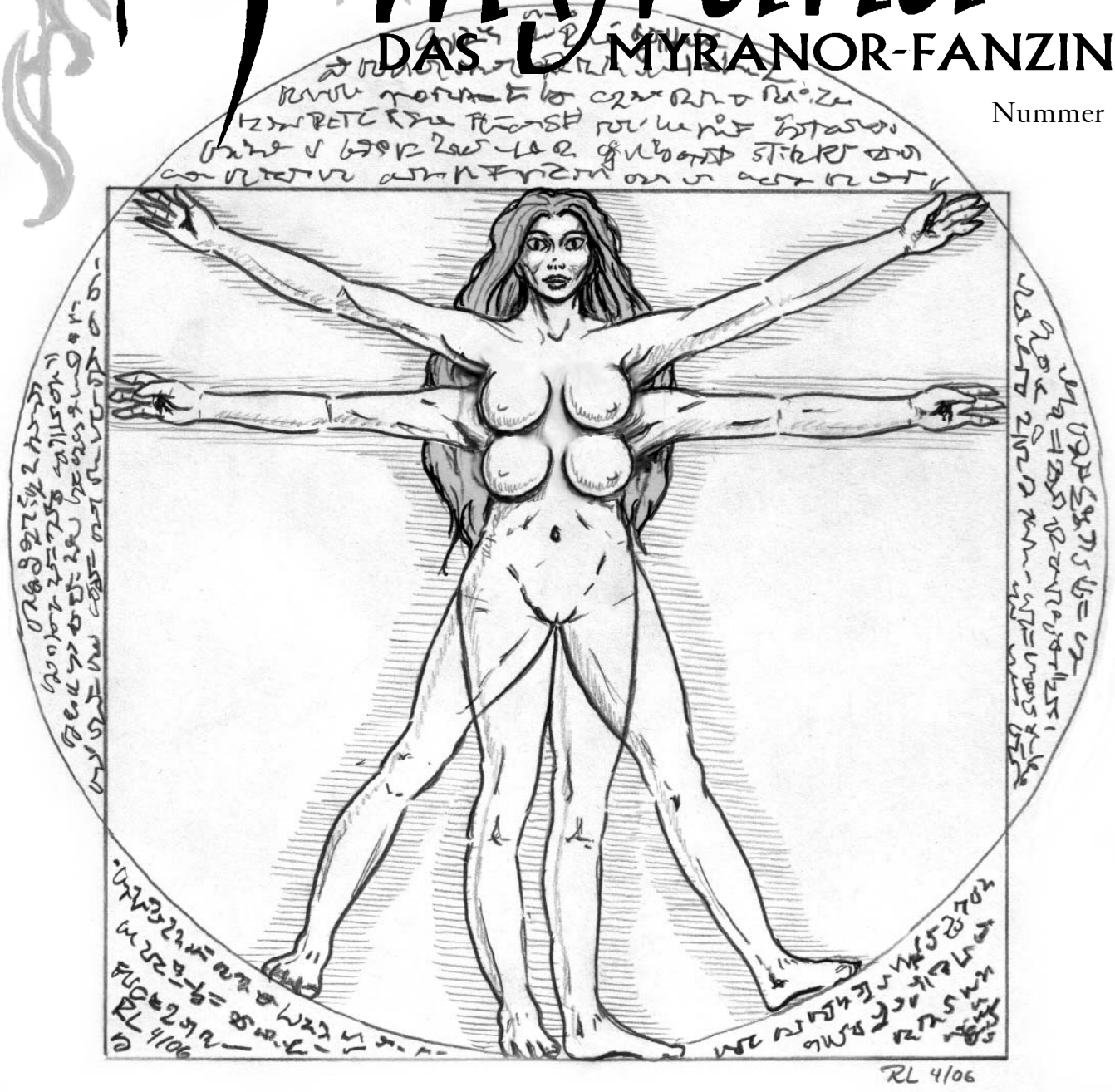
Memoria Myrana

DAS MYRANOR-FANZINE

Nummer 10



Inhaltsverzeichnis

Vorwort **3**

Das Elixier der neunten Stunde 5

Der Große Orismani – Der Thearch der Flüsse 7

Der Jäger: In Daranel 11

Archetypus Ravesaran-Gesellschafter/in 15

Die Pristiden 18

Myranische Abenteuer - Erbe der Jharra 23

Archetypus Shingwa-Pirat 43

Optimatenprofessionen 47

Masken der Macht 57

Archetypus Tharpurischer Großwildjäger 59

Ideen zu Zauberzeichen 63

Galasal - Beschreibung einer Stadt 68

Dera Aureliana - Brajanstreu gezeichnet 79

Impressum **80**

Vorwort

von Peter Horstmann

Wir haben es geschafft und sind zweistellig.
Nach nunmehr gut zweieinhalb Jahren Fanzine Memoria Myrana haben wir nach dem einjährigen Jubiläum nun die zweite Schallmauer durchbrochen, und zur Feier des Tages bringen wir diesmal besonders viel Lesefutter. Von Kurzgeschichte über Regelergänzung, Archetypus bis hin zum Hintergrundmaterial, alle Bereiche wurden bedacht und eifrig mit Inhalt gefüllt.

Den Anfang macht diesmal Michael Wuttke mit einer Geschichte über Zahlen und den Alchimisten Alpartinos Ditharam. Danach entführt uns Jörn Wesserling an den Großen Orismani und schildert uns das Leben am Fluss. Kai König beschreibt im zweiten Teil seiner Kurzgeschichte, was dem Jäger in Daranel widerfährt. René Littek hat sich dieses Mal dem Archetypus der Ravesaran-Gesellschafter gewidmet. In einem ausführlichen Abenteuerbericht erzählen uns Corinna Kersten und Peter Horstmann, was ihren Helden im *Erbe der Jharra* alles passiert ist. Dass die Helden da nicht immer die gleiche Geschichte erzählen, liegt wohl in ihren Charakteren begründet. Nach dem Bericht des Optimaten bleiben wir bei diesen hohen Herren und lassen uns von Jörn Wesserling etwas über magische Professionen der Häuser Partholon, Phraisopos, Illacrion, Onachos, Rhidaman und der quasi-optimatischen Xaranthal erzählen. Florian Wassermann berichtet in seinem Artikel *Masken der Macht* über ein paar Mitglieder des Optimatenstandes, die etwas aus dem Rahmen fallen. Der Tharpurische Großwildjäger von René Littek und Kai König ist ein weiterer Archetyp und für die südlichen Regionen des Imperiums geeignet. Von dort berichtet dann auch der Artikel *Pristiden* von Kai König. Daniel Löckemann stellt uns ein paar Ideen zu magischen Glyphen und Zauberzeichen vor. Die Stadt *Galasal - Ort uralter Träume und finsterer Tiefen* wird in einer Gemeinschaftsarbeit von René Littek, Kai König und Stefan Küppers vorgestellt. Den Abschluss bildet diesmal eine sehr schöne Kartenzeichnung von Lutz Berreth, die sich hervorragend für eine Ingame-Karte eignet.

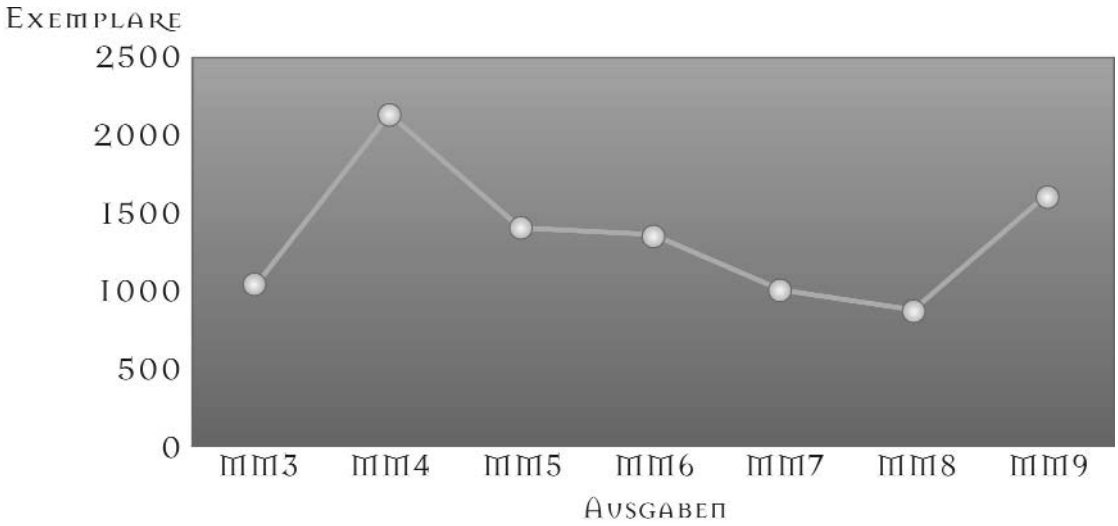
Nach dieser Vorschau seien mir noch ein paar kurze Worte der Rückschau gegönnt. Die Entwicklung von Myranor war weder geradlinig noch himmelstürmend und dafür gibt es viele Gründe und Erklärungen. Das Stichwort Hardcover ist, stellvertretend für die vielen anderen Ideen und Projekte, die oft gewünscht und angeregt, aber immer wieder verschoben und in Frage gestellt wurden, ausreichend um die wechselvolle Geschichte der Idee Myranor darzustellen. Im Jahre 2004 war eine Überarbeitung der vorhandenen Regeln das vorherrschende Thema und es war eine Aufbruchstimmung zu spüren. Für uns wurde dies besonders deutlich. Die Ausgabe 3 wurde im ersten Monat nach Erscheinen (August) etwa 1000-mal heruntergeladen. Die Ausgabe 4 erschien im November und konnte bereits über 2100 Downloads verzeichnen. Das war nicht nur ein großartiges Dankeschön für die HC-Aktion, die wir gestartet hatten, sondern auch ein deutliches Zeichen, wie die Euphorie über den kommenden Hintergrundband die Community bewegte. Doch die Verzögerungen im Jahr 2005 und immer wieder aufkommende Fragen zur Wahrscheinlichkeit möglicher Folgepublikationen ließen die Stimmung auf ein Minimum absinken. In Folge sanken auch bei uns die Downloadzahlen in den Keller. Erst im Spätherbst wurde mit dem Erscheinungstermin für den HC wieder ein Streifen Licht am Horizont gefunden. Im Februar erschien die Ausgabe 9 mit Vorstellung des Hardcovers und brachte mit beinahe 1600 Downloads fast das Doppelte an Zuspruch wie die Ausgabe 8 mit etwa 850. Der Trend ist also recht deutlich.
Doch auch die Beteiligung einzelner MM-Autoren und Zeichner an offiziellen Publikationen von FanPro wird für die Seite und unser Fanzine geworben haben. Hinzu kommen der Gewinn des Titels *Seite des Monats*, verliehen von Borons Reich, und die Teilname am Deutschen Rollenspielpreis 2005. Auch möchte ich behaupten, dass wir durch unsere Arbeit an Erfahrung gewonnen haben und daher die Qualität der Beiträge im Laufe der Zeit verbessert werden konnte.
Das gilt auch für die Homepage zum Fanzine. Aufgeräumt und durch die Anregungen im DSA-Ring aufpoliert, hat sie ihr Design bewahrt, aber den Inhalt verbessern können. Dass auch neue Ideen angenommen werden und Bedarf an weiteren Informationen besteht, zeigt unsere neue Reihe der myra-

nischen Kulte, die mit ihren Beiträgen zu Nereton, Siminia und Zatura bereits über 1000-mal heruntergeladen wurde.

Anmerkung:
Diese Ausgabe wurde unter eingeschränkten Bedingungen erstellt. Unsere Zeichnerin und Setzerin Xamaril liegt seit ein paar Tagen mit einer Beinverletzung darnieder und stand leider nicht zur Verfügung. Auch an dieser Stelle noch einmal alles Gute.

Als wir uns dann ohne professionelle Hilfe ans Setzen machten, kollabierte nach etwa einem Drittel das Programm. Der Rest der Ausgabe musste dann bei einem Bekannten vollendet werden. Die Ausgabe steht also nicht nur unter dem Symbol eines Codes (s. u.a. Titelbild), sondern besonders unter Murphy's Law. Für übersehene Fehler bitten wir um Entschuldigung.

Peter Horstmann



Das Elixier der neunten Stunde

von Michael Wuttke

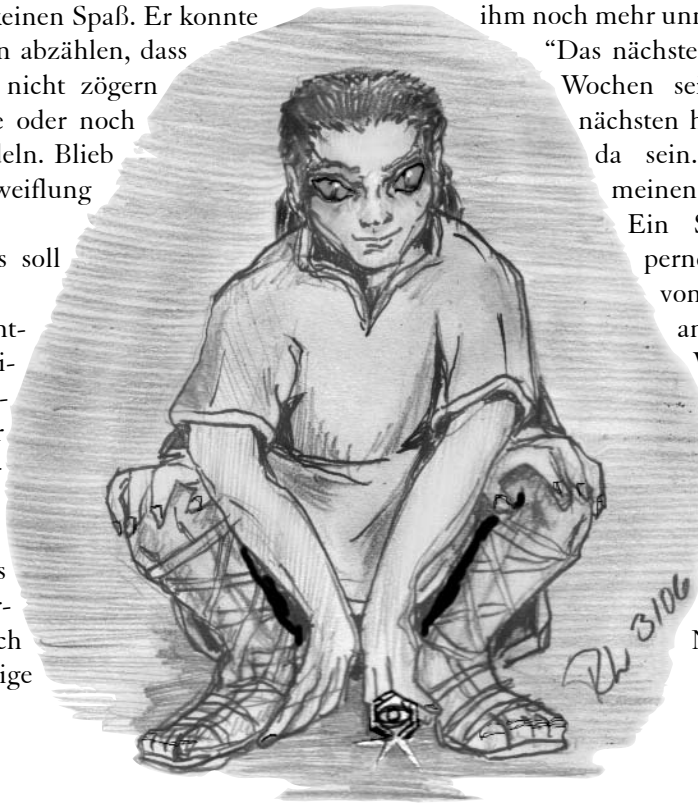
"Verflucht! Dreimal verflucht!"
Alpartinos Ditharam schlug mit der Faust auf die marmorne Arbeitsplatte seines Labortisches, raufte sich die spärlichen Haarstoppeln seines Dreitagebarts und schnaubte wutentbrannt. Gerade ihm, einem Alchimisten aus Berufung und einem angesehenen Bürger seines Stadtviertels durften solche Schnitzer nicht passieren. Sein einfältiger Diener hatte einmal mehr alles falsch gemacht. Er hatte von Anfang an gewusst, dass es ein zweischneidiges Schwert sein würde, diesen vierarmigen Dreikäsehoch als Diener anzunehmen. Aber was tat man nicht alles für eine oder zwei außerordentliche Gefälligkeiten. Dass der Neristu mit dem glasigen Blick nicht bis Drei zu zählen vermochte, hatte Alpartinos bereits im ersten Augenblick gemerkt. Und nun dies! Das Verwandlungselixier musste heute bis zur neunten Abendstunde fertig sein, ansonsten würde sich die Wirkung nicht entfalten. Das Licht des Vollmonds war als Katalysator vonnöten. Aber der Mond schien nur heute über der Steppe und dann erst wieder in dreißig Tagen. Aber ohne vierblättrige Kleeblätter und Einhornzähne konnte er keine korrekte Mischung herstellen. Damit war die gesamte Neuntagewoche für die Katz, davon abgesehen, dass sein Auftraggeber entsprechend zornig werden würde. Sehr zornig sogar, wenn man es genau nahm. Und auf einen Konflikt mit einem Magier wollte er sich um keinen Preis der Welt einlassen. Es gab also nur eine Alternative: Er musste die Sache selbst in die Hand nehmen.

Immer noch fluchend schob Alpartinos Ditharam die Kapuze seiner Robe über seine zweifach gewellte Haarmähne, rückte den Gürtel zurecht und raffte den Saum seines Gewands. Dann eilte er schnellen Schrittes, immer zwei Stufen auf einmal, die steile Treppe hinunter in den Hauptflügel seines Hauses.
Weriff, der Neristu, wartete in gebückter Haltung vor einem siebenarmigen Kerzenleuchter und schaute mit blassen Augen auf seinen herannahenden Herren. Der Alchimist bedachte seinen Diener mit einem herablassenden Blick und hastete an ihm vorbei in Richtung

Tür. Er wandte sich nach links und durchmaß eilig die belebte Straße, in der fliegende Händler in langen Zweierreihen ihre Waren feilboten. Nach wenigen Herzschlägen erreichte Alpartinos Ditharam sein Ziel, das Kontor des Fernhändlers Dimas. Der Händler galt in der gesamten Region als Spezialist für exotische Waren aus allen vier Himmelsrichtungen des Kontinents. Der Alchimist betrat die hohe zweistöckige Säulenhalle mit den siebeneckigen Fenstern und sah sich um. Er entdeckte Dimas' langen blonden Haarschopf vor einem hohen Bambusregal mit allerlei Tiegeln, Fläschchen und Karaffen und schritt lächelnd auf den Fernhändler zu.
"Die Oktade zum Gruß, Dimas, Herr der Waren. Wie geht es Euch?"
"Alpartinos Ditharam, welche Ehre, Euch in meinem bescheidenen Haus zu sehen." Der Händler verbeugte sich tief vor dem Alchimisten, so dass seine annähernd dreieckige Nase beinahe den Boden berührte. "Was kann ich für Euch tun, Herr?"
"Nun, Dimas, ich benötige spezielle Zutaten für eine alchimistische Mixtur. Und mein Diener, dieser Einfaltspinsel, hat mir gelinde gesagt nur Affendreck angeschleppt. Also sprecht, habt Ihr vierblättrige Kleeblätter und Einhornzähne im Sortiment?"
"Hm, im Regelfalle schon, Herr, aber zur Zeit … Ihr wisst schon, Angebot und Nachfrage. Wie wäre es mit

Siebenschläferzungen und Tausendfüßler-Öl als Substitution? Die sind zwar etwas teurer, aber immerhin verfügbar… versucht die Substitution, und Euer Elixier wird keine Eintagsfliege." Der vierschrötige Händler schmunzelte.
"Ihr seid dreist, Händler!" Alpartinos Ditharams Mundpartie verzog sich zu einem verkniffenen Lächeln. "Nur weil Ihr der Einzige in dieser Stadt seid, bedeutet das nicht, dass Ihr mich über's Ohr hauen könnt."
"Kauft's oder lasst's, Herr Alchimist, mir ist's einerlei. Ich habe nicht mehr viel davon, vielleicht noch zwei oder drei Portionen. Und die nächste Lieferung erwarte ich in frühestens zehn Tagen."
Der Alchimist schluckte. Er konnte keine zehn Tage mehr warten. Sein Auftraggeber, der Magier Mokerion ul Tharamnos, verstand keinen Spaß. Er konnte sich an allen fünf Fingern abzählen, dass der zwielichtige Magier nicht zögern würde, ihn in eine Ratte oder noch Schlimmeres zu verwandeln. Blieb ihm eine Wahl? Verzweiflung wallte in ihm hoch.
"Nun gut, Händler. Was soll der Spaß kosten?"
Dimas nannte eine beachtliche Summe, der Alchimist fingerte eine Geldkatze aus seinem Calar und bezahlte zähneknirschend.

Als die neunte Stunde des Abends schon lange verstrichen war, schlich sich eine kleine, vierarmige Gestalt im Schutz der Nacht in eine große Halle mit siebeneckigen Fenstern. Eine zweite Person, deren lange Mähne im Licht des Vollmonds hell aufglänzte, erwartete den Besucher bereits.
"Wie lief's denn so?" fragte der nächtliche Besucher.
"Sehr gut!" antwortete der Blonde. "Die Alchimisten mögen ein arrogantes Völkchen sein, doch der Listigkeit eines Händlers sind sie immer noch nicht gewachsen. Er hat zwar gemurrt, aber trotzdem bezahlt. Und dann auch noch das Dreifache des eigentlichen Marktwerts!" Ein kehliges Lachen unterbrach den Dialog und hallte durch das leere Kontor. "Beim nächsten Mal nimmst Du ihm noch mehr unnützes Zeug mit."
"Das nächste Mal wird in zwei Wochen sein, Händler. Beim nächsten halben Mond. Ich werde da sein. Und nun gib mir meinen Anteil!"
Ein Säckchen mit klimperndem Geld wechselte von einer Hand in die andere. Dann schlich Weriff, der Neristu, zurück in das Haus des Alchimisten Alpartinos Ditharam, hockte sich unter den siebenarmigen Kerzenleuchter und blickte wieder mit blassen Augen in die Nacht.



Hintergrund dieser Geschichte:
Ich besuche zur Zeit im 2. Semester einen Kurs für Kreatives Schreiben bei der VHS Volmetal. Thema dieses Semesters sind Zahlen in jedweder Variation, als reine Zahlwörter oder innerhalb von Wörtern und Begriffen. Diese Geschichte entstand als Schreibaufgabe, in der wir möglichst viele aus Zahlen gebildete Wörter verwenden sollten, also zum Beispiel Wörter wie Siebenschläfer, Dreizack, vierhändig, zweigleisig und Quadrat . Hier kam mir Myranor mit VIERhändigen Neristu, ZWEIflügeligen Ashariel, TRIoptatragenden Optimaten und der OKTade ganz recht. Und so wie es aussieht, werden noch weitere Geschichten dieser Art folgen.
Viel Spaß! Michael Wuttke, März 2006

Der Große Orismani – Der Thearch der Flüsse

von Jörn Wesserling

Wie eine glitzernde Lebensader in Silber und Blau durchzieht der Große Orismani das nördliche Myranor. Viele Lieder wurden über ihn gesungen und etliche heilige Riten werden an seinen Ufern abgehalten. Seine schiere Größe und sein beständiges Strömen hat schon die ersten Myraner in seinen Bann gezogen. Fast aus jedem Horasiat des Imperiums fließt ein gewaltiger Zustrom in den Großen Orismani, läßt ihn anschwellen und seine Reise nach Süden gestärkt fortsetzen. Die Zuflüsse ähneln dabei ganz den hilfreichen Horantes, die den Thearchen auf dem Sternenthron ihre Treue geschworen haben. Somit ist kaum verwunderlich, dass der Große Orismani gelegentlich "Thearch aller Flüsse" genannt wird. Denn nichts anderes ist er. In ihm gehen alle anderen Flüsse auf, stärken ihn und ermöglichen ihm eine ständige Reise vom Rand der Welt durch ganz Myranor. Schon seit ewigen Zeiten fließt er beständig vom hohen Norden in endlosen Mäandern gen Süden. Dabei unterschreitet er eine Breite von sechs Millia nur sehr selten, oft verbreitert er sich zu etliche dutzend Millia breite Seen, über die man nicht einmal mehr das andere Ufer erahnen kann. Nach seiner Reise vom Rand der Welt ergießt er sich schließlich viele Millia breit in das Valantische Meer.

Wer vertraut auf Orismanis Macht
In allen seinen Nöten,
Den hat kein Feind zu Fall gebracht,
Den kann kein Übel töten;
Und wo die Angst ihn überfällt,
Da wird der allerstärkste Held
An seine Seite treten.
Myradot, Schriftsteller, um 3650 IZ

Symbolik: auf blauem Grund zwei weiße Augen, darüber eine wellenförmige Doppellinie, die von einem dritten Auge gekrönt wird
Bevölkerung: vor allem nyr- und meranische Menschen, Amaunir, Loualil, wenige Nequaner; im Norden: Ban Bargui, Kentori, Baramunen und Shakagra

Einige wichtige Orte und Plätze

Voraxia: Auf dem Ostufer des Großen Orismani gelegen findet man Voraxia oder die "Festung des Nordens", wie sie manchmal genannt wird. Und wenn manche sie als letzten Meilenstein der imperialen Zivilisation beschreiben, kann man dies nur zu gut verstehen, wenn man die raue Wildnis der Horasiate weiter im Norden kennt. Vor achtzig Jahren ließen die Ban Bargui von Voraxia (und dem Umland) nicht viel

mehr als rauchende Ruinen übrig, als sie den Fluss mit ihrer Armee überschritten. Seitdem ist Voraxia ein Hort für den Hass auf das dunkelhäutige Volk und der Wiederaufbau fand mit voller Unterstützung der herrschenden Häuser statt. Voraxia ist daher zu einer gewaltigen Festungsanlage herangewachsen mit zwei

Zitadellen, zwei Mauerringen und drei kleineren Kriegshäfen, die in unmittelbarer Umgebung der Festungen liegen. Insbesondere der Zugang zum Südkanal und die Fähranlagen über den Strom sind besonders gut gesichert. Auf der Westseite des Flusses liegen die Ruinen von Balan Nicolon, das einst als kulturelles Zentrum entworfen wurde. Über die ersten Bauabschnitte kam dieses Projekt jedoch nie hinaus. Der Volksmund besagt, dass eine schlangenartige Kreatur die Kanäle der Ruinenstadt als ihr Eigen betrachtet.

Wexelia: Als Provinzhauptstadt wurde Wexelia vor über sechshundert Jahren gegründet und sollte als Etappenziel des Südkanals fungieren. Doch als der Weiterbau des Kanals aufgrund der Bedrohung durch die Ban Bargui eingestellt wurde, versank die Stadt in Bedeutungslosigkeit. Die heutige Statthalterin gilt zudem als korrupt und ist bekanntermaßen vom Ausbau ihres Palastes besessen. Teils über, teils unter Wasser erbaut, fließt der letzte Pekuno der Provinz in dieses ehrgeizige Bauvorhaben. Die restliche Stadt verfällt dabei zusehends, da kein Geld zur Ausbesserung der öffentlichen Gebäude bereitgestellt wird. Ebenfalls sind die Verteidigungsanlagen der Stadt in einem miserablen Zustand und der Horas von Karóniu hat der Trodinarin schon mehrere Verwarnungen geschickt.

Luditia: Ähnlich wie Valdur Harpalis ist Luditia im Laufe der Jahre zu einer reinen Festungsstadt ausgebaut worden. Sie wurde im gleichen Jahr wie Wexelia gegründet und sollte Teil des Handelsnetzwerks entlang des Südkanals, welcher den Orismanilauf begradigen sollte, werden. Doch es kam nicht dazu, dass der Kanal die beiden Schwesterstädte miteinander verbindet. Sehr zur Freude der Bewohner folgte Luditia nicht dem Vorbild ihrer nördlichen Schwester und gilt heute als handwerklich orientierte Stadt, deren Waren über die Provinzgrenzen hinaus geschätzt werden. Die Bewohner produzieren vor allem Geschirr, gebrannte Lehmziegel und Glas-arbeiten. Das Haus Quoran ist ungewöhnlich stark in der Stadt vertreten und unterhält viele Werkstätten, in denen sie arcanomechanische Waffen herstellen.

Xemethia: Am Zusammenfluss des Roten und des Großen Orismani gelegen konnte Xemethia trotz der Nähe zu Valdur Harpalis einen gewissen Reichtum behalten. Hier kann man fast alles erwerben, was aus Demelion oder den Steppen der Kentori stammt. Neben einem Kriegshafen und der berühmten Seidengasse, in der man angeblich die "Dienste" einer jeden Schönheit des westlichen Myranors für den richtigen Preis bekommt, ist der schwimmende Markt Nathalporia ein wichtiger Anlaufpunkt der Stadt.

Nathalporia: Der schwimmende Markt liegt zur Zeit vor Xemethia vor Anker und wurde vor über einhundert Jahren von einem Optimaten des Hauses Rhidaman ins Leben gerufen. Der Markt begann angeblich mit zwei Schraubengaleeren, die fest miteinander vertäut waren und zwischen den einzelnen Städten am Großen Orismani verkehrten. Heute hat der Markt einen Durchmesser von mehreren hundert Gradu und unterhält etliche Anlegeplätze, Frachträume, Markthallen und sogar gelegentlich einige Wohnstuben. Nathalporia ist vielmehr eine Siedlung für sich, die auf dem Orismani treibt und der Stadt, vor der sie vor Anker liegt, immense Absatzchancen bietet. Auch wenn man gelegentlich Teile von einzelnen Schraubengaleeren erkennen kann, wirkt Nathalporia durch die vielen Plattformen und verbindenden Stege eher wie ein Hafenviertel als wie ein schwimmendes Vehikel. Doch wenn der Markt seine Segel hisst und die Pedalosklaven im Takt der Trommeln ihr Bestes geben, ist ein jeder erstaunt, dass sich diese gewaltige Plattform bewegen kann.

Valdur Harpalis: Ist die Metropole des Horasiats Harpalis und mit seinen 150.000 Einwohnern eine der größten Städte des Imperiums. Die Brücke über den Großen Orismani hat die Stadt zum Tor des Westens gemacht. (Siehe MM 9 S. 15/16)

TirAKo: Am westlichen Rand des Waldes von Amaunath, direkt am Ufer des Großen Orismani gelegen, kann man TirAKo finden. Die Provinzhauptstadt wird vornehmlich von Amaunir bewohnt. Menschen oder andere Spezies findet man hier selten, wovon auch nur die Mutigsten den amaunischen Baustil auf Dauer aushalten. Himmelwärts ragende Türme, manche nur mit dicken Seilen als "Brücken" verbunden, sind vorherrschend. Selbst die Arena ist in luftiger Höhe zu finden und die Drepaniere kämpfen auf einer Vielzahl von Plattformen, die sich um den Shinxirturm

schmiegen. Einige Türme in der Nachbarschaft bilden die Tribünen für die kampfeslüsternen Massen. Da sich dieser Baustil in der ganzen Stadt fortsetzt, kann der Besucher wohl nur an der Therme und den Optimatenpalästen erkennen, dass er sich in einer imperialen Stadt befindet.

Geschichte

Die Entstehung des Ersten Imperiums ist eng mit dem Großen Orismani und seinen unzähligen Nebenarmen verknüpft. Das "Jahr der kochenden Flüsse" ist der Beginn der imperialen Zeitrechnung und um die Ausrottung der Mholuren im orismanischen Flusssystem ranken sich viele Sagen.

Unzählige Schlachten fanden am Fluss statt, um das schiffbare Verkehrsnetz östlich des Rückgrats der Welt für sich beanspruchen zu können.

Wegen dieser strategischen, wirtschaftlichen und religiösen Bedeutung galt das Netzwerk des Orismani im Ersten Imperium als Geschenk der Alten. Es wurde behauptet, dass der gewaltige Hauptstrom daher seinen Ursprung irgendwo in göttlichen Gefilden haben müsse. Trotzdem oder gerade deswegen, wurden im Laufe der Jahrtausende etliche Expeditionen losgeschickt, um die Quelle des Flusses aller Flüsse zu finden. Viele gaben frühzeitig auf, da sie die Wanderung durch die urzeitlichen Wälder vor zu große Hindernisse stellte. Da vieles aus dem Ersten Imperium verloren gegangen ist, gibt es keinen einzigen Hinweis darauf, dass auch nur eine Expedition der Quelle des Großen Orismanis nahe gekommen wäre. Dafür gibt es jedoch etliche gut verbriefte Hinweise auf einen "Fluch des Orismani", der alle blasphemischen Abenteurer, die sich der Quelle nähern, mit dem Tode bestraft.

Fast achthundert Jahre lang interessierte sich außer einigen wenigen Abenteurern keiner mehr für den Ursprung des Großen Orismani. Erst im 23. Jahrhundert gibt es wieder Aufzeichnungen, dass trotz der Furcht vor dem Fluch einige große Expeditionen auf den Weg geschickt wurden. Diesmal nicht auf dem beschwerlichen Landweg, sondern mit gut ausgerüsteten Schiffen, die für die Hochseefahrt geeignet waren. So konnte man zunächst im 24. Jahrhundert die Quelle des Steinigen Orismani ausfindig machen, welcher sich jedoch nur als gewaltiger Nebenfluss herausstellte. Wenige Jahre später wurde der eigentliche Ursprung des Großen Orismani im westlichen Gletschermeer endgültig bewiesen. Der Name des Optimaten und seiner Expedition ging im Laufe der Zeit verloren, seine Erkenntnisse jedoch nicht.

Um das Jahr 2800 brach ein dunkles Kapitel für das Imperium an, da der Fluch des blutrünstigen Efferd nicht nur die Küsten des Meeres, sondern auch weite Teile des Orismaninetzwerkes traff. Die Verherrlichung des gewaltigen Stromes leidete in dieser Zeit stark, konnte sich aber nach und nach wieder erholen. Als die Horasiate westlich des Stroms im Jahre 4296 IZ schließlich nicht mehr gehalten werden konnten, flohen Siedler in Wellen über den Großen Orismani zurück ins Imperium. Wie viele Flüchtlinge bei der Überquerung des Flusses scheiterten, vermag kein Strategu zu schätzen.

Schließlich überschritten 4697 IZ Tausendschaften der Ban Bargui gut organisiert den Großen Orismani nahe Voraxia und brannten die Festungsanlage bis auf die Grundmauern nieder. Die Ban Bargui konnten zwar vor Karónu aufgehalten werden, doch scheint das unüberwindliche Hindernis des Großen Orismani die Kräfte außerhalb des Imperiums nicht mehr abhalten zu können, neue Besitzansprüche geltend zu machen.

Gesellschaft

So gewaltig wie die Ausmaße des Großen Orismani sind, so mannigfaltig ist auch das kulturelle Leben an seinen Ufern. Über das Leben der Shakagra in den endlosen Wäldern ist nichts Näheres bekannt, aber es ist anzunehmen, dass sie ganz eigene Wege gefunden haben, mit und von dem Strom zu leben. Von den Baramunen ist bekannt, dass sie dem Bra'Boramu, wie sie den Orismani nennen, heilende Kräfte nachsagen und ihn als Aspekt des Wandels verstehen. Es gibt Berichte, dass einzelne Baramunen als Mutprobe versuchen, den Strom zu durchschwimmen, was fast immer tödlich endet. Von den Ban Bargui hört man, dass sie "dem Weltenteiler" eine verderbte Seele zusprechen, die in ewiger Hast die Welt durchstreift und dazu verdammt ist, niemals Ruhe zu finden. Sie meiden den Fluss und seine Ufer, was den imperialen Myrmidonen äußerst zusagt. Die Bürger des Imperiums dagegen sehen den Orismani als Quell des Lebens und die Bewohner seiner Ufer verehren ihn als Gott, der Leben schenken, aber auch nehmen kann. Jedes Frühjahr wird dem Fluss in festlichen Prozessionen geopfert um ihn milde zu stimmen. Der fruchtbare Boden, der bei den jährlichen Überschwemmungen weit ins Landesinnere transportiert wird, ist die Grundlage für den ertragreichen Ackerbau. Ein weit verzweigtes Kanalnetz speist die Felder von halb Karóniu, Harpalis, Tholdaron und Valantia mit den lebenspendenden Wassern des Orismani. Es gibt nur wenige an den Ufern des Großen Orismani, deren Lebensinhalt nicht vom Handel, dem Fischfang oder dem Ackerbau mit dem Fluss abhängt.

Wirtschaft

Die Ufer des Großen Orismani sind wahre Kornkammern für das Imperium. Vor allem Pulpellen aus Steckrüben, Hundsbohnen, Algen und etlichen Getreidesorten werden von zehntausenden von Landsklaven für den Rest des Imperiums produziert. Im Hinterland von Koróniu und Harpalis hat sich eine gewaltige Varkenzucht etabliert, die Fleisch, Milch, Leder und kratzige Varkenwolle exportiert. Auch gebrannte Lehmziegel, Töpferwaren und Schmuckstücke aus den berühmten Orismaniperlen sind markante Produkte der Region. Aber auch insektoide Waren der Ban Bargui, Waffen und Tierzubehör der Kentori oder Waren aus Demelion und Gathiadda werden über den Seeweg in den Rest des Imperiums verschifft. Vor allem der jahrhundertealte Kanal, der den Großen mit dem Kalten Orismani verbindet, sowie die Orismanibrücke in Valdur Harpalis sind dabei stark frequentierte Verkehrswege. Doch leider forderte die Entwicklung auch hier ihren Preis: Etliche Kontore liegen verwaist, da nicht alle Händler den Verlust des Westufers kompensieren konnten. Ebenfalls zogen sich viele ansässige Händler in den Schutz der großen Städte zurück, was etliche kleinere Fährstationen und Hafenstädte in den Ruin trieb und viele verwaiste Anleger zurückließ, von denen fast alle von der Myriade aus taktischen Gesichtspunkten geschleift wurden.

Mysterien

Manchmal werden von Fernhändlern des Nordens oder von den Bewohnern Voraxias funkelnde, schlanke Schiffe mit geisterhaft wehenden Segeln gesehen, die scheinbar unabhängig von der Strömung den Fluss hinab treiben. Fast immer sind diese Geisterschiffe Boten von großem Unheil und 4697 IZ soll eine ganze Flotte aus dem Nichts aufgetaucht sein, nur um in einer nahenden Nebelbank auf ebenso rätselhafte Weise zu verschwinden. Manche behaupten, die Geisterschiffe würden von den Shakagra geschickt, die ja bekanntlich über seherische Fähigkeiten verfügen sollen. Nur wenige imperiale Schiffe, die den Unheilsbringern den Weg abschnitten, kamen je zurück und die wenigen, die es taten, waren nur noch mit völlig verstörten Seemännern besetzt, die nicht einmal mehr ihren Namen kannten.

Nach den Jahren des Westwinds und dem Angriff auf Karónu sind die Ban Bargui das Schreckgespenst der Region. Was andernorts die Draydal oder die Mholuren sind, das berichtet man hier den Kindern von den willenlosen Ban Bargui, die aus Eiern kriechen und rohes Menschen- oder Amaunirfleisch verzehren.

Chamoro-See: In Tholdaron treffen sich die Ströme des Schnellen, des Weißen und des Großen Orismani und bilden den Chamoro-See. Er gilt als äußerst tückisch und gefährlich. Im "Jahr der kochenden Flüsse", als man große Mengen Gift in die Fluten des Orismani gab, soll sich eine gewaltige Menge davon am Grund des Sees gesammelt haben und ihn noch immer vergiften. Es gilt als sicher, dass sogar die mutigen Loualil den gewaltigen See meiden, dessen Oberfläche ständig von dampfendem Schaum bedeckt ist. Sein ständig blubberndes Wasser gilt als ungenießbar und plötzlich empor schnellende Fontänen kochenden Wassers machen die Schifffahrt zu einem gefährlichen Unterfangen. Die meisten Schiffe fahren an den relativ sicheren Ufern und meiden den zentralen See. Mutige Fischer konnten nur bizarr verformte Fische in ihren Netzen fangen, die allesamt glitschiges und bitteres Fleisch besaßen. Was die giftigen Wasser des Sees davon abhält, den ganzen Unterlauf bis Sidor Valantis zu vergiften, ist ungewiss. Imperiumstreue glauben an das göttliche Einwirken des Thearchen, weniger fromme Gemüter machen den Mondturm der Loualil, der wenige dutzend Millia flussabwärts wie ein Fels in der Brandung aus dem Wasser ragt, für das Wunder verantwortlich. Wenn ein Frühjahrssturm den drückenden Nebel für einige Stunden fortgejagt hat, kann man die "Cagoro", rauchende schroffe Gipfel inmitten des Chamoro-Sees, erahnen, die mit gelegentlichen Beben das Umland erschüttern.

Der Jäger in Daranel

von Kai König

Unter günstigen Winden hatte die *Schwalbe* noch im letzten Tageslicht Daranel erreicht. Die Verhandlungen mit ihrem Auftraggeber hatten die Zeit vorangetrieben und die Nacht hereinbrechen lassen. Dunkelheit umfing Askal, als er das große Haus des Händlers verließ.

"Und wieder wurde der Gerechtigkeit Genüge getan", meinte Sestion neben ihm.

"Mir ist es wichtiger, dass unserer finanziellen Lage Gutes getan wurde." Askal klopfte gegen eine Innentasche seines Makalar. Das Klimpern von Münzen erklang. "Ob und wie Gerechtigkeit geübt wird, liegt bei anderen."

Sestion seufzte. "Ich versuche nur, unserer Arbeit was Positives abzugewinnen."

"Das ist das einzig Positive, was ich daran entdecken kann." Askal holte eine Münze hervor und zeigte sie seinem Freund. "Und dass es manchmal Leute trifft, die es wirklich verdient haben. Wie heute."

Der andere lachte. "Ich hätte wissen müssen, was ich mit dieser Unterhaltung anfange. Aber lassen wir das Thema. Ich habe keine Lust, schon wieder eine Rede über gekauftes Recht zu hören."

Askal wollte etwas entgegnen, überlegte es sich aber anders. "Du hast ja Recht." Er legte seinem Freund einen Arm um die Schulter. "Wir sollten uns was gönnen zur Feier des Tages. Was hältst du vom *Kopf des Amaun*?"

Ein weiteres Lachen war die Antwort. "Bis morgen früh halte ich davon eine Menge. Erst wenn der Kater kommt, ist es eine schlechte Idee."

Es bereitete ihnen einige Mühe, sich durch die Straßen von Daranel zu ihrem Ziel zu bewegen. Nachdem die Schwüle des Tages vergangen war, war das Leben erwacht. Unzählige Wesen drängten sich durch die Straßen. Seeleute, Händler und anderes Volk wollten die Kühle der Nacht für ihre Aufgaben nutzen. Askal kannte das aus anderen Hafenstädten. Dass das Imperium hier nicht präsent war, war ein weiterer Anreiz für lebhaften Handel.

Sie brauchten eine Weile, um durch das Getümmel zum Hafen zu gelangen und dort zu der Taverne ihrer Wahl. Der *Kopf des Amaun* war in einem heruntergekommenen Gebäude untergebracht, an dem kein Zeichen auf die Schenke in seinem Inneren hinwies. Risse zogen sich durch den Lehm, und zerbrochene Fenster unterstrichen den Eindruck von Verfall. Ein alter Amaun in zerrissener Kleidung saß vor der Tür. In der Dunkelheit der Nacht wirkte sein getigertes Fell grau und schmutzig.

"Eine Gabe für einen alten Kater, um die Götter zu

erfreuen, meine Herren." Die zitternde Stimme passte zum erbärmlichen Aussehen der Gestalt.

"Läuft der Laden so schlecht, dass du betteln musst, Askarios?" Askal beugte sich hinab, um dem Amaun in die Augen zu schauen.

"Diese Stimme... ist das nicht mein Freund Askal?"Das Zittern war mit einem Schlag verschwunden. Stattdessen erklangen die Worte in einem tiefen, kräftigen Bass. "Ja, er muss es sein! Verzeih, dass ich

dich nicht gleich erkannt habe, aber in der Nacht sieht ein Abishant aus wie der andere."
"Dazu sind die Tücher auch da." Askal streckte eine Hand aus, um dem Amaun hoch zu helfen. Dieser lehnte ab.
"Jemand muss doch aufpassen, dass nur Kundschaft reingeht, die zu der Atmosphäre beiträgt. Oder würdest du wollen, dass du Gesellschaft von jedermann hast?"
"Nein, sicher nicht", antwortete Askal mit einem Lachen. Er klopfte Askarios auf die Schulter. "Soll ich dir was rausschicken?"
"Lass Jelena mir einen heißen Borkentee bringen."
Askal öffnete die Tür und betrat mit Sestios das Gebäude. Eine von flackernden Fackeln erleuchtete Treppe führte sie in die Tiefe zu einem Durchgang. Sie schlugen einen Vorhang aus schwerem, dunklem Stoff zur Seite und betraten den Schankraum.
Obwohl Askal den *Kopf des Amaun* kannte, verblüffte er ihn stets aufs Neue. Hier in den Kellern war nichts mehr vom Verfall der oberirdischen Teile des Gebäudes zu erkennen. Rot gefärbter Stuck bedeckte glatt die Wände. Hier und da waren Bilder mit erotischen Szenen aufgemalt. Askarios hatte ihm einmal versichert, dass er den besten Maler der Region dafür verpflichtet hatte. Auch das Mobiliar war exquisit. Eine Theke aus dunkel poliertem Edelholz war das Herzstück an der Wand gegenüber des Einganges. Darum herum lagen Kissen aus edlem Stoff, der mit gewebten Ranken verziert war. Sie dienten den Gästen als Lager. Die Kissen waren in Gruppen um runde Tische drapiert, die so niedrig waren, dass man sie gut vom Boden aus erreichen konnte.
Die Taverne war gut besucht in dieser Nacht. Ein Großteil der zwei Dutzend Tische war besetzt, und spärlich bekleidete weibliche Katzenmenschen eilten als Bedienung dazwischen umher. Die Klientel des Amaun war ebenso erlesen wie seine Ausstattung.
Askal konnte Abishai unter ihnen erblicken, die sich mit Händlern aus der Narkramar unterhielten. Ein reich gekleideter Neristu winkte wie beiläufig eine Bedienung herbei, während er mit verträumter Miene mit einer Satyarin flirtete.
Askal nickte der Gruppe der Abishai zu und legte eine Hand auf sein Herz. Das Gespräch mit den Händlern wurde kurz unterbrochen und die Geste erwidert.
An der Schulter führte er Sestios an die Theke. Auf zwei hohen Schemeln nahmen sie Platz.
"Was kann ich für euch tun?" Der Akzent und die Hautfarbe kennzeichneten die junge Frau als Ban Bargui. Ein paar schmale Streifen Stoff verdeckten nur das Notwendigste, so dass die straffe Haut ihres schlanken Körpers im flackernden Schein der Beleuchtung glänzte. Ein dünner Kupferring war um ihren Hals gelegt.
Askal deutete darauf. "Ich dachte, Askarios hätte dich schon längst freigelassen, Jelenassaia."
"Askal! Und das muss dann wohl Sestios sein!" Gesunde weiße Zähne ließen ihr Grinsen im dunklen Gesicht regelrecht strahlen.
Die Frau beugte sich weit über den Tisch und umarmte ihre Gegenüber. "Ihr solltet euch was einfallen lassen, dass man euch besser unterscheiden kann. Diese Tücher sind unpraktisch!"
"Im Gegenteil, Jelena. Gerade das ist das Praktische daran." Seine Finger streiften den Reif. "Und?"
Sie zuckte mit den Schultern. "Die Tücher sind euer Schutz, der Ring ist meiner. Solange die Leute hier denken, ich gehöre Askarios, habe ich wesentlich mehr Ruhe vor ihnen. Nach der Arbeit wird er abgelegt."
Er nickte. "Und schon Pläne für deine Rückkehr?"
"Ich verdanke Askarios eine Menge. Mehr, als ich in einem Leben abdanken könnte. Der Gedanke an meine Heimkehr ist schön, doch es gibt Wichtigeres. Pflicht und Verpflichtung." Sie seufzte und ihr Lächeln verschwand, um kurz darauf strahlender wiederzukehren. "Was kann ich für euch tun, meine Freunde?"
"Für uns zwei Kelche Graswein. Wir haben zu feiern. Und Askarios bat uns dir zu sagen, dass er einen Borkentee möchte."
Sie lachte kurz, hell und klar. "Der Kater wird alt. Früher wäre es undenkbar für ihn gewesen, während der Wache was zu trinken."
"Manchen macht die Zeit hingegen nichts aus." Ein verträumter Klang schwang in Sestios Stimme mit.
Askal musste sich ein Lachen verkneifen. Sein Begleiter starrte mit großen, glänzenden Augen zu der jungen Frau. Plötzlich ersetzte Trauer den Glanz.
Jelena hatte sich umgedreht und zeigte den beiden ihren Rücken. Während die Haut ihres Bauches glatt und weich war, war ihr Rücken von Narben und Striemen überzogen. Askal wusste um ihre Geschichte. Sie war eine Ban Bargui, stolz und stur - schlechte Eigenschaften bei einer Sklavin. Besonders dort, wo sie arbeiten musste, bevor Askarios sie erworben hatte. Wenigstens war ein Teil ihres Körpers verschont geblieben - es gab nicht viele Männer, die Narben an Orten mochten, die man bei bestimmten... Arbeiten direkt sah.
Sie kehrte mit zwei Kelchen zurück, von denen ein süßlicher Geruch ausging. "Ich werde dem Kater mal

ein wenig Gesellschaft leisten. Aber seid nicht traurig, ich komme bald wieder." Sie schenkte Sestios ein Lächeln, bevor sie sich auf den Weg zur Treppe machte. Ein Seufzen war zu vernehmen, das von Stoff gedämpft wurde.

"Sie kommt ja wieder, mein Freund. Es gibt hier aber auch noch andere Freuden." Askal hielt seinem Freund seinen Kelch unter die Nase.

"Was?" Der andere schien aus der weiten Ferne wohliger Träume zurückzukommen. Seine Hände zitterten leicht, als er sein Getränk ergriff. "Sicher, sicher." Ein Räuspern. "Auf das Wohl all derer, die uns lieb sind."

"Mögen sie immer günstige Winde haben." Die beiden erhoben ihre Kelche und schütteten ein paar Tropfen der Flüssigkeit auf den Boden.

Beinahe wäre Askals Becher gefolgt, als eine Bewegung seine Aufmerksamkeit zur Treppe lenkte.

Zwei Menschen hatten den *Amaun* betreten. Der dunkle Stoff ihrer Tuniken glänzte leicht im Fackelschein, als wäre Metall hineingewoben. Der größere der beiden hatte breite Schultern, und seine nackten, muskulösen Arme zeugten von großer Kraft. Eine mehrfach gebrochene Nase zierte sein Gesicht. Über dem erblindeten rechten Auge führte eine große Narbe hinauf zum kahlen Schädel. Mit dem intakten musterte er aufmerksam seine Umgebung.

Der andere war klein im Vergleich zu seinem Begleiter. Er war schmaler gebaut, aber auch seine blanken Arme waren kräftig. Lange, schwarze Haare waren in einem Zopf über eine Schulter nach vorne geführt. Ein ernster Ausdruck lag auf seinem fein geschnittenen Gesicht, aus dem helle Augen voll Intelligenz schauten.

Keiner der beiden trug eine Waffe, doch Askal wusste, dass das nichts zu bedeuten hatte.

"Geh zur *Schwalbe*, Sestios." Askal wandte seinen Blick nicht von den beiden Neuankömmlingen ab. Sie hatten sich inzwischen an einem der Tische niedergelassen.

"Aber ich habe noch nicht ausgetrunken! Und Jelena..."

"Ich sagte geh!" Die Worte waren schärfer ausgefallen, als er beabsichtigt hatte. Askal atmete tief durch, legte Sestios eine Hand auf die Schulter und sah ihm tief in die Augen. "Vertraust du deinem Navarcu? Deinem Freund?"

"Sicher vertraue ich dir." In den Augen seines Freundes konnte Askal Sorge erkennen.

"Dann geh. Ich folge dir in Kürze."

Ohne weiteres Zögern erhob sich Sestios und verließ den Schankraum. Auch Askal stand auf. Die Kelche mit dem Graswein in den Händen ging er zu den beiden Männern hinüber.

Sie waren in ein Gespräch vertieft, als er hinter sie trat. Schnell beugte er sich herunter und stellte die Getränke vor ihnen ab.

"Von einem alten, vergessenen Freund, Hektagu, als kleiner Dank für geleistete Dienste", flüsterte er dem kleineren Mann ins Ohr, bevor er sich wieder aufrichtete.

Das Gespräch verstummte abrupt.

"Was..."

Mehr bekam Askal nicht mehr mit. Schnellen Schrittes hatte er den Schankraum verlassen und war in der Menge des nächtlichen Lebens untergetaucht, die Blicke von Askarios und Jelenassaia ignorierend.

Als er die *Schwalbe* erreicht hatte, ignorierte er auch die Fragen von Sestios. Ohne ein Wort zu sagen begab er sich auf sein Lager...

*

Er war auf einer Lichtung inmitten eines dichten Waldes. Ein gewaltiges Feuer brannte lichterloh vor ihm, vertrieb die Nacht mit beinahe taghellem Schein. Das Rot seiner Uniform wirkte wie gefrorenes Blut im Licht der Flammen, sein Brustpanzer schien von innen heraus zu glühen. Die Hitze war unglaublich, griff mit kleinen Klauen nach seinem Gesicht und ließ ihn seine Augen vor Schmerzen zusammenkneifen.

Eine Gestalt in weiten Roben aus buntem Stoff stand neben den tosenden Flammen. Er wusste, dass sie klein und zerbrechlich war, aber dennoch wirkte sie riesig und mächtig. Eine Maske verbarg ihre Züge, eine glatte Maske aus blankem Kupfer, auf der sich zuckendes Feuer spiegelte. Es tanzte auch auf dem schlanken Kupferdolch, den die Gestalt in ihren schmalen Händen hielt.

Die Klinge war gegen den Hals einer jungen Frau mit heller Haut gedrückt. Ihre langen, dunklen Haare waren verklebt von Schweiß, der ihr auch über den nackten Körper lief. Ihre Arme waren mit dünnen Lederriemen an ihren Körper gebunden. Wo die Riemen in ihr Fleisch schnitten, vermischten sich Blut und Schweiß. Die Gestalt hatte ihre andere Hand in die dunklen Haare gegraben und zog den Kopf der Frau brutal zurück. Schmerz verzerrte ihre hübschen Züge, Schmerz und Furcht.

Er konnte ihren Schmerz beinahe fühlen, wollte schreien, doch kein Laut kam über seine Lippen.

Langsam schnitt die Klinge in die feine Haut. Die Gestalt wollte ihr Schmerzen bereiten, kein schnelles Ende. Krämpfe liefen durch den Körper der Frau, und doch rührte sie sich keinen Deut, leistete kaum Gegenwehr. Tränen liefen ihr über die verzerrten Wangen, Panik stand

ihr in den Augen.
Dann formten ihre Lippen ein Wort.
Bitte.
Er wollte sich bewegen, wollte zu ihr. Doch plötzlich legten sich Fesseln um seinen Körper, banden ihn, so dass er sich nicht mehr rühren konnte. Kräftige Seile legten sich um seine Handgelenke. Schmerzen und Wut ließen ihn aufbrüllen wie ein wildes Tier.
Seine Umgebung wurde dunkel. Stein ersetzte das Grün des Waldes. Der Mond leuchtete durch ein Gitter in das Innere der Zelle.
Ein Mann hatte sich neben ihn gekniet. Auch er trug eine rote Uniform mit einem Panzer, auf dem sich das fahle Mondlicht widerspiegelte. Er war schmal gebaut, aber dennoch sprachen seine Formen von Kraft. Seine langen schwarzen Haare hatte er in einem Zopf zusammengebunden. Aus einem ernsten Gesicht mit feinen Zügen schauten intelligente Augen in die Welt.
"Sie ist tot." Trauer schwang in der Stimme des Mannes mit, die kaum mehr als ein Flüstern war. "Ich kann einfach nicht glauben, dass Ihr sie umgebracht haben sollt, Lokegu." Der andere hielt ihm ein Messer vor das Gesicht. "Und noch weniger kann ich glauben, dass ich Euch ermorden soll." Das Messer zuckte herab und zerschnitt ihm die Fesseln. "Ich kann es nicht tun, auch wenn die Herren des Hauses es verlangen. Seht es als letzte Hilfe eines Freundes. Denn wenn wir uns das nächste Mal sehen, werde ich Euch nicht mehr beistehen können." Der Mann hob seinen Kopf und bot ihm sein Kinn dar. "Schlagt kräftig zu, es muss echt aussehen, mein Freund."
"Eine Frage, Hektagu: Musste sie leiden?"
Die Trauer in den Augen des Mannes wuchs.
Das war Antwort genug. "Danke, mein Freund."
...
Schweißgebadet erwachte Askal.
"Ist alles in Ordnung?" Sestios musterte ihn besorgt. "Du warst sehr unruhig, Askal."
Askal wollte schlucken, doch sein Mund war zu trokken. "Alte Dämonen, mein Freund." Er schloss die Augen und legte sich zurück auf seine Decken. "Sie haben die schlechte Angewohnheit, immer wiederzukehren."
"Mussten wir deshalb so schnell verschwinden?"
Er deutete ein Nicken an. "Wir brechen morgen früh zu den Inseln auf."
Sestios schien zu merken, dass sein Freund nicht mehr sagen wollte. Askal hörte nur, wie er es sich wieder auf seinem Lager bequem machte. "Versuch noch ein wenig Schlaf zu bekommen, Navarcu. Ich habe keine Lust, morgen alleine zu arbeiten."
Askal lachte kurz und legte sich auf die Seite.
Die Gedanken rasten in seinem Kopf. Hatten sie ihn gefunden oder war das Zusammen-treffen nur ein Zufall gewesen? Innerlich verfluchte er sich dafür, mit ihnen gesprochen zu haben. Selbst wenn es nur Zufall war, hatten sie nun einen Hinweis auf seinen Verbleib. Aber er hatte es tun müssen. In einem früheren Leben waren er und Belleron Freunde gewesen, nicht nur Kameraden. Und ihm hatte er die Chance auf ein neues Leben zu verdanken.
Es musste Zufall gewesen sein. Trotzdem würden sie morgen zurückkehren. Die Schwimmenden Inseln waren verschwiegen. Dort würde ihn niemand finden.
Es dauerte noch eine Weile, bis der Schlaf zurückkam, aus dem er nach traumlosen Stunden erwachte, als die Sonne ihre ersten Strahlen auf das Meer fallen ließ.

Ravesaran – Gesellschafter/in

Archetypus und Regelergänzungen von René Littek

Ranesa betrachtete seinen zerkratzten Rücken im Spiegel. Ihm war vollkommen schleierhaft, wie man einen Satyar zum Honoraten machen konnte. Grosse Ausdauer, aber kein Feingefühl. Den Mnemokristall, den es auf "Bitte" eines Illacrion aus der Weste des Satyars "entfernen" sollte, verstaute es in einem Samtbeutelchen, das ein Bote des Hauses abholen würde.

Es legte einen zusätzlichen Schleier um die Schultern, dann würden die Kratzer kaum noch zu sehen sein. Dazu einen vesayinischen Wickelrock, der seiner nächsten Kundin, Vicyi Awa Nokoi, sicher gefallen würde. Die Kräuterhändlerin aus dem Vesai-Viertel wollte wie üblich schon zur Mittagsstunde vorbeischauen um ihren Tee zu trinken und einige weitere "Annehmlichkeiten" zu genießen. Ranesa setzte das Wasser auf und legte die Teeschalen bereit. Nun würde es sich nur noch auf seine Kundin einstimmen müssen. Ranesa begann zu meditieren und konzentrierte sich auf sein Selbst. Nach kurzer Zeit setzte die Wandlung ein, der sonst eher flache Busen hob sich und die Gesichtszüge wurden weicher. Auch sonst waren alle Attribute der Männlichkeit verborgen, denn Ranesa wusste um die Vorliebe ihrer Vesai-Freundin für Frauen. "Nessa" nannten viele Nachbarn und Kunden ihre "weibliche" Seite. Ranesa verstand dieses Bedürfnis der Abgrenzung zwar nicht, aber es störte sie auch nicht übermäßig. Heute würde "sie" sich für eine ganze Weile von Vicyi verabschieden müssen und nahm sich deshalb vor, den Mittag besonders liebevoll zu gestalten.

"Gezahlt" hatte die Vesai bereits mit einem neuen Beutel Tee aus ihrer Heimat. Ranesa war zufrieden. Sie würde ihren geregelten Tagesablauf vermissen, das wusste sie. Morgen schon würde sie packen müssen um eine Gruppe von "Entdeckern" nach Valantia zu begleiten. Das Haus Illacrion, das die Expedition finanzierte, hatte aufgrund des Ziels und ihrer gesellschaftlichen "Talente" ausdrücklich um ihre Teilnahme gebeten… Und die "Bitten" der Illacrion konnte Ranesa zumindest derzeit noch nicht ausschlagen."

Hintergrund

Von imperialen Chimärologen gezüchtet, um als angenehme Gesellschaft zu dienen und jegliche Raiagelüste befriedigen zu können, sind die Ravesaran im wahrsten Sinne des Wortes wie geschaffen für die Aufgabe als Gesellschafter/in. Kaum ein Ravesaran muss in Armut leben, doch viele in Abhängigkeit von Honoraten und Optimaten. Selbst wenn Ravesaran außerhalb der Paläste ihre Heime haben, so werden ihre Massage- und Teestuben samt ihrer Unterkunft häufig von den Reichen unterhalten. Von anderen Gesellschafterinnen und Lustknaben unterscheiden Ravesaran-Gesellschafter/innen sich unter anderem auch durch einen weiter gefächerten Klientenkreis, den ihre Zweigeschlechtlichkeit mit sich bringt.

Die meisten genießen die Annehmlichkeiten des Lebens und sind in den kleinen Ravesaran-Gemeinden der Städte glücklich. Immer wieder werden diese Ravesaran jedoch in die Pläne ihrer Herren eingebunden. Einige Ravesaran steigen sogar zu echter Macht auf

und werden in den Honoratenstand erhoben, doch anderen wird eben ihr Wissen um die Geheimnisse ihrer Herren zum Verhängnis und zwingt sie zur Flucht hinaus in die Welt.

Zitate

"Entspannt Euch und erzählt mir von Euren Sorgen."

"Wenn ich vom Werben und Liebeskummer der Zweigeschlechtlichen höre, weiß ich, wie sehr Raias uns liebt."

"Nein, sagt nichts, ich denke, ich weiß, was und wie Ihr mich wünscht."

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Die meisten Ravesaran richten sich in der Auswahl ihrer Kleidung nach der Mode der jeweiligen Gemeinde und den Vorlieben ihrer Kunden, wobei sie jedoch ihren eigenen Geschmack nicht verleugnen. Tuniken besitzen sie in Männer- und Frauenlängen. Ein canteranischer Frauenrock, Schnürmieder und eng anliegende Brusttücher aus Aqualeder finden sich in ihrer Garderobe neben reich bestickten Westen, weißen Leinenhosen oder einem amaunischen Sari. Daneben ergänzen eine Auswahl modischer Sandalen und Schnürstiefel sowie mehrere Schleier oder andere wenig verhüllende Kleidungsstücke aus Seide oft das Bild.
Waffen tragen die Ravesaran-Gesellschafter/innen nur selten, und dann sind es oft nur kleine Messer und Dolche, die sich leicht verstecken lassen, wollen sie ihre Kunden doch nicht ängstigen. Jene Ravesaran, die jedoch eher ihrer maskulinen Seite folgen, mögen aber durchaus auch eine Levthas-Klinge oder Drepani in ihren Gemächern zur Schau stellen, mit denen sie auch umgehen können. Ihre persönliche Habe wird zumeist durch kleine Gegenstände ergänzt, die ihrer Profession dienlich sind, wie Schminke, Öle, Spiegel und Räucherwerk. Aber auch Zeichenwerkzeug, Musikinstrumente und Brettspiele finden sich in ihrem Besitz, ebenso das Zubehör für eine Tee-Zeremonie.

Haarfarbe: weißblond mit roter Strähne
Augenfarbe: blau mit silbernen Reflexen
Körpergröße: 83 Finger
Gewicht: 51 Okul

MU: 12 **KL:** 12 **IN:** 14 **CH:** 16
GE: 12 **FF:** 12 **KO:** 11 **KK:** 9

LeP: 26 **AuP:** 30 **AsP:** -
MR: 6 **SO:** Start 7
INI-Basis: 10 **AT-Basis:** 7
PA-Basis: 7 **FK-Basis:** 7
AW-Basis: 8

Vorteile: Altersresistenz, Herausragendes Aussehen, Soziale Anpassungsfähigkeit, Talentschub (s.u.), Wandelbar (siehe Anhang), Wohlklang

Nachteile: Aberglaube 4, Angst vor Spinnen 2, Goldgier 2, Eitelkeit 6, Nahrungsrestriktion (keinerlei tierische Produkte), Neugier 5, Totenangst 3, Verpflichtungen (Haus Illacrion), Vorurteile gegen zweigeschlechtliche Rassen 6

Talente:
Kampftechniken
Dolche +3, Hiebwaffen +1, Raufen +4, Ringen +8, Säbel 0, Wurfmesser +1

Körperliche Talente
Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +6, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +4, Singen +7, Sinnenschärfe +3, Tanzen +6, Zechen +3

Gesellschaftliche Talente
Betören +14, Etikette +7, Hauswirtschaft +3, Menschenkenntnis +10, Schauspielerei +3, Sich Verkleiden +8, Überreden +4

Naturtalente
Fährtensuche 0, Orientierung +1, Wildnisleben 0

Wissenstalente
Brettspiel +5, Götter/Kulte +2, Rechnen +3, Sagen/Legenden +8, Schätzen +2

Sprachen & Schriften
MS Gemein-Imperial +16, ZS Ravesaran + 8, Hiero-Imperial +5, Gemein-Vesayitisch +5, Gemein-Amaunal +5, Loualilisch +3, Shingwanisch + 1, Imperiale Lautzeichen +4

Handwerkliche Talente
Heilkunde Wunden +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Seele +4, Holzbearbeitung 0, Kochen +5, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +6, Musizieren +3, Schlösser Knacken +1, Schneidern 0

Gaben:
Talentschub (Betören) +3

Sonderfertigkeiten:
Waffenloser Kampfstil (Amaunisch)

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, ein Satz schöne und bessere Kleidung, ein weiterer Satz "Arbeitskleidung", versteckter Dolch, Schminke und Duftwasser, Räucherwerk, Brettspiel oder Musikinstrument oder Zeichengerät

Ravesaran Varianten

Das Ravesaran im HC stellt einen üblichen Vertreter seiner Rasse dar, die aus Ravesaran und meranischen Menschen hervorging. Doch findet sich dort auch der Hinweis, dass selten einmal, wenn der Vater eines Ravesaran-Kindes kein Ravesaran ist, sich gewisse Merkmale zeigen, die auf die Rasse des Vaters schließen lassen. Die meisten Veränderungen durch einen Erzeuger aus einer anderen Rasse mögen rein kosmetischer Natur sein, andere mögen durchaus dazu führen, dass das Ravesaran einen ihm bisher verschlossenen Vorteil oder Nachteil wählen kann (aber nicht muss). Die Vorteile müssen natürlich entsprechend ihres GP-Wertes dazugekauft werden. Anschließend sind einige der wahrscheinlicheren Varianten aufgelistet, andere sind jedoch möglich. Es ist durchaus beabsichtigt, dass die Vorteile meist nur ein einer abgeschwächten Version weitergegeben wurden.

Amaunir
Katzenaugen (möglicher Vorteil Dämmerungssicht)
Ohren laufen in zarten Spitzen aus
Krallen (möglicher Vorteil Natürliche Waffen (Krallen +1W TP))

Loualil
Zartgrüne oder -blaue Haut
Nesselhaare

Neristu
4 Brüste
Neristuaugen (möglicher Vorteil Dämmerungssicht)
Blaue, zartbepelzte Haut
Weißes Haar

Nyranier/Nordmenschen
Helle Haare (Blond- u. Rot-Töne)

Satyar
Hornansätze oder kleine Hörner (möglicher Vorteil Natürliche Waffen (Hörner +1TP))
Starker Haarwuchs
Üppigere Formen der Geschlechtsmerkmale
Trinkfest
Impulsive Ader (möglicher Nachteil Impulsiv)

Vesai
Blasse Haut
Rote Haare
Mandelförmige Augen

Vorteil Wandelbar (5 GP)
Dieser Vorteil erlaubt es dem Ravesaran, sich definitiv in eine Richtung zu wandeln, d.h. sehr feminin oder maskulin zu erscheinen. Zudem kann es sein Haar um einige Farbnuancen ändern und dieses auch in seiner Länge bestimmen. Jedoch bleibt eine familiäre Ähnlichkeit erhalten und es ist keine Nachahmung anderer möglich.

Die Pristiden

von Kai König

"Ein seltsames Volk sind die Pristiden. Ihr Äußeres, das dem von Haien gleicht, lässt sie an Land fremd erscheinen. Sie selbst scheinen sich im Wasser genauso wohl zu fühlen wie auf dem Trockenen, denn Wasser fehlt nie in der Nähe der Ansiedlungen, die ich kenne. Tapfere Krieger sind sie, und sie haben die Ehre, dem Haus Illacrion dienen zu dürfen."
- Auszug eines Eintrags über die Pristiden in einem Expeditionsbericht für das Haus Illacrion

Körperliche Eigenschaften

Pristiden sind vom Körperbau her humanoid. Mit ihrer Körpergröße von 1,7 bis 2 Gradu überragen viele von ihnen Menschen und Amaunir. Ihr Gewicht von durchschnittlich 80 Okul gibt ihnen einen schlanken, muskulösen Körper. Sie verfügen über eine Kraft, die der der Menschen leicht überlegen ist. Sie können diese jedoch nicht über längere Zeiträume konstant freisetzen, denn Anstrengungen ermüden Pristiden sehr schnell. Außerdem benötigen sie größere Mengen an Nahrung, um ihre Energiereserven aufzustocken. Auf Grund eines einzigartigen Knochenbaus sind Pristiden ausgesprochen wendig.

Das auffälligste Merkmal der Pristiden ist ihre Kopfform. Der Kopf wächst ohne sichtbaren Hals direkt aus den Schultern und hat die Form eines Kegels, der nach oben hin leicht schmal zuläuft. Auswucherungen, an deren Enden die schwarzen Augen sitzen, geben ihren Schädeln die T-Form des Hammerhais. Diese Auswucherungen werden Ataern genannt. Sie ermöglichen keine Unterscheidung der Geschlechter. Im sozialen Leben sind die Ataern jedoch ein wichtiger Faktor. Weit ausladende Auswucherungen werden von den Pristiden als Zeichen hoher Herkunft gesehen, und es ist undenkbar, dass einem Individuum mit schwach ausgeprägten Ataern eine bedeutende Funktion in einer Gemeinschaft zuteil wird. Die Augen sind lichtempfindlich und ermöglichen ihnen Dämmersicht. Grelles Licht hingegen vertragen sie schlechter als andere Völker.

Ein weiterer Sinn ermöglicht es den Pristiden, Bewegungen zu spüren. Dieser ist unter Wasser stärker ausgeprägt als an Land, wo sie nur ungenaue Informationen erhalten. Ihr Geruchssinn ist ausgezeichnet, aber auch stark selektiv. Während sie einige Stoffe sehr gut riechen können, bemerken sie andere gar nicht.

Eine weitere Ähnlichkeit mit Haien stellt das Gebiss der Pristiden dar. Wie Haie verfügen sie über scharfe, spitze Zähne, die sehr gut zum Reißen geeignet sind. Verliert ein Pristide einen seiner Zähne, schiebt sich aus einer zweiten Reihe ein neuer nach vorne. Dieser Vorgang dauert maximal zwei Tage und setzt erst im hohen Alter aus.

Pristiden haben ein duales Atemsystem. Zwei kleine Öffnungen an der Oberseite der Ataern ermöglichen es ihnen, Landluft zu atmen. Daneben besitzen sie an den Seiten oberhalb der Schultern Kiemen. Mit diesen können sie unter Wasser atmen.

Hellgraue, raue und vollständig haarlose Haut bedeckt die Körper der Haimenschen. Sie sind noch immer stark an das Wasser gebunden und brauchen an Land ein feuchtes Klima. Dieses verhindert das Austrocknen ihrer Haut. In trockeneren Regionen nutzen sie eine Salbe aus Tapirfett, um sich zu schützen. Die Salbe muss täglich aufgetragen werden und verleiht den Haimenschen einen Geruch nach totem Fisch. Trocknet die Haut dennoch aus, platzt sie auf. Die Entzündungen, die daraus entstehen, führen meistens zum Tod. Die Furcht vor diesem schrecklichen Schicksal lässt Pristiden nur selten ihre Heimat verlassen und die Leibwache, die sie dem Hause Illacrion stellen, muss spätestens alle 5 Jahre ausgewechselt werden.

Die sandpapierähnliche Struktur der Haut gibt den Pristiden einen sicheren Halt. Jedoch ziehen sie Boden und Wasser dem Geäst vor. So sind sie ungeübte Kletterer und untalentierter als Pardir und andere Rassen, die den größten Teil ihres Lebens in den Bäumen verbringen. Dafür sind sie ausgezeichnete Schwimmer, was sie auch ihrer Haut verdanken.

Im Kampf können sie in einen Blutrausch geraten, in dem sie blind Freund und Feind angreifen.

Die primären und sekundären Geschlechtsmerkmale der Haimenschen ähneln denen von Menschen. Sie leben monogam. Viele Paare haben einen oder zwei,

seltener mehr Nachkommen. Ihre Geburtenrate ist leicht rückläufig, so dass ihre Zahlen im besten Fall als konstant zu bezeichnen sind. Pristiden sind reine Fleischfresser.

Herkunft und Geschichte

Die Meinungen über die Herkunft der Pristiden sind geteilt. So vermutet man in ihnen eine Rasse, die aus den Chimärenkriegen hervorgegangen ist, oder die Nachfahren einer vorzeitlichen Zivilisation aus den Tiefen des Meeres der Schwimmenden Inseln.

Letzteres trifft die Sache beinahe. Die Pristiden sind eine Chimärenrasse, die vor langer Zeit von den Mholuren geschaffen wurde. Ihre Schöpfer nutzten sie als Wächter für ihr Gebiet im Meer der Schwimmenden Inseln, sahen in ihnen aber nicht mehr als minderwertige Werkzeuge. Als die Zeit des Mholurenkrieges kam, erwies sich die Wachaufgabe als Vorteil für die Pristiden. Während die Mholuren und viele ihrer aquatischen Diener in den Kampf zogen, blieben die Haimenschen als Schutz für die "Heimat" zurück. So entgingen sie dem Schicksal ihrer Herren, die durch die vergifteten Fluten des Orismani große Verluste erlitten. Die Schwäche der Mholuren nutzten die Pristiden, um sich von ihrer Herrschaft zu lösen. Sie flohen an die Küstengebiete des Nebelwaldes, wo sie seitdem leben.

Ein Geschenk ihrer früheren Herren vehinderte ein weiteres Vordringen: Um sie an das Reich im Meer zu binden, das sie sichern sollten, hatten die Mholuren den Haimenschen eine Haut gegeben, die einer feuchten Umgebung bedarf. Wird sie zu lange Trockenheit ausgesetzt, stirbt der Pristide einen qualvollen Tod. So brauchen Pristiden die Nähe zum Wasser, denn auch das feuchte Klima des Nebelwaldes ist nur ein zeitweiser Ausgleich zum Wasser des Meeres.

Die Legenden der Pristiden beschönigen ihre Vergangenheit ein wenig. Das stolze Volk wollte sich nicht an die Sklaverei erinnern und berichtet nur von seiner aquatischen Herkunft. Unter Führung des mystischen Ahnherren Quan verließen sie das Meer. Noch heute erinnert die Bezeichnung der Sippenführer als Quan an diese mythische Zeit. Seine Gefährtin Ak'arrall legte die Konflikte der einzelnen Stämme bei und ermöglichte die Gründung von Siedlungen. Ihr zu Ehren wird der Vorsteher eines Dorfes noch heute Ak'arrall genannt.

Die Legenden berichten auch von vielen Kämpfen, die die Pristiden gegen die Pardir austrugen. Diese stellten sich den Neuankömmlingen tapfer entgegen, doch wurden die getrennt agierenden Stämme der Feliden im Laufe der Zeit zurückgedrängt. Noch heute schließen sich die jungen Pristiden verschiedener Stämme jährlich zusammen, um aus ihrer Heimat in die Tiefen des Nebelwaldes zu ziehen. Treffen sie dabei auf Pardir, werden diese gnadenlos getötet. Doch muss es einen anderen Grund für die geringe Zahl der Pardir im Nebelwald geben als den Hass der Pristiden. Die nie sehr hohe Zahl der Haimen-schen und ihr Siedlungsgebiet an der Küste schließen ihre alleinige Schuld aus. Aus denselben Gründen können sie auch nicht die alleinige Ursache sein, weshalb die Pardir an einer Rückkehr gehindert werden. Es ist wohl anzunehmen, dass die Pardir noch keinen Anlass für die Rückkehr sahen. Auch sind die Pristiden für sie keine Todfeinde. Dazu hatten in der näheren Ver-gangenheit zu wenige Pardire Kontakt mit dieser Rasse, und die auf das Jetzt fixierte Mentalität der Katzenwesen hat diese vergangene Erfahrungen vergessen lassen.

In der Zeit der Chimärenkriege kam es zu einer neuen Bedrohung für die Pristiden. Das Haus Charybalis sah

in den fähigen Kriegern eine mögliche Gefahr für seine Flotte, obwohl die Pristiden nie einen Anlass für diese Annahme gegeben hatten. Von See aus gingen die Truppen des Hauses gegen die Pristiden vor und dezimierten ihre Zahl stark. Doch unerwartet erhielten die Haimenschen Hilfe. Das Haus Illacrion stellte sich an ihre Seite und unterstützte sie. Diese Hilfe ließ das Haus Charybalis davon absehen, die Pristiden auszurotten, und schuf den Grundstein für die Beziehungen zwischen dem Haus Illacrion und dem Volk der Pristiden.

Lebensweise

Pristiden sind Krieger und Jäger. Nach ihrer Flucht vor den Mholuren schufen sie an Land feste Ansiedlungen, in denen sie auch Nutzvieh halten. Bei dem Vieh handelt es sich hauptsächlich um Tapire und Golgasch, eine vegetarisch lebende Echsenart, die dem Krokodil ähnelt und nahrhaftes Fleisch liefert. Die Jagd ergänzt den Speiseplan um weitere Tiere. Ackerbau wird nicht betrieben, da sich die Haimenschen ausschließlich von Fleisch ernähren.

Die aktuelle Zahl der Pristiden wird nicht sehr hoch geschätzt. Ihre Siedlungsgebiete befinden sich in den Randzonen zwischen dem Nebelwald und dem Meer der Schwimmenden Inseln sowie dem Bleichwasser. Ihre Siedlungen sind immer sehr nahe bei Gewässern zu finden. Ein Grund liegt in ihrer panischen Furcht vor dem Austrocknen ihrer Haut, die beinahe schon eine Phobie ist. Ein anderer ist ihre Verbundenheit zum Meer.

Die Pristiden adaptierten für ihre Häuser das Grundprinzip der Landbehausungen der Mholuren. Es sind einfache Häuser mit großem Allzweckraum, in dem mehrere Angehörige einer Sippe leben. Die Häuser bestehen aus einer Grube im feuchten Erdreich, die mit Rindenmatten ausgelegt ist. Die flache Mauer wird aus mit Lehm beschmiertem Holz hochgezogen. Wie auch bei den Hütten der Mholuren ist der Innenraum mit Wasser gefüllt. Das Dach besteht aus mehreren Lagen Leder. In seinem Zentrum befindet sich ein Loch, das als Fenster dient, um Licht einzulassen. Des Weiteren können einzelne Lederlappen wie Luken geöffnet werden, um mehr Helligkeit zu erlauben. Jedes Haus verfügt über einen angeschlossenen Pferch, in dem Nutztiere gehalten werden. Obwohl die Pristiden auch noch im Meer zu finden sind, haben sie dort keine Siedlungen.

Die Dörfer bestehen aus mehreren dieser Gehöfte und stellen einzelne Stämme dar, die Sippenverbänden entsprechen. Ein Stamm kann auch mehrere Dörfer umfassen, die alle innerhalb einer Region liegen. Zu Paarungszwecken und zum Handel besteht ein reger Kontakt zwischen den einzelnen Ansiedlungen, die nicht sehr dicht beieinander liegen. Es kursieren Gerüchte über drei Hauptsiedlungen. Diese stellen auch die Grenzen des Siedlungsgebiets im Inneren des Nebelwaldes dar. Sie sind um Türme aus purer Jade gruppiert, deren Herkunft selbst den Pristiden unbekannt ist. Das Haus Illacrion weiß um die Standorte dieser Sied-lungen und ebenso wohl auch einige Ashariel. Jedoch sprechen weder diese Gruppen noch die Pristiden selber über die Städte. Kein Reisender, der sie suchte, kehrte je zurück.

In den meisten handwerklichen Gebieten sind die Pristiden untalentiert. Die Werkzeuge und Waffen, die sie herstellen, sind einfache Steinwerk-zeuge. Doch konnten die Pristiden dieses Manko durch einen regen Handel mit den Shingwa des Nebelwaldes ausgleichen. Im Gegenzug für Fleisch, einige Schätze des Meeres und hochwertige Lederwaren erhalten sie von den Echsenmenschen die Errungenschaften anderer Zivilisationen.

Ein bekanntes Gut sind die Lederwaren der Pristiden, die sie aus den Häuten ihrer Beute- und Haustiere herstellen. Sie nutzen ein besonderes Verfahren zur Gerbung, das dem Endprodukt eine gleichmäßige dunkelbraune Färbung gibt. Das Leder ist sehr stabil, hat aber seine Elastizität nicht verloren. Durch Punzierungen und verschiedene Nähtechniken sind die Gerber der Pristiden in der Lage, Muster und Motive zu kreieren, die ihresgleichen suchen.

Sie selber nutzen das entstandene Leder auf mehrere Weisen. Die Verwendung als Dach wurde schon erwähnt. Auch ihre Kleidung stellen sie daraus her. Statt Hosen tragen die männlichen Pristiden einen kurzen Wickelrock, den sie Ghron-Ta nennen. Weibliche Pristiden bekleiden sich mit einer längeren Version, Ghron-Ra genannt. Ihre Oberkörper bedecken Pristiden nur selten mit anderem als Schmuck aus Muscheln und geschnitzten Knochen. Wenn sie es tun, tragen sie weite, ärmellose Tuniken. Als Schuhwerk nutzen sie einfache Sandalen mit einer komplizierten Schnürung, die das Bein hinauf bis zum Knie geht.

Neben der einfachen Alltagskleidung besitzen Pristiden auch zeremonielle Kleider. Diese bestehen aus einem reich bestickten Ghron-Ta oder Ghron-Ra. Die Motive symbolisieren die Geschichte und Taten der Vorfahren ihrer Sippe. Über die genaue Bedeutung der einzelnen Symbole werden Außenstehende nicht aufgeklärt.

Im Kampf schützen sich Pristiden mit einfachen Lederpanzern, die punzierte Bilder von Jagd und Kampf zeigen. Zusätzlich können sie Schilde tragen. Diese sind aus dem dicken Leder vom Rücken der Golgasch gefertigt und weisen deren wabenförmige Schuppenstruktur auf. Als Bewaffnung ziehen Pristiden kurze Wurfspeere ähnlich denen der Pardir vor. Aber auch Dolche, Fischspeere mit zwei schmalen Knochenspitzen und speziell auf ihr Maul ausgelegte Blasrohre werden benutzt. Für die Jagd werden Speere verwendet.

Die Sozialstruktur

Die Pristiden verfügen über eine umständliche soziale Struktur. Ein wichtiger Faktor für den sozialen Aufstieg ist die Größe der Ataern. Eine starke Ausprägung dieser Auswucherung-en wird von Pristiden als Zeichen hoher Her-kunft gesehen und qualifiziert ihre Träger für bedeutende Positionen innerhalb der Gesellschaft. Tatsächlich scheint ein Zusammenhang zwischen der Größe der Ataern und der geistigen Kapazität der Haimenschen zu bestehen, auch wenn Aus-nahmen bekannt sind.

Die Grundeinheit ihrer Gesellschaft bildet der Stamm als Sippenverband. Der Stamm teilt sich die Erziehung der jungen Pristiden, die ihrem Geburtsjahr entsprechend in großen Gruppen betreut werden. Die gemeinsame Erziehung durch alle Stammesangehörigen festigt die Bindung der jungen Pristiden an ihren Stamm. Frauen, die mit einem Mann in Partnerschaft leben, werden in dessen Stamm aufgenommen. Partnerschaften innerhalb eines Stamms sind ungewöhnlich und werden nicht sehr gern gesehen.

Dem Stamm steht der Quan vor, der sowohl ein Mann als auch eine Frau sein kann. Die Quan werden jedes Jahr durch die Versammlung der Stammesältesten gewählt, die ihnen mit Rat und Tat dienen. Ihnen zur Seite stehen die Unn, die als Sprecher zu den Ahnen fungieren. Sie teilen den Quan mit, was die Ahnen von ihren Nachfahren erwarten. Ihre Zahl variiert von Stamm zu Stamm. Neue Unn werden vom ältesten Unn eines Dorfes erwählt. Ihre Visionen von den Ahnen beruhen auf keiner magischen Gabe, sondern auf dem Einfluss bewusstseinsverändernder Meeresalgen, die sie zu sich nehmen. Die Unn meiden Fremde und geben sich ihnen nicht zu erkennen.

Wo die Quan die Taten der Sippe bestimmen, sind die Ak'arrall die Führer der Dorfgemeinschaften. Sie werden jährlich aus den Bewohnern des Dorfes gewählt und sind für ein harmonisches und erfolgreiches Zusammenleben der Gemeinschaft verantwortlich. Läuft eine Anordnung einer Ak'arrall konträr zu der eines Quan, muss der Quan sich zum Wohle der Gemeinschaft beugen. Solche Konflikte sind nicht selten und stellen einen steten Unruheherd dar, da jeder Quan versucht, in den Dörfern seines Stammes die Ak'arrall seiner Wahl einzusetzen.

Jeden Monat treffen sich Ak'arrall und Quan eines Stammes in einer großen Versammlung, um Verträge auszuhandeln und das gemeinsame Handeln abzustimmen. Neben den regionalen Treffen existiert eine große jährliche Versammlung der Sippen und Dörfer, aus denen alle fünf Jahre der Ak'arrall-Quan, der Führer der Stämme, hervorgeht. Dieser residiert in einer der drei großen Siedlungen. Seine Anweisungen sind für die regionalen Führer bindend und ermöglichen ein gemeinsames Handeln aller Stämme der Pristiden.

Das Rechtssystem ist ähnlich diffizil. Sind die Kontrahenten Mitglieder eines Dorfes, müssen sie ihren Fall dem Ak'arrall vortragen und haben sich dessen Urteil zu beugen. Betrifft das Problem die Angehörigen zweier Dörfer eines Stammes, ist der Quan zuständig. Bei Konflikten zwischen einzelnen Stämmen kommt es zu einem Zusammentreffen der Unn beider Dörfer, die durch den Rat der Ahnen einen Ausgleich zu schaffen versuchen.

Neben dieser offiziellen Gerichtsbarkeit existiert noch eine weitere Lösung: Quo-Ta, der Konflikt. Quo-Ta stammt noch aus der Zeit, bevor die Pristiden sesshaft wurden, und stellt die Lösung eines Konflikts durch einen ritualisierten Kampf dar. Herrscht ein Streit zwischen zwei Pristiden, den weder Quan noch Ak'arrall lösen können, stellen sich die beiden Kontrahenten zu einem Kampf mit Holzspeeren. Gewinner ist der, der seinem Gegner die erste Wunde zufügt. Solche Kämpfe enden selten tödlich, da der Tod des Gegners den Unbill der Ahnen auf sich ziehen würde. Auch Konflikte zwischen Dörfern und Stämmen können durch den Quo-Ta gelöst werden. Jeder Kontrahent stellt zehn Krieger, die ausscheiden, sobald sie eine Verletzung erleiden. Die Seite, von der der letzte Krieger auf dem Feld bleibt, wird als im Recht betrachtet. Quo-Ta sind nicht selten, da sie als gutes Mittel zum Abbau von Aggressionen betrachtet werden.

Religion

Eine wichtige Rolle spielt der Ahnenkult bei den Pristiden. Über die Unn stellen sie Kontakt zu ihren verblichenen Vorfahren her und erhalten von ihnen Ratschläge. Einmal im Jahr findet in jedem Dorf ein großes Bankett zu Ehren der Vorfahren statt, dem eine

große Jagd vorausgeht. Im Zusammenhang mit dem Ahnenkult steht auch die Verehrung des mythischen Quan.
Die jährlichen Züge in den Nebelwald werden ebenfalls als ritueller Akt gesehen. Sie erinnern an die großen Taten ihrer Ahnen, die verhinderten, dass die Pardir die Haimenschen ins Meer zurückjagten. Gleichzeitig beweisen junge Pristiden durch sie ihren Mut.

Pristiden und andere Völker

Pristiden geben kaum Informationen über sich an andere weiter und achten darauf, dass niemand mehr über sie erfährt, als sie für gut erachten. Andere Völker sind ihnen bestenfalls egal, wenn auch nicht gerne in ihren Territorien gesehen. Selbst die Shingwa des Nebelwaldes, die durch den Handel in engem Kontakt mit den Haimenschen stehen, wissen nur wenig über sie.
Überfälle auf Expeditionen sind nicht selten, da die Pristiden sie als ungern gesehene Eindringlinge und, im schlimmsten Fall, als Freiwild betrachten.
Dies bringt auch Komplikationen beim Handel mit sich. Nur Shingwa und Händler, die mit dem Hause Illacrion in Verbindung stehen, dürfen in ihre Siedlungen kommen. Die Pristiden selber schicken in unregelmäßigen Abständen Handelsgruppen zu den Ansiedlungen anderer Völker am Rand ihres Gebietes.
Eine Sonderrolle unter den Fremden haben die Angehörigen des Hauses Illacrion inne. Den Trägern der Fahnen des Hauses ist es gestattet, ungehindert durch das Gebiet der Pristiden zu ziehen. Die Optimaten des Hauses Illacrion sind sehr bemüht, dass sie die einzigen mit so guten Beziehungen zu den Pristiden bleiben.
Die Todfeinde der Pristiden sind die Pardir. Der Ursprung dieser Feindschaft liegt in der Zeit, als die Pristiden an Land kamen und die Pardir den Flüchtlingen feindlich gegenübertraten. Durch ihre geschlossene Stammesstruktur und die Zusammenarbeit der Stämme sind die Pristiden gegenüber den Pardir mit deren losem Zusammenhalt auch innerhalb der Stämme im Vorteil.

Pristiden außerhalb ihrer Gemeinschaft

Es ist ausgesprochen selten, dass Pristiden ihre Dörfer und Sippen verlassen, um mit anderen Völkern zusammenzuleben. Die, die diesen Weg wählen, werden als Ausgesto-ßene und Verräter betrachtet. Begegnen sie anderen ihres Volkes, müssen sie damit rechnen, von ihnen umgebracht zu werden. Das Problem der schnell austrocknenden Haut ist ein weiterer Grund, warum nur wenige Pristiden außerhalb des Nebelwaldes zu finden sind.
Es existieren dennoch einige Individuen, die sich anderen Gruppen anschließen. Nicht selten findet man Pristiden unter den Piraten der Schattenküste, wo die Nähe zum Meer ihnen weiteren Schutz bietet. Dort sind sie wegen ihrer Wildheit im Kampf gern gesehene Mitglieder der Kapermann-schaften. Diese Außenseiter sind die Hauptl-ieferanten für das Wissen über die Pristiden, doch hüllen auch sie sich in vielem in stetiges Schweigen.
Die Pristiden der Leibgarde des Hauses Illacrion stellen eine Ausnahme zur Regel dar. Alle fünf Jahre sendet der neu gewählte Quan-Ak'arrall als Zeichen seiner Ehrerbietung den Optimaten des Hauses zwölf der besten Krieger, die als Leibgarde fungieren. Für die Ausgewählten handelt es sich um eine große Ehre. Nach ihrer Rückkehr werden sie gefeiert und später nicht selten Älteste, Quan oder Ak'arrall.

Myranische Abenteuer
I. Das Erbe der Jharra

Augenzeugenberichte von Nadesh aus der Shingwa-Sippe Shingal (Corinna Kersten)
und Aristandros serr Kouramnion (Peter Horstmann)

Nadesh berichtet

Schiffbrüchig in Jarmandala

Tscha, die leuchtende Göttin der Farben, trieb wieder einmal ihr Spiel mit mir. Ich habe noch immer nicht herausgefunden, ob sie es gut oder schlecht mit mir meint. Ephraim, mein weiser väterlicher Freund, hätte vermutlich gesagt, das hinge von meiner Sichtweise ab...

Jarmandala. Was für ein trauriges Nest, begraben unter Staub von der Farbe getrockneten Blutes. Eine kleine Hafenstadt am Meer der Schwimmenden Inseln, die nur alle Jubeljahre einmal von einem Schiff angesteuert wurde, die aber dennoch ein rettender Hafen für mich war. Trinken, essen, trinken, Dreck und Algen abschrubben (würde ich diesen Tanggeruch jemals wieder loswerden?), trinken und schlafen, endlich schlafen...

Als ich mich etwas erholt hatte, wurde mir erst richtig bewusst, wie allein ich nun war. (Wir Shingwa [1] fühlen uns ohne Gesellschaft einfach nicht wohl. Natürlich kommt es auch darauf an, um wessen Gesellschaft es sich handelt. Auf die Meeresungeheuer, die ich während der letzten beiden Tage, als ich an eine Planke geklammert durch die See trieb, gelegentlich in der Ferne gesehen hatte, hätte ich gut verzichten können.)

Es war an der Zeit, Inventur zu machen. Außer meinem stets griffbereiten Handwerkszeug - Phasganon [2] und Chak [3] - besaß ich noch die bunte Weste, die jeder Shingwa zu tragen verpflichtet ist. Meine war innen in der Farbe meiner Haut - graugrün - gefüttert und innen wie außen mit vielen Taschen versehen (das ist keine Vorschrift). In einer dieser Taschen befand sich ein Geldbeutel mit Münzen im Wert von drei Aureal [4], in einer anderen steckte ein Klingenbumerang [5], dem der lange Aufenthalt im Wasser nicht geschadet zu haben schien. Der Rest meiner Habe lag, nachdem die Küstenwache unser Schiff in einen Haufen Treibholz verwandelt hatte, auf dem Meeresgrund - ebenso wie die meisten meiner Kameraden.

Unter den Ertrunkenen war wohl auch Ephraim, der Steuermann der *Avaritia*, der mir, obwohl er ein Mensch war, näher gestanden hatte als jedes andere Lebewesen, das mir jemals begegnet war, ja sogar als meine eigene Familie. Er hatte mir nicht nur alles beigebracht, was ein gewöhnlicher Seemann (und Seeräuber) können und wissen muss, sondern mich auch lesen und schreiben gelehrt, mir die Sterne - diese fernen, bisweilen funkelnden Goldstücke am Firmament - sowie andere Orientierungsmöglichkeiten auf See erklärt und noch manches andere. Über ihn selbst wusste ich hingegen fast nichts; so ausführlich er sonst Auskunft gab, so wortkarg wurde er, wenn ich mich nach persönlichen Dingen zu erkundigen versuchte. Er nannte sich Ephraim Dnamein, aber ich bezweifle, dass das sein richtiger Name war. Mit seiner für einen Piraten außergewöhnlichen Bildung gehörte er eigentlich gar nicht auf ein Freibeuterschiff; wir konnten uns glücklich schätzen, ihn bei uns zu haben. Auf den ersten Blick wirkte er wie ein weltfremder Gelehrter, doch wer sich mit ihm anlegte, merkte sehr schnell (und trotzdem oft zu spät), was in ihm steckte. Selbst unser Kapitän Ressorg Rebegna, der sich vor nichts fürchtete, hatte Respekt vor ihm und behandelte ihn ausgesprochen höflich - jedenfalls verglichen mit dem Ton, den er seiner Mannschaft gegenüber anzuschlagen pflegte. Ich glaube, Ephraim war froh über einen Schüler, mit dem er sein Wissen teilen konnte - und ich war selig, endlich jemanden gefun-

den zu haben, der meine Fragen nicht mit dem Angebot, meine Zunge um den nächstbesten Ast zu knoten, beantwortete. Ich war schon immer neugierig gewesen und hatte die Älteren mit Fragen gelöchert. Meine Großmutter trug daran eine gewisse Mitschuld, hatte sie mit ihren phantastischen Geschichten doch mein Interesse geweckt. Und so unglaublich ihre Erzählungen oft auch klangen, so stellte ich doch später häufig fest, dass sie einen wahren Kern besaßen, den Großmutter geschickt mit buntem Beiwerk ausgeschmückt hatte. Doch zurück zu Ephraim: Ihn hatte meine Wissbegier nicht gestört - ganz im Gegenteil - und er hatte mich schließlich sogar zum Steuermann ausgebildet. Ich hatte gerade genug gelernt, um ihn notfalls ersetzen zu können, als das Unglück mit der Küstenwache geschah. Hatte er etwas geahnt?
Ich jedenfalls hatte keinerlei Vorahnungen gehabt (ist wahrscheinlich auch besser so, es würde mir nur unnötig das Leben vergällen, immer schon im Voraus zu wissen, welche Katastrophe als Nächstes über mich hereinbricht) und saß nun mutterseelenallein in diesem trostlosen Ort am Rande des tharpurischen Dschungels fest. Es war immerhin kein Urwalddorf, dessen aufregendstes Ereignis für gewöhnlich der täglich um die Mittagszeit niedergehende Regenschauer darstellt, aber dennoch kein Vergleich mit meiner Heimatstadt, dem farbenfrohen, lebensprühenden Sidor Valantis am äußersten Ende des Valantischen Meeres [6]. Metropole Valantias [7], Zentrum aller erdenklichen Vergnügungen und Verbrechen, Tätigkeitsbereich der Shingwa-Sippe Shingal, einer Familie berühmter Diebe und Einbrecher, die dort seit Generationen ihr einträgliches Tagewerk (und Nachtwerk) meisterhaft betreibt und bisher - abgesehen von Großonkel Nishnush - nur einen wirklichen Versager hervorgebracht hat: mich, Nadesh.
(Es hat keinen Sinn, mich trösten zu wollen, ich hätte gewiss andere Talente... Meinen Beruf beherrsche ich ausgezeichnet. Aber ein geschickter Diebstahl ist eine wahre Kunst, die jeder Shingwa zu würdigen weiß, das Piratenhandwerk hingegen ist eine ausgesprochen rohe Variante der Eigentumsumverteilung.)
Ich erwies mich als unfähig, die Familientradition fortzuführen; gleich mein erster Versuch eines Diebstahls scheiterte und brachte mich in den Kerker.

Sidor Valantis: Auf dem Markt

Die Stadt Sidor Valantis war auf zahlreichen Inseln, die durch Brücken miteinander verbundenen waren, in einer Lagune vor der Mündung des Orismani-Fluss-Systems in der Valantischen See errichtet worden. Dank ihrer günstigen Lage war sie ein überaus wichtiger Handelsplatz und verfügte über mindestens ein Dutzend Märkte, auf denen es nahezu alle erdenklichen Waren zu kaufen gab. Fremde waren stets von der Markthalle aus Optrilith [8], die im Sonnenlicht wie tausend Edelsteine schimmerte, besonders beeindruckt, doch mir gefiel der im Freien abgehaltene große Lebensmittelmarkt noch besser. Schon immer hatte mich dieser Markt fasziniert, hatte ich das bunte Treiben mit seinen vielfältigen Eindrücken geliebt, diese lebendige, atemberaubende, die Sinne betäubende Mischung aus Geräuschen, Gerüchen und Farben - vor allem Farben!
Appetitlich aussehende Zitrusfrüchte, deren Farbpalette von Blassgelb und Apricot bis zu warmem Sonnengelb und knalligem Orange reichte, lagen neben saftigen Pflaumen aller Schattierungen von Saphirblau über Königsblau, Indigoblau und Lapislazuliblau bis zu dunklem Nachtblau, umgeben von zartem Gemüse in allen Nuancen von Grün - grasgrüne Erbsen, blattgrüner Salat, moosgrüne Bohnen, tannengrüner Kohl, graugrüner Seetang -, außerdem cremefarbene Champignons, sahneweiße Steinpilze, glänzend schwarze Oliven, ganz zu schweigen von der vielfarbig schimmernden Pfefferfrucht... An den Obst- und Gemüseständen hätte ich mich den ganzen Tag lang satt sehen (und essen) können.
Gleich daneben lockten frische Backwaren aller Art mit ihrem verführerischen Duft Kunden an, und einige Gradu [9] weiter wartete eine große Auswahl von Milchprodukten auf Interessenten, ebenso wie eine Vielzahl von Körnern, Kernen und Kräutern sowie unzählige aromatische Teesorten, deren zarter Duft von dem scharfen Geruch exotischer Gewürze überlagert wurde, und - wenn man Pech hatte - von dem penetranten Gestank von Mau Rua, der vor allem bei Amaunir [10] beliebten Soße aus in der Sonne gegorenen Fischabfällen.
Auch die genießbare Fauna war vertreten, vom Jubelkäfer [11] bis hin zum Jharranothen [12].
Besonderer Beliebtheit erfreute sich das reichhaltige Warenangebot von Egord, dem Rauschmittelhändler. Das verhutzelte Männchen sah aus, als ob es seine Erzeugnisse bereits seit mehreren Jahrhunderten selbst konsumierte. Auf mich wirkte dieser Anblick stets abschreckend, aber die Kauflust anderer potentieller Kunden wurde dadurch offenbar eher noch gesteigert; sie schienen wohl zu glauben, der Verkäufer sei tatsächlich schon so alt, wie er aussah, und seine Produkte verliehen das ewige Leben. Der Stand, an dem außer diversen Alkoholika auch Drogen wie Caranuss, Xarinblatt, Burumbeeren, Tarnaisamen,

Valra und Nepeta feilgeboten wurden, war stets von zahlreichen Interessenten umlagert, wobei die Rücksichtsvolleren unter ihnen sich bemühten, nicht auf die am Boden liegenden Körper derjenigen zu treten, die Egords großzügigen Kostproben zu eifrig zugesprochen hatten.

Sidor Valantis: Ein missglückter Diebstahl

Als ich an jenem schicksalhaften Tag über den Markt schlenderte, bildeten meine düsteren Gedanken einen perfekten Kontrast zu dem farbenfrohen Bild, das sich mir bot. Der morgige Tag war ein Feiertag, doch mir war nicht zum Feiern zumute. Schuld daran war Makshimush aus der Shingwa-Sippe Shingush, einer mit den Shingal konkurrierenden Familie. Er war ein Oktal [13] älter als ich und von jeher mein Rivale gewesen; stets hatte er eine Schnauzenlänge Vorsprung, immer war er etwas schneller, geschickter und bunter als ich. Und nun war er nach seinem ersten geglückten Diebstahl in den Kreis der Erwachsenen aufgenommen worden. Ich wollte es ihm schnellstmöglich gleichtun, ja, besser noch, ihn übertreffen. Aber wie? Sollte der Diebstahl möglichst schwer zu bewerkstelligen sein? Oder sollte ich etwas besonders Farbenprächtiges stehlen? Oder beides?

Ich hatte gerade den am höchsten gelegenen Teil des Marktplatzes erreicht, als ich ihn erblickte: den größten und schönsten Kürbis, den ich je gesehen hatte. Er ruhte auf einer Pyramide kleinerer Kürbisse und er entzückte sowohl meine Augen mit seiner Farbenpracht als auch meine Nase mit seinem Duft. Er leuchtete förmlich in der Morgensonne und sein Farbspiel wechselte von Zitronengelb über Quittengelb, Maisgelb und Honiggelb zu einem satten, strahlenden Goldgelb. Ich überlegte, wie ich seiner wohl habhaft werden könnte (damals war ich noch jung und dumm; heute würde ich eine hübsche kleine Münze stehlen und mir den Prachtkürbis einfach kaufen).

Die Kürbispyramide befand sich fast am Ende eines langen Holztisches, umgeben von anderem Obst. Am entgegengesetzten Ende des Tisches war die Marktfrau damit beschäftigt, eine weitere Pyramide aus zartgrünen Äpfeln zu errichten. Quer über den Platz waren wegen des bevorstehenden Festtages Seile mit bunten Wimpeln gespannt worden, von denen eines in etwas mehr als eineinhalb Gradu Höhe direkt über die Kürbisanhäufung hinweg lief - das war doch eine Möglichkeit!

Ich ging zu dem Haus, an dem das Seil befestigt war, kletterte (nachdem ich meine bunte Weste ausgezogen und hinter einem Vorsprung versteckt hatte) die Wand hoch und balancierte über das Seil. Für einen halbwegs geschickten Shingwa war das alles kein Problem - trotz der gelegentlich von der See herüberwehenden frischen Brise, deretwegen viele Marktbesucher farbenfrohe leichte Umhänge trugen (eindeutig eine optische Verbesserung der Chemec [14], an der ich nichts auszusetzen hatte - jedenfalls zu diesem Zeitpunkt). Über dem Ziel angekommen, klammerte ich mich mit Füßen und Schwanz am Seil fest und streckte mich vorsichtig zu der ersehnten Frucht hinab - geschafft! Dann ergriff ich den Kürbis. Die Pyramide erzitterte leicht, blieb aber stehen. Glück gehabt!

In diesem Moment ließ sich nur wenige Spetem [15] von mir entfernt ein Vogel auf dem Seil nieder und stieß einen lauten, klagenden Schrei aus. Einige Passanten wandten die Köpfe und schauten nach oben. Ich konzentrierte mich darauf, das Blau des Himmels anzunehmen und hoffte, dass niemand so ungünstig stand, dass er beispielsweise vor einer weißen Hauswand die blaue Silhouette eines Shingwa sah, der kopfunter an einem Seil hing und einen großen Kürbis gepackt hielt. (Wenn ich schon einmal etwas hoffe...)

"Was für ein herrlicher Tag, so sonnig wie Eure Kürbisse!" Diese Worte richtete eine hünenhafte Menschenfrau, die direkt vor mir stand, an die Händlerin. "Es ist so warm, dass man glatt den Umhang ausziehen kann." Das tat sie auch - und warf ihn über mich. "Der

Shingwa braucht ihn nötiger - ohne seine Weste muss er doch frieren, der arme kleine Kerl!"
An einen geregelten Rückzug war nicht mehr zu denken, deshalb ließ ich mich einfach fallen und hoffte das Beste. (Wie gesagt, wenn ich schon einmal etwas hoffe...)
Ich landete auf der Kürbispyramide, die ins Rutschen geriet, über die Tischkante stürzte und davonrollte. Auch ich rollte - der Stadtwache direkt vor die Füße.

Sidor Valantis: Im Kerker

Die Wachen schleiften mich zum Stadtgefängnis, öffneten dort hastig die massive, eisenbeschlagene Tür der nächstgelegenen Zelle und stießen mich hinein. Dann eilten sie wieder fort, das Geräusch ihrer schweren genagelten Stiefel verklang in der Ferne. Ich war allein.
"Hallo, Kleiner."
Von wegen allein! Ich versuchte, in der Düsternis etwas zu erkennen. Als sich meine Augen an das Dämmerlicht gewöhnt hatten, nahm ich in einer Ecke des kleinen Raumes die Umrisse eines großen Bündels wahr, das auf dem Boden lag. Bei näherer Betrachtung erwies es sich als ein Mensch in zerlumpter Kleidung.
"Willst du hier raus?", fragte er mich.
Dusselige Frage! Wer hält sich denn schon freiwillig im Kerker auf? Ich behielt jedoch meine Meinung über die Intelligenz des Mannes für mich und formulierte meine Antwort etwas höflicher: "Selbstverständlich will ich das."
"Hast du schon einmal mit einem Nagel ein Schloss geöffnet?"
"Ähem... - nein."
Er seufzte. "Das habe ich befürchtet."
"Aber warum... Könnt Ihr denn nicht...?"
"Meine Hände sind verletzt."
Er streckte mir seine Arme entgegen und der Anblick ließ mich schlucken. Diese formlose, blutverkrustete Masse, durch die hier und da die Knochen schimmerten, bezeichnete er noch als Hände?
Er bemerkte mein Entsetzen und wiegelte ab: "Das sieht schlimmer aus, als es ist. Ich kenne eine gute Heilerin, die wird das schon wieder hinkriegen... naja, wenigstens hoffe ich das. Aber wenn ich nicht bis morgen früh hier raus bin, sind meine Hände mein kleinstes Problem!"
Also nahm ich den Nagel und begann in dem Schloss herumzustochern. Ohne Erfolg. Meine Hände zitterten und ich lauschte ständig angespannt auf das kleinste Geräusch, das das Nahen eines Wächters ankündigte.
Mein Zellengenosse beobachtete meine Versuche eine Weile und meinte dann: "So hat das keinen Sinn."
"Wie...?"
"Schlaf erst einmal eine Runde, ich wecke dich heute Abend, wenn es ruhiger geworden ist, und erkläre dir dann genau, wie man das macht. Und vielleicht bringt uns das aufmerksame Personal dieses komfortablen Gasthauses bis dahin auch noch etwas zu essen."
Schlafen? Ich hatte das Gefühl, in dieser winzigen, dunklen und stickigen Kammer nicht einmal atmen zu können! Seitdem verabscheue ich enge Räume. Unsere Baumhöhlen sind zwar auch nicht größer als Gefängniszellen, aber sie sind licht- und luftdurchflutet und farbenprächtig ausgeschmückt - alles Vorzüge, die Kerker eher selten aufweisen.

Dennoch schlief ich nach einer Weile ein. Die Zelle wurde noch kleiner und kugelrund, außerdem bewegte sie sich. Ich war in dem großen Kürbis gefangen, den ich hatte stehlen wollen, und die Chemec-Kinder spielten damit auf dem Marktplatz Ball. Mir war schwindelig und ich drohte zu erstikken...
Schließlich befreite mich eine Stimme aus diesem Alptraum. "Aufwachen, Kleiner! Soeben wurde unser Abendessen serviert, der Küchenmeister hat sich wieder einmal selbst übertroffen: kalte Pulpa [16]."
Nach dem einfachen Mahl versuchte ich mich erneut als Schlossknacker. Obwohl ich den Anweisungen meines Zellengenossen genau folgte, dauerte es etliche Stunden, bis ich den Dreh raus hatte - Finger mit Saugnäpfen sind halt für derlei Feinarbeit nicht sonderlich gut geeignet. Währenddessen wurde der Chemec (verständlicherweise) langsam nervös und ich bekam allerlei mir unbekannte Flüche zu hören - das könnte mir heute nicht mehr passieren, kein anderer Berufsstand flucht so ausdauernd und phantasievoll wie Seeleute!
Mein zaghafter Versuch, uns einander vorzustellen, wurde mit der barschen Bemerkung abgewürgt, jetzt sei nicht der richtige Zeitpunkt für Konversation. Als sich die Tür endlich öffnete, dämmerte es bereits. Wir schlichen vorsichtig zum Haupttor, vorbei an einer tief schlafenden so genannten Wache. Das leise Quietschen der Türangeln wurde vom lauten Schnarchen des Wachtpostens übertönt.
Draußen versuchte ich erneut, uns miteinander bekannt zu machen, und wieder wurde ich abgewiesen. "Wir haben uns gegenseitig geholfen, damit sind wir quitt. Ich bin dir nie begegnet!"
Ich werde die Menschen wohl niemals verstehen. Wenn Shingwa einander helfen, ist das für gewöhnlich

der Beginn einer Bekanntschaft und nicht ihr Ende!

Sidor Valantis: Abschied

Meine Eltern verloren mir gegenüber nicht viele Worte über die missglückte Aktion, doch es war unschwer zu erkennen, dass sie schwer enttäuscht waren. Außerdem machten sie sich Sorgen, wie ich einem (wie sie glaubten) "Gespräch unter vier Augen" entnehmen konnte, das ich (wie ich glaubte) gut versteckt belauschte.

"Welch eine Schande, dass Nadesh gleich bei seinem ersten Diebstahl im Kerker gelandet ist! Er ist genauso ein Dummkopf wie dein Onkel Nishnush..."

Dieses Urteil meiner Mutter fand ich ziemlich hart. Schließlich war Großonkel Nishnush wegen seiner für gewöhnlich von vornherein undurchführbaren Diebstahlsversuche, die meist spektakulär scheiterten, berüchtigt. So hatte er sich bei einem extravaganten Empfang, den die Optimatin [17] Thira sol Rhidaman in Sidor Valantis für andere wichtige Würdenträger gab, unsterblich blamiert:

Tagelang sprach man in Sidor Valantis von nichts anderem, die vornehme Festivität war das Ereignis des Jahres. Der ohnehin schon mit prunkvollen Kostbarkeiten überladene Palast wurde mit Unmengen von glänzendem Gold, schimmernden Juwelen, wertvollen Statuen und erlesenen Stoffen noch mehr herausgeputzt, um die edlen Gäste entsprechend zu beeindrukken. Zu demselben Zweck hatte Ihre Exzellenz große Mengen Eis zum Kühlen der Speisen und Getränke sowie für prachtvolle, fein gemeißelte Figuren zur Zierde des Büfetts bestellt. Großonkel Nishnush war nun auf die geniale Idee gekommen, sich am Vorabend des Festes zwischen den Blöcken einer Eislieferung versteckt in den Palast zu schmuggeln. Abgesehen davon, dass es für einen Shingwa dank unserer Kletterkünste, der Saugnäpfe an Fingern und Zehen sowie der Fähigkeit zur farblichen Anpassung unserer Haut an die Umgebung wirklich einfachere Möglichkeiten gibt, sich ungesehen irgendwo einzuschleichen, hatte Großonkel Nishnush eine wichtige Sache nicht bedacht. Wir Shingwa sind, wie alle Echsen, wechselwarm und somit für die Aufrechterhaltung unserer Körpertemperatur von der Außentemperatur abhängig. Sinkt diese unter ein bestimmtes Maß, fallen wir in Kältestarre. Muss ich noch erwähnen, welche der Figuren, die das Büfett zierten, am meisten Beachtung fand? Dank Großonkel Nishnush herrschte abends im Palast und am nächsten Tag in ganz Sidor Valantis eine ausgesprochen heitere Stimmung...

Dabei hätte Großonkel Nishnush eigentlich gewarnt sein müssen. Als ich noch sehr klein war, wurden wir bei einem Familientreffen in den Apelioten [18] von einem plötzlichen Wintereinbruch überrascht. Neugierig und unbesonnen, wie ich nun einmal war, stürzte ich mich mitten hinein in dieses fremdartige weiße Pulver, das da vom Himmel fiel und sich auf der Erde auftürmte. Schon nach wenigen Schritten entzogen die wirbelnden Flocken mich den Blicken meiner Verwandten und fasziniert von den gelegentlich geradezu bizarren weißen Gebilden, die da vor meinen Augen entstanden, lief ich weiter und weiter, bis ich in eine unter dem Schnee verborgene Felsspalte trat und steckenblieb. Ich schneite zu. Und fror. Irgendwie konnte ich mich immer weniger bewegen; ich hatte das Gefühl, förmlich zu erstarren. Auch meine Gedanken schienen langsamer zu werden und krochen nur noch träge durch mein Hirn. Anfangs war ich gar nicht auf die Idee gekommen, um Hilfe zu rufen, jetzt konnte ich es nicht mehr. Meine Zunge versagte mir den Dienst, ich brachte nicht mehr als ein leises Zischen hervor. Ich fürchtete bereits, auf ewig dort stecken und frieren zu müssen, weder tot noch lebendig, als mich schließlich mein Vater fand. Dieses Erlebnis verfolgt mich noch immer - es gibt nicht viel, was Piraten fürchten, und ich bin gewiss der Einzige, der Angst vor Eis und Schnee hat!

Da fällt mir ein, Großonkel Nishnush war bei dieser Zusammenkunft in den Bergen gar nicht dabei gewesen. Er war einer anderen Einladung gefolgt, die etwas mit dem verschwundenen Perlenhalsband einer zu Wohlstand gelangten Tuchhändlerin und dem unerklärlichen Wiederauftauchen des Schmuckstücks in Großonkel Nishnushs Westentasche zu tun hatte. Für den Einbruchsversuch bei Thira sol Rhidaman wurde er übrigens nicht bestraft, sondern, als er wieder aufgetaut war, von der mit dem Erfolg ihrer Feier höchst zufriedenen hochwohlgeborenen Dame nur mit Fußtritten davongejagt.

"Was soll bloß aus dem Jungen werden? Erst vor einem knappen Jahr der Unfall in der Werkstatt des Alchimisten... Was musste er auch wieder so neugierig sein, jetzt ist er vernarbt wie ein Gladiator" - meine Mutter neigt zu Übertreibungen - "und sein Farbwechsel hat auch gelitten, in den Buntestenrat [19] wird er so wohl nie gewählt werden, von seinen Chancen bei den Damen ganz zu schweigen..."

"Das ist jetzt nebensächlich!", unterbrach mein Vater die Klagen meiner Mutter.

Damit hatte mein Vater vollkommen Recht. Außerdem wurde ich schon vor dem Unfall geradezu farblos vor

Verlegenheit, wenn ich ein Shingwa-Mädchen nur von weitem sah, und wenn mich gar eines ansprach, hatte ich vor Aufregung einen Knoten in der Zunge. Wieder etwas, das Makshimush mir voraus hatte: Er konnte sich doch tatsächlich mit diesen Wunderwesen ganz unbefangen unterhalten. Wie machte er das nur?
"Im Übrigen ist auch in diesen Dingen selbst für einen Shingwa das Aussehen nicht das Wichtigste", fuhr mein Vater fort. "Ein richtiger Held, der große Taten vollbringt, der vielleicht sogar die 'Farbe aller Farben' findet, könnte hässlich wie ein Mensch sein und würde trotzdem auf der Stelle in den Buntestenrat aufgenommen. Und es sollte mich sehr wundern, wenn er nicht auch die Weibchen beeindrucken würde! Aber um auf dringendere Probleme zurückzukommen: Für die meisten Chemec sieht zwar ein Shingwa wie der andere aus, trotzdem sollte Nadesh... seine Eltern nicht belauschen! Das gehört sich nicht!"
Mein Vater hatte mich entdeckt.
(Nebenbei bemerkt: Der Unfall in der Alchimistenwerkstatt hatte auch etwas Gutes gehabt: Meine Haut war deutlich zäher geworden - was, wie ich wieder einmal feststellen musste, ein großer Vorteil war, wenn ich meinen Vater verärgert hatte.)

Am Abend verließ ich meine Heimatstadt, zusammen mit den vielen Besuchern, die wegen des Feiertages in die Stadt gekommen waren und nun wieder hinausströmten. Ich schloss mich einer vielköpfigen Shingwa-Familie an, die außerhalb der Metropole lebte. Trotz der ungewöhnlich scharfen Kontrollen wurden wir von den Wachtposten rasch durchgewinkt; die Suche schien sich auf Chemec-Männer und einzelne Shingwa zu konzentrieren - mir war klar, wen sie jagten. Ich fragte mich allerdings, mit welcher berühmten (oder berüchtigten) Persönlichkeit ich die Zelle geteilt hatte...
Seitdem war ich nicht mehr in Sidor Valantis gewesen. Meine Familie wusste jedoch, dass ich noch lebte, da ich losen Kontakt zu meinem Vetter Tuwash hielt, der ebenfalls nicht gerade als Hoffnungsträger der Sippe galt - er war zwar ein begnadeter Dieb, konnte sich aber nur selten zu einer derartigen Anstrengung aufraffen. Ich hatte in mehreren Häfen gute Bekannte, die meine Kwalshin [20] vertrauenswürdigen Händlern mitgaben und die ebenfalls geknüpften Antworten meines Vetters für mich aufbewahrten (nur wenige Shingwa beherrschen die Schrift der Menschen und Vetter Tuwash würde eine solche Kunst freiwillig niemals erlernen - er war schon immer etwas phlegmatisch). Natürlich erreichten nicht alle Nachrichten ihr Ziel; einmal fand ich sogar einen meiner "Briefe" an Bord eines Handelsschiffes, das wir gekapert hatten.

Aristandros berichtet

In Jarmandala
Jarmandala, am Meer der Schwimmenden Inseln, ja, das kenne ich. Es ist schon einige Zeit her, dass ich zum letzten Mal dort war, aber den Ort vergesse ich bestimmt nicht wieder. Damals kehrte ich gerade von meinem Posten in Iolon zurück und hatte einen Freund in einer der Städte am Bleichwasser besucht.
Gegen Mittag kam ich im Hafen des kleinen Ortes Jarmandala an. Ich hatte nicht die Absicht gehabt hier zu landen, aber der Navarcu Desios behauptete steif und fest, er könne nicht weiterfahren. Er müsse erst wichtige Reparaturen am Schiff vornehmen. So sah ich mich gezwungen, mir eine Unterkunft im Dorf zu suchen, wenn ich nicht noch eine Nacht in dieser engen, stickigen Kabine verbingen wollte. Und das hatte ich mit Sicherheit nicht vor. Zumindest nicht, solange ich es vermeiden konnte.
Doch bereits wenige Schritte in das Dorf hinein ließen mich an meinem Entschluss zweifeln. Alles, aber auch wirklich alles war mit rötlichem Staub bedeckt! Die Häuser waren zusätzlich sogar mit einer entsprechenden Farbe gestrichen. Bei jedem Schritt wirbelte dieser Staub auf und legte sich auf meine Kleidung, kitzelte in der Nase und füllte meinen Mund mit dem Geschmack nach Rost und altem Blut. Wie konnte man nur so leben? Doch die Bewohner, in der Mehrzahl Menschen aus dem Volk der Bansumiter, schienen sich kaum daran zu stören.
An der Hauptstraße fand ich recht schnell eine Herberge. Nach Angaben des Wirtes war es die einzige. Er versprach, mir sofort ein Essen aus dem Besten, das seine Vorräte zu bieten hatten, und Wein zu bringen. Das Ergebnis auf dem Teller war genauso langweilig wie das Dorf selber, doch der Wein war ganz annehmbar. Ich speiste in einem Schankraum, der nicht größer als zehn mal fünf Gradu und mit einfachen Tischen und Bänken eingerichtet war.
Wenigstens war er nicht rot. Zu diesem Zeitpunkt waren nur wenige weitere Personen anwesend. Da war ein Shingwa, der ein paar Tische weiter in Richtung Theke saß und mich hin und wieder schüchtern und misstrauisch ansah. Er hatte offenbar ein schlechtes Gewissen und überlegte, ob ich seinetwegen hier war. Als ob ich wie so ein Kopfgeldjäger aussehe. Aber diese kleinen Kreaturen haben ja immer etwas Dreck am Stecken, das kennt man ja von ihnen.

An einem anderen Tisch saß eine recht hübsche Amauna. Sie schien irgendwie nicht in dieses Dorf zu passen. Ihre Kleidung war gut geschnitten und aus besseren Stoffen, als ich sie hier erwartet hätte. Sie wollte ein wenig mit mir flirten, gab es aber recht bald wieder auf, da ich nicht reagierte.

Interessanter war ein Paar, das im hinteren Bereich des Raumes saß, der durch einen leichten Vorhang von uns abgetrennt war. Durch das dünne Tuch konnte man eine größere Person sehen, die still über einem Glas Wein saß. Daneben ließ sich der Körper einer weiteren Amauna erkennen, die sich um die andere Person kümmerte.

Nach einiger Zeit kam diese Amauna an meinen Tisch und stellte sich höflich als Bupao vor. Ich ließ sie sich setzen. Sie erzählte mir, dass sie mit ihrem Herrn, dem Meister des Wortes Ishandor, einem Priester der Gyldara, auf einer Pilgerreise in den nahen Dschungel sei. Dort gäbe es ein Kloster, welches der Priester besuchen wolle. Sie fragte mich, ob ich eventuell Hilfe bei der Sicherung der Gruppe leisten könne, da ich doch offenkundig ein Soldat sei und sie bisher nur unerfahrene Träger habe finden können. Da ich hier ja nun einige Tage fest sitzen würde und die Reise zum Kloster nur drei Tage dauern sollte, sagte ich zu. Der versprochene Aureal als Lohn war mir nicht so wichtig. Dies galt für den Shingwa am Nachbartisch offenbar nicht. Er schloss sich begierig auf den Sold der Gruppe an. Der Shingwa reagierte auf den Namen Nadesh. Er nuschelte grauenhaft. Ich beschloss, wachsam zu sein, was ihn anging, denn diesen Kreaturen ist nicht wirklich zu trauen. Auch auf die kleine Amauna würde ich ein Auge haben. Die hübsche Katze hieß Saathiya Yasundradas. Ich kenne mich mit den Traditionen und Gebräuchen dieser Katzenmenschen nicht aus, aber sie schien mir etwas Besseres zu sein. Ich weiß noch, dass ich mich darüber wunderte, dass auch sie für einen Aureal in den Dschungel gehen wollte.

Im weiteren Gespräch mit Bupao erfuhr ich, warum sie Verstärkung für ihre Gruppe haben wollte. Ein Tighrir sollte sich in der Nähe des Dorfes herumtreiben. Sie fühlte sich mit ihren 20 Mann, wovon die Hälfte nur Amaunir waren, nicht sicher. Kein Wunder.

Selbst ein Mann wie Ishandor tan Illacrion hätte doch eigentlich wissen müssen, dass man die Dschungel Tharpuras nicht so schlecht vorbereitet durchqueren kann. Aber er schien kein Interesse an den profanen Details zu haben und überließ offenbar die gesamte Durchführung der Reise seiner Gehilfin. Er setzte sich nicht mal an meinen Tisch, sondern blieb hinter dem Vorhang.

Nachdem ich mich über alles informiert hatte, was die Sicherheit des Priesters betraf, ging das Gespräch noch einige Zeit über belanglose Themen. Nach einiger Zeit verabschiedete ich mich und zog mich zur Nachtruhe zurück.

Nadesh berichtet

Ein neuer Anfang

In derlei trübe Gedanken versunken, fiel mir erst nach längerer Zeit auf, dass sich der Schankraum des Gasthofs *Jharra-Horn*, in dem ich untergekommen war, gefüllt hatte. Offenbar war ein Schiff eingelaufen. Ich beschloss, es mir vorsichtig anzusehen - vielleicht konnte ich mich an Bord wagen, ohne gleich einen Platz auf dem Ruderdeck zugewiesen zu bekommen. Doch erst einmal betrachtete ich die neu eingetroffenen Gäste:

Mir fiel sofort ein hochgewachsener Optimaten -Offizier auf - hoffentlich war er nicht hinter mir oder etwaigen anderen Überlebenden der *Avaritia* her! Argwöhnisch musterte ich ihn: braune Haare, Vollbart, braune Augen. Ein lederfarbenes Stirnband umfasste eine Augenimitation aus Rauchglas. Angeblich verbergen Optimaten dahinter ein drittes Auge, das sich mitten

auf der Stirn befinden soll; ich hatte jedoch noch nie die Gelegenheit, dieses Gerücht zu überprüfen. Auf dem Kopf saß einE weiße, goldverzierte Mitra. Bekleidet war er mit einem moosgrünen, wattierten Waffenrock unter einem Muskelpanzer aus polierter Bronze und einer marineblauen Hose, darüber trug er einen sonnengelben Calar [21] mit schwarzem Muster. Hinzu kamen dunkelbraune Stiefel sowie Handschuhe in derselben Farbe. Vervollständigt wurde die Aufmachung durch ein langes Schwert in einer weinroten Scheide.

Es war zwecklos, ich konnte mich beim besten Willen nicht daran erinnern, ob ich ihn schon einmal gesehen hatte; bei der Küstenwache waren so viele Menschen gewesen, und während der Schlacht hatte ich keine Zeit gehabt, sie mir genauer anzuschauen. Dieser hier hatte offenbar versucht (immerhin!), mit Hilfe seiner Kleidung sein von Natur aus unscheinbares Äußeres zu verschönern - allerdings ohne nennenswerten Erfolg, vielleicht hätte er einen Shingwa um Rat fragen sollen.

Da war die hübsche Amauna [22] am Nebentisch doch ein wesentlich erfreulicherer Anblick: rehbraunes Fell (wirklich schade, dass sie nicht stattdessen Schuppen hatte - aber es kann ja nicht jeder das Glück haben, ein Shingwa zu sein), Augen wie Smaragde und eine zierliche Gestalt in einem stilvollen Sari, dessen warmes Orange mit dem strahlenden Pink ihrer Stola an Leuchtkraft wetteiferte. Hinzu kamen ihre unnachahmlich eleganten Bewegungen (in dieser Hinsicht hätte sogar eine Shingwa-Dame noch etwas von ihr lernen können!), bei denen die funkelnden goldenen Glöckchen an ihren Hand- und Fußgelenken leise klingelten.

Eine zweite Amauna - mit kaffeebraunem Fell und einem schlichten weißen Gewand eine weitaus weniger auffallende Erscheinung - verschwand ab und zu in einer mit einem Vorhang abgeteilten Nische, in der sich offenbar weitere Personen befanden. Ich kümmerte mich nicht weiter darum - was ich unbedingt hätte tun sollen (hinterher ist man ja immer klüger). Stattdessen beobachtete ich weiterhin misstrauisch den Optimaten.

Plötzlich stand die unauffällige Amauna vor mir. Die Katze sagte, ihr Name sei Bupao, und sie diene Ishandor, dem "Meister des Wortes", einem Gyldara-Priester [23], der sich auf einer spirituellen Queste [24] befinde. Er wolle erst zu einem Kloster im tharpurischen Dschungel, dann weiter zur Stadt Shanali am Bleichwasser, und sie bräuchten auf dieser Reise noch einige Leibwächter, der Sold betrüge einen Aureal. Das hörte sich gut an - ich dachte mir, ich könnte in Shanali, wo man vom letzten Kampf der *Avaritia* mit Sicherheit noch nichts gehört hatte, ein Schiff besteigen und bekäme die Reise dorthin auch noch bezahlt. Also akzeptierte ich das Angebot, ebenso wie der Optimat, der Aristandros serr Kouramnion hieß, und die hübsche Amauna, die den wohlklingenden Namen Saathiya Yasundradas trug - ein Name wie ein Gedicht, ebenso anmutig wie seine Trägerin!

Schon am nächsten Morgen wollten wir aufbrechen. Bevor ich zu Bett ging, warf ich noch einen Blick in den rückwärtigen Bereich des Schankraumes: Der Vorhang war jetzt zurück gezogen, die Nische war leer. (Egal, ich würde die übrigen Mitreisenden ja in wenigen Stunden kennenlernen.)

Expedition in den Dschungel

Bei Sonnenaufgang trafen wir uns vor der Herberge. Das noch rötliche Licht des frühen Morgens frischte die Farbe der dicken Staubschicht in den Straßen Jarmandalas auf, die Stadt wirkte jetzt wie mit frischem Blut übergossen. (Ein schlechtes Omen? Kaum - einen solchen Ort zu verlassen, konnte nur Gutes bedeuten.)

Weitere Mitglieder unserer Reisegruppe stießen nun zu uns: zwanzig Argeniten [25]. Zehn von ihnen waren Menschen, bei den anderen handelte es sich um Amaunir, darunter zwei eingeborene Führer. Der Optimaten-Offizier übernahm hoch zu Ross sofort das Kommando. Unseren eigentlichen Auftraggeber, den "Meister des Wortes", hatte ich noch gar nicht zu Gesicht bekommen. Am Vorabend hatte er sich zeitig zurückgezogen und jetzt befand er sich bereits in seiner Sänfte, deren Vorhänge geschlossen waren. Bupao, die Amauna, die mich angeheuert hatte, schien alles für ihn zu organisieren. Die letzte Teilnehmerin unserer Expedition, die bisher auf dem Dach des Gasthauses gesessen hatte, sah ich erst, als sie mit ausgebreiteten Schwingen vor mir landete: eine Ashariel [26]! Sie nannte sich Anyrané. Nie zuvor hatte ich eines dieser Fabelwesen gesehen. Ob sie alle so schön sind? Bisher hatte ich geglaubt, die Begriffe "farblos" und "schön" schlössen einander aus, aber in diesem Fall... Ihr Gesicht und ihre Figur wären einer Tempelstatue würdig gewesen, dazu Haare wie aus Mondstrahlen gesponnene Seide und saphirblaue Augen! Schade, dass sie so blass war, aber da ließe sich ja mit bunten Gewändern Abhilfe schaffen. Allerdings schien sie keine Kleidung zu mögen, denn im Moment trug sie nur einige schmale weiße Bänder mit purpurroten Verzierungen - ob ich ihr anbieten sollte, sie zu tätowieren?

Wir folgten einem Urwaldpfad, der nur unwesentlich zugewachsen war - es konnte noch nicht allzu lange her sein, dass er zuletzt benutzt worden war. Unterwegs stießen wir auf die Fußspuren eines Tighrir [27], was uns leichte Sorgen bereitete, aber abgesehen davon, dass ich versehentlich einen Säurekäfer [28] verzehrte und deshalb einige Stunden lang eine geschwollene Zunge hatte, richtete die einheimische Fauna keinen nennenswerten Schaden an (Aristandros sieht das möglicherweise etwas anders; er diente jemandem - vermutlich dem Tighrir - erfolgreich als Zielscheibe eines Speerwurfs und eines Nachts verschwand sein Pferd).

Bemerkenswert war hingegen eine etwa drei Gradu hohe Statue aus pechschwarzem Basalt, an der wir vorbeikamen. Sie wies eine vage Ähnlichkeit mit einem Shingwa auf, wirkte aber archaischer, kantiger, düsterer - mit einem Wort: bedrohlich (jedenfalls auf die meisten von uns; Saathiya ritzte - anscheinend vollkommen unbeeindruckt - gleich ihren Namen in den Sockel der Figur. Später sagte jemand, die Schrift sei sofort wieder verschwunden - wie ist das denn möglich?). Ich erfuhr, daß es sich um die Darstellung eines Jharra handelte. Die Jharra waren ein mittlerweile ausgestorbenes Volk von drei bis fünf Gradu großen Hornechsen, die einst diese Gegend beherrscht hatten. Der Sage zufolge verloren sie ihre Macht an die amaunischen Götter, weil ihnen das Echsenvolk der Shingwa in den Rücken fiel! Hoffentlich sind die Jharra wirklich ausgestorben; ich fürchte, sie würden mich überhaupt nicht mögen...

Schließlich passierten wir eines Nachmittags eine ganze Galerie dieser unheimlichen Statuen, die beiderseits des Weges standen, und bald darauf erreichten wir das Kloster.

Wir durchquerten erst einen schmalen Streifen gerodeten Dschungels, dann ein Tor in einer ringförmigen Palisade, die die Klosteranlage umgab. Diese bestand aus einem großen Tempel sowie mehreren kleineren Gebäuden und wurde offenbar von etwa fünfzig Bansumitern [29] bewohnt, die uns nun zur Begrüßung entgegenkamen. Unsere Argeniten schienen nicht zum ersten Mal hier zu sein, man empfing sie wie alte Bekannte.

Unser Wunsch, den Tempel zu besichtigen, wurde abgelehnt, weshalb wir uns weltlicheren Dingen zuwandten. Ich verdrückte eine ordentliche Portion des schmackhaften Eintopfs, der zum Abendessen aufgetischt wurde und offenbar auch den verwöhnten Optimaten, der im Gasthof in Jarmandala nur mürrisch in seinem Essen herumgestochert hatte, zufriedenstellte. Dann suchte ich mir einen gemütlichen Schlafbaum innerhalb der Umzäunung und schlief ein.

Aristandros berichtet

Aufbruch

Am nächsten Morgen brachen wir bereits sehr früh auf. Mit dabei war offenbar auch eine Ashariel. Sie hockte während der Vorbereitungen schweigend auf dem Dach der Herberge. Diese Wesen mögen noch so grazil und elegant wirken. Dennoch bin ich ihnen schon immer mit Misstrauen begegnet. Für mich sehen sie wie ein Experiment der Phraisopos aus. Aber es hat sich stets als Vorteil erweisen, eine Beobachtungsmöglichkeit aus der Luft zu haben. So hatte ich auch damals nichts gegen ihre Teilnahme.

Am ersten Tag kamen wir gut voran. Eine alte Straße führte in den Dschungel und die Amaunir mussten nur wenig Gebrauch von ihren Haumessern machen. Ich ließ einen Führer vorne und einen weiteren hinten laufen. Sollten wir wirklich von dem Tighrir angegriffen werden, wären die Verluste geringer. Weitere sechs Männer gingen vor, sechs hinter der Sänfte Ishandors, die anderen sicherten die Flanken. Die Träger und begleitenden Männer waren sehr schweigsam. Und da auch von Ishandor den ganzen Tag über nichts zu sehen war, war es doch etwas langweilig, so durch den Dschungel zu ziehen. Mit meinem Pferd hatte ich die Position vor der Sänfte. Abends ließ ich Dreierwachen einrichten, damit immer genug Leute um das Lager herum postiert waren. Die dritte Wache habe ich selber mitgemacht. Das geschah allein aus dem Grund, dass mir diese Zivilisten nicht einfach einschliefen und uns so dem möglichen Feind preisgaben.

Ein Tighrir

Der Morgen des zweiten Tages begann mit der Meldung von Tighrirspuren. Damit erwiesen sich die Warnungen vor einer dieser großen Katzen als richtig. Die Amauna Saathiya war so neugierig, dass sie ihren kleinen Fuß neben den Abdruck stellen musste. Ihr Fuß war nicht halb so groß.

Der Rest des Tages war allerdings wenig ereignisreich. Rechts und links erhoben sich die grünen Wände des Dschungels, aber die Straße war noch recht gut erhalten und erstaunlicherweise auch gut frei gehalten. Das Kloster musste für diese Region von gewissem Interesse sein. Ansonsten würde man sich wohl kaum

die Mühe machen, eine alte Straße zu säubern.
Gegen Mittag, kurz vor dem großen Regenschauer, erreichten wir einen mächtigen Baum, der entwurzelt quer über den Weg lag. Damit wir um das Hindernis herum gehen konnten, ließ ich die Träger eine Schneise schlagen.
Auch wenn ich immer wieder den Wald mit meinen Augen absuchte, von dem Tighrir war an diesem Tag nichts zu sehen. Am Abend ließ ich dann jeweils vier Leute Wache halten. Doch an Schlaf war in dieser Nacht nicht zu denken. Der Tighrir hatte seine Zurückhaltung aufgegeben und trampelte die gesamte Nacht um das Lager herum. Er hatte offenkundig gar nicht vor, leise zu sein, im Gegenteil, er wollte uns wissen lassen, dass er da war. Zu sehen war er jedoch nicht. Während die Leute verunsichert waren, sah ich meinem ersten Kampf gegen einen Tighrir durchaus mit einer gewissen Begeisterung entgegen. Er würde eine eindrucksvolle Trophäe abgeben.
Zu unseren Ungunsten stieg am Morgen des dritten Tages Bodennebel auf. Dadurch war nicht nur zwischen den Bäumen die Sicht auf wenige Gradu beschränkt, auch auf der Straße zogen breite Bänder über die Steine und erschwerten uns das Vorankommen.
Bis zum Mittag blieb der Nebel und lag schwer und unbeweglich auf der Straße. Dies nutzte die Katze auf heimtückische Weise aus. Unerkannt warf sie einen Speer auf mich und traf mich an der Schulter. Da ich immer noch auf meinem Pferd vor der Sänfte ritt, war ich wohl das einzige Ziel, das sie sich zutraute. Der Vorfall blieb jedoch ohne weitere Folgen. Die kleine Wunde ließ ich von Saathiya verbinden und staunte dabei über ihre sanften Hände. Bis dahin hatte ich noch nicht viele Erfahrungen mit Amaunir. Doch schienen mir die Gerüchte über die Sanftheit der weiblichen Katzen dieser Art durchaus zutreffend zu sein. Der Speer wanderte als erste Trophäe an meinen Sattel.
Nach der Zwangspause durch den täglichen Regenguss, die wir im Schutze einiger großblättriger Pflanzen verbrachten, trafen wir einige Zeit später auf eine Statue. Aus dunklem Gestein war eine große Hornechse gemeißelt worden, ein Jharra. Die Träger waren seit dem Fund unruhig. Selbst die beiden weiblichen Amaunir, die bisher einen zumindest halbwegs kultivierten Eindruck gemacht hatten, schienen davon betroffen zu sein. Ich hatte nicht erwartet, dass sie sich von ein paar Ammenmärchen über längst vergangene Echsenreiche so beeindrucken lassen würden.
Der Shingwa hingegen schien sich mehr für die Tierwelt, besonders die Insekten des Dschungels zu interessieren. Dabei kam es ihm offenbar auf die richtige Mischung zwischen bunt schillernd und schmackhaft an. Ich konnte beobachten, wie er verschiedene Tiere mit seiner langen Zunge einfing. Eine Art hatte es ihm besonders angetan: schwarze Käfer, etwa zwei bis vier Finger groß. Auch wenn er jedes Mal schmerzhaft das Gesicht verzog, wenn er einen eingefangen hatte, konnte er nicht aufhören, ihnen nachzustellen. Sein unsinniges Verhalten passte hervorragend zum Rest der Gruppe, die den ganzen Tag mit dem Erzählen von Geistergeschichten verbrachte.

In der Nacht passierte genauso wenig wie am folgenden vierten Tag. Nur ein unruhiges Murmeln lag über den Leuten. Immer wieder hörte man Gespräche über die Vergangenheit von Tharpura. Wie damals die Amaunir die Jharra vertrieben hatten und jene ihre Rückkehr und den Untergang der Katzenmenschen prophezeit hatten. Der Tighrir ließ sich nicht blicken, was mich dazu veranlasste, für die Nacht besondere Weisungen an die Wachen auszugeben. Jedoch ohne Erfolg, wie sich am nächsten Morgen zeigte. Diese nutzlosen Katzenviecher hatten es nicht verhindern können, dass sich dieses heimtückische, götterlose Tier von einem Tighrir mein Pferd geholt hatte! Eine sofortige Suche blieb ohne Erfolg und das Pferd verschwunden. Zur Strafe ließ ich die Wache meine Satteltaschen tragen. Ich hätte noch weit mehr mit ihr gemacht, aber die Leitung der Reise lag leider bei seiner Exzellenz Ishandor tan Illacrion bzw. seiner Gehilfin Bupao und nicht bei mir.

Das Kloster

Am Abend dieses fünften Tages erreichten wir dann das Kloster. Den ganzen Nachmittag über waren immer wieder Jharrastelen am Wegesrand aufgetaucht. Nun wurde deutlich, was es damit auf sich hatte. Ganz offenkundig war dieses Kloster bei einem alten Tempel der Echsen erbaut worden. Inzwischen war die ketzerische Echsenanlage der Göttin Gyldara geweiht, wie Bupao erzählt hatte. Die Priester hatten einige Blockhäuser gebaut und das Ganze mit einer Palisade gesichert. Diese schien mir jedoch mehr gegen wilde Tiere zu sein, als dass sie einen Ansturm aufgehalten hätte. Zwischen den Hütten saßen einige Menschen und bereiteten bereits das Abendessen. Ihre dunkle Haut, die im Schein der Feuer wie Bronze aussah, kennzeichnete sie als Einheimische. Nach dem Abendessen machte sich eine allgemeine Müdigkeit breit, sodass ich mich schnell zur Ruhe begab. Man hatte uns für den nächsten Tag eine Führung durch den Tempel versprochen.

Nadesh berichtet

Ein böses Erwachen

Als ich erwachte, nahm ich als Erstes das unruhig flackernde Licht von Fackeln wahr - merkwürdig, war es denn immer noch Nacht? Vorsichtig, um nicht vom Baum zu fallen, richtete ich mich schlaftrunken auf. Doch auch mein Schlafbaum kam mir seltsam vor. Als ich Halt suchend nach dem Stamm tastete, konnte ich ihn nicht finden! Meine Hände stießen auf keinerlei Widerstand, ich griff bloß in die Luft. Daraufhin blickte ich nach unten: Dieser Ast unter mir war wirklich außergewöhnlich breit und flach - ich saß auf einer großen Holzplatte! Schlagartig wurde ich munter und schaute mich um. Was ich sah, war alles andere als ermutigend: Ich befand mich in einem Käfig innerhalb eines großen, hohen und fensterlosen Raumes, der durch Fackeln an den Wänden erleuchtet wurde. Wie war ich bloß hierher gekommen?

Der Eintopf! Vielleicht hätte ich doch bei selbstgefangener Nahrung bleiben sollen, selbst auf die Gefahr hin, einen Säurekäfer zu erwischen und deshalb eine Zeitlang eine schmerzende Zunge und eine undeutliche Aussprache zu haben!

Ich sah mir den Raum genauer an: Es war eine achtekkige Halle mit einem Durchmesser von rund sechzig Gradu. Der Käfig war unweit einer der Wände errichtet worden; in die Mauern links und rechts bzw. nördlich und südlich davon waren hohe Bronzetüren eingelassen.

(Woher ich in einem fensterlosen Raum, gerade aus der Bewusstlosigkeit erwacht, sagen konnte, wo Norden war? Keine Ahnung. Es war nur so ein Gefühl - aber es trog mich fast nie. Vielleicht hing es mit meiner Ausbildung zum Steuermann zusammen. Mein Lehrmeister Ephraim hatte sich dabei besonders gründlich der Orientierung auf See ohne Sichthilfen - wie Sternbildern oder Küstenzeichen - gewidmet, was im häufig Nebel bedeckten Meer der Schwimmenden Inseln auch von elementarer Bedeutung gewesen war. Möglicherweise hatte ich seine Erklärungen so gründlich verinnerlicht, dass ich mich später gleichsam unbewusst orientierte.)

In der Mitte der Halle - etwa zwanzig Gradu entfernt - befand sich ein gleichfalls achteckiger Altar. Unweit davon, doch für mich in unerreichbarer Ferne, lag ein Stapel von Gepäckstücken, darunter auch mein Phasganon, das ich jetzt liebend gern bei mir gehabt hätte. An den Schrägseiten des Achtecks im Nordwesten, Nordosten, Südosten und Südwesten standen fremdartige Statuen. Der mit Steinplatten belegte Boden wies eine Unregelmäßigkeit auf: Eine Rinne führte vom Altar aus zu der südlichen Bronzetür. Normalerweise würde ich auch als Gefangener die farbliche Ausgestaltung eines Raumes und seiner Ausstattung bewundern (Shingwa sind geradezu verrückt nach bunten Dingen und mich hat meine "Farbsucht" schon häufiger in ernste Schwierigkeiten gebracht), aber in diesem Fall hatte ich keinen Blick dafür übrig. Ich nahm nur eine einzige Farbe geradezu schmerzhaft deutlich wahr: Die Rinne auf dem Boden hatte exakt denselben Farbton wie der Staub in den Straßen Jarmandalas - die Farbe getrockneten Blutes.

Offenkundig war es ein Fehler gewesen, um eine Tempelbesichtigung zu bitten. Es hatte den Anschein, als würde ich das offensichtlich geplante Blutopfer am Altar mehr als hautnah miterleben!

Nun widmete ich meine Aufmerksamkeit näherliegenderen Dingen: dem Käfig und seinem Inhalt. Ich war nämlich keineswegs allein; neben mir standen bzw. saßen Aristandros, dessen arrogantes Auftreten augenscheinlich durch nichts zu beeinträchtigen war, Saathiya, selbst jetzt von unnachahmlicher Eleganz, und ein älterer Mensch, der einen leicht verwirrten Eindruck machte und sich gerade erhob. Er trug schlichte weiße Gewänder, wie man sie häufig bei Priestern sieht, dazu ein Stirnband mit einer Augenimitation - ähnlich dem von Aristandros. Der Mensch, der sich als Ishandor tan Illacrion, Optimat und Gelehrter, vorstellte, war der so genannte "Meister des Wortes", unser angeblicher Auftraggeber. Doch er war weder Gyldara-Priester noch hatte er beabsichtigt, durch diesen Dschungel zu reisen. Wie sich herausstellte, hatte ihn Bupao, dieses hinterhältige Miststück von einer flohverseuchten räudigen Katze, in Balan Cantara entführt und während der ganzen Reise unter Drogen gesetzt - kein Wunder, dass er die Sänfte nie verließ!

Als Nächstes nahm ich den Käfig näher in Augenschein. Er hatte eine Holzplatte als Boden und eine ebenfalls hölzerne Deckenplatte. Im Übrigen bestand er aus daktildicken [30] Eisenstangen und war mit zwei beeindruckend aussehenden Schlössern gesichert. In Erinnerung an meine Erfahrung im Schlösserknacken mit Hilfe eines Nagels im Kerker von Sidor Valantis fragte ich die Amauna, ob sie nicht eine Haarnadel hätte - und siehe da, sie hatte. Saathiya und ich mühten uns abwechselnd ab und nach einer Ewigkeit gelang es mir, eines der Schlösser zu öffnen.

Das andere widerstand allen Bemühungen. Wir probierten es deshalb mit roher Gewalt und stemmten uns erst einzeln, dann alle zusammen mit aller Kraft gegen die Tür - vergeblich. Daraufhin stellten wir unsere Anstrengungen ein, um uns eine Weile auszuruhen. Und das war gut so, denn plötzlich öffnete sich die große Tür links von uns und Bupao kam herein. Sie teilte uns mit, dass sie den Jharra-Kult wiederbeleben wolle - mit Hilfe eines Blutopfers, an dem mitzuwirken wir die Ehre hätten! Unsere Begeisterung über diese Auszeichnung hielt sich in Grenzen.
Etwa anderthalb Stunden nach Bupaos aufmunterndem Besuch brachten uns zwei der Argeniten, mit denen wir durch den Dschungel gezogen waren, Wasser und Brot. Gewissensbisse, uns in die Falle gelockt zu haben, hatten sie offenbar nicht. Als sie wieder gingen, versuchte ich mit Hilfe meiner Schleuderzunge einem von ihnen das Messer aus dem Gürtel zu ziehen, leider erfolglos. Stattdessen packte der Kerl meine Zunge! Dann hob er einen Stein vom Boden auf, wickelte meine Zunge darum und ließ sie wieder zurückschnellen. (Das tat verdammt weh! Noch heute bereitet mir allein schon der Gedanke daran Schmerzen... Glücklicherweise sind Shingwa-Zungen regenerierbar.)
Nun hämmerten wir mit dem Stein auf das widerspenstige Schloss ein und schließlich warf sich Aristandros noch einmal mit aller Gewalt (und seinem nicht unbeträchtlichen Gewicht, das mindestens das Doppelte von meinem beträgt) gegen die Tür - und sie ging auf!

Aristandros berichtet

6. Tag

Was für ein Erwachen! Als wir am nächsten Morgen wach wurden, befanden wir uns in einem Käfig mit hölzerner Boden- und Deckenplatte sowie eisernen Stäben. Die gestrige Müdigkeit hatte offenbar weniger mit der Hinreise als mit ein paar Gewürzen im Abendessen zu tun gehabt.
Saathiya und der Shingwa versuchten, das Schloss zu knacken. Es war ein größeres nochmals durch ein kleines Exemplar gesichert, so genau weiß ich das heute nicht mehr. Mit uns im Käfig befand sich der Meister des Wortes Ishandor tan Illacrion, für einen Illacrion ein recht fähiger Mann. Ich hatte in den folgenden Jahren noch mehrfach mit ihm zu tun. Er war ein richtiger Fachmann für die Jharra. So war er im weiteren Verlauf des kleinen Abenteuers auch in der Lage, einige Texte zu entschlüsseln und uns wertvolle Hinweise zu geben. Wer fehlte, war die Ashariel.
Bupao kam etwa eine Stunde nach unserem Erwachen herein und offenbarte uns, dass der Tempel immer noch dunklen Echsengöttern geweiht sei und wir wären als Opfer vorgesehen, um durch unser Blut einen Zugang zu öffnen. Unfähiges Pack!
Später kamen einige Wächter, die uns mit Essen versorgen sollten, Wasser und Brot hatten sie dabei. Aber für diese Unverschämtheit haben sie die verdiente Strafe bekommen. Der Shingwa ließ sich dazu hinreißen, einen der Wächter mit seiner Zunge anzugreifen. Er wollte wohl einen Gegenstand klauen. Das erwies sich jedoch schnell als eine dumme Idee. Der Wächter erwischte die Zunge der Echse und knotete einen Stein an ihr fest. Das musste nicht nur recht schmerzhaft gewesen sein, danach war der Shingwa noch schlechter zu verstehen und lispelte um Einiges mehr. Die Wächter waren durch die Bestrafung des Shingwa allerdings so abgelenkt, dass sie nicht mitbekamen, dass hinter ihnen noch jemand den Raum betrat.

Dies war jedoch auch nicht ganz einfach. Ich selber habe es auch erst gemerkt, als die Wächter zu Boden gingen. Ein Schamane aus dem Volk der Shingwa und unsere Ashariel hatten sich unsichtbar gemacht und die Wächter niedergeschlagen. Wer hätte gedacht, dass diese Echsen solche Fähigkeiten haben. Aber das erklärt wohl auch, wie sie so gute Diebe geworden sind. Schnell war das Schloss am Käfig geknackt und wir legten unsere Waffen wieder an. Diese dummen Kultisten hatten sie in der Nähe des Käfigs zu einem Haufen gestapelt.

Nun hatte ich auch Zeit mir den Raum genauer anzusehen. Die Grundlage des Raumes war ein Achteck, das in den Diagonalecken Vertiefungen für Statuen aufwies. Damit war im Norden und Süden Platz für Türen. Diese Statuen stellten offenbar Götzen der Jharra dar, waren daher für mich ohne weitere Bedeutung. In ihrer Überheblichkeit hatte uns Bupao erklärt, dass die Tür im Süden von besonderer Bedeutung wäre. Damit war sie mein nächstes Ziel. Aus Bronze gearbeitet, erwies sich diese wuchtige Tür mehr als Tor. Eine Rinne lief von der Mitte des Raumes, in dem wir gerade waren, unter der Tür hindurch. Die Rinne startete bei einem Altar. Offenkundig handelte es sich um eine Blutrinne. Mit etwas Mühe bekamen wir das Bronzetor auf. Im nächsten Raum endete die Rinne im Maul eines Jharrakopfes, der in den Boden eingelassen war. Ishandor konnte mit Hilfe einiger Reliefe an den Wänden einen tieferen Sinn in dieser Konstruktion erkennen. Auf den Wänden war nämlich auch ein Spiegel dargestellt. Dieser war im hinteren Teil des Raumes wieder zu finden. Dort befand sich eine Tür, die aussah, als bestände sie aus flüssigem Silber, ohne jedoch die Hitze von geschmolzenem Metall zu besitzen. Mit einer nicht ganz freiwilligen Blutspende auf dem Altar sollte wohl ein magischer Verschluss geöffnet werden, der den Durchgang durch den Spiegel erlaubte. Nun, wie nicht anders zu erwarten, war der sofortige Versuch von der Amauna und dem Shingwa ohne Erfolg. Erst als Ishandor das magische Blut der Alten in die Rinne tropfen ließ und es den Jharrakopf erreichte, zeigte sich eine Veränderung im Spiegel und wir konnten in den Raum dahinter eintreten.

Im selben Augenblick wurde unsere Flucht aus dem Käfig entdeckt. Im großen Raum entstand ein Tumult, als eine Horde dieser Kultisten versuchte, hinter uns her zu kommen. Daher schlossen wir die Bronzetür mit einem dort angebrachten Fallriegel und betraten den neuen Raum. Dieser war mit Reliefen geschmückt, die Szenen mit vielen Echsen und kultischen Zeremonien zeigten. Dies passte hervorragend zu vier großen Statuen, die sich auf den Wänden als Teile der Bilder wiederfanden, vier große Jharra, mit goldenen Artefakten in den Händen. Im hinteren Teil war ein Altar aufgestellt, der von zwei Stelen aus grüner Jade flankiert wurde. Auch auf den Stelen fanden sich Bilder, die in Bezug zum Raum standen. Das erste zeigte einen Jharrapriester, der mit einer Kette um den Hals den Altar wie eine Kiste öffnete und von einem Leuchten umgeben war. Das zweite Bild zeigte einen Priester ohne Kette, und anstelle des Leuchtens griffen Fänge und Mäuler aus der Kiste nach seiner Gestalt. Nach kurzer Zeit stellten wir fest, dass der Altar wirklich eine Kiste war, ließen sie jedoch erst einmal geschlossen. Eine Kette fanden wir jedoch nicht. Dafür erwiesen sich die Statuen als interessanter als gedacht. Wenn man die Köpfe der Statuen nach vorne kippte, senkte sich ein Teil des Raumes hinter dem Altar wie eine Rampe und gab einen Weg in tiefere Gewölbe frei.

Nadesh berichtet

Mysteriöse Pforten

Die Mühe hätten wir uns sparen können!

Kaum hatten wir den Käfig verlassen, wären wir beinahe über Anyrané und einen Shingwa gestolpert, die soeben wieder sichtbar wurden. Beide hatten zusammen mit den Argeniten den Raum betreten, praktisch unsichtbar, denn der Shingwa mit Namen Jishwan hatte nicht nur sich selbst, sondern auch seine Begleiterin perfekt getarnt. (Das kann ich nicht, ich vermag nur meine eigene Haut zu verfärben - jedenfalls auf diese Weise. Wenn natürlich jemand eine Tätowierung wünscht... Aristandros hatte ich eine derartige Verbesserung seines Aussehens bereits großzügig angeboten, seine Antwort möchte ich aber lieber nicht wiedergeben. Dabei hätte er eine Verschönerung wirklich dringend nötig!)

Als Erstes nahmen wir unsere Ausrüstung wieder an uns (ich weiß nicht, ob es anderen Leuten auch so geht, aber auf mich übt eine griffbereite, scharf geschliffene Klinge immer eine beruhigende Wirkung aus). Dann machten wir uns auf die Suche nach einem Ausgang.

Da die nördliche Tür ohne Zweifel bewacht war, wandten wir uns der südlichen zu. Sie führte in einen weiteren achteckigen Raum, der aber nur einen Durchmesser von acht Gradu hatte und ebenfalls durch Fackeln an den Wänden erleuchtet wurde. Dem

Eingang gegenüber befand sich eine Art Türrahmen, der eine silbrig schimmernde Wand aus einer undefinierbaren Substanz umfasste. Die Blutrinne, die unter der Bronzetür hindurchführte, reichte bis kurz vor dieses "Tor", wo sie im Maul eines steinernen Jharra-Kopfes endete. Ich fühlte mich (trotz meines Phasganons!) ausgesprochen unwohl. Hier roch es förmlich nach Magie, und damit wollte ich wenn irgend möglich nichts zu tun haben - der Unfall in der Alchimistenwerkstatt war schlimm genug gewesen, und schwarze Magie vermochte noch weit Entsetzlicheres anzurichten, wenn man den Schauergeschichten meiner Großmutter Glauben schenken konnte. Aber die anderen wollten offenbar unbedingt durch diese merkwürdige Pforte - na gut. Ich warf probeweise den Stein gegen die glänzende Fläche - er prallte ab. Dann ritzte sich plötzlich Saathiya mit dem Messer eine Pfote auf und ließ ihr Blut in das Jharra-Maul tropfen! Hatte sie den Verstand verloren? Daraufhin meinte Ishandor, ihr Blut sei wohl nicht das Richtige, aber mit seinem müsste es gelingen. Noch ein Verrückter! Ob das ansteckend war? Zu meinem großen Erstaunen funktionierte es tatsächlich, die silbrige Materie verschwand und der Durchgang war frei.

Aber der nächste Raum hatte keinen Ausgang! Was nun? Zurückgehen und darauf hoffen, dass die nördliche Bronzetür nur schwach bewacht war? Während ich noch überlegte, wurde mir die Entscheidung abgenommen. Die Nordtür öffnete sich und Bupao betrat die Halle, gefolgt von den Argeniten und etlichen Bansumitern, die jetzt ebenfalls Waffen trugen. Sie sahen sofort, dass der Käfig leer war (Kunststück!) und rannten auf uns zu. Selbst wenn wir alle sechs Meisterkämpfer gewesen wären, hätten wir gegen diese Übermacht keine Chance gehabt. Zwar hatte ich noch nicht gesehen, was die anderen konnten, aber zumindest dem Gelehrten traute ich nur zu, Alter und Wert eines Schwertes zu bestimmen, nicht aber, es auch zu benutzen (allerdings hatten ziemlich viele Leute dies auch von meinem Freund und Lehrer Ephraim angenommen, der ebenfalls wie ein weltfremder Gelehrter aussah. Er hatte sie jedoch rasch eines Besseren belehrt).
Also verriegelten wir die Bronzetür zur großen Halle, durchschritten das ehemals silbrige Tor und suchten verzweifelt nach einem Ausgang - ich jedenfalls, die anderen wirkten nicht übermäßig beunruhigt. Ob sie wohl häufiger Tempel erkundeten, in denen sie geopfert werden sollten? Für mich war diese Situation jedenfalls vollkommen neu - und ich hatte derartige Erlebnisse bis dahin auch keineswegs vermisst!
Im Licht der Fackeln, die wir aus der kleineren Halle mitgenommen hatten, sahen wir uns den Raum genauer an. Auch er war achteckig und wies einen Durchmesser von acht Gradu auf. Die Einrichtung bestand im Wesentlichen aus einem kastenförmigen Altar, der von zwei Jadestelen flankiert wurde, und vier etwa drei Gradu hohen Jharra-Statuen, die Artefakte in den Händen hielten. Dabei handelte es sich um eine zierliche, goldene Scheibe, eine kleine, blassgrüne Jadepyramide, einen großen, aus einem einzigen blutroten Edelstein geschnittenen Kelch und eine Sanduhr aus Kristallglas. In die dunkelgrünen Jadestelen neben dem Altar waren Bilder eingraviert. Das rechte zeigte einen mit einer langen Kette geschmückten Jharra-Priester, der eine Art Kiste öffnete und dabei von einem Leuchten umgeben war. Auf der linken Stele war ein Jharra-Priester ohne Kette dargestellt, der den Deckel eines kastenförmigen Gegenstandes aufklappte und von schnappenden Mäulern, klauenbewehrten Händen und ihn umschlingenden Tentakeln attackiert wurde.
Der Gelehrte Ishandor fand heraus, dass sich die Köpfe der Statuen kippen ließen (wofür er sich auf Jishwans und meine Schulter stellte). Nachdem wir diesen Mechanismus bei allen vier Statuen betätigt hatten, öffnete sich plötzlich der Boden und offenbarte eine Rampe, die in die Tiefe führte.

In der Unterwelt
Es blieb uns nichts anderes übrig, als der Rampe zu folgen. Doch vorher zerstörte Aristandros noch die Jadestelen und nahm das Bruchstück mit der Abbildung des Priesters mit der Kette an sich (dieser auf den ersten Blick so ehrbar wirkende Optimat war ja gieriger als eine Horde Piraten!), während Saathiya die vier Artefakte aus den Händen der Statuen in ihrem Rucksack verstaute.
Im Untergeschoss führte der Gang erst ein Stück geradeaus, dann kamen wir an eine Kreuzung. Geradeaus war ein schwacher Luftzug zu spüren. Ich hoffte auf einen Ausgang und wollte dem Luftzug folgen, aber die anderen wandten sich nach rechts. Was sollte das denn? (Im Nachhinein muss ich zugeben, dass zumindest einige meiner Gefährten offenbar wussten, was sie taten - vielleicht hatten sie aber auch bloß unverschämt viel Glück.)
Da ich nicht allein bleiben wollte, stolperte ich hinter den anderen her. Wir betraten nacheinander vier bizarre Kammern, in denen man gut aufpassen musste, was man wie anfasste. Wenn man alles richtig machte, konnte man ein Stück Kette mitnehmen (ich begriff

erst sehr spät, wofür das gut sein sollte, denn besonders wertvoll sahen die Stücke nun wirklich nicht aus). Fehler hingegen konnten unangenehme Folgen haben: So versuchte ich zum Beispiel, eine große, goldene, hübsch verzierte Deckenplatte abzumontieren. Leider hatte ich ihr Gewicht ein klein wenig unterschätzt; sie war zu schwer für mich, sodass ich mitsamt der Zierplatte zu Boden stürzte, wobei die Platte Aristandros den Aufgeblasenen und mich unter sich begrub. Aristandros reagierte ob dieses "unsinnigen Benehmens" ziemlich verärgert.

Dabei war das noch gar nichts! Großonkel Nishnush war einmal bei dem Anblick eines prachtvollen goldenen Tempeldaches dermaßen in Verzückung geraten, dass er versucht hatte, das ganze Dach zu stehlen - ein Vorhaben, das von Anfang an zum Scheitern verurteilt war. Seine Verhaftung zog sich eine Weile hin, da die Wachen vor Lachen handlungsunfähig waren. Auch dem Richter, dem er vorgeführt wurde, kann man einen gewissen Sinn für Humor nicht absprechen: Er verurteilte Großonkel Nishnush dazu, sämtliche Tempeldächer der Stadt zu reinigen und auszubessern.

Im Übrigen richtete Seine Arroganz Aristandros serr Kouramnion noch wesentlich größeren Schaden an. In der nächsten Kammer stießen wir auf eine eiserne Stielaxt in einem Ständer; sie war etwa drei Gradu lang und schien ziemlich schwer zu sein. Weiter im Hintergrund stand etwas Großes, das auf den ersten Blick wie eine eingestaubte Jharra-Statue aussah. Dieser Idiot Aristandros konnte es nicht unterlassen, die Axt anzufassen. Prompt erwachte das gewaltige, einer Statue ähnelnde Ding zum Leben. Es war ein in Bandagen gewickelter riesiger Jharra - und er griff uns an!

Da das Unglück nun einmal geschehen war, kletterte ich an die Decke und attackierte das Monster von oben. Auch die anderen beteiligten sich am Kampf und nach einigen eher erfolglosen Angriffen hatte Saathiya eine wirklich gute Idee: Sie holte ein Fläschchen Parfum aus ihrem Gepäck, nahm Ishandor die Fackel aus der Hand und benutzte die alkoholhaltige Flüssigkeit zum Feuerspucken! (Das muss ich unbedingt auch einmal ausprobieren.) Saathiya war es auch, die den Jharra schließlich erledigte, indem sie mit ihren beidhändig geführten Basiliskenzungen [31] ebenso kräftig wie anmutig zuschlug. (Das hatte ich dieser zierlichen Schönheit gar nicht zugetraut; ich frage mich, was für eine Vergangenheit sie hat...). Die Mumie zerfiel, und in ihren Überresten fand sich ein weiteres Stück einer Kette. Sollte sich Aristandros bei seiner närrischen Aktion vielleicht doch etwas gedacht haben? Ach was, wahrscheinlich war es pures Glück!

Aristandros berichtet

Die Kette

Dies Gewölbe erstreckte sich offenbar unter dem gesamten Tempel. Angelegt war es als ein Kreisgang, von dem in regelmäßigen Abständen jeweils vier Gänge nach innen und außen abgingen. Die Innengänge führten zu Kammern, die Außengänge waren allesamt nach wenigen Metern mit Schutt gefüllt, weshalb wir sie nicht weiter untersuchten.

Nachdem wir vorsichtig die Rampe hinunter gegangen waren, hielten wir uns rechts und betraten die erste Kammer. Die Wände waren mit überraschend feinen Reliefen verziert. Wenn man bei den Statuen sieht, was für klobige Klauen diese Echsen hatten, mag man kaum glauben, was für feine Arbeiten sie hinterlassen haben. Aber wahrscheinlich waren es ihre menschlichen Sklaven, die solche Arbeiten ausgeführt haben. Nun ja, der Raum zeigte also Bilder von Stufenpyramiden, viel Dschungel und den irregeleiteten Glauben um einen Sonnengott. Brajan möge sie strafen. Aus der Wand direkt gegenüber dem Eingang ragten zwei Hände, die unsere Aufmerksamkeit fesselten. Unterhalb der Hände stand ein Altar, auf dem eine Bernsteinkugel lag. Bei näherer Betrachtung und nachdem ich den Shingwa den Staub hatte wegputzen lassen, entdeckten wir, dass in dem Bernstein ein Teil einer Kette eingeschlossen war. Der Verdacht lag nahe, dass es sich um die Kette des Priesters handelte. Der Shingwa hatte auch wieder gezeigt, dass man auf ihn zu achten hatte. Als wir uns um eine Möglichkeit bemühten, die Kette aus dem Harz zu befreien, entdeckte er eine goldene Sonnenscheibe an der Decke. Ohne auf das mögliche Gewicht einer etwa einen Schritt großen Scheibe zu achten, kletterte er die Wand hinauf und versuchte die Scheibe aus der Decke zu lösen. Mit einem lauten Gepolter stürzten Echse und Scheibe zu Boden. Ich habe keine Ahnung, was er sich dabei gedacht hat, wenn er dazu überhaupt in der Lage war. Aber das Ergebnis war ein Shingwa mit vielen blauen Flecken, eine Amauna mit leichten Verletzungen an der Schulter und eine Scheibe auf dem Boden, die so groß und sperrig war, dass wir sie keinesfalls mitnehmen konnten. Nun, ein Gutes hatte das Ganze dann doch. Durch den Luftzug der herunterfallenden Scheibe war eine Menge Staub wegge-

fegt worden. In einer der beiden Hände an der Wand fand ich dann eine Vertiefung. Eingedenk der Artefakte, welche die Statuen im oberen Raum in den Händen hatten, wollte ich schon den Shingwa nach oben schicken, um selbige zu holen, als die Amauna Saathiya zugab, bereits sämtliche Objekte eingesteckt zu haben. Offenkundig war ich mit einer Bande von Dieben unterwegs. Als ich ihr die Scheibe wegnahm und in die Hand legte, entzündeten sich zwei Kohlebecken links und rechts des Altars und es wurde warm in dem Raum, sodass der Bernstein langsam schmolz. Damit hatten wir das erste Kettenteil.

Wie ich zwischendurch überprüft hatte, war der Lärm, den der Shingwa veranstaltet hatte, in den oberen Räumen nicht bemerkt worden. Zumindest war noch niemand heruntergekommen. Also fingen wir an, im nächsten Raum nach einem weiteren Kettenglied zu suchen. Kampfszenen schmückten die Wände. In sicherlich übertriebener Darstellung wurde dargestellt, wie Jharra gegen Menschen und Amauna siegten. Auch Zweikämpfe unter Jharra waren zu sehen. Beherrscht wurde der Raum aber von einer staubigen Figur eines Jharra mit einem alten Säbel in der Rechten und einer langen Stielaxt, die neben dem Eingang im Boden steckte. Während die anderen den Raum untersuchten, schaute ich mir die Axt näher an. Eine ganz nette Arbeit, wenn auch für einen Menschen zu groß. Als ich die Axt etwas bewegte, um mir einige Verzierungen näher anzuschauen, schrie die kleine Amauna plötzlich auf. Die Figur der Echse war keineswegs aus totem Stein. Vielmehr schien es sich um eine Echsenmumie zu handeln, in die, ausgelöst von meiner Untersuchung der Axt, wieder Leben kam. Nun, wenn diese alte Wächterechse einen Zweikampf wünschte, würde ich sicherlich nicht kneifen. Der Kampf war von Anfang an zu Ungunsten der Echse, wurde dann aber durch Einmischung der Amauna geradezu unfair. So lag die Mumie schnell zerfetzt am Boden. In den Resten fand seine Exzellenz Ishandor dann den zweiten Teil der Kette. Die Waffe der Echse wanderte als Trophäe in meinen Besitz und wir wandten uns der dritten Kammer zu.

Diese war mit Bildern eines dichten Dschungels geschmückt. Die Kettenglieder hingen direkt gegenüber dem Eingang an der Wand. Um weiteren Gefahren direkt begegnen zu können, betrat ich als Erster den Raum und fand mich plötzlich in einen Dschungel versetzt. Es handelte sich natürlich nur um eine Illusion, war allerdings recht ansehnlich gemacht. Saathiya, die nach mir den Raum betrat, war nicht in der Lage, die Illusion zu sehen. Offenbar war eine gewisse Intelligenz vonnöten, um auf den Zauber zu reagieren. Sie holte also das Kettenteil aus dem Raum heraus, woraufhin die Illusion auch schon wieder endete.

Im vierten Raum war alles in einen dichten, grünlichen Nebel gehüllt. Schemenhaft war eine Statue zu sehen. Ein Teil davon zeigte eine alte, runzelige Echse, der andere erschien jung und frisch. Offenkundig hatten wir eine Personifikation oder besser Echsifikation der Zeit vor uns. In den Händen trug sie links eine Sanduhr, rechts eine Waage. Darauf lag das letzte Teil der Kette. Auf Anraten Ishandors legte Saathiya die kristallene Sanduhr, die sie oben hatte mitgehen lassen, auf die leere Waagschale und konnte so einen Ausgleich erzielen. Damit hatten wir alle Teile der Kette zusammen, denn ein weiterer Raum war nicht mehr vorhanden und hätte auch der Symmetrie der Anlage widersprochen. Die Kette ließ sich einfach zusammenbauen. Also bewegten wir uns wieder die Rampe hinauf. Schon nach der Hälfte konnten wir Stimmen vernehmen, die offenkundig aus dem oberen Raum kamen. Gut, dass ich beim Hinuntergehen trotz aller Proteste Ishandors die beiden Jadestelen umgeworfen und damit zerstört hatte. Die Kultisten waren zum ersten Mal in dem Raum und hatten von der Funktion des Altars keine Ahnung. Vorsichtig schlichen wir die restlichen Meter der Rampe entlang und gelangten hinter den Altar. Die Bansumiter waren zwar in den Raum eingedrungen, aber bisher schauten sie sich die Reliefe im vorderen Teil des Raumes an. Wir legten die Kette, die für die Maße eines großen Jharra gearbeitet war, um uns herum und öffneten von hinten den Altar. Ein Raunen ging durch den Raum, als aus allen Schatten urplötzlich Klauen und Mäuler hervorkamen. Das Geräusch wurde zu einem Tosen und Gebrüll, vermischt mit den Schreien der Götzendiener. Ein grausiges Gemetzel fand statt und nur wenige der Feinde konnten sich in die anderen Räume zurückziehen. In kurzer Zeit war der Boden mit Leichenteilen bedeckt. Nachdem kein Feind mehr am Leben war, verschwanden die Schrecken wieder und wir konnten die Kette ablegen. Sogleich ließ ich den Feinden nachsetzen, damit keiner von ihnen entkommen möge. Die wenigen Kultisten, die überlebt hatten, waren noch geschockt und keine Gegner mehr für uns. Einzig der Oberpriester dieser Götzenanbeter und Bupao zeigten mehr Standkraft. Die Ashariel, die sich bisher weitgehend zurückgehalten hatte, schleuderte einen Feuerball auf den Priester, der ihn durch den halben Raum zurückwarf. Magie bei Chimären ist immer eine problematische Sache, aber in dieser Situation war es doch sehr hilfreich. Leider widmete die Ashariel ihm

keine weitere Aufmerksamkeit. Nachdem die letzten Gegner besiegt waren, mussten wir feststellen, dass sowohl Bupao als auch dieser Priester davon-

gekommen waren. Auch eine sofortige Durchsuchung des Lagers um den Tempel herum erbrachte keine weiteren Hinweise mehr. Sie waren zumindest für dieses Mal entkommen.
Auf den Wunsch von seiner Exzellenz Ishandor verblieben wir noch einige Tage an dem Ort.

Nadesh berichtet

Inferno
Schließlich kamen wir wieder an die Kreuzung - die Räume waren offensichtlich kreisförmig angeordnet - und die anderen wollten über die Rampe zurück nach oben!
Das durfte doch einfach nicht wahr sein! Wir hatten das gesamte Untergeschoss erkundet, alles Wertvolle, was man tragen konnte, mitgenommen (die große, goldene Deckenplatte war leider zu schwer) und sogar einen Untoten besiegt. Konnten wir jetzt nicht endlich gehen? Dahin, woher der Luftzug kam, nach draußen, weg von all dieser Magie und den blutgierigen, irren Mördern, die uns irgendwelchen archaischen Göttern opfern wollten! Aber nein, meine offenbar schwer geistesgestörten, komplett übergeschnappten, vollkommen wahnsinnigen, total durchgeknallten Gefährten zog es wieder nach oben. Dabei konnten wir von Glück sagen, dass die Jharra-Anhänger uns nicht längst nachgekommen waren - sie hätten uns in jeder dieser kleinen Kammern problemlos in die Enge treiben oder auch einfach einmauern können! Aber erst als wir die Rampe wieder erreicht hatten, konnten wir sie im Obergeschoss sprechen hören.
Ishandor drängte uns zusammen und zog die Kette, deren Teilstücke er zusammengesetzt hatte, um uns herum - ich begriff immer noch nicht recht, was das sollte (und wenn ich es mir recht überlege, kann ich mir die folgenden Ereignisse selbst heute nicht ganz erklären). Wir stürmten die Rampe empor und öffneten den Altar. Daraufhin brach die Hölle los. Plötzlich waren überall um uns herum Schatten, die sich rasend schnell bewegten. Aufgerissene, zähnestarrende Rachen und unzählige skelettartige Arme mit furchterregend aussehenden Klauen griffen nach den Anwesenden. Bei allen Göttern, was war das? Uns, die wir von der Kette umschlungen waren, berührten sie nicht, aber um uns herum starben diejenigen, die uns hatten opfern wollen. Wir bewegten uns, noch immer von der Kette geschützt, vorsichtig aus dem Raum, durchquerten auch das nächste Zimmer und schlossen die beruhigend stabile Bronzetür hinter uns.
In der großen Halle befanden sich einige Gläubige, die dem Gemetzel entkommen waren. Unter ihnen war auch ihr Anführer, der Oberpriester, dessen Gesicht von einer goldenen Maske in Form eines Jharra-Kopfes verdeckt wurde. Ein tiefschwarzes drittes Auge, das ausgesprochen bösartig wirkte, prangte auf seiner Stirn. Ihn griffen meine Gefährten an, während ich mich kurzentschlossen auf den mir am nächsten Stehenden seiner Mitstreiter stürzte. Wie ich überrascht feststellte, war es just der Argenit, der meine Zunge so misshandelt hatte. Ich war darüber noch immer verärgert und wollte mich rächen. Aber Zorn ist meistens ein schlechter Ratgeber und besonders im Kampf unangebracht; obwohl ich sonst mit einem Schwert recht gut umzugehen verstand, kämpfte ich miserabel - mein Gegner glücklicherweise auch. Es muss wie ein merkwürdiges Ballett ausgesehen haben, wie wir beide einander ständig verfehlten - aber nie-

mand konnte sich über diesen Anblick amüsieren, alle waren viel zu beschäftigt. Irgendwann hatte ich meinen Gegner dann doch niedergekämpft, Tscha sei Dank. Ich atmete einmal tief durch und stürzte mich erneut in den Kampf.
Schließlich war es ruhig.

Ruhe nach dem Sturm

Als wir uns umschauten, mussten wir feststellen, dass zwei Personen fehlten: der Oberpriester und - ausgerechnet - Bupao. Der Oberpriester war zwar durch eine Feuerlanze der Ashariel verletzt worden, aber anscheinend nicht schwer genug. Leider hatte ich sein Gesicht nicht gesehen. Aber Bupaos pelziges Antlitz kannte ich. Wenn es erst die Maden zerfressen hätten, würde es mir noch viel besser gefallen... Wenn ich dieses verfluchte Stück Katzendreck jemals erwische, mache ich Katzenklein aus ihr! Und Saathiya schwor, ihr vorher alle Haare einzeln auszurupfen - auch gut!
Dann machten wir uns ans Aufräumen.
Damit meine ich nicht die Leichen - warum hätten wir uns die Mühe machen sollen? Diese Fanatiker hatten ihrem Götzen ein Blutopfer darbringen wollen und das hatten sie dann ja auch getan - allerdings anders, als sie sich das vorgestellt hatten. Sollten sie doch hier in ihrem verdammten Tempel vermodern, sie hatten es nicht besser verdient.
Unser Interesse galt vielmehr der Suche nach Lebensmitteln, Wasserschläuchen und ähnlich nützlichen Dingen, die wir für die Weiterreise durch den Dschungel brauchten. Diese Sachen waren auch das Einzige, was wir als Lohn für unsere Mühen mitnahmen - schließlich waren wir ja keine Diebe -, abgesehen natürlich von einigen Erinnerungsstücken. Dazu zählten neben einigen ebenso hübschen wie wertvollen Münzen auch das Jadebruchstück mit der Priesterdarstellung, für das sich Ishandor interessierte, und die vier Artefakte, die die Jharra-Statuen in den Händen gehalten hatten. Es wäre unverantwortlich gewesen, diese für die Wissenschaft hochinteressanten Gegenstände im Urwald in Vergessenheit geraten zu lassen - außerdem würden wir dafür mit Sicherheit einen guten Preis erzielen. Ich steckte mir als zusätzliches Andenken den Wurfdolch eines Argeniten ein - und zwar den eines ganz bestimmten.
Nach einer ausgedehnten Ruhepause machten wir uns auf den Rückweg nach Jarmandala. Es war einfacher, diesen Weg zu benutzen, als uns einen Pfad durch den uns unbekannten Urwald zu der uns gleichfalls unbekannten Stadt Shanali zu schlagen. In Jarmandala wollten wir ein Schiff nach Balan Cantara besteigen und Ishandor nach Hause bringen. Irgendwie freute ich mich geradezu auf die zwar langweilige, aber harmlose kleine Hafenstadt, deren unheimliche Färbung wenigstens nur auf den Straßenstaub zurückzuführen war...

Anmerkungen:

[1] Shingwa: Aufrecht gehende Echsen, die Ähnlichkeit mit Chamäleons haben, diese jedoch bezüglich der Anpassung ihrer Hautfarbe an die Umgebung weit übertreffen. Die 67 - 74 Daktil (= 134 - 148 Zentimeter) großen Baumbewohner sind geschickte Kletterer. Der Schwanz, dessen Länge der Körpergröße entspricht, dient als Kletterhilfe und Greifwerkzeug. Dank der Saugnäpfe an Fingern und Zehen können Shingwa auch an glatten Flächen emporsteigen. Die Shingwa stammen aus den Wäldern zwischen dem Gelbem Orismani-Strom und dem Horasiat (= eine Art "Kleinkönigreich", das in mehrere Provinzen unterteilt ist) Tharpura, sind aber als anpassungsfähige Kulturfolger auch in vielen Städten des Imperiums auf dem Kontinent Myranor zu finden (als gesellschaftliche Randgruppe mit niedrigem Sozialstatus, sie werden oft auch als Sklaven gehalten). Aufgrund ihrer farblichen Anpassungsfähigkeit dienen sie in der Wildnis häufig als Späher in imperialen Diensten (nicht immer freiwillig, manche werden durch die Geiselnahme naher Angehöriger dazu gezwungen). Aus demselben Grund und wegen ihrer Kletterkünste betätigen sie sich in imperialen Städten gern als Einbrecher (wo sie bunte Westen tragen müssen, um ihnen diese Tätigkeit zu erschweren).
[2] Phasganon: Viereinhalb Spetem (= 90 Zentimeter) langes, anderthalbschneidiges Schwert mit gerader Klinge.
[3] Chak: Bis zu zwei Spetem (= 40 Zentimeter) langes, leicht gekrümmtes Messer, das bevorzugt von Piraten verwendet wird.
[4] Imperiale Währung: 1000 Obulos (Ob) = 100 Pekunos (Pk) = 10 Argental (Ag) = 1 Aureal (Au) (entspricht einer Kaufkraft von etwa 100 Euro) = 0,1 Großer Aureal = 0,01 Imperial. Myranische Preisbeispiele: In einer landesüblichen Taverne kostet eine Portion Pulpa (siehe Anm. 16) 5 Ob, frischer Gemüse-Eintopf 2 Pk, ein einfaches Fleisch- oder Fischgericht 3 Pk, ein Becher Bier 3 Pk, einfacher Wein 1 Pk, edler Wein 1 Ag. Für eine Übernachtung im Schlafsaal wird 1 Pk gefordert und für ein neues Phasganon (siehe Anm. 2) müsste Nadesh 55 Ag bezahlen.
[5] Klingenbumerang: Gebogenes Wurfholz, dessen Kanten mit Metallklingen versehen sind.
[6] Valantisches Meer: Nördlichster Teil des Meeres der Schwimmenden Inseln.

[7] Valantia: Das Horasiat (siehe Anm. 1) Valantia befindet sich in der südlichen Mitte des Imperiums und wird im Osten von dem Gebirgszug der Apelioten, im Westen vom Großen Orismani-Strom und dem Valantischen Meer begrenzt. Das milde Klima begünstigt nicht nur den Anbau von Obst, Wein und Blumen, sondern auch die zahlreichen Feste, für die die Valantier bekannt sind.

[8] Optrilith: Durchscheinendes, kristallartiges Baugestein.

[9] Imperiale Längenmaße: 0,001 Millia (Meile) = 1 Gradu (Schritt, entspricht einem irdischen Meter) = 2 Allea (Ellen) = 5 Spetem (Spann) = 10 Kiron (Hände) = 50 Daktil (Finger).

[10] Amaun(a), Pl. -ir: Humanoide Katzenwesen, 75 - 94 Daktil (= 150 - 188 Zentimeter) groß, die wahrscheinlich aus dem Wald von Amaunath am Großen Orismani-Strom stammen und heute im ganzen nordöstlichen Myranor verbreitet sind.

[11] "*Jubelkäfer: Ein kleiner, kugeliger, grüngoldener Käfer, der durch seinen unvergleichlich köstlichen Geschmack Shingwa zum Jubeln bringt. Aufgrund seiner Seltenheit - an der wir Shingwa vermutlich nicht ganz unschuldig sind - ist er überaus kostspielig, weshalb diese winzige Delikatesse nur zu ganz besonderen Anlässen gereicht wird.*" (Zitat des berühmten shingwanischen Forschers Suchesh Shingwash)

[12] Jharranoth, Pl. -en: Echse des tharpurischen und makshapurischen Dschungels, bis zu 7 Gradu (= 7 Meter) groß, wird als Last- und Zugtier benutzt.

[13] Imperiale Zeiteinteilung: 9 Tage = 1 None, 5 Nonen = 1 Oktal, 8 Oktale + 5 "Sondertage" = 1 Jahr.

[14] Chemec: Abwertender shingwanischer Ausdruck für "Mensch(en)", bedeutet soviel wie "farblos".

[15] 1 Spetem = 1 Spann = 20 Zentimeter. Siehe auch Anm. 9 (Imperiale Längenmaße).

[16] Pulpa: Wenig schmackhafter Brei aus aufgekochten Pulpellen (gepresstes Stärkemehl, im Süden des Imperiums v. a. aus Cassava-Knollen, Reis, Mais, Linsen und Algen hergestellt, im Norden meist aus Hundsbohnen, Steckrüben und Dinkel), der bei dauerhaftem "Genuss" zu Mangelkrankheiten führt. Typisches "Armeleute-Essen" in Myranor.

[17] Optimat(in), Pl. -en: In Myranor herrschender Magieradel.

[18] Apelioten: Hoher Gebirgszug östlich von Sidor Valantis.

[19] Buntestenrat: Eine Art "Ältestenrat" der Shingwa.

[20] Kwalshin: Knotenschnüre. Shingwa verwenden an Stelle von Schrift ein System bunter Schnüre und Knoten.

[21] Calar: Knöchellange Weste.

[22] Amauna: Siehe Anm. 10.

[23] Gyldara: Schutzgöttin für Heim und Familie.

[24] Queste: Mission, Suche.

[25] Argenit(in), Pl. -en: Söldner.

[26] Ashariel: Geflügelte Humanoiden, bis zu 2,5 Gradu (= 2,5 Meter) groß.

[27] Tighrir: Humanoide Katzenwesen mit orangeschwarz gestreiftem Fell, bis zu 3 Gradu (= 3 Meter) groß. Im Dschungel lebende Ureinwohner des Reiches Makshapuram im Süden Myranors, die wegen ihrer Wildheit gefürchtet werden.

[28] "*Säurekäfer: Ein zwei bis vier Daktil großer, schwarzer Käfer, den Shingwa trotz seines appetitlichen Aussehens und delikaten Geschmacks meiden sollten, da sein Stich recht schmerzhaft ist und zu einer mehrere Stunden lang anhaltenden Schwellung im Bereich der Einstichstelle führen kann.*" (Zitat des berühmten shingwanischen Forschers Suchesh Shingwash)

[29] Bansumiter: Menschliche Bewohner des südlichen Myranor mit meist bronzefarbener Haut, 79 - 98 Daktil (= 158 - 196 Zentimeter) groß, gut an die Hitze in Wüste, Steppe und Dschungel angepasst.

[30] 1 Daktil = 1 Finger = 2 Zentimeter. Siehe auch Anm. 9 (Imperiale Längenmaße).

[31] Basiliskenzunge: Anderthalb Spetem (= 30 Zentimeter) langer Dolch mit geflammter Klinge.

... nach der Meinung unseres Spielleiters (Midir) hat der Kampf gegen den Jharrakrieger ganz anders ausgesehen... wir können uns aber beim besten Willen nicht an so eine Situation erinnern...*hüstel*:

Shingwa-Pirat

Ein Archetypus von Corinna Kersten und Regelergänzungen von René Littek

Nur ein Wächter für das Verlies? Wie leichtsinnig! Allerdings musste Nadesh zugeben, dass das Außentor der Festung aufmerksam bewacht wurde und die gut zwanzig Gradu hohe Mauer, die aus polierten Steinquadern fugenlos zusammengesetzt war, normalerweise nicht erklommen werden konnte. Dies galt jedoch nicht für den Shingwa! Dank der Saugnäpfe an seinen Fingern und Zehen hatte er die glatte Steilwand mühelos überwunden. Dabei war er sorgfältig darauf bedacht gewesen, optisch mit seiner Umgebung zu verschmelzen, und hatte seine Hautfarbe an den schwarzen Basalt angepasst. Um zum Eingang des Kerkers zu gelangen, hatte er als Nächstes den Innenhof überqueren müssen. Eine staubgraue Tarnung hatte sich dabei als zweckmäßig erwiesen. Unterwegs war er an hastig zusammengezimmerten hölzernen Gerüsten vorbeigekommen, die keinerlei Zweifel daran gelassen hatten, was mit seinen Kameraden geschehen sollte. Gut, dass er nicht gezögert hatte, als sein Neristu-Kollege Nero - mit allen vier Armen gestikulierend - die Schreckensnachricht überbracht hatte, dass der zum Plündern der Schatzkammer des Trodinars ausgesandte Trupp in Gefangenschaft geraten war!

Abermals kontrollierte der Shingwa gewissenhaft seine Tarnung - nun das Kalkweiß der Wand -, dann erst schlich er vorsichtig näher an den Wachtposten heran. Nadesh schlug den einsamen Wächter mit einem Wasserkrug, den er auf einem Tisch gefunden hatte, nieder. Dann nahm er dem Bewusstlosen den Zellenschlüssel ab und befreite seine Gefährten. Die weitere Flucht stellte kein Problem mehr dar. Den kampferprobten Seeräubern fiel es nicht schwer, die am Tor postierten Wachen zu überwältigen, die auf einen Angriff aus dieser Richtung nicht gefasst waren. Nadesh jedoch ging nicht mit den anderen, er hatte noch etwas zu erledigen. Die Küstenwache bereitete ihm und seinen Kollegen schon seit einiger Zeit erhebliche Schwierigkeiten bei der Ausübung ihres Berufes. Wenn er etwas über ihre Pläne in Erfahrung bringen könnte, wäre dies buchstäblich Gold wert. Und wo er doch schon einmal hier war...

Hintergrund

Die Shingwa genießen im Imperium kein großes Ansehen; sie werden bestenfalls als Randgruppe betrachtet - und dementsprechend schief angesehen -, schlimmstenfalls sogar als Sklaven gehalten. Häufig verdächtigt man sie auch des Diebstahls, weshalb sie in vielen imperialen Städten bunte Gewänder tragen müssen, um ihnen diese Tätigkeit zu erschweren. Es verwundert daher nicht, dass viele Angehörige dieser Rasse den Versuch aufgegeben haben, als ehrbare Bürger des Imperiums anerkannt zu werden, und tatsächlich auf die schiefe Bahn geraten sind. Meistens betätigen sie sich als Einbrecher. Aufgrund der Saugnäpfe an Fingern und Zehen, die ihnen auch das Ersteigen glatter Flächen ermöglichen, und der Fähigkeit, ihre Hautfarbe an ihre Umgebung anzupassen, eignen sie sich dafür besonders gut.

Für reiselustige Shingwa bietet sich hingegen der Beruf des Seefahrers an. Dank ihrer Kletterkünste fühlen sich die Baumbewohner in der Takelage wie zu Hause (“*Hat jemand den Shingwa gesehen?*” “*Auf sei-*

nem Schlafbaum - äh, dem Großmast.") und auf langen Seereisen halten sie die Lebensmittelvorräte frei von Ungeziefer ("*Seht mal, im Mehlfass sind lauter Schaben!*" "*Wasch für eine köschtlische Schpeische - aber wasch maschen wir mit dieschem überflüschigem Mehl?*"). Farbenprächtige Sehenswürdigkeiten in exotischen Häfen erfreuen die farbbegeisterten Echsen; das alltägliche, triste Blaugrau des Meeres kann hingegen manchmal zum Problem werden. Doch meistens gelingt es der Schiffsbesatzung, die von den geselligen Shingwa als neue Sippe betrachtet wird, die sonst gut gelaunten geschuppten Gesellen rasch wieder aufzumuntern. Auch als Piraten sind sie gern gesehene Kollegen - vor allem, wenn sie sehr jung und unerfahren sind, sodass sie den Wert des Geldes noch nicht kennen und sich mit buntem Tand abspeisen lassen.

Zitate

"*Lascht eure Waffen fallen und überlascht unsch eure Koschtbarkeiten, schonscht scheid ihr desch Todesch!*"

"*Der Kapitän schagt, wir schollen eine Auflischtung unscherer Beuteschtücke erschtellen? Lasch mal schehen: Dasch schind inschgeschamt schweihundertscheschunddreischisch Schilberschtücke, schweiundschwanschisch Schritt scheegrüner scheidener Schtoff mit Schtickerei und Schpitschen - der ischt schischer schenschaschtionell koschtschpielisch -, schischeliertesch schilbernesch Beschteck, verschiertesch Schaumscheusch,...*"

"*Dasch Meer ischt scho farblosch, scho langweilisch... Bei Tscha, da schind schwei schehr grosche, mooschgrüne, schtaschelische Scheeungeheuer, die unsch schu faschen verschuschen! Na alscho, dasch ischt dosch schon bescher.*"

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Während des Aufenthalts in imperialen Häfen (und oft auch beim Plündern) tragen shingwanische Seefahrer bzw. Seeräuber bunte Westen; dabei werden solche mit zahlreichen, geräumigen Taschen bevorzugt, in denen sich möglichst viele Einkäufe bzw. Beutestücke unterbringen lassen. An Bord benötigen Shingwa normalerweise keine Kleidung, da ihnen weder Sonne noch Feuchtigkeit etwas ausmachen und sie sich für gewöhnlich nicht in kalte Klimazonen begeben.
Das übliche Handwerkszeug eines Shingwa-Piraten besteht aus einem Wurfmesser oder Wurfbeil, einem Messer oder Dolch sowie einem Serovermesser oder einer anderen größeren Blankwaffe. Aufgrund ihrer geringen Körpergröße benutzen die meisten Shingwa-Piraten keine Waffen mit sehr langen Klingen; es gibt jedoch auch Ausnahmen, die mehr auf den Abschreckungseffekt als auf eine leichte Handhabung ihrer Waffen setzen.
Zur weiteren Ausrüstung gehören allerlei farbenfrohe Sammelstücke, häufig auch farbige Schnüre für die shingwanische Knotenschrift sowie Flaschen oder Schläuche mit hochprozentigem Inhalt. Besonderer Beliebtheit erfreuen sich Dosen mit eingelegten Jubelkäfern, einer shingwanischen Delikatesse.

Der Shingwa-Pirat

(Als Vorbild diente der Steuermann und Seeräuber Nadesh aus der Shingwa-Sippe Shingal aus Sidor Valantis.)
Rasse: Shingwa
Kultur: Imperiale Shingwa (Städtische Shingwa)
Profession: Pirat
Größe: 1,48 Gradu/Schritt
Gewicht: 38 Okul/Stein
Hautfarbe: graugrün
Augenfarbe: grün
Modifikatoren: FF -1, GE +2, KO -1, KK -1; LE +12, AU +17, MR -4

MU 14 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 8
FF 11 **GE** 16 **KO** 13 **KK** 13

LE 32 **AU** 39 **MR** 3 **SO** 5

AT-Basis 9 **PA-Basis** 9 **FK-Basis** 8
INI-Basis 12 **AW-Basis** 9 (15)

Vorteile: Herausragende Balance, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 3), Farbwandel, Flink, Talentschub Klettern, Schleuderzunge, Zusätzliche Gliedmaßen (bemuskelter Schwanz), Innerer Kompass

Nachteile: Neugier 6, Kältestarre, Kleinwüchsig, Unstet, Randgruppe, Goldgier 5, Farbsucht 6, Raumangst 6, Angst vor Eis und Schnee 6, Unfähigkeit Singen, Verpflichtung: keine Duldung des Missbrauchs heiliger Farben, Gesucht I

Talente:
Kampftechniken (AT/PA)
Dolche 4 (12/10), Hiebwaffen 3 (11/10), Raufen 5 (13/10), Ringen 3 (11/10), Säbel 0 (9/9), Schwerter 8 (16/12), Wurfbeile 5 (13), Wurfmesser 3 (11)

Körperliche Talente
Akrobatik 1, Athletik 1, Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Reiten 0, Schleichen 2, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 3, Sich Verstecken 7, Singen -2, Sinnenschärfe 5, Stimmen Imitieren -2, Tanzen 0, Taschendiebstahl 1, Zechen 2

Gesellschaftliche Talente
Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 2, Sich Verkleiden -4, Überreden 2

Naturtalente
Fährtensuchen 1, Fesseln/Entfesseln 4, Fischen u. Angeln 2, Orientierung 4, Wettervorhersage 1, Wildnisleben 1

Wissenstalente
Geographie 2, Götter/Kulte 1, Rechnen 3, Sagen u. Legenden 1, Schätzen 2, Sternkunde 2, Tierkunde 1

Sprachen/Schriften
Muttersprache: Shingwanisch 8, Gemein-Imperial 6, Myranisch 6, Abishant 5, Gemein-Amaunal 3, L/S: Shingwanische Knotenschrift 7, Imperiale Lautzeichen 3

Handwerkliche Talente
Boote Fahren 4, Falschspiel 1, Heilkunde Gift 1, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 3, Kochen 1, Lederarbeiten 2, Malen/Zeichnen 5, Schlösser Knacken 1, Schneidern 0, Seefahrt 6, Steuermann 1, Stoffe Färben 4, Tätowieren 1

Sonderfertigkeiten:
Ausweichen I und II, Waffenlose Manöver: Schwanzschlag und Schleuderzunge, Kampf im Wasser, Waffenspezialisierung Schwerter

Gaben: Farbwandel 3

Ausrüstung:
Phasganon, Chak, Klingenbumerang, bunte Weste mit vielen Taschen, 1 Flasche Rum, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Argental

Krankheiten der Shingwa

Neben dem Befall des Schuppenwurms (siehe HC) fürchten die Shingwa eine Reihe weiterer Erkrankungen. Die hier beschriebenen Krankheiten *Shingwa-Schnupfen*, *Tsha'pri-Sucht* und *Grauschleier* gehören zu den häufigsten und gefürchtetsten.
Nishnushs Eishaut, die den namengebenden Shingwa angeblich während eines Diebeszuges in einer Optimatenvilla zu Eis erstarren ließ, muss allerdings wohl eher dem Umstand zugeschrieben werden, dass sich der unglückliche Dieb in der Eiskammer des Optimaten versteckte.

Shingwa-Schnupfen
(Krankheit der Stufe 5)
Der Shingwa-Schnupfen ist dem der Menschen durchaus vergleichbar, doch wechselt der Shingwa bei den relativ häufigen Niesanfällen unkontrolliert die Farbe, was ein heimliches Umherschleichen erheblich erschwert, wenn nicht gar unmöglich macht.
Achtung ist geboten, dass während der Krankheit kein Nepeta konsumiert wird, versetzt es den Shingwa doch in einen Rausch von Irrsinn, der ihn wie toll und mit Schaum vor dem Mund durch die Gegend rennen lässt, ohne dabei auf die eigene Sicherheit - oder die anderer - Acht zu geben.

Tsha'pri-Sucht
(Krankheit der Stufe 7)
In den Siedlungen der imperialen Shingwa finden sich in Versammlungshäusern, beispielsweise von Cirkeln oder Tsha-Schreinen, bisweilen sogenannte Tsha'pris oder "Kristall-Licht"-Kammern. Diese Kammern sind meistens zentral gelegen und von Geräuschen weitgehend abgeschirmt, sodass man sich ganz einem von lebenden Kristallen, Rauch und Licht erzeugten Farbspektakel hingeben kann. Auf Shingwa wirkt dieses Kristall-Licht überaus beruhigend und entspannend, und auch anderen Lebewesen mag ein Tsha'pri als idealer Ort für eine Meditation erscheinen. Allerdings kann ein Shingwa bei zu häufigem oder langem Besuch des Tsha'pris süchtig nach den Licht- und Farbeffekten der Kristalle werden. Zwar ist die Sucht an sich nicht lebensgefährlich, doch versinkt der Shingwa derart in glückseliger Apathie, dass er alles andere vergisst, auch die Einnahme von Speisen.

Grauschleier
(Krankheit der Stufe 8)
Den meisten erscheint der Grauschleier wie die

Unfähigkeit des Shingwa, Farben korrekt nachzuahmen. In Wahrheit handelt es sich jedoch um eine Reizung der Augen, die zunächst die Farben für den Shingwa nur unmerklich blasser erscheinen lässt, die jedoch, wenn sie unbehandelt bleibt, zur vollständigen Farbenblindheit führt und den bedauernswerten Shingwa ergraut zurücklässt. Man ist sich noch unsicher, was den Grauschleier auslöst, allerdings vermutet man, dass entweder grelles Licht, Kälte oder eine Kombination aus beidem dafür verantwortlich ist. Behandelt wird der Grauschleier mit einem Extrakt aus Regenbogen-Orchideen, dem das Öl der fleischigen Jublo-Blätter beigemischt wird.

Optimaten - Professionen

von Jörn Wesserling

Die Hohen Häuser der Optimatenfamilien haben alle ihren Ursprung im sagenumwogenen ersten Imperium. Im Laufe der Zeit haben sich die Motivationen und der Stil der einzelnen Häuser zwar gewandelt, aber dennoch kann jedes Haus auf eine mehrere Tausend Jahre alte Geschichte voller Herrschaft, Intrigen, Siege und Verluste zurückblicken. Die sich daraus entwickelnde optimatische Magiertradition ist einzigartig und hat mehrere Ableger in ganz Myranor hervorgebracht. Als Beispiel seien hier die esbathischen Alshinjira oder die widerständlerischen Xaranthal in der anthalischen Steppe genannt.

Folgend werden ihnen die Spielwerte der Häuser Partholon, Phraisopos, Illacrion, Onachos, Rhidaman und der quasi-optimatischen Xaranthal präsentiert. Wie auf S.129 des HC beschrieben, kosten auch die hier vorgestellten Kulturvarianten ein GP weniger, sollten sie sie einen Honoraten des Hauses spielen wollen. Der Vorteil Optimat ist in dem Fall durch Honorat zu ersetzen. Die Xaranthal haben aufgrund ihrer Herkunft keine solche Kulturvariante (als Kultur für Anthalier sollten sie die Meranier Variante Koromanthia wählen). Sollten sie den daimonischen Zweig der Phraisopos, Rhidaman oder Onachos spielen wollen, benötigen sie die Spielhilfe Myranische Mysterien, um die daimonischen Probenaufschläge bestimmen zu können.

Optimat des Hauses Partholon

SO-Minimum: 7
Generierungskosten: 2 GP
Automatische Vor- und Nachteile: Optimat, Verpflichtungen (Haus Partholon), Prinzipien (Ehren- und Benimmkodex), Blutrausch
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutaussehend, Eisern, Zäher Hund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine
Talente: Bastardstäbe +1, Bela +3, Dolche +1, Körperbeherrschung +2, Tanzen +2, Athletik +2, Reiten +2, Betören +1, Etikette +2, Sagen & Legenden +1, Geschichtswissen +1, Heraldik +1, Kriegskunst +1, Staatskunde +1, Muttersprache Hiero-Imperial, Zweitsprache Gemein-Imperial, Alt-Imperial +5, Myrmidonengeheimsprache +5, Imperiale Lautzeichen +4

Magier des Hauses Partholon

Die Partholon sind vom strengen Benimmkodex aus dem ersten Imperium geprägt, die eingeführt wurden, nachdem sich die blutrünstigen Kämpfer des Hauses nach den Einigungskriegen beinahe selbst vernichtet hätten. Heute sind sie als Heerführer, Politiker und talentierte Einzelkämpfer bekannt.

(C)Graphik: FanPro

Partholon-Magier (32 GP)
Voraussetzungen: MU 13, KL 12, CH 12, GE 11, KK 11
Start-SO: 8
Modifikationen: Feuer +2, Erz +1, Ashabel +1, Bel-Shuga +2, Undhabal +1, kann Ashabel und Feuer eine Spalte erleichtert steigern
Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Eitelkeit 5
Talente:

Kampftechniken
Bastardstäbe +4, Bela +3, Dolche +2, Raufen +2, Ringen +2

Körperliche Talente
Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2, Zechen +2, Athletik +2, Reiten +1

Gesellschaftliche Talente
Menschenkenntnis +3, Überzeugen +2, Betören +2, Etikette +3, Lehren +1

Naturtalente
Orientierung +2, Fesseln/Entfesseln +2

Wissenstalente
Götter und Kulte +1, Geschichtswissen (Militärgeschichte) +3, Heraldik +5, Kriegskunst +5, Magiekunde +3, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Staatskunst +4

Sprachen/Schriften
keine

Handwerkliche Talente
Heilkunde Wunden +3, Boote fahren oder Fahrzeuge Lenken +5

Zauberfertigkeiten: Ashabel +5, Bel-Shuga +2, Undhabal +2, Xetobal +2, Feuer +5, Erz +1, 18 Punkte auf maximal 7 Instruktionen, keine über +6; Matrizen im Wert von 40 AP; kann die Instruktion Zerstöre eine Spalte verbilligt steigern; Ritualkenntnis (Optimaten: Haus Partholon) +3

Sonderfertigkeiten: 1. bis 3. Stabzauber, Rüstungsgewöhnung I, Waffenloser Stil: Mymidonenstil

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Meisterparade

Empfohlene Vor- und Nachteile: keine
Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine

Ausrüstung: Ein Satz verbreitete und ein Satz stilvolle Kleidung, Magier-Calar des Hauses Partholon, Zauberstab (belegt mit den ersten drei Stabzaubern), Stirnband, verzierte Machira, metallbeschlagene Umhängetasche mit Skripten, Empfehlungsschreiben des Mentors, Gürtel mit allerlei Taschen, Arbeitsmesser, Metallkistchen mit Jumakrinde, Brotbeutel, Trinkflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 4 Aureal

Besonderer Besitz: nicht wählbar

Der Stab als Waffe
TP 1W+2 TP/KK 12/3 Gew. 120 Lg. 50 BF (1) INI 0 WM 0/-1 DK N Talent Hiebwaffe
Gewöhnliches Volumen: 21 Punkte
Voraussetzung: Magier des Hauses Partholon

Partholons Zorn (Stabzauber 1)
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: MU/KL/IN +1
Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: ein Tag
Volumen: 2
Wirkung: Auf Wunsch des Magiers verlängert sich der Stab beidseitig zu einem Kampfstab von anderhalb Schritt Länge.
Aktivierungsprobe: keine
Aktivierungskosten: keine
Aktivierungsdauer: eine Aktion
Wirkungsdauer: nach Belieben
Merkmale: Erz, Forme

Signallicht (Stabzauber 2)
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: KL/IN/FF +2
Erschaffungskosten: 19 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 3 Tage
Volumen: 1
Wirkung: Am Ende des Stabes erscheint eine gleißend rote Lichtkugel, die doppelt so stark leuchtet wie eine Fackel. Für 1 AsP kann eine solche Kugel ausgesandt werden (GS 10), erlischt jedoch sofort, wenn sie auf ein Hindernis trifft.
Aktivierungsprobe: keine
Aktivierungskosten: 1 AsP
Aktivierungsdauer: 3 Aktionen
Wirkungsdauer: nach Belieben
Merkmale: Feuer, Konzentriere

Magische Reparatur (Stabzauber 3)
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: KO/KO/KK +3
Erschaffungskosten: 27 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 3 Tage
Volumen: 2
Wirkung: Wird der Stab beschädigt, kann er künftig mit geringen Mengen ähnlichen Materials wiederhergestellt werden, das für eine Anzahl AsP entsprechend in den Stab "eingearbeitet" werden kann.
Aktivierungsprobe: keine
Aktivierungskosten: Mindestens 1 AsP
Aktivierungsdauer: 1 SR pro eingesetztem AsP
Wirkungsdauer: permanent
Merkmale: Erz, Forme

Optimat des Hauses Phraisopos

SO-Minimum: 7
Generierungskosten: 7 GP
Automatische Vor- und Nachteile:
Optimat, Verpflichtungen (Haus Phraiso-pos)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine
Talente: Dolche +1, Selbstbeherr-schung +2, Tanzen

+1, Zechen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Etikette +2, Lehren +1, Fesseln/Entfesseln +1, Pflanzen-kunde +2, Tierkunde +2, Mutter-sprache Hiero-Imperial, Zweitsprache: Gemein-Imperial, Alt-Imperial +5, Imperiale Lautzeichen +4, Heil-kunde Wunden +1, Heilkunde Krankheit +1, Heilkunde Gift +1

Magier des Hauses Phraisopos

Phraisopos sind bekannt als stets höfliche und gepflegte Heiler, Naturkundige und Chimärologen, die durch eine hausinterne Heiratspolitik das Blut der Alten in ihren Reihen besonders rein-halten wollen. Dabei gehen sie jedoch äußerst verschworen und geheimniskrämerisch vor. Aufzeichnungen, Matrizen oder Baupläne für Chimären hüten sie zudem wie ihren Augapfel. Ihr großes Ziel sehen sie darin, den "Organismus Imperium" von seinen Leiden zu heilen.

Phraisopos-Magier (23 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, CH 13, FF 12
Start-SO: 8

(C)Graphik: FanPro

Modifikationen: Humus +2, Wasser +2, Balburri +1, Belyabel +1, Untersuche +1, Kontrolliere +1, ODER Mishkarya +2, Khalyanar +2, Naggarach +2, Iryabaar +1, Avastada +1, Untersuche +1, Kontrolliere +1; kann Humus oder Khalyanar und Heile eine Spalte erleichtert steigern.
Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Prinzipien (Heiratskodex, Freundlichkeit, Kleidungs-vorschriften)
Talente:
Kampftechniken
Dolche +4, Raufen +1, Ringen +1, Hiebwaffen +3

Körperliche Talente
Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1, Zechen +1, Reiten +1

Gesellschaftliche Talente
Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Etikette +2, Lehren +2, Schriftlicher Ausdruck +1
Naturtalente
Fesseln/Entfesseln +2

Wissenstalente
Anatomie +5, Brettspiel +1, Geschichtswissen +3, Magiekunde +4, Rechnen +4, Pflanzenkunde +5, Staatskunst +2, Sternenkunde +4, Tierkunde +5

Sprachen/Schriften
Schrift: Bashurrisch +5

Handwerkliche Talente
Alle Heilkundetalente +3, Ackerbau oder Viehzucht +3, Alchimie +1, Kochen +3, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +3, Schneidern +1

Zauberfertigkeiten: Humus +5, Wasser +3, Kraft +1, Ashabel +2, Balburri +2, Belyabel +2, Xetobal +2 ODER Mishkarya +4, Khalyanar +3, Naggarach +3, Iryabaar +3, Galkuzul +2, Avastada +2; 18 Punkte auf maximal 7 Instruktionen, keine über +6; Matrizen im Wert von 50 AP; Ritualkenntnis (Optimaten: Haus Phraisopos) +3

Sonderfertigkeiten: 1. bis 3. Stabzauber

Empfohlene Vor- und Nachteile: Krankhafte Reinlichkeit, Resistenz/Immunität gegen Krankheiten und Gifte

Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine

Ausrüstung: ein Satz robuste und teure Kleidung (Tunika, Macalar und Kapuzen-Calar mit den Zeichen des Hauses Phraisopos), ein Satz stilvolle und teure Kleidung, Zauberstab (belegt mit den ersten drei Stabzaubern), Stirnband, Phugion, lederne Umhängetasche mit Schreibzeug und Skripten, Heilkräutern, Verbandsmaterial, chirurgischem Werkzeug, Empfehlungsschreiben des Mentors, Brotbeutel, Trinkflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Aureal

Besonderer Besitz: Botenchimäre Kjabaal

Der Stab als Waffe
TP 1W+1 TP/KK 11/5 Gew. 80 Lg. 50 BF (4) INI 0 WM -1/-1 DK N Talent Hiebwaffe
Gewöhnliches Volumen: 24 Punkte
Voraussetzung: Magier des Hauses Phraisopos
Warmes Licht (Stabzauber 1)
Lernkosten: 100 AP

Erschaffungsprobe: KL/IN/FF +1
Erschaffungskosten: 15 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 2 Tage
Volumen: 1
Wirkung: Auf Wunsch des Zauberers erstrahlt von der Spitze des Stabes eine Kugel hellen Sonnenlichts. Die Reichweite beträgt 7 Schritt.
Aktivierungsprobe: keine
Aktivierungskosten: keine
Aktivierungsdauer: eine Aktion
Wirkungsdauer: nach Belieben
Merkmale: Feuer, Konzentriere

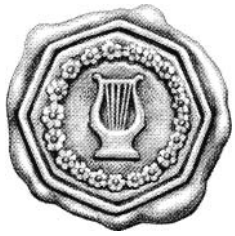
Auge des Anatomen (Stabzauber 2)
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: KL/KL/IN +2
Erschaffungskosten: 15 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 2 Tage
Volumen: 2
Wirkung: Wird ein Lebewesen mit dem Stab berührt, schärfen sich die Sinne des Zauberers und ihm fallen Details auf, die er vorher übersehen hätte. Die TaW in Sinnenschärfe, Heilkunde Wunden, Menschenkenntnis etc. steigen um je 7 Punkte. Eine bereits abgelegte Probe auf das entsprechende Talent darf nach dem Einsatz des Stabes nochmal wiederholt werden.
Aktivierungsprobe: keine
Aktivierungskosten: 5 AsP
Aktivierungsdauer: eine Aktion
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Balathandis, Untersuche

Wandernde Kraft (Stabzauber 3)
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +3
Erschaffungskosten: 30 AsP, davon 2 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 3 Tage
Volumen: 3
Wirkung: Wird mit dem Stab ein Lebewesen berührt, kann der Zauberer einmal am Tag eigene LE oder AsP in selbst gewählter Höhe übertragen - in beide Richtungen, zu Gunsten des Stabträgers jedoch nur bei einem freiwilligen Spender oder wenn eine CH-Probe gelingt, die um die MR des Opfers erschwert ist.
Aktivierungsprobe: keine
Aktivierungskosten: 3 AsP
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Humus, Konzentriere

Optimat des Hauses Illacrion

Generierungskosten: 8 GP
SO-Minimum: 7
Automatische Vor- und Nachteile: Optimat, Verpflichtungen (Haus Illacrion), Eitelkeit 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutaus-sehend, Größenwahn, Neid, Sucht
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Prinzipientreue
Talente: Dolche +1, Raufen +1, Ringen +1, Körperbeherrschung +1, Singen +2, Tanzen +2, Zechen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +1, Betören +1, Etikette +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +3, Philosophie +2, Muttersprache: Hiero-Imperial, Zweitsprache: Gemein-Imperial, Alt-Imperial +5, Imperiale Lautzeichen +4, Malen u. Zeichnen +2, Musizieren +2

Magier des Hauses Illacrion
Die Magier dieses Hauses beschäftigen sich mit der Sinnestäuschung. An belanglosen Gesprächen sind sie nicht interessiert, wozu sie auch die Staatsgeschäfte zählen.



(C)Graphik: FanPro

Illacrion-Magier (24 GP)
Voraussetzungen: KL 12, CH 13, IN 12
Start-SO: 8
Modifikationen: Feuer +2, Luft +1, Baalian +1, Belcar +1, Kontrolliere +1 Forme +1, kann Feuer und Luft eine Spalte erleichtert steigern
Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer
Talente:
Kampftechniken
Dolche +1, Raufen +2, Ringen +2, Wurfspeere oder Bela +3

Körperliche Talente
Körperbeherrschung +2, Schwimmen +2, Singen +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +3, Zechen +3, Athletik +3 oder Reiten +3

Gesellschaftliche Talente
Menschenkenntnis +3, Betören +2, Etikette +2,

Gassenwissen +3, Schauspielerei und Sich verkleiden jeweils +3, oder Schriftlicher Aus-druck +5

Naturtalente
keine

Wissenstalente
Götter/Kulte +1, Rechnen +3, Sagen u. Legenden (Imperium) +3, Brettspiel +5, Geschichtswissen +2, Geographie +1, Heraldik +2, Magiekunde +3, Philosophie +3, Tierkunde (Monstren) +3

Sprachen/Schriften:
keine

Handwerkliche Talente
Holzbearbeitung oder Kochen oder Schneidern +3, Malen/Zeichnen +3, Falschspiel oder Glaskunst oder Instrumentenbauer oder Musizieren oder Steinmetz oder Juwelier oder Töpfern oder Webkunst +5, ein weiteres davon +3

Zauberfertigkeiten: Feuer +4, Luft +3, Wasser +1, Eis +1, Baalian +3, Belcar +3, Ashabel +1, Balathandis +1, 18 Punkte auf maximal 7 Instruktionen, keine über +6; Matrizen im Wert von 50 AP; Ritualkenntnis (Optimaten: Haus Illacrion) +3

Sonderfertigkeiten: 1. bis 3. Stabzauber

Empfohlene Vor- und Nachteile: keine

Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine

Ausrüstung: zwei Sätze teure oder ein Satz Luxuskleidung, Magier-Calar des Hauses Illacrion, Zauberstab (belegt mit den ersten drei Stabzaubern), Stirnband, Phugion, mit Halbedelsteinen verzierte Umhängetasche mit Schreibzeug und Skripten, Handfächer, Empfehlungsschreiben des Mentors, Brotbeutel, Trinkflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 6 Aureal

Besonderer Besitz: nicht wählbar

Der Stab als Waffe
TP 1W TP/KK 11/5 Gew. 40 Lg. 40 BF (5) INI -1 WM -1/-1 DK N Talent Hiebwaffe
Gewöhnliches Volumen: 21 Punkte
Voraussetzung: Magier des Hauses Illacrion
Eherner Stab (Stabzauber 1)
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +3
Erschaffungskosten: 21 AsP, davon 2 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 7 Tage
Volumen: 2
Wirkung: Der Stab wird unzerbrechlich und ist nur noch durch starke Magie (und Einsatz permanenter AsP) zu zerstören. Die einzigen Veränderungen, die am Stab noch vorgenommen werden können, sind die Gravuren im Rahmen weiterer Weihe-rituale.
Aktivierungsprobe: MU/IN/CH +3
Aktivierungskosten: keine
Aktivierungsdauer: keine
Wirkungsdauer: permanent
Merkmale: Erz, Kontrolliere

Schweifstern (Stabzauber 2)
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: IN/CH/FF +2
Erschaffungskosten: 13 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: ein Tag
Volumen: 1
Wirkung: Aus der Spitze des Stabes enspringt ein Funkenregen, der dem Stab beim Gestikulieren wie ein Kometenschweif folgt. Dies kann CH-Proben des Anwenders steigern, AT-Probe eines Angreifers erschweren etc. Der Bonus oder Malus darf allerdings nie höher als ein Punkt ausfallen.
Aktivierungsprobe: keine
Aktivierungskosten: 1 AsP je KR
Aktivierungsdauer: eine Aktion
Wirkungsdauer: nach Belieben
Merkmale: Feuer, Konzentriere

Magisches Licht (Stabzauber 3)
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +3
Erschaffungskosten: 17 AsP
Erschaffungsdauer: 1 Tage
Volumen: 1
Wirkung: Die Spitze des Stabes erstrahlt in gleichmäßigem Licht von der Stärke einer Fackel.
Aktivierungsprobe: keine
Aktivierungskosten: 1 AsP je SR
Aktivierungsdauer: eine Aktion
Wirkungsdauer: nach Belieben
Merkmale: Feuer, Konzentriere

Optimat des Hauses Onachos

SO-Minimum: 7
Generierungskosten: 4 GP
Automatische Vor- und Nachteile: Optimat, Verpflichtungen (Haus Onachos), Randgruppe
Empfohlene Vor- und Nachteile: Weltfremd, Lichtscheu
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Totenangst
Talente: Dolche +1, Schleichen +1, Lehren +1, Schriftlicher Ausdruck +2, Götter & Kulte +2, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2, Philosophie +2, Sternenkunde +2, Muttersprache: Hiero-Imperial, Zweitsprache: Gemein-Imperial, Alt-Imperial +5, Imperiale Lautzeichen +4

Magier des Hauses Onachos

Die Onachos sind selten in hohen Ämtern des

Imperiums zu finden, da sich die meisten Mitglieder

(C) Graphik: FanPro

dem Studium alten Wissens und des Todes gewidmet haben. Sie leben in der Nähe großer Nekropolen oder in luxuriösen Villen, die stark an Grüfte erinnern. Dabei sind sie stets darauf bedacht, dass ihr Ruf als Dämonenpaktierer nicht bestätigt wird.

Onachos-Magier (20 GP)
Voraussetzungen: MU 13, KL 12, CH 12
Start-SO: 8
Modifikationen: Undhabal +3, Balathandis +1, Xetobal +1, Bel-Shuga +1, ODER Dya'khol +3, Iryabaar +1, Galkuzul +1, Khalyanar +1; Banne +1, Kommuniziere +1, Beseele +1, kann Undhabal oder Dya'khol eine Spalte erleichtert steigern
Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Neugier 5
Talente:

Kampftechniken
Dolche +2, Stäbe +2

Körperliche Talente
Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +6, Sinnenschärfe +3

Gesellschaftliche Talente
Menschenkenntnis +2, Überreden +1, Etikette +2, Lehren +4, Schriftlicher Ausdruck +2

Naturtalente
keine

Wissenstalente
Götter & Kulte +1, Rechnen +4, Sagen u. Legenden +1, Anatomie +2, Brettspiel +2, Geschichts-wissen +5, Magiekunde +5, Philosophie (Jenseits) +4, Rechtskunde +3, Sternenkunde (Horoskope) +5, Tierkunde +3

Sprachen/Schriften
Alt-Imperiale Glyphen +4

Handwerkliche Talente
Alchimie +4, Malen/Zeichnen +4

Zauberfertigkeiten: Undhabal +6, Balathandis +2, Xetobal +1, Bel-Shuga +1, Humus +6, Eis +1, Kraft +1 ODER Dya'khol +6, Iryabaar +3, Galkuzul +3, Khalyanar +3, Mishkarya +2, 18 Punkte auf maximal 7 Instruktionen, keine über +6; Matrizen im Wert von 50 AP; Ritualkenntnis (Optimaten: Haus Onachos) +3

Sonderfertigkeiten: 1. bis 3. Stabzauber

Empfohlene Vor- und Nachteile: Prophezeien, Medium, Morbidität

Ungeeignete Vor- und Nachteile: -
Ausrüstung: ein Satz teure Kleidung, Kapuzen-Calar des Hauses Onachos, Zauberstab (belegt mit den ersten drei Stabzaubern), Stirnband, Phugion, lederne Umhängetasche mit Schreibzeug und Skripten, Empfehlungsschreiben des Mentors, Brotbeutel, Trinkflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Aureal

Besonderer Besitz: nicht wählbar

Der Stab als Waffe
TP 1W+2 TP/KK 12/4 Gew. 90 Lg. 150 BF (3) INI +1 WM 0/-1 DK NS Talent Stäbe
Gewöhnliches Volumen: 24 Punkte
Voraussetzung: Magier des Hauses Onachos

Stabzauber 1
Lernkosten: 100 AP
(entspricht dem 2. Stabzauber des Hauses

Tharamnos)

Stabzauber 2
Lernkosten: 100 AP
(entspricht dem 1. Stabzauber des Hauses Phraisopos)

Stabzauber 3
Lernkosten: 100 AP
(entspricht dem 1. Stabzauber des Hauses Illacrion)

Optimat des Hauses Rhidaman

SO-Minimum: 7
Generierungskosten: 9 GP
Automatische Vor- und Nachteile: Opti-mat, Verpflichtungen (Haus Rhidaman), Gold-gier 5, Soziale Anpassungsfähigkeit
Empfohlene Vor- und Nachteile: Sprachgefühl, Glück im Spiel, Geiz
Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine
Talente: Dolche +1, Bela +1, Klettern +1, Körper-beherrschung +1, Schwimmen +1, Sinnenschärfe +2, Zechen +1, Reiten +1, Menschenkenntnis +3, Überreden +2, Etikette +2, Orientierung +2, Rechnen +2, Geographie +1, Heraldik +1, Schätzen +2, Muttersprache Hiero-Imperial, Zweitsprache Gemein-Imperial, Myranisch +4, Imperiale Lautzei-chen +4, Handel +3, Seefahrt +1

Magier des Hauses Rhidaman
Auch wenn die einstige Dominanz der Rhidaman im Fernhandel stark gelitten hat, findet man unter den Mitgliedern dieses Hauses einflussreiche Kaufleute mit Monopolen auf viele Waren. Um diesen Reichtum

noch weiter zu mehren, versuchen sie mittels ihrer magischen Fähigkeiten stets den größten Profit herauszuschlagen.

(C)Graphik: FanPro

Rhidaman-Magier (26 GP)
Voraussetzungen: KL 12, IN 13, CH 12
Start-SO: 8
Modifikationen: Balburri +2, Ashabel +2, Belcar +1, Balathandis +1 ODER Xolovar +2, Aggari +2, Darcalya +2; Beseele +1, Veredle +1, kann Ashabel oder Xolovar eine Spalte erleichtert steigern
Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Verbindungen im Wert von 15 Punkten
Talente:
Kampftechniken
Dolche +1, Raufen +3, Bela +2

Körperliche Talente
Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Zechen +2

Gesellschaftiche Talente
Menschenkenntnis +4, Überreden (Feilschen) +4, Sich verkleiden +2, Lehren +2

Natur-Talente
Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2

Wissenstalente
Götter/Kulte +1, Rechnen (Buchführung) +3, Geographie +3, Geschichtswissen +2, Heraldik +3, Kriegskunst +1, Magiekunde +3, Schätzen (Materialwert) +5, Pflanzen- oder Tierkunde +3

Sprachen/Schriften
Myranisch +4, Kerrishitisch oder Vinshinisch oder Mahapratisch +6, ein weiteres davon +4, zwei weitere Fremdsprachen +4

Handwerkliche Talente
Handel +3, ein passendes Handwerkstalent nach bevorzugten Handelswaren +3

Zauberfertigkeiten: Balburri +3, Ashabel +2, Xetobal +2, Baalian +2, Belcar +1, Balathandis +1, Luft +3, Erz +3 ODER Xolovar +5, Darcalya +4, Thesephai +3, Aggari +3, Naggarach +2; 18 Punkte auf maximal 7 Instruktionen, keine über +6; Matrizen im Wert von 50 AP; Ritualkenntnis (Optimaten: Haus Rhidaman) +3, Kenntnis der ersten sechs Regeln der 27 Regeln der List

Sonderfertigkeiten: 1. bis 3. Stabzauber

Empfohlene Vor- und Nachteile: keine

Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine

Ausrüstung: ein Satz robuste und teure, ein Satz teure und stilvolle Kleidung, Magier-Calar des Hauses

Rhidaman, Zauberstab (belegt mit den ersten drei Stabzaubern), Stirnband, Phugion, verzierte Umhängetasche mit Schreibzeug, Skripten und Rechenbrett, Arbeitsmesser, Reise-Kompass, Geldbeutel, Empfehlungsschreiben des Mentors, Brotbeutel, Trinkflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Aureal

Besonderer Besitz: nicht wählbar

Der Stab als Waffe
TP 1W+2 TP/KK 12/4 Gew. 100 Lg. 150 BF (4) INI +1 WM 0/0 DK NS Talent Stäbe
Gewöhnliches Volumen: 21 Punkte
Voraussetzung: Magier des Hauses Rhidaman

Stabzauber 1
Lernkosten: 100 AP
(entspricht dem 1. Stabzauber des Hauses Illacrion)

Auge des Siegers (Stabzauber 2)
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: KL/IN/FF +2
Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 3 Tage
Volumen: 1
Wirkung: Berührt der Magier mit dem Stab einen Gegenstand, bekommt er einen Eindruck davon, wie wertvoll (billig, einfach, verbreitet, teuer, luxuriös) der Gegenstand ist. Als wertvoll angepriesene Waren können somit als billiger Plunder enttarnt werden.
Aktivierungsprobe: keine
Aktivierungskosten: 7 AsP
Aktivierungsdauer: eine Aktion
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Erz, Untersuche

Leichter Aureal (Stabzauber 3)
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: KL/KL/IN +2
Erschaffungskosten: 15 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 2 Tage
Volumen: 2
Wirkung: Wird ein Verhandlungspartner mit dem Stab berührt, schärfen sich die Sinne des Magiers und ihm fallen Details auf, die er vorher übersehen hätte. Die TaW in Menschenkenntnis und Überreden steigen um 7 Punkte.
Aktivierungsprobe: keine
Aktivierungskosten: 7 AsP
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Wirkungsdauer: augenblicklich
Merkmale: Balathandis, Untersuche

Magier der Xaranthal

Nachdem die anthalische Steppe vor zweieinhalb Jahrhunderten von den Draydal eingenommen wurde, flüchteten die meisten überlebenden Optimaten in das Imperium zurück. Wenige Mitglieder der Hohen Häuser blieben in der Region zurück und verteidigten die letzten unabhängigen Stadtstaaten der Region. Auch wenn es noch einige Optimaten gibt, die sich beispielsweise zu den Häusern Partholon, oder Kouramnion zählen, hat sich zusätzlich eine unabhängige Gruppierung namens Xaranthal gebildet. Die "Wächter Anthalias" haben sich dabei auf die Abwehr der Draydal spezialisiert. Aufgrund ihrer magischen Fähigkeiten werden sie von den Bewohnern der Stadtstaaten zwar nicht verehrt, aber dennoch wird ihnen großer Respekt entgegengebracht. Ihre Mittel gegen die Draydal sind Täuschung, Sabotage und Stärkung des Zusammenhalts in der Heimatstadt.

Xaranthal-Magier (29 GP)
Vorraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 12, CH 12
Start-SO: 5
Modifikationen: Humus +1, Feuer +1, Luft +1, Ashabel +2, Undhabal +1, Banne +1, kann Banne eine Spalte erleichtert steigern
Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Xaranthau (entspricht Optimat), Verpflichtungen (dem Heimatstadtstaat gegenüber)
Talente:
Kampftechniken
Dolche +3, Hiebwaffen +4, Raufen +3, Bela +3, Ringen +2

Körperliche Talnete
Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Schleichen +5, Selbstbeherrschung +3, Sich verstecken +5, Sinnenschärfe +3, Zechen +1, Reiten +3

Gesellschaftliche Talente
Menschenkenntnis +4, Überreden +3, Lehren +3, Sich verkleiden +3

Naturtalente
Fährtensuche +2, Orientierung +3, Wildnisleben +3, Fesseln/Entfesseln +3

Wissenstalente
Götter/Kulte +1, Rechnen +4, Sagen/Legenden +1, Geographie +3, Heraldik +3, Kriegskunst +2, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2,

RL
4/06

Sprachen/Schriften:
Muttersprache Gemein-Imperial, Zweitsprache Draydalanisch, Myranisch +6, Imperiale Lautzeichen +4, Draydalanische Schriftzeichen +4

Handwerkliche Talnete
Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1, Fahrzeuge Lenken +3, Heilkunde Krankheiten +2, Schlösser Knacken +3

Zauberfertigkeiten: Humus +3, Feuer +3, Luft +2, Erz +1, Ashabel +3, Undhabal +2, Xetobal +1, Balburri +2, 18 Punkte auf maximal 7 Instruktionen, keine über +6; Matrizen im Wert von 30 AP; Ritualkenntnis (Xaranthau: Xaranthal-Magier) +3

Sonderfertigkeiten: 1. bis 3. Stabzauber

Empfohlene Vor- und Nachteile: keine

Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine

Ausrüstung: robuste Kleidung, Garmesh, Zauberstab (belegt mit den ersten drei Stabzaubern), Umhängetasche mit Schreibzeug, Skripten, Verbänden und Heilkräutern, Brotbeutel, Trinkflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Aureal

Besonderer Besitz: nicht wählbar

Der Stab als Waffe
TP 1W+2 TP/KK 12/4 Gew. 90 Lg. 100 BF (3) INI 0 WM 0/-1 DK N Talent Hiebwaffen
Gewöhnliches Volumen: 21 Punkte
Voraussetzung: Magier der Xaranthal

Signallicht (Stabzauber 1)
Lernkosten: 100 AP
(entspricht dem 2. Stabzauber der Partholon)

Verhüllte Freunde (Stabzauber 2)
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: KL/IN/FF +3
Erschaffungskosten: 21 AsP, davon 1 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 3 Tage
Volumen: 2
Wirkung: Wird ein Lebewesen mit dem Stab berührt, werden es und seine Ausrüstung für 3 SR unsichtbar. Der Stab kann beliebig oft und auch mehrmals pro Tag auf das gleiche Ziel angewendet werden. Die Täuschung kann Untote und Daimonen allerdings nicht hinters Licht führen.
Aktivierungsprobe: keine
Aktivierungskosten: 6 AsP
Aktivierungsdauer: augenblicklich
Wirkungsdauer: 3 SR
Merkmale: Humus, Verhülle

Neue Kraft (Stabzauber 3)
Lernkosten: 100 AP
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +3
Erschaffungskosten: 21 AsP, davon 2 AsP permanent
Erschaffungsdauer: 7 Tage
Volumen: 2
Wirkung: Wird ein Lebewesen mit dem Stab berührt, fühlt es sich für kurze Zeit von neuer Kraft durchströmt und ist voller Tatendrang.
MU wird so für 3 SR um zwei Punkte erhöht.
Die Xaranthal nutzen diesen Zauber vor allem, um niedergeschlagene Kameraden vor einem Kampf zu motivieren oder aus einem lethargischen Zustand zu holen. Die Euphorie kann beliebig oft erzeugt werden, wirkt pro Person aber nur einmal am Tag.
Aktivierungsprobe: keine
Aktivierungskosten: 6 AsP
Aktivierungsdauer: eine Aktion
Wirkungsdauer: 3 SR
Merkmale: Xetobal, Verstärke

Masken der Macht

von Florian Wassermann

Heron ar Quoran

Heron ist, wie so viele Quoran, ein begnadeter Techniker und Technomant, der zusammen mit seinem besten Freund Dorglak, einem G'Rolmur, in einer alten, verlassenen Insula in Thalassocantera lebt und arbeitet. Der Bezirk wird allgemein von mittelständischen Freien gemieden und das Haus ist nur auf einer Seite nicht von dunkelgrünem Brackwasser umschlossen. Diese Landbrücke ist mit mechanischen Fallen nur so gespickt.

An einer Seite kann das Gebäude per Boot oder Gondel über einen Anlegeplatz erreicht werden. Betritt man von hier aus die Insula - kann hier durchaus wörtlich verstanden werden (Anm. Redax: Insula = Lat. Insel) -, so erwarten einen in der Regel 4-6 geladene Belari, die von Heron's Leibwächtern, allesamt Veteranen der Myriaden, auf die Ankömmlinge gerichtet werden.

Sollte man dann doch zum Hausherren vorgelassen werden, wird man durch ein undurchsichtiges Labyrinth von Sälen, Kavernen und Höfen, welche mit Baumaterial, allerlei Seilzügen und Gegengewichten angefüllt sind, geführt und erreicht am Ende über ein Paternoster die Werkstatt des Optimaten.

Heron ar Quoran macht dem Ruf seines Hauses, gerne allein und eigenbrötlerisch zu leben und sich in erster Linie eigenen Forschungen und Erfindungen zu widmen, alle Ehre.

Er ist wohl etwa 95 Finger groß und unter seiner silbernen Triopta, die das Gesicht eines altehrwürdigen Mannes mit gelocktem Vollbart darstellt, wallt volles, schlohweißes Haar hervor. Der weiße Bart um seine Lippen ist durch die großzügige Mundöffnung gut zu erkennen und er spricht mit fester Stimme.

Heron ist auf der Suche nach den sagenumwobenen Titanen, den Kriegsmaschinen des Ersten Imperiums. Sein Traum ist es, Mholuren, Ban Bargui und Chrattac zu unterwerfen und die Alte Größe des Imperiums wiederherzustellen. Er pflegt gute Kontakte zu den Kouramnion und den Partholon, da er deren offene und direkte Art schätzt.

Geb.: 4712 IZ
Haarfarbe: weiß
Augenfarbe: blau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Technomant der optimatischen Schule
Herausragende Eigenschaften: KL 17, FF 15, CH 14, Arroganz 8
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Begabung: Handwerk, Mechanik 16, Geschichtswissen 13
Herausragende Zauber und Rituale: nahezu vollendet in der Domäne Aggari, verfügt sogar über einige als verschollen geltende oder selbst entwickelte Matrizen zur Erschaffung technomantischer Artefakte
Besonderheiten: Ist der exzentrische Tüftler schlechthin, allerdings spielt er selten mit ungefährlichen Dingen. Mit ein Grund dafür ist wohl, dass er sich den äußeren Domänen verschrieben hat und sich stets auf einem schmalen Grat befindet, nicht-dämonischem Schöpferwahn anheim zu fallen.
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Heron tritt gerne als Auftraggeber der Helden auf, wird sich allerdings nicht auf eine Stufe mit ihnen begeben. Es mag allerdings sein, dass sich dies mit der Zeit ändert, wenn die Helden ihm bereits den einen oder anderen Dienst erwiesen haben und er sie dann als Verbündete ansieht. Doch mag der Quoran auch leicht in Konflikt mit den Helden geraten, wenn sie nach dem selben Artefakt oder Bauplan suchen.

Zitate

"Es wird funktionieren...Wie? Nein, viel besser..."

" Wofür ich zwei Okul draydalanisches Rotgold benötige?!? Was für eine dümmliche Frage...".

Neretéreon nam Onachos

Steinalter imperialer Richter des Hauses Onachos, der mit seinem Leben längst abgeschlossen hat und sich seitdem voll und ganz seiner Aufgabe widmet. Er vertritt als Erzprätor des Neretontempels zu Balan Cantara den Gott des Todes in Südmyranor. Von Anhängern als unendlich gerechter Richter verehrt, besitzt Neretereon herausragendes Charisma und eine geradezu übernatürliche Menschenkenntnis. Er gilt als brillanter Redner, der sprichwörtlich sogar noch einen Chrattac vor Ehrfurcht auf die Knie sinken lassen könnte. Meist befindet sich seine Exzellenz auf Reisen, wobei er sich einer schwarzen Galeere mit weißen Rudern bedient, die auf so neumodischen Schnickschnack wie einen Schraubenantrieb verzichtet. Der Name des Schiffes ist Chareion und es fährt in der Regel immer zwischen Trivina und Balan Cantara hin und her um es seiner Exzellenz zu ermöglichen, an möglichst vielen Orten Recht zu sprechen.

Neretereon nam Onachos ist berechtigt an jedem Ort des Imperiums im Namen des Thearchen zu urteilen. Dies bezieht sich nicht nur auf die Freien des Imperiums, sondern vor allem auch auf all jene Honoraten und Optimaten, die sich, sei es aus Langeweile, Gier oder Verblendung, irgendeinem verschwörerischen oder dämonenverehrenden Cirkel angeschlossen haben. Neretereon tritt meist in schwarzer Kutte mit weißem Calar auf, dazu trägt er die traditionelle Elfenbeinmaske der Onachos in Form eines Totenschädels.

Geb.: 4665 IZ
Haarfarbe: weiß
Augenfarbe: schimmerndes Schwarz
Kurzcharakteristik: brillanter Richter und Redner, erfahrener Magier der optimatischen Ausprägung
Herausragende Eigenschaften: CH 18, KK 7
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Menschenkenntnis 18, Überreden 15, Überzeugen 17, Rechtskunde 17
Herausragende Zauber und Rituale: Innere Domänen, vor allem Ashabel; diverse Liturgien, die der Wahrheitsfindung dienen
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: sehr groß
Besonderheiten: Neretereon hat dem Leben bereits soweit den Rücken gekehrt, dass er seinen Körper fast völlig vernachlässigt. So wurde er mit der Zeit sehr gebrechlich und schwach, da er von sich aus z. B. keinerlei Hunger oder Durst mehr verspürt.

Verwendung im Spiel: Der Richter kann als markanter Vertreter der imperialen Obrigkeit ins Spiel eingebracht werden und in diesem Rahmen die Gedanken der Helden auf unlautere Taten oder Absichten untersuchen. Da sich dabei sicherlich bei jedem irgendetwas finden lässt, wird er dem betreffenden Delinquenten eine Aufgabe auferlegen, die dieser quasi als Sühne erledigen muss. Ein idealer Anlass für ein Abenteuer also...

Zitate

"*Ihr sprecht in jugendlichem Leichtsinn und dreister Überheblichkeit. Doch auch ihr werdet den Preis bezahlen, vielleicht früher als ihr denkt...*"

Der Tharpurische Großwildjäger

Ein Archetypus von Kai König und Regelergänzungen von René Littek

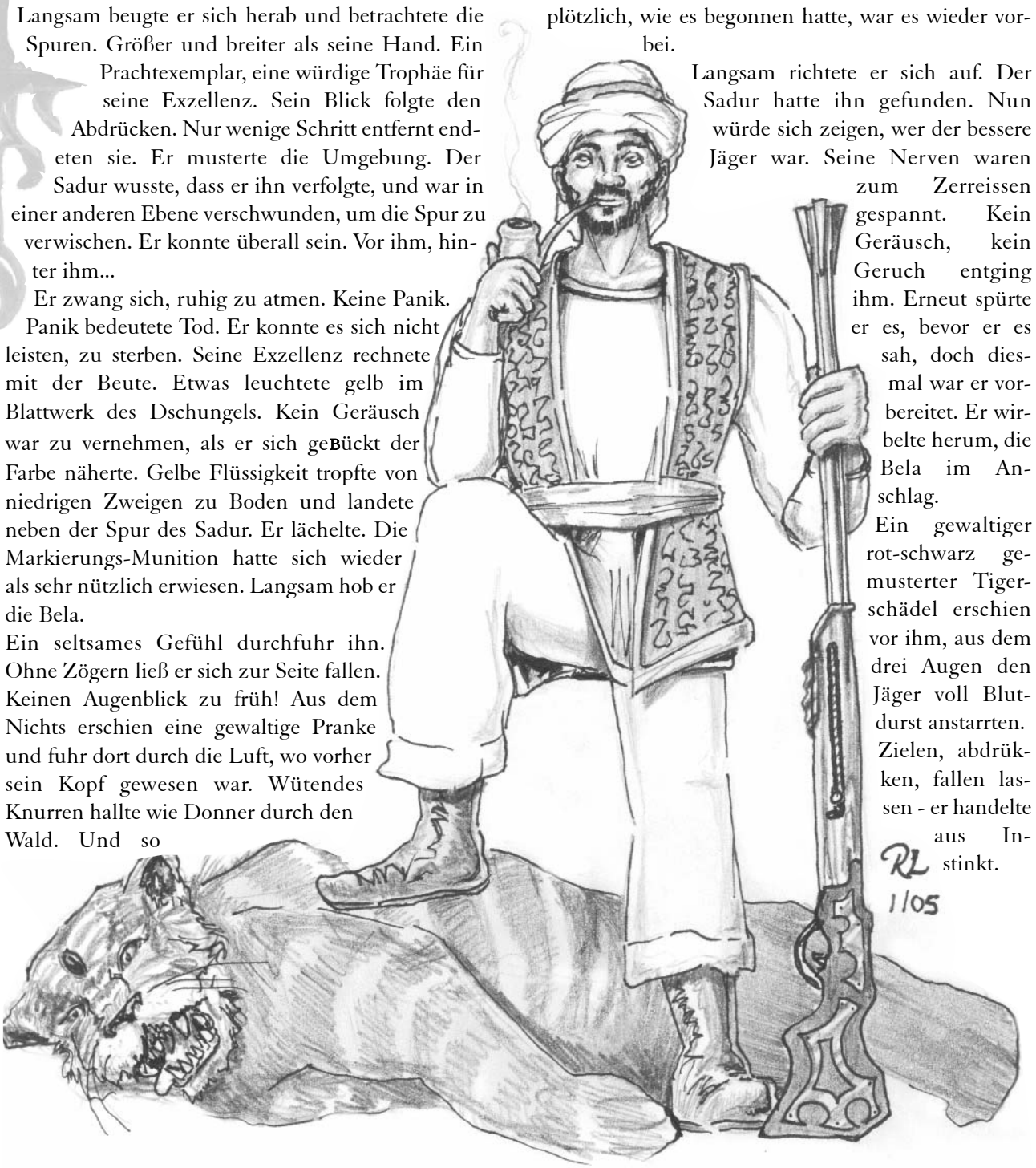
Langsam beugte er sich herab und betrachtete die Spuren. Größer und breiter als seine Hand. Ein Prachtexemplar, eine würdige Trophäe für seine Exzellenz. Sein Blick folgte den Abdrücken. Nur wenige Schritt entfernt endeten sie. Er musterte die Umgebung. Der Sadur wusste, dass er ihn verfolgte, und war in einer anderen Ebene verschwunden, um die Spur zu verwischen. Er konnte überall sein. Vor ihm, hinter ihm...

Er zwang sich, ruhig zu atmen. Keine Panik. Panik bedeutete Tod. Er konnte es sich nicht leisten, zu sterben. Seine Exzellenz rechnete mit der Beute. Etwas leuchtete gelb im Blattwerk des Dschungels. Kein Geräusch war zu vernehmen, als er sich gebückt der Farbe näherte. Gelbe Flüssigkeit tropfte von niedrigen Zweigen zu Boden und landete neben der Spur des Sadur. Er lächelte. Die Markierungs-Munition hatte sich wieder als sehr nützlich erwiesen. Langsam hob er die Bela.

Ein seltsames Gefühl durchfuhr ihn. Ohne Zögern ließ er sich zur Seite fallen. Keinen Augenblick zu früh! Aus dem Nichts erschien eine gewaltige Pranke und fuhr dort durch die Luft, wo vorher sein Kopf gewesen war. Wütendes Knurren hallte wie Donner durch den Wald. Und so plötzlich, wie es begonnen hatte, war es wieder vorbei.

Langsam richtete er sich auf. Der Sadur hatte ihn gefunden. Nun würde sich zeigen, wer der bessere Jäger war. Seine Nerven waren zum Zerreissen gespannt. Kein Geräusch, kein Geruch entging ihm. Erneut spürte er es, bevor er es sah, doch diesmal war er vorbereitet. Er wirbelte herum, die Bela im Anschlag.

Ein gewaltiger rot-schwarz gemusterter Tigerschädel erschien vor ihm, aus dem drei Augen den Jäger voll Blutdurst anstarrten. Zielen, abdrükken, fallen lassen - er handelte aus Instinkt.



Der Kopf der Bestie fiel zu Boden, und langsam wurde der restliche Körper sichtbar. Ein letztes Mal zuckte der Leib, dann lag er still.
Der Jäger erhob sich und betrachtete die Beute. Ein prächtiges Tier. Der Schuss hatte dem Fell kaum geschadet, wie es sein Herr gewohnt war. Seine Exzellenz würde dankbar sein.

Hintergrund

Das Leben im Urwald Tharpuras ist gefährlich. Viele Jäger streifen durch das Geäst, stets auf der Suche nach unvorsichtiger Beute. Einer der gefährlichsten ist der tharpurische Großwildjäger.
Dieser Spezialist dient meist den amaunischen Satrapen, die Tharpura für den Thearchen verwalten. Dieser Dienst ist für die Tharpuresen wie für die Makshapurim ein Privileg. Doch sehen sie in den Amaunir keine unfehlbaren Überwesen, sondern Sterbliche mit eigenen Fehlern und Schwächen.
Der tharpurische Großwildjäger steht oft in einer langen Jäger-Tradition und lernt sein Handwerk von frühester Jugend an. Im Dienste seines Herren fungiert er als Jagdaufseher und -begleiter, doch streift er auch allein durch die Wälder um Trophäen für die Adligen zu finden. Besonders die Jagd auf den Sadur ist seine Spezialität, und ihm verdankt der Thearch viele dieser Tiere, die das Hofzeremoniell in Dorinthapoles krönen. Auch fängt er für seinen Herren Tiere, die in den Arenen kämpfen sollen.
Der Jäger ist stolz auf seine Stellung und sein Talent. Fremden gegenüber ist er meist höflich und umgänglich, ein Quell von Geschichten und Sprichwörtern rund um die Jagd. Doch auf der Jagd ist er ein Profi, dessen wenigen Worten man zu folgen hat. Es gibt verschiedene Gründe, weshalb er die heimatlichen Gefilde verlässt. Er kann im Auftrag seines Herren nach neuen Trophäen jagen. Oder er sieht sich nach einer missglückten Jagd als unwürdigen Diener, der sich in der Fremde neu beweisen will.

Zitate

"*Will man ein guter Jäger sein, verehrt man seine Beute wie die erste Liebe. Will man ein alter Jäger werden, fürchtet man sie wie seine Frau.*"

"*Ich habe die Fährte gefunden, o Exzellenz. Es wird mir eine Ehre sein, Euch die Trophäe zu bringen.*"

"*Die Jagd ist wie die Liebe: Beobachte die Beute und lerne von ihr, dann triffst du auch ihr Herz.*"

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Wie die meisten Tharpuresen bevorzugt der Großwildjäger einfache Kleidung. Seine Stellung am Hof eines adligen Amaun bedeutet aber auch eine gewisse Verpflichtung. Selten wird man ihn nur mit einem Lendenschurz bekleidet sehen. Stattdessen trägt er eine einfache Tunika und Hosen aus dünnem Stoff, dazu häufig eine Weste im Stil der Amaunir. Ein Stirnband oder ein Turban sind unumgänglich. Die Kleidung ist hauptsächlich in Braun- und Grüntönen gehalten und reich bestickt, nur der Kopfschmuck ist weiß. Rüstungen werden selten getragen, höchstens leichtes Leder für besonders gefährliche Beute. Ebenso vermeidet er glänzenden Schmuck.
Seine Lieblingswaffe ist die leichte Bela, die als Erbstück oder Geschenk seines Herren in seinen Besitz kam und seinen Bedürfnissen angepasst ist. Zusätzlich besitzt er ein Serovermesser, das zum Schlagen von Schneisen dient. Eher selten trägt er zum Schutz einen Speer, da er sich auf sein Talent mit der Bela verlässt.

Rasse: Bansumiter
Kultur: Tharpurese
Profession: Großwildjäger
Größe: 1,77 Schritt
Gewicht: 77 Okul
Haarfarbe: glanzschwarz
Augenfarbe: dunkelblau

Modifikatoren: CH +1, KO +1, LE +10, AU +12, MR -4

MU 12 **KL** 10 **CH** 11 **IN** 13
GE 13 **FF** 12 **KO** 12 **KK** 12;
LE 28 **AU** 31 **AE** --
MR 3 **SO** 7

Vorteile: Gefahreninstinkt

Nachteile: Aberglaube 6, Meeresangst 6, Verpflichtungen (Amaunir-Satrap)

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

Talente:
Kampftechniken (AT/PA)
Bela 6 (13), Dolch 2 (9/7), Hiebwaffen 5 (11/9),

Raufen 5 (10/10), Ringen 1 (8/8), Säbel 1 (8/8), Schleuder 4 (11), Speere 3 (10/8), Wurfmesser 0 (7)

Körperliche Talente
Klettern 5, Körperbeherrschung 2, Reiten 2, Schleichen 5, Schwimmen 2, Sich Verstecken 5, Singen 0, Sinnenschärfe 5, Tanzen 1, Zechen 0

Gesellschaftliche Talente
Etikette 4, Menschenkenntnis 1, Überreden 3

Naturtalente
Fährtensuchen 6, Fallenstellen 6, Fesseln u. Entfesseln 4, Fischen u. Angeln 2, Orientierung 5, Wettervor-hersage 4, Wildnisleben 6

Wissenstalente
Geographie 1, Götter/Kulte 3, Kriegskunst 1, Pflanzenkunde 5, Rechnen 3, Sagen u. Legenden 2, Schätzen 4, Tierkunde 6

Sprachen & Schriften
Muttersprache Mahapratisch, Dialekt Tharpura-nisch 10, Zweitsprache Gemein-Imperial 10, Myranisch 2, Imperiale Lautzeichen 2

Handwerkstalente
Boote Fahren 2, Fahrzeug Lenken 1, Fleischer 2, Gerber/Kürschner 4, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 2, Kochen 1, Lederarbeiten 3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0

Sonderfertigkeiten:
Aufmerksamkeit, Dschungelkundig, Scharfschütze, Talentspezialisierung Schleuder (Netz), Waffenspezialisierung leichte Bela

Gaben: Gefahreninstinkt 3

Jagd-Zubehör für den Großwildjäger:

Signalfeuer
Signalfeuer werden senkrecht in die Luft geschossen und ziehen einen leuchtenden Rauchstreifen hinter sich her, bevor sie in 50-100 Schritt Höhe in einem grellviolett brennenden Feuer ausbrennen. Signalfeuer-Munition ist eigentlich unerlässlich bei großen Jagden, bei denen man im Dschungel leicht den Blickkontakt verliert. Sie hat aber schon Eingang in die Ausrüstung vieler Handelsreisender und Abenteurer als Notsignal gefunden.
Da dem Geschoss die Spitze fehlt, richtet es auch als Munition gegen einen Gegner gerichtet nicht mehr Schaden an als gewöhnliche Geschosse. Ausnahmen sind feuerempfindliche Wesen.
Es muss erwähnt werden, dass Signalfeuer-Geschosse von Alchemisten eigentlich recht simpel hergestellt werden können, allerdings ist die Mischung der Grundsubstanzen etwas heikel. Misslingt diese, kann das Geschoss schon in der Bela explodieren und verbrennt in einem Feuerball (W20 SP und Bela zerstört). Man sollte daher diese Geschosse nur bei Alchemisten besseren Rufes erwerben, auch wenn sie bei fragwürdigeren Mitgliedern des Standes durchaus für den halben Preis zu erhalten sind.
Kosten: ca. 5 Argental pro Bolzen

Heuler
Heuler können eine ähnliche Funktion erfüllen wie das Signalfeuer, werden jedoch viel öfter zum Aufscheuchen des Wildes gebraucht. Als echtes Geschoss ist ein Heuler eher unbrauchbar und richtet nur halben Schaden an. Auch hier kann die Mischung der Pulver fehlschlagen und der Bolzen wird noch im Lauf aktiviert. Zwar ist dies auf den ersten Blick nicht so kritisch wie beim Signalfeuer, jedoch kann auch der Verlust des Gehörs für mehrere Minuten (W20) einen Jäger das Leben kosten.
Kosten: ca. 6 Argental pro Bolzen

Farbmakierungen
Farbmarkierungen unterscheiden sich kaum von gewöhnlichen Bolzen, jedoch besitzen sie eine Kammer, aus der ein giftgrüner oder gelber, leuchtender Farbstoff austritt. Die Farbmarkierung eignet sich besonders für Tiere, die nicht mit einem Schuss zu erlegen sind, denn die Farbspur ermöglicht es dem Jäger leicht, einem angeschossenen Tier über mehrere Millia (1W6+1) zu folgen. Dringt der Bolzen zu tief ein (bei maximalem Schaden), kann der Farbstoff nur schlecht (bei 1-10 auf W20, halbiert lediglich den Zuschlag auf die Spurenlesen-Probe) oder gar nicht austreten.
Kosten: ca. 4 Argental pro Bolzen

Netz
Ein Netz-Bolzen ist eine simple technomantische Spielerei, auf die jedoch viele unerfahrene Arena-Tierfänger schwören. Da es leichter ist ein echtes Netz zu werfen, tut sich diese Bolzen-Munition eigentlich nur durch ihre höhere Reichweite (Reichweite Netz x3 Schritt) hervor. Es erfordert Übung, einen Netzbolzen

korrekt abzufeuern. Trifft der Bolzen auf ein zu nahes Ziel, hat er sich noch nicht geöffnet und verletzt das Ziel wie jeder Bolzen. Wird der Bolzen auf ein zu weit entferntes Ziel abgefeuert, fällt das Netz nutzlos zu Boden (Orientierungsprobe). Netz-Bolzen, die ihr Ziel wahrnehmen und sich im richtigen Moment öffnen, möglicherweise ihr Ziel sogar verfolgen, sind dagegen echte magische Artefakte und weitaus kostspieliger und meist nur in den Händen von Jägern optimatischen Ranges (oder solchen, die einem Optimaten dienen) zu finden.
Kosten: ca. 50 Argental pro Bolzen (Artefaktvarianten im zweistelligem Aurealbereich)

Translimborale
Translimborale-Munition wird aufgrund ihrer Kosten eigentlich nur für die Jagd auf Thearchentiger verwendet. Sie unterscheidet sich von anderen Bolzen durch einen höheren Schaden (+ 5 SP zum üblichen Schaden der Bela). Außerdem existiert das Geschoss auf mehreren Ebenen der Sphären gleichzeitig, was den Vorteil des Tigers aufhebt, wenn er in Phase geht. Bolzen dieser Art können nur von optimatischen Magiern und den beGnadetsten Technomanten hergestellt werden und sind so selten wie andere magische Waffen auch. Im Gegensatz zu anderen hier vorgestellten Bolzen ist diese Munition ein magisches Artefakt mit permanenter Ladung und kann so beliebig oft verwendet werden, wenn man sie wieder einsammeln kann. Da dieser Bolzen hochmagisch ist, kann er auch gegen Dämonen und Geister verwendet werden.
Kosten: ca. 15 Aureal pro Bolzen und mehr

Imitator
Ein Imitator ist ein kleiner Stab, in dem eine Aussparung ist. In diese können spezielle Mnemokristalle gesteckt werden, von denen die jeweilige aufgezeichnete Tierstimme wiedergegeben wird. Komplizierte Aufzeichnungen sind allerdings nicht möglich, lediglich kurze Lautabfolgen. Jeder Mnemokristall muss einzeln erworben werden und sein Preis richtet sich danach, wie schwierig es ist, an die Aufzeichnung zu kommen. Ein Kristallwurm-Brunftlaut ist also wesentlich teurer als der eines Blutbullen. Erfahrene Großwildjäger hegen jedoch eher Verachtung für dieses "Anfänger-Spielzeug". Ihrer Meinung nach sollte ein echter Großwildjäger selbst in der Lage sein Tierlaute zu imitieren.
Kosten: ca. 25 Aureal, Mnemokristalle zwischen 75 Argental und 3 Aureal

Katzenaugen-Zieloptimagnitron
Dieses technomantische Zielfernrohr aus speziell geschliffenen Smaragdlinsen erzielt denselben Effekt wie der Vorteil Dämmersicht, ist also für Amaunir, Neristu und andere "nachtsichtige" Lebewesen nutzlos. Unter Menschen erfreut es sich dagegen großer Beliebtheit.
Kosten: ca. 50 Aureal

Ideen zu Zauberzeichen

von Daniel Löckemann

Arkanoglyphen

Auch wenn bei den Optimatenzauberern des Imperiums keine eigenständige Magie der Arkanoglyphen gebräuchlich ist, wissen sie doch, wie man bestimmte Symbole dazu verwenden kann, sich harmonisch in die Magie einzufügen um daraus Nutzen zu ziehen. Die Stärke des Effekts hängt natürlich wesentlich von der Komplexität des Symbols ab. Sie reicht von einer einfachen Protoglyphe über zusammengesetzte Logogramme bis hin zu komplexen Beschwörungskreisen oder gar Matrixobjekten. Allerdings sind komplexere Symbole auch spezifisch auf bestimmte Zauber abgestimmt. Ihr Nutzen ist daher stärker eingeschränkt.

Damit Arkanoglyphen sich wirklich harmonisch auf die entfesselten Kräfte auswirken, muss sich der Zauberer vorher geistig auf die Glyphe einstimmen. Da schon geringe Abweichungen die Harmonie zerstören, müssen die Zeichen selber natürlich äußerst genau angefertigt werden. Unpassende Arkanoglyphen in direkter Nähe wirken sich dabei immer störend aus. Die im Zaubervorgang frei werdenden Kräfte stellen auch Ansprüche an die Materialien, mit deren Hilfe die Symbole festgehalten werden.

Erstellen von Arkanoglyphen

Um nützliche Arkanoglyphen herzustellen, müssen neben den geeigneten Materialien auch entsprechende Kenntnisse vorhanden sein. Je nach Schwierigkeitsgrad sind daher Voraussetzungen in *Magiekunde* sowie *Lesen/Schreiben* in einer geeigneten Schriftart zu erfüllen. Für Logogramme und Beschwörungskreise ist außerdem die Kenntnis der Sonderfertigkeit *Zauberzeichen (myranisch)* erforderlich. Zum Erstellen von Arkanoglyphen wird eine Probe auf KL/IN/FF mit dem Meta-Talent *Zauberzeichen* erstellen gewürfelt. Der Meta-Talentwert wird durch Ritualkenntniswert + TaW Magiekunde + TaW in einem geeigneten Handwerkstalent (je nach Ausführung *Malen / Zeichnen, Feinmechanik, Webkunst, Juwelier* etc.) / 3 ermittelt.

Die Herstellungsdauer für Arkanoglyphe hängt von ihrer Komplexität und der Art der Ausführung ab. Eine Protoglyphe oder ein Logogramm mit geeignetem Schreibmaterial anzufertigen ist in ca. einer Minute möglich. Das Aufmalen eines korrekten Beschwörungskreises erfolgt dagegen kaum in weniger als einer Stunde. Gravur-, Schnitz- und Webarbeiten können auch leicht mehrere Tage dauern.

arkane Schriftsätze

Die älteste, geheimnisvollste und mächtigste magische Schrift Myranors ist wohl das Arkanil. Die wahre Bedeutung dieser komplexen Symbolschrift soll sich angeblich erst durch die gleichzeitige Einbeziehung ihrer Astralstruktur erschließen. Die Alten verwendeten diese Schrift gelegentlich und nutzten sie auch für ihre Magie. Da diese äußerst komplexe Glyphenschrift ohne die gesteigerte Erkenntnisfähigkeit des geöffneten Ea'Myr für den Leser kaum zu begreifen ist, wurde der allgemeine Schriftverkehr des Ersten Imperiums in den einfacheren frühimperialen Glyphen abgehandelt. Die Optimaten des Zweiten Imperiums selbst waren auch immer seltener in der Lage, die magischen Zeichen sicher zu verwenden. Spontane und unkontrollierte Magieentladungen bei Anwendern oder geistige Verwirrtheit und Wahnvorstellungen bei Betrachtern sind nicht selten die Folge gewesen.

Daher wurde bewusst schon vor langer Zeit eine stark abgeschwächte Variante, das Neo-Arkanil, entwickelt. Obwohl dieser Schrift keine eigene Magie mehr innewohnt, besitzt sie doch immer noch eine starke Affinität zur Zauberei. Dank ihrer zahlreichen Laut- und Sonderzeichen lassen sich subtile Betonungen und winzige Gesten, Konzentrationsstadien und viele andere magische Sachverhalte besonders präzise wiedergeben. Da die Schrift jedoch immer noch sehr umständlich in ihrer Anwendung ist, werden auch in magischen Abhandlungen meist nur einzelne Passagen in Neo-Arkanil festgehalten. In den Bereichen der Dämonologie hat sich auch das Zhayad als nützliche Sprache und Schrift erwiesen und findet dementsprechend Verwendung.

Aktivieren von Arkanoglyphen

Um Arkanoglyphen in den Zaubervorgang zu integrieren, muss sich der Zauberer geistig auf ihre magischen Harmonien einstimmen. Dazu muss die SF Zauberzeichen (myranisch) vorhanden sein. Der Zauberer muss sich vor dem eigentlichen Zaubervor-

gang eine Aktion lang auf das Zeichen konzentrieren und es dabei berühren. Dem Zauberer muss eine IN-Probe gelingen. Zusätzlich muss er ein ASP opfern. Hat der Zauberer das Zeichen nicht selbst erstellt, ist die IN-Probe um 3 erschwert. Befinden sich während des Einstimmens weitere Arkanoglyphen mit auch nur einer unpassenden Komponente in Berührungsreichweite, wird die IN-Probe zusätzlich um 12 erschwert. Ausgenommen sind alle Arten von magischen Symbolen, die fest in magische Artefakte und Ritualobjekte wie die Triopta oder den Zauberstab eingearbeitet sind (aus diesen kann man aber auch keinen eigenen Nutzen ziehen). Nach dem Einstimmen muss der Zauberer direkt mit dem eigentlichen Zaubervorgang beginnen. Während der gesamten Zauberdauer muss das Zeichen weiterhin intakt bleiben. Außerdem muss der Zauberer die ganze Zeit über sich in Berührungsreichweite dazu befinden.

materielle Ansprüche
Um die in der Beschwörung frei werdenden Kräfte sinnvoll zu lenken, muss das Material diesen auch widerstehen können. Für Essenzmengen bis 7 ASP reichen gewöhnliche Materialien, aber auch einfache Illusionen als Grundlage. Für Essenzmengen zwischen 8 und 21 ASP reicht dies nicht mehr aus. Das Schreibmaterial muss eine Affinität zur Magie haben, es können also nur besondere Tinten, Kreiden und Papierarten verwendet werden. In Textilien eingearbeitete Zeichen sollten Arkaniumfäden enthalten. Aber auch dauerhaftes festes Material wie Holz, Stein oder Metall genügt bereits, wenn das Zeichen regelrecht eingraviert ist (oder als Hochrelief herausgearbeitet wurde). Das ist auch ein Grund, warum Matrixobjekte häufig als Kunstgegenstände oder Schmuck ausgelegt sind.
Für Essenzmengen über 22 ASP müssen größere Anteile dauerhafter magischer Materialien eingesetzt werden. Ein Altar aus Nachtgranit mit eingravierten Beschwörungskreisen, die mit Mindorium eingelegt wurden, ist hier als Beispiel zu nennen.
Arkanoglyphen, die den Anforderungen der Essenzmenge nicht genügen, haben keine positive Auswirkung und werden einfach zerstört. Sind sie gerade ausreichend, besteht immer noch eine 5 %ige Wahrscheinlichkeit, dass die Arkanoglyphe zerstört wird (20 auf W20).

Protoglyphen
Protoglyphen sind die grundlegenden Symbole, aus denen komplexere Symbole zusammengesetzt werden können. Einige Protoglyphen, die die Quellen und Instruktionen der optimatischen Zauberei repräsentieren, können aber auch allein stehend als einfachste Arkanoglyphe genutzt werden. Für solches Glyphen erhält man bei allen Spontanzaubern der jeweiligen Quelle oder Instruktion eine Erleichterung von 1. Auf Matrizen haben Protoglyphen keinen Einfluss. Auch hier kann man jeweils nur aus einer Protoglyphe Nutzen ziehen. Dies gilt auch dann, wenn eine Protoglyphe die Quelle und eine andere die Instruktion repräsentiert. Um Protoglyphen zu erstellen reichen ein Magiekundewert von 3 und ein Talentwert von 5 in *Lesen / Schreiben* einer Zauberschrift. Die Erstellungsprobe ist um 3 erschwert.

Logogramme
Logogramme sind Arkanoglyphen, die speziell auf harmonische Weise aus Protoglyphen zusammengesetzt sind. Für den direkten Einsatz werden Komponenten genutzt, die Quelle, Instruktion und Essenzstufe eines Zaubers repräsentieren. Alle Spontanzauber, die in diesen Bereichen mit dem Zeichen harmonieren, erhalten eine Erleichterung von 5 auf die Anrufungs- und die Kontrollprobe. Für Matrizen gilt eine Erleichterung von 1 auf Anrufungs- und Kontrollprobe.
Um einzelne Logogramme korrekt wiedergeben zu können müssen ein Talentwert von 7 in *Magiekunde*, ein Talentwert von 9 in der entsprechenden Zauberschrift sowie die Kenntnis der SF *Zauberzeichen (myranisch)* vorhanden sein. Die Erstellungsprobe ist um 7 erschwert.

Beschwörungskreis
In einem Beschwörungskreis sind mehrere Logogramme und Protoglyphen in geometrischen Mustern (Kreise, Vielecke, mehrzackige Sterne) angeordnet und bilden so ein gemeinsames Ganzes. Jeder spezielle Beschwörungskreis ist dabei nur für einen bestimmten Zauber geeignet. Wird dieser spontan gezaubert, erhält der Zauberer eine Erleichterung von 9 auf die Anrufungs- und Kontrollprobe. Die spezielle Matrix des Zaubers ist immerhin noch um je 2 Punkte erleichtert. Nachträglich werden außerdem noch 10 % von den ASP-Kosten eingespart (eine weitere Erleichterung durch Senkung der Essenzmenge entfällt also). Um korrekte Beschwörungskreise anfertigen zu können sind ein Talentwert von 9 in *Magiekunde*, 12 in der verwendeten Zauberschrift sowie die Kenntnis der SF *Zauberzeichen* erforderlich. Die Erstellungsprobe ist um 12 erschwert.

Matrixobjekt

Als Matrixobjekte werden Dinge bezeichnet, die alle Informationen enthalten, die ein Zauberer benötigt, um eine bestimmte Matrix zu erlernen (sofern er die nötige Quelle und Instruktion beherrscht).

In der Regel handelt es sich dabei um entsprechend beschriebene Schriftrollen oder einzelne Seiten eines Zauberbuchs, nicht selten aber auch um Kunstwerke und größere Schmuckstücke. Obwohl Matrixobjekte tatsächlich zuallererst Lernmaterial für die Zauberer darstellen, können sie aber auch als Zauber unterstützendes Utensil eingesetzt werden. Das ist vor allem für die Magier praktisch, die sich eine umfangreiche Bibliothek leisten können, aber kaum die Zeit haben, diese auch zu studieren. Wird die festgehaltene Matrix als Spontanzauber ausgeführt, halbieren sich die Zuschläge für Anrufungs- und Kontrollprobe. Wird die Matrix selbst gezaubert, erhält man je 3 Punkte Erleichterung.

Das Erstellen von Matrixobjekten gehört quasi zur Grundausbildung aller Eleven. Die Erstellungsprobe ist um die Lernschwierigkeit erschwert. Kopiert man anhand einer Vorlage, ist die Erstellungsprobe nur um die halbe Lernschwierigkeit erschwert. Erforderlich sind ein Ritualkenntniswert von 3 und ein Magiekundewert von 5.

Zauberschrift; Komplexität und Anwendung

Arkanil; 24 (Talentspalte C) unter anderem Wirkung von Arkanoglyphe verdreifacht; bei einer 19 oder 20 in einer Probe unter Arkanilverwendung kommt es zum Zauberpatzer

Neo-Arkanil; 21 (Talentspalte B) geeignet für elementare und stellare Kräfte

Zhayad; 18 (Talentspalte A); geeignet für dämonische Kräfte

Essenzmenge / Material

bis 7 ASP: gewöhnliches Schreibmaterial (Tinte, Kreide, Pergament, Papier, Papyrus, gewöhnliche Textilien, Wachs), Illusion

bis 21 ASP: magisches Schreibmaterial (mit Mandragorasaft und Arkaniumpulver angerührte Tinte, Zauberkreide, Papier aus Himmelszedernholz), Arkaniumfäden in Textilien oder einfache Gravuren in dauerhaftem, gewöhnlichem Material (Gestein, Hartholz, Edelmetalle, Edelsteine)

ab 22 ASP: Gravuren in dauerhaftes Material (Stein, Metall, Glas, Kristall, Keramik) mit magisch aktiven Einlegearbeiten (vor allem Mindorium und Arkanium)

Zauberzeichen / Voraussetzung / Erstellungsprobe (KL/IN/FF) / Bonus für Spontanzauber / Bonus für Matrizen

Protoglyphe / Magiekunde 3, L/Z (Zauberschrift) 5 /+3 / +1 für Quelle oder Instruktion / kein Bonus

Logogramm / Magiekunde 7, L/Z (Zauberschrift) 9, SF Arkanoglyphe / +7 / +5 für Quelle und Instruktion / +1 für Quelle und Instruktion

Beschwörungskreis / Magiekunde 9, L/Z (Zauberschrift) 12, SF Arkanoglyphe/ +12/ +9 für Quelle und Instruktion, 10 % ASP-Ersparnis / +2 für Quelle und Instruktion, 10 % ASP-Ersparnis

Matrixobjekt / Ritualkunde 3, Magiekunde 5 / +Lernschwierigkeit, +halbe Lernschwierigkeit (Kopie) / Zuschlag für Quelle und Instruktion halbiert / +3 für Quelle und Instruktion

Sonderfertigkeiten:

Zauberzeichen (myranisch)

Bei Kenntnis dieser Sonderfertigkeit ist man in der Lage komplexere Arkanoglyphen wie Logogramme und Beschwörungskreise zu erstellen. Des Weiteren ist man dazu in der Lage, die verschiedenen Arten von Arkanoglyphen harmonisch in die Zauberhandlungen der optimatischen Beschwörungsmagie zu integrieren und daraus Nutzen ziehen zu können.

Voraussetzung: KL, IN, FF je 12; Ritualkenntnis in optimatischer Zauberei

Kosten: 200 AP

Spontanzauberei I

Der Zauberer hat eine gewisse Übung darin, schnell geeignete Konzentrationsstadien, Zaubergesten und -worte zu improvisieren. Für Spontanzauber erhält der Zauberer einen Bonus von 5 Punkten auf die Anrufungs- und Kontrollprobe.

Voraussetzung: MU 12, KL 12, IN 13, Magiekunde 7

Kosten: 200 AP

Spontanzauberei II

Die Fähigkeit, Zauber zu improvisieren, wurde weiter verbessert. Für Spontanzauber ergibt sich ein Bonus von 9 für die Anrufungs- und Kontrollprobe (insgesamt, nicht zusätzlich zu die Boni aus Spontanzauberei I).

Voraussetzung: MU 14, KL 15, IN 15, Magiekunde 12, SF Spontanzauberei I

Kosten: 300 AP

Spontanzauberei III
Die Fähigkeit zur Zauberimprovisation wurde soweit geschult, wie es ohne das geöffnete Ea'Myr möglich ist. Für Anrufungs- und Kontrollproben in Spontanzaubern kann ein Bonus von 12 Punkten in Anspruch genommen werden.
Voraussetzung: MU 16, KL 16, IN 18, Magiekunde 18, SF Spontanzauberei II
Kosten: 400 AP

Vor- und Nachteile für Optimaten

Vorteile

Improvisationstalent (7 GP)
Der Zauberer verfügt über ein angeborenes Talent zur Spontanzauberei. Anrufungs- und Kontrollproben für Spontanzauber erhalten einen zusätzlichen Bonus von je 3 Punkten. Der Kauf der SF Spontanzauberei I bis III kostet nur ¾ der üblichen Kosten

Vermögend (min. 5 GP)
Der Optimat besitzt ein eigenes festes Vermögen in Form von Immobilien, Mietsklaven und sonstigen Besitzungen, die ein stetiges Einkommen garantieren. Üblicherweise wird dieser Besitz von einem Honoraten des Hauses verwaltet und der Optimat wird sich nicht weiter darum kümmern.
Eleven erhalten noch keinen Zugriff auf ihr Vermögen, statt dessen wird dem Mentor das Einkommen quasi als "Schulgeld" überlassen. Als Adeptus minor kann man immerhin die Hälfte beanspruchen, aber erst als Adeptus maior erhält man die freie Verfügung. Der Verkauf an Mitglieder des Hauses ist jederzeit möglich, der Verkauf an Optimaten anderer Häuser bedarf einer Genehmigung durch die Hausoberen. Das jährliche Einkommen macht ca. 100 Au pro GP aus. Durch Verkauf kann einmalig das Zehn- bis Zwanzigfache erzielt werden.

Nachteile

Klientel (-5 GP)
Der Optimat ist verpflichtet einer Gruppe von Schützlingen und Anhängern des Hauses, meist Honoraten, aber auch freien Cirkelpatrone im Rahmen seiner Möglichkeiten zu unterstützen und gelegentlich politisch zu ihren Gunsten tätig zu werden.

Erzfeind I, II, III (-4, -8, -12 GP)
Der Optimat hat sich einen persönlichen Feind gemacht, sei es ein Neider oder Konkurrent im eigenen Haus oder unter den Optimaten anderer Häuser. Der Feind wird immer wieder versuchen, dem Optimaten zu schaden, und ihn bei Unternehmungen behindern. Der Nachteil ist in drei Stufen unterteilt, wobei höhere Stufen sowohl für mächtigere und zahlreichere, als auch für rachsüchtigere und skrupellosere Feinde stehen.

Kleine Zauberwerkstatt

Vor allem aus Prestigegründen ist das Entwickeln, Ausarbeiten und Verbessern von Matrizen unter den optimatischen Zauberern eine verbreitete Disziplin.
Der Weg von der spontan gezauberten Wirkung zur ausgeklügelten und rundum optimierten Matrix ist dabei ein langer, manchmal Generationen übergreifender Prozess. Der direkte Weg des Erfindens einer Matrix durch Herleitung aus Spontanzaubern ist dabei nicht unbedingt der einfachste. Er ist meist aber notwendig, da Matrizen sich in ihrer Wirkung nicht generell ändern lassen. Durch die Regeln der kleinen Zauberwerkstatt soll hier eine Möglichkeit eröffnet werden, wie sich zumindest einfache Modifikationen in den Parametern Reichweite, Zielobjekt, Zauber-dauer und Wirkungsdauer erzielen lassen. Diese Modifikationen können grundsätzlich nicht spontan erzeugt werden, sondern sind das Ergebnis eines länger andauernden Forschungsprozesses. Nicht direkt beeinflussbar sind Komplexität und Kosten von Zaubern. Grundsätzlich muss auch die Art der Zauberwirkung erhalten bleiben. Durch Änderung von Reichweiten und Zielobjekt kann zum Beispiel kein Flammenstrahl in einen Feuerball modifiziert werden. Änderungen in Quelle und Instruktion sind natürlich auch nicht möglich.

Auch wenn die Astralkosten sich nicht direkt ändern lassen, werden sie meist indirekt durch die Veränderung der Zauberparameter beeinflusst. Veränderungen am Zielobjekt und an der Wirkungsdauer können sich hier recht stark auswirken, aber auch die Reichweite und selbst die Zauberdauer können Einfluss haben. Generell erhöhen eine Vergrößerung von Zielobjekt und Reichweite, eine Verlängerung der Wirkungsdauer und eine Verkürzung der Zauberdauer die Astralkosten. Letzterer Einfluss ist aber wohl am geringsten und wird meist nur dann spürbar, wenn die Zauberdauer von langen Ritualen (Stunde und länger) zu Kurzritualen (Spielrunde und länger) und von dort

zu Spontanzauber (weniger als eine Spielrunde) verändert wird. Die genauen Auswirkungen einer Matrizen-modifikation auf die Kosten sollten im Einklang mit dem Spielleiter bestimmt werden.

Generell kann immer nur ein Parameter verändert werden und das auch jeweils nur um eine Stufe. Für umfangreichere Änderungen müssen also mehrere Zwischenschritte absolviert werden.
Das Entwickeln einer neuen Modifikation erfordert eine erfolgreiche Magiekundeprobe + neue Lernschwierigkeit +3. Da die Arbeit nicht nur rein theoretisch erfolgen kann, muss die Ausgangsmatrix auch einige Male erfolgreich gezaubert worden sein. Da der Prozess geistig mindestens so fordernd ist wie das Erlernen einer Matrix aus fremder Hand, sind AP in Höhe der doppelten Lernkosten der neuen Matrix zu erbringen. Selbst bei einer misslungenen Magie-kundeprobe muss die Hälfte der anfallenden AP-Kosten aufgewendet werden. Der Zeitaufwand ist mindestens vervierfacht.

Es ist auch möglich, eine erlernte Matrix weiter zu optimieren, also den Divisor, der den Zuschlag für die Anrufungsprobe, Kontrollprobe und Lernschwierigkeit bestimmt, weiter zu vergrößern. Für die Veränderung des Divisors von 2 auf 3 ist eine gelungene Magiekundeprobe +9 erforderlich, für die Veränderung von 3 zu 4 eine Probe +16, für die Verbesserung von 4 auf 5 sogar eine +25. Hierbei sind AP-Kosten in Höhe des vierfachen der gewöhnlichen Lernkosten der neuen Matrix fällig. Eine misslungene Probe kostet dabei immer noch die Hälfte. Das Entwickeln von Matrizen aus bloßen Spontanzaubern ist mit diesen Regeln aber nicht möglich.
Regeln zum Entwickeln von Matrizen siehe Myranische Mysterien S. 12f. Weitergehende inoffizielle Regeln siehe Memoria Myrana Ausgabe 5, Seite 23f. (Ausgabe 1/2005).

Beispiel:
Der ehrgeizige Adeptus minor Brajadoros tel Kouramnion möchte einen Zauber entwickeln, der Pfeile aus Feuer verschießt. Sein Wert in der Quelle *Feuer* beträgt 12, in der Instruktion *Schade* 8, seine *Magiekunde* ist 14. Er kennt die Sonderfertigkeiten *Spontanzauberei I* und *Zauberzeichen*.
Für einen tauglichen Kampfzauber sollte die Matrix eine kurze Zauberdauer aufweisen und eine Reichweite von 49 Gradu ist auch erwünscht. Die direkte Entwicklung einer Matrix aus einem Spontanzauber übersteigt jedoch die Fähigkeiten des Adepten, daher versucht er sich erst einmal an einer Matrix mit geringerer Reichweite (7 Schritt) und einer Zauberdauer von 10 Aktionen. Dank einfacher Struktur (Kosten von 9 ASP Einzelperson als Zielobjekt und einer augenblicklichen Wirkungsdauer) ergeben sich Zuschläge von +26 auf die Anrufungsprobe und +11 für die Kontrollprobe. Dank der SF *Spontanzauberei I* (+5 Bonus für Anrufungs- und Kontrollprobe) und der Nutzung eines geeigneten Logogramms (ebenfalls +5 für Anrufungs- und Kontrollprobe) ist es für Brajadoros machbar, den Spontanzauber zu wirken und daraus eine entsprechende Matrix zu entwickeln. Seine erste Matrix ist mit einem Divisor von 2 noch nicht wirklich gut, aber Anrufungsproben +13 und Kontrollproben +6 sind immerhin auch ohne Hilfsmittel möglich.
Brajadoros entschließt sich noch einige Tage damit zu verbringen, seine Matrix zu verbessern. Mit einer Magiekundeprobe +9 gelingt es ihm auf Anhieb, eine Matrix mit dem Divisor 3 zu entwickeln. Dafür werden Lernkosten von 52 AP fällig (Lernschwierigkeit 10, AP-Kosten vervierfacht). Die weitere Verbesserung auf einen Divisor von 4 dauert länger, da die Magiekundeprobe +16 nicht auf Anhieb gelingt. Hierfür werden noch einmal 60 AP (20 AP für einen misslungenen Versuch, 40 AP für einen erfolgreichen) fällig. Eine weitere Verbesserung des Divisors auf 5 scheint bei einer nötigen Magiekundeprobe +25 aussichtslos.
Die Matrix erfordert nun eine Anrufungsprobe +7 und eine Kontrollprobe +3 bei einer Lernschwierigkeit von 8.
Die angestrebte Erhöhung der Reichweite von 7 auf 49 Gradu macht nun 3 einzelne Modifikationen erforderlich. Die Veränderung der Zauberdauer von 10 auf nur noch 2 Aktionen erfordert sogar 6 einzelne Modifikationen. Die ASP-Kosten steigen nach und nach von 10 AP auf 12 ASP.
Für Brajadoros werden 9 Magiekundeproben erschwert um die jeweiligen Lernschwierigkeiten +3 fällig. Im Einzelnen sind das je 3 Proben +10, +11 und +12. Für die ersten drei Proben müssen bei Gelingen je 16 AP, für die nächsten drei je 20 AP und für die letzten drei je 26 AP aufgewendet werden. Die gesamte Forschungsarbeit hat 186 AP + 52 AP +60 AP, also 298 AP gekostet.
Doch mit diesem nützlichen Kampfzauber kann sich Brajadoros bei seinem Mentor den Rang eines Adeptus maior erkaufen.

Dieser Artikel stellt eine myranische Anlehnung an den Abschnitt Magische Symbole und Geheimschriften aus SRD 60-75 dar.

Galasal – Stadt uralter Träume

von René Littek und Kai König mit Beiträgen von Stefan Küppers

"Mir träumte von Galasal. Ich gab mich hin den Strömungen von Meer und Zeit. Das eisige Wasser umfing meinen Leib. Ich sank hinab in blaue Tiefen und schaute die Gesichter der Götter des Meeres. Hinab. Kalt glühende Augen starrten wie grausame Sterne aus nachtblauer Tiefe zu mir herauf. Erwartend. Gnädige Götter des Meeres, ich sinke hinab in das Meer jenseits der Sterne…"
- Vision des Propheten Bazari

"Jene in der Tiefe, die ewig schlafen, sterben nicht" - Sprichwort unbekannter Herkunft, am Meer der Schwimmenden Inseln verbreitet

Galasal wird von einigen eine vergessene Perle erstimperialer Baukunst genannt, andere haben sie aber schon als einen unwirklichen Fiebertraum bezeichnet. Beides trifft zu und ist abhängig davon, wie man Galasal erreicht und welche Teile der Stadt man besucht. Galasal liegt 100 Millia südöstlich der Mholurenwehr am Meer der Schwimmenden Inseln und ist die Hauptstadt der gleichnamigen Provinz. Trotz ihrer geringen Größe und Bedeutung handelt es sich um eine der ältesten Städte in diesem Teil des Imperiums. Einst als sicherer Zwischenhafen zwischen Balan Cantara und der Mholurenwehr erbaut, ist die Stadt nach und nach im Meer und in Bedeutungslosigkeit versunken. Der Stadtkern fällt durch die zahlreichen Bauwerke aus der Zeit des Ersten Imperiums auf, während sich der Stadtrand, insbesondere die Unterstadt, durch schäbige Baracken, windschiefe Hütten und feuchtfaulige Shingwa-Nester auszeichnet. Die Unterstadt ist bereits zur Hälfte im Meer versunken und so leben hier nur mehr wenige Risso und Loualil, die jedoch allesamt seltsam eingeschüchtert wirken. Die menschlichen Galarier sind sich der Gefahr durch die Mholuren zwar bewusst, doch gehen die meisten davon aus, dass man hier so nahe der Mholurenwehr sicher sei, da es doch schon lange keine direkten Überfälle mehr gegeben hat. Nur jene, die nahe dem Meer wohnen, ahnen, was für ein schrecklicher Trugschluss dies ist.

Nyr-Gala

Nyr-Gala war ursprünglich nicht mehr als ein Vorort der Stadt und liegt außerhalb der ursprünglichen Stadtmauer. Doch als die Fluten begannen, die südlichen Teile Galasals zu verschlingen, verließen die adligen Einwohner Alt-Galasal und siedelten sich in Nyr-Gala an. So entstanden hier in den letzten Jahrhunderten auf noch trockenem Boden neue Prachtbauten der Optimaten und anderer, die sich die horrenden Preise leisten konnten. Viele "Nyrgalarier" hoffen, dass das Wasser niemals bis nach Nyr-Gala steigen wird, und nicht wenige sind froh, dass die alte Stadtmauer zwischen ihnen und dem Rest der Stadt liegt.

Obwohl Galasal im Vergleich zu den Metropolen des Reiches eher bescheiden ist, erkennt man in den Villen von Nyr-Gala ein wenig des imperialen Glanzes. Ein ausgeklügeltes Entwässerungssystem sorgt für trockenen Boden. Parkanlagen umgeben die Anwesen der Optimaten, die wie kleine

Paläste wirken. Dennoch zeigen sie nur einen Bruchteil der Macht der Häuser, und viele Optimaten sehen es als Bestrafung, in Galasal leben zu müssen. Vergangen ist die Macht der Charybalis und Celiu-Brajanos, zur Mholurenwehr gezogen sind die Partholon und Kouramnion. Heute sind vor allem die Häuser Onachos, Rhidaman und Illacrion hier vertreten. Der Trodinarspalast ist im Gegensatz zu den zahlreichen Villen des Zweiten Imperiums ein Kunstwerk erstimperialer Baukunst. Der Grund ist einfach. Dem damaligen Trodinar, Neratribis os Onachos, war es schlicht zu viel Aufwand, sich mit neuen Konstruktionsentwürfen abzumühen, und so gab er den Auftrag, seinen Palast Stein für Stein zu versetzen. Seine Nachfahrin, die derzeitige Trodinarin Nerefaris os Onachos, ist mit dieser Entscheidung offensichtlich immer noch zufrieden.

Alles in allem wirkt Nyr-Gala wie eine eigene Stadt mit Märkten, Handwerkern, Händlern, Thermen und einem eigenen Tempel der Oktade. So sind die Optimaten nur in seltensten Fällen gezwungen, die ursprüngliche Stadt zu betreten - worüber sie nicht die geringste Trauer verspüren.
Auf einem Hügel innerhalb Nyr-Galas liegt ein altes Madha-Heiligtum der Alten, das diese hier anlegten, als das alte Galasal gegründet wurde. Heute wird das Heiligtum offiziell als Meditationshalle genutzt und viele Optimaten behaupten hier unter dem Blick der sanft lächelnden, dreiäugigen Madhastatue ungeahnte Inspiration zu erfahren. Auch wenn die Riten der Alten in Vergessenheit geraten sind, so gibt es doch einen Kult von Nachahmern unter den Optimaten. Die Kultisten wissen um das Geheimnis der Alten, dass sich hier auf dem Hügel Kraftlinien kreuzen. Der Kult sammelt alte Schriften, insbesondere aus dem Nachlass der Alten.
In den Hügeln außerhalb Nyr-Galas liegen der Nereton-Schrein und die Gebeinfelder Galasals, so dass die Toten der Stadt ein trockeneres Domizil bewohnen als viele ihrer lebenden Verwandten.

Alt-Galasal
Selbst in vergangenen Zeiten war Galasal nie eine der großen Metropolen des Imperiums. Dennoch zeigen sich noch Spuren des vergangenen Glanzes. Bei vielen Gebäuden handelt es sich um Werke im erstimperialen Stil, zwischen die sich nur vereinzelt neuere Bauwerke geschoben haben.
Zum Land hin umschließt noch die ursprüngliche Stadtmauer die Altstadt. Der Zustand der Mauer ist trotz des Alters ausgezeichnet. Dem Neuankömmling fällt bei der Anlage der Stadttore auf, dass diese eher etwas aus Richtung Galasals aufhalten können als Bedrohungen von Außen. Der Grund sind die Optimaten, die jenseits der Mauer in Nyr-Galas leben. Viele Vorgänge in der Unter- und Altstadt, vor allen Dingen die Ausbrüche der Grünen Fäule, sind ihnen nicht geheuer und die Mauer ist die Manifestation ihrer Angst.
Der Erhaltungszustand der Gebäude in der Altstadt ist abhängig von ihrer Nähe zum Wasser. Je näher man dem Meer kommt, desto mehr greifen Moder und Verfall um sich.
In den trockenen Bereichen hin zum Landesinneren haben sich Vertreter der gehobenen Oberschicht, darunter auch zahlreiche Honoraten und Circel-Patrone angesiedelt. Sie sind stolz auf das Erbe ihrer Stadt, was sich in gepflegten Straßen und Häusern widerspiegelt. Viele Besucher vergleichen dieses Stadtviertel mit antiken Bildern der imperialen Städte, die sie wie in einem Traum durchstreifen. Die alte Arena wird ebenso gepflegt wie die gegenüberliegenden Thermen. In Marktzeilen bieten Händler ein Angebot dar, das dem großer Metropolen nur in Quantität nachsteht, nicht aber in Qualität. Dort, wo einst der Trodinarspalast stand, befinden sich heute die Residenz von Brajotares serr Rhidaman, dem ehrgeizigen Magnaten der Stadt, und ein weitläufiger Park, der trotz aller Pflege wie eine grüne Narbe im Stadtbild wirkt. Nahe des Parks liegen der Gyldara- und der Raiatempel. Während der Gyldara-Tempel pflichtbewusst die Armen der Stadt versorgt, ist der Raia-Tempel wenig mehr als das größte Bordell der Stadt. Vom Hohepriester Raijumandros sa Illacrion abgesehen, besteht die "Priesterschaft" nur aus Sklaven und Sklavinnen ausgesuchter Schönheit und die Tempelwachen sind eher damit beschäftigt, die Priesterschaft an der Flucht zu hindern.
Doch trotz der mühsam aufrechterhaltenen Pracht ist die Anspannung der Einheimischen für die Besucher beinahe greifbar. Diese nimmt zu, je näher man dem Hafen kommt. Ebenso lässt der Zustand der Bauwerke nach. Die Straßen werden schmutziger und die Feuchtigkeit hat oft das Mauerwerk zerstört. Zwischen ehemals prachtvollen Bauten finden sich immer häufiger baufällige Baracken. Hier, in der Nähe des Wassers, finden sich die Armen der Stadt, wird für Besucher der Traum schnell zum Alptraum. Selbst die Götter scheinen diesen Platz aufgegeben zu haben. Bis auf wenige Priester haben sich ihre Diener an trockenere Orte zurückgezogen.

Der Ojo'Shombri-Tempel nahe der nördlichen

Stadtmauer ist das Zentrum der Shingwa-Gemeinde von Galasal. Von außen nur schwer als Tempel zu erkennen, beinhaltet der Schrein eine kleine, aber beeindruckende Sammlung mystischer Artefakte, die von den Gönnern des Tempels, der Händlerfamilie der Washahan, gestiftet wurde. Bei den Artefakten handelt es sich hauptsächlich um uralte Knochen, wertvolle Kunstwerke und exotische Funde aus dem Meer. Die Wände des offen zugänglichen Raums sind mit verwirrenden Farbmustern bemalt und manch ein Betrachter glaubte schon nach längerer Betrachtung etwas Unheimliches, Lebendiges darin zu sehen, das ihn im Gegenzug anstarrte. Daneben findet man in einer kleinen Bibliothek wertvolle Schriften, die teilweise nicht übersetzt werden können, sowie einige geographische und historische Werke. Die Schriftwerke wurden vor langer Zeit auf Ton oder Stein übertragen, denn Papyrus erwies sich in der feuchtwarmen Luft meist als zu anfällig. Im Innern des Schreins haben zudem einige "ergraute" Shingwa ein Heim gefunden, die sich von Ojo'shombri Heilung erhoffen. Der Schrein und die Ausstellung sind frei zugänglich. Der Öffentlichkeit verschlossen bleibt hingegen das Allerheiligste. Dieses ist den Shingwa-Animisten vorbehalten, die dort Ojo'shombri huldigen. Nicht wenige vermuten, dass hier auch die wahren Schätze der Artefaktsammlung verborgen und die wichtigsten Geheimnisse des Kultes in der Knotenschrift der Shingwa niedergelegt werden.

In der Nähe der Stadtmauer findet sich auch eine große Pulpellen-Fertigung, die neben den Cassava-Wurzeln vor allem Algen in die Töpfe mischt, was dem Brei eine grüne Farbe gibt. Ebenfalls für seinen Grünstich bekannt ist das "Galasaler Grün", der hiesige Papyrus, der aus dem Schilf und Seegras der Region gefertigt wird. Die Papyrus-Manufaktur ist fest in den Händen der Rhidaman, doch gilt sie mehr als ein "Probegebiet" für angehende Mitglieder des Hauses. Herangebracht werden die Rohstoffe der Sümpfe meist durch Ne'war, die riesigen Wasserläufer-Chimären, deren Station und Pferche sich ebenfalls in Alt-Galasal befinden. Auch der Chrysirtempel und der eigentliche Hafen Galasals finden sich dort, so dass ein Navarch nicht zwischen den Ruinen und Baracken der Unterstadt ankern muss. Die meisten Gasthäuser sind in Nachbarschaft von Hafen und Station zu finden, wobei in Alt-Galasal bekannt ist, dass in Unterstadtnähe immer wieder Gäste aus den Gasthäusern verschwinden.

Die Unterstadt

Die Altstadt geht zum Meer hin fließend in die Unterstadt über, deren südwestliche Bereiche bereits im Meer versunken sind. Hier finden sich die Ärmsten der Armen. Bettler, Wahnsinnige, Fischgerber und Salamanderjäger leben dicht aneinander gedrängt. Viele sind vom harten Leben gezeichnet und einigen Familien merkt man zu viele Verbindungen untereinander an. Die schäbigen Tavernen hier locken keine Fremden und auch sonst hat die Unterstadt auf den ersten Blick nichts zu bieten, was Bewohner anderer Stadtviertel und Durchreisende anziehen würde. Doch für bestimmte, oft zwielichtige Elemente und Abenteurer hat die Unterstadt doch eine gewisse Anziehungskraft.

Die Türme alter Optimatenresidenzen ragen hier aus dem Wasser, und nicht wenige Legenden berichten von Zugängen zu den versunkenen Palästen und ihren Schätzen, die hier ruhen sollen. Hier liegen unter anderem auch die halbversunkenen Villen des Hauses Charybalis, ehemals eine bedeutende Macht, doch existieren heute nur noch wenige Angehörige des Hauses. Auch in Galasal, einst eine Hochburg der Charybalis am Meer der Schwimmenden Inseln, scheinen ihre Palastvillen heute verlassen zu sein. Doch man munkelt, dass dieser Schein trügt und sich immer noch Angehörige des Hauses oder zumindest ihre Diener in den Häusern, die von amphibischen Wächterkreaturen und Fallen beschützt werden, herumtreiben.

Zwischen den versunkenen Ruinen drücken sich beinahe ängstlich die Türme der Loualil an die Mauerreste und unter der Wasseroberfläche wirken die Bauten der Risso wie Wehrbauten. Nur wenigen Landbewohnern ist das Reich der Risso und Loualil in der überfluteten Unterstadt zugänglich. Und noch weniger kennen das Heiligtum von Effirt und Ma'ada. Risso und Loualil verehren beide Götter als heiliges Paar, das über das Meer und seine Gezeiten wacht. Das Heiligtum befindet sich in einer Unterwasserhöhle, deren genaue Ausmaße unbekannt sind und die von leuchtenden Algen erhellt wird. Risso und Loualil wagen sich nur in die große vorderste Höhle, in der zwei gewaltige Statuen der Götter den einzigen Zugang in die tieferen Bereiche versperren. Die Mythen um diesen Ort erzählen von einer unheimlichen Macht, die Effirt und Ma'ada in der Höhle einsperrten. Ihr Kult und die Statuen halten diese Gefahr gefangen, doch versucht sie immer wieder auszubrechen.

Trotz der Legenden verschaffen sich immer wieder Jugendliche Zugang in die Tiefen der Höhle, um ihren Mut zu beweisen. Einige berichten von einer plötz-

lichen Kälte, die ihr Herz mit Panik erfüllte und sie zur Umkehr zwang. Weniger Glückliche verschwanden.

Begrenzt wird die Unterstadt durch eine Reihe von kleinen Felseninseln, auf denen durch Algen naßglänzende, grüne Wehrtürme der Brajansgarde über das Meer wachen. Schwere Gitternetze, die bis zum Grund des Meeres reichen, sichern die Hafeneinfahrten. Für Schiffe können sie herabgelassen werden, so dass der Hafen sicher zu sein scheint. Manchem erscheint es jedoch beim Anblick der sich wieder hebenden Ketten, als falle eine Tür hinter ihm zu, die ihm und seinem Schiff die Flucht aus Galasal verwehrt. Der Dienst auf den Turmfelsen gilt als einer der unangenehmsten, den die Brajansgarden zu vergeben haben. Tatsächliche fühlen viele Gardisten sich vom Meer beobachtet, was jedoch auch an der einsamen Lage liegen kann.

Eine greifbare Gefahr der Hafeneinfahrt ist neben den überfluteten Ruinen jedoch, dass sie immer wieder mit Algen zuwuchert und das ohnehin flache Wasser in Zeiten von Algenflut selbst für erfahrene Navarchen nur mit Hilfe von Lotsen befahrbar ist. Selbst für die zwangsverpflichteten Risso, welche die Durchfahrt immer wieder frei machen müssen, ist die Arbeit zwischen den scharfen Klippenfelsen stets ein großes Risiko.

Außerhalb der heutigen Hafenbegrenzungen liegt der versunkene Tempel der Charypta. Heute ist nur noch seine finstere Spitze zu sehen, doch die Brajansgardisten schwören, dass von dort in nebeligen Nächten eigentümlicher Gesang erklingt. Die meisten Bewohner Galasals tun dies als überspannte Phantasie ab, halten sich aber mit ihren Booten trotzdem ängstlich fern.

Geheimnisse Galasals

Gyldurias Turm

Außerhalb der Stadt, auf einem Hügel nahe Nyr-Gala, liegt ein kleiner Turm im Stil des frühen Zweiten Imperiums. Die unteren Mauern sind aus Sandstein gefügt und zeigen halbverwitterte Sonnensymbole und Zauberzeichen, während die oberen Mauern aus Alabaster und Optrilith gefertigt sind. Erbaut haben soll den Turm die Optimatin Gylduria e Galasal yar Celiu-Brajanos, die mit dem Rest ihres Hauses verschwand. Aventurischen Helden mag hier eine Namensähnlichkeit mit Gylduria yar Galasal, der legendären ersten güldenländischen Magierin auf aventurischem Boden, auffallen. Angeblich liegen hier noch immer Geheimnisse der Magierin verborgen, aber es scheint unmöglich, den Turm zu betreten. Doch vor kurzem will man des Nachts Licht in den obersten Fenstern gesehen haben.

Algenblüte

Die Hafendurchfahrt wächst nicht auf gänzlich natürliche Weise immer wieder mit Algen zu. Der Lotsen-Circel, der an seinen Diensten mehr als gut verdient, sorgt mittels eines alten Artefakts, das die Frucht-barkeitsgöttin Perania zeigen soll, immer wieder für eine außergewöhnliche Fruchtbarkeit des Algenteppichs. In jeder zweiten Vollmondnacht rudern die Mitglieder des Cirkels hinaus und segnen die Algen mit der Statue. Einigen von ihnen ist dabei sogar bewusst, dass sie damit möglicherweise den Mholuren in die Hände spielen könnten.

Die Schwarzen Klüfte

Unweit vor der Stadt verschwindet der Meeresgrund urplötzlich in Untiefen. Noch in Sichtweite vermeint man in der Tiefe Mauerreste zu erspähen. Wagemutige Taucher berichten, dass schon wenig tiefer Mauerreste aus den Kluftwänden ragen, die nicht für Menschen erbaut wurden, sondern eine weitaus fremdere Rasse. Fischer, die bei Anbruch der Dunkelheit den Hafen erreichen, sprechen gar von “kalten Lichtern und gewaltigen Schatten in der Tiefe”. Andere Fischer, die des Nachts den Klüften zu nahe kamen, kehrten niemals heim.

Tatsächlich verbirgt sich im Abgrund eine der finsteren Mholurenstädte, deren Einwohner versuchen, sich Galasal schleichend Untertan zu machen. Noch tiefer in den Klüften liegen jedoch Dinge, die weitaus finsterer sind als die Mholuren…

Die Mholuren

Die Mholuren sind eine immer präsente Gefahr am Meer der Schwimmenden Inseln, doch die meisten Einwohner Galasals haben diese Gefahr verdrängt und wiegen sich durch die eigenen Vorsichtsmaßnahmen und die nahe Mholurenwehr in falscher Sicherheit. Doch die Mholuren sind bereits in Galasal und jene, die auf sie aufmerksam werden, beseitigen sie. Sie rufen Krankheiten und Kreaturen herbei, die sie heimlich auf die Stadt loslassen und so von sich selbst ablenken. Sie stehlen die Haut von Fischern, die sie auf See umbringen und lassen sie von ihren Animisten verzaubern, so dass sie als Verkleidung für einen weitern Mholuren dienen kann. Jene Mholuren wiederum pflanzen Frauen den Samen für die nächste Generation von Mholuren ein, Mholuren, die schon mit der tarnenden Haut eines Menschen geboren wer-

den. Die schleichende Invasion hat bereits begonnen.

Der Charypta-Kult
Mit dem Niedergang des Hauses Charybalis verlor auch der Kult der Charypta an Bedeutung, und als das alte Heiligtum der Göttin als eines der ersten Gebäude in den Fluten der Unterstadt versank, weinte ihm kaum jemand eine Träne nach. Doch noch immer existieren verschiedene Anhänger der Göttin in Galasal. Neueren unbekannten Ursprungs ist ein geheimer Kult, der in den teilweise überfluteten Bereichen immer mehr Anhänger gewinnt. Die Kultisten sehen in der Überflutung, der Grünen Fäule und den Berichten über die Schrecken aus dem Meer Strafen der Göttin, die sie nur durch Blut beschwichtigen können. Viele Vermisste werden diesem Kult zur Last gelegt, der der Brajans-Garde ein Dorn im Auge ist. Einige vermuten hier eine Verbindung zum erloschenen Hause Charybalis, während andere dunkle Machenschaften der Mholuren dahinter sehen. Daneben existieren auch mehr oder weniger fanatische andere Kultisten, die hauptsächlich aus Furcht der Göttin huldigen.
Andere Mysterienkulte verehren neben oder anstelle von Charypta weitere Wassergötter wie den krakenhäuptigen Yog-Nahos, den tentakelbewehrten Chulchun, den mholurischen Os'grapt oder andere namenlose Götzen der tiefen Fluten.

Die Grüne Fäule
Die Grüne Fäule ist eine schreckliche Krankheit, die schon am gesamten Meer der Schwimmenden Inseln und sogar in Balan Cantara ausgebrochen ist, doch die meisten Epidemien scheint es in der Unterstadt Galasals zu geben. Sie wird häufig auch als Charyptas Fluch bezeichnet. Bisher wurde noch kein Heilmittel gefunden. Auch der Ursprung der Krankheit ist nicht bekannt, doch scheinen vor allem jene von ihr befallen zu werden, die nahe dem Meer leben.
Im ersten Stadium der Krankheit zeigt der Befallene das Verlangen, Unmengen an Wasser zu trinken. Dem folgen sehr schnell Fieber und Schweiß. Nach spätestens drei Tagen zeigen sich die ersten körperlichen Veränderungen. Die Haut nimmt einen milchiggrünen Teint an und die Farbe der Iris verblasst. Ein weiterer Tag vergeht in der Regel, bevor der Schweiß eine grünliche Färbung aufweist, Teile der Haut sich tief grün verfärben und sich Pusteln in der Art von Algenpocken auf diesen Stellen bilden. Im letzten Stadium der Krankheit zerfallen diese befallenen Körperstellen zu dickflüssigem grünem Algenschleim. Der Zerfall verbreitet sich über den ganzen Körper, bis dieser ganz zu Algen geworden ist. Der abgesonderte Algenschleim ist hochinfektiös. Allerdings wurde auch schon von wenigen Fällen spontaner Selbstheilung berichtet.

Tatsächlich handelt es sich bei der Grünen Fäule um keine Krankheit, sondern um eine heimtückische Form einer Dämonenbeschwörung. Nach dem Ableben sickert der Algenschleim, meist unbemerkt, zum Meer. Dort verbindet er sich schließlich mit dem Schleim anderer Opfer zu einem Ulchuchu. Sobald die benötigte Menge von Blutopfern durch die Krankheit erbracht wurde, um den Dämon zu formen, verschwindet die Krankheit bei allen verbliebenen Befallenen, was die "Selbstheilungen" erklärt. Ein "Zeichen der Alten" kann das Voranschreiten der Krankheit aufhalten, solange es permanent getragen wird. Ein Exorzismus, sei es durch einen Animisten, Priester oder Magier, ist die einzige Möglichkeit, die Krankheit zu heilen. Allerdings muss der Exorzismus wie gegen einen ganzen Ulchuchu gesprochen werden.

Kinder Madhas
Die Optimaten des Madha-Kultes sind nicht nur am Wissen der Alten interessiert, sondern auch an ihrer Rückkehr. Einige hoffen, dass genügend magisches Wissen sie eines Tages verwandeln wird, doch die meisten bauen auf die nächste Generation. Wenn gewöhnliche Menschen Optimaten zur Welt bringen können, warum sollte es nicht möglich sein, dass zwei Magiebegabte einen neuen Alten zeugen? Bei der Beschaffung geeigneter "Partner" sind die Mitglieder des Kultes nicht zimperlich. Meist sind es nur die Kultistinnen, die viel versprechende Magier verführen. Vor wenigen Wochen jedoch ist eine durchreisende Optimatin des Hauses Aphirdanos verschwunden und Ermittlungen wurden gekonnt in eine falsche Richtung gelenkt.

Die Schriften des Propheten Bazari
Bei den Schriften von Bazari handelt es sich um eine Sammlung geheimnisvoller Papyri voller Prophezeiungen und arkaner Rituale. Angeblich vom Wahnsinn des Schreibers inspiriert, bergen sie doch manch erschreckende Wahrheit. Die meisten dieser Schriften tauchen in Galasal auf, wo Bazari einst lebte. Einige Privatgelehrte, Honoraten und Optimaten der Umgebung haben bereits begonnen, Sammlungen der sporadisch auftauchenden Papyri anzulegen. Manche glauben, dass Bazari der letzte der Charybalis in Galasal war, der sich nicht den dämonischen

Domänen verschrieben hatte. Andere wollen wissen, dass er immer noch lebt.

Träume in Galasal

In Galasal können Träume eine ganz besondere Erfahrung werden, denn manchmal ist man in seinen Träumen nicht allein. Als der Fall die Alten vernichtete, versuchte eine von ihnen, Demiunaki mit Namen, sich durch eine Flucht in die Welt der Träume zu retten. Tatsächlich gelang es ihr, einen Teil ihres Wesens in das Geflecht der Träume von Galasal zu binden und sich dort ein Heim zu schaffen. Doch Demiunaki ist nicht bei klarem Verstand, ihre Erinnerungen sind fragmentiert. So erscheint sie dem einen als verschleiertes Orakel und lässt ihn Visionen sehen, andere sucht sie als kräftezehrende Succubus heim und wieder anderen offenbart sie sich in wilden (Alp-) Traumgestalten. Gelegentlich manifestiert sich Demiunaki derart, dass die Spuren ihrer Heimsuchung bis in die Wirklichkeit reichen. Obgleich wahnsinnig, ist Demiunaki ein Quell von Wissen und mancher Traumgänger sucht ihren Palast aus Traum- und Alptraumfetzen bewusst auf, um an ihrem Wissen teilhaben zu können.

Nyaruo - Der heulende Schrecken der Wälder

Wenn der Wind aus dem Norden weht, bringt er lokalen Legenden zufolge nicht nur frische Luft, sondern bisweilen auch Nyaruo, ein lokales Schreckgespenst, aus den Wäldern mit sich. Angeblich raubt sein Heulen den Verstand, bis Wanderer in der Wildnis übereinander herfallen und einander zerfleischen. Tatsächlich beruht diese Legende auf Wahrheit. Nyaruo ist ein toter BaLoa der Amaunir, der im Zorn eine finstere Windkreatur in seinen Körper rief, welche danach in seinem Körper verblieb. Noch immer schwebt sein Leib mit dem Wind, die Füße und Ohren verfault, das Gesicht zu einer Zähne bleckenden Fratze verzogen. Kurzzeitig kann Nyaruo auch von anderen Besitz ergreifen, nur um dann in sein fauliges Heim zurückzukehren. Ob der Animist das Windwesen oder die Kreatur den Animisten gefangen hält ist, jedoch nicht bekannt.

Einwohner Galasals

Nerefaris os Onachos

Die Trodinarin Galasals ist eine kleine, zierliche Person. Wie die meisten ihres Hauses interessiert sie sich nicht sonderlich für die Staatsangelegenheiten, besonders weil sie die Regierungsgeschäfte vor wenigen Jahren überraschend von ihrem Vater übernahm, der auf einer Expedition in die nahen Sümpfe verschwand. Damals hatten die Galarier darauf gehofft, dass die hübsche 16-jährige Herrscherin etwas "lebendiger" regieren würde, galt sie doch vor dem Verschwinden ihres Vaters als außerordentlich lebenslustig für eine Onachos. Doch das nicht aufgeklärte Verschwinden ihre Vaters hat Nerefaris verändert. Man sagt, dass ihr Vater Neraptos vom Grabe aus mehr über Galasal und seine Tochter herrscht, als er es im Leben getan hat. Dass Nerefaris begonnen hat, ihre Besitztümer in eine großräumige Gruft im Palast zu verlagern und dort auch zu ruhen, ist ein offenes Geheimnis. Auch ihre Regierungsgeschäfte wickelt sie nur noch bei Nacht ab.

Geb.: 4760 IZ
Haarfarbe: schwarz
Augenfarbe: schwarz
Kurzcharakteristik: unerfahrene Herrscherin und Magierin der optimatischen Tradition, erfahrene Seelenheilerin
Herausragende Zauber und Rituale: recht versiert in den Domänen des Humus und des Undhabal, jedoch nur wenig Erfahrung in andere Domänen. An Instruktionen sind ihr Binde, Kommuniziere, Banne und Beseele bekannt.
Besonderheiten: Einige glauben, dass Nerefaris unter dem Bann ihres Vaters steht und diesen immer wieder mit der Matrix "Die Stimme der Toten" in ihren Körper rufen muss, was ihr verändertes Verhalten erklären würde.
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: Als Trodinarin kann Nerefaris die Geschicke der Provinz lenken und Abenteurer, so sie nicht Hono-raten oder gar Optimaten sind, werden nur selten direkt mit ihr zu tun haben. Doch kann sie des Öfteren indirekte Auftraggeberin der Helden werden. Vielleicht müssen die Helden aber auch das Geheimnis, das sie und ihren Vater umgibt, lösen. Denn möglicherweise ist der verschiedene Trodinar tatsächlich nicht so tot wie es den Anschein hat und hat finstere Pläne. Doch vielleicht beinhalten seine Pläne aber auch die Rettung der Provinz.

Zitat: "*Darüber werden wir nachdenken*"

Lameth

"Es waren nur Kleinigkeiten, doch ich kannte Dawim zu lang um die Unstimmigkeiten zu übersehen. Dawim konnte nicht wissen, dass ich in der Lage war, unter seine Haut des Lebens zu blicken. Die Kreatur, die dort in Dawims Gestalt vor mir saß, musste auch ein Animist gewesen sein. Ich hatte nur einen kurzen Blick hinter seine Maske werfen können. Dort blickte mich statt des rauen Gesichts Dawims eine glotzäugige Fischkreatur an. Ich musste mich zusammenreißen, nicht zurückzuschrecken. Mein Freund war tot, vermutlich schon seit mehreren Monden. Am nächsten Tag lenkte ich Dawims Schritte in die Unterstadt Galasals. "Lameth, mein Freund, ich denke wir sind auf dem falschen Weg." Dawim lächelte und es zeriss mein Herz, als ich meine Erzkralle in seine Brust schlug. "Ja, du bist auf dem falschen Weg, Dawim…" Die Gestalt meines Freundes sackte zusammen. Man würde nur einen toten Mholuren finden. Ich werde Dawims Frau Gisalna im Auge behalten müssen…Ich kann nicht sicher sein, dass ihr ungeborenes Kind von Dawim stammt…"

- Erinnerungen des Animisten und Mholurenjägers Lameth, Galasal, 4772 IZ

Athletisch gebaut, mit gepflegter Garderobe und sorgfältig geschnittenem Bart und Haar, ist Lameth eine durchaus ansehnliche Erscheinung, nach der sich manche Dame in Galasal sehnen würde. Doch Lameth ist ein Privatgelehrter, der das "Privat" durchaus schätzt.

Obwohl er bei den Abishai aufwuchs, fühlte sich Lameth diesen nie wirklich zugehörig. Irgend etwas sagte ihm, dass sein Erbe anderswo auf ihn wartete. Lange Jahre reiste er mit seinem Lehrer, einem greisen Bashiden, über das Meer der Schwimmenden Inseln und bekämpfte die Greuel der Mholuren. Doch als er das erste Mal die Mauern Galasals sah, wusste er, dass dort sein Schicksal auf ihn wartete.
Seither lebt er in der Stadt und setzt seinen Kampf gegen die Schrecken der Tiefe fort. Nur langsam kann er jedoch Licht in das Geheimnis seiner Herkunft bringen und beginnt zu ahnen, dass er ein Erbe der Charybalis ist, die einst hier herrschten.
Vor kurzem ist es ihm, einem Traum folgend, gelungen, in Gyldurias Turm vorzudringen, und nun beginnt er dessen Geheimnisse zu erforschen. Dass das Blut der Celiu-Brajanos, das ebenfalls in seinen Adern fließt, es ihm erlaubte, den Turm seiner Ahnin zu betreten, weiß er jedoch noch nicht. Ein anderer Bewohner der Stadt beginnt jedoch intuitiv zu spüren, dass ihm ein mächtiger Feind in Lameth erwächst…

Geb.: 4735 IZ
Haarfarbe: Schwarz mit grauen Strähnen
Augenfarbe: stahlblau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Bashide (Animist) und Mholurenjäger
Herausragende Zauber und Rituale: Lameth ist versiert in den Mächten Salgasho (Tang, Leben), Nyallah (Luft, Wind) und Fahrda (Wasser, Nebel), benutzt für die Jagd jedoch oft auch Toa (Erz) und "Brajan"(Licht, Sonne, Feuer). Letztere beherrscht er erst seit kurzem durch das Studium der Aufzeichnungen seiner Ahnin Gylduria. Die stellaren Quellen nutzt er seltener, jedoch hat er auf die meisten der den Abishai bekannten stellaren Quellen sowie Belyabel Zugriff. Er trägt nur einen Fetisch des "Brajan", den er aus einem Amulett Gyldurias gefertigt hat. Lameth beherrscht auch die Kunst, Exorzismen durchzuführen und Zauberzeichen anzubringen, unter anderem das "Zeichen der Alten".
Besonderheiten: Nachfahre sowohl der Charybalis als auch von Gylduria yar Celiu-Brajanos. Beim Wirken mächtiger Zauberhandlungen hat Lameth oft Kopfschmerzen direkt hinter der Stirn.
Beziehungen: in bestimmten Gelehrtenkreisen groß, sonst gering
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Lameth wird oft ähnliche Ziele

wie die Helden haben und kann leicht Auftraggeber oder Retter in der Not sein. Durch sein Wissen um Galasal, Magie und Mholuren mag er jedoch auch eine Quelle für Informationen sein. Sollten die Helden allerdings in Besitz eines Artefaktes gelangen, das er für gefährlich hält, kann er auch leicht zum Gegenspieler der Helden werden, wenn diese Lameths Argumenten nicht zugänglich sind.

Zitat: "*Schau das Siegel der Madhaikim, finstere Kreatur! Ich gebiete dir Einhalt!*"

Zauberzeichen: Das Zeichen der Alten

Das Zeichen der Alten ist ein magisches Symbol in Form eines Dreiecks, das in jeder Spitze ein Auge trägt. Eine seltsame Rune im Zentrum des Dreiecks komplettiert das Zeichen. Nur wenige wissen um dieses Symbol, und selbst von diesen wenigen Auser-wählten weiß keiner um seine genaue Herkunft, da seine einstigen Hauptanwender heute ebenso obskur sind wie das Zeichen selbst: das Haus Charybalis. Von ihrem Ahnherren als Schutz gegen die Schrecken des Meeres ersonnen, wurde es von einer Generation an die nächste weitergegeben, bis das Haus schließlich erlosch.
Die Wirkung des Zeichens hingegen ist durch Volkslegenden wohlbekannt: Von einem magiebegabten Wesen geschaffen, wirkt es als Schutz vor Mholuren und Dämonen der Domäne Galkuzul. Diese Geschöpfe können sich dem Zeichen nur auf wenige Gradu nähern, bevor sie ein unsichtbarer Wall aufhält.
Das Zeichen der Alten hat sich ebenfalls als wirksames Mittel erwiesen, den Verlauf der Grünen Fäule zu stoppen. Solange ein Amulett aus Kristall mit diesem Zeichen auf der Haut getragen wird, bleibt der Zustand stabil. Verliert man es jedoch, schreitet die Krankheit weiter voran.
Das Zeichen der Alten ist ein magisches Symbol, das ähnlich funktioniert und zu erlernen ist wie die aventurischen Zauberzeichen "Bann- und Schutzkreis gegen Gehörnte Dämonen". Jedoch wirkt das Zeichen der Alten gegen Mholuren und Dämonen und Kreaturen aus der Domäne Galkuzul.

Xarepar e Galas

Ihr Atem ging schwer, als sie durch die Straßen Alt-Galasals rannte. Der Friedensstifter an ihrer Seite schlug ihr im Takt der Schritte gegen den Oberschenkel. Vor ihr verschwand der Mann um eine Ecke. Xarepar hatte Schwierigkeiten, auf dem rutschigen Pflaster das Gleichgewicht zu halten, als sie ihm folgte.
Es war eine Sackgasse.
"Halt, im Namen Brajans!" Ihre Stimme hallte von den Wänden wider, doch schien ihr Ruf den Mann nicht zu interessieren. Er versuchte, über die Mauer auf die Dächer zu gelangen. "Kann in dieser Stadt niemand einem Befehl folgen?", murmelte sie leise, als sie die Bola von ihrem Gürtel nahm und warf. Wie ein plumper Sack fiel ihr Opfer von der Mauer. Mit dem Friedensstifter in der Hand ging sie zu ihm. "Das hätten wir auch einfacher haben können..."

Xarepar e Galas ist Brajans-Gardistin aus Berufung. Obwohl eine Offizierin, übernimmt sie noch heute die Aufgaben der einfachen Gardisten, um ihren Leuten ein gutes Vorbild zu sein. Dies und ihre Unabhängigkeit haben einen weiteren Aufstieg auf der Karriereleiter verhindert. Sie hat es sich zur Hauptaufgabe gemacht, Galasal wieder zu einem sicheren Ort zu machen. So geht sie Meldungen über seltsame Ereignisse, Ausbrüche der Grünen Fäule und vermutlichen Kultmorden nach. Dabei arbeitet sie oft mit dem Privatgelehrten Lameth zusammen.

Geb.: 4742 IZ
Haarfarbe: braun
Augenfarbe: blau
Kurzcharakteristik: kompetente Brajans-Gardistin
Beziehungen: groß (in Galasal)
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Es ist nicht schwierig, die Gardistin in ein Abenteuer einzubauen. Sie kann den Helden bei illegalen Aktionen dazwischenfunken oder sie in ihre Untersuchungen einspannen. Aber egal wo sie auftaucht, ihre Härte, Kompetenz und Unbestech-

lichkeit sollte sehr deutlich werden.

Zitat: "*Ich werde Brajans Licht in die Stadt zurückbringen, und wenn es mein letztes Werk ist!*"

Isedoros nec Charybalis

Isedoros nec Charybalis blickte in den Spiegel und lächelte. Milchige Augen starrten ihm aus einem blassgrünen Gesicht entgegen, das algengrüne Geschwüre entstellten. Seine dürren Hände griffen nach einem Fläschchen und hielten es an eine Geschwulst. Mit leichtem Druck brachte er sie zum Platzen und ließ die giftgrüne Flüssigkeit in das Gefäß tropfen. Dann setzte er sich eine Maske auf, die die Form eines Mholurenantlitzes hatte. Jeder seiner Jünger trug eine, und keinen wunderte es, Charypta mit diesen Monstern vereint zu sehen.
Stöhnend stand er auf und lachte leise, als er das Glas mit der grünen Flüssigkeit betrachtete. Heute würde wieder jemand Charyptas Segen empfangen. Auch wenn er es als Fluch empfinden würde...

Beschreibung:

Isedoros nec Charybalis ist eines der ältesten der verbliebenen Mitglieder seines Hauses, und das, obwohl er sich mit der Grünen Fäule infiziert hat. Er war der erste, der den Nutzen des Zeichens der Alten zur Eindämmung der Krankheit erkannte. Es war beinahe zu spät, als er die Krankheit aufhalten konnte. Seitdem verunstalten Geschwüre seinen Körper und weisen ihn mit der milchiggrünen Haut als Ausgestoßenen aus. In die Öffentlichkeit begibt sich der 90-jährige daher nur mit weiten, hellen Gewändern und einer Triopta, die sein ganzes Gesicht verbirgt. Kundigen weist diese Triopta ihn als scheinbares Mitglied des Hauses Phraisophos aus. Seine wahre Triopta jedoch zeigt das dreiäugige Haupt eines Mholuren. Sein Zauberstab überragt seine gebeugte Gestalt deutlich und dient ihm als nötige Stütze.

Verwendung im Spiel:

Isedoros nec Charybalis zeigt sich in der Öffentlichkeit als mürrischer Magier, den sein Alter ein wenig verschroben gemacht hat. Dies ist jedoch eine Maske für sein wahres Ich. Obwohl durch die Krankheit und das Alter körperlich geschwächt, ist sein Verstand scharf und gierig nach Wissen und Macht. Der begnadete Magier paktierte auf der Suche danach mit Dämonen und Mholuren, für die er ein Spezialist ist.
Doch brachte ihm diese Gier auch den Fluch der Grünen Fäule ein. Isedoros weiß, dass es sich dabei in Wahrheit um einen Dämon handelt und dieser spezielle Zauber wohl nur ihm allein galt, da alle bisherigen Exorzismen und anderen Heilversuche, die sonst Wirkung zeigten, bei ihm fehl schlugen. Die Suche nach einem Heilmittel beschäftigt seinen Geist immer, und er ist bereit, dafür über Leichen zu gehen.
Isedoros ist seit einigen Jahren der Hohepriester eines

neuen Kultes der Charypta. Er hofft, durch die Göttin von der Krankheit befreit zu werden, wenn er nur genug Opfer mit der Grünen Fäule infiziert und sie so Charypta als Opfer darbringt.

Es ergeben sich viele Möglichkeiten, den Magier ins Spiel einzubringen, auch wenn er meist nicht persönlich auftreten wird. So kann er die Helden auf die Suche nach einer neuen Kur schicken, oder sie geraten mit seinem Kult aneinander. Auch kleine und große Intrigen können von ihm ausgehen, auch wenn man ihm nie etwas nachweisen kann.

Geb.: 4437 IZ
Haarfarbe: weiß
Augenfarbe: milchig
Kurzcharakteristik: meisterlicher Magier der optimatischen Tradition
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Isedoros ist ein Meister der Verkleidung und Verstellung, insbesondere wenn er seine Lügen mit Magie unterstützt.
Herausragende Zauber und Rituale: Isedoros ist ein Meister der Beschwörung der Domäne Galkuzul. Doch auch die Domänen Mishkarya, Khalyanar, Iryabaar und Dya'khol sind ihm bestens vertraut. Neben finsteren dämonischen Ritualen beherrscht er auch das "Zeichen der Alten".
Besonderheiten: hat es auf unheiligen Wegen immer wieder geschafft, sein Leben zu verlängern.
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Isedoros ist der klassische Gegenspieler der Helden. Er agiert aus den Schatten. Wenn er gegen die Helden vorgeht, so wird er sie meist erst in Sicherheit wiegen, ihre Sinne mit Illusionen und Alptäumen verwirren, bis er schließlich seine Kultisten und gar beschworene Daimonen gegen sie sendet.

Zitat:
"*Macht ist ein zweischneidiges Schwert. Ihr Preis ist stets hoch. Aber nirgends steht, dass man alles selber zahlen muss.*"

Wushoja Washahan

Wushoja betrachtete die Scheibe in seiner Hand. Auf der Bronze waren in Emaille Bilder gearbeitet, kaum größer als sein Fingernagel, aber reich an feinsten Details. Doch noch beeindruckender waren die Farben. Man musste kein Shingwa sein, um den Wert zu erkennen.
Er fuhr sich mit der langen Echsenzunge über die Augen. "Wo hast du es gefunden?"
Ihm gegenüber lachte der Neristu. "Wir wollen uns doch nicht in Details verlieren. Viel wichtiger ist, dass ich es habe."
"Es wäre eine nette Erweiterung der Sammlung." Wushoja überlegte. "Wie hoch ist die Verhandlungsbasis?"
"Ich habe nie etwas wie Verhandlungsbasis erwähnt." Der Shingwa lächelte und spielte mit den Knöpfen seiner bunten Weste. "Dann habe ich das nun getan..."

Der jüngste Sohn der Familie Washahan hat zwar das Verhandlungsgeschick der Händler geerbt, doch sah er sich nie als einer. Stattdessen hatte die Sam-mlung seiner Vorfahren im Ojo`shombri-Tempel den Shingwa in ihren Bann geschlagen. Durch den Einfluss seiner Familie gelang es ihm im Alter von 20 Jahren, der "Archivar" zu werden. An seiner Arbeit interessieren ihn weniger die historischen Aspekte, als Wert und künstlerische Qualität der Stücke. Er ist ein Experte im Erkennen von Herkunft und Alter von Artefakten, aber ihre Einordnung in ein Gesamtbild der Geschichte ist ihm egal. So kann es vorkommen, dass er beim Kauf eine farbige Vase einem Gesetzeserlass aus dem Ersten Imperium vorzieht. Die Animisten des Inneren Heiligtums sind ihm jedoch bis heute unheimlich, auch wenn seine Neugier ihn stets nahe daran bringt, ihre Geheimnisse ergründen zu wollen.

Geb.: 4756 IZ
Schuppenfarbe: graugrün
Augenfarbe: violett
Kurzcharakteristik: erfahrener Gelehrter und Archivar
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel:
Der Shingwa ist ein harter Verhandlungspartner, und er scheut auch nicht den Einsatz illegaler Mittel, um an ein Artefakt zu gelangen. Am ehesten werden die Helden auf der Suche nach gestohlenen Stücken an ihn geraten oder von ihm gebeten, etwas für ihn zu finden.

Zitat:
"*Hatte der Honorat Xaredor nicht ein ähnliches Werk? Ich hörte, es sei ihm abhanden gekommen. Aber zum Glück habt ihr ja das gefunden - sagen wir im Bleichwasser.*"

Chrisabo Tangbart

Chrisabo ist auf den ersten Blick ein schweigsamer Fischer im Ruhestand, der heute ein Gasthaus in Alt-Galasal leitet und sich ein kleines Zubrot durch das Gerben von Aqualeder verdient. Blickt man hinter die Maske und kennt den mürrischen Alten näher, merkt man, dass er durchaus ein hilfsbereiter Mensch ist. So gibt er oftmals kurze Ratschläge über das Meer an seine Gäste, bevor er wieder für längere Zeit in Schweigen verfällt.

Blickt man jedoch auch hinter diese Maske, dann eröffnet sich dem Forschendem eine furchtbare Erkenntnis: Chrisabo ist kein Mensch und vermutlich kehrte der Alte von seinem letzten Fischfang nicht zurück. Statt dessen trägt nun ein Animist der Mholuren die Haut des Unglücklichen.

Geb.: 4714 IZ
Haarfarbe: grau / **Schuppenfarbe:** Silber
Augenfarbe: Schwarz
Kurzcharakteristik: kompetenter Animist

Herausragende Zauber und Rituale: dunkle Mholurenrituale, die sich vor allem mit den Elementen Wasser und Humus (in Form von Verwandlungen) beschäftigen. Ob diese Rituale tatsächlich der Macht der Elemente entspringen, muss aufgrund ihres finsteren Charakters bezweifelt werden.
Beziehungen: gering / ansehnlich unter den Mholuren und ihren Verbündeten,
Finanzkraft: gering / hinlänglich
Verwendung im Spiel: Chrisabo ist ein Gegenspieler, den die Helden wohl erst bemerken, wenn es fast zu spät ist und der den Helden allein deshalb unheimlich sein sollte, weil seine Methoden und Motive derart fremd und unverständlich sind, dass sie an Wahnsinn grenzen.

Zitat:
"*Ihr solltet die Gewässer nahe der Schwarzen Klüfte meiden. Seltsame Strömung. Haben schon einige unterschätzt.*"

Dera Aureliana

von Lutz Berreth

Xanturoplanias e Saphyra ul Tharamnos richtete sich mit einem Seufzen auf. Sein Werk war fertig. In tagelanger Arbeit hatte er sein Wissen zu Papier gebracht. Und nun schaute er mit Zufriedenheit auf seine neueste Karte. Sie würde dem Horas sicherlich gefallen.

Anm. der Redaktion: diese Karte wird im Bereich Spielhilfen in einer besseren Auflösung angeboten.

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
Leitende Redakteurin: Bernadette Wunden
Satz und Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden
Illustrationen: René Littek, Bernadette Wunden, Lutz Berreth
Texte: Peter Horstmann, René Littek, Daniel Löckemann, Jörn Wesserling, Kai König, Corinna Kersten, Florian Wassermann
Lektorat: Memoria Myrana Team

Die in den Texten gezeigten Bilder und Graphiken, die nicht von unseren Zeichnern stammen, wurden uns von Fantasy Productions, Ludenberger Str. 14, 40699 Erkrath freundlicherweise zur Verfügung gestellt.

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.

© 2006 by Memoria Myrana