beschnitten werden - nicht aber ihre Träume! Mit Schaudern erinnerte sie sich an die Nacht, als sie schweißgebadet neben ihrem

Geliebten aufgewacht war. Sie wollte sich nicht erinnern, doch ohne ihr Zutun kamen die Bilder wieder in ihren Geist. Nein, andere Dinge geschahen, mit denen sie niemanden belasten wollte! Etwas hatte sich verändert. Sie konnte es nicht genau beschreiben, doch sie fühlte es jedes Mal, wenn sie das Wasser des Flusses Dervan betrachtete. Darin - schleichend, unbekannt - kam es und sickerte in Land, Vieh, Ernte und Menschen.

Morgen früh würde sie zum Kloster Dhar'kur aufbrechen und sich die Hilfe erbitten, die sie benötigte. Aber für heute würden sie noch einmal den Moment genießen ...

Unter den Geweihten des *Zweiten Weges der Tochter* versteht man diejenigen Frauen, die direkt den Weg in die *Geweihtenschaft der Tochter und der Mutter* gesucht haben, ohne über eine magische Begabung zu verfügen. In Kleidung und Gebaren gleichen sie ihren zauberkundigen Tempelschwestern, auch führen sie ebenso den verzierten Stab Su'Arka und den Ritualdolch Su'Run mit sich, wenn auch nur als Fokus für ihre Kräfte und Gebete.

Die Geweihten der Satu müssen sich zwischen drei Wegen entscheiden, die (in ihrer Häufigkeit nach abnehmend) der *Weg der Formung* (landwirtschaftliche Fertigkeiten mit besonderem Hinblick auf Züchtungen von Pflanzen, Tier und Mensch), der *Weg des Heilens* und der *Weg der Ordnung* (Schutzes der Tempel) genannt werden. Der *Weg der Ordnung* allerdings war ein Experiment, das im Jahr 4776 IZ von Der Ersten für gescheitert erklärt wurde. Seit dieser Zeit wurde keine Frau mehr kriegerisch ausgebildet, da es dem Prinzip der Lebenserhaltung durch die Geweihtenschaft widerspricht. Dennoch haben sich einige Priesterinnen der Ordnung dafür ausgesprochen, auch weiterhin diesen Weg zu gehen. Sie wurden daher für abtrünnig erklärt und verbannt.

Das durch Verschwiegenheit und religiöse Gelübde geprägte Verhalten der Satu-Geweihten wirkt, wie allgemein für viele Erasumier üblich, auf Kontinental-Myraner häufig sehr arrogant.

GEWEIHTE DER SATU (GP nach Variante; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: KL, IN, CH, FF jew. 12, KO 11, nur Frauen, nur Kultur: Era'Sumu

Start-SO: 8 (einschließlich Bonus aus Geweiht)

Modifikationen: + 12 KeP, MR +1 (alle aus Geweiht), AuP +2

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht [myranische Gottheit]; Moralkodex [Satu-Kult]

Kampf: Dolche +1, Ringen +4, Raufen +3, Stäbe +2
Körper: Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +3, Singen +3, Tanzen +2, Zechen +1

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +3, Überzeugen +4

Natur: -

Wissen: Anatomie +4, Geographie +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +5, Magiekunde +2,

Pflanzenkunde +5, Philosophie +1, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +5,

Staatskunst +1, Sternenkunde +2, Tierkunde +3

Sprachen/Schriften: Alt-Imperial +4, Altimperiale Glyphen +3

Handwerk: Abrishten +1, Ackerbau +2, Brauer oder Winzer oder Schnapsbrennen +2,



Hauswirtschaft +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +4, Lederarbeiten +1, Musizieren +3, Viehzucht +2, Ein weiteres beliebiges Handwerkstalent +2

Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis +3, Karmal-
queste (beides aus Geweiht)

Liturgien: (I) Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Speisesegen, Tranksegen

Ausrüstung: einfache Tracht in Erdfarben, Su'Arka, Su'Run, die einzelnen Varianten erhalten passende Ausrüstung im Wert von 4 Aureal

Besonderer Besitz: -

Varianten: (eine dieser Varianten muss gewählt werden)

Weg der Formung (17 GP)

Menschenkenntnis +1, Wettervorhersage +1, Tierkunde +2, Ackerbau +3 Viehzucht +2; Liturgien: (I) Kälbchensegen, Prophezeiung

Weg der Heilung (19 GP)

Sinnenschärfe +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +1, Anatomie +1, Zwei Heilkunde-Talente +3, die anderen beiden +2 Kochen +1
Sonderfertigkeiten: Spezialisierung (ein beliebiges Heilkundetalent); Liturgie: (II) Wundsegen

Weg der Ordnung (20 GP)

Modifikationen: +1 LeP
Dolche +2, Raufen +1, Stäbe +3, Athletik +1, Anatomie -1, Götter/Kulte -1, Pflanzenkunde -2, Tierkunde -2, kein Brauer oder Winzer oder Schnaps brennen, kein Wahl-talent, Kochen -1, Musizieren -1
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Waffenloser Stil: Erasumischer Klosterstil, Liturgien: (I) Göttliches Zeichen, Schutzsegen

ZAUBERPRIESTERINNEN DES HAUSES ICEMNA

"Sie kommen". Laut hallte der Schrei des Kriegers vom Spähposten über das Feld. Icnera schaute sich um. Hier standen sie, die mächtigen Speere Lev'thas, die Männer und Frauen aus den Klöstern. Diese Menschen waren Schild und Schutz des Leibes der Mutter und ihrer Kinder. Auch Icnera wusste, dass der Kampf ein Teil des Lebens war - des ungezügelter, unkontrollierten Lebens! Unterdrückte Streitlust, die jeden Moment hervorbrechen konnte, funkelte ihr aus den Augen der Kämpfer entgegen. Angst schlich sich in ihr Herz: War sie darauf wirklich vorbereitet? Diese Menschen waren dazu in der Lage, jemanden ohne Zögern zu töten - und schlimmer noch, sie schienen sich sogar darauf zu freuen. Gab es denn keinen anderen Weg?

Sie besann sich. Nein, das Schwert der Göttin, der Speer

des Gottes durften nur die letzte Wahl sein! Schnell schritt sie hinüber zur Kommandantin. "Lajtana! Halte deine Leute zurück! Ich werde gehen - alleine!" Die Augen der Kämpferin weiteten sich vor Überraschung und Icnera hörte schon fast den Widerspruch. "Nein, schweig! Es ist der Befehl einer Dienerin der Göttin! Noch ist eure Stunde nicht gekommen!"

Ohne ein weiteres Wort machte die junge Heilerin kehrt und ging einer ungewissen Zukunft entgegen. Noch sollten die Waffen schweigen und Satus Kraft nicht durch den Hader ihrer Kinder geschwächt werden.

Auch jede der Zauberpriesterinnen Era'Sumus folgt einem der zwei (ehemals drei Wege) der *Geweihtenschaft der Tochter und der Mutter*. Als solche ist sie bestrebt ihren Göttern ihrem Weg entsprechend zu dienen und wird - wie die meisten ihrer Schwestern - als Ziel ihres Weges irgendwann ihre Zauberkraft der Göttin opfern, um im Gegenzug dazu karmale Fähigkeiten zu erhalten.

ZAUBERPRIESTERIN DER SATV* (GP nach Variante)

Voraussetzungen: IN 13, CH 12, FF 12; nur Frauen, nur Kultur: Era'Sumu

Start-SO: 8

Modifikationen: AsP +12 (aus Vollzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer; Arroganz +1, Moralkodex [Satu-Kult]

Profil: Humus +3, Balburri +2, Ashabel +2, Beseele ES +1, Heile ED +1, kann die Quellen Humus und Ashabel um eine Spalte erleichtert steigern.

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

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

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

Natur: -

Wissen: Anatomie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Magiekunde +1

Sprachen/Schriften: -

Handwerk: Abrichten +3, Ackerbau +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +2, Kochen +2, Malen/Zeichnen +3, Schneidern +2, Viehzucht +1

Sonderfertigkeiten: Akoluth (Satu), Ritualkenntnis (Icemna), Liturgiekenntnis (Satu-Kult) +3 (aus "Akoluth"), Stabzauber für 600 AP

Zauberfertigkeiten: Matrizen im Wert von 50 Punkten

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astralmacht, Autoritätsgläubig, Aurakonjunktion (elementare Domäne), Begebung (elementare Domäne)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Unstet, Größenwahn

Ausrüstung: einfache Kleidung, Priesterinnentracht, Su'Run, Su'Arka, Umhängetasche, kleiner Kessel, Teeschalen, diverse Tees und Heilkräuter, kleines

Messer, Trinkschlauch, Schreibzeug, verschiedene Skripte, weitere Ausrüstung im Wert von 10 Aural
Besonderer Besitz: -

Varianten: (eine dieser Varianten muss gewählt werden)

Weg der Formung (27 GP)

Pflanzenkunde +3, Tierkunde +4, Ackerbau +3, Hauswirtschaft +1, Viehzucht +4, Zauberkünste: Humus +6, Ashabel +4, Balburri +4, Balanthadis +2, insgesamt 8 Punkte auf 3 weitere Quellen, davon keine mehr als +3; Forme +6, insgesamt 12 Punkte auf bis zu 6 weitere Instruktionen, davon keine mehr als +4

Weg der Heilung (27 GP)

Anatomie +2, Magiekunde +1, Alle Heilkundentalente +2, Kochen +1, Zauberkünste: Humus +6, Ashabel +4, Balburri +4, Belyabel +2, insgesamt 8 Punkte auf 3 weitere Quellen, davon keine mehr als +3; Heile +6, insgesamt 12 Punkte auf bis zu 6 weitere Instruktionen, davon keine mehr als +4

Weg der Ordnung (27 GP)

Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz +1
Dolche +1, Ringen +2, Stäbe +3, Speere +2, Wissen: Rechtskunde +1, Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Sonderfertigkeiten: Waffenloser Stil: erasumischer Klosterstil, Zauberkünste: Humus +6, Ashabel +4, Balburri +4, Bel-Shuga +2, insgesamt 8 Punkte auf 3 weitere Quellen, davon keine mehr als +3; Banne +6, insgesamt 12 Punkte auf bis zu 6 weitere Instruktionen, davon keine mehr als +4

***Anmerkung:** in der bisherigen Version haben sich einige Fehler eingeschlichen, die folgenden Werte ersetzen ab sofort die im HC veröffentlichte Variante.

LEV'AR - ZAUBERER VON LEV'THAS MACHT

Burlan'dor warf einen Blick hinüber zu seinem jungen Schüler, der sich abmühte, den Felsen zu erklimmen. Vielleicht war es doch keine gute Idee gewesen, den kleinen Dargor auszubilden. Vielleicht waren seine Kräfte nicht die des harten Steins, über den er gerade kletterte. Oder doch? Schweiß stand dem dicklichen Jungen auf der Stirn, als er sich hartnäckig auf den schwarzen Steinblock hinaufzog, den Burlan'dor für die heutige Lektion ausgewählt hatte. Mit einer gewissen Befriedigung sah der Meister, wie Dargor sich hinsetzte und versuchte, wieder zu Atem zu kommen. Er hatte nicht aufgegeben - immerhin etwas.

"Ruhe dich kurz aus und genieße die Aussicht. Doch sie war es nicht, was uns hergeführt hat - heute wirst du eine Lektion erhalten, die weit wichtiger ist als die Kunststücke, die ich dich bisher lehrte. Und die dir zum

Dienst an Mutter, Tochter und Sohn nützlich sein wird ..."

Die Priesterschaft des Lev'tha teilt sich in zwei Wege: *Lev'thas Macht*, die Gemeinschaft der Lev'ara, und *Lev'thas Kraft*, die Gesamtheit der Lev'tana (siehe unten). Beide dienen Lev'tha und damit Satu und der Mutter.

Die Magie des Weges von Lev'thas Macht ist stark an den elementaren Kräften orientiert. Jeder Tempelschüler wählt zu Beginn seiner Lehrzeit ein Element, mit dem er sich besonders verbunden fühlt - meist Humus, Luft oder Erz, selten hingegen Feuer oder Wasser und niemals Kraft oder Eis. Das Wesen seines Elementes ist dem Lev'ar besonders vertraut und spiegelt sich auch in seiner Persönlichkeit wider.

Gekleidet sind sie in erdfarbene Gewänder, die oft aus mehreren Lagen feiner, vielfach geschlitzter Tücher bestehen und mit Borten geschmückt sind, die die Symbole ihres Gottes und des gewählten Elementes tragen. Sie führen den magischen Speer Su'Talun und den Su'Run als Ritualwaffen und legen nie weltliche Rüstungen an.

LEV'AR (26 GP)

Voraussetzungen: MU, IN, KL, jew. 12, CH 13; nur Kultur Era'Sumu, nur Kulturaufsatz Optimaten: Icemna, nur Männer

Start-SO: 7

Modifikationen: + 12 AsP (aus Vollzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Moralkodex [Lev'tha-Kult], Impulsiv

Profil: Eine elementare Domäne (meist Humus, Luft oder Erz, nie Kraft oder Eis) +3, Ashabel +1, Baalian +3, Belyabal +1, Besele E/S +1, Kontrolliere E +1, Manipuliere S +1; kann die gewählte elementare Domäne um 2 Spalten verbilligt lernen.

Kampf: Dolche +1, Speere +4, Stäbe +1, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +1, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2

Natur: -

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +2, Rechnen +3, Sagen/Legenden +3, Sternenkunde +3, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: Alt-Imperial +3

Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Seele +1, Heilkunde Wunden +2, Kochen +2, Kristallzucht +3, Lederarbeiten +1, Musizieren +2

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Icemna), die ersten drei Speerzauber

Zauberkünste: Eine elementare Quelle +6 (siehe oben), Baalian +4, 14 weitere Punkte auf elementare

oder stellare Domänen (keine mehr als 4), 18 Punkte auf passende Instruktionen (davon keine mehr als +7), Matrizen im Wert von 50 Punkten, Ritualkenntnis (Haus Icemna) +3

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astralmacht, Begabung (elementare Domäne), Aurakonjunktion (elementare Domäne)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Unstet

Ausrüstung: Kleidung nach der Tracht von Lev'thas Macht, Su'Run, Su'Talun, ein hölzernes oder beineres Musikinstrument eigener Wahl, Umhängetasche, Teeschalen, kleiner Kessel, verschiedene Tees und andere Heilkräuter, ein Messer, Trinkschlauch, Schreibzeug, verschiedene Skripte, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Aural

Besonderer Besitz: ein Klosterpferd

LEV'TANA - TÄNZERPRIESTER VON LEV'THAS KRAFT

Langsam schritt der hünenhafte Mann mit der enganliegenden Hose und dem nackten Oberkörper die Stufen in den Tempelraum hinab. Der betörende Geruch der brennenden Essenzen, das schimmernde Licht der Fackeln, die Hitze des Feuers und die Klänge der Trommeln erfüllten seine Sinne. Dur'dhan blickte auf das Ritual, das bereits begonnen hatte: Die Musikanten, die Zauberpriester, seine Gefährten, die zur Hälfte auf ihren Einsatz warteten, zur Hälfte bereits tanzten. Ruhig reichte er sich ein und wartete, bis die Klänge des Mor'lar-Liedes erklangen. Plötzlich wechselte der Ausdruck auf den Gesichtern der Trommelnden, die vertrauten Töne erklangen, Dur'dhan spürte immer stärker den Rhythmus in Wellen durch seine Adern beben. Die Trommler steigerten ihr Tempo langsam, aber sicher bis zu dem Moment, auf den er ungeduldig wartete. Da! Der erste Schlag der Dur-Trommel, dann der zweite, dann der dritte! Zum vierten Ton sprang Dur'dhan mit weit ausgestreckten Armen in den Kreis seiner Brüder. Schweiß floss in Strömen von ihren nackten Oberkörpern, und auch ihm würde es bald nicht anders ergehen. Dur'dhan spürte die fast schon betäubende Wirkung der Kräuter, fühlte die Musik mehr, als dass er sie hörte, und drehte sich im Rund der Tänzer. Ekstase ergriff ihn und spülte seinen Geist in Regionen, die er in der Ödnis des Alltags nie erreichen würde ...

Die Tänzerpriester von Lev'thas Macht zeichnen sich durch eine hohe Gewandtheit, Kraft und Sinnlichkeit aus. Ihr Sein wird durch die Hingabe an Lev'thas Freude und auch die Gier nach derischer Körperlichkeit bestimmt. Durch die Fähigkeiten und die Raserei des brünstigen Gottes stehen sie sehr häufig an der Schwelle zur Gewalt. Ihre Kunst besteht darin, diese Schwelle nicht zu überschreiten, ihre Kraft zu beherrschen und zu lenken, was sie unter anderem zu begnadeten Tänzern und Akrobaten macht. Ein Lev'tana, der sein zerstörerisches Potenzial im Rausch freisetzt, wird auf der Stelle getötet oder verbannt - und

auch eine Zugehörigkeit zum Haus Icemna kann daran nichts ändern, egal ob es sich um ein Mitglied es Hauses von Geburt an oder einen erst später "adoptierten" Knaben handelt, der durch seine Kräfte als von Satu gesegnet gilt.

LEV'TANA (11 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 13, CH 13, GE 13, nur Kultur Era'Sumu, nur Kulturaufsatz Optimaten: Icemna, nur Männer

Start-SO: 6

Modifikationen: AuP +5, MR +1, INI +1

Automatische Vor- und Nachteile: Begabung für Tanzen, Bluttausch, Moralkodex [Lev'tha]

Kampf: Raufen +5, Ringen +5, Stäbe +3

Körper: Akrobatik +5, Athletik +5, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +5, Singen +2, Tanzen +7, Zechen +2

Gesellschaft: Betören +5, Etikette +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +1, Lehren +2

Natur: -

Wissen: Götter/Kulte +3, Philosophie +1, Rechnen +3, Sagen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: Alt-Imperial +2

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +4, Schneidern +1

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Ausweichen II, Aufmerksamkeit, Waffenlos: Erasmusischer Klosterstil

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen III

Empfohlene Vor- und Nachteile: Flink, Herausragende Eigenschaft: Gewandtheit

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Jähzorn, Blutgierig

Ausrüstung: Enge, knappe Lederkleidung, geschmückter Su'Talun als Tanzutensil, ein hölzernes oder beineres Musikinstrument, wohlriechende Essenzen zur Körperpflege, Umhängetasche, kleiner Kessel, Teeschalen, verschiedene Tees und Heilkräuter im Wert von 10 Argentale, Messer, Trinkschlauch, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Aural.

Besonderer Besitz: ein Klosterpferd

DER ANPEREŦON-KULT

MIRAKEL UND LITURGIEEN

Mirakel+/Leittalente: MU, KL, IN, CH, FF; Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Gassenwissen, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Götter/Kulte, sämtliche Handwerkstalente, Gabe: Prophezeien.

Mirakel-: Gaukeleien, Stimmen imitieren, Tanzen, Zechen.

Liturgien:

I.: Eidsegen, Erneuerung des Gebornstenen, Feuersegen, Geburtsssegn, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schlaf des Gesegneten, Schutz-segen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen

II.: Blick für das Handwerk, Blick in die Träume (wie Bishdariels Auge), Handwerkssegen, Initiation, Objektweihe, Weihe der letzten Ruhestatt

III.: Anneretons Gnade (Segen der heiligen Velvenya), Exorzismus, Großer Eidsegen, Seelenprüfung, Visionssuche

IV.: Indoktrination, Ordination, Schutz des Handwerks (Unterpfand des heiligen Rhys)

V.: Meisterstück

Die Beschreibungen der Liturgien finden sich in *Aventurische Götterdiener* S. 86 - 115. Eine ausführliche Darstellung würde den Rahmen dieses Artikels sprengen.

KHANER'RA GEWEIHTER DES ANNERETON

Die Gäste in der Jomban waren zufrieden. Rattenspieße, Reisspeisen, alles, was das Neristu-Herz zum Abendessen begehrte, das konnte Ucharnu ihm auch bieten! Wie hatte Ucharnu sich auf diesen Abend gefreut! Stundenlang hatte er in seiner Küche gestanden, um die Speisen zuzubereiten. Aber die Aufgabe der hereinbrechenden Nacht erfüllte ihn wesentlich mehr! Er entledigte sich seiner Schürze und gab Löffel, Töpfe und Pfannen an seinen Lehrling weiter, bevor er in die hinteren Bereiche des Cirkelhauses kletterte. Langsam wurde es Zeit. Über einige Leitern betrat er die Etage, die seine Verwandten bewohnten, und zog sich dort um. Bedächtig betrachtete er den Si'Khaner'ra, sein Ritualgewand, das er nun schon seit mehreren Jahren dieses Lebens trug. Ob er wohl schon oft ein solches Kleid getragen hatte? Vielleicht sogar damals, in der alten Heimat Anneristalya? Manchmal schienen ihm die Erinnerungen, die seine früheren Leben ihm eingaben, in diese Richtung zu deuten ... Er rief sich zur Ordnung. Ein Khaner'ra hatte im Hier und Jetzt zu leben und die Seelen seines Cirkels zu begleiten! Er schlüpfte in die Gewandung, legte sich den Nar'roth, die rituelle Schürze, an und nahm das Weihrauchfass an sich. Die anderen würden schon auf ihn warten ... Als er die Luke zum Dach öffnete, sah er bereits gut die Hälfte seines Cirkels im Schein des aufgehenden Mondes versammelt. Wie schon unzählige Male würden sie auch heute wieder die alten Riten abhalten und den Seelen der Lebenden den Weg zu den Toten weisen ...

Die Khaner'ra ("Seelenführer", Ez. und Mz.), sind die stets männlichen Geweihten des Gottes Annereton. Im Gegensatz zu den Priesterinnen der Ansumya ist es ihre Aufgabe, die Neristu durch das diesseitige Leben zu führen. Sie sind zumeist fest in einen Cirkel integriert, zumal sie stets zuerst eine normale Ausbildung absolviert haben. Sie unterrichten ihre Mitneristu v. a. in der Lehre von der Reinkarnation der Neristu-Seelen sowie von den Geboten der Sammlung des Wissens und der Vervollkommnung der Existenz.

Die allerwenigsten Khaner'ra leben innerhalb eines Dir-an-sun, aber so mancher von ihnen zieht aus dem heimischen Nerenith in die Welt hinaus, um sich um all jene Neristu zu kümmern, die weitab von den Zentren ihrer Kultur leben und keinen Begleiter auf dem Weg in die Zeit zwischen den Leben haben.

Zum Khaner'ra wird man meist aufgrund eines einschneidenden Erlebnisses in den Jahren des Heranwachstums, häufig in der Lehrzeit. Ist die Entscheidung einmal gefallen, so sucht sich der junge Neristo einen erfahrenen Priester, der ihn in den Lehren des Gottes unterweist. Eine feste Lehrmeinung gibt es innerhalb



des Annereton-Kultes ebenso wenig wie eine Hierarchie - vor dem Gott sind alle gleich!

Weitere Informationen zum Kult des Annereton sowie zur Kultur der Neristu finden Sie im Anhang des Abenteurers (M4) "Der ewige Tod" und in Myranische Mysterien S. 108.

KHANER'RA-PROFESSIONSAUFSATZ (11 GP)

Voraussetzungen: KL 11, IN 13, CH 13, Kultur: Imperiale Neristu oder Koromanthia-Neristu (nur Daranel-Neristu), nur Männer

Start-SO: SO der Ursprungsfprofession +1 (aus Geweiht)

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht [myranische Götter], Moralkodex [Annereton-Kult]

Modifikationen: MR +1, +12 KeP (alle aus Geweiht)

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

Wissen: Anatomie +2, Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: Altneristal +6, Altneristal-Zeichen +4

Handwerk: Heilkunde Seele +2

Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Annereton) +6 (davon 3 aus "Geweiht")

Liturgien: (I) Eidsegen, Feuersegen, Glückssegen, Heilungssegen, Objektsegen, Weisheitssegen, (II) Blick für das Handwerk, Handwerkssegen

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gebildet, Gutes Gedächtnis, Prophezeien

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Totenangst, Jähzorn, Kampfrausch, Dunkelangst, Unstet

Ausrüstung: Langes, dunkles Gewand, Stab, Abzeichen des Kultes, Schreibutensilien, Si'Khaer'ra, Thal'Khaner'ra, Nar'roth, Friedensstifter, Neristu-Stab, Neristu-Festtagsrobe.

Besonderer Besitz: -

NEVE VOR- UND NACHTEILE

Geweiht [myranische Gottheit] (12 GP)

Dieser Vorteil entspricht bis auf weiteres dem Vorteil Geweiht [nicht-alveranische Gottheit], zu finden in Aventurische Götterdiener auf Seite 156.

Moralkodex [Annereton] (-6 GP)

Wissen muss weitergegeben werden, damit alle die Möglichkeit haben, auf ihren Gebieten die höchsten Grade zu erlangen. Denn nur so können sie einen Teil dieses Wissens ins nächste Leben mit hinüber nehmen. Der Priester ist Lehrer, Vorbild und Wegbegleiter. Töten vernichtet die Möglichkeit, zu lernen, und sendet den anderen vor seiner Zeit vor den Richter - und

deshalb ist es dem Khaner'ra ein Sakrileg.

Moralkodex Satu (-10 GP)

Die Erde, auf der die Menschen leben, ist der Leib der sterbenden Urmutter Sumu; alles Streben muss darauf ausgerichtet sein, ihr Leben zu retten. Daher müssen Tiere, Pflanzen und Menschen sich dem großen Ziel unterordnen und durch weise Zucht zu der Form geführt werden, die der Gemeinschaft und der Urmutter den höchsten Nutzen bringt. Wildwuchs der Natur und unnötige Gewalt, v. a. aber das Töten intelligenten Lebens schwächen die Mutter und müssen verhindert werden - es sei denn, um die Mutter zu schützen.

Moralkodex [Lev'tha] (-7 GP):

Die Triebe des Menschen und die Raserei sind die Gabe des Lev'tha, die er den Menschen gegeben hat. Doch ist seine Kraft im Blut seiner Anhänger oftmals schwer zu bezwingen: Niemals darf sie ausbrechen, ohne dass die absolute Notwendigkeit dazu besteht. Außerdem gibt es einen noch viel tieferen Aspekt der Geschenke des Gottes: Er gab den Männern die Zeugungskraft und viele seiner Anhänger sehen sich dazu berufen, dieses Geschenk in angemessener Weise zu nutzen. Doch sollte dies zu Gewaltverbrechen führen, ist der Kodex gebrochen. So heißt es denn "Lebe Deine Triebe aus!" ebenso wie "Zügle Dich!"

DIE SPEERZAUBER DER LEV'ARA

Die im Folgenden vorgestellten Zauber stellen die Auswahl an Speerzaubern dar, die einem Lev'ar zu Beginn seines Abenteurerlebens zur Verfügung steht. Zunächst ist noch keiner dieser Zauber auf den Speer gesprochen, jedoch ist er in die grundsätzlichen Techniken bereits eingewiesen worden. Üblicherweise erhält man das Recht auf die Ausführung der Speerzauber erst nach einem Dienst für das Haus Icemna bzw. für die Gemeinschaft Era'Sumus, der von der magischen Unterstützung einer Saat- und Erntesaison bis hin zu einer selbstentwickelten Matrix oder einem Einsatz gegen einen Satufrevler reichen kann - für gewöhnlich also nach einem der ersten Abenteuer. Für jeden der hier aufgeführten Zauber gilt: Es ist eine Aktivierungsprobe zu würfeln (auf den Wert Ritualkenntnis: Icemna), deren Eigenschaften Sie jeweils unten angegeben finden. Des Weiteren muss der Speer die gesamte Wirkungsdauer des Rituals über in Händen gehalten werden. Hat der Lev'ar einmal das Recht erworben, seinen Speer zu verzaubern, ist er bei der Ausführung an keinerlei Reihenfolge gebunden. Das Belegen eines Speeres mit einem Zauber wird ebenfalls über eine Probe auf die Ritualkenntnis: Icemna abgehandelt; die dafür heranzuziehenden Eigenschaften finden Sie unten jeweils angegeben.

SPEERZAUBER 1: SATUS DURCHDRINGENDER BLICK

Kosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +1

Erschaffungsdauer: Eine Nacht

Erschaffungskosten: 15 AsP (davon 1 permanent)

Aktivierung: 1 AsP, MU/KL/IN +0

Aktivierungsdauer: 1 Aktion

Zielobjekt: Einzelwesen (freiwillig oder unfreiwillig)

Reichweite: Berührung

Wirkung: Wird mit dem Speer ein beliebiges Lebewesen berührt, so erkennt der Zauberpriester, ob es Mann oder Frau, Kind oder Greis, tot oder lebendig, schwanger, fruchtbar oder unfruchtbar ist. Der Zauber durchschaut Illusionen mit einer Realitätsdichte kleiner als RkP*+7 und natürliche Tarnungen, deren TaP* kleiner als 14+RkP* ist. Magische Verwandlungen werden nicht erkannt.

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Wirkungsdauer: s. o.

SPEERZAUBER 3: EINIGKEIT

Kosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +3

Erschaffungsdauer: 7 Tage

Erschaffungskosten: 19 AsP (davon 2 permanent)

Aktivierung: 1 AsP, MU/IN/CH +0

Aktivierungsdauer: 10 Aktionen

Reichweite: Berührung

Zielobjekt: Einzelobjekt

Wirkung: Wenn sich mehrere Speere (die sich in den Händen ihrer Besitzer befinden müssen!) berühren, fließt die Macht der beteiligten Lev'are zusammen. Der AE-Stand der Beteiligten kann frei verteilt werden; für Spontanzauber, Matrizen und Rituale kommt der jeweils höchste Wert in Quellen bzw. Instruktionen zum Tragen.

Wirkungsdauer: Bis die Stäbe voneinander gelöst werden

SPEERZAUBER 2: SCHUTZ DES LEBENS

Kosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: MU/KK/KO +2

Erschaffungsdauer: 7 Tage

Erschaffungskosten: 18 AsP (davon 1 permanent)

Aktivierung: 7 AsP MU/KL/KO +3

Aktivierungsdauer: 2 Aktionen

Reichweite: Berührung

Zielobjekt: Einzelperson

Wirkung: Der Verzauberte (NICHT der Lev'ar) erhält für 2*LkP* Aktionen einen zusätzlichen RS von RkP*/3

MYRANOR EXTREM II - BELLO WAW ALANTIPOS

von Christian Saßenscheidt

Und da sind wir wieder – mit einem neuen, eher extravaganteren Ausflug in die niederen Regionen der Seele ... Und des Regelwerkes!

Doch waren wir in der letzten Ausgabe eher einer etwas abstrusen Beugung (aber nicht Brechung!) des Generierungssystems verfallen, haben wir hier eine interessante Interpretationsmöglichkeit, die der offiziell publizierte Hintergrund für vollkommen in Ordnung hält:

Man denke dereinst an eine einsame Optimatin, irgendwo im tiefsten Tharpura. Nein, das gibt ein Problem - sie muss aus einer Eshbathi kommen; sagen wir einfach, Eshbathmar ... Hach, ist es nicht schön, Optimatin von Welt zu sein? Die Toleranz des Imperiums ist groß, und Perversion gibt es per Definition so gut wie gar nicht ... Denn kaum etwas ist pervers! So wird auch sicherlich keiner der Damen und Herren Optimaten die Nase rümpfen über das, was unsere liebe kleine Optimatin da hervorbringt – zumindest nicht, wenn sie HC S. 34 links Mitte, Abschnitt „Toleranz“ gelesen haben. So stört es sicher niemanden, dass diese spezielle Dame eine große Vorliebe für Vierbeiner - genauer gesagt für Hunde – entwickelt hat.

Kaum jemand wird schließlich bestreiten können, dass sie der beste Freund des Menschen - oder Alten – sind, nicht war?

Tja, und wie der Zufall es so will, erhielt diese Dame eines Tages die Möglichkeit, auf dem Sklavenmarkt das Ziel ihrer Träume zu kaufen: einen Sklaven aus dem tiefen Süden, den ein kerrishitischer Händler feilbot, nämlich: einen Yachjin! Ein Hund auf zwei Beinen, der reden und sprechen kann, sie war ganz hin und weg! Nicht lange dauerte es, bis sie diesen „niedlichen Schoßhund“ auch in ihr Schlafgemach rief und siehe da – etwas hatte sie nicht gewusst: Dass Yachjin und Menschen miteinander fruchtbar sind!

Tja, und da griff auch schon eine andere Stelle des Hintergrundes (HC S. 122): „Yachjin könnten mit [...] den Menschen fruchtbare Nachkommen zeugen, die allerdings körperlich stets sehr stark den Yachjin ähneln.“ Damit ist das Einfallstor geöffnet: Wir wissen schließlich alle, dass das Kind einer Optimatin stets ein Optimat wird ... Und wenn Mischlinge immer in Richtung Yachjin ausschlagen, so muss man wohl die Rasse Yachjin wählen, will man einen solchen Mischling spielen!

So stellte denn auch unsere Optimatin fest, dass sie das ca. 200 Tage lang austrug, um dann ein kleines Yachjin-Baby zur Welt zu bringen. Ihre ersten Reaktionen („süüüüüüüüüüß!“) zeigten, dass dies einer Hundenärrin nur recht sein konnte ... Und als sich dann auch noch magische Begabung bei dem Kleinen zeigte, war die Vorgeschichte für den yachjinischen Optimaten perfekt! Und nicht einmal der Meister kann etwas dagegen sagen, denn: Yachjin können selbst nach dem Regelwerk wenn es keine Mischlinge sind die Kultur "Eshbathi" wählen ... Und was ist mit "Randgruppe" und "Optimat"? Naja, erstens steht nirgendwo, dass sich das wirklich ausschließen würde ... Und dann: Wer spricht in einer Welt mit Löwenmenschen und Drachen noch vom "gesunden Menschenverstand"? Außerdem - ist das überhaupt ein richtiger Yachjin? Es ist schließlich nur ein Halbyachjin, eigentlich also nur ein Mensch mit mehr Brustbehaarung.

Außerdem regelt das DSA-Regelwerk an keiner Stelle, gegen was bzw. gegen welche gesellschaftliche Gruppe Randgruppe wirkt, und auch bei der Rasse Yachjin ist dies nicht näher konkretisiert. Also: Das einfache Volk sieht die Optimatenmaske und verehrt den Optimaten, doch innerhalb der optimatischen Gesellschaftsschicht kann er durchaus Mitglied einer Randgruppe sein!

Der arme, gebeutelte Spielleiter, dem diese Geschichte von einem Spieler vorgetragen wurde (Gedankengang: „Mist! Er hat es entdeckt!“), hatte allerdings einen guten Grund, diesen Charakter zuzulassen: Denn solange der Spieler diesen spielen würde (und damit zufrieden wäre) - so hoffte er -, würde er nicht in andere Rassenbeschreibungen schauen, um folgenden Alptraum jedes hintergrundlastig agierenden Myranorspielers aufzudecken:

Denn man kann völlig hintergrundkonform auf obiger Basis des genau richtigen Auslegens von HC-Stellen sogar Shinoq- und Shingwaoptimaten legitimieren! Wie geht das?

Also, wenn jedes Kind eines Optimaten ein Optimat ist ... Und ein männlicher Optimat ein Ravesaran schwängert ... So bekommt dieses Ravesaran ein Kind, das Optimat ist - UND Ravesaran! Da aber Ravesarane laut HC S. 114 wenn auch selten auch mit anderen Wesen als Menschen und anderen Ravesaranen frucht-

bar sind (ja, es steht nicht dabei, dass das andere Wesen z. B. ein Säugetier sein muss - man darf also auch ruhig Risso und Loualil hineininterpretieren, wenn man denn unbedingt möchte), reicht es aus, die Vorgeschichte des Charakters einfach um eine Generation Ravesaranvorfahren zu erweitern! Denn das Kind eines Ravesarans mit einem weiblichen Exemplar eines anderen Volkes gehört dem entsprechenden Volk an – und wäre in diesem Falle wieder ein Optimat!

Zwar folgt nach alter Sitte das Kind im Stande stets der Mutter - aber wer sagt, dass diese Regel während 4677 Jahren Existenz des Imperiums immer und überall in 20 Horasiaten und ca. 400 Provinzen (und zur Zeit der größten Blüte des Imperiums sogar weit mehr) gegolten hat oder immer noch gilt?

Wer also seinen Alantinos-Shingwa oder einen Partholon-Leonir haben möchte - HIER habt ihr die Argumentation dafür, warum dieser Char „nach ganz offiziellen Regeln und Hintergrund in Ordnung ist“.

Name: Bello wau Alantinos

Größe: 1, 65

Fellfarbe: rotbraun mit dunklen Streifen

Augenfarbe: schwarz

Rasse: Yachjin

Kultur: Eshbathi (Eshbathmar) mit Kulturaufsatz
Optimat: Haus Alantinos

Profession: Magier des Hauses Alantinos

MU: 12 **KL:** 12 **IN:** 15 **CH:** 13 **FF:** 15 **GE:** 8 **KO:** 10 **KK:** 16
LE: 28

AU: 10

MR: 3

INI-Basis: 10

SO: 10

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Natürliche Waffen (Biss 1W+4), Optimat, Resistenz gegen Gifte (Leichengift), Sprachgefühl, Vollzauberer, Behäbig, Eitelkeit 10, Fettleibig, Goldgier 5, Randgruppe, Verpflichtungen (gegenüber dem Haus Alantinos)

Talente

Kampf: Dolche 3, Hieb Waffen 2, Raufen 6, Säbel 2, Stäbe 1, Wurfmesser 1

Körper: Athletik 3, Gaukeleien 1, Reiten 2, Schleichen 2, Selbstbeherrschung 1, Sich verstecken 3, Sinnenschärfe 4, Stimmen imitieren 1, Tanzen 3, Taschendiebstahl 1, Zechen 2

Gesellschaft: Etikette 10, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 7, Schriftlicher Ausdruck 2, Überreden 10, Überzeugen 3

Natur: Orientierung 2, Wettervorhersage 1, Wildnisleben 1

Wissen: Brettspiel 2, Geographie 1, Geschichtswissen 5, Götter/Kulte 2, Heraldik 4, Magiekunde 3, Rechnen

6, Rechtskunde 3, Sagen/Legenden 2, Schätzen 5, Staatskunst 4, Sternkunde 1

Sprachen/Schriften: Muttersprache: Hieroimperial, Altimperial 5, Gemein-Imperial 11, Myranisch 6, Narkramarisch 3, Imperiale Zeichen 4

Handwerk: Fahrzeug lenken 2, Handel 4, Heilkunde Gift 1, Heilkunde Wunden 1, Kochen 1, Lederarbeiten 1, Malen/Zeichnen 2, Schneidern 1

Zauberfertigkeiten

Hausprofil: Luft +3, Humus +1, Balburri +2, Ashabel +1, Xetobal +1, Beseele +1, Verhülle +1; Kann Luft und Verhülle um eine Spalte erleichtert steigern.

Quellen und Instruktionen: Luft +6, Humus +, Wasser +1, Balburri +4, Ashabel +2, Xetobal +2, Baalian +1, Beseele +6, Verhülle +9, Manipuliere +5, Banne +3, Verdünne +3, Schwäche +3

Matrizen: Ashabels Autorität, Balburris Segen, Heilendes Herz des Humus, Helfende Hand des Humus, Zähigkeit des Myrmidonen, Balburris Überzeugung, Mehr Schein als Sein, Orthamons Maske, Fluchtweg durch Erde

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: René Littek, Christian Saßenscheidt

Satz und Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden

Illustrationen: René "Midir" Littek, "Talamon Grat", John MacSweeney (Titelillustration "*Tödliche Tiefen*" S. 3), Caryad (Hurda S. 4)

Texte: Annekathrin Hepp, Peter Horstmann, Corinna Kersten, Kai König, René Littek, Christian Saßenscheidt ("*Die Geweihten des HC*") - mit Texten und Ideen oder aufbauend auf solchen von Peter Horstmann, Kai König, René Littek, Olaf Michel, Christian Saßenscheidt, Michael Spies und Michael Wuttke)

Lektorat: 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.

Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH.

Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

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