

Memoria
Myrana
DAS MYRANOR-FANZINE

4/2005





INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	3
Ama GirRaos Kockecke	4
Erasumische Mythologie	5
Leben im Imperium - Optimatisches Vergnügen 2	10
Shinxo der Archivar	16
Wege nach Myranor - vom Gldenlandhandel	18
Impressum	28



VORWORT

VOП ΠΑΗ VΠD FERΠ

erzählt die vorliegende Ausgabe. Den Anfang macht wie immer unsere cantarische Kochfee Ama GirRao. Heute tischt sie uns gehackten Shadar nach einem rhacornischen Rezept auf. Derart gestärkt, versuchen wir den Sprung in die erasumische Mythologie. A. Kuhn stellt uns das Pantheon und einige Mythen dazu vor. Nördlich davon erfahren wir Einiges über optimatisches Vergnügen. Diesmal ist unser beliebter Thumion al Alantinos an Bord der Luxusyacht Timiona, die im Hafen von Sidor Valantis liegt. Marcus Coorsen berichtet uns anschließend aus dem umlagerten Südwesten. In den Katakomben der xarxarischen Metropole arbeitet der Archivar Shinxo und sichtet tagein, tagaus Schriftstücke. Unsere Rundreise wird von Daniel Löckemann detailreich komplettiert. Er gibt in seinem Artikel über den Handel zwischen Aventurien und Myranor einen Überblick über die vielen Völker und Häfen, nennt

mögliche Handelsgüter und beschreibt sehr ausführlich, wo man mit Gewinnen und Gefahren rechnen kann.

An dieser Stelle sei auch noch einmal darauf hingewiesen, dass wir uns immer über eingesandte Artikel und Abenteuer freuen. Es mag hin und wieder etwas dauern, bis die Texte dann in einer Ausgabe erscheinen, aber keiner wird vergessen oder gar ignoriert.

Also schreibt fleißig und schickt uns Euer Bild von Myranor. In diesem Sinne wünschen wir Euch in den letzten, wenigen Tagen vor dem Hardcover viel Spaß beim Lesen.

Ein besonderes Dankeschön geht an Corinna Kersten (Nadesh), die diesmal die Hauptarbeit des Lektorates alleine übernommen hat - und das, obwohl sie gerade erst ins Team gekommen ist.

*Peter Horstmann
(Chefredakteur)*

AMA GIRRAOS KOCKECKE

von Peter Horstmann

Siminia zum Grusse, Fremder!

Heute will ich Euch ein Rezept verraten, das mir eine gute Freundin gegeben hat. Diese Mahlzeit wird hier täglich mehrfach bestellt. Meine Freundin stammt übrigens aus Rhacornos. Dennoch sind alle Zutaten auch bei uns hier recht einfach zu bekommen.

Zutaten:

6 Löffel Öl
1 scharfe Kerhi (Zwiebel)
2 rote Antahalische Feuerpilze (Chilischoten)
1 Bund Thunisblatt (Koriander)
2 Meralische Strauchfrüchte (Tomaten)
1 kl. Löffel Jimaucha (Salz)
1 kl. Löffel Baslanwurzel (Ingwer)
1 Knoblauchzehe
1 kl. Löffel Antahalisches Feuerpilz-Pulver (Chilipulver)
450 Scrupul Kuanua vom jungen Shadar (450 g Lammhackfleisch)
100 Scrupul Shingwaperlen (Erbsen)
2 grüne Antahalische Feuerpilze (Chilis) zum Garnieren

Zubereitung:

Zuerst müssen wir einige der Zutaten noch vorbereiten. So sollte die scharfe Kerhi in Scheiben geschnitten werden - aber seid vorsichtig, der Saft bringt schnell die Augen zum Tränen.

Danach werden die roten Feuerpilze, der Bund Thunisblatt und die Baslanwurzel nacheinander fein gehackt. Die Meralischen Strauchfrüchte müssen noch in kleine Würfelchen geschnitten werden.

So, nun kann es losgehen. Stellen wir einen Topf auf den Ofen und geben das Öl hinein. Sobald es heiß ist, werden die Ringe der scharfen Kerhi hinzugefügt und so lange im heißen Öl gebadet, bis sie so goldbraun wie ein Lamuckenfell geworden sind.

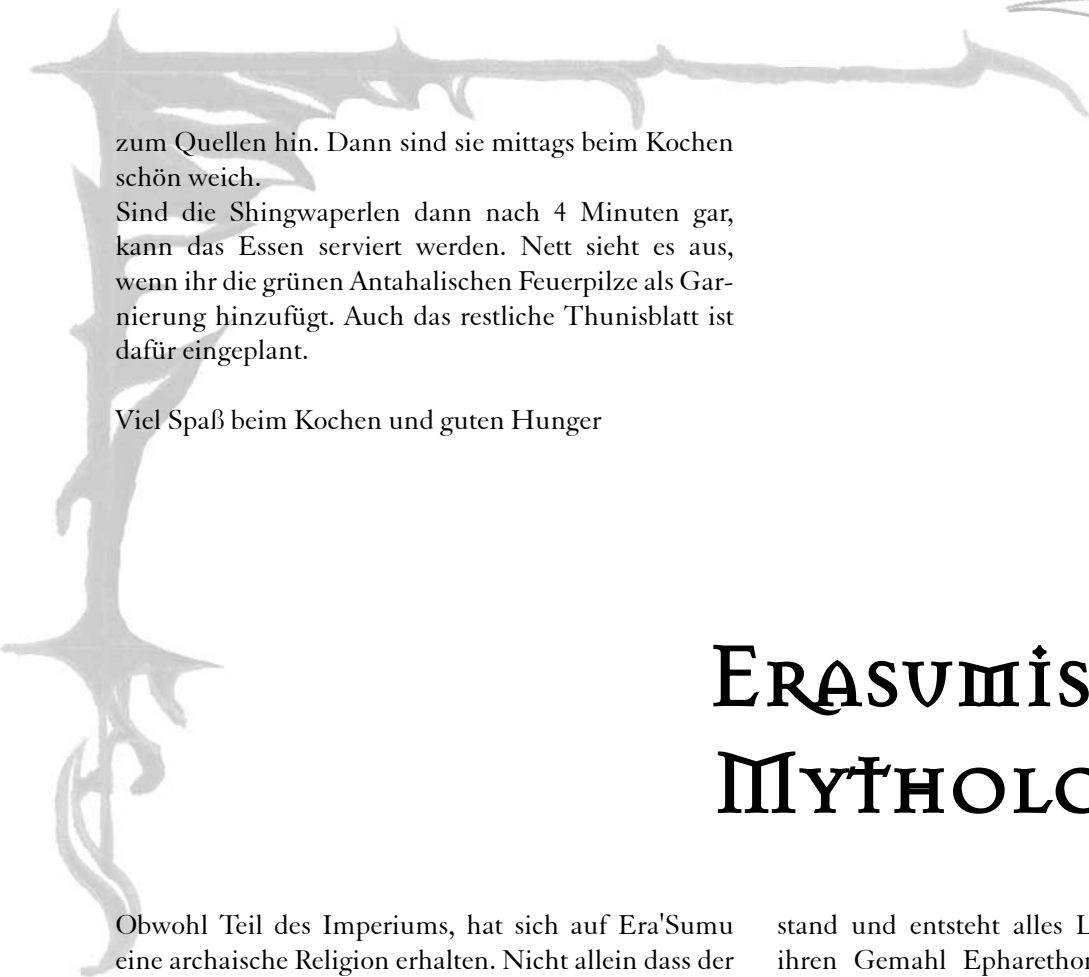
Dann muss das Feuer reduziert werden. Auf kleinerer Flamme kommen nun die roten Feuerpilze, die Hälfte des Thunisblattes und die Meralischen Strauchfrüchte in den Topf. Etwas schmoren lassen, bevor ihr dann als Nächstes das Jimaucha, den gehackten Baslanwurz, das Anthalische Minjamon-Pulver und den Knoblauch hinzu gebt. Die Mengen richten sich dabei nach dem persönlichen Geschmack.

Beim Knoblauch ist es ja auch immer eine Frage des Anlasses und des eigenen Geschmacks. Wenn man ihn zerdrückt, verteilt sich der Geschmack in ganzer Fülle, wer es etwas dezenter haben möchte, sollte die Zehen ganz lassen.

Nun kommt das Fleisch hinzu. Es muss so lange gewendet werden, bis es gut angebraten ist, was durchaus 10 Minuten dauern kann.

Als Letztes sind dann die Shingwaperlen an der Reihe. Sie sollten weich sein, also keine trockenen verwenden, sonst seid ihr schnell alle Zähne los. Ich stelle sie immer morgens früh in einer Schüssel Varkenmilch





zum Quellen hin. Dann sind sie mittags beim Kochen schön weich.

Sind die Shingwaperlen dann nach 4 Minuten gar, kann das Essen serviert werden. Nett sieht es aus, wenn ihr die grünen Antahalischen Feuerpilze als Garnierung hinzufügt. Auch das restliche Thunisblatt ist dafür eingepflanzt.

Viel Spaß beim Kochen und guten Hunger

ERASUMISCHE MYTHOLOGIE

von A. Kuhn

Obwohl Teil des Imperiums, hat sich auf Era'Sumu eine archaische Religion erhalten. Nicht allein dass der Staatskult der Oktade auf der Insel nie Fuß fassen konnte, vielmehr wird - im Gegensatz zum Festland - eine verinnerlichte Spiritualität gelebt, welche das kulturelle und gesellschaftliche Leben grundlegend geprägt hat und deren Wurzeln bis ins vorimperielle Heldenzeitalter zurückreichen. Sowohl weltliche als auch kirchliche Macht ist in der Händen der Satu-Priesterinnen vereinigt, welche dem imperialen Haus Icemna entstammen und seit jeher unangefochten über das Inselreich herrschen.

Zentrales Element der erasumischen Religion ist ein Dreigespann weiblicher Gottheiten: Sumu die Mutter, Satu die Tochter und Ea'Satia die Prophetin. Aufgabe der Menschen ist es, die sterbende Urmutter Sumu zu heilen - ein Ziel, dem nur gerecht werden kann, wer streng nach Maßgabe der Satu-Priesterinnen handelt. Eine Gesellschaft also, in welcher sich der Einzelne dem Gesamtwesen unterordnet und die Formung der Natur durch den Menschen als übergeordnetes Ziel im Vordergrund steht: zum einen durch die Erschließung fruchtbaren Kulturlandes mittels Bewässerungsanlagen, vor allem aber durch die gezielte Zucht von Pflanzen, Tieren und nicht zuletzt auch Menschen.

Der Schöpfungsmythos

Am Anfang war *Sumu*, ohne welche weder Raum noch Zeit ist. Sumus Körper ist Dere, ihr Fleisch Humus, ihre Knochen Erz und ihr Geist Kraft. Sie ruhte, umgeben vom Chaos, in sich selbst und aus ihr ent-

stand und entsteht alles Leben. Und so brachte sie ihren Gemahl Epharethon hervor, auf dass er sie immer umgeben und beschützen wie auch befruchten möge. Epharethons Körper sind die Meere, sein Fleisch ist Wasser und seine Knochen sind Eis.

Mit ihm zeugte Sumu die Tochter Satu und deren Gemahl Levtha, sowie Madea die Mondin und Kri'Shior den Wind. Doch der Anblick seiner Kinder, die auch seine Geschwister sind, erweckte in Epharethon Neid und Eifersucht. Und so nahm er seine Gemahlin mit Gewalt und stieß die Kinder immer wieder und wieder in Sumus Leib zurück. Dies fügte ihr schwere Wunden zu, tödliche Verletzungen; auf dem Sterbebett liegend wies Sumu ihre Kinder an, den Vater zu entmannen. Alle erschrakten ob dieses Wunsches, doch Levtha erklärte sich bereit, diese Aufgabe zu übernehmen, und so schmiedete er aus den Knochen Sumus die Götterwaffe Sa'Thior, mit welcher er Epharethon entmannte.

Aus den Blutstropfen, die auf Sumus Leib fielen, entstanden die drei Racheschwester: Rondika, Blak'Ara und Belshira, welche seither jede Verletzung mütterlicher Ansprüche als Göttinnenfrevl verfolgen. Aus dem Samen des abgeschnittenen Geschlechts, das ins Meer fiel und nun Gal'Kthulu geheißen wird, entstanden Seemonster und -kreaturen, welche seither, vom Zorn Epharethons getrieben, die Küsten heimsuchen.

Als Satu dies sah, begann sie zu weinen. Da fielen tausend Tränen auf den Leib Sumu herab, und aus ihnen entstanden die Frauen. Und so zeugte Satu ein

Kind: Ea'Satia die Erste, und sandte diese nach Dere, auf dass sie die Frauen anleite, die sterbende Urmutter zu heilen. Levtha jedoch wurde von seinen Geschwistern nach Dere verbannt und soll fortan dort für seine Tat sühnen, indem er den Frauen bei ihrer Aufgabe helfe und sie beschützen und befruchten möge. So entstanden die Männer.

Das erasumische Pantheon

Verehrt wird vor allem Satu die Tochter, welche für die Achtung vor dem Leben und Frieden steht, wie auch für Heilkunst und Formung des Lebens. Ebenso auch Levtha, der Gefährte Satus, welcher die Stärke verkörpert, mit der man all dem entgegentreten muss, was den Tod Sumus bringt. Die Weihe im Namen der Satu ist den Frauen vorbehalten, den Zauberpriesterinnen, während die Diener Levthas meist innerhalb der Kriegerklöster zu finden sind.

Von kleinen Minderheiten werden außerhalb dieses Pantheons stehende Gottheiten angebetet, darunter der uralte Gott Gorrn, dem Bergbau und Handwerk heilig sind, und die Gefolgschaft Thaesu, urchimliche und erdverbundene Wesenheiten. Abgefallene Zauberer und Zaubereinnen hingegen sollen in der östlichen Wildnis des Sa'Thior Gebirges Kharamoth huldigen, dem dämonischen Widerpart allen Lebens.

Sumu, die Mutter

Sumu ist Raum und Zeit, und aus ihr entstand und entsteht alles Leben. Die materielle wie auch die feinstoffliche Welt wird mit Sumu gleichgesetzt. Ihr zugeordnet sind die Elemente Humus, Erz und Kraft. Das Erdreich, die Bäume und Pflanzen und allgemein alles Belebte gelten als der Leib Sumus - erschaffen und durchdrungen von der grünenden Schöpferkraft der Göttermutter. Ebenso ist die feinstoffliche Welt von derselben Kraft durchzogen, wobei hier nicht - wie ansonsten üblich - zwischen astraler und karmaler Kraft unterschieden wird, beides gilt als mit der Urkraft Sumus identisch.

Die Religion Era'Sumus hat es sich letztlich zum Ziel gesetzt, den Tod der sterbenden Sumu zu verhindern. Und so wird klar unterschieden zwischen der ungeordneten, von Menschenhand unberührten Natur einerseits und der nach der Lehre Ea'Satias geformten Natur andererseits. Mag dem imperialen Romantiker die unberührte Natur als Ideal Sumus gelten, so sehen dies die Erasumier entschieden anders: die Unordnung der unberührten Natur deuten sie als Schwäche der sterbenden Göttermutter, welche nicht mehr über die Kraft verfügt, ihre Schöpfung in geordnete Bahnen zu lenken. Und so obliegt es den Menschen, die Natur mit

weiser Voraussicht und kundigem Beschnitt so zu ordnen, auf dass eine Heilung der Urmutter ermöglicht wird.

Die Gefolgschaft Thaesu

Im Volksglauben zählen zum Gefolge von Sumu auch unzählige Erdweibchen und Erdmännchen, welche meist als Schutz- und Fruchtbarkeitsgeister auftreten oder als Geburtshelferinnen. Ein reicher Sagenschatz und unzählige Volksmärchen erzählen von diesen Wesenheiten, welche den Menschen oft Gutes, bisweilen aber auch Schlechtes bringen.

Von den Satu-Priesterinnen wird dieser Volksglaube jedoch nur missbilligend geduldet, ja bisweilen gar scharf verfolgt, gelten ihnen doch diese urchimlichen Geisterwesen als Ausprägung der ungeordneten Natur und damit Schwäche Sumus. Zudem stehen die Naturheilerinnen, welche mit diesen Wesenheiten arbeiten, außerhalb der üblichen Kulte, wodurch ihnen - was vereinzelt auch zutrifft - eine Nähe zum Kharamoth-Kult nachgesagt wird.

Satu, die Tochter

Neben ihrer Mutter Sumu ist Satu die wichtigste Göttin des erasumischen Glaubens. Sie steht für Heilkunst und die Formung des Lebens. Zwar gilt Chimärologie als der Mutter verhasst, nicht jedoch die





Formung der Natur durch Zucht: und so verfolgt das Haus Icemna Jahrtausende zurückreichende Zuchtlinien von Pflanzen und Tieren sowie vor allem auch Menschen.

Viel mehr noch steht Satu aber für Familie und Harmonie und damit ganz klar Pflichtbewusstsein und Gehorsam gegenüber Höhergestellten. Die Familie ist das wichtigste Element der erasumischen Gesellschaft: üblich sind hierarchische Großfamilien aus mehreren Paaren und deren Kindern sowie Kindeskindern. Elternschaften werden von den Priesterinnen bestimmt, um so die Zucht der Menschen zu lenken und den Lebensweg begabter Kinder bestimmen können. Von den Erasumiern wird erwartet, dass sie sich dem Willen der Tochter, verkörpert durch deren Priesterinnen, unterwerfen.

Auch die Gesellschaft selbst wird als Familie betrachtet: Mit den Optimatinnen als Familienoberhaupt, als deren Kinder dann hohe Würdenträger wie Tempelvorsteher und Verwaltungsbeamtinnen sowie Priesterinnen und Klosterkrieger, als Kindeskindern die wenigen freien Handwerker und Händler, und schließlich die unfreien Behüteten, zumeist Bauern und Tagelöhner, als unmündige Kleinkinder der Gesellschaft.

Satu und Satuaria

So sehr Satu in groben Zügen der aventurischen Satuaria entspricht, so sehr unterscheidet sich doch ihr Kult von dem der aventurischen Hexen. Die betrifft zum einen das Naturverständnis der Zauberpriesterinnen, welches mit der Verdammung unberührter Natur erheblich von jenem der aventurischen Hexen oder auch Druiden abweicht. Zudem finden wir in Satu als Herrin des pflichterfüllten Familienlebens die Lehren der aventurischen Travia und gar des Götterfürsten Praios wieder, welche den aventurischen Hexen mehr als nur fremd sein dürften.

Während die Tradition der aventurischen Hexen durch das Leben in der Heimlichkeit und die jahrhundertelange Verfolgung durch die Praiospriesterschaft geprägt ist, finden wir auf Era'Sumu eine Gesellschaft wieder, in welcher sich diese Rollen geradezu ins Gegenteil verkehren und die Hexen selber, den praiotischen Priesterkaisern gleich, die alleinige Herrschaft beanspruchen und damit keine anderen Kulte neben sich dulden. Für aventurische Hexen, welche nach Myranor reisen, mag daher die Begegnung mit der erasumischen Kultur einem Kulturschock gleichkommen, der aber durchaus auch in Faszination umschlagen mag.



Ea'Satia, die Erste

In der mythischen Vorzeit des Heldenzeitalters sandte Satu ihre Tochter Ea'Satia, genannt "Die Erste", nach Dere. Der Legende nach soll sie die erste Matriarchin des Hauses Icemna gewesen sein und die Stadt Sidor Talika gegründet haben. Unzählige Sagen berichten von ihren Heldentaten und werden an Feiertagen in kultischen Ritualen nachgestellt, um sie so im Bewusstsein der Menschen wachzuhalten.

Ea'Satia lehrte die Frauen Era'Sumus den Glauben an die Mutter und die Tochter sowie die Kunde von der Formung der Natur. Ihre Lehre stellt die Achtung vor dem Leben in den Vordergrund ebenso wie seine gefällige Formung durch die Kraft der Mutter. Oberstes Prinzip ist die Erhaltung und Vervollkommenheit alles Lebenden. Es ist verpönt, Konflikte mit Gewalt zu lösen: Leben und Frieden sind die höchsten Ziele der Insel.

Die Lehre Ea'Satias wird von den Satu-Priesterinnen bewahrt und weitergegeben, ihre Auslegung der Lehre gilt als maßgebend. Neben der öffentlichen Lehre gibt es noch eine esoterische Lehre, welche nur den innersten Kreisen der Priesterschaft bekannt ist, und welche die wahren Ziele des Satu-Kultes und vor allem der Menschenzucht benennt.

Als natürliche Entscheidungsträgerin wird die Frau angesehen - nicht wegen ihrer Fruchtbarkeit, sondern ob der näheren Verwandtschaft zu den Göttern: Die Mutter gebär die Tochter, diese brachte die Erste hervor und jene die Frauen Era'Sumus, welche sie formte und lehrte. Der imperiale Gelehrte und Seelenheilkundige Meophrastes schrieb dazu:

Sumu und Satu, Mutter und Tochter, ergänzen das weibliche Bewusstsein nach oben und unten. Sie fügen das Ältere und das Jüngere, das Stärkere und das Schwächere hinzu und erweitern damit das eng begrenzte und in Zeit und Raum verhaftete Einzelbewusstsein zu einer Ahnung größerer und umfanglicherer Persönlichkeit, die überdies am ewigen Geschehen Anteil hat. Man könnte deshalb sagen, dass jede Mutter ihre Tochter und jede Tochter ihre Mutter in sich enthalte, jede Frau aber nach rückwärts in die Mutter und nach vorwärts in die Tochter sich erweitere. Durch das bewusste Erleben dieser Verbindung entsteht ein Gefühl der Ausdehnung des Lebens über Generationen, damit findet eine Apokatastasis der Ahnenleben statt, die vermittelt der Brücke der gegenwärtigen Einzelmenschen sich in die zukünftigen Generationen verlängert. Mit solcher Erfahrung wird das Individuum sinnvoll dem Leben der Generationen eingegliedert.

MADEA, DIE MONDIN

Während nach der erasumischen Astrologie die Sonne als allsehendes Auge Satus gilt, wacht nachts ihre Schwester, die Mondin, über den Schlaf Sumus. In Neumondnächten, wenn Madeas Auge nicht auf ihrer Mutter ruht, gilt Sumus Kontrolle über ihre Schöpfung als besonders geschwächt und damit die von Menschen unberührte Natur noch gefährlicher als üblich. Die Erasumier kennen viele Geschichten von finsternen Unkreaturen oder Monstern, welche in diesen Nächten die Wildnis verlassen und die Siedlungen der Menschen heimsuchen.

Ebenso beeinflusst der Wechsel der Mondin auch die feinstoffliche Welt und damit die Zauberkraft der Satu-Priesterinnen und Optimatinnen des Hauses Icemna.

LEVTHA, DER GATTE SATUS

Im Imperium ist die Ansicht verbreitet, auf Era'Sumu gälte der Mann nur als ein zwar unumgänglicher, aber im übrigen störender Faktor, und, dass die Zauberpriesterinnen mit ihrer Menschenzucht die geschlechtslose Vermehrung anstreben und damit die Ausrottung der Männer planen würden. Doch dies trifft, wiewohl der Satu-Kult alle Züge einer matriarchalischen Gesellschaftsordnung trägt, nicht zu: die Männer gelten als unverzichtbare Mitglieder der großen Gemeinschaft und genießen als Klosterkrieger ähnlich hohes Ansehen wie die Zauberpriesterinnen.

Ohne männliche Befruchtung ist keine weibliche Lebensschöpfung möglich, selbst die Göttermutter Sumu vermochte kein Leben zu erschaffen ohne den sie befruchtenden Epharethon. Da dieser jedoch ob seines Frevels entmannt und gefallen ist, fiel diese Aufgabe seinem Sohn Levtha zu. Levtha wurde den Frauen als Quelle der Lebens- und Zeugungskraft zur Seite gestellt, wie auch um sie zu beschützen und all dem entgegenzutreten, was den Tod Sumus bringt. Levtha steht für die Zähmung und Kontrolle der urmännlichen Gewaltbereitschaft und Wollust. Oberstes Prinzip ist damit die kontrollierte Beherrschung jener Kräfte, welche im Imperium dem Stellar Baalian zugeschrieben werden; daneben wird vor allem die Meisterung der Elemente Humus, Luft und Erz praktiziert. Die Lehren der Kriegerklöster haben diese Kunst der Selbstbeherrschung verfeinert und zu einer Meisterschaft vervollkommen, welche die Klosterkrieger zu unglaublichen körperlichen Leistungen befähigt.

EPHARETHON, DER GEFALLENE

Die Erasumier unterscheiden zwischen dem ursprünglichen, lebensspendenden Süßwasser und dem perversierten, lebensfeindlichen Salzwasser - den imperialen Alchemisten als die Elemente Wasser und Eis bekannt. Epharethon wird vor allem das lebensfeindliche Salzwasser zugeschrieben, denn er wandte sich im Zorn gegen seine Gemahlin und Schöpferin und wurde so zu ihrem Vergewaltiger und Mörder.

Er verkörpert damit das Thalassion, das verfluchte Westmeer, und damit das gewaltsame und zerstörerische Prinzip des Männlichen, welches der weiblichen Schöpfung entgegen gerichtet ist. Doch ebenso verkörpert er das Süßwasser, das befruchtend-männliche Gegenstück zum lebensschöpfend-weiblichen Element Humus, ohne welche beide kein Leben entstehen könnte.

Denn Epharethon wurde von der Mutter einst erschaffen auf dass er sie befruchten möge.

KRI'SHIOR, DER WINDGOTT

Dem Göttersohn Kri'Shior wird das Element Luft zugeschrieben, und so zieht er alljährlich aufs verfluchte Westmeer hinaus um seinem gefallenem Vater das fruchtbare Wasser abzutrotzen und es mit den Oststürmen nach Era'Sumu zu bringen. Er ist damit, als Wandler des lebensfeindlichen Salzwassers zum lebensspendenden Süßwasser, wichtiges Bindeglied der erasumischen Mythologie: der Versöhner und Vermittler zwischen den beiden Gegenpolen des schöpferisch Weiblichen und des zerstörerisch Männlichen.

Zudem verkörpert Kri'Shior als Windgott auch die Liebe, welche den Erasumiern als flüchtig wie der Wind gilt. Eheliche Verbindungen werden auf Era'Sumu auf Anweisung der Zauberpriesterinnen geschlossen, welche damit Jahrhunderte überspannende Zuchtlinien verfolgen. Es ist aber durchaus üblich, dass man neben dem oder den zugeteilten Partnern auch einem Liebhaber oder einer Liebhaberin im Sinne Kri'Shiors zugetan ist.

Damit steht die Liebe als männliches Gegenprinzip dem weiblichen Pflichtbewusstsein der Satu gegenüber. Kri'Shior ist nicht ein Liebesgott im Sinne der Wollust des Stellars Baalian, dies wird Levtha zugeschrieben. Er steht vielmehr für die Verliebtheit und die schwärmerische Liebe, im Gegensatz zur familiären und ehelichen Liebe, welche Satu zugeschrieben wird.



DER KHARAMOTH-MYTHOS

Den Satu-Priesterinnen gilt Kharamoth als Widerpart allen Lebens: als ein Daimon, dem von abgefallenen Zauberern und Zauberinnen in der östlichen Wildnis des Sa'Thior Gebirges gehuldigt wird. Und damit ist er nicht nur ein Ebenbild Epharethons, sondern auch Sinnbild für die Verderbtheit und das Verwerfliche aller Magiewirkung, die außerhalb der üblichen Kulte steht.

Doch die Anhänger Kharamoths erzählen eine andere Geschichte und kennen eine vom offiziellen Mythos abweichende Schöpfungsgeschichte: In ihr ist Kharamoth der erste Sohn Sumus und gleichberechtigter Partner Satus, denn beide entstammen derselben Essenz Sumus und sind damit einander ebenbürtig. Er wird jedoch von Satu nach der Vergewaltigung Sumus durch Epharethon, erfüllt von Abscheu auf alles Urmännliche, verstoßen. Und sie erschafft sich einen neuen, ihr untergeordneten Gemahl aus einer ihrer Rippen: Levtha; und sie weist diesen zur Entmannung Epharethons an.

Der Kharamoth-Kult nimmt für sich in Anspruch, die ursprüngliche Lehre Ea'Satias zu vertreten, wie sie angeblich vor der Vereinnahmung durch das Matriarchat der Satu-Priesterinnen bestanden habe. Neben der Gleichstellung von Mann und Frau - dem wichtigsten Anliegen des Kultes - unterscheidet sich ihre Lehre auch in der Betrachtung der Natur. Den Kharamoth-Anhängern gilt die unberührte Natur als ebenso vollkommen wie die von Menschenhand geformte, sie gehen dabei sogar so weit, neben der Gefolgschaft Thaesu auch Unkreaturen und Monster, welche eindeutig daimonischen Ursprunges sind, als Schöpfung Sumus anzuerkennen.

LEBEN IM IMPERIUM - OPTIMATISCHES VERGNÜGEN 2

von Peter Horstmann

Die Timiona

Der folgende Artikel widmet sich nicht nur den Vergnügungen, die Optimaten zur Verfügung stehen. Es werden auch Räumlichkeiten und Ausstattungen beschrieben, da auch der schönste Tanz, das lieblichste Gedicht und das kunstfertigste Artefakt nur im passenden Rahmen zur vollen Entfaltung kommen und wirklich zu genießen sind. So mag der Text zur Ausgestaltung eines Optimaten und dessen Umfeld gleichermaßen dienen.

„Ein Boot? Die Timiona ist doch kein Boot! Dieses Schiff ist ein Tempel der Raia, eine Oase der Ruhe, ein Hort der Glückseligkeit, der einzige Platz, an dem man hier noch angemessen seine Zeit verbringen kann.“ - Thumion al Alantinos in einem Gespräch über seine soeben erhaltene Einladung auf die Yacht Timiona.

An Bord

„Seid Ihr sicher, Exzellenz, dass Ihr Euch jetzt um Politik kümmern müsst?“

Thumion al Alantinos schaute mit einer Mischung aus Verlegenheit und Erregung auf die Schönheit vor ihm. Timiona dal Illacrión war bekannt für ihren Appetit. Schon so manch ein Mitglied der besseren Kreise in Sidor Valantis war ihren verführerischen Angeboten nachgegeben – und hatte sich dann ihrem Mann gegenüber erklären dürfen. In der Regel hatte Hyron dal Illacrión keine Einwände gegen die privaten Unternehmungen und Eroberungen seiner Frau; so etwas war in dieser Stadt an der Tagesordnung und er hätte als unmodern und intolerant gegolten, wenn er dagegen vorgegangen wäre – ein Ruf, den er schon aus gesellschaftlichen Gründen vermeiden wollte. Doch war er darauf bedacht, dass seine Frau sich nicht „unter Wert“ vergnügte. Und Thumion war sich nicht sicher, ob er den Ansprüchen seines Gastgebers gerecht würde. Timiona schien davon voll und ganz überzeugt

zu sein. Einladend rekelte sie sich auf ihrer Liege.

„Exzellenza müssen mich entschuldigen, aber Euer Mann bat mich, ihn auf dem Vorschiff zu treffen.“ Mit einer tiefen Verbeugung flüchtete er.

„Feigling.“ Enttäuscht lehnte sich die Optimatin zurück und ließ ihren Körper von der Sonne wärmen. Nach einigen Augenblicken rief sie einen der Amaunir-Diener an Bord zu sich und verschwand mit ihm in einer der zahlreichen Kabinen.

Thumion eilte unterdessen in Richtung Vorschiff. Während er in Gedanken immer noch den makellosen Körper Timionas vor sich sah, glitt seine Hand achtlos über die Reling.

Schmerzhaft stieß er gegen eine der Verzierungen. In Abständen von etwa einem Schritt waren Pfosten ins Deck eingelassen, die mit gold- und silberdurchwirkten schwarzen Seilen verbunden waren. Als Krönung der Pfosten dienten vergoldete Statuetten. Ärgerlich schaute Thumion auf den kleinen Kopf herab, der ihm gerade eine Schramme an der rechten Hand verursacht hatte. Dargestellt war ein Vinshina in einem Adler-Gewand. Der gläserne Schnabel des Kopfschmuckes war bei einem der ausgelassenen Feste an Bord offenbar beschädigt worden, was eine scharfe Bruchkante hinterlassen hatte.

Den blutenden Finger im Mund und böse vor sich hin murmelnd, erschien er auf dem Vorschiff. Er würde diesem Illacrión erst mal klar machen, wie gefährlich sein Kahn eigentlich war. Anstatt sich hier an Bord vergnügen zu können, müsse er nun auch noch einen Heiler aufsuchen. Hektisch schaute er sich um. Wo war dieser eingebildete Möchtegern-Gastgeber? Sein Blick wanderte zum Steven. In graziler S-Form schwang sich der vordere Abschluss des Schiffes in den Himmel. Er war übermäßig mit Schnitzereien verziert. Hunderte kleiner Meerwesen tummelten sich in Gold und Silber, in Schwarz und Glas auf dem teuren Holz. Kein Illacrión. Sein Blick glitt über die aufgerollten

Taue und die beiden imposanten Anker. Während er sich überlegte, wie man den Besitzer dieses Luxus Schiffes damit beschweren könnte, hörte er hinter sich ein Geräusch.

„Da seid Ihr ja.“ Hyron dal Illacriön erschien, von zwei tharpurischen Sklavinnen begleitet, im Eingang zu den Aufbauten. Mit einem spöttischen Blick auf Thumion, der noch immer den Finger im Mund hatte, wandte er sich zu den Klinen, die um den Vormast gruppiert waren. Diese bronzenen Liegen waren mit bunten, valantischen Glaseinlagen verziert und üppig mit Kissen und Decken beladen. „Setzt Euch.“

„Wie Ihr sicher wisst, verehrter Thumion, habe ich dieses Schiff nun seit fünf Jahren. Ich will nicht behaupten, dass es mich inzwischen langweilt, doch glaube ich, dass es Zeit für einige Veränderungen ist. Ich habe dem Werftmeister, diesem Neristu namens Archias, sagen lassen, dass er sich in der kommenden None bereit halten soll.“

„Ja, Archias scheint auch mir der Einzige zu sein, der würdig ist, hier Hand anzulegen.“

„Danke Thumion. Dieser Archias hat auch die bisherigen Ausbauten vorgenommen und ich muss sagen, er scheint sein Handwerk zu verstehen. Doch kommen wir zu Euch. Die verehrte Exzellenza Thira sol Rhidaman hat Euch mir empfohlen. Nach ihren Worten seid Ihr der geeignete Kandidat, mich bei der Auswahl und Neugestaltung der Räume zu beraten. Auch andere haben mich beglückwünscht, dass ich Euch hinzu ziehen wollte. Besonders darf ich Euch von meinem lieben Onkel Porphyrio Gamenicos sa Illacriön grüßen lassen.“

„Exzellenz sind zu gütig. Sicherlich habe ich Kenntnisse in Kunst, Architektur und Ästhetik, auch darf ich mich in aller Bescheidenheit rühmen, schon einigen erlauchten Damen und Herren zu einem angenehmen Wohnsitz verholfen zu haben. Doch ich hätte nie damit gerechnet, auch Euch dienen zu dürfen.“

Hyron lächelte ihn freundlich an. „So lasst uns durchs Schiff gehen und schauen, was zu verbessern ist.“

Die Timiona

Erbaut wurde dieses Schiff im Jahre 4770 in einer Werft in Sidor Valantis. Der Werftmeister Archias von Koromanthia, ein Neristu, ist bekannt für seine kreativen Einfälle und mit einer geradezu sprichwörtlichen Garantie schafft er es, auch die ausgefallensten Wünsche seiner Kunden in Holz, Gold und Opirlith umzusetzen.

Als Unterbau diente bei diesem Kunstwerk ein Großkampfschiff, welches aufgrund geänderter Flottenplanungen nicht mehr benötigt wurde. In etwas mehr als fünf Monaten wurden die Aufbauten erneuert und den Wünschen des Hyron dal Illacriön entsprechend gestaltet.

»Dies alles aber hat einen Fußboden aus Täfeln, in denen der ganze Mythos des Ilyon abgebildet ist.« - Moshion, ein Diener an Bord der Timiona, zu einem Bekannten in Sidor Valantis.

Viele der Räume haben ein Fußboden-Mosaik, das in gefärbten Holzplättchen, Gold- und Marmortäfeln ausgeführt ist. Inhalt der Szenen ist ein lokaler Mythos über die Eroberung einer Stadt.

Die Wände sind aus erlesenen Hölzern aus dem Nebelwald und Tharpura gearbeitet. Auch sie sind mit Intarsien und Edelmetallen verziert.

Der Speisesaal

Hyron ging durch den Eingang in die Kajütenaufbauten. Schnell eilte ein Diener hinzu und öffnete die Tür für ihn.

„Diesen Raum hier finde ich eigentlich ganz gelungen, meint Ihr nicht, Thumion? Ich glaube, er kann so bleiben.“

Besagter Raum mochte wohl drei Grad in der Breite und fast das Doppelte in der Länge haben. Die Decke war bestimmt drei Grad hoch und durch verzierte Hölzer und Profile in Kassetten unterteilt. Die Profile verjüngten sich von der Decke nach unten hin. Die oberste Platte, quasi die Decke selber, war in jeder zweiten Kasette aus valantischem Glas gearbeitet. Dieses zeigte so viele verschiedene blaue und grüne Farbtöne, dass jeder Shingwa vor Begeisterung ohnmächtig geworden wäre.

Während an der Steuerbordseite mehrere Türen zur Reling führten, wurde die gegenüberliegende Seite durch eine künstliche Grotte eingenommen. Aus ihr plätscherte ein kleiner Wasserfall. Das Wasser sammelte sich in einem Becken in der Mitte des Raumes, um das mehrere Liegen mit Tischen gruppiert waren. Vasen und große Kübel mit Pflanzen vervollständigten die Einrichtung. Im Allgemeinen wurde der Raum als Speisezimmer genutzt.

Von diesem Ensemble bekam Thumion jedoch nicht allzu viel mit. Mit großen Augen schaute er zu einer der Liegen.

„Wirklich sehr schön.“

Hyra, die Schwester des Schiffseigners, ließ sich gerade von einem der neristischen Diener massieren. Ihr Körper, den sie ohne den geringsten Anflug von Scham in voller Schönheit zur Schau stellte und dessen Anblick Thumion so ablenkte, wurde soeben mit in-

tensiv riechenden Ölen verwöhnt.

„Wie Ihr sicher wisst, lieber Thumion, sind die Steine der Grotte innen hohl, sodass das Gewicht herab gesetzt wurde. Dies hat Archias auf meinen Vorschlag hin ausgeführt.“

„Wirklich ohne Fehl, sehr sehenswert.“ Thumion hatte arge Schwierigkeiten sich auf die Worte des Hyron zu konzentrieren. Immer wieder wanderten seine Blicke zu der Liege zurück, wo sich Hyra soeben auf den Rücken drehte. Er fing an zu schwitzen. Er war nicht in der Lage, sich von den Schattenspielen zu lösen, die das farbige Licht auf der Haut veranstaltete.

„Beeindruckend.“

„Ja, nicht? Ich muss zugeben, dass ich auf diesen Einfall durchaus stolz bin. Aber was glaubt ihr, sollte etwas verändert werden?“

„Auf keinen Fall.“

„Dann lasst uns den nächsten Raum ansehen.“ Zufrieden mit dem Lob ging Hyron voraus.

Das Patav-Spiel

Durch eine der Steuerbordtüren gelangten sie zur Reling. Auch die Gläser in den Türen waren blau und grün eingefärbt. So verweilten die beiden Optimaten kurz, bis sich die Augen wieder an das helle Sonnenlicht gewöhnt hatten.

„Aber Ihr seid ja am Glühen“ – Merke: Optimaten schwitzen nicht, Optimaten glühen, Diener transpirieren, Tiere schwitzen. „Eventuell sollte ich einige weitere Belüftungsschlitze in die Kassettendecke ein-

fügen lassen.“

„Ja, das wäre bestimmt von Vorteil. Aber das Ensemble war auch sehr beeindruckend.“ Langsam hatte sich Thumion wieder unter Kontrolle. Hyron wandte sich an seinen persönlichen Diener, der mit Griffel und Tafel hinter ihm stand, um etwaige Änderungen sofort zu notieren. „Lass den Patav bereit machen.“ „Jawohl, Exzellenz.“

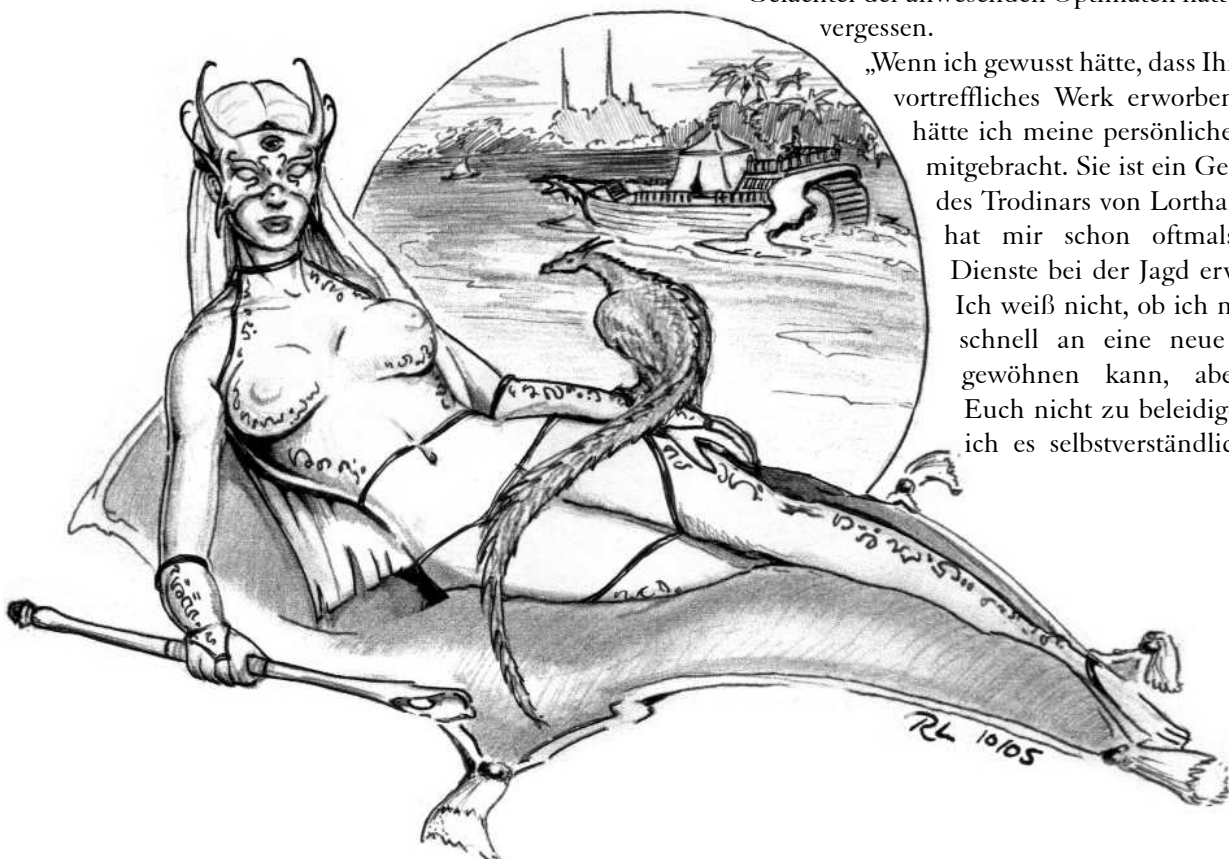
„Ihr könnt doch mit der Bela umgehen, lieber Thumion?“ Hyron hatte sich wieder seinem Gast zugewandt. „Das ist eine der besten Arten, sich zu entspannen.“

Als Thumion zögernd bejahte, wandte sich der Optimat zielstrebig dem Heck zu. „Folgt mir, ich zeige Euch meine neueste Erwerbung. Sie stammt direkt aus Dorinthapoles. Dort spielt man dieses Spiel von den hohen Türmen des Palastes aus.“ Am Heck des Schiffes wurde soeben ein Gerät aufgebaut, welches stark an ein Schiffsgeschütz erinnerte. Verschossen wurden jedoch keine Speere, sondern etwa handteller-große Scheiben aus rotem Ton.

„Ihr lasst Teller ins Meer werfen?“ Thumion war verblüfft. „Aber nein, sie werden in die Luft geworfen und man schießt sie mit der Bela ab. Es heißt, selbst der Thearch habe Gefallen daran gefunden.“ Thumion bemühte sich, ein positives Gesicht zu machen.

„Es ist sicherlich ein hervorragendes Mittel, um seine Schießkünste zu verbessern.“ Mit Grauen dachte er an seinen letzten Aufenthalt auf einem Schießstand. Es war zwar schon Jahre her, aber das schallende Gelächter der anwesenden Optimaten hatte er nie vergessen.

„Wenn ich gewusst hätte, dass Ihr so ein vortreffliches Werk erworben habt, hätte ich meine persönliche Waffe mitgebracht. Sie ist ein Geschenk des Trodinars von Lorthalis und hat mir schon oftmals gute Dienste bei der Jagd erwiesen. Ich weiß nicht, ob ich mich so schnell an eine neue Waffe gewöhnen kann, aber um Euch nicht zu beleidigen will ich es selbstverständlich ver-



suchen.“

Im Stillen überlegte er, was er Shinxir für eine entsprechende Gunst als Gegenleistung anbieten könnte. „Oh, ihr benutzt den Werfer. Da möchte ich unbedingt mitmachen.“ Timiona stand in ihrem knappen Badekleid in einer der Kajütentüren. „Es heißt Patav, meine Liebe, nach dem genialen Patav al Quoran, der es entworfen hat, das weißt du doch.“ Er nahm seine Waffe in Anschlag und gab dem Diener ein Zeichen. „Los.“

Mit Schwung flog das Tonstück in den Himmel und gab dabei pfeifende Geräusche von sich, die abrupt verstummten, als der Bolzen es in Dutzende Scherben zerspringen ließ.

„Die Töne werden durch kleine Löcher in den Scheiben hervorgerufen, ich finde, eine sehr nette Ergänzung.“ Zufrieden über den Treffer, gab Hyron die Waffe an seine Frau weiter. Thumion begann bereits wieder zu „glühen“, als Timiona sich in Position brachte und dabei nicht nur tief Luft holte, was ihre sehr weibliche Gestalt besonders gut zur Geltung brachte, sondern auch noch mit den Hüften hin und her wippte. „Aber Timiona, wir spielen doch kein Tighrir. Und das ist eine Bela in deiner Hand, kein Schlagholz. Du brauchst einen sicheren Stand beim Schießen.“ „Aber sicher, mein Schatz.“ Timiona veränderte ihren Stand, sodass Thumion sie direkt im Profil vor sich stehen hatte und zielte auf die abgeschossene Scheibe. Thumion schluckte, als das Pfeifen ruckartig abbrach. Mit einem unbeschwerten Lächeln und schweißnassen Händen nahm er die Waffe entgegen.

„Nun, wie gesagt, versuchen wir es einmal.“ In Gedanken versprach er Shinxir einen nagelneuen Schrein in seiner Heimatstadt zu errichten – sobald er wieder über genügend Kapital verfügen würde. In dem Augenblick, in dem er auslösen wollte, lief ihm ein Schweißtropfen ins Auge und er verriss den Schuss. Ungläubig schaute er auf die Scherben, die in weitem Bogen ins Wasser fielen. Er hatte getroffen. Er holte tief Luft und drehte sich zu Hyron herum.

„Nicht übel, Eure Waffe, sie verzicht ein wenig, aber mit genügend Talent lässt sich das ausgleichen. Doch, dies Spiel wird bestimmt seinen Weg auch in Sidor Valantis beschreiten. Mit Sicherheit eine Bereicherung.“ Unbemerkt wischte er sich die feuchte Hand an seinem Gewand ab.

„Ihr sprachtet soeben von Tighrir, Exzellenz. Ein hervorragendes Spiel.“ Mit einem undeutbaren Lächeln versuchte er das Thema zu wechseln.

Hyron reagierte wenig begeistert. „Sicherlich, dieser

Sport ist nicht zu verachten. Doch möchte ich Euch vorher noch gerne ein, zwei weitere Räume zeigen.“

„Aber sicherlich.“ Thumion wandte sich zufrieden den Eingängen zu. Er war froh, einer weiteren Runde Patav entkommen zu sein. Noch einmal würde er sicherlich nicht so viel Glück haben.

Das Ruhezimmer

Hyron führte ihn in ein Ruhezimmer, wo man nach dem Essen ausruhen und sich ruhigen Gesprächen hingeben konnte. Der Raum war etwa so groß wie der „Blaue Raum“. An den Wänden entlang standen abwechselnd Truhen und kleine Tische, die in dunklen Hölzern gearbeitet und mit kupfernen und silbernen Beschlägen verziert waren. Aufgelockert wurde das Ensemble durch weitere Pflanzen. Oberhalb der Möbel wurde eine Wandverkleidung aus verschiedenen Gesteinen sichtbar. Marmor und heller Schiefer wechselten mit rotem und gelblichem Sandstein ab. Erst beim Herantreten wurde sichtbar, dass diese Gesteine alle nur aufgemalt waren. In der Mitte des Raumes waren wieder einmal Klinen um einen ovalen Tisch gruppiert. Auf diesem war ein Service aus teurem Porzellan postiert. Daneben standen mehrere Kannen mit Wein und Karaffen mit anderen alkoholischen Getränken.

Hier fühlte sich Thumion auf sicherem Parkett. „Exzellenz haben immer noch den Zweiten Valantischen Stil? Aber der ist doch völlig aus der Mode. Nein, hier muss etwas getan werden. Die Klinen sind ja noch akzeptabel, aber die Wände, nein, bei allen Göttern, da muss wirklich Abhilfe geschaffen werden.“

„Was würdet Ihr denn vorschlagen?“ Timiona war den beiden Männern gefolgt und begab sich zu einer der Liegen.

„Nun, bei Eurem geschätzten Onkel in Balan Cantara, seiner Exzellenz Porphyrio Gamenicos sa Illacrión, hatte ich das Vergnügen, den neuen Tharpurischen Stil bewundern zu dürfen. Auch in Dorinthapoles ist er immer häufiger zu sehen.“ Er sonnte sich in der allgemeinen Aufmerksamkeit.

„Es ist wirklich bewundernswert, wie weit Ihr herumkommt, Exzellenz.“ Auch Hyra war in den Raum gekommen, inzwischen in ein durchscheinendes Kleid gewandelt, das die Form einer langen Tunika hatte. Sie begab sich ebenfalls zu einer der Klinen. Ihr betörendes Duftöl erfüllte innerhalb weniger Augenblicke den Raum. Thumion fing an, sich unwohl zu fühlen. Um sich noch halbwegs auf das Gesprächsthema konzentrieren zu können, versuchte er stur auf die Wand zu schauen, was ihm jedoch nur teilweise gelang.

„Das Wesentliche am Tharpurischen Stil ist die Kombination von hellen und dunklen Farben.“ Sein

Patav - wie nennt man ein myranisches Gerät für Tontauben?
Na, Pseudo-Avianische Torsionsabwurfvorrichtung.



Blick fiel auf Hyra, die wieder aufgestanden war und mit wiegendem Schritt auf ihn zukam. Er schluckte. „Dies ließe sich hier, äh, gut mit unterschiedlichen Hölzern gestalten. Auch würden sich verschiedene Metalle dazu eignen.“

„Ihr seid wirklich ein Meister der Ästhetik.“ Sie stand nun direkt neben Thumion, was ihn zu einem schnellen Schritt zur Seite veranlasste.

Abendessen

„Das Essen ist serviert.“ Ein Diener stand im Durchgang zum Speisesaal. Thumion nutzte die Gelegenheit zur Flucht. Das Grinsen der drei Illacrien, die, bis auf Hyron, der inzwischen als Einziger eine Halbmaske trug, ein unverhülltes Gesicht zeigten, blieb hinter seinem Rücken verborgen.

Im Speisesaal schafften es die beiden Frauen problemlos, die Liegen gegenüber von Thumion zu belegen. Während sie sich den verschiedenen Köstlichkeiten mit sichtlichem Vergnügen hingaben, würgte Thumion an jedem Bissen und fragte sich, warum sie ihn so quälten. Der Duft von Hyras Ölen ließ ihn zum wiederholten Male schwindeln.

„Ihr müsst unbedingt die rhacornischen Shadare probieren.“ Timiona beugte sich zu ihm herüber und hielt ihm eine Platte mit Fleischspießen entgegen. „Es ist so herrlich zartes Brustfleisch.“

Am Ende des Mahles war er nass geschwitzt und sein Magen schien arg in Unordnung zu sein, obwohl er immer noch Hunger verspürte.

„Habt Ihr Lust, nun eine Partie Tighrir zu spielen, Exzellenz?“ Hyron schaute ihn einladend an. „Sicherlich, genau das Richtige nach einer so erfrischenden wie köstlichen Mahlzeit.“ In der

Hoffnung, an der frischen Luft Erholung zu finden und den Düften Hyras zu entkommen, eilte Thumion aus dem Raum.

Das Tighrir-Spiel

Bei „Tighrir“ handelt es sich um ein Spiel, welches seit der vorletzten Saison auch in Sidor Valantis gespielt wird. Ein kleiner, etwa eigroßer Ball aus geflecktem Fell – daher der Name – wird mittels eines hölzernen Schlägers im großen Bogen weg geschlagen. Ziel ist es, dabei eine möglichst große Strecke zu überwinden. Gewonnen hat, wer innerhalb von vier Versuchen die größte Entfernung schafft.

Hyron führte die kleine Gruppe an die Backbordseite, die vom Hafen weg auf die Bucht hin zeigte. Kleinere Boote der hiesigen Fischer zogen in einiger Entfernung in den sich langsam rosa färbenden Horizont hinaus. Timiona begann das Spiel und legte eine Strecke von bestimmt 30 Grad vor. Diesmal durfte sie sich in eine passende Position schaukeln, was sie auch weidlich tat. Ihrem Beispiel folgte Hyra. Während sie an der Reling stand und versuchte, eine gute Position zu erlangen, verfolgte Thumion die Schattenspiele, die der leichte Wind und die sinkende Sonne mit Hyras durchscheinender Tunika auf das Deck malten. Einen Blick auf die Optimatin selber wagte er nicht. Vielfältig waren die Bilder und Gedanken, die ihm durch den Kopf gingen, gipfelten jedoch alle in der Erkenntnis, dass er schon viel zu lange auf eine Gefährtin verzichten musste.

Als er an die Reihe kam, war er noch so in Gedanken, dass er einige Augenblicke brauchte, um sich zu orientieren. Hyra blieb an seiner Seite stehen. Eingehüllt in eine Wolke ihres Raia-gefälligen Öles,



schaute sie ihn aufmunternd an. Seufzend legte Thumion seine ganze Betrübniß in diesen Schlag und der Ball flog in hohem Bogen davon. Er ging weit über die Vorgaben von Hyra und Timiona hinaus und erschrocken musste Thumion mit ansehen, wie einer der Fischer in den kleinen Booten über Bord ging. Es hatte bestimmt nicht viele Augenblicke in seinem Leben gegeben, in denen ihn die unteren Schichten interessiert hatten, aber in diesem Augenblick fühlte er doch eine Art Mitleid mit dem Menschen, der nun bewusstlos im Meer trieb. Verzweifelt bemühten sich dessen Kameraden ihn wieder ins Boot zu ziehen.

„Fabulös, verehrter Thumion, ich hätte nicht erwartet, dass Ihr so weit schlagen würdet, ganz davon zu schweigen, dass Ihr eine so bemerkenswerte Trophäe hinzubekommen würdet.“ Begeistert wurde er von den beiden Frauen umarmt und gefeiert. In dieser Woge aus Wärme, Düften und Nähe verlor Thumion die letzte Kontrolle über seine strapazierte Selbstbeherrschung. Doch bevor er sich seinen Gefühlen hingeben konnte und sich unsterblich blamiert hätte, wurde er durch eine stärkere Welle unsanft an seinen revoltierenden Magen erinnert. Mit einer schnellen Bewegung befreite er sich und stürzte an die Reling, wo er sein Essen schnell wieder los wurde.

„Ich glaube, ich vertrage den Seegang heute doch weniger, als ich erwartet hatte. Wenn Ihr erlaubt, werde

ich mich zurückziehen und mich in einigen Tagen wieder bei Euch melden.“ Bevor Hyron noch etwas sagen konnte, hatte sich Thumion verabschiedet und floh geradezu vom Schiff an Land, wo er sich in einer Sänfte davontragen ließ.

„Ob wir es etwas übertrieben haben?“ Timiona wandte sich an Hyron. „Nicht doch.“ Hyron schaute dem flüchtenden Optimaten mit einem hämischen Grinsen hinterher. „Nach dem, was mir Thira sol Rhidaman und der gute Porphyrio über den Brief erzählt haben, den unser lieber Thumion geschrieben hat, hatte er eine Revanche durchaus verdient. Und Hyra, wasch dir dieses grausige Katzenöl vom Leib, bevor die Matrizen ihre Wirkung verlieren und wir ebenfalls die volle Wirkung von diesem Zeug zu spüren bekommen; so stinkt es schon genug, was ist das eigentlich?“

„Oh, man nennt es Raias Tränen. Es ist ein intensives Duftöl aus Tharpura, das man zur Steigerung der Libido in den dortigen Tempeln benutzt, wenn auch nur in kleinsten Dosierungen.“ Mit einem frechen Grinsen strich sich Hyra über die Haut. „Der gute Amyu ist, kaum dass du und Thumion aus dem Raum wart, direkt in Ohnmacht gefallen, dabei war er mit der Massage noch gar nicht fertig.“

SHINXO DER ARCHIVAR

von Marcus Coorssen

Es regnete, wie so häufig in Xarxaras. Die einzelnen Wassertropfen schlugen gegen die mit Gold und Jade verkleideten Kuppeln, nur um sofort darauf vom glatten Stein abzuperlen oder von den durstigen Blättern der Efeupflanzen aufgesaugt zu werden.

Doch dies alles bemerkte Shinxo nicht. Er saß in den langen Gängen des Myriokratenpalastes. In der vom schwachen Licht zweier herab gebrannter Kerzen wenig erleuchteten, fensterlosen Kammer saß Shinxo über einem Stapel von Pergament-Schriftrollen, die ihm vor kurzem ein Sklave gebracht hatte. Er selbst war auch irgendwie wie dieser Sklave. Jeden Tag brachte dieser junge Bansumiter Stapel von Schriftrollen aus den höheren Stockwerken hinunter zu ihm. Tagein, tagaus; None für None; Jahr für Jahr. Und wie jeden Tag bearbeitete Shinxo den Stapel pflichtbewusst, sortierte und archivierte ihn, ohne jede Abwechslung. Doch darüber dachte er nicht nach. Nicht mehr...

Dafür interessierten ihn diese Schriftrollen viel mehr. Sie stammten aus den Archiven des Myriokraten, des „Generalstabs“, dem verantwortlichen Organ zur Planung, Ausführung und Überwachung aller strategischen Anliegen, die das Horasiat Xarxaron betrafen und das die Aufmerksamkeit von höchster Stelle in Anspruch nahm. Diese Dokumente, die er in Händen hielt, waren Überbleibsel, die man seinerzeit übersehen hatte und nun nicht mehr recht einordnen konnte. Seine Aufgabe war es nun, die Berichte und Befehle zu sichten, zu ordnen und dann an den Myriokraten zurückzusenden. Dort würde man sie wieder sichten und daraufhin entweder archivieren, vernichten oder, was am

wahrscheinlichsten war, ein weiteres Mal zum Überarbeiten an ihn zurücksenden. Doch darüber dachte er nicht nach. Nicht mehr...

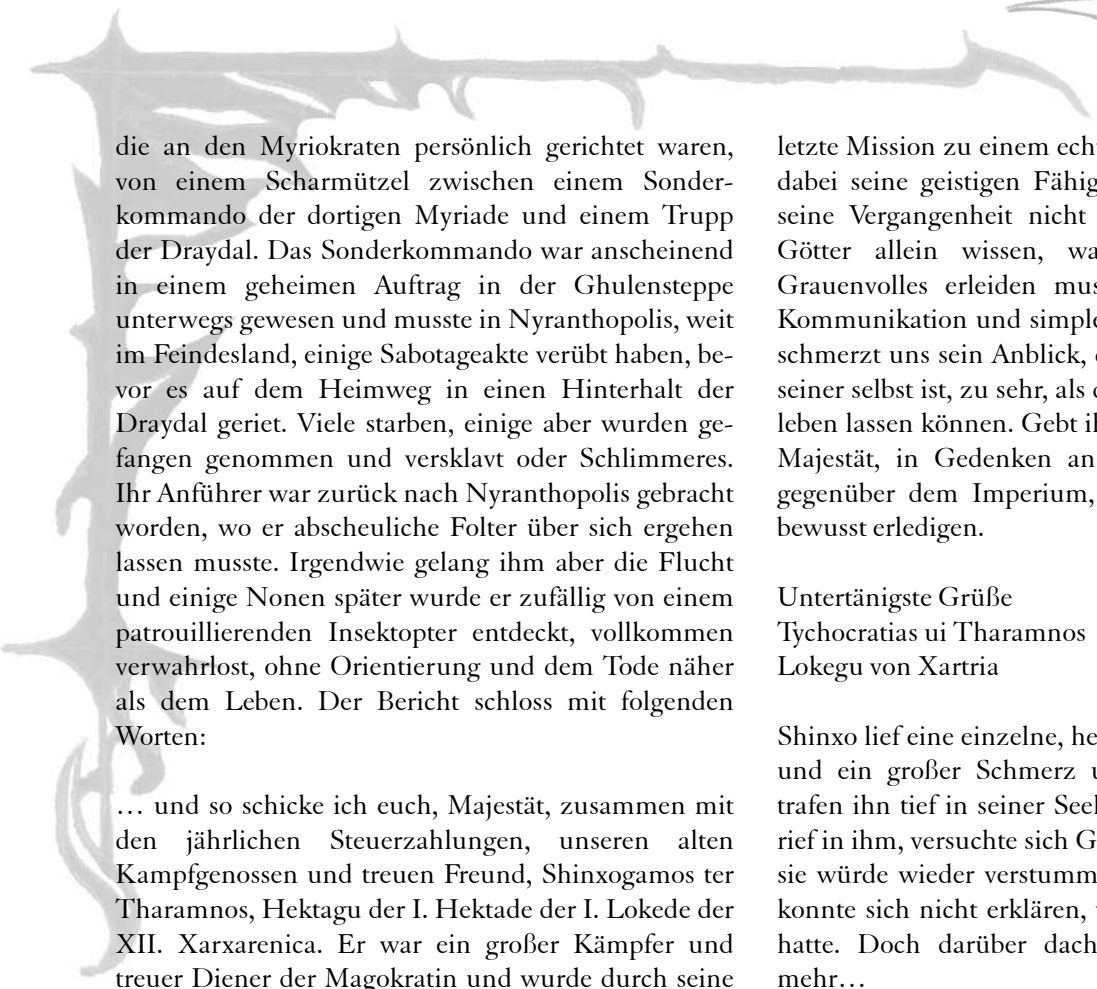
Vielmehr interessierten ihn die Kampf- und Kriegsberichte, die teilweise in knappem, militärischem Ton gehalten waren, manchmal aber auch wortreich und mit bunten Bildern und Plänen illustriert von Schlachten und Feldzügen aus den unterschiedlichsten Epochen und Gebieten des Imperiums berichteten. Dort las er dann von den Heldentaten der Myrmidonen und ihrer Offiziere, aber auch von grauenvollen Barbarenvölkern, wie den Ban Bargui oder den Chrattac.

In den langen Stunden, nachdem er seine Arbeit verrichtet hatte, träumte er von den glorreichen Schlachten der Myriaden und malte sich aus, wie die Gegner aussahen, gegen die sie kämpften. Er selbst wusste nicht, wie sie wirklich aussahen. Keiner von den vielen

Archivaren aus seinem Flur hatte sie je mit eigenen Augen gesehen. Nicht einmal sein gestrenger, aber dennoch väterlich-fürsorglicher Vorgesetzter Brajanomos. Er hatte ihn einmal als „verträumten Taugenichts“ beschimpft, als Shinxo aufgrund seiner Tagträume nicht rechtzeitig mit seiner Arbeit fertig geworden war. Doch Brajanomos war schon lange tot, wie so viele, die er gekannt hatte. Nur er selbst starb nicht, war immer noch da und versah immer noch ein- und denselben Dienst. Doch darüber dachte er nicht nach. Nicht mehr...

Er hatte schon einen Gutteil der Dokumente abgearbeitet, als ihm ein Brief aus Xartria, einer Festung im Süden des Horasiats, in die Hände fiel, der vor 60 Jahren verfasst worden war. Dort las er nach einigen einleitenden Worten,





die an den Myriokraten persönlich gerichtet waren, von einem Scharmützel zwischen einem Sonderkommando der dortigen Myriade und einem Trupp der Draydal. Das Sonderkommando war anscheinend in einem geheimen Auftrag in der Ghulenstepppe unterwegs gewesen und musste in Nyranthopolis, weit im Feindesland, einige Sabotageakte verübt haben, bevor es auf dem Heimweg in einen Hinterhalt der Draydal geriet. Viele starben, einige aber wurden gefangen genommen und versklavt oder Schlimmeres. Ihr Anführer war zurück nach Nyranthopolis gebracht worden, wo er abscheuliche Folter über sich ergehen lassen musste. Irgendwie gelang ihm aber die Flucht und einige Nonen später wurde er zufällig von einem patrouillierenden Insektopter entdeckt, vollkommen verwahrlost, ohne Orientierung und dem Tode näher als dem Leben. Der Bericht schloss mit folgenden Worten:

... und so schicke ich euch, Majestät, zusammen mit den jährlichen Steuerzahlungen, unseren alten Kampfgenossen und treuen Freund, Shinxogamos ter Tharamnos, Hektagu der I. Hektade der I. Lokede der XII. Xarxarenica. Er war ein großer Kämpfer und treuer Diener der Magokratin und wurde durch seine

letzte Mission zu einem echten Helden, doch verlor er dabei seine geistigen Fähigkeiten und kann sich an seine Vergangenheit nicht mehr erinnern. Nur die Götter allein wissen, was er bei den Draydal Grauensvolles erleiden musste. Er ist zu einfacher Kommunikation und simplen Tätigkeiten fähig, doch schmerzt uns sein Anblick, der nur noch ein Schatten seiner selbst ist, zu sehr, als dass wir ihn weiter bei uns leben lassen können. Gebt ihm eine einfache Aufgabe, Majestät, in Gedenken an seine großen Verdienste gegenüber dem Imperium, und er wird sie pflichtbewusst erledigen.

Untertänigste Grüße
Tychocratias ui Tharamnos
Lokegu von Xartria

Shinxo lief eine einzelne, heiße Träne über die Wange, und ein großer Schmerz und eine tiefe Sehnsucht trafen ihn tief in seiner Seele und irgendeine Stimme rief in ihm, versuchte sich Gehör zu verschaffen. Doch sie würde wieder verstummen. Das tat sie immer. Er konnte sich nicht erklären, was das alles zu bedeuten hatte. Doch darüber dachte er nicht nach. Nicht mehr...

WEGE NACH MYRAPOR

- VOM GÜLDENLANDHANDEL

von Daniel Löckemann

»... zwei große Kupferkochkessel, ein großer Kessel für die Pechsiederei mit Kette, ein Backofen, 22 Laternen, 100 Stein Lichter und Kerzen, 6 Tischtücher, Schüsseln, Trinkgefäße, eiserne Löffel, Messer und Zangen...

... je 10 Hämmer, Bohrer, Sägen, eiserne Haken; 2 Blasebälge, 2000 Nägel, Stabeisen, Wachs für die Fäden der Segelmacher, 3 Fässer Pech, 5 Wagenladungen Holz...

... 20 Harpunen, 4 Fischernetze, Angelruten, Kleidung für kalte Zonen...

... Pergament für Karten, Bücher mit leeren Seiten, Federkiele, Tinte, 3 Sanduhren, 3 Quadranten aus Holz und Bronze, ein vergoldeter Kompass sowie 4 gewöhnliche Kompanen, 6 magnetische Nadeln als Ersatz, 2 Meulenarferngläser aus Silas, 3 Hylailier Dreikreuze, 1 Astrolabium...

... 6 leichte Rotzen, 3 mittelschwere Rotzen, 4 Hornissen, 30 leichte Armbrüste, 16 schwere Windenarmbrüste, 3000 Stein Rotzenkugeln aus Stein und Eisen, 20 Rüstungen mit Arm- und Schulterstücken, 3000 Bolzen, 60 Schwerter, Säbel, Degen, Dolche, Piken und Hellebarden, 10 Kettenhemden und Sturmhauben...

... 10870 Stein Zwieback, 3000 Stein gepökeltes Schweinefleisch; 80 Säcke getrocknete Bohnen, 8 Fässer konservierte Sardellen, 300 Schläuche und 253 kleine Fässer mit Wein aus Methumis und Belhanka, 1370 Stein Käse, 110 Stein Zucker, 250 Bündel Knoblauch, 100 Bündel Zwiebeln, ein kleines Fass eingelegter Feigen aus Neetha, 7 Stein Honig, 12 Fässer Olivenöl aus Hylailos, 1 Fass Essig, 10 Säcke Reis, 2 Kisten Quittenmarmelade, 2 Kisten getrocknete Birnen, 2 Quader Salzfleisch, 2 lebende Kühe, 4 Schweine, 5 Schafe, 20 Hühner und 3 Hähne...

... 6 Quader Koschbasalt, 1600 Stein Benbukkel, 10 Stein Kurkumer, 40000 Unzen Gold, 14 Stoßzähne vom Mammut, der Stamm und 30 Stecken von der Blutulme, 200 Stein rosafarbene Jade von Altoum, 20 Kisten Bosparanjer, 10000 Stein Silber, 1200 Unzen Zwergengold, 4200 Stein Methumistabak, 700 Messer und 100 Scheren aus Zwergengestahl...«

-aus den Ladelisten der 400 Quader-Schivone Sankt Canyzeth; Grangor 994 BF

Unter den Augen Satinavs

Mit dem Entstehen des Efferdwalls vor über 2000 Jahren endete eine Phase der besonders engen Beziehungen zwischen den beiden Kontinenten. Obwohl es auch in den folgenden Zeiten gelegentlich zu sporadischen Kontakten kam, verlief doch die Entwicklung getrennt und unabhängig voneinander. Erst mit der Übernahme tulamidischer Dreiecksegel und der Entwicklung der Karavelle vor 350 Jahren rückte die Fahrt ins Gildenland wieder in den Bereich des Möglichen. Zwar misslangen die Versuche des Belsarius Süderstrand noch, der von seiner fünften Reise nicht wiederkehrte, aber ab 670 BF brachten mutige Seefahrer wieder gildenländische Waren zu den aventurischen Märkten. Bis 702 waren es dann die Kaufleute und Seefahrer Havenas, die im Gildenlandhandel den Ton angaben. Doch diese erste goldene Ära endete jäh mit der Jahrtausendflut von 702 BF. Mit der Zerstörung Havenas ging viel Wissen verloren, das in den voran gegangenen 30 Jahren über den Westkontinent gesammelt worden war. In die Fußstapfen Havenas traten bald nach ihrer Unabhängigkeit die Handelsstädte des Lieblichen Feldes, vornehmlich Grangor und Kuslik. Eine Vorreiterrolle spielte hier der Grangorer Kapitän Jastek mit seiner Karavelle Windsbraut, der um 770 BF nicht nur Waren, sondern auch Mechaniken und Pläne mitbrachte, die zur Erfindung des Kusliker Kompasses, der Vinsalter Turmuhr und der „Vinsalter Ei“ genannten Taschenuhr führten, beziehungsweise deren Entwicklung beeinflussten.

Der Gildenlandhandel war während dieser Zeit nie ein kontinuierliches Geschäft. Erfolgreiche Fahrten brachten nicht nur allen Beteiligten gewaltige Gewinne und beträchtlichen Ruhm, sondern ermutigten auch immer Nachahmer. Genauso brachten Phasen von anhaltenden Misserfolgen, aber auch politischer und wirtschaftlicher Krisen den Handel immer wieder über Jahre oder gar Jahrzehnte zum Erliegen. Besonders erfolgreiche Phasen waren die Jahre zwischen 670 und 702 BF, in denen die

Havener dominierten, die Jahre von 770 bis 800 BF, in denen Grangor seinen Ruhm begründete und die Jahre von 980 bis 1020 BF. In den ersten Jahrzehnten nach dem Untergang Havenas, aber auch während der blutigen Regentschaft des Prinzgemahls Salman im Lieblichen Feld und während der Krisen die Borbarads Wiederkehr und der Ausbruch der Roten Seuche bedeutete, musste der Handel Rückschläge hinnehmen.

Mit Hesindes Segen

Wer heute etwas über das Gùldenland erfahren möchte, sollte tunlichst das Grangorer Gùldenlandmuseum besuchen, dessen Sammlung noch auf Kapitän Jastek selbst zurückgeht. Weitere wertvolle Informationen aus den Fahrten der letzten 250 Jahren lassen sich auch im Efferdtempel Bethanas, aber vor allem in den Kusliker Hallen der Weisheit finden. In der Vergangenheit sahen es nicht wenige Geweihte der Hesinde als ihre Pflicht an, die Berichte der Gùldenlandfahrer in ihren Büchern der Schlange niederzuschreiben. Manche wagten sich gar selbst auf die gefährvolle Reise. Nicht selten mischt sich aber reichlich Seemannsgarn in die Berichte, die hier niedergeschrieben wurden, sodass Dichtung und Wahrheit nicht immer leicht zu trennen sind. Dazu kommt noch die Gefahr der Fehldeutung, der die Autoren mit ihrer aventurisch-zwölfgöttergläubigen Perspektive leicht erliegen. Naturgemäß konzentrieren sich die Themen vor allem auf Volkskunde und Kulturbeschreibungen der Küstengebiete. Dazu kommen noch Abhandlungen zur Tier- und Pflanzenwelt sowie rudimentäre Grundlagen moderner gùldenländischer Sprachen. Es kann vermutet werden, dass Einiges an Wissen auch geheim gehalten wird, sei es aus staatspolitischen Gründen, wie zum Beispiel genauere nautische Karten, oder aus religiösen Motiven, um kein ketzerisches Gedankengut aufkommen zu lassen.

Auch die Loge der Avesbrüder in Kuslik kann viel Nützliches beisteuern, zumindest wenn man über die richtigen Beziehungen verfügt. Hier ist jedoch auch Vorsicht geboten, denn die Avesbrüder sind keineswegs der Wahrheit verpflichtet.

Originale Logbücher sind selten frei zugänglich, denn die darin enthaltenen Erfahrungen und nautischen Angaben sind buchstäblich Gold wert. Berühmt sind hier vor allem die Aufzeichnungen Gilmon Quendts und die der Roten Harika von Bethana, die in der Grangorer Admiralität aufbewahrt werden, aber auch die des Kusliker Hauses Bramstetter, das allein in den letzten 50 Jahren mehrere erfolgreiche Gùldenlandfahrten unternehmen konnte. Zuletzt ist dieses Haus jedoch in Schwierigkeiten geraten, nachdem Line

Bramstetter 1013 BF mit der Schivone *Morgenrot* verschwand und Siberius Bramstetter 1023 BF mit der *Prinz Shafir* an Harika von Bethanas zweiter Gùldenlandexpedition teilnahm und seitdem als verschollen gilt.

Auf Phexens Pfaden

Eine Gùldenlandfahrt, die sich nicht als reinstes Alveranskommando und Fahrt ohne Wiederkehr entpuppen soll, erfordert langwierige Vorbereitungen und hohe Investitionen. Eine größere, seetüchtige Karavelle oder Schivone kostet nebst Ausrüstung gern mehr als 30000 bis über 60000 Dukaten. Doch das wird oft sogar noch vom Wert der Handelswaren übertroffen, die Gùldenlandsegler laden, um erfolgreich im Gùldenland Handel zu treiben. Neben Elfenbein, Mammuton, Koschbasalt, rosafarbener Jade aus Altoum und Blutulmenholz wären da Geschmeide von Zwergen und gar Zyklopen zu nennen, magische Artefakte aus Khunchom, optische Geräte und Brillen aus Silas, aber auch kostbare Gewürze wie Benbukkel, Vanille, Kakao, Kurkumer und Mir-Theniok. Waren dieser Art lassen sich natürlich nicht nur in Balan Cantara mit großem Gewinn losschlagen, sondern auch fast überall in Aventurien, und so sind nicht wenige Gùldenlandsegler unweit der aventurischen Küsten gescheitert, nachdem sie Opfer von Piraten oder Meutereien wurden. Ein solch gewaltiges Risiko allein zu tragen, wäre, vielleicht mit Ausnahme der Häuser Stoorrebrandt, Terdillion und der reichsten Granden Al Anfas, ein tollkühnes bis selbstmörderisches Unterfangen. Üblicherweise muss der ehrgeizige Gùldenlandfahrer daher eine langwierige Odyssee durch die Paläste, Tempel und Villen des Landes unternehmen, um die nötigen finanziellen Mittel zusammen zu bekommen, bevor man nach Übersee aufbrechen kann. Die Schwierigkeiten sind dabei nicht zu unterschätzen, denn Konkurrenz und Intrigen zwischen den Städten des Horasreiches, mächtigen Adelsfamilien und natürlich den Handelshäusern bilden zahlreiche Stolperfallen auf dem Weg nach Westen. So ist die Gründung einer yaquirischen Gùldenlandcompagnie bisher vornehmlich an der Konkurrenz zwischen der Grangorer Kaufmannschaft und den Kusliker Bramstetters gescheitert. Gelegentlich sollen gar Spekulanten Unternehmungen gestört oder sogar sabotiert haben, da sie auf langfristig steigende Preise für eingelagerte Vorräte an Gùldenlandwaren hofften. Wo schon die Konkurrenz zwischen den Handelsstädten Yaquiriens groß ist, sind die äußeren Feinde nicht zu vergessen: Die Havener hängen gern dem Traum von altem Ruhm und Reichtum nach. Immerhin führten die Versuche der Wiederbelebung der Havener Tradition des

Güldenlandhandels durch das Handelshaus Engstrand zu einigen Erfolgen. Die Aufsehen erregende Kooperation zwischen Engstrand und Stoerrebrandt dürfte jedoch aufgrund aktueller politischer Krisen eingefroren werden.

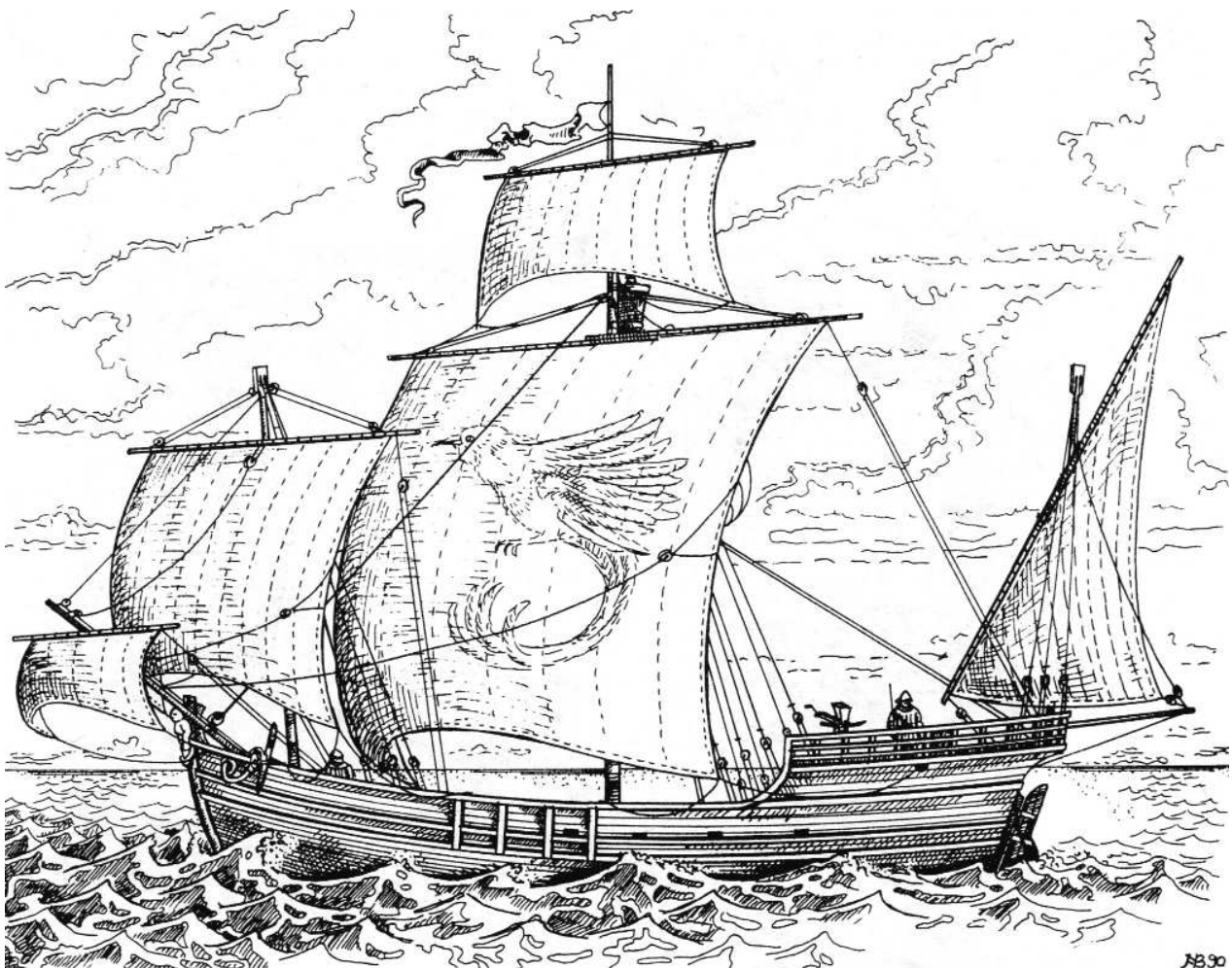
Ein ganz anderes Modell des „Güldenlandhandels“ praktizieren die Thorwaler. In Ermangelung von ausreichendem Laderaum und der nötigen finanziellen Mittel haben sich die mutigen Nordleute gern der Tradition der Raubfahrten bedient. Dieses Modell hat seine Nachahmer auch anderenorts gefunden, denn ein Schiff mit zusätzlichen Waffen und Söldnern statt luxuriöser Handelswaren zu beladen, ist deutlich günstiger. Diese Methode ist auch für weniger finanzkräftige Handelsstädte und Kapitäne praktikabel und findet ihre Anhänger vor allem in den südlichen Stadtstaaten Aventuriens. Im fernen Güldenland erweist sich jedoch die fehlende Ortskenntnis als großes Problem, und die Beute der Rückkehrer ist häufig weniger spektakulär als erwartet. Zu einer systematischen Piraterie der Aventurier im Güldenland ist es daher bisher auch noch nicht gekommen.

Ob den Yaquiriern neben der Konkurrenz aus Albemia, Thorwal und der Schwarzen Allianz zukünftig auch solche aus Nostria und Brabak droht,

wird wohl die Zukunft zeigen. Wahrscheinlich ist das allerdings nicht.

Aves Geleit und Efferds Launen

Außer dem Schiff, der Ausrüstung und der Ladung braucht es auch eine tüchtige Besatzung, die für die Schwierigkeiten gewappnet ist. Es bedarf schon einer außerordentlichen Moral und Zuverlässigkeit, um mit der für Aventurier ungewohnt langen Zeit auf hoher See fertig zu werden. Gerade die Seeleute aus Grangor genießen hier den besten Ruf. Berüchtigt ist aber auch ihr Lokalpatriotismus und viele bevorzugen es, nur auf Schiffen ihrer Heimatstadt zu arbeiten. Wer an der Vorbereitung spart, bereut es später oft bitter und so ist ein kompetenter Schiffsmagier obligatorisch, ein geweihter Schiffskaplan bereits ein Muss. Auch geeignete Handwerker dürfen nicht fehlen, denn gewisse Reparaturen sind in der Fremde doch unvermeidlich. Auch ein paar zusätzliche Söldner sollten angeheuert sowie Waffen für die übrige Besatzung angeschafft werden. Zu berücksichtigen ist, dass der Besatzung nicht nur eine Heuer und ein Gewinnanteil ausbezahlt, sondern auch eine für Schwerstarbeiter angemessene Verpflegung bereitgestellt werden muss. Darüber hinaus steht den Mannschaften und





Offizieren auch ein kleiner Teil des Laderaums zu, sei es für private Vorräte, sei es für in Eigenverantwortung erworbene Handelswaren.

Sind die oft jahrelangen Vorbereitungen abgeschlossen und ein Schiff oder gar eine kleine Flotte ausgerüstet und bemannt, so kommt die Zeit des großen Abschiednehmens. Obligatorisch ist das Hinterlassen von Testamenten sowie letzte Tempelbesuche. Üblicherweise sind dies die Tempel von Efferd und Phex, gelegentlich auch Hesinde, Nandus und Kor. Das erste Ziel nach der Abreise vom Heimathafen ist üblicherweise die Zyklopensee, speziell die Insel Pailos. In Teremon suchen Güldenlandfahrer meist noch den Segen des Rahjasohns Aves, wie es seit 350 Jahren Tradition ist. Teremon ist dann auch der letzte aventurische Hafen, den man zu Gesicht bekommt. Wem es gelingt, dem pailischen Strudel zu entgehen und den Piraten zu entkommen, die gerade hier gern auf Güldenlandsegler lauern, muss sich entscheiden, ob er weiterhin gegen den meist beständig von Westen wehenden Beleman kreuzen will oder mit südwestlichem Kurs auf Höhe Drols die askanische Brise zu finden versucht.

Mit modernen Segelschiffen ist das Kreuzen gegen den Beleman durchaus möglich, allerdings sehr langwierig. Und sollte man vom orkanartigen Rondrikan erwischt werden, kann man leicht um Wochen zurück geworfen werden, sofern man überlebt. Die askanische Brise, wie auch die weiter im Süden strömende Brabakdrift, weht zwar in günstige, östliche Richtung, ist jedoch bestenfalls als unzuverlässig zu bezeichnen. Gefahr droht hier neben plötzlich auftretenden und schweren, tropischen Stürmen vor allem durch lang anhaltende Flauten, auch Kalmen genannt, die selbst die mutigsten Seefahrer demoralisieren können. Glücklicherweise kann sich da der Schiffer schätzen, der durch magisches oder karmales Wirken die Winde zumindest zeitweise günstig stimmen kann.

Wer ausreichend gewappnet ist, muss mit einer Reisezeit von 60 bis 120 Tagen rechnen. Aventurische Seefahrer sind solch lange Überseefahrten selten gewohnt, dementsprechend lassen sich selbst mutige Seeleute von der schier endlosen Wasserwüste und der sich rasch verschlechternden Qualität der Nahrungs- und Wasservorräte zu Verzweiflungstaten hinreißen, wenn keine geeigneten Gegenmaßnahmen getroffen werden. Leider finden sich keine größeren Inseln zwischen den Kontinenten, um den Mannschaften Erholung zu bieten. Mit Glück und navigatorischem Können lässt sich jedoch vielleicht einer der kleineren Archipele ansteuern oder gar entdecken. Nicht wenige von ihnen werden von den degenerierten Nachfahren seefahrender Völker früherer Zeitalter bewohnt. Auf

manchen finden sich zumindest noch Ruinen, wenn auch keine lebenden Nachkommen. So sollen auf der Vulkaninsel Nagalosch, mehr als 1500 Meilen von Aventurien entfernt, Marus hausen. Auf den singenden Inseln sollen sich trollische Steinkreise befinden. Auch Insektoide - Chrattac oder zumindest nahe Verwandte - sowie Katzenmenschen will man schon gesichtet haben. Bansumitische und myranische Menschen leben wohl ebenfalls auf einigen der Inseln. Im allgemeinen leben diese Völker isoliert, so dass sie kulturell auf ein primitives Niveau abgesunken sind. Feste Ansiedlungen und Ankerpunkte haben die Aventurier bisher auf keiner der Inseln etabliert, wohl auch, weil die Unzulänglichkeiten der Technik ein sicheres Wiederfinden der Inseln kaum gestatten.

Chrysirs Zorn und Charyptas Fluch

In den Weiten des Ozeans lauern auch überderische Kräfte. Elementares, dämonisches und göttliches Wirken sind immer wieder spürbar und die Kämpfe dieser unfassbaren Mächte drohen jeden Seefahrer zu zermalmen. So können Schiffe aus myranischem Holz den Efferdwall nicht überwinden. Andere Gefahren drohen in einem Meeresgebiet, das als brennende See bezeichnet wird. Efferd-gefällige Seefahrer können hier vom Fluch des Chysir getroffen werden, denn hier lauern die geflügelten Karchysi. Davor kann aber der Segen Aves schützen. Das siebenwindige Meer ist aber auch Jagdgebiet der drachischen Diener des Zerstörers Umbracor. Ein einzelner Flammenstoß eines Westwinddrachen kann für ein hölzernes Schiff mit seinen geteerten Planken und der von Wind und Sonne getrockneten Takelage das Ende bedeuten. Überderische Kräfte können aber auch nutzbringend eingesetzt werden. Zwar ist die Wind- und Wetterzauberei eine im Lieblichen Feld vernachlässigte Disziplin, aber Heiler aus Vinsalt, Seher aus Methumis, Verwandler aus Kuslik, Bewegungszauberer aus Belhanka und natürlich Kampfmagier aus Bethana verfügen über nützliche arkane Kenntnisse. Vielleicht wichtiger als magische ist wohl die karmale Unterstützung. Hier tun sich vor allem die Priester von Efferd, Phex, Hesinde, sowie Aves und Nandus hervor. Diese Priester verfügen ja nicht nur über Liturgien, die Wind und Wetter beeinflussen, die Navigation erleichtern und die Völkerverständigung ermöglichen, sondern bieten auch eine wertvolle moralische Unterstützung für die Mannschaft, was einer Meuterei vorbeugen kann.

Mit Xolovars Macht

Die Überquerung des siebenwindigen Meeres ist ein gefährliches Unterfangen, mit den vorhandenen technischen Mitteln sowie arkaner und göttlicher Unter-

stützung aber durchaus zu bewältigen.

Im Allgemeinen unterschätzen Aventurier aber die Gefahren, die nun an den westlichen Gestaden auf sie lauern. Allzu leicht werden die Unwägbarkeiten des myranischen Kontinents den Seefahrern aus Aventurien zum Verhängnis. Hier haben nie große Religionsgemeinschaften und einflussreiche Kirchen die Freiheit von Handel und Seefahrt gepredigt. Im Gegenteil, die See- und Handelsmächte, wie die optimatischen Rhidaman und die Kerrishiter, propagieren das Monopol und die uneingeschränkte Erwerbsgier. Für die Machthaber des Imperiums stellen die aventurischen Seefahrer untreue Untertanen, vielleicht sogar Abtrünnige dar. Aus dem Umstand, dass die hyperthalassischen Kolonien seit mehr als 2000 Jahre keine Tribute mehr entrichtet haben, kann ihnen leicht ein Strick gedreht werden. Handel ohne gültige Lizenz eines Optimatenhauses wird schnell als Schmuggel ausgelegt.

Der in Aventurien mit Abstand bekannteste Hafen - und damit auch häufigstes Ziel der Gildenlandfahrer - ist Balan Cantara. Doch in Ermangelung genauer Karten ist es gar nicht so einfach, diesen Hafen ziel-sicher anzusteuern. Die Ermittlung des Breitengrades mittels Quadrant oder Hylailer Dreikreuz ist so nah am Äquator schwierig, sodass man leicht die Einfahrt in die Galeerenbucht zwischen dem Kap Tharpag und Era'Sumu verpasst.

Die Fänge der Urschlange

Wer zu weit südlich segelt, kann sich leicht im Gewirr der shindrabarischnen Inseln verirren. Hier drohen Riffe und Sandbänke, shindrabarische Strandräuber, Freibeuter serovischer und kerrishitischer Herkunft, imperiale Piraten aus Sengabaru, makshapurische Korsaren und räuberische Nyamaunir. Die meisten der Inseln hier werden von Priesterfürsten beherrscht und deren Reaktion auf Aventurier hängt in schwer durch-schaubarer Weise von den Lehren der vorherrschenden Sekte, Orakelsprüchen der verehrten Eremiten und der komplexen Interpretation aktueller, vergangener und zukünftiger Sternkonstellationen ab. Verhandlungen mit den Priesterfürsten der Inseln erfordern auf jeden Fall äußerstes diplomatisches Geschick.

Immerhin bieten diese Inseln mit dem Kerhi ein für die Aventurier wertvolles Gewürz an, während im Gegenzug durchaus Bedarf an aventurischen Schmiedeerzeugnissen besteht.

Das Reich der RaDja

Den aventurischen Gildenlandseglern bisher kaum bekannt sind die südwestlich, jenseits des Archipels von Shindrabar, gelegenen tharpurischen und makshapurischen Küsten und Häfen. Das ist vielleicht

bedauerlich, denn die Küstenradjarate Jarushanga, Mellakam, Lanagar und Annathra bieten Aventuriern vergleichsweise sichere Häfen. Und wenn erst einmal die möglichen Vorbehalte gegen die makshamaunische Oberschicht beiseite geschoben sind, können sich die Märkte und Basare dieser Städte als wahre Goldgruben erweisen. Die Gewürzmischungen des Janaosi, in Aventurien als echter Gildenländer hoch begehrt, lassen sich hier für ein Fünftel bis Zehntel des aventurischen Preises erwerben. Auch federndes Zerrharz und tharpurische Spinnenseide sind hier günstiger als anderswo. Besonders exotisch und selten ist wohl das Pheroxyl genannte Elixier, das aus dem Harz der goldfarbenen schwebenden Bäume gewonnen wird. Über die Eigenschaften dieses Elixiers wird noch weitgehend spekuliert, doch soll es in Bereichen der Flug-, Bann- und Lichtmagie über großes Potential verfügen.

Aventurische Textilien dürften hier kaum Aufmerksamkeit erregen, exotische aventurische Gewürze schon eher, aber man ist es kaum gewohnt, dafür hohe Preise zu bezahlen. An Edelmetallen ist man vor Ort selbst reich, sodass sich die Einfuhr von Gold gar nicht und die von Silber mäßig lohnen würde. Allenfalls das reine Zwergengold könnte Aufsehen erregen. Schmiedeerzeugnisse werden dagegen leicht Abnehmer finden, da Eisenerze und vor allem gute Schmiede eher rar sind. Auf Interesse dürften wohl rosafarbene Jade aus Altoum und echter Bosparanjer stoßen.

Trotz der offenkundigen Gastfreundschaft in den makshapurischen Häfen sollte man jedoch vorsichtig bleiben, denn die Radjarate sind Horte der Intrigen um die Kontrolle von Handel und Seefahrt in der Schwadenbucht. Der aktuelle Handelskrieg zwischen Serovern, imperialen Rhidaman, Kerrish-Yiheni und Kerrish-Talameny verschärft die Lage zusehends. Zudem liegen hier an der Steilküste und auf der Insel Makalimat zahlreiche Piratenstützpunkte, deren Bewohner einem einzelnen aventurischen Schiff leicht zum Verhängnis werden können.

Das Meer, das in die Nacht ging

Weiter im Süden können Aventurier mit Eshbathmar einen der wichtigsten Warenumschlagsplätze der myranischen Ostküste anlaufen. In diesem Freihafen werden dabei nicht nur die exotischen Waren der Narkramar gehandelt, von denen Endurium auf Aventurier vielleicht den größten Reiz ausübt. Wenn man auch hier kaum mehr als einige wenige Stein des magischen Metalls auf einmal erwerben kann, so lassen sich doch damit fantastische Gewinne erzielen, denn in Eshbathmar ist es für ein Zehntel des aventurischen Preises zu erwerben. In Eshbathmar



lassen sich auch Gewürze und exotische Hölzer sehr gut verkaufen, ein längerer Aufenthalt kann jedoch aufgrund des ätzenden Harratawassers dem Schiffsrumpf erheblichen Schaden zufügen. Die Erkenntnis, dass die aventurischen Ankömmlinge aus der legendären Urheimat der sumurrischen Vorfahren stammen, kann bei den Karoufi allerdings zu sehr gemischten bis hin zu extremen Reaktionen führen.

Die Berge Bal'Ingras

Die südlicher gelegene See des Schweigens ist für aventurische Schiffe nicht erst seit einigen Korsarenstücken der Roten Harika von Bethana ein gefährliches Gewässer. Sich der Dracheninsel unerlaubt zu nähern, ist sicherlich keine gute Idee. Die Reaktionen des Drachenordens im meralischen Usuzura sind wohl kaum voraus zu sehen, dürften allerdings auch nicht allzu freundlich ausfallen. Da wiederholte Schurkenstreiche der als Ariq'Aqiru berühmten aventurischen Weltumseglerin den Zorn der Thalameni geweckt haben, würde eine Durchquerung des talamenischen Archipels zu einem hochgefährlichen Spießbrutenlauf geraten.

Als Rettung kann sich hier vielleicht die große Hafenstadt Kerrish-Yih erweisen, die einem Feind des talamenischen Seebunds vielleicht Obdach gewährt. Wer sich allerdings von der gespielten Freundlichkeit der Yiheni täuschen lässt, kann leicht vom Regen in die Traufe geraten. Die Geschäftstüchtigkeit der Kerrishiter ist an allen myranischen Küsten berüchtigt und sie werden jede Gelegenheit nutzen, um den maximalen Gewinn zu erzielen. Die Kerrishiter dürften an Gewürzen interessiert sein, auch Koschbasalt wird sicher begeisterte Abnehmer finden, wenn sie sich mit den speziellen Eigenschaften vertraut machen konnten. Zyklopen- und Zwergenwaren weiß man natürlich immer zu schätzen, allerdings verfügen die Kerrishiter anscheinend über eine eigene Bezugsquelle für Schmiedeerzeugnisse von Zyklopenqualität, was der Preisgestaltung Grenzen setzt. Ganz versessen sind sie allerdings auf magische Artefakte aller Art und bessere Preise für Verzaubertes wird man wohl nirgendwo in Myranor erzielen. Im Gegenzug können hier Waren von allen Küsten Myranors und natürlich auch Meralis erworben werden, schließlich sind sie nicht umsonst die bedeutendste Handelsmacht des Kontinents. An eigenen Waren bieten sie unter anderem auch Endurium, Diamanten, Optrilith und feinsten Goldschmuck an. Wer sich auf einen Handel einlassen möchte, braucht auf jeden Fall Geduld. Seine Wehrhaftigkeit zu zeigen, ohne bedrohlich zu wirken, sollte sich als sinnvoll erweisen. Einen Handelsabschluss über besonders wertvolle Waren wird man sicherlich erst nach mehreren Wochen und zahl-

reichen Verhandlungsrunden erzielen können.

Rashduls verlorene Kinder

Relativ freundlich dagegen ist die Einstellung der Trolle von der Insel der Riesen Yil'Araphar. Die tausend mal Tausend Meilen große Insel bietet naturgemäß viele Versteckmöglichkeiten für aventurische Seefahrer. Außer den Trollen leben auf dieser Insel jedoch auch eine ganze Reihe weniger freundlicher Kreaturen. Die Trolle können nicht nur Schutz bieten. Neben ihrer außergewöhnlichen Heilkunst können sie auch besonders potente Heilkräuter anbieten. Im Gegenzug interessieren sie sich für hochreine, edle und magische Metalle.

Satus Insel

Güldenlandseglern mit Kurs auf Balan Cantara, die zu weit nach Norden abdriften, droht die Gefahr, an der häufig sturmumtosten Ostküste auf Legerwall zu geraten und zu zerschellen. Die Felsküste Era'Sumus, die sich steil zum Sa'Thiorgebirge erhebt, bietet keine größeren Häfen und kaum sichere Ankerplätze, dafür jede Menge hohe Klippen und einige gefährliche Riffe. Die Küsten der kleineren, vorgelagerten Insel Lev'thasu gelten sogar als noch gefährlicher. Die Zahl aventurischer Schiffe, die an diesen Küstenlinien scheiterten, dürfte zumindest nicht unerheblich sein. Weiter im Norden bietet zwar die Graben oder auch Straße der Sathuma genannte Meerenge eine Einfahrt in die Bucht von Eratu und die Galeerenbucht, doch müssen Schiffe hier gegen eine kräftige, warme Meeresströmung ankämpfen, die in den warmen Gewässern der Galeerenbucht entsteht und an den telanischen Halbinseln vorbei nach Norden strömt, um dann nach Osten abzuknicken. In Aventurien kennt man diese Strömung als Güldenlandstrom.

Die Einfahrt in die Galeerenbucht ist zwar bei Ostwind möglich, aber die gegenläufigen Kräfte von Wind und Wasser können das Meer gelegentlich zu überraschend aus dem Nichts auftauchenden Riesenwellen auftürmen.

Im Namen des Thearchen

Wer diese Hürden umschiffet und wohlbehalten auf die Straße von Talika zusteuert, muss zwischen Barawan und Talika mit den imperialen Freibeutern aus Sengabaru rechnen. Zumindest ab Sidor Talika sollte man auch vor diesem Gesindel sicher sein. Die Straße von Talika, die tharpurische Küste und die südliche Galeerenbucht gelten als ruhige und sichere Gewässer. Das Schifffahrtsaufkommen ist hier besonders hoch. Als schwerer Tropensturm ist hier jedoch der Teren Vorek berüchtigt, der gelegentlich im Chrysir-Oktal genannten Frühherbst Verheerungen bis ins südliche



Mayenios anrichtet. Hier gibt es zwar kaum Piraten, es droht hier allerdings die imperiale Kriegsmarine zur Gefahr zu werden. Wenn auch die Myriaden aus Balan Cantara und Balan Mayek nur noch einen Schatten früherer Macht darstellen, so können doch zumindest diese Gewässer noch regelmäßig patrouilliert werden. Den noch immer gültigen Gesetzen nach können Aventurier leicht wegen der seit 2000 Jahren ausgebliebenen Tributzahlungen und Handel ohne Lizenz belangt werden. In diesem Fall drohen natürlich die Konfiskation von Schiff und Ladung sowie Versklavung der Besatzung. Die beste Hoffnung ist da noch, im Gewirr des ständigen Seeverkehrs durchzuschlüpfen. Andernfalls muss man auf die Korruption der Seeoffiziere hoffen oder sich den Weg freikämpfen.

Die größten Häfen hier sind Sidor Talika, Valdus Bedhra, Valdus Methelis und natürlich Balan Cantara selbst. Letzteres liegt jedoch so tief im Sumpfgebiet des Louranath, dass ein direktes Anlaufen mindestens als hochriskant gelten muss. Ohne besondere Ortskenntnisse wird man an den Zollfestungen, Patrouillenschiffen und antiken, magischen Abwehranlagen kaum vorbeikommen. Tatsächlich verwechseln aventurische Erstankömmlinge häufig Valdus Bedhra und Valdus Methelis mit der großen Horasiatsmetropole. Kein Wunder, gelten diese Provinzhauptstädte und Regionalhäfen doch mit ihren 20000 bis 30000 Einwohnern für aventurische Verhältnisse als groß. Tatsächlich weisen Karten der Avesgemeinschaft

Valdus Bedhra als Balan Cantara aus, während sich im Falle Valdus Methelis mit seinem großen Thalassionhafen wohl kaum ein Aventurier vorstellen kann, dass sich nur 20 Meilen entfernt die fünfzehnfach größere Metropole Balan Cantara verbirgt. Natürlich finden sich an der tharpurischen und canteranischen Küste noch weitere Fischerdörfer und größere Domänen mit Ankerplätzen oder sogar kleinen Hafenanlagen. Tatsächlich können solche Domänen ja Ausmaße einer kleineren aventurischen Stadt annehmen. Allerdings handelt es sich dabei aber um den reinen Privatbesitz eines Optimaten, der von einem örtlichen Verwalter nicht optimatischer Herkunft bewirtschaftet wird. Hier kann die Aufnahme aventurischer Seeleute überraschend freundlich ausfallen und wenn man Glück hat, kann man den Prokuranten der Domäne auch als Mittelsmann für Geschäfte in den großen Städten gewinnen. Andererseits kann so ein Prokurant auch nur auf Zeit spielen, um zusätzliche Söldner anzuwerben,

um dann das Schiff samt Besatzung gewaltsam zu erbeuten. An der tharpurischen Küste sind solche Prokuranten fast ausnahmslos Amaunir, die allerdings de facto als Eigentümer dieser Domänen betrachtet werden können. Auf Era'Sumu gehört solcher Besitz dagegen zu einem Kloster oder Tempel der Satu. Zumindest letztere sehen jedoch hyperthalassische Eindringlinge gar nicht gerne, da zu befürchten ist, dass die Fremden auch ketzerische Ideen einschleppen. Dennoch bieten solche Domänen vielleicht noch die besten Möglichkeiten, um sich nach strapaziöser Überfahrt zu erholen. Frischwasser und Nahrungsmittel lassen sich hier sicher erwerben, für die im größeren Umfang gewünschten myranischen Luxusgüter muss man allerdings schon die großen Handelsstädte ansteuern.

In den Städten droht die Gier kleiner und mittlerer Beamten zur Gefahr zu werden. Aventurier könnten hier leicht mit den Serobern verwechselt werden. Seroischen Schiffen ist natürlich die Einfahrt in imperiale Häfen streng untersagt. Die Aufklärung des Missverständnisses hilft auch nicht unbedingt, denn ob man nun als serovischer Renegat oder hyperthalassischer Steuerschuldner bestraft wird, macht im Endeffekt auch keinen Unterschied. Wer diesem Schicksal entgehen will, sollte rasch die Gunst lokaler Potentaten gewinnen. Zwangsläufig lässt sich das aber kaum bewerkstelligen, ohne die Missgunst konkurrierender und verfeindeter Optimaten und Honoraten zu erlangen. Als Nachfahren imperialer Menschen



können mittelländische Aventurier sich natürlich noch relativ leicht unter die einheimische Bevölkerung mischen. Thorwaler werden leicht mit Hjalingern verwechselt, während Tulamiden und Mohas möglicherweise für Bansumiter gehalten werden. Zwerge und Elfen wird man vermutlich als Kuriositäten betrachten, größere Aufmerksamkeit schenkt man aber auch ihnen nicht unbedingt. Wird man anhand der Sprache oder des Verhaltens als Hyperthalasser erkannt, muss man allenfalls mit einer größeren Portion Misstrauen und Skepsis rechnen. Für den Volksglauben - so er sich denn überhaupt Gedanken über Aventurien und seine Bewohner macht - gilt Aventurien eher als ungastlicher Ort der Verbannten, der von zahllosen schuppigen Unge-
tümern und Drachen bewohnt wird. Legenden, die von lieblichen Feldern und Felsen aus Gold berichten, sind da deutlich seltener. Das Wagnis, den verfluchten Thalassion zu überwinden, kann leicht als Zeichen von Tollkühnheit und Wahnsinn interpretiert werden. Generell ist also ein vorsichtiges und unauffälliges Auftreten angeraten.

In Valdur Bedhra lassen sich Gewürze und Seidenstoffe erwerben. Letztere sind jedoch in Qualität und Machart der al'anfansichen Seide kaum überlegen. Interessant können auch Diamanten und Illuminium aus den Minen bei Tokum Isoru sein. Sidor Talika bietet dagegen außer exotischen Teesorten kaum Waren an, die für Aventurier interessant sind. Die Provinzstadt Valdur Methelis am thalassionwärtigen Zugang zu den Louranathkanälen bildet kaum mehr als den Vorhafen von Balan Cantara. Allerdings ist man vielleicht gerade deswegen hier etwas offener gegenüber Aventuriern. Wer sich hier ruhig und unauffällig verhält und örtliche Mittelsmänner engagiert, fährt vielleicht am sichersten, muss allerdings erhebliche Provisionen zahlen. So mancher erfolgreiche Güldenlandfahrer der Vergangenheit hat sich aber wohl damit abgefunden und vielleicht erklärt dies auch, warum in Aventurien noch so wenig über das Güldenland bekannt ist.

Die große Metropole selbst bildet mutmaßlich wohl den größten Warenumschlagsplatz Deres. Hier lassen sich wohl alle Waren finden, die in nennenswertem Umfang zwischen den Gletschermeeren im Norden und Usuzura im Süden gehandelt werden. Allerdings kann der Ortsunkundige in diesem Moloch auch gnadenlos untergehen. In Balan Cantara konkurrieren zahlreiche Gruppen und Gruppierungen mehr oder weniger legal und mit entsprechend drastischen Methoden. Natürlich sind es die Cantaresen gewohnt, dass Seefahrer aus fernen Gegenden zu ihnen

kommen, ja, man erwartet es sogar, statt sich noch zu bemühen, selbst die fremden Küsten anzusteuern. Das überlässt man gern den verrückten Kerrishitern oder rebellischen Serovern. Für Aventurier am sichersten sind vielleicht noch die veralteten Hafenanlagen von Thalesipur. Dieser Distrikt, der als Hafenanlage nach der Verfluchung des Thalassion durch den zornigen Meeresgott Ephar errichtet wurde, wird von der Obrigkeit kaum kontrolliert, wird doch die teils versumpfte Zufahrt von zahlreichen arcanomechanischen Abwehrvorrichtungen geschützt. Unter den Schmugglern sind jedoch Lücken in diesem Netz bekannt. Auf die Qualität der hier angebotenen Waren ist streng zu achten, denn das angeblich echte corabische Porzellan und valantische Kristallglas stammt nicht selten aus Hinterhofwerkstätten in Nimakos.

Die Durchquerung des Louranaths und Einfahrt in das Meer der Schwimmenden Inseln mit einem aventurischen Segler muss als Korsarenstück sondergleichen gelten und ist außer der Roten Harika wohl noch niemandem geglückt. Das windarme Gewässer zu befahren, ist mit einem Segelschiff keine leichte Aufgabe; Nebel, Mholuren, Nequaner und Abishai bilden hier die größten Gefahren. Dafür bietet vielleicht die Gesetzlosigkeit der Hafenstadt Daranel an der Westküste des Binnenmeeres einen Ankerpunkt, wo sich die verschiedensten Luxusgüter zu erstaunlich niedrigen Preisen frei erwerben lassen. Darunter befinden sich Waren wie Jade und Gewürze aus dem Nebelwald, nequanisches Karretan, vinshinische Wolkenseide, Chratwaren aus der Zhirric sowie xarxarisches Optrilith und Endurium. Wie diese Waren im Einzelfall erworben wurden, sollte man am besten nicht fragen. In die valantische See vorzustößen, dürfte aufgrund der Mholurenwehr eine schlechte Idee sein. In Sidor Valantis sollte man jedoch beim Kauf imperialer Kunstgegenstände sicherer fahren als in Balan Cantara oder Daranel. In der Herstellung von Gegenständen aus Glas ist Sidor Valantis sowieso führend und die Erzeugnisse aus xarxarische Optrilith sind weithin berühmt.

Aventurier, die die gewünschten Waren geladen haben oder ihr Heil in der Flucht suchen, um zumindest mit dem Leben davonzukommen und die Freiheit zu bewahren, tun gut daran, östlich an Era'Sumu vorbei nach Norden zu segeln. Mit dem Güldenlandstrom kann man rasch an der Küste Telanias vorbei nach Norden gelangen. Die telanischen Häfen wie Arceoples werden von Aventuriern oft aus Unkenntnis ignoriert. Das ist wohl bedauerlich, denn an dieser häufig sturmgepeitschten Küste kann ein sicherer

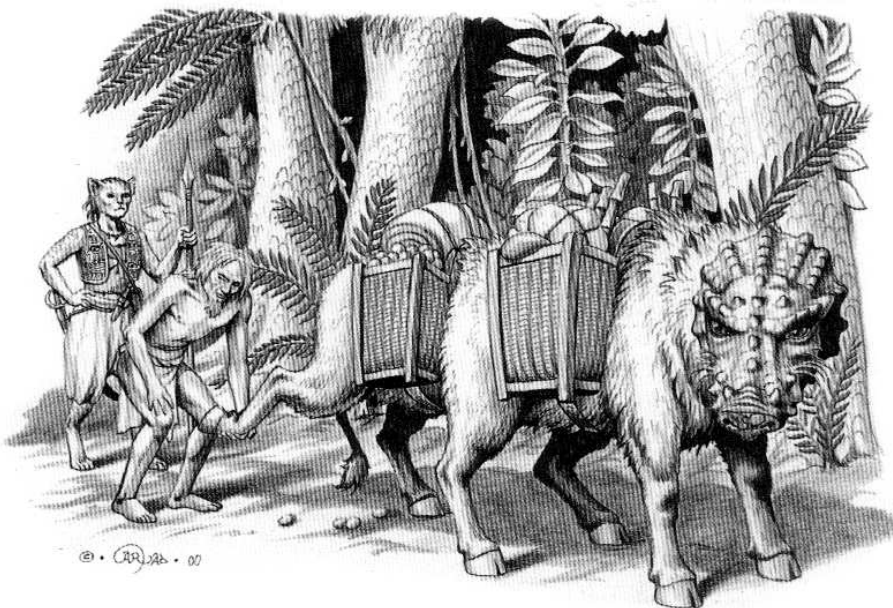
Hafen überlebenswichtig sein. Zwar bieten die hiesigen Märkte eher wenig von den exotischen Waren, die Aventurier begehren, dafür ist man hier durchaus bereit, Aventuriern Unterschlupf zu gewähren. Wer noch Platz im Laderaum hat, sollte dann vielleicht noch einen Abstecher nach Westen zu der großen Hafenstadt Trivina machen. Diese Metropole rühmt sich, den größten Hafen des Imperiums zu besitzen, was man zumindest in Balan Cantara gar nicht gerne hört. Trivina wird von vielen auch als Thalassionhafen der Hauptstadt Dorinthapoles betrachtet, sodass sich hier allerlei Luxusgüter stapeln, die für den Sternepfeiler bestimmt sind. Dass viele dieser Waren hier deutlich teurer sind als in Balan Cantara, versteht sich von selbst. Zumindest aber Handwerkserzeugnisse wie Glas- und Porzellanwaren sowie Arkanomechaniken lassen sich hier aber zu besseren Konditionen erwerben als in Cantara.

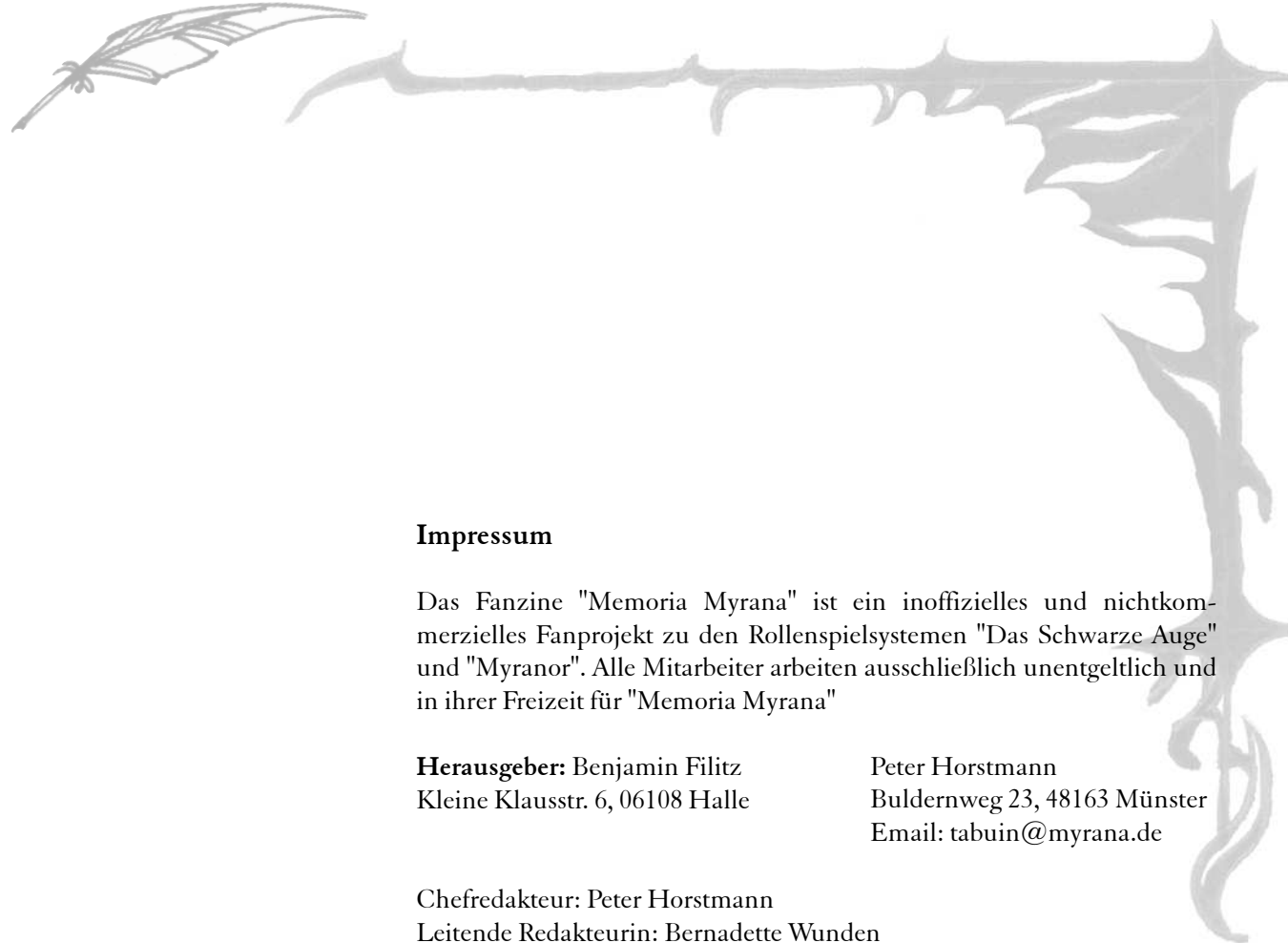
Seit einiger Zeit ist jedoch mit Serovogor ein wichtiger Konkurrent aufgeblüht. Vorbei an den Rhidamanmonopolen haben die Serover mit ihren Schiffskonvois neue Handelsrouten etabliert, um Güter zwischen dem Norden und Süden zu tauschen. Dieser Handel wurde durch den 100-jährigen Seekrieg lange Zeit geschmälert, seit dessen Ende vor einigen Jahren hat sich jedoch ihr Einfluss bis nach Shindrabar ausgedehnt. Trotz des offiziellen Friedens scheuen sich die Triviner nicht, angeworbene Hjaldingerpiraten gegen die Serover zu entsenden. Bei den Serovern wiederum ist das Freibeutertum sowieso noch stark ausgeprägt und man zahlt gern mit gleicher Münze heim, auch was das Anwerben von Hjaldingerpiraten angeht. Aventurier drohen auch hier, leicht unfreiwillig Opfer dieses Konflikts zu werden. Da die Serover wesentlich offener für neue Handelsbeziehungen sind als alle anderen

Handelsmächte des Kontinents, bieten sich hier neue Möglichkeiten, die man wohl erst in der Zukunft ganz ausloten kann.

Von den serovischen Inseln aus kann der Güldenlandstrom und weiter draußen auf See auch bald der Beleman für eine rasche Heimfahrt sorgen. Unter günstigen Verhältnissen kann so die Reisezeit auf vier Wochen verkürzt werden. Obacht sollte man auf dieser Route auf verirrte Eisberge haben. Je nachdem, wann der Kurs nach Südosten wechselt, wird man so bis zu den südlichen Olportsteinen oder nach Havena gelangen. Von dort aus geht die Fahrt wie gehabt zu den Häfen des Lieblichen Feldes, vornehmlich Grangor oder Kuslik. Die Wiederkehr eines Güldenlandseglers wird natürlich gern zu einem spontanen Volksfest genutzt. Neuer Ruhm und Reichtum müssen schließlich umfassend dargestellt und gefeiert werden. Auf den folgenden Versteigerungen und Warenschauen wird in der Regel allerdings nur ein Teil der Waren verkauft. Ein weiterer Teil wird dagegen eingelagert, um ihn später zu höheren Preisen zu verkaufen. Von den erheblichen Gewinnen wird traditionell ein Viertel in den Kirchen von Efferd und Phex gespendet. Ein weiteres Viertel geht an Kapitän, Offiziere und Besatzung des Schiffes. Dies und die Möglichkeit, selbst auf eigene Faust in kleinem Umfang Handel treiben zu dürfen, machen die Überlebenden zu gemachten Männern und Frauen.

Insgesamt überstehen wohl wesentlich mehr Schiffe die Überfahrt als der gemeine aventurische Aberglaube suggeriert, allerdings gelingt es doch nur einem kleinen Teil tatsächlich, den Frachtraum mit den begehrten Luxusgütern in größerem Umfang zu füllen. So bringt vielleicht nur eine von zwanzig Fahrten tatsächlich den fantastischen Reichtum, der mit einem Schlag ein stoorrebrandtsches Handelsimperium begründen könnte. Viele kehren nach einer monatelangen Odyssee allenfalls um Erfahrungen reicher zurück. Die meisten können aber wohl zumindest die Investitionen wettmachen, wenn auch nicht besonders viel mehr.





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: Benjamin Filitz
Kleine Klausstr. 6, 06108 Halle

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

Chefredakteur: Peter Horstmann
Leitende Redakteurin: Bernadette Wunden
Satz und Layout: Bernadette Wunden, Peter Horstmann
Illustrationen: Bernadette Wunden, René Littek,
S.20 Nicolas Bau- Seefahrt des schw. Auges S. 51,
S.26 Caryad - WnM S.73
Texte: Peter Horstmann, A. Kuhn, Marcus Coorssen, Daniel Löckemann
Lektorat: Corinna Kersten, Memoria Myrana Team

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

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

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

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

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

© 2005 by Memoria Myrana