



Codex Monstrorum



Das Schwarze Auge



Codex Monstrorum

*Gewidmet E. Gary Gygax,
ohne den es diese und viele andere
Spielwelten niemals gegeben hätte.*



Autoren

Jörg Raddatz und Heike Kamaris

Konzept

Patric Götz

*Unser besonderer Dank gilt
Michael Jaecks für seine vielen Ideen, die den
Weg in dieses Buch gefunden haben.
Ich hoffe, dies wird nur das erste von vielen
gemeinsamen Projekten sein.*

Weiterer Dank an

*Florian Don-Schauen, Peter Horstmann,
Tilman Hakenberg, René Littek, Olaf Michel,
Thomas Römer, Christan Saßenscheidt, Alex Spohr
und Michael Wuttke.*



Cover

Michael Jaecks

Lektorat

Florian Don-Schauen,

Umschlaggestaltung,

graphische Konzeption und Satz

Ralf Berszuck

Innenillustrationen

Michael Jaecks, Caryad

Karten

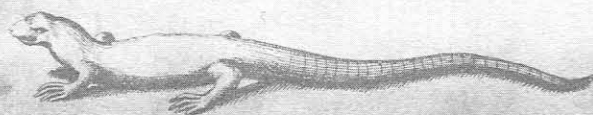
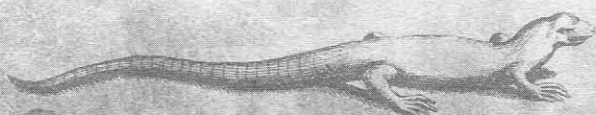
Don-Oliver Matthies,

Jörg Raddatz

Copyright (c) 2008 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGÉ in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

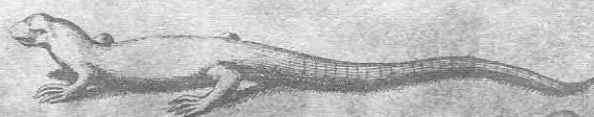
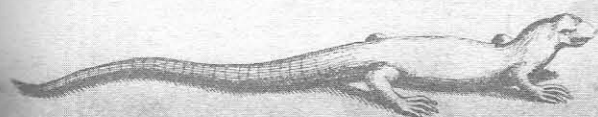
Printed in Poland 2008

ISBN 978-3-940424-46-4

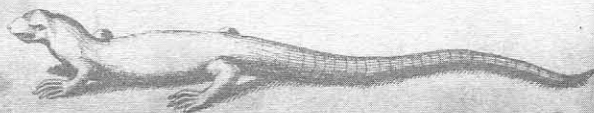
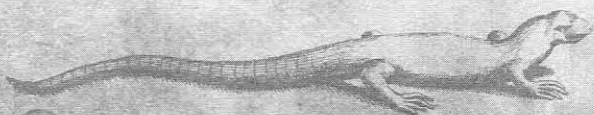
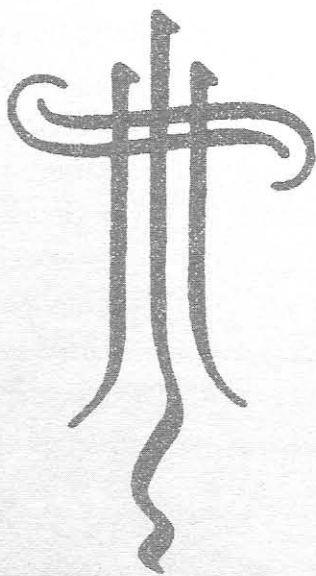


Inhalt

| | | | |
|---|----|---------------------------------------|----|
| Vorwort | 5 | Die Affenmenschen | 51 |
| Der Albschmeichler | 6 | Haarige Baumbewohner | 51 |
| Der giftige Verführer | 8 | Die Zingdurus | 53 |
| Der Blender | 10 | Springende Echsen aus der Wüste | 53 |
| Der schöne Hahn und die tödliche Henne | 11 | Die Monommaten | 55 |
| Neue Ziele, neue Begleiter | 13 | Hässliche Einaugen der Meere | 55 |
| Der Brassachbüffel | 15 | Die Vulkaniden | 57 |
| Muskelberge mit Hörnern und Verstand | 16 | Bal'Ingras Diener | 57 |
| Der Kristallwurm | 18 | Der Aegyptus | 59 |
| Funkelnde Drachen mit ätzendem Speichel | 19 | Aasfressende Laufvögel | 59 |
| Das Perqton | 21 | Der Xarthis | 61 |
| Der geflügelte Hirsch | 22 | Fliegende Raubechsen | 61 |
| Der Khemosi | 24 | Die Hetzratten | 63 |
| Der gerissene Raubaffe | 25 | Die Vorhut der Draydal | 63 |
| Der Vatacheros | 27 | Der Titanenschnitter | 65 |
| Charyptas krabbelnder Diener | 29 | Titanische Raubinsekten | 65 |
| Der Han'kro | 30 | Das Tumulothorium | 67 |
| Der eingehörnte Herr des Waldes | 31 | Das Hügeltier | 67 |
| Der Diwanoth | 33 | Der Periosphrant | |
| Der laufende Sessel | 34 | und der Phrenophorenkaktus | 69 |
| Der Kobrakan | 35 | Der Alleschnüffler | 69 |
| Die vierbeinige Giftschlange | 36 | Der Kaktus der Weisen | 70 |
| Der Himmelsdrache | 37 | Der Moranth | 72 |
| Der König des Himmels | 37 | Gigantische Vögel | 72 |
| Die Drachenechse | 39 | Der Mandrass | 74 |
| Kleine Verwandte der Drachen | 40 | Raffinierte Raubaffen | 74 |
| Die Grontuschnecke | 41 | Der Ghurk | 76 |
| Allesfessender Segen fürs Land | 41 | Brackrochen | 76 |
| Die Miridangar-Jagdlibelle | 43 | Uccara-Salamander und Reißlurch | 78 |
| Schwirrender Jagdhelfer | 44 | Zuerst Beute, dann Jäger | 78 |
| Der Riesenrenoster | 45 | Der Jaguarhai | 80 |
| Eingehörnter Büffel | 45 | Riesige Räuber der Meere | 80 |
| Die Windhörner | 47 | Die Ursicada | 82 |
| Scheue Sechsheiner in der Savanne | 47 | Die Bärenzikade | 82 |
| Der Ophidias | 49 | Die Sphyngiaden | 84 |
| Sechsamige Schlange | 50 | Haarlose Amaunir | 84 |



| | | | |
|---------------------------------------|-----|---|-----|
| Der Maulbaum | 86 | Der Wendigo | 108 |
| Der Baum mit Klauen und Mäulern | 86 | Eiskalter Schlächter | 109 |
| Die Stechjungfer | 88 | Der Gischtwurm | 110 |
| Die Riesenlibelle und ihre Brut | 89 | Drachischer Herr der Meere | 110 |
| Der Caproskeiler | 90 | Der Hippocampir | 112 |
| Gewaltige Wildschweine | 90 | Die Seepferde | 112 |
| Die Stelzspinne | 92 | Der Patriarchenschrat | 114 |
| Zweibeinige Riesenspinne | 93 | Das fürsorgliche Axtkinn | 114 |
| Der Riesendrache | 94 | Der Kerkop | 116 |
| Der Moloch | 94 | Spottalben | 116 |
| Die Wyvern und der Kyalach | 96 | Der Gorgone | 118 |
| Das geflügelte Reittier | 96 | Eitle Sklavenhalter mit Kopftentakeln | 118 |
| Vielbeiniger Koloss | 97 | Der Turtelwurm | 120 |
| Das Katoblepas | 98 | Vernaschter Drachenvetter | 120 |
| Der gefährliche Pflanzenfresser | 98 | Die Äpfel des Lebens und der Zauberei | 121 |
| Die Donnerschlange | 100 | Der Tetrachiropter | 122 |
| Blitzschleudernde Katzendrachen | 100 | Räuberische Riesenfledermaus | 122 |
| Das Elentier | 102 | Die Cerebropoden | 124 |
| Der König der Hirsche | 102 | Hirn mit Tentakeln | 125 |
| Der Baumschrat | 104 | Der Codex Monstrorum als Abenteuer | 127 |
| Strenge Wächter des Waldes | 104 | Spielwerte | 135 |
| Der Hornhai | 106 | Die Reiseroute der Expedition | 160 |
| Der Schiffsbrecher | 107 | | |





Vorwort



Lieber Leser, lieber Spieler, lieber Spielleiter, in Ihren Händen halten Sie den *Codex Monstrorum*, ein Buch bemerkenswerter und einzigartiger myranischer Ungeheuer und Lebewesen. Handelt es sich also um eine 'Zoo-Botanica Myranica', eine umfassend-lexikalische Darstellung aller Tiere, Pflanzen und Fremdwesen des ganzen Kontinentes? Nein, das ist dieses Buch nicht und das soll es auch gar nicht sein. Myranor ist so reich an unterschiedlichen Lebensräumen mit ganz eigener natürlicher Tier- und Pflanzenwelt wie auch an Chimären, die in seiner langen Geschichte künstlich erschaffen wurden, dass ein solches Buch nicht nur jeden Rahmen sprengen müsste, sondern auch alle Phantasie und erzählerische Freiheit einengen würde.

Deshalb haben wir uns bewusst für dieses Format entschieden: Lesen Sie im Reisetagebuch eines neugierigen myranischen Großwildjägers und Naturkundlers, der zugleich das allgemeine Wissen über die von ihm beobachteten Kreaturen zusammengetragen hat. Schon beim ersten Stöbern werden Sie sehen, dass sich viele dieser Erlebnisse dazu anbieten, auch mit

einer Abenteurergruppe nachgespielt zu werden – entweder als umfassende Reisekampagne oder aber Stück für Stück eingestreut in andere Abenteuer, die die Charaktere in eine passende Region geführt haben. Im Anhang werden Sie daher neben den Werten der beschriebenen Kreaturen auch zusätzliche Hinweise zur abenteuerlichen Umsetzung der einzelnen Begegnungen am Spieltisch finden.

Wir laden Sie ein zum Lesen, Schmökern und Staunen – Waidmannsheil!

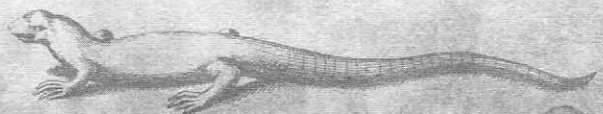
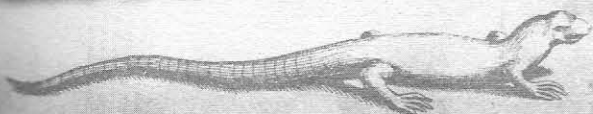
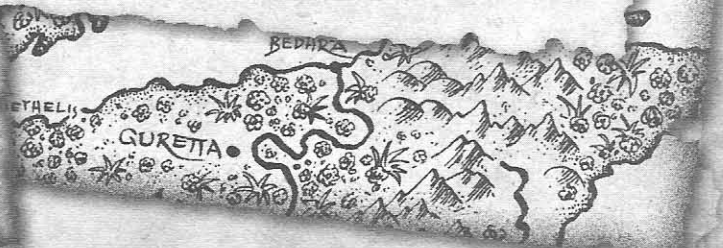
Heike Kamaris und Jörg Raddatz, im Januar 2008

Exzellenz,

die an dieser Stelle zusammengefassten Dokumente wurden vor mehr als einem Jahr in einem Waldgebiet am Osthang des Baan-Bashur gefunden. (Der Bericht über ihre Entdeckung ist chronologisch passend am Ende angefügt.) Wie wir feststellen konnten, war der Verfasser drei Jahre zuvor in einen Skandal in Sidor Valantis verwickelt, wo er trotz seines Optimatenstandes sehr verwerflich und standeswidrig einen anderen Optimaten erst in der Öffentlichkeit und dann noch einmal auf dessen eigenem Grund und Boden attackierte. Danach musste er seine Heimatstadt verlassen und brach offenbar zu einer langen Reise auf, die ihn durch das Imperium und über dessen Grenzen hinaus führen sollte.

Der Zweck dieser Reise war offensichtlich die Erforschung der Tierwelt dieser Gebiete, insbesondere eine Beschreibung ihrer herausragenden und gefährlichsten Exemplare. In dieser Hinsicht ist das Reisetagebuch nicht minder interessant als die bereits in ersten Entwürfen angefertigte naturkundliche Beschreibung dieser Kreaturen und Monstrositäten, zumal besagte Beschreibungen doch vielfach vor allem an den Fragen des Reisenden und des Großwildjägers orientiert sind und der wissenschaftliche Aspekt mitunter etwas kurz kommt. Ebenso kann man nicht verhehlen, dass sich der Verfasser durchaus gelegentlich irrt und Beobachtungen falsch wiedergibt oder falsch deutet. Wann immer es unverzichtbar war, habe ich darob korrigierende Kommentare hinzugefügt; im Großen und Ganzen aber sollen diese Aufzeichnungen einfach für sich selbst sprechen.

Trotz gewisser Unvollkommenheiten kann ich dieses Werk als Dokumentation vieler gefährlicher und bemerkenswerter Lebewesen unseres Heimatkontinentes nur auf das wärmste Eurer Lektüre anempfehlen.





Der Albschmeichler



Nachdem es so viel Gerede und auch offene Lügen um den Vorfall am Nebeltag gegeben hat, will ich, Quaternus thi Kouramnion, nun als einer der hauptsächlich Beteiligten die Wahrheit schildern, wie ich sie erlebt habe; rein und unverfälscht.

Es war in einem der ärmeren Viertel von Sidor Valantis, wo größtenteils Tagelöhner und Bettler leben, Menschen, aber auch viele Angehörige anderer Arten. Nur selten sieht man dort die städtische Garde und gewöhnlich verirren sich keine Honoraten oder gar Optimaten in diesen Teil der Stadt, denn die Sitten hier sind rau und vulgär, Kultur und Bildung nicht vorhanden und ein Leben ist nicht viel wert. Was war nun mein Grund, mich als Optimat und Angehöriger des höchst ehrenwerten Hauses Kouramnion dennoch dorthin zu begeben, während doch in der Stadt die Festivitäten zur Zatura-Tagundnachtgleiche begangen wurden? Ein überaus ehrenwerter Grund war es, will ich mich beeilen zu betonen: Ich habe urbanen Feiern nie viel abgewinnen können und war stattdessen auf der Jagd nach einer gefährlichen Monstrosität.

Wer vom Schicksal ausersehen wurde, nicht in einem Armenviertel geboren zu werden, hat vielleicht noch nicht vom Albschmeichler gehört, einer Kreatur wie aus einem bösen Traum, der gar zu angenehm beginnt: Denn vom Anblick sind diese kleinen Bären sehr possierlich, doch ihre Berührung tötet selbst einen ausgewachsenen Leonir. Aus den Wohngebieten der Bessergestellten werden diese Wesen durch aufmerksame Stadtgarden ferngehalten, doch wo sie sich ungehindert herumtreiben und vermehren können, da sind sie eine grässliche Plage. Der Erwachsene weiß es besser, als die kleinen pelzigen Tierchen kraulen zu wollen, doch immer wieder fallen ihnen Kinder zum Opfer.

Ich war schon vor längerem von meiner letzten Überlandreise zurückgekehrt und befürchtete, das Leben in der Stadt könnte mein Auge und meine Reaktionen schwächen; sind doch Schießübungen in einer Athletenschule niemals ein echter Ersatz für Kampf oder Jagd. Deshalb hatte ich mich mit meiner getreuen Windbüchse aufgemacht, um den Kreaturen Einhalt zu gebieten.

Ich hatte mich im Dachgeschoss eines verlassenen und halb zerstörten Hauses eingerichtet, mit Speis und Trank ausgestattet und vor Blicken von der Straße durch die noch lose in den Angeln hängenden Fensterläden gut verborgen. Meine Waffe war eine exzellent verarbeitete G'Randrönj aus dem Jahre 74, mit einem Magazin für zwanzig Kugeln und einem Luftspeicher für ebendiese zwanzig Schuss.

Ich will den geneigten Leser nicht damit langweilen, wie ich auf die staubige Gasse schaute, auf der die Schatten immer länger wurden, und darauf wartete, dass sich ein Albschmeichler zeigte. Zwar sind diese Tiere mitunter auch am Tage aktiv, am häufigsten aber wird man ihrer in der Dämmerung ansichtig, wenn ihre großen Augen ihnen

noch gute Sehkraft verleihen und viele andere Wesen schon benachteiligt und unaufmerksam sind.

Mehrfach schien sich die erwartete Beute zu regen, nur damit sich die Bewegung doch als Gossennratte oder streunender Hund entpuppte. Doch schließlich war es so weit: Die großen Ohren aufmerksam gespitzt, die Augen weit geöffnet, hob ein Albschmeichler den putzigen Kopf hinter einem Mauerrest empor und sichtete die Lage. Fast hätte ich meinem Vorhaben dann und dort abgeschworen, denn mit seinem weichen Fell und dem geradezu kindlichen Kopf konnte das Geschöpf doch unmöglich etwas Böses im Schilde führen – und dazu sah es noch genau wie ein harmloses, hilfloses Tierkind aus, wie man es als Jäger einfach nicht abschießt.

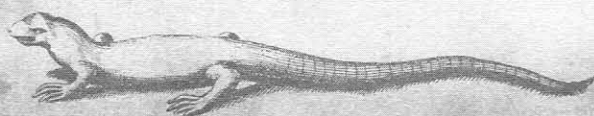
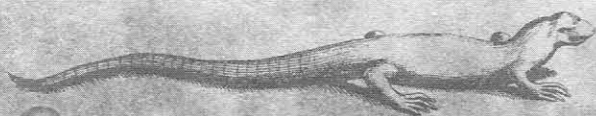
Doch dann besiegelte der Albschmeichler sein Schicksal: Mit einem leisen Schluchzen versuchte er, einen der Menschen anzulocken, die in den noch bewohnten Häusern leben mussten. Wie von einem allein gelassenen Kind in der Not klang sein Ruf, während doch zugleich seine scharfen Zähne und die langen, spitzen Krallen nur zu gut sichtbar waren.

Ich zielte geduldig und vorsichtig. Das schwindende Licht machte es schwer, zumal ich einen klaren Kopfschuss beabsichtigte, um das Fell nicht zu entwerten. Doch dann sorgte lautes Lachen und Singen aus mehreren Kehlen dafür, dass ich schnell handeln musste: Eine Gruppe ausgelassener Zecher schien sich zu nähern und der Albschmeichler würde alsbald das Weite suchen, denn mit mehreren Opfern nimmt es ein solches Geschöpf nicht auf. Also setzte ich alles auf eine Karte und drückte ab, als es günstig schien.

Lautlos verließ die Kugel den Lauf und wurde wie von einem kräftigen Windstoß direkt ins offene Maul meiner Beute getragen. Der Albschmeichler sackte in sich zusammen, tot beim ersten Treffer. Ich nahm meine Ausrüstung und machte mich auf, meine Trophäe einzusammeln.

Währenddessen kam das Lachen und Grölen immer näher. Noch auf der Leiter zum Erdboden merkte ich, dass die Neuankömmlinge meine Beute entdeckt hatten, und beschloss, erst einmal Ausschau zu halten, mit wem ich es hier zu tun hatte.

Es waren acht Personen in vornehmer Gewandung – weit besser gekleidet, als ich es war, trage ich auf der Jagd doch gewöhnlich robuste und unauffällige Kleidung. Diese Leute aber waren reich, ja prunkvoll herausgeputzt und gehörten ganz offensichtlich nicht in diesen Teil der Stadt. Ihr Verhalten aber zeigte, dass sie sicher waren, überall am rechten Ort zu sein – laut, schrill, voll der Selbstüberzeugtheit, die der Weingeist bringt. Ohne Zweifel waren sie keine gewöhnlichen Bürger, sondern gehörten dem Honoratenstand an und glaubten sich daher jedem überlegen, auf den sie treffen mochten. Einige Straßen weiter lag eine Spelunke mit Glücksspiel und anderem städtischem Zeitvertreib, die immer wieder mal vornehme Besucher anlockte, die es nicht



besser wussten. Anscheinend hatten die Feiern zum Nebel, so ausgelassen sie auch sein mochten, diese Kerle noch nicht zufrieden stellen können, so dass sie nun hier nach rauerem Vergnügen suchten.

Es war leicht, den Anführer dieser Herde herauszufinden: Ein junger Mann nach Stimme und Benehmen, herrisch und unerfahren. "Ei, was haben wir denn da? Ein Pelztier, das wohl vom Schlag getroffen wurde."

Noch während er sich vorbeugte, um meine Beute näher zu betrachten, zog ihn seine Begleiterin zurück. Hätten nicht ihre flinken, katzenhaften Bewegungen verraten, dass sie keine Menschenfrau war, so doch ihre fauchende Sprechweise, als sie ihn hastig belehrte, welche Gefahr ihm drohte. Die Amauna wusste offensichtlich mehr von der Jagd und von diesen Vierteln als ihr Begleiter.

Doch sein Schlag kam so unvermittelt, dass sie überrascht zurucktaumelte. "Ach ja? Und was wäre das?" Der Bursche hielt seine handschuhgeschützte Rechte empor. Sein Gefolge lachte schmeichelnd oder warf der Nichtmenschin böse Blicke zu, die mit gesträubtem Fell dastand: Wie es so ihre Art ist, trug die Menschkatze keine Kleidung außer einigen Bändern und Schmuckstücken. Demütig senkte sie den Kopf: "Verzeiht. Ich habe nicht nachgedacht." Wer immer der Bursche war, sie schien nicht seinen Unmut riskieren zu wollen. Ihr ganzes Gehabe war das einer Kurtisane, die die Gunst eines reichen Gönners zu verlieren fürchtet.

Doch der hatte anderes vor. Schnell beugte er sich vor und hob den Kadaver auf. "Ein schöner Pelz. Ein würdiges Geschenk für eine feine Dame, auch wenn sie selber nur ein anschiemsgames Pelztier ist. Hier, nimm es als meine Liebesgabe." Seine Stimme troff vor Hohn.

Die Amauna ließ den Arm sinken, den sie ihm gerade noch um die Hüfte hatte legen wollen und sprang hastig einen Schritt zurück. "Herr! Das Gift würde mich vernichten!" Ihre Augen, weit aufgerissen, leuchteten wie Kerzenflammen, und trotz aller katzentypischen Übertreibung hatte sie nicht Unrecht.

"Ach, MauDja? Traust du mir denn nicht? Glaubst du denn nicht, dass du mir so viel wert bist, dass ich dich notfalls zu einem Heiler bringe?" Er hob übertrieben die Schultern. "Auch wenn das natürlich in dieser Gegend etwas dauern kann." Seine Stimme verlor die klebrige Süße, wurde scharf und schneidend. "Komm schon, Weib. Dachtest du, du kannst mich vor meinen Freunden bloßstellen, mich behandeln wie einen dummen Jungen, der noch nichts von Albschmeichlern weiß? Komm her und fasse es an – und bete zu deinen Göttern, dass du mich bislang so sehr amüsiert hast, dass ich deiner nicht schon jetzt überdrüssig bin."

Die anderen Leute waren ihren Bewegungen nach durchweg Menschen – anscheinend konnte sich nur der Anführer eine solche Hetäre leisten. Langsam hatten sie den Kreis um die Beiden geschlossen und schnitten der Amauna den Fluchtweg ab.

Jäh stieß der Bursche ihr den Kadaver entgegen, so dass sie aus dem Stand zurücksprang und gegen einen anderen Mann prallte. Nur einen Augenblick lang war sie am

Boden, dann schon wieder auf den Beinen und schickte sich an, sich einen Fluchtweg mit den Krallen freizukämpfen. Ihr Schwanz, gesträubt und dick wie eine Fuchsrute, zuckte hektisch.

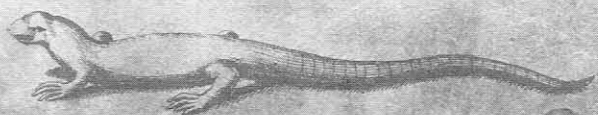
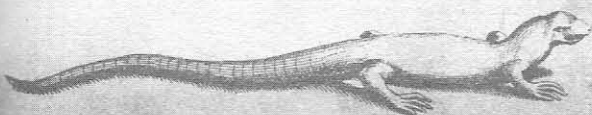
Mir schien es an der Zeit, mich einzumischen. Ich hatte mich im Schatten der Ruinen genähert, während die Tölpel mit ihrem kleinen Spektakel beschäftigt waren. "Einen schönen Abend allerseits. Verzeiht die Störung, meine Herrschaften ...". Sie fuhren zu mir herum, während ich einfach weitersprach: "... aber das Tier, das ihr da habt, wurde von mir erlegt und es ist nach altem Waidmannsbrauch mein." Anfangs wussten sie alle nicht recht, was sie daraus machen sollten, und hier hätte es vielleicht noch gut ausgehen können. Doch dann schlug die Amauna nach einem Burschen, der sie packen wollte, und schuf sich so einen Fluchtweg. Mit einigen kühnen Sätzen war sie in der Dunkelheit verschwunden, und damit benötigte der Anführer der Bande ein neues Opfer, um sich seinen Gefolgsleuten zu beweisen. Seine Wahl fiel auf mich.

"Narr, was störst du meine ... Geschäfte? Ich sollte dich verprügeln lassen." Es sah aus, als wollte er jeden Moment seinen Handlangern einen entsprechenden Befehl geben. "Davon rate ich ab." Seine Jugend und Unerfahrenheit waren überdeutlich und ich bemühte mich um eine ruhige Stimme. "Lasst mich an meine Beute und wir können in Frieden unserer Wege gehen."

Nach einem kurzen Zögern nickte er. "Warum nicht? Kein Grund zum Streiten, so einen Pelz kaufe ich mir alle Tage." Mit einem entwaffnenden Jungengrinsen trat er auf mich zu.

Habe ich schon gesagt, dass er bei aller Unerfahrenheit doch verdammt schnell war? Ich konnte dem toten Albschmeichler nur ausweichen, indem ich mich fast zu Boden fallen ließ, so abrupt war der Wurf. Dennoch hatte ich das Gefühl, als hätte nicht allein der Luftzug, sondern auch ein Fellbüschel mein Gesicht gestreift. Einige Herzschläge lang wartete ich, ob sich Taubheit und Alpträume einstellten, und formulierte im Geist einen magischen Giftbrecher, bis ich mir sicher sein konnte, dass es noch einmal gut ausgegangen war. Die roten Schleier, die vor meinen Augen aufwallten, das Zucken meiner Kiefermuskeln, das nervöse Klopfen der Zunge am Gaumen waren keine Giftfolgen, sondern nur ein Ausdruck der namenlosen Wut, die mich gepackt hatte. In diesem Moment hätte ich den Jungen gerne gepackt und blindlings zugeschlagen, bis kein Knochen in seinem Leib mehr heil war. Ich dachte nicht einmal daran, meine Magie zu benutzen, wie es einem Mann von meinem Stande eher geziemt. Stattdessen trat ich meinen Stiefel unter den Albschmeichlerkadaver, der zu meinen Füßen lag. Es waren gute Stiefel, gemacht für Landschaften, in denen Giftschlangen, Skorpione und anderes Gezücht leben. Ein kurzes Heben des Fußes und der Körper flog dem Burschen entgegen.

Natürlich verfehlte ich ihn – ich spiele schließlich nicht Apopudobalia. Und es wäre auch zu viel poetische Gerechtigkeit gewesen, hätte ihn das giftige Fell gestreift. Aber dennoch wich mein Gegner aus und lief direkt in meinen



Fausthieb, der ihn geradewegs am Kinn traf und zurücktaumeln ließ. Ein Schritt, zwei Schritte, dann stieß er gegen einen zerfallenen Mauerrest und stürzte rücklings in das Ruinenfeld, dass eine Wolke aus Ziegelstaub aufwallte. Augenblicke später tauchte er wieder auf, die Fäuste geballt und angriffslustig – nur um sofort nach Luft zu ringen und hustend und spuckend zusammenzusinken.

Ein Blick über die Mauer verriet mir, was geschehen war. Der Albschmeichler hatte nicht auf der Lauer gelegen, er hatte gefressen. Seinesgleichen verspeist die Pilze, die auf Leichen wachsen, und eben eine solche Futterstelle lag inmitten der Ruinen. Nicht Lehmstaub war aufgewallt, sondern giftige Schimmelsporen. Sie hatten meinem Gegner den Atem geraubt und ihm fast so üble Träume beschert wie das höher konzentrierte Gift der Albschmeichler. Zuckend wand er sich in Krämpfen.

Seine Begleiter waren unsicher, doch ehe sie noch einen Entschluss gefasst hatten, ließen sie sich vom Anblick meiner beiden Faust-Belari überzeugen. Man kann sich schließlich in einer solchen Gegend nicht nur auf eine Jagdbüchse

verlassen. "So, meine Lieben, Schluss mit lustig. Ich bin Quaternus thi Kouramnion und schlage vor, dass ihr euch friedlich nach Hause begeben – es ist etwas zu gefährlich hier für euch zarte Seelen. Euren ... Freund könnt ihr ja mitnehmen zu einem Heiler, wenn ihr seiner nicht überdrüssig seid."

Kurzum, ohne diese letzten Worte wäre ich jetzt nicht in dieser Lage. Als ich ihnen nachsah, wie sie sich mit dem Vergifteten abmühten, fühlte ich einen gewissen Triumph und ahnte nicht, wie schnell sich alles ändern sollte. So aber ging ich zurück zum Gästehaus der Kouramnion, genoss ein schmackhaftes Mahl und legte mich dann zum letzten ruhigen Schlaf, den ich in Sidor Valantis haben sollte.

Bei meiner Ehre, so und nicht anders hat es sich zugetragen. Mich trieb nicht die Angriffslust und auch keine gallante Hilfsbereitschaft: Ich wollte nur aus Waidmannsstolz die von mir erlegte Trophäe verteidigen und bekam es mit einem über die Maßen angriffslustigen und geltungssüchtigen Gegenüber zu tun, gegen das ich mich nur verteidigt habe.

Der giftige Verführer

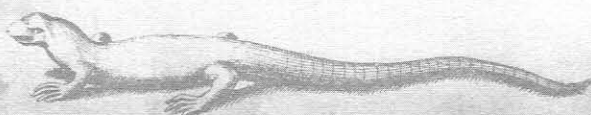
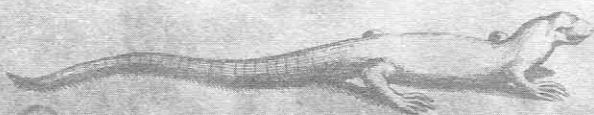
Der Albschmeichler ist weniger ein gefährlicher Gegner im Kampf als vielmehr ein gerissener und hinterhältiger Jäger, der sich die Hilf- und Ahnungslosen als Opfer sucht: Diese ursprünglich chimärische Kreatur macht heutzutage vor allem die Armenviertel imperialer Städte unsicher, während sie in der Wildnis nicht vorkommt.

Albschmeichler sind ungefähr so groß wie menschliche Kinder von wenigen Jahren und wiegen gerade einmal 10 Stein. Sie ähneln einem Bärenjungen und haben auch dessen flauschiges, langhaariges Fell mit braun-ockerfarbenen Streifen. Ihre Schnauze ist kurz und endet in einer feuchten Knopfnase, die Augen werden sehr groß und können einen rührend kleinkindlichen Ausdruck annehmen. Die Rufe des Albschmeichlers sind hell und klagend und erinnern an ein einsames Tierjunges oder Menschenkind. Die Krallen seiner kurzen Finger und Zehen hingegen sind lang und kräftig und können für viele Arbeiten genutzt werden.

Vom Ursprung her ist der Albschmeichler wohl mit dem Baumbären oder Waschbären verwandt, doch durch Magie wurde seine Natur drastisch verändert. Zuerst wird dieses Tier in den Chimärenkriegen beschrieben, wo es wohl als Geheimwaffe gezüchtet wurde, die die häufigeren Kampfmonstrositäten ergänzen sollte. Auch wenn heute kein Haus mehr bereit ist, sich zur Urheberschaft zu bekennen, spricht die Lebensweise des ausgeklügelten Wesens für die Findigkeit des Chimärologen, der es einst entwickelte.

Man sollte es bei einem so erfolgreichen Geschöpf nicht erwarten, aber der Albschmeichler ist in seiner Ernährung sehr spezialisiert: Am liebsten und besten lebt er von Leichengiftpilzen, wie sie vor allem auf Aas gedeihen: Ein einzelner Ka-

daver, in dem sich der Pilz einnistet, bringt oft wochenlang diese leichenblassen faustgroßen Schwämme hervor, während er vergeht. Der Albschmeichler kann fast als einziges Tier diese Pilze verzehren und zieht sie allem anderen vor, obwohl wenn er in Notzeiten auch von anderen Abfällen leben kann, die nur hinreichend mit Schimmelpilz bedeckt sein müssen. Anscheinend widersteht er nicht allein den Giften, die der Pilz aus den verwesenden Leichen zieht oder selbst erzeugt, er speichert sie sogar in seinem Körper, was ihn zu einer lebenden Giftwaffe macht. Das kann er gut einsetzen, um das eigene Wohlergehen zu fördern: Nicht nur hat er praktisch keine Fressfeinde, er sucht dazu noch die Nähe von Menschen und anderen Wesen, die er mit seinem possierlichen Äußeren und den flehenden Lauten vorzüglich anzulocken versteht. Schon die kürzeste Berührung von Haut zu Haut lässt das Gift des Albschmeichlers in den Körper des ahnungslosen Opfers eindringen und löst dort schwere Schäden aus: Atemlähmung und Starrkrampf führen schnell zum Tod, zumal sich das Tierchen gerne an seinem Opfer festklammert und damit noch mehr Gift überträgt. In den wenigen Fällen, in denen ein Giftpfer noch gerettet wurde, hat es von furchterregenden Alpträumen berichtet, in denen die eigenen, verborgenen Ängste die zentrale Rolle spielten und unter deren Einfluss man den Tod regelrecht als Erlösung herbeisehnte. Da sich Albschmeichler vor allem an einzelne Person heranzumachen, werden die Leichen oft nicht gefunden und bestattet, stattdessen werden sie zu neuen Brutstätten für die Pilze, die die Tierchen bevorzugen. Umgekehrt bilden auch die Albschmeichler selbst keine Rudel, sondern leben als Einzelgänger. Nur selten wird davon berichtet, dass sie sich zusammen-



sonen, um Leichen an verborgene Orte zu schleppen, doch nichts davon ist bewiesen.

Albschmeichler paaren sich im Frühling, und nach etwa drei Okzalen bringt das Weibchen ein Jungtier zur Welt, das sich noch für einige Zeit im dichten Fell des Muttertiers festklammert und überall hin mitnehmen lässt. In dieser Zeit wird es außer mit Muttermilch auch mit Pilzbrei gefüttert, aus dem die Mutter die Gifte herausgekauht hat, denn interessanterweise müssen Albschmeichlerjunge erst eine Immunität gegenüber dem Leichenpilzgift aufbauen.

Vor allem das Fleisch von sehr jungen Albschmeichlern gilt als wohlschmeckend und es ist in dieser Hinsicht ein Gipfel der Dekadenz, wenn ein höfischer Koch ein Bankett mit den gedünsteten Albschmeichler-Jungen krönt, die noch ungeboren dem trächtigen Muttertier aus dem Leib geschnitten wurden. Dass es auch spezielle Gegengifte gibt, mit denen man das Fleisch erwachsener Tiere genießbar machen kann, sei nur am Rande erwähnt. Da normales Albschmeichlerfleisch seine Giftwirkung nicht unmittelbar, sondern erst nach etwa einer Stunde entfaltet, wird es auch immer wieder für Mordanschläge genutzt.

Neben dem Fleisch ist vor allem das flauschige Fell begehrt, denn trotz der unsauberen Lebensbedingungen des Tieres nimmt es von Natur aus keinen Schmutz und Dreck an, verklebt und verfälscht nicht – vermutlich ist dies gezielt bei der Erschaffung dieser Chimärenrasse bewerkstelligt worden, um die Attraktivität der Kreatur sicherzustellen. Für ein tadelloses Fell ohne Löcher werden bis zu fünf Goldstücke gezahlt, in fernen Ländern ohne eigene Albschmeichlervorkommen auch deutlich mehr.

Auf die nahe liegende Idee, mit der Bela oder mit dem Bogen auf Albschmeichlerjagd zu gehen und dabei immer sicheren Abstand zu wahren, sind schon viele gekommen, aber fast immer haben sie feststellen müssen, dass ein ausreichend wuchtiger Schuss das Fell ebenso ruiniert wie das Spicken mit

vielen kleinen Geschossen. Gemeinhin gilt es als die kommerziell beste Methode, den Albschmeichler in einer würgenden Drahtschlinge zu fangen (doch dafür sind sie oft zu klug) oder das possierliche Bärchen mit einem stumpfen Knüppel totzuprügeln.

Naturgemäß gibt es kaum Sagen und Mythen um diese künstlich geschaffene Tierart, dafür aber um so mehr urbane Legenden – in vielen Geschichten, mit



denen man vor dem Verzehr unbekannter Nahrung warnt, ist es Albschmeichlerfleisch, das ganze Familien auslöscht; und ebenso bekommt fast jedes Kind in den Armenvierteln warnende Geschichten von verstorbenen Verwandten erzählt, die einem klagenden Rufen nachgegangen sind und niemals wieder gesehen wurden.

Der Blender

Opfertag der Ersten None im Zatura (5. Tag des III. Oktals)

Es scheint, als hätten meine früheren Reisen bereits einigen Gesprächsstoff in hohen Kreisen geliefert. Wie könnte ich meine Überraschung beschreiben, als mich eine Einladung von Eminenz Euphorin sa Illacriion erreichte? Schon die in Hiero-Imperial abgefassten Worte verrieten, dass es sich um einen lokalen Würdenträger von einiger Bedeutung handeln musste.

Inzwischen habe ich durch einige diskrete Nachfragen erfahren können, dass die Eminenz über mehrere ansehnliche Stadtviellen verfügt und dass die Villa Marasia, wohin ich geladen wurde, einen hier in Sidor Valantis wohlbekannten Tiergarten besitzt. Ich habe Flavion angewiesen, meine zweitbesten Sachen auszubürsten und bereitzulegen.

Rechtstag der Ersten None im Zatura (6. Tag des III. Oktals)

Welch Katastrophe! Heute habe ich den vielleicht schlimmsten Tag meines Lebens erlebt. Weder die Jagd auf Mandrasse noch der Kampf gegen wilde Pardir an den ochobenischen Seen hat mir solchen Schrecken eingejagt. Doch alles der Reihe nach, wenn es verständlich bleiben soll.

Wie geplant hatte ich mich in angemessener Tracht aufgemacht, meine Verabredung mit Eminenz Illacriion wahrzunehmen. Flavion, der von diesen Dingen mehr versteht, hatte die passenden Mitbringsel ausgesucht, und so war ich guten Mutes, als ich am Tor der Villa eintraf und auch prompt eingelassen wurde. Ein wohlstandiger amaunischer Bediensteter führte mich zu einer überdachten Terrasse, wo ich bei einer Karaffe Eiswasser auf meinen Gastgeber warten sollte.

Ich bin nicht ungeduldig, doch die Zeit verstrich langsam, und schließlich war ich es leid, immer nur meine Blicke über die vortrefflich gepflegten, langweiligen Blumenbeete wandern zu lassen. Schließlich erschien ein Domestik mit der Entschuldigung meines Gastgebers, er werde sich verspäten, und dem Vorschlag, doch schon einmal die Schönheiten und Wunder des Tiergartens zu betrachten. Er werde sich mir anschließen, sobald es möglich sei.

Dankbar nahm ich die Anregung auf und verließ meinen luftigen Kerker auf der Terrasse. Der angezeigte Weg führte fort von den niedrigen Blumen und Zierbüschen hin zu einem weniger gezähmten Areal. Hier fühlte ich mich als alter Jäger schon wohler; genoss den Duft der wilden Kräuter und Sträucher; betrachtete die hohen Bäume, denen keine Gärtnerklinge je zu nahe gekommen war, und stutzte erst, als ich vor mir zart, aber unverkennbar einen kollernden Laut hörte. Das war ein Gackern und Schnarren, das mir, wenn nicht wohlbekannt, so doch auch nicht unvertraut war. Vorsichtig schlug ich mich in die Büsche und schob mich näher; bedacht, mich nicht überraschen zu

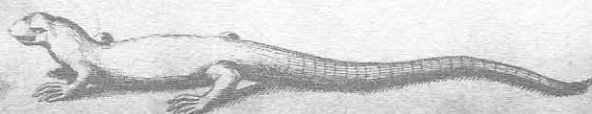
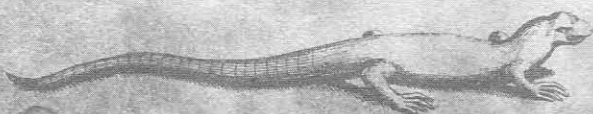
lassen. Als sich ein zartes Rasseln und Klingeln mit in das Geräusch mischte, konnte ich ein triumphierendes Lächeln nicht unterdrücken: Ich brauchte gar nicht das hypnotisch schillernde Gefieder zu sehen, um zu wissen, dass ich es mit einem Blenderhahn zu tun hatte. Doch ich würde mich nicht von ihm einfangen und von seiner Schönheit fesseln lassen – schließlich stand mir noch immer vor Augen, wie es damals dem armen Myrion in den Türmen des Morgens ergangen war. Diese Tiere ohne Vorwarnung in einem Ziergarten zu platzieren ist eine verfluchte Schande, und auch in einer Menagerie haben sie eigentlich nichts zu suchen. Vorsichtig kehrte ich um und zu der Terrasse zurück, die mir auf einmal gar nicht so öde erschien. Dem Domestiken sagte ich kein Wort und bat ihn nur, mir doch etwas Stärkeres als das Eiswasser zu bringen. An der dann eintreffenden Auswahl an Kräuteressenzen, Obstbränden und Fruchtwein war nichts auszusetzen, nur waren sie alle nach valantischer Manier viel zu süß.

Ich gebe zu, ich bin ein Narr, nicht mit einem benebelnden Rauschtrank gerechnet zu haben. War alles auf dem Tablett damit versetzt? Ich werde es nie wissen. Doch bald waren meine Arme und Beine schwer und unbeweglich und die Welt schien wie in bunte Federn gehüllt.

Dann kam er. Mein Freund von letzter Woche, der unausstehliche Bengel mit den lärmenden Freunden. Mit einem falschen Lächeln stellte er sich als Aphirmian dyl Illacriion vor, Sohn und Erbe des Hausherrn und im Besitz eines alles übertreffenden Rachedurstes. "Ich weiß nicht, Vetter, warum Ihr so schnell wieder aus den hinteren Gärten zurückgekehrt seid, wartet dort doch eine auserlesene Auswahl von wilden Bestien auf Euch, bereit, Euch in Stücke zu reißen. Ach, welch ein Jammer um den bekannten Großwildjäger, dass er bei seinem Besuch nicht auf den ortskundigen Gastgeber wartete ..." Er lachte. "Dann muss ich Euch eben dorthin tragen lassen, damit der Unfall geschehen kann." Ich wollte protestieren, schreien, mich verteidigen, diesen elenden Narren verwünschen – doch das Gift lähmte meine Zunge fast vollständig. So saß ich nun da, von den Traumkräutern umnebelt, und konnte nur unartikuliert kollern, trillern und glucksen.

Mein Feind sprach weiter, während sich zu seiner Seite bewaffnete Handlanger aufstellten – er war also auch noch ein Feigling. Von den verschiedenen Monstrositäten in seinem Garten sprach er, ihren Angriffsformen und Jagdmethoden, ließ genüsslich Bilder entstehen, wie ich zerrissen, zermalmt, stranguliert werden würde. Ich hatte den Eindruck, nicht der erste zu sein, der hier einem 'Unfall' zum Opfer fiel. Der Einfluss seines Vaters aber würde alle zweifelnden Nachfragen unterbinden, dessen war er sich sicher und dem musste ich mich insgeheim anschließen.

Dennoch war und blieb er ein Narr. Ich weiß nicht, ob er sich nicht auf die Magie versteht oder nur zu wenig weiß, aber eine gelähmte Zunge hindert mich nicht daran, in



schwerster Not ohne Worte einen Zauber zu wirken – und was für ein jämmerlicher Jäger und Naturbursche wäre ich, wenn ich nicht eine Matrix gegen pflanzliche und tierische Gifte verinnerlicht hätte. So spürte ich, wie langsam das Gefühl in meine tauben Gliedmaßen zurückkehrte, doch leider zu langsam, um mir wirklich zu helfen, wenn die Übermacht mich packte und fortschleifte.

Zum Glück konnte er es nicht lassen, vor seinem gefangenen Publikum zu posieren und den Komödianten zu geben. Vielleicht hätte ihn das Haus Illacrion ja als Schurkendarsteller für die dramatischen Theaterstücke ausbilden lassen sollen, die sie so lieben, dann hätte er seiner Neigung ohne Schaden folgen können. So aber musste ich bewegungslos seinen aufgeblasenen Plänen und Drohungen zuhören und konnte selbst nur gackern und zischen.

Das aber genügte denn auch. Fast ein Viertel einer Stunde hatte ich inzwischen die Balzlaute der Blendervögel nachgehakt und schließlich bequeme sich denn auch ein Hahn, dem Rufen seines vermeintlichen Rivalen nachzugehen und zu zeigen, wer das schönere Gefieder und den größeren Schweif hatte.

Flatternd landete er auf dem Geländer, das sich um die Veranda zog, und plusterte sich auf, dass wieder das süß betäubende Klingen seiner bunten Federn ertönte. Dies und das faszinierende Farbenspiel seines Gefieders zog die Umstehenden binnen weniger Augenblicke in seinen Bann. Nur ich hatte mich darauf vorbereitet, und durch lautes Summen und halbgeschlossene Augenlider konnte ich der

Gefahr entgehen und warf nur alle paar Herzschläge einen Blick auf das wunderschöne Tier. Vorsichtig erhob ich mich, um den Vogel nicht zu verschrecken. Mein Feind hatte ein süßes, dummes Lächeln auf den Lippen, und ich gestehe, es fiel mir in diesem Moment schwer, ihm nicht das Genick zu brechen und ihm wie einem erlegten Miragh das Fell über die Ohren zu ziehen. Doch ich fürchtete mich nicht nur vor der Rache seiner Familie, vor allem wollte ich um keinen Preis den Bann brechen, unter dem er und seine Handlanger standen.

Also begnügte ich mich damit, lautlos zu verschwinden und mich am Tor mit der Bemerkung zu entschuldigen, der Gastgeber sei indisponiert und habe ein späteres Treffen vorgeschlagen.

Nun fühle ich mich töricht, als hätte ich durch diese Bemerkung unnötig das Schicksal gereizt. Vermutlich werden wir noch einmal zusammentreffen – ich habe den Hass in Illacrions Augen gesehen und auch den lauernnden Wahnsinn dahinter. Was mir vorhin noch wie eine glorreiche Leistung erschien, kommt mir nun wie extrem zufälliges Glück vor. Ich frage mich, wohin es führen soll, wenn einem ein Mitglied der lokalen Führung nach dem Leben trachtet. Euhypnos würde vielleicht helfen, Schlaf zu finden, aber ach, das könnte schnell mein letzter Schlaf sein – selbst hier in dieser namenlosen Absteige, in die ich mit Flavion geflüchtet bin, können sie mich vielleicht aufspüren.

Morgen werde ich mit dem örtlichen Prior meines Hauses sprechen und ihn um Unterstützung und Schutz bitten.

Der Schöne Hahn und die tödliche Henne

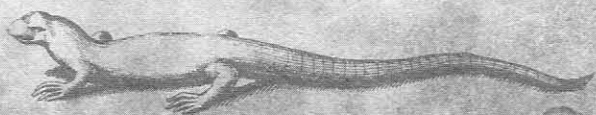
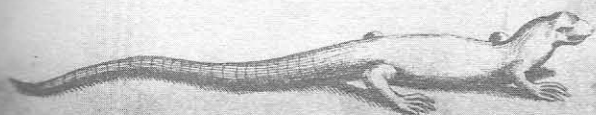
Die Blendervögel sind ein leuchtendes Beispiel für die Kunstfertigkeit und Kreativität des Ersten Imperiums; doch ebenso für die Bosheit und Niedertracht unserer späteren Zeit. Das Männchen ist von faszinierender Schönheit, der eine einfarbige Zeichnung unmöglich gerecht wird: Ein Kranz wehender Federn umringt den Hals, zarter Flaum zielt den Kopf, vor allem aber der wehende Schweif aus herrlichen Zierfedern sticht hervor. Die einzelnen Schwanzfedern ähneln denen des Pfauenschwanzes, doch sie sind noch farbenprächtiger und tragen an ihrem Ende nicht ein 'Auge', sondern ein maskenhaftes Gesicht in allen Farben des Regenbogens. Wenn sich das Tier aufplustert und ein Rad schlägt, dann rasseln die Federkiele, so sanft wie eine Katze schnurrt, und das Farbenspiel des Gefieders entfaltet sich in einem sinnbetörenden Funkentanz. Wer dieser Pracht ansichtig wird, der kann kaum anders, als hingerissen von so viel Zauber und Schönheit in einen traumgleichen Trancezustand zu versinken, von Sorgen und Gedanken ungetrührt.

Die Hennen hingegen sind eher hässlich, mit staubgrauem oder blassbräunlichem Gefieder, dabei aber für ihre Größe und das Gewicht von wenigen Okul wahrhaftige Mordmaschinen.

Sie nutzen die Faszination, die von dem Hahn ausgeht, um sich lautlos dem Opfer zu nähern und ihm mit ihrem messerscharfen Schnabel gezielt den Hals aufzuschlitzen. Der Schnabel richtet dabei mehr Schaden an als ein Dolch, da er gewissermaßen wie eine große Schneidzange geführt wird.

Ist das Opfer erst einmal verblutet, so weidet die Henne es aus und teilt die Nahrung mit dem Männchen, fast so, als wolle sie den Hahn für seine Kunst entlohnen. Durch diese Jagdweise können Blenderpaare vortrefflich leben und daher sind sie fast in allen hügeligen und gebirgigen Gegenden der myranischen Tropen und warmen Gebiete anzutreffen, und mitunter auch bis kurz vor die Nadelwaldzone. Sie ernähren sich von allem, was warmes Blut hat und ihrem Zauber verfällt, es sei denn, das Geschöpf ist so groß, dass es selbst reglos nicht von einer Blenderhenne bezwungen werden kann. In Regionen mit zahlreichem Vorkommen dieser Tiere ist es bei vernunftbegabten Wesen oft üblich, in Wildnisgegenden einen schützenden Metallkragen oder ein Lederhalsband oder wenigstens ein Halstuch aus dickem Stoff zu tragen.

Bei den Blendervögeln ist lebenslange Paarbildung die Regel – hat sich einmal ein gutes Jagdpaar gefunden, so bleibt es



auch zusammen. Männchen wetteifern nur um Weibchen, wenn sie einsam sind: Entweder sind sie noch Jungtiere oder aber verwitwet, denn da die Henne das Töten der Beute übernimmt, setzt sie sich auch besonderen Gefahren aus. Jungesellen-Hähne plustern sich also besonders oft und lang anhaltend auf, um Weibchen zu locken, selbst wenn diese in ihrer Umgebung gar nicht existieren. Ihr Balzruf ist sehr vom gewöhnlichen Gesang unterschieden und besteht aus gurgelnden und schnalzenden Lauten, die fast unverwechselbar sind.

den wohl im Ersten Imperium von den Alten als Ziervögel gezüchtet und wohl während der Chimärenkriege zu den Mordgeschöpfen verändert, die sie heute sind. Eine besondere Hassliebe, so scheint es, hegen die Shingwa für die Tiere, da sie sie für ihre schillernde Farbenpracht bewundern, aber zugleich als Raubtiere fürchten.

Das Gefieder des Hahnes wird gerne als Grundlage für Schmuckobjekte genutzt – eine einzelne Feder in einem Blumenarrangement, aber auch

die Federn gleich mehrerer Tiere als Ornament auf einem bodenlangen Calar oder Gewand mit Schleppe. Ebenso sieht man von Zeit zu Zeit Handfächer und auch große, von Sklaven bewegte Fächer mit Blenderfederbesatz. Die Medizinmänner der Skiresen sollen sehr begierig nach diesem Schmuck sein, da er in ihren Federhauben Verwendung findet, aber nicht natürlich in ihrem Lebensraum zu bekommen ist.

Das Fleisch der Tiere ist hingegen praktisch ungenießbar. Eier findet man nur selten, sogar bei Tieren, die in Gefangenschaft leben. Sie werden nicht verzehrt (außer natürlich von Ichneumons, Mangusten und anderen Wildtieren), sondern

ausgebrütet, um die Küken zu verkaufen.

Diese werden mitunter verspeist, da sie wohl zarter und delikater sind als ausgewachsene Tiere, es ist aber ein Zeichen der dekadenten Verschwendung um des reinen Protzens willen.

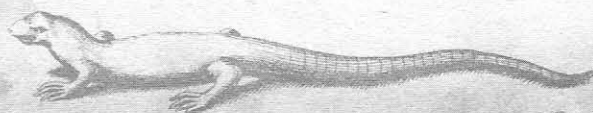
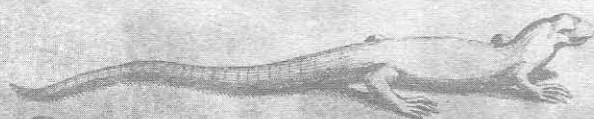
Stattdessen ist die Aufzucht und Haltung von Blendervögeln in vornehmen Kreisen recht verbreitet: Viele Optimatenhäuser, besonders aber das Haus Illacriön, lieben es, die Palastgärten und Villen mit Blenderhähnen zu schmücken, die übel wollende Eindringlinge abfangen; und ebenso wird behauptet, dass es einige Optimaten in ihrem Überdruß schätzen, sich auch ganz freiwillig in deren Schönheit zu verlieren.

Aus Xarxaron, wo sie besonders zahlreich sind, ist zu hören, dass dort mitunter auch mit eigens abgerichteten Blenderpärchen gejagt wird.

Blenderhennen legen im Frühling (etwa im Zatura) ihre Eier, die vom Männchen auf die offensichtliche Art bewacht werden – kaum ein Eierdieb kann seinem Zauber trotzen und wird daher selber schnell zu Futter für die Küken, wenn sie erst einmal geschlüpft sind – was meist im Shinxir geschieht. (Südlich der Mittagslinie dauert das Brüten entsprechend von Raia bis Chrysis.)

Mit einer Flügelspannweite von über einem Schritt können Blendervögel durchaus fliegen, doch legen sie in der Regel keine weiten Strecken zurück und erreichen auch keine schwindelnden Höhen: Sie bleiben einem Revier treu, solange dort ausreichend Nahrung zu beschaffen ist.

Blender sind bei den Völkern ihres Lebensraumes schnell als Gefahr bekannt und viele Sagen warnen vor ihnen. Sie wur-



Neue Ziele, neue Begleiter

Fuhrtag der Ersten None im Zatura (7. Tag des III. Oktals)

Wenig Erfolg hat mir der heutige Tag eingebracht – man sollte ihn nicht Fuhrtag, sondern Abfuhrtag nennen. Der Prior war höflich, hilfsbereit, zuvorkommend, aber all seine Worte liefen auf eines hinaus: Das Haus Kouramnion ist hierzulande nicht so einflussreich wie die Illacrión und wird für einen landesfremden Verwandten kein vermeidbares Risiko eingehen. Es scheint so, als könne wenig getan werden, ohne Ressourcen des Hauses zu beanspruchen, die für andere Zwecke besser eingesetzt werden könnten. Da stehe ich also. Meine Reiseberichte waren ihnen willkommen, aber für mich einzustehen ist zu viel verlangt. Nun ja, wenigstens hat der Prior versprochen, sich informell für mich einzusetzen und einen Brief an seinen Standesbruder bei den Illacrións zu richten. Ach ja, ich schreibe dies im Gästehaus der Kouramnion, wo ich unterkommen durfte und derzeit mehr wie ein Gefangener lebe. Anscheinend hat man Angst, ich könne das Haus 'noch weiter kompromittieren'. Ha!

Ruhetag der Ersten None im Zatura (9. Tag des III. Oktals)

Heute erreichte mich die Mitteilung des Priors, dass er mit den Illacrións eine Übereinkunft getroffen hat: Mir wird Frieden versprochen, wenn ich Stadt und Provinz zügig verlasse. Der Prior schlägt mir eine weitere Entdeckungsreise vor, diesmal in den Süden des Imperiums, und hat angedeutet, dass mir das Haus die dafür nötigen Mittel bereitstellen werde, wenn ich nur schnell abreise. Vielleicht wendet sich ja doch alles zum Guten. Ich werde schauen, wie viel ich aus ihnen herauskitzeln kann, um wirklich gut ausgestattet zu sein.

Rechtstag der Zweiten None im Zature (15. Tag des III. Oktals)

Ich konnte nicht ganz so gründlich vorgehen, wie mir lieb gewesen wäre. Bei der Suche nach Abenteurern sieht man in einer Taverne einfach viel besser, wie sie sich üblicherweise verhalten, als wenn sie Zeit hatten, sich ein Sprüchlein zurechtzulegen und mit einer frisch gewaschenen



Tunika beim Auftraggeber vorzusprechen. Jetzt aber musste ich genau das tun – hier im Gästehaus abwarten, wer sich auf meine Nachricht hin meldet. Aber dennoch habe ich ein gutes Gefühl, was meine Begleiter angeht.

Rhorrhach ist ein stattlicher Leonir und Veteran der Gladiatorenarena. Irgendetwas in seinem Verhalten schreit geradezu "Myrmidonenusbildung". Ich vermute, dass er entweder in einer disziplinierten Söldnereinheit gekämpft oder sogar eine Vergangenheit bei der Löwengarde hat, über die er offensichtlich nicht sprechen möchte. Egal. Als robuster Kämpfer, der ebenso austeilen wie einstecken kann, sollte er uns gute Dienste leisten.

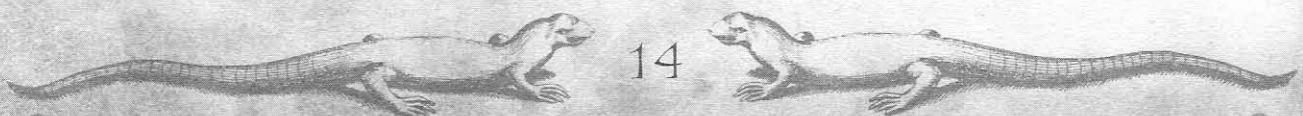
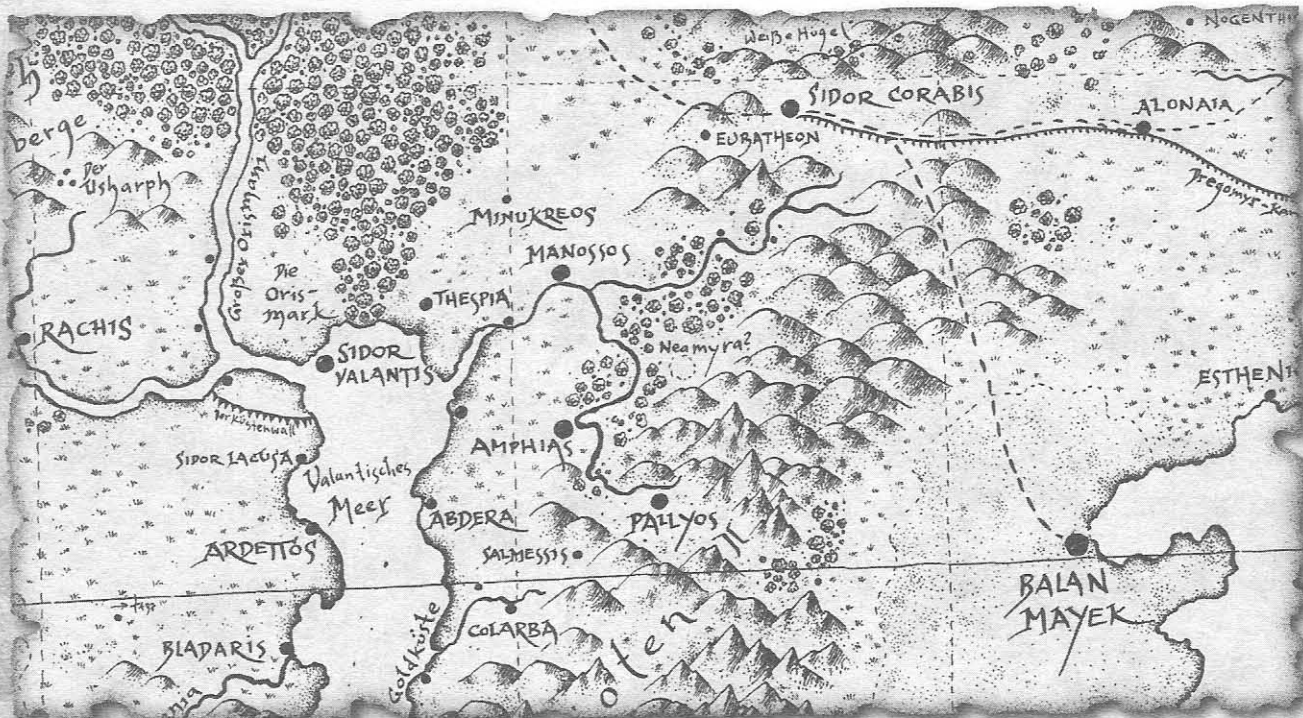
Brynblind Dagnysdotar kommt aus dem Norden. Vermutlich früher eine Seesöldnerin oder Seeräuberin, aber bei Abenteuern kann man kaum anderes erwarten. Auch sie habe ich als Kämpferin angeworben, damit sie uns im Zweifelsfall den Rücken freihält. Natürlich ist sie als Mensch nicht ganz solch eine Wand wie Rhorrhach, aber ich traue ihr einiges zu – und selbst als Hjaldingerin sollte sie mit dem Klima im Süden ordentlich zurechtkommen.

Marsylas hat – wenn man ihm glauben kann – in Nari-nion als Bestiarius in der Arena gekämpft. Natürlich ist er kein Kämpfer wie die vorgenannten, doch als ein Satyar ist er mir mit seiner Kenntnis wilder Ungeheuer und einem angeborenen Einfühlungsvermögen in Tiere aller Art sehr willkommen. Und was er mir mit der Pfeilschleuder und dem Wurfnetz vorgeführt hat, ist schon sehr beeindruckend. Auch Avanthalea ist eine Satyarin, doch weniger muskulös gebaut. Dennoch, sie versteht sich auf Heilkunst, Kochkunst und Musik. Das eine nützt unmittelbar, die anderen Künste können uns noch gut zupass kommen, damit nicht die Stimmung schlecht wird und man sich vor lauter Reizbar-

keit gegenseitig am Lagerfeuer an die Kehle zu gehen droht. Auch sie versteht sich recht gut auf Fernwaffen, was auch nötig ist. Hier können wir niemanden gebrauchen, der sich nicht selbst wehren kann.

Das bringt mich zu Mushuvalo. Kann sich der Shingwa wirklich selbst verteidigen? Mit dem Sharbakan ist er gut, doch wenn ein Blasrohr einmal nicht genügt? Egal, ich habe ihn als unauffälligen Kundschafter angeworben, der vorausseilt und nach Hindernissen und Fallen Ausschau hält. Es ist seine Aufgabe, nicht gesehen zu werden, nicht aber, einen Feind niederzuknüppeln.

Des Weiteren habe ich natürlich die nötigen Tiere erworben: sechzehn Mulis als Reit- und Tragtiere und einen Zelter für mich. Nötig ist es eigentlich nicht, aber ich bin es meinem Stand schuldig, beim Einreiten in eine Stadt ein Pferd und kein Langohr unter dem Sattel zu haben. Dazu die üblichen Dinge – Zelte, Kleidung, Nahrung, Wasserflaschen, das klassische Zeug eben. Außerdem werde ich noch einiges an Glasperlen mitnehmen, die hier in Valantis unwahrscheinlich günstig in aller Farbenpracht zu haben sind und von den wilderen Völkern sehr begehrt werden. Obstbrand übrigens auch, aber ich habe mich dagegen entschieden: Von Glasperlen wird auch der schlimmste Barbar nicht zusätzlich mordlustig und verspürt auch kaum den Drang, für mehr davon selbst überlegene Fremde anzugreifen. Betrunkene Wilde hingegen können eine schreckliche Plage sein. Außerdem habe ich noch einige xarxarische Optrilith-Kristalle erworben, die mit Mondsilber oder Arkaniumflitter durchsetzt sind. Wo ich hinreisen will, sind derlei Kristalle noch seltener und teurer als hierzulande und damit ein gutes Gastgeschenk für alle Zauberer.



Der Brassachbüffel

Schaffenstag der Dritten None im Zatura (19. Tag im III. Oktal)

Gestern, am Ruhetag, haben wir noch einmal ein wenig den Aufbruch gefeiert, um einander ein wenig kennen zu lernen. Es scheinen ganz patente Leute zu sein. Ich habe mich entschieden, nicht direkt in Richtung Balan Cantara zu ziehen, sondern erst die Apelioten zu überqueren und über Sidor Corabis nach Balan Mayek zu reisen, denn ich hege insgeheim den Wunsch, einmal die Tierwelt der Insel Era'Sumu zu sehen.

Zudem kann ich vielleicht in Corabis einigen Leuten die Aufwartung machen, die mich bei meinen weiteren Reisen fördern können. Geleitbriefe und dergleichen sind nie zu verachten.

Die Hochstraße ist in einem guten Zustand und ich schreibe dies in einer Herberge, die allen Ansprüchen Genüge tut. Allenfalls etwas überlaufen mit lärmendem Handelsvolk.

Ruhetag der Dritten None im Zatura (27. Tag im III. Oktal)

Eine None des Reisens liegt nun hinter uns, und wir haben wenig Neues gesehen. Noch immer sind wir im Herzen von Valantia und gerade in Manossos eingetroffen. Hier ist die Bevölkerung mehrheitlich amaunisch, und man sagte mir bereits, dass ich für alle Amtsdinge bei der Magnatin vorbeischauen müsste, einer feisten Amaunkatze, deren Leute auch die Steuer- und Zolleintreiber stellen. Mir ist es recht, denn beim Trodinar (der aus dem Hause Illacrión stammt) hätte ich mich ohnehin nicht gerne blicken lassen.

Später: Ich bin gerade einmal bis zum Vierten Sekretär gekommen, der war wiederum menschlich – eine recht hilfsbereite Palastsklavin mit mehr Schmuck als die meisten Freien. Doralia hat mir empfohlen, heute Abend die Arena zu besuchen, da dann eines der Taurischen Spektakel abgehalten wird, für die Manossos berühmt ist. Dabei handelt es sich um Stierspiele, doch weniger um Kämpfe der Kraft und des Blutes, sondern eher der Geschmeidigkeit und Eleganz: Die Stiertänzer sind Akrobaten, die sich nicht vor schnaubenden Blutbullen fürchten, sondern auf deren Rücken und sogar zwischen den messerscharfen Hörnern ihre Kunststücke vollführen.

Zu den größeren Veranstaltungen, wenigstens vier Mal im Jahr, obliegt es denn auch den Tänzern, nach ihren Darbietungen noch das große Opfer darzubringen und sich nur mit dem amaunischen Phasganon und einer Linkhandklinge bewaffnet in den Kampf gegen den Blutbüffel zu wagen und ihn zu töten – doch oftmals ist es auch ihr Blut, das sich im Sand der Arena mit dem des Büffels vermischt. Das Frühlingsspektakel, das nun gerade einmal drei Nonen zurückliegt, hat wohl in dieser Hinsicht besondere Maßstäbe gesetzt, denn es starb keiner der Kämpfer – und zudem hat der Sohn der Magnatin es geschafft, angeblich ganz ohne Hilfe nicht nur einen, sondern zwei Blutbüffel zu besiegen.

Insgesamt sind dem Spektakel wohl acht dieser gewaltigen Tiere zum Opfer gefallen; genügend, dass ihr Blut viel Fruchtbarkeit auf die Felder und in die Weinberge und Öl- und Obstgärten getragen hat, denn das ist anscheinend der symbolisch-mystische Sinn des Ganzen.

Die heutige Darbietung enthielt keine Kämpfe, sondern allein Akrobatik, war aber sehr sehenswert. Ich war gelinde überrascht – doch fürwahr nicht unangenehm –, als auch menschliche Tänzer das Risiko auf sich nahmen. Wie die Amaunir völlig unbekleidet, und darüber hinaus die drahtigen Leiber gut eingeölt, sprangen sie über die schnaubenden und stampfenden Büffel, dass es eine Lust war zuzuschauen.

Ich hatte um der Moral willen auch den Begleitern den Zutritt zur Arena bezahlt und konnte sehen, wie begeistert Rhorrhach bei der Eröffnungszeremonie war; denn die enthielt einen Auftritt, der ihn mitriss: Mit dem Wimpel der Provinz ritt ein stattlicher Leonir ein, auf dem Rücken des größten Blutbüffels, den ich jemals gesehen habe – gewiss drei Schritte hoch und damit anderthalb Mal so groß und gut dreimal so massig wie gewöhnliche Vertreter der Tierart, die an sich schon keine zierlichen Leichtgewichte sind.

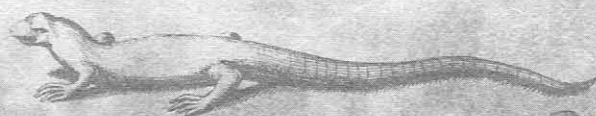
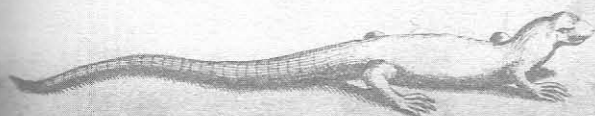
Dann folgte das eigentliche Spektakel. Brynblind war hingekissen; die Hjaldingerin schätzte akrobatische Künste mehr, als ich gedacht hätte. Die Satyare kommentierten die Erfolge der Büffel ebenso begeistert wie die der Tänzer; Mushuwallo war sehr bald eingeschlafen und nur Rhorrhach zeigte offen seinen Unmut: Blutbüffel sind für ihn wohl Nahrung, Reittier und Besitz, aber keine athletischen Hilfsmittel und Tanzgefährten. Er wollte wieder den Hünen sehen, fragte jeden, ob ein weiterer Auftritt bevorstehe, und machte sich allgemein so unbeliebt, dass ein Mensch oder Amaun sicherlich bald böse Antworten bekommen hätte.

Doch auch so war ich recht erleichtert, als tatsächlich zum Ende der Vorstellung wiederum der gewaltige Büffel hereingeritten wurde und seine Runde drehte.

Gerade hat uns Rhorrhach (zurück in der Taverne) von der Herkunft dieser hünenhaften Tiere berichtet: Nach dem Glauben seines Volkes haben die Stammes-Götter (denen sein Stamm inzwischen nicht mehr folgt, seit sie die alte Heimat verloren haben) die ganze Welt erschaffen, die Blutbüffel aber sind ein ganz besonderes Geschenk des Gottes Brassach, der sie aus seinem eigenen Blut formte, die übergroßen Brassachbüffel aber stehen besonders in der Gunst des Gottes.

Prompt musste ich einen kleineren Streit zwischen meinen Begleitern unterbinden, als Marsylas begann, etwas vom wahren Namen des Gottes zu erzählen, der Brasoracus (oder ähnlich) lauten soll. Rhorrhach reagierte so aggressiv, wie man erwarten kann. Das ist genau der Grund, weshalb das Imperium theologische Debatten seiner Untertanen sehr ungern sieht und entmutigt.

Ich habe die beiden direkt schlafen geschickt, schließlich wollen wir morgen frühzeitig aufbrechen.



Schaffenstag der Vierten None im Zatura (28. Tag im III. Oktal)

Früher Morgen: Was für eine Nacht! Kein Schlaf, dafür viel Ärger, der mich verflucht viel Bestechungsgeld gekostet hat. Und das alles wegen dieses vermaledeiten Leonirs.

Rhorrhach hat versucht, in die Arena einzudringen und den Riesenbüffel zu sehen. Vielleicht auch zu stehlen, selbst wenn ich ihn nicht für dermaßen irrsinnig halte, dass er glaubt, mit einer solchen Berühmtheit unbemerkt Stadt und Provinz verlassen zu können.

Warum habe ich ihn eigentlich nicht der Arena überlassen? Als Gladiator hätte er seine Strafe gewiss abarbeiten können.

Später, gegen Mittag: Meine Neugierde war nicht unrechtfertigt. Rhorrhach hatte seine Gründe, und auch wenn ich sie nicht billige oder teilen kann, so hat mir sein Geständnis wenigstens neues Wissen über die rätselhafte Welt der Tiere

geliefert. Das sollte den Einsatz an Geld und Gefälligkeiten wert sein.

Rechtstag der Vierten None im Zatura (33. Tag im III. Oktal)

Nachtrag zu der Affäre in Manossos, die mir inzwischen recht amüsant erscheint: Gerade kam ich beim Abendmahl in einer Herberge mit einem Botenreiter ins Gespräch, der anderthalb Tage nach uns in Manossos aufgebrochen ist. Anscheinend hat irgendjemand den Reiter und Pfleger des hünenhaften Riesenbüffels aufgestachelt, das Tier zu entführen. Büffel und Leonir sind wohl direkt zur Orismark unterwegs, wo sie sich in dem Gewirr aus Inselchen, Flussarmen und Bambussümpfen fraglos eine Ewigkeit verstecken können; wenn sie nicht gar den Orismani überqueren und nach Rhacornos gelangen. Ich für meinen Teil wünsche dem mächtigen Geschöpf das Beste – möge es in Freiheit leben, nicht als Schauobjekt in der Arena.

Muskelberge mit Hörnern und Verstand

Bie Blutbüffel der westlichen Savannen sind auch im Imperium wohlbekannt, schließlich werden sie als Schlachtvieh aus Rhacornos importiert und mitunter auch auf Domänen gehalten. Nur sehr selten hingegen sieht man die erheblich größeren Brassachbüffel, die stets männlich sind: Sie sind die stärkste und wildeste Sorte aller Wildrinder. Ausgewachsen misst ein Brassachbüffel über drei Schritt an den Schultern und erreicht ein Gewicht von mehr als 4000 Okul, gut dreimal so viel wie gewöhnliche Blutbüffel.

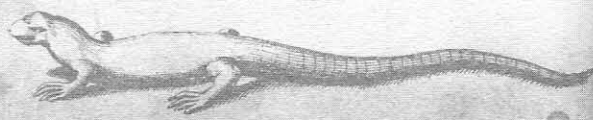
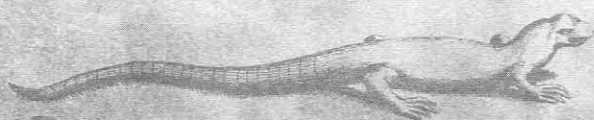
Ihre Hörner sind überaus breit und stark. An der Stirn liegen sie wie ein Hornpanzer an und sind mit dicken, runzligen Wülsten bedeckt, weiter außen werden sie runder, dünner und biegen sich zum Ende hin einwärts. Ihr Haarkleid ist nur an den Hufen und am Kinn etwas dichter, ja buschig. Überall sonst bleibt es dünn, so dass man gut den mächtigen Muskelbau sehen kann, und es ist die grauschwarze Haut, die die Ursache der dunklen Färbung ist.

Brassachbüffel gibt es im Grunde überall dort, wo man Blutbüffel findet, die noch von traditionellen Leonir gehütet werden – also vornehmlich in Rhacornos und der Khamuri-Savanne. Innerhalb der mehr menschlich und amaunisch dominierten Regionen ist er eher als Einzeltier und Kuriosität zu sehen. Wie die Blutbüffel ziehen sie weite Ebenen dem Gebirge vor und benötigen noch eher offenes Wasser, das für ihr Wohlbefinden unerlässlich ist. Denn gerne wälzen sich diese Giganten im Schlamm, der sie getrocknet vor Bremsen und anderem Geschmeiß schützt, vor allem aber benötigen sie solche Unmengen an Nahrung, dass sie mit trockenem, zähem Gras nicht recht auskommen und lieber stundenlang Wasserpflanzen verschlingen. Auch in feuchten Bambusdickichten kann man sie mitunter überraschend antreffen; und wenn sich ein Brassachbüffel aus der Gefangenschaft befreien

kann, so richtet er in Bambus- und Zuckerrohrpflanzungen am Meer der Schwimmenden Inseln oft immensen Schaden an. Wenn es am Tag am heißesten ist, liegt ein Büffel reglos und friedlich in einer Wasserlache oder einem Schlammloch und scheint zu schlafen oder träumend wiederzukäuen. Erst zum Abend hin wird er aktiver und geht entlang des Randes seines Territoriums auf wachsame Streife, nur gelegentlich durch ein nachlässiges Weiden unterbrochen.

Brassachbüffel leben gemeinhin mit Blutbüffeln zusammen und sind dann stets die Leitbullen der Herde, die wenigstens fünfzig Köpfe zählt (wie bei Blutbüffeln üblich), mitunter aber auch über fünfhundert Stück umfassen kann. Wenn ein Brassachbüffel in der Herde lebt, so vertreibt er oft schon in jungen Jahren den bisherigen Leitbullen. Seine Gegenwart soll, so glauben Hirten und Viehzüchter, besonders kräftige und schöne Kälber garantieren. Dabei sind aber Nachfahren von Brassachbüffeln nicht von ihrer immensen Größe, denn die verdanken sie einem anderen Umstand, der lange Zeit unerforscht war. Erst vor kurzem wurde aus den Worten eines Leonirs bekannt, dass es eine besondere Speise gibt, mit der ein viel versprechendes Bullenkalb zu derartigen Ausmaßen großgezogen werden kann. "Göttermilch" nennen die Leonir diese besondere Substanz, die aus Pflanzensäften und Kräutern vergoren wird und deren genaue Rezeptur sie angeblich einer Offenbarung des Brassach verdanken. Die kraft- und wachstumssteigernden Wirkungen lassen eher an einen Zauberkrauttrank der kräuterkundigen Satyare denken.

Ganz besonders dramatisch wird es, wenn ein alter und schon etwas geschwächter Brassachbüffel durch einen jüngeren Artgenossen bezwungen und aus der Herde verstoßen wird. Daraufhin lebt er als Ausgestoßener allein und wird jedem gefährlich, der seine brutende Einsamkeit stört und ihn aus





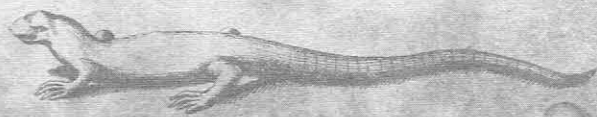
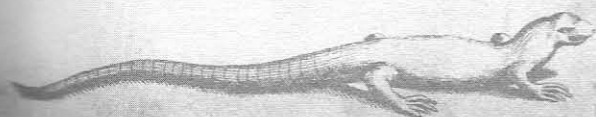
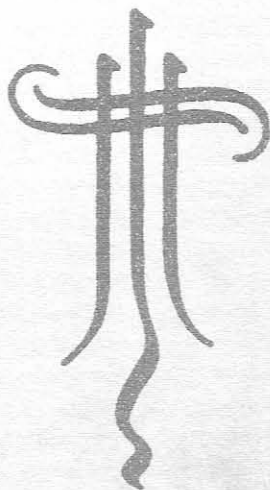
überlegen sind und zwar weder reden noch schreiben oder lesen können, doch sehr wohl zu Planung, Erinnerung und Phantasie fähig sind.

Wo es Brassachbüffel gibt, stehen sie in scharfer Konkurrenz zu Gargantuas, mit denen sie die Vorlieben und Ansprüche an den Lebensraum teilen, und ihre immer noch geringere Größe machen sich durch deutlich größere Reizbarkeit und Angriffslust mehr als wett. Sämtliche Jäger und Viehzüchter, die solche Tiere kennen, betrachten sie als eine der schrecklichsten Kreaturen überhaupt, denn ihre tierische Tücke und Bosheit und ihr ungebändigter Jähzorn sind ohne Gleichen. Niemand außer den Leonir scheint sie in irgendeiner Form beherrschen zu können. Wer sie erzürnt, ist seines Lebens nicht mehr sicher, denn wenn sie erst einmal stampfen und schnauben und zum Angriff ansetzen, dann fürchten sie sich von gar nichts auf der Welt und attackieren auch gepanzerte und gerüstete Zweibeiner. Angeblich wurden von manchen Leonirstämmen Brassachbüffel eingesetzt, um Drachen zu bezwingen, was wohl eine leonische Übertreibung ist. Glaubwürdiger ist jedoch die Geschichte, dass die Draydal die Ahnen der imperialen Leonir erst aus ihrer Heimat am Ghulenwall vertreiben konnten, als sie durch schwärzeste Dämonenmagie die Kriegs-Brassachbüffel der Stämme vernichteten oder den Stierdämon Caramos in sie einfahren ließen.

Der wirtschaftliche Nutzen von Brassachbüffeln liegt vor allem in dem Schutz, den sie ihrer Herde angedeihen lassen, außerdem natürlich in den Produkten, die auch von herkömmlichen

Blutbüffeln stammen: Fleisch und Haut haben vergleichbare Qualität, während die größeren Hörner natürlich auch bessere Preise erzielen und schon wegen der Seltenheit pro Stück bis zu 10 Areal erzielen.

seinen Gedanken reißt. Denn es ist wohl mehr als nur ein Gerücht unter Jägern und Waldläufern, dass Brassachbüffel auch hinsichtlich ihrer Intelligenz gewöhnlichen Büffeln deutlich



Der Kristallwurm

Ahnentag der Fünften None im Zatura (38. Tag im III. Oktal)

Nunmehr haben wir Valantia verlassen und Corabeni' Grenzen überschritten, und ich muss gestehen, ich atme etwas freier. Es ist weit weniger wahrscheinlich, dass ein Racheakt der Illacri'ons von Sidor Valantis mich hier erreicht – selbst die Vertreter des Hauses hierzulande dürften Besseres zu tun haben, als für die Ehre eines verzogenen Bengels einzutreten. Dennoch habe ich beschlossen, dass wir nicht der Hauptstraße nach Sidor Corabis folgen werden, sondern die Festungsstadt Eubatheon umgehen. Ich denke da eher an den Vorfall in Manossos, und eine Reisegruppe wie die unsere ist ja nun nicht so alltäglich. Ich habe keine Lust, dass mich ein übereifriger Offizier der dortigen Myriade mit Fragen aufhält.

Also folgen wir weiter dem Fluss Tavala und biegen erst am Schluss Richtung Sidor Corabis ab. Dieser Weg ist zwar gebirgiger und unbequemer, vielleicht werden wir auch einmal unter freiem Himmel übernachten müssen, aber wer sind wir denn, dass wir uns davor scheuen!

Ackertag der Fünften None im Zatura (39. Tag im III. Oktal)

Die Reiseroute ist doch schwieriger als erwartet. Die Maultiere leisten gute Dienste, aber der Erhaltungszustand dieser Seitenstraße ist erbärmlich. Dennoch, das Lagerfeuer prasselt und die Mahlzeiten, die wir heute Morgen in der Taverne haben einpacken lassen, munden gut. Morgen mehr.

Markttag der Fünften None im Zatura (40. Tag im III. Oktal)

Diesen Tag werde ich nie vergessen. Der Zorn des Himmels und alte Magie haben uns heimgesucht. Schon am Morgen verließ der Weg das Flussufer und kroch den Hang hinauf. Viele Stunden lang zogen wir auf einer schmalen Piste dahin, während links der Berg aufragte und rechts der Abgrund gähnte, an dessen Grund der Tavala-Bach gurgelte. Gegen Mittag mussten wir eine beängstigend schmale Hängebrücke benutzen und dann ging es auf der Südseite der Schlucht weiter. Dem Himmel sei Dank, dass der Regen erst einsetzte, als wir die ohnehin rutschigen Planken hinter uns hatten. Doch das war auch das Einzige, wofür ich dem Himmel danken muss. An einem winzigen, alten Wegschrein hielten wir inne, um den Mächten der Region unseren Respekt zu erweisen. Eine weitere Stunde, und wir wussten, dass wir nicht weiterreisen konnten. Leider war im Licht der Abendsonne nur zu deutlich zu sehen, dass hier kein Durchkommen war: Ein Erdrutsch hatte die ganze Straße versperrt, vom Abhang links bis zur Bergwand rechts. Umgehen konnte man ihn nicht und ihn übersteigen nur unter Gefahr. Gewiss, in ein paar Nonen werden Sklaven oder Sträflinge aus Sidor Corabis eintreffen

und die Straße wieder benutzbar machen, aber so lange konnten wir nicht warten. Über den Erdrutsch hinweg zu klettern hätte allenfalls auf der eiligsten Flucht einen Sinn ergeben, denn wir hätten unsere Maultiere wohl eingebüßt und auf dem glatten, rutschigen Schlick vielleicht auch den einen oder anderen Begleiter verloren.

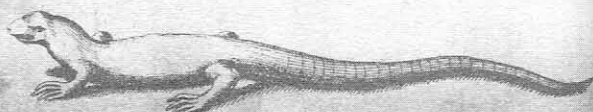
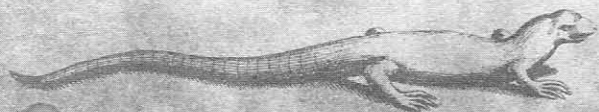
Also hieß es, wohl oder übel, zu dem Wegschrein zurückzukehren, den wir kaum ein Stunde zuvor gesehen hatten. Dort war ein anderer, noch schmalerer Weg abgezweigt. Wo immer er hinführte, vielleicht brachte er uns zu einem Unterschlupf für die Nacht.

Zuerst aber erreichte uns das Unwetter. Offensichtlich war es Chrysirs Wille, das Wasser abzuwerfen, ehe die Wolken über den Kamm der Apelioten hinweg waren, und so begann ein wahrer Wolkenbruch. Binnen weniger Momente wurde aus dem Nieseln ein Gewitter, die Sonne verschwand ganz hinter pechschwarzen Wolken und nur ein gelegentlicher Blitz verschaffte uns mehr Licht, als die qualmenden und stinkenden Pechfackeln geben konnten. Ich brauche kaum beschreiben, wie unruhig die Maultiere waren, und in einem Wasserschwall, der quer über den Weg strömte und sich zu unserer Seite in einen Abgrund ergoss, verloren wir ein Muli, ehe jemand reagieren konnte.

Es gab keine Frage, jeder Unterschlupf war willkommen, egal, mit wem wir ihn teilen mussten. Was wir schließlich fanden, war doch überraschend: Kein gewöhnlicher überhängender Felsen, nicht eine Höhle, auf die ich insgeheim gehofft hatte, sondern ein offener Platz, an dessen Rückwand sich ein veritabler Portikus zeigte, der mitsamt Säulen als Vorhalle aus dem Steilhang ragte. Ich konnte mir schon denken, dass es wohl ein altes Grabmal war, doch das war mir, Nereton schweige, herzlich egal. Mochte der eigentliche Eingang auch versiegelt sein, zumindest würde der Portikus uns als Vordach ein wenig schützen.

Nur war die Tür nicht versperrt. Schwere Bruchstücke einer Marmorplatte lagen verstreut, wo jemand die Gruft gewaltsam geöffnet hatte, und soweit ich es im erratischen Blitzlicht sehen konnte, waren sogar die Säulen beschädigt. Das Leuchten meines Stabes war das einzige, was uns hier noch Licht schenkte. In seinem blauweißen Glimmen konnte man die Speer- und Pflug-Ornamente erkennen, die die Wände hinter dem Tor schmückten, und auch eine umgestoßene Statue eines würdigen Optimaten. Doch nichts war so unheimlich wie die Schlammspur am Boden, die von mehr als vier Füßen und einem schleifenden Schwanz herrührte. Hätte ich in dem Portikus bleiben sollen? Vielleicht. Vermutlich. Aber ich wusste nun, dass es ein Grabmal des Hauses Kouramnion war, das hier geschändet worden war, und das konnte ich nicht auf sich beruhen lassen. Ich ließ die Maultiere und Mushuwalo in der Obhut von Avanthalea zurück und drang mit den anderen in die Tiefe des Berges vor.

Das Licht wies uns den Weg, vorbei an anderen geborstenen Türen, bis der Geruch nach saurer Fäulnis und Zersetzung



fast unerträglich wurde. Dann fiel das blaue Glimmen auf Spiegelsplitter und wurde von ungezählten Facetten reflektiert. Über den halb offenen Sarkophag gebeugt, kauerte da ein Drache aus Kristall. Nun, natürlich nicht ganz aus Kristall, doch seine spiegelnden Schuppen schafften es beinahe, uns zu blenden. Im Maul des Untieres hing ein abgerissener Arm einer Mumie und ich konnte gerade noch sehen, wie die mit vielen Ringen geschmückte Hand im Rachen verschwand. Es war ein Kristallwurm, keine Frage. Der erste, den ich je sah. Und er sah auch uns. Doch sein Säurestrahl wurde von meinem Zauberschild gebrochen und zerspritzte ohne Wirkung.

Der Kampf war mehr Hektik als Gefecht. Ein magischer Hagel eherner Dornen trieb das Geschöpf zurück, und sowohl Rhorrhach als auch Brynlind waren völlig furchtlos, als sie zu meinen Seiten voranschritten. Marsylas unterstützte uns mit seinen Pfeilen. Es klingt hochmütig, doch anscheinend trieb unsere Entschlossenheit den noch jungen Drachen weiter zurück in den Berg, wo jenseits der Grabkammer eine natürliche Kristallhöhle gähnte, so groß, dass mein Licht nicht ihre rückwärtige Wand erreichte. Ich hätte nun gerne eine Handvoll Optrilith-Kristalle gehabt,

um den Drachen dorthin zu locken, doch wo man nicht verlocken konnte, musste Zwang helfen. Wir haben ihn wohl kaum verletzt, aber schließlich wandte er sich um und verließ gleitend und rutschend die ungastlich gewordene Grabkammer. Mit meiner letzten magischen Kraft ramnte ich den Stab auf den Boden und brachte so den Durchgang zur großen Höhle zum Einsturz. In jenem Augenblick dachte ich weder daran, dass der Ahn wohl voller Absicht an diesem Platz inmitten des Ehernen Elementes beigesetzt worden war, noch daran, wie leicht ich uns alle bei einem Einsturz des ganzen Grabes hätte vernichten können. Ich starrte nur auf das Geröll und freute mich, dass der Drache erst einmal nicht zurückkehren konnte.

Auch wenn ich diesen Eintrag auf den Tag datiert habe, als sich die Ereignisse zutrug, schreibe ich dies in Wahrheit fünf Tage später in der Sicherheit eines Gästezimmers in Sidor Corabis. Eminenz Safyrna Phenatabia an Kouramnion, die Bewahrerin der Siegel der corabenischen Katakomben, hat mich freundlich aufgenommen und wird alles in die Wege leiten, um zu retten, was zu retten ist. Ich fühle mich gut, gestärkt und anerkannt. Den anderen ist ebenfalls die nötige heilkundliche Versorgung zuteil geworden.

Funkelnde Drachen mit ätzendem Speichel

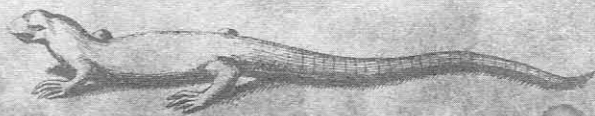
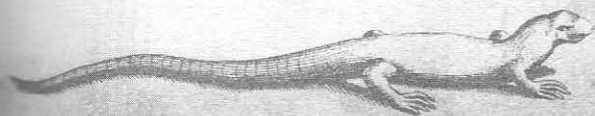
Der Kristallwurm erreicht eine Länge von bis zu fünf Schritt, er hat sechs Beine und ist nicht flugfähig. Seine Schuppen haben einen hypnotischen Glanz und schillern in allen Farben des Regenbogens. Dieser Drache ist ein überaus gefährlicher Gegner, der fast überall in Myranor anzutreffen ist, denn er ist nicht besonders standorttreu, sondern lässt sich überall dort nieder, wo ihm verlassene Höhlen, Grotten, aber auch große Gebäude als geeigneter Schlupfwinkel erscheinen. Der Kristallwurm ist ein eher fauler Jäger, der sich von allerlei Getier von Varkengröße aufwärts ernährt, wobei er auch einen einzelnen Reisenden nicht verschmäht, ebenso wenig jedoch Aas und sogar Mumien, wenn diese nur üppig mit Schmuck behängt sind. Denn wie alle Drachenarten liebt der Kristallwurm funkelnde Schätze, Juwelen, Kristalle und Edelmetalle, die er jedoch nicht zu großen Schatzhorten aufhäuft, sondern vielmehr als köstliche Leckereien oder auch würzende Spezereien verspeist. In seinem Magen hat dieser Wurm eine Säure, die alles Metall und Mineralische auflöst. Diese Magensäure führt dazu, dass die ganze Umgebung eines Kristallwurmes nach säuerlichem Schweiß oder Erbrochenem riecht, ein Geruch, der für den Kundigen, der das Glück hatte, eine Begegnung mit einem derartigen Untier zu überleben, ein deutliches Warnzeichen sein sollte, diese Gegend weiträumig zu umgehen. Der Drache ist darüber hinaus in der Lage, einen Säurestrahl auszuspeien, der nicht nur ungeschützte Haut verätzt, sondern auch zur Korrosion und Zerstörung von Metallen, Rüstungen und Waffen führt.

Zum Glück ist der Kristallwurm zwar magiebegabt, aber nicht besonders intelligent. So kann er zwar Illusionen erschaffen, in

denen er bei potenziellen Opfern ihre eigenen Begierden verstärkt, doch in Wirklichkeit scheint sich das vor allem auf die Gier nach Gold, Juwelen und anderen Kostbarkeiten aus dem Reich des ehernen Elementes zu beziehen: Von Visionen schmackhafter Speisen, lüsterner Maiden und Knaben oder magischer Erkenntnisse hat man bislang noch nichts gehört – auch wenn natürlich kein Opfer der Drachenmagie irgendwelche Angaben über seine letzten Augenblicke machen konnte. Denn so mancher unbedarfte Krieger hat beim Anblick funkelnder Schätze jegliche Vorsicht verloren und sich in höchste Lebensgefahr begeben.

Der Karfunkel dieses Untiers ist kaum der Rede wert, aber durchaus zu minderen magischen Manipulationen verwendbar. Ja, er soll pulverisiert sogar gegen zahlreiche Erkrankungen des Gemütes helfen, aber auch einen gewissen Sinn für das Finden, Behalten und Mehren metallener und mineralischer Kostbarkeiten verleihen. Entschieden falsch ist hingegen die gelegentlich zu hörende Spekulation, der Kristallwurm, seine Magie oder sein Karfunkel seien in besonderem Maße mit der Äußeren Domäne Xolovar verbunden.

Die übliche Jagdzeit eines Kristallwurms ist die Dämmerung, wobei er häufig mittels seiner Illusionsmagie seinen üblen Geruch überdeckt, um sich seiner Beute ungesehen nähern zu können. Wenn er ein potentielles Opfer ausgemacht hat, nähert er sich diesem langsam und setzt das hypnotische Funkeln seiner Schuppen ein, um dieses zu verwirren. Dann folgt je nach Art der Beute entweder ein Angriff mit Säurenebel oder ein gezielter Säurestrahl auf die Augen des Gegners, bevor die schrecklichen Reißzähne oder messerscharfen Klauen dem Opfer den Garaus



machen. Sollte der Gegner größer sein, so setzt der Drache zuweilen auch seinen mächtigen Schwanz ein, um ihn zu Boden zu reißen.

Der Kristallwurm ist ein Einzelgänger, der sein Revier nicht gegen größere Gegner verteidigt, sondern den Weg des geringsten Widerstandes geht und weiterzieht. Ja, sobald ein Kampf aussichtslos scheint, mag der Drache sich überraschend zurückziehen und fliehen.



Ein geschlechtsreifes Kristallwurmweibchen unternimmt weite Streifzüge, um ein Männchen zu finden, in dieser Zeit riecht ihre Körpersäure eher süßlich nach Verwesung und ihre Schuppen haben einen vorherrschend rosigen statt allgemein regenbogenfarbigen Schimmer. Wenn ein Männchen noch unerfahren ist, kann es passieren, dass sich ein Weibchen angezogen vom Geruch des Männchens dessen Lager nähert und dieser daraufhin die Flucht ergreift, da ihm der Kampf zu gefährlich erscheint – denn in der Regel sind Weibchen erkennbar größer. Trifft jedoch ein Weibchen auf ein paarungsbereites Männchen, beginnt eine gegenseitige Zurschaustellung der Schuppen.

Sobald sich das Männchen dem Weibchen zuwendet, weicht dieses zurück, worauf das Männchen seine Magie einsetzt, um eine verlockende Illusion zu erschaffen, die das Weibchen zurückruft. Diese Paarungsrituale können sich über mehrere Tage hinziehen, und wehe der Reisegruppe, die auf ein balzendes

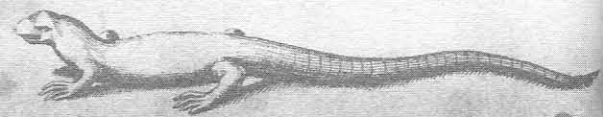
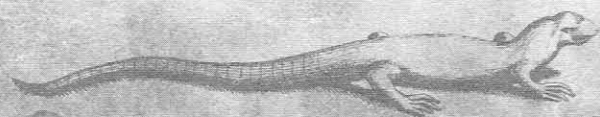
Pärchen trifft. Das Weibchen behält den Unterschlupf des Männchens, welches weiterzieht.

Es gibt zwei unterschiedliche Theorien, wie die Eier eines solchen Kristallwurmes aussehen, denn kein Forscher hat bislang ein Drachenei zweifelsfrei bestimmen oder gar ausbrüten können. So gibt es zum Einen die Vermutung, das es sich bei dem nach einigen Wochen nach der Paarung gelegten Ei um einen faustgroßen Kristall handelt, der anfangs völlig klar und durchsichtig ist und sich im Verlauf von mehreren Monden eintrübt, bis sich in seiner Mitte ein kleiner Drache herauskristallisiert hat. Die anderen Theoretiker behaupten, diese Kristalle seien keine Eier, sondern Karfunkel des Kristallwurms und eventuelle Drachenabbilder wären nur verblasste Erinnerungen an sein früheres Dasein. Diese Schule vermutet, die echten Eier seien schlicht daher nicht zu finden, weil sie eher wie gewöhnliche rundliche Steine aussehen. Erst wenn der Jungdrache ausgeschlüpft ist, erkennt man die Schalen als dass was sie sind: große, steinerne Hohlkörper, deren Innenseite mit einer vielfach funkelnden Kristallschicht überzogen sind, ganz wie man es auch bei einer Druse sieht. Dass die Drachendruse, wie man sie auch nennt, in Gebirgshöhlen gefunden werden können (und ein sehr begehrter Dekorationsgegenstand sind), ist unstrittig – doch bis das erste ungeschlüpfte Kristallwurmjunge in einer Drachendruse entdeckt wird, muss auch diese Lesart unbestätigt bleiben. Das Muttertier verbringt nur wenige Wochen mit ihrem Jungen, dem sie dann ihrerseits die Höhle überlässt.

Kristallwürmer sind zwar selten, können aber in allen Gebirgen des nördlichen und tropischen Myranors angetroffen werden. Im Süden gibt es sie hingegen wohl nicht, obwohl die Feuerberge der Kerrishiterinseln eigentlich einen sehr guten Lebensraum darstellen würden. Gegen einen unerwartet angreifenden Kristallwurm hilft einer Reisegruppe praktisch nur die Flucht, am besten verbunden mit dem Opfern einiger Schmuckgegenstände, die den Drachen ablenken. Auch eine gezielte Jagd auf einen lästigen Kristallwurm ist ohne mehrere fähige Zauberer nicht anzuraten – selbst wenn es vorkommt, dass ein Minenbesitzer gewaltige Prämien und die Nutzung des ganzen Drachenleichenams als Preis verspricht, wenn ein ehemals ertragreiches

Juwelenbergwerk von einem Kristallwurm heimgesucht wurde. Die einzigen, die sich wohl recht häufige Erfolge bei der Jagd zuschreiben können, sind die Magokraten des Hauses Tharamnos, die eine gewisse Übung haben, dergleichen Eindringlinge aus ihren xarxarischen Optrilithminen zu vertreiben. Neben dem Karfunkel sind vor allem der Magen und die Magensäure begehrt; der eine als säurefester elastischer Behälter, das andere als eine beinahe alles zersetzende Lösung. Der Alkahest, die legendenumwobene Universalsäure der alchemistischen Lehre, soll als wichtiges oder gar zentrales Ingredienz Kristallwurm-Magensaft enthalten.

Der hypnotische Glanz der Schuppen macht sie zu einem beliebten und begehrten Schmuckstück und Ziermaterial: Während die Damen und Herren der Honoraten-Schicht sich gerne mit einzelnen Schuppen sehen lassen, zeugt es von ungeheurem Reichtum, wenn man es sich leisten kann, ganze Wände oder gar Räume mit den funkelnden Kleinodien zu schmücken.





Das Peryton



Schaffenstag der Ersten None im Shinxir (1. Tag des IV. Oktals)

Ein neues Oktal, ein neuer Aufbruch. Die Eminenz hat mir Briefe an vornehme Herrschaften mitgegeben, die mir dort gastfreie Unterbringung erlauben sollten, dazu einen guten Vorrat an allem denkbaren Reisebedarf, sogar einen Wagen und weitere Maultiere. Ich hätte sogar einen Dreiaxser mit vier Blutbüffeln haben können, doch weder will ich zum Handelsmann werden, noch unbedingt Rhorrhach eine solche Herde anvertrauen – wer weiß, welche Kindheitserinnerungen das nun wieder weckt. Die Satyare wollten mich überreden, die Weißen Hügel nördlich der Stadt aufzusuchen, wo in einem großen, urtümlichen Waldland eine große Kultstätte ihrer Rasse liegt. Doch das würde ohne Zweifel einen Umweg von zwei Nonen bedeuten und ich musste ihnen schließlich nachdrücklich bedeuten, dass sie nicht meine Sklaven seien und frei, jederzeit den Dienst zu kündigen und sich von mir zu trennen. Das hat sie zur Einkehr gebracht. Wir werden südwärts durch das Korbener Hügelland in Richtung Balan Mayek reisen. Das sollte erst einmal recht ruhig ablaufen und auf der Hochstraße vielleicht eine None dauern.

Markttag der Ersten None im Shinxir (4. Tag des IV. Oktals)

Der erste größere Umweg wurde nötig, als die Hochstraße am Rand des Gebirges in so schlechtem Zustand war, dass mit dem Fuhrwerk nicht an ein Durchkommen zu denken war. Zu Glück haben uns Reisende früh genug darauf aufmerksam gemacht und ein Trupp Myrmidonen hat es bestätigt. Allein auf den Rat von fremden Fahrern hätte ich ungern gehört, wer weiß schon, ob sie nicht vor allem Opfer in die Falle einer Bande Wegelagerer und Sklavenfänger locken wollen?

So zogen wir durch das grüne Hügelland – jetzt, im Spätfrühling, gedeiht und blüht alles. Schon bald konnten weder Marsylas sein grimmiges Starren noch Avanthalea ihr entzückendes Schmollen aufrechterhalten – zu malerisch und idyllisch war die Landschaft, und wirklich sahen wir auch einige Herden samt Hirten, wie sie in ein solches Bild gehören.

Schließlich brachte mir Marsylas einige Knospen, die herrlich süß und köstlich sein sollten. Nach erstem Misstrauen habe ich gekostet und wahrlich, er wollte keinen derben Streich spielen, sondern wirklich seine Pflanzenkunde mit uns teilen. Nur Rhorrhach verschmähte die Köstlichkeit. Später: Wir haben recht viel Zeit verhandelt und sind schließlich in einer Taverne eingekehrt, die in einem Dönanendorf auf uns wartete. Tagsüber hatte ich zeitweilig das Gefühl, als würde uns jemand folgen, doch bis jetzt ist niemand nach uns eingekehrt.

Opfertag der Ersten None im Shinxir (5. Tag des IV. Oktals)

Ein bittersüßer Tag. Wir zogen früh weiter und genossen unser Morgenmahl lieber unter freiem Himmel als in engen Mauern. Die Seitenstraße würde noch vor dem Mittag zur Hochstraße zurückkehren, hatte man uns versprochen.

Wir waren noch nicht so weit, als uns ein langgezogener, bewundernder Pfiff innehalten ließ. Es war Avanthalea, die prompt zu ihrer Hirtenflöte griff und ihrem Pfiff einen trillernden Flötenton folgen ließ.

Sie zeigte auf den Waldrand einige Dutzend Schritt schräg über uns in den Hügeln. Dort stand ein Hirsch und betrachtete uns mit gelinder Neugier. Das verwunderte mich bereits, denn gar so wenig Jäger und Wilderer gab es hier wohl nicht und normalerweise macht das das Edeltwild scheu und flüchtig. Schon fragte ich mich, ob die Satyarin vielleicht vor einer Krankheit wie der Tollwut warnen wollte, doch ein Blick auf ihr verzücktes Lächeln genügte, den Gedanken zu verbannen. Erneut flötete sie und vorsichtig trat das Tier aus dem Gebüsch. Nun sah ich die am Körper angelegten Flügel und den breiten Adlerschwanz, wie ihn kein gewöhnlicher Hirsch besitzt.

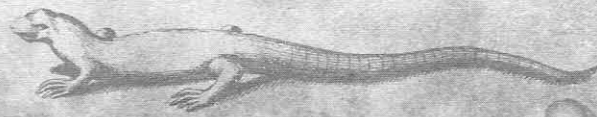
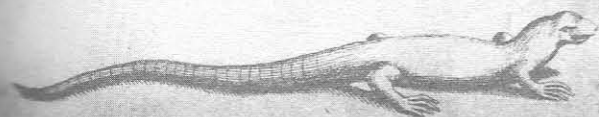
“Peryton!”, raunte mir Marsylas zu, der ebenfalls ergriffen schien. Daraufhin dämmerte es mir, dass ich im Norden doch schon Geschichten über diese seltenen Tiere gehört habe, nur gesehen hatte ich sie noch nie zuvor.

Avanthalea begann mit lockenden Gesten, doch das Geschöpf blieb vorsichtig auf Abstand. Ich konnte es ihm nicht verdenken, hatten doch sowohl ich als auch die Hjal-dingerin und der Leonir Waffen über der Schulter, und Rhorrhach knurrte bereits, als ob er hungrig sei.

Als aber Avanthalea begann, auf der Flöte eine Melodie voller Süße und Verlockung zu spielen, erstarrte das Peryton und schwang sich mit einem einzigen Schlag seiner Flügel in die Lüfte. Schon schien es, als hätte das Tier Reißaus genommen, als ich bemerkte, dass es unbeholten über uns kreiste und dabei langsam niedersank.

Also winkte ich meine Begleiter fort und überließ das Wegstück der Satyarin. Sie hatte die Kreatur rufen wollen, nun musste sie auch damit zurechtkommen. Marsylas wisperte mir schnell ins Ohr, welch große Rolle als Bote aus den Nymphenwelten das Peryton in den Sagen der Satyare spielt.

Wie erwartet und erhofft landete der Flügelhirsch neben ihr, ohne sie anzugreifen. Bei dem Versuch, die Flügel wieder an den Rumpf zu legen, wurde deutlich, dass er verletzt war. Aufmerksam schauten wir zu, wie Avanthalea beruhigend die geweiteten Nüstern des Geschöpfes kraulte und dann vorsichtig einen abgebrochenen Pfeil aus den Federn zog. Ich wollte schon die Hilfe meiner Magie anbieten, aber Marsylas hielt mich zurück. Denn nun nahm Avanthalea eine heilende Salbe, murmelte einige satyrische Segens-



zünsche und siehe da, es tat seine Arbeit und nach einiger Wartezeit schien die Schwinge wie unverletzt. Ich selbst nutzte die Gelegenheit, eine Zeichnung anzufertigen.

Vorsichtig probierte das Peryton seine Flügel aus, hob sie zu einigen ersten Schlägen und wandte dann den Kopf, um Avanthelea heranzuziehen. Sie sollte auf seinem Rücken Platz nehmen.

Inzwischen frage ich mich, ob ich da nicht hätte einschreiten sollen – wer von uns konnte denn sagen, ob das Tier so etwas wie Dankbarkeit kannte oder ob es nur auf Blut aus war. Aber ich tat nichts, und die Satyarin ließ sich nicht zweimal bitten. Geschwind schwang sie sich auf den Hirschrücken, die Beine direkt hinter seinen Schwingen, und so konnten wir nur zusehen, wie der Geweihte sie sogleich hinauftrug in die Lüfte, bis wir nur noch ihr fernes Jauchzen hören konnten.

Erst jetzt hielt es Marsylas für angebracht, uns zu berichten, dass die Geschöpfe wohl im Winter hier in diesen Zonen leben und in den hohen Norden fliegen, wenn dort der kurze Sommer beginnt. Ich hätte ihn zu Boden schlagen mögen, doch dann fiel mir ein, was ich wenige Tage zuvor gesagt und geschrieben hatte: Wenn Avanthelea es vorzog, als freie Seele mit einem Flügelhirschen fortzuziehen, konnte ich es ihr kaum verbieten.

Und doch fehlt mir die kleine Gehörnte mehr, als ich zugeben mag. Aber wir müssen jetzt weiterziehen.

Später am Abend: Avanthelea ist zurück!

Das Peryton brachte sie, ehe wir die Hochstraße erreichten, auf der vielleicht wieder jemand auf ihn geschossen hätte. Sie hat den Flug mehr genossen als irgendetwas zuvor, sagt sie, und ich gönne es ihr. Vermutlich habe ich mich ohnehin mehr und sichtbarer gefreut, als es ein Optimat von bestem

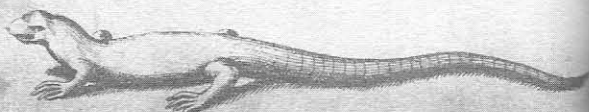
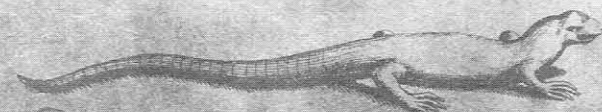


Blute gegenüber einem nicht einmal menschlichen Bediensteten tun sollte, aber mir ist jeder von meinen Gefolgsleuten lieb geworden. Was für ein Tag, der nun mit ihrem inspirierenden Flötenspiel ausklingt.

Der geflügelte Hirsch

Ein gar seltsames Tier ist das Peryton, verbindet es doch den Kopf und Vorderleib eines Hirsches mit den Flügeln und dem Schwanz eines großen Vogels. Es erreicht auch ungefähr die Größe eines Hirsches und ist damit nur etwas kleiner als ein Pferd oder Khardan. Wie bei einem Hippogryphen sind die Flügel eigentlich zu klein, um das Tier zu tragen, von einem noch so leichten Reiter ganz zu schweigen, und doch gibt es dafür glaubwürdige Augenzeugen. Zwar ist das Peryton fraglos von magischer Natur, doch zugleich ein Wesen aus Fleisch und Blut, es kann verwundet und flügelharm werden und muss wie jedes Tier fressen und trinken. Es lebt vor allem in unberührten Wäldern und meidet die Zivilisation, und in Gefangenschaft verliert es in kurzer Zeit seine Federn und sein Fell und geht dann jämmerlich

zugrunde, mitunter aber hört man auch, dass ein Peryton aus einem sicher verschlossenen Käfig oder Raum einfach verschwunden ist. Gewöhnlich überwintert es in den Wäldern direkt nördlich der Savannenzonen und fliegt dann in die nördlicheren Laubwälder, während sie den Nadelwäldern des noch höheren Nordens eher selten einen Besuch abstatten. Die Nahrung der Perytons besteht vor allem aus dem, was auch Hirsche fressen, doch verschmähen sie das ein oder andere Kleintier nicht: Im Winter leben sie von grünender Saat und Knospen, jungen Trieben und von Käfern unter der Rinde sowie von allen Pflanzen, die im Süden das ganze Jahr gedeihen. Im Norden hingegen verspeisen sie Kräuter, Früchte, Eicheln, was sie auf Feldern an Knollen, Kohl und Rüben finden und nicht zuletzt die Unmengen an Fliegen, Mücken



und anderem Geschmeiß, die dort sommers in den feuchten Landschaften leben. Sie lieben so wie fast alle Hirsche den Geschmack des Salzes und sind wohl sogar in der Lage, aus dem Meere zu saufen.

Ihr Zusammenleben ähnelt dem der Hirsche: Weibchen, junge Böcke und Kälber leben gewöhnlich in einem Rudel und ältere Böcke in zahlenmäßig kleineren Gruppen davon getrennt, doch oft auch als Einzelgänger. Nur auf den großen jährlichen Flügen bilden sie eine gemeinsame Gruppierung. Sie paaren sich nach einigen Kämpfen der Böcke im Herbst, wenn sie aus dem Norden zurückgekehrt sind, und dann kommen die Vorteile des Vogel-Hinterleibes zum Tragen: Die Weibchen legen nun zwei bis drei Eier, aus denen nach etwa einem Oktal die Jungen schlüpfen. Perytongelege sind sehr selten zu finden, da die Eltern sie mit ihrem Geweih und ihrer Magie beschützen. Die Stimme eines röhrenden Perytons ist auf magische Weise so stark und donnernd, dass sie dem Zuhörer Ehrfurcht oder sogar Angst einflößt und ihn ungewollt zurückschrecken lässt.

Allgemein gilt es als recht sicher, dass Perytons Kontakte zu den Faunen und Geistwesen der Zauberreiche pflegen, und ihr plötzliches Auftauchen und Verschwinden wird der Gabe

zugeschrieben, nach Belieben in diese Welten hinüber wechseln zu können – und manche behaupten auch, die meisten Perytonnester würden nicht in unserer Welt, sondern in magischen Nebenwelten errichtet.

Nach Überzeugung vieler Satyare ist der Peryton ein Bote des Tierkönigs der Hirsche oder gar eines besonderen hirschgehörnten Gottes, den sie neben den widderhörnigen Leuthanius und den stierhörnigen Brasiracus stellen, dessen Namen sie aber nicht nennen können oder wollen – sofern er nicht einfach Perytonius lautet.

Bekannt sind diese Tiere aber auch für ihren kräftigen Moschus, der als lustfördernd gilt und nur von Satyaren auf den Markt gebracht wird. Vermutlich gibt es Möglichkeiten, auch aus dem Leib eines toten Perytons diese begehrte Substanz zu gewinnen, doch werden sie so selten erlegt (und kaum einmal von der Hand eines wirklich Tierkundigen), dass dies noch nicht bewiesen werden konnte.

Gelegentlich findet man jedoch einzelne Geweihstangen des Perytons, die diese im späten Herbst abwerfen. Sie sind leicht, aber sehr fest, und finden vor allem als Dekorationsmaterial Verwendung, sowohl unverändert als auch in Form geschnitzt.



Der Khemosi

Streittag der Ersten None im Shinxir (8. Tag des IV. Oktals)

Erneut ein Aufenthalt, den wir nicht geplant haben, doch diesmal möglicherweise noch schwerwiegender. Dabei ist die Situation eigentlich recht einfach. Wie so viele Hochstraßen in unserem geliebten Imperium ist auch die zwischen Sidor Corabis und Balan Mayek an verschiedenen Stellen beschädigt oder sogar verfallen. Direkt vor uns, wo sie in der Savanne nördlich der mayenischen Hauptstadt einen Fluss überquert, ist das Viadukt schon vor mehreren Generationen eingestürzt. Seitdem ist hier kein Durchkommen mehr möglich und der Reiseverkehr hat sich auf eine Straße fast ein Dutzend Meilen flussabwärts verlagert, wo es eine natürliche Furt gibt.

So weit, so gut. Doch vor einem Jahr hat der Horas genügend Geld bereit gestellt, um eine Holzkonstruktion an die Stelle des steinernen Viadukts zu setzen und dadurch die Reisedauer um mehrere Tage abzukürzen.

Aber rund um die Trümmer des Viadukts hat sich inzwischen ein kleiner See gebildet, an dem das örtliche Wild zum Trinken kommt und von den örtlichen Raubtieren dabei gefressen wird. Baumeister und Arbeitssklaven treffen ein, errichten ihre Zeltlager, und das Wild verzieht sich – oder wird von angeheuertem Jägern zur Strecke gebracht und landet in den Kochkesseln der Arbeiter.

Wir kommen ins Spiel, weil die Raubtiere festgestellt haben, dass unbewaffnete Sklaven ebenso schmackhaft und dazu eine leichtere Beute sind als jeder Monocornenbock. Da meine Erscheinung als Jäger einschließlich der guten Schusswaffen schon auffallend war, hat ein Wachkommandant uns noch auf der Hochstraße darauf angesprochen, ob wir nicht den Baumeistern beim Kampf gegen die Raubtiere helfen wollen.

Eine solche Jagd lasse ich mir nicht entgehen. Erst recht nicht, wenn man mich bittet und außerdem Ruhm und Trophäen locken.

Ruhetag der Ersten None im Shinxir (9. Tag des IV. Oktals)

Wir haben die Lage erkundet. Die Sklaven reden von furchtbaren Raubaffen, die listig wie Menschen sind und ihrem Opfer bei lebendigem Leib die Eingeweide herausreißen. Viel Aberglaube und Panik sind dabei, und bekanntermaßen nutzen Sklaven jede Gelegenheit, sich vor Arbeit zu drücken, aber die Spuren bestätigen, dass hier wohl ein stattliches Rudel besonders wehrhafter und gerissener Khemosi jagt. Die Sklavenaufseher aus Balan Mayek drohen damit, ihre Trupps abzuziehen, wenn die Verlustzahlen nicht sinken, und der Leitende Architectus ist mit seinem Wissen am Ende. Wir werden uns einen passenden Platz suchen und zur Dämmerung das Rudel ein wenig ausdünnen. Zum Glück habe ich einige Veteranen der Myriade unter den Schutztruppen gefunden und als Belaspanner abkomman-

dieren können, die uns immer mit geladenen und schussbereiten Waffen versorgen sollen. Ein angepflockter Bock sollte mit seinem Rufen die Khemosi herbeilocken. Wir werden uns bereits am späten Nachmittag im Blattwerk einiger Athlisbäume verbergen – dazu haben wir uns Bäume ausgesucht, die je einen der offensichtlichen Fluchtwege aus dem Uferbereich abdecken, so dass zumindest einer von uns zum Schuss kommen würde. Der sollte natürlich dem Anführer des Rudels gelten.

Später, des Nachts: Kein einzelnes Tier zur Strecke gebracht. Das Rudel ist verflucht gerissen.

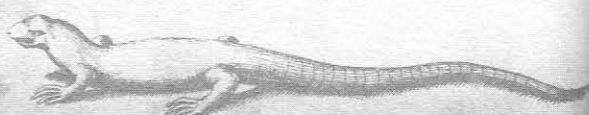
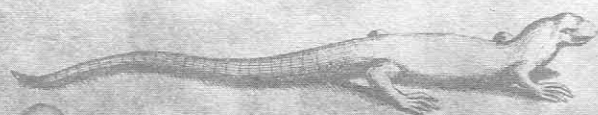
Schaffenstag der Zweiten None im Shinxir (10. Tag des IV. Oktals)

Das Rudel ist mehr als gerissen: Unseren Köder hat es mit voller Absicht ignoriert und stattdessen das Lager der Arbeiter heimgesucht. Es wird wohl von einem erfahrenen Männchen geführt, das mir schlauer und gefährlicher scheinen will als das ganze übrige Affenvolk zusammen. In der Nacht haben sie noch vier Leute umgebracht, wie in einer gezielten Racheaktion. Zwei davon gehörten zu den früheren Myrmidonen. Wie verschlagen sind diese Biester? Also habe ich uns einen anderen Plan zurechtgelegt. Wir haben eine Höhle gefunden, die sich leidlich als Falle eignet. In ihrem Inneren wollen wir den Bestien ein Festmahl aus frisch geschlachteten Tieren anbieten, dem sie kaum widerstehen können. Wir wollen uns im Gebüsch über der Höhle verbergen und schnell herabsteigen, wenn die Khemosi einmal im Inneren sind. Dann können sie nur noch an unseren Waffen vorbei ins Freie, und das werden wir wohl zu verhindern wissen. Das einzige Problem ist dabei: Die einzige Höhle, die so groß ist, dass auch alle Affen hineingehen werden, hat zwei Ausgänge, also müssen wir uns aufteilen: Ich und Brynlinde nehmen einen Eingang, Rhorrhach und Marsylas den zweiten. Nicht das Beste, aber wenn es nicht anders geht ...

Später: Verflucht, verdammt. Alles gelang wie geplant bis zu dem Moment, an dem die größere Zahl der Khemosi den anderen Höhlenausgang nahm und geradewegs an Rhorrhach vorbeispazierte – der keinen einzigen Hieb oder Stich austeilte! Marsylas hat da auch nicht mehr viel retten können und konnte sich gerade noch selbst in Sicherheit bringen. Insgesamt sind fünf Tiere auf der Strecke geblieben, aber das ist nur ein kleiner Erfolg.

Ahmentag der Zweiten None im Shinxir (11. Tag des IV. Oktals)

Ich habe mir Rhorrhach einmal zur Brust genommen. Inzwischen habe ich auch erfahren, weshalb uns der Leonir so im Stich gelassen hat. Natürlich wollte er erst nicht mit der Sprache heraus, doch das behandelte ich, als würde er nur noch nicht sogleich reden wollen. Denn zu schweigen und die Mitreisenden im Unklaren über seine Kümmernisse



zu lassen wäre so feige, dass ich es mir bei ihm gar nicht ausmalen könnte – das machte ich ihm deutlich genug.

Dies ist nun seine seltsame Geschichte: Anscheinend sind die Khemosi in den westlichen Savannen noch größer und furchtbarer, in jedem Falle aber wird einem Leonirkind oftmals von schrecklichen Affenungeheuern erzählt, wenn es zu jung seiner eigenen Wege zu gehen versucht. Als Untertan unseres geliebten Thearchen geboren, hatte Rhorrhach tatsächlich noch niemals Khemosi gesehen, wohl aber die alten Geschichten gehört, und daher versagten wohl schlichtweg sein Mut und seine Gemütsruhe, als das Rudel auf ihn zu kam.

Was soll man machen, ich tat es als lässlichen Fehler ab. Ingeheim hoffe ich nur, dass Rhorrhachs alte Dame nicht zu eifrig war, ihn vor den Schrecken der Wildnis zu warnen. Nicht auszudenken, wenn noch andere vergessene Ängste in ihm schlummern.

Nachdem das besprochen war, habe ich auch Avathelea zur Seite genommen. Mein Verdacht war richtig: Nach einigem Zögern hat sie zugegeben, dass sie sich auf die Zauberkunst ihres Volkes versteht. Ich habe einen Plan, den ich kommende Nacht umsetzen werde.

Markttag der Zweiten None im Shinxir (12. Tag des IV. Oktals)

Frühmorgens: Sieg, SIEG!!!

Am gestrigen Abend haben wir uns ins Lager der Arbeiter begeben, denn dort würden die Khemosi ja doch auftauchen. Als es soweit war, hat uns die kleine Satyarin den Tag gerettet. Mit ihrer Musik und allerlei Zauberwerk rief sie einen Stellar der Begierde herbei, herabgestiegen vom Wandelstern Baalian. Der Geist war nur ein Schemen und Flirren, doch das reichte aus, um das führende Männchen und die rangnächsten Khemosi völlig um den Verstand zu bringen. Ihre Lüsternheit ist ja ohnehin fast so widerwärtig wie ihre Fressgier, und jetzt vergaßen sie alle Vorsicht, ließen sich von dem Geist anlocken und kämpften um die erste Paarung.

In meinen Augen hat sich Rhorrhach völlig rehabilitiert – der Anführer wurde von seiner Schwertlanze durchbohrt, ebenso wie zwei weitere Tiere, doch auch Brynlind hat erhebliche Erfolge vorzuweisen. Die Tiere, die das überlebt haben und geflohen sind, werden wir wohl nicht mehr wiedersehen, da sie jetzt führungslos sind.

Es war aufreibend und gefährlich, aber letztlich hat unser Erfindungsgeist die tierische Wildheit bezwungen.

Die gerissenen Raubaffen

Der Khemosi ist ein äußerst hinterlistiges und widerwärtiges Geschöpf; nicht alleine äußerst unschön anzusehen, sondern auch zu Recht wegen seiner Stärke, Größe und Bosheit gefürchtet. Die Tiere sind eine außergewöhnliche Art der großen Raubaffen, erreichen in der Regel eine Schulterhöhe von 1,2 Schritt und zeichnen sich außer durch ihr rostbraunes Fell und die wallende Mähne vor allem durch ihr Raubtiergebiss mit den scharfen Reißzähnen aus: Ihr Kopf endet in einer hundeähnlichen Schnauze, die bei Erregung von blutroten Schwellungen gezeichnet ist. Ihre Mähne ist so voll und dicht, dass sie einem besonderen Fellpanzer für Kopf, Hals und Brust gleichkommt. Anhand der Mähne, genauer ihrer Farbe (von Rostrot über Braun bis Tiefschwarz) und Haarform (ob glatt, gewellt oder gekraust) versuchen manche, Unterarten des Khemosi zu unterscheiden, doch das ist eher müßige Schreibstubenspekulation. Von den meisten anderen großen Affen sind sie nicht allein durch ihre Größe, sondern auch durch den sehr kompakten, muskulösen Körperbau zu unterscheiden.

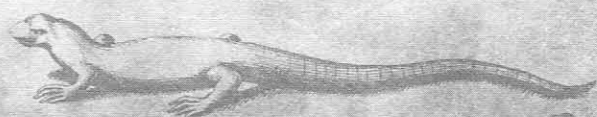
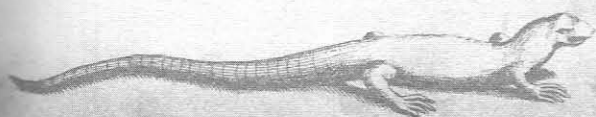
Dieser gefährliche Raubaffe lebt überwiegend in Savannen in hierarchisch organisierten Rudeln, die in der Regel etwa zwanzig Tiere umfassen. Die Tiere sind verhältnismäßig intelligent und bei Angriffen hat jeder seinen bestimmten Platz und Aufgabe. Die Bestien haben eine primitive Sprache von Brüll- und Knurren, mit deren Hilfe sie untereinander kommunizieren. Es wird berichtet, dass sie nicht nur in der Lage sind, mit ihren klauenbewehrten Vorderpfoten einfache Waffen wie Steine und Stöcke zu benutzen, sondern auch

krude Bauwerke in Baumwipfeln als Nester errichten, in denen sie sich verschanzen können. Doch auch wenn ein jeder in der Rangordnung seine feste Position zu haben scheint, wobei das stärkste Männchen offensichtlich immer der Anführer ist, muss jedes Rudelmitglied an der Jagd teilnehmen, und sei es als einfacher Treiber, der die Beutetiere in die Fänge der stärkeren Kämpfer scheucht.

Fallen und Gefahren bemerken sie schnell und machen leicht den Jäger zum Gejagten. Allgemein ziehen sie zwar die Flucht dem Kampf vor, wenn sie eine echte Wahl haben, doch sobald sie in irgendeiner Weise bedrängt (oder hungergeplagt) sind, wenden sie sich zum Kampf und versuchen, den Angreifer in die Flucht zu schlagen oder gar zu töten.

Die Männchen der Khemosi sind jederzeit paarungswillig und es wird berichtet, dass sie sich durchaus auch weiblichen Geschöpfen anderer Arten aufdrängen, was bei den Opfern zu schweren Verletzungen führen kann. Ein Khemosiweibchen ist in der Regel jeweils zum Vollmond hin paarungsbereit. Dann wird sein Hinterteil in der gröbsten, schamverletztesten Weise prall und rotgeschwollen, als wäre es entzündet, und es nähert sich seinen Artgenossen mit einer offenen Lust, die einen kultivierten Beobachter schaudern lässt. Die Weibchen bringen meist ein Junges, in guten Futtergebieten manchmal sogar bis zu vier Junge zur Welt. Diese werden nur kurz gesäugt und müssen schon sehr bald an der Futtersuche teilnehmen und ihren Platz im Rudel finden.

Breite, baumreiche Täler an Flüssen sind der Lieblingsaufenthalt des Khemosi, da er dort Schatten findet und auf durstige



Beutetiere hoffen kann. Dazu zählen diverse Savannenhuf-tiere wie Monocorne oder junge Blutbüffel, aber auch Lauf-vögel und durchaus auch einzelne Reisende, die unvorsichtig genug sind, sich in ein Khemosi-Revier zu verirren. Doch auch wenn die bei weitem bevorzugte Nahrung dieser Raub-tiere frisches Fleisch ist, rauben sie auch die Beute anderer Tierarten und können durchaus mit Käfern, Schnecken und Eiern sowie pflanzlicher Kost einige Zeit überleben. Jedoch wenn sie sich über einen längeren Zeitraum alleine mit Kraut, Zwiebeln und Wurzeln begnügen müssen, steigt ihre Aggres-sivität ins Unermessliche.

Der Khemosi ist an und für sich jedoch ein faules Geschöpf und liebt keine weiten Streifzüge, sondern versucht, es sich so gemütlich zu machen wie mög-lich. Mitunter folgt er daher auch einem bestimmten Nomadentrupp und treibt regelmäßig von diesen Untertanen eine Steuer unter ihren Herden ein. Wenn ein Rudel einen bestimmten Landstrich (oder wandernden Stamm) terrorisiert, mag es vorkom-men, dass die Einwohner lieber regelmäßig Opfer-gaben an bestimmten Plätzen ablegen, damit die Raubtiere diese verzehren und dafür die anderen Herden und Dörfler verschonen. Diese Taktik geht meistens auf, so lange die angebotene Nahrung reichhaltig genug ist. Doch führt dies nicht selten dazu, dass die Weibchen deutlich mehr Jungtiere gebären, so dass derartige Despoten manchmal Rudelgrößen von bis zu hundert Tieren umfassen können und sich dann irgendwann nicht mehr mit den angebotenen Gaben begnügen, sondern ganze Dörfer verwüsten. Vor allem darf man sich nicht einbilden, dass die Tiere irgendein Ehrge-fühl hätten und es ein gütiges Abkommen gäbe – sie rauben nur nicht, weil sie das als unnötig anstrengend erachten. Darin sind sie schlimmer als der primitive Pardir.

Khemosi teilen ihren Lebensraum oftmals mit dem der Leonir, denen das Tier als mächtigstes der Raubtiere, aber auch als deren garstigstes und hinterlistigstes gilt. Es gibt zahlreiche war-nende Geschichten von Leonirkindern, die bei der Bewachung einer Büffelherde überwäl-tigt und verschleppt wurden, und angeblich kennt jeder Leonir zumindest jemanden, des-sen Freund oder Verwandter den Bestien zum Opfer gefallen ist. So wie viele andere Völker im Savannen-land kennen sie auch Gerüchte von jungen Frauen, die des Nachts in ihrer Lagerstatt überfallen und fortgezerrt wurden zu einem Schicksal, das schlimmer ist als der Tod. Allein die Shinoqfrauen sind wohl vor dergleichen Gefahren sicher.

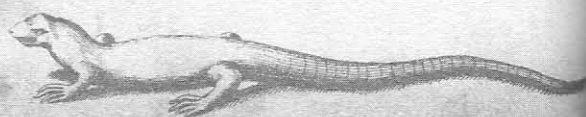
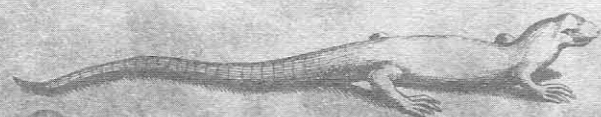
Die Ähnlichkeit dieser Tiere mit denkenden, sprechenden Zweibeinern fällt auch dem weniger gebildeten Volk auf und so gibt es verschiedene Sagen, die immer darin wurzeln, dass angeblich einmal die Bewohner einer heute verschollenen Stadt der Region besonders unverschämt, rüde und lüstern gewesen seien, bis es die wenigen Rechtschaffenen nicht mehr

aushielten und die Ortschaft verließen. Als sie (oder einer von ihnen) wieder zurückkehren wollten, fanden sie die Tore ver-schlossen vor, und als sie sie aufbrachen, strömten die ersten Khemosi heraus, denn in diese hatte ein strafendes Schicksal die tierhaften Stadtbewohner verwandelt. Ohne Frage hat sich in dieser Sage das Wissen um die affenartige Gestalt verwun-schener Rabiare gemischt, doch es gibt Gründe für die Vermu-tung, dass die Khemosi wirklich etwas mit derartigen Tierver-wandelten gemein haben.

Für den Jäger sind die Khemosi keine besonders lohnende Beute. Ihr zottiges Fell taugt nicht zur Weiterverarbeitung



(gibt allerdings ausgestopft eine stattliche Trophäe ab) und ihr Fleisch ist zäh und von strengem, harnigem Geschmack. Doch gibt es oft die Möglichkeit für einen furchtlosen Jäger, einige Aureal zu verdienen, indem man ein Gebiet von diesen Untieren säubert. Wenn man sie als ganz kleine Jungtiere auf-nimmt und aufzieht, so sind sie einige Jahre lang angenehme und friedliche, ja possierliche Genossen, deren Neugierde mal erheitern, mal aufreizend ist. Doch wenn sie ins Erwach-senenalter kommen, bricht ihre eigentliche Natur durch und sie werden unendlich, reizbar und blutgierig.



Der Vatacheros

Fuhrtag der Zweiten None des Shinxir (16. Tag des IV. Oktals)

Wir sind in Balan Mayek. Die Stadt ist groß und beeindruckend – bestimmt weit über hunderttausend Seelen hausen hier, und doch sieht man ihr an, dass es einst viel mehr waren, vielleicht die dreifache Anzahl. Weite Teile der Stadt sind verlassen. Vermutlich treiben sich hier auch viele Tagediebe und Schlimmeres herum, aber auf eine Untersuchung der Gassen und Gossen habe ich wahrlich keine Lust, ebenso wenig auf die neuerliche Begegnung mit Albschmeichlern und anderem Getier.

Wie empfohlen, werde ich uns in einem Gästequartier meines Hauses unterbringen. Das schont nicht nur die Reisekasse; ich habe auch gehört, dass auswärtige Landstreicher hier sehr schnell eingefangen und zwangsweise auf die Zuckerrohrfelder gebracht werden, wenn sie in unsicheren Herbergen nächtigen. Morgen werde ich mich nach einer Schiffspassage Richtung Era'Sumu erkundigen – und einer Möglichkeit, die Tiere loszuschlagen. Die Erasumierinnen sind sehr misstrauisch, was die Tiere fremder Länder angeht, und außerdem ist es teuer, die Überfahrt für so viele Maultiere zu bezahlen, als neue zu kaufen, wenn wir wieder in einem Hafen sind.

Spreittag der Zweiten None des Shinxir (17. Tag des IV. Oktals)

Der Verkauf der Tiere lief nicht so gut wie erhofft – ich kann entweder lächerliche vierzig Aureal für alle zusammen von den Rhidaman bekommen oder neunzig von unserem Prior; doch davon würde nur ein Drittel in bar ausgezahlt und der Rest in hauseigenen Wertbriefen. Ich bin vielleicht ein furchtbarer Skeptiker, aber wer weiß, wie viele Kouramnion-Häuser ich im Süden antreffen werde? Später: Ehe ich mich falsch entscheiden musste, habe ich noch einen anderen Interessenten gefunden. Sechzig für alle ist ein annehmbarer Preis. Der Käufer war ein eher zügelloser Neristo, aber sein Gold ist gut. Auch die anderen Neuigkeiten sind vorzüglich. Der Segler 'Theryscina' legt in drei Tagen in Richtung Eratu ab.

Ruhetag der Zweiten None des Shinxir (18. Tag des IV. Oktals)

Keine Ruhe für mich und die Meinen. Dabei fing es eher läppisch an: Ich stellte fest, dass ich noch eine Tasche am Sattel des Zelters vergessen hatte, und zog los, den Käufer der Tiere zu suchen. Eine Herde von mehr als einem Dutzend Maultiere wird auch hier nicht jeden Tag mehrfach verkauft und durch die Gassen getrieben, also war seine Spur recht leicht zu finden, da sich viele daran erinnern konnten, sie gesehen zu haben. Doch leider führte die Spur in einen Teil der Stadt unweit des alten Hafens, den ich allein nicht gerne betreten wollte. Zum Glück hatte ich den anderen untersagt, sich

weit vom Quartier zu entfernen, und konnte sie daher direkt zu meiner Begleitung herbeiholen. Einige grinsten und spotteten darüber, doch meine Ahnung sollte nicht trügen. Als wir erneut dem Hafen näher kamen, war es bald nicht mehr möglich, Auskünfte zu erhalten, nur kalte Blicke und wortloses Achselzucken. Doch es braucht mehr als das, um mich von der Fährte einer Gruppe Maultiere abzubringen, und schließlich, nach einem kleinen Scharmützel mit törichte Straßenräubern, hatten wir das Lagerhaus erreicht, zu dem die Hufspuren führten. Damit fingen die Probleme an.

Die Jungs und Mädels, die das Gebäude bewachten, waren nicht gut, aber fanatisch. Hafengesindel, hoffnungslose Seeleute aller Rassen und Länder, gestrandet in einer Stadt ohne Hoffnung, aber zu gerissen, um direkt als Zwangsarbeiter zu enden. Sie gingen uns an, als wir uns dem Bauwerk näherten, und steckten viel ein, ehe sie unten waren und unten blieben. Die ganze Zeit über kamen düstere Choräle aus dem Lagerhaus, vermischt mit den aufgeregten Schreien von panischen Maultieren. Erst als der letzte Wächter um Hilfe rufend durch das dunkle Tor floh, brach der Gesang ab und wir konnten sehen, wie aus anderen Türen Gestalten in modrig grünen Calaren davonliefen. Rhorrhach und Brynblind waren so sehr geschwächt, dass ich von einer Verfolgung absah und stattdessen Marsylas losschickte, die städtische Garde zu holen.

Anscheinend handelte es sich bei der Gruppe um einen geheimen Kult der Charypta. Einst war er hier sehr stark, doch seit zweitausend Jahren ist er verboten. Dennoch hat die Göttin der Tiefen See noch einige Anhänger unter den Bewohnern der Stadt. Indem wir ihre Opferzeremonie gestört haben, wurde hoffentlich die ganze unheilige Zeremonie unterbrochen, und was auch immer sie sich erhofft hatten, sie werden es nicht erhalten haben.

Ich habe den Eindruck, dass unsere Eskapade die Stadtgarde nicht gerade erfreut – anscheinend kann man ganz gut mit der geheimen Existenz dieser Kulte leben, solange sie kein Aufsehen erregen und ihre heruntergekommenen Stadtteile nicht verlassen. Eine Gruppe Abenteurer ohne optische Begleitung würde sich eher als Arbeitssklaven auf einer der Inseln wiederfinden, wo sie nichts ausplaudern können, als für eine solche Entdeckung belobigt zu werden. Wir hingegen erhielten einige warme Worte des Dankes und ich meine Tasche zurück.

Exzellenz, diese Andeutung von Korruption und falscher Duldsamkeit gegenüber imperial verbotenen Kulturen beruht nur auf persönlichen Vermutungen und ist durch keinerlei unabhängige Erkenntnisse bestätigt. Wir betrachten sie als völlig falsch.

Schaffenstag der Dritten None des Shinxir (19. Tag des IV. Oktals)

Brynblind ist wie von Sinnen. Während Rhorrhachs Wunden gut heilen, machen mir ihre Verletzungen Sorgen, obwohl sie anfangs eher oberflächlich wirkten. Ich habe sie inzwischen mit Magie geschlossen, doch das Fieber will und will nicht sinken. Ihr Wortschwall über die Gefahren der Tiefen See und des Meeres allgemein ist kaum einzudämmen. Alle Hjalbarden meiden Schiffe, wenn es geht: Als das Imperium den Nordosten unterwarf und unzählige Sklaven in den Opfertümpeln der Charybalis ersäuft wurden, waren die Ahnen der Hjalbarden wohl jene, die hoch in die Berge der Türme des Morgens flüchteten, fort von den unheilvollen Wogen. Auch wenn Brynblind mich anfleht, sie nicht an Bord eines Schiffes zu bringen, muss es doch sein. Das Gästequartier wird beobachtet und Rhorrhach und Avanthalea wurden verfolgt, als sie zum Markt unterwegs waren. Ich würde schwören, dass Brynblind nicht lange überleben wird, wenn wir sie hier zurücklassen.



Ahnentag der Dritten None im Shinxir (20. Tag des IV. Oktals)

Der Hafen ist beeindruckend in seinem Verfall und der schiereren Zahl von Kriegsgaleeren, die seit Jahrhunderten oder noch länger nicht mehr hinausgefahren sind. Eine entschieden unheimliche Atmosphäre liegt über der ganzen Szene. Inzwischen werden Brynlinds Worte immer wirrer. Noch nie zuvor habe ich so viele blasphemische Andeutungen über untote Wasserleichen, urzeitliche versunkene Völker und bössartige Dämonenwesen gehört, die auf dem Meeresgrund lauern, von Charypta, Chranga, Ephar und Glaxul und wie sie alle heißen.

Ackertag der Dritten None (21. Tag des IV. Oktals)

Die Bucht von Balan Mayek ist eng und voller Untiefen, aber inzwischen haben wir sie nach einem ganzen Tag hinter uns. Ich bin froh, wenn das unheimliche Land hinter dem Horizont verschwunden ist. Als im Westen die Sonne untergeht, scheint im letzten Moment ein dunkler Schemen am Horizont sichtbar zu werden, als ob ein Schiff uns folgt. Brynblind ruft im gleichen Moment laut unter Deck ihre Schutzgötter an und fällt dann in unruhigen Fieberschlaf.

Markttag der Dritten None (22. Tag des IV. Oktals)

Wir haben die Nordküste von Asucar erreicht und werden heute Nacht in Küstennähe bleiben. Der Verfolger kommt nicht näher, fällt aber auch nicht zurück. Die Mannschaft ist unruhig.

Opfertag der Dritten None im Shinxir (23. Tag des IV. Oktals)

Einige Seeleute haben das Beiboot gestohlen und sind geflohen. Narren. Entweder sie enden auf Asucar im Süden und müssen jahrelang bis zum Tod auf den Zuckersfeldern schuften, oder es treibt sie nordwärts nach Arathax und sie sind nach ein paar Nonen bis Oktalen als Mantigora-Ernte krepieret.

Rechtstag der Dritten None (24. Tag des IV. Oktals)

Wir haben die Meerenge zwischen Asucar und Arathax mit heftigem Rückenwind passiert. Der Schiffsmeister ist zufrieden und verspricht Chrysir ein großes Opfer, wenn wir in Eratu sind. In drei Tagen sollte es so weit sein. Ich weiß nicht, ob Brynblind so lange überlebt.

Fuhrtag der Dritten None des Shinxir (25. Tag des IV. Oktals)

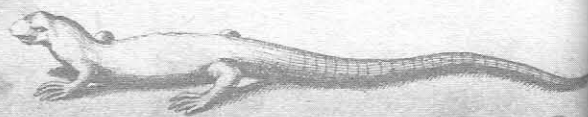
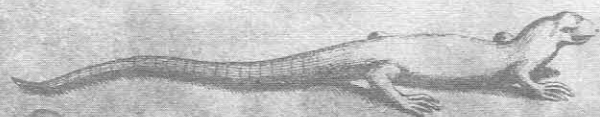
Der Verfolger ist wieder da. Er kommt anscheinend näher. Der Schiffsmeister tut so, als wäre alles im Lot, aber ich ahne, worüber die Mannschaft munkelt: Sie glauben, wir hätten den Zorn der Tiefengötter über das Schiff gebracht, und spekulieren, ob es hilft, uns über die Reling zu werfen. Ich habe all meine Gefolgsleute angewiesen, die Waffen griffbereit zu haben und nur in Gruppen über Deck zu schlendern. Ich bleibe bei Brynblind – keine Veränderungen.

Streittag der Dritten None des Shinxir (26. Tag des IV. Oktals)

Wir mussten den Schiffsmeister absetzen. Es fiel mir nicht leicht, aber er hatte sich von der Angst übermannen lassen und faselte, dass wir Fahrgäste das Ehrenhafte tun und über Bord springen sollten, um das Schiff und die Mannschaft zu retten. Vermutlich können wir noch von Glück sagen, dass er nicht versuchte, uns im Schlaf packen und ersäufen zu lassen. Eine kleine Demonstration meiner Magie hat die Seeleute eingeschüchtert und wir konnten den Steuermann mit der Schiffsführung beauftragen, während ich selber den Oberbefehl übernommen habe. Ich schätze, es wird kompliziert, wenn wir in Eratu den Schiffsmeister in Ketten der Obrigkeit übergeben – ich werde ihn nur über Bord werfen lassen, wenn es nicht anders geht. Brynlinds Zustand scheint sich zu verbessern, doch das mag die letzte Blüte vor dem Verwelken sein.

Ruhetag (27. Tag des IV. Oktals)

Nun, wo wir nach den Worten des Steuermanns schon beinahe Era'Sumu erreicht haben, kommt der verfolgende Schatten näher. Zum ersten Mal konnte ich ihn durch das Teleskop gut erkennen und wahrlich, eine echte Scheußlichkeit ist er. Wie eine große Spinnenkrabbe stakst er voran, doch teils über, teils unter Wasser, so als würden die Wogen ihn trotz seines Gewichtes tragen können. Es gibt



keine Zweifel mehr, dass er magische Kräfte hat, um das zu vermögen.

Bald wird er das Schiff erreicht haben. Wir machen uns auf das Schlimmste gefasst. Meine Zauberei ist vor allem darauf gerichtet, die Seeleute mutig und gehorsam zu halten. Ich weiß nicht, was ich an offensiven Formeln anwenden kann, ohne dass hier Chaos ausbricht und wir alle verloren sind, weil sich keiner mehr um das Schiff kümmert.

Hm, ich glaube, das hat mir eine Idee beschert ...

Später: Gerettet. Es war knapp, sehr knapp, aber zum Glück hat das Schiff eine kleine Tormenta, um Seeräuber zu verjagen – und die Seele von Eiche und Stahl ist eine vortreffliche Matrix, um einen Bolzen zu verzaubern. Der Schuss hat unseren Verfolger nicht vernichtet, aber so weit zurückgetrieben, dass wir den rettenden Hafen erreichen konnten. Der Bann gegen alles, was chimärischer Natur ist, wirkt sehr stark auf der Insel, wie mir scheint.

Wir können es alle kaum glauben.

Charypas krabbelnder Diener

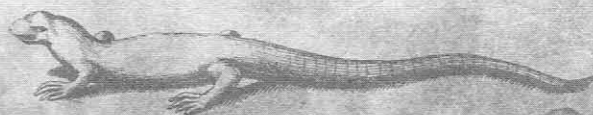
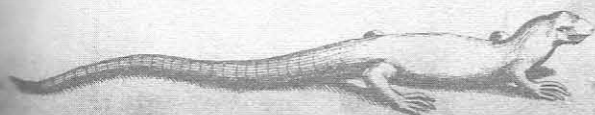
Die Kreatur ähnelt einer gewaltigen schwarzblauen Spinnenkrabbe, doch anstelle ihres tierischen Vorderleibes hat sie einen vage menschenähnlichen Oberkörper mit zwei Armen und einem Kopf. Wenig ist über ihren Ursprung bekannt, doch gilt sie allgemein als Geschöpf der verrufenen Göttin Charypta.

Vermutlich gibt es weder verschiedene Geschlechter noch Nachwuchs bei diesen Wesen, außer in dem Sinne, dass sie aus dem Schlamm der Meerestiefen entstehen, wenn ihre Göttin das so will; erwähnt sei aber auch die Legende, dass angeblich manche hohen Magi des Hauses Charybalis die Metamorphose freiwillig eingeleitet haben, indem sie eine bestimmte Wesenheit der Äußeren Domäne Galzuzul in sich hinein beschworen haben.

Es ist ungewiss, ob eine solche Kreatur überhaupt natürliche Bedürfnisse besitzt, ist sie doch rein unnatürlicher Art. Ein Vatacheros verschlingt allerdings das Fleisch von Opfern, die den Wasserdämonen dargebracht wurden, und jagt möglicherweise auch Meerestiere und Seeleute wie auch Schwimmer und Taucher.

Prinzipiell existieren Vatacheroiden überall, wo Charypta in der Nähe von größeren Salz- oder Brackwasserflächen verehrt wird. Sie sind die Wächter, Jäger und Schwerarbeiter der Kulte und hetzen mitunter auch anscheinend unabhängig neue Opfer, terrorisieren Fischer und Schifffahrt. Ihnen zu widerstehen ist schwer, da sie gegen nichtmagische Waffen fast immun scheinen; und sie zu besiegen bringt wenig ein außer dem Zorn des Kultes und der Befriedigung, eine Bedrohung für alle anderen Wesen beseitigt zu haben. Sie sammeln und horten keine Schätze und ihre übel riechenden Kadaver sind nur für Zauberer mit zu großem Interesse an den Äußeren Domänen von Wert.

Ein Vatacheros kann sowohl im Wasser als auch außerhalb existieren und wird manchmal über das Wasser laufend beobachtet. Seine vier oder mehr Beine verleihen ihm einen stabilen Gang und seine Arme enden mal in Scheren, mal in menschenähnlicheren Klauenhände. Wenn er zuschlägt, flackert unbelebte Materie für kurze Zeit in schwarzblauem Feuer auf, was wohl eine Manifestation von Kräften der Äußeren Domänen darstellt.





Der Han'kro



Ruhetag der Dritten None im Shinxir (27. Tag des IV. Oktals)

Brynblind ist einem Spital und ich hoffe, die magischen und liturgischen Kenntnisse der Heilerinnen können sie retten.

Eratu sieht wenig anders aus als die Städte in Mayenios oder anderenorts in den südlichen Horasiaten und ist mit ein paar zehntausend Bewohnern recht klein. Es gibt hier die übliche Mischung aus Tavernen, Thermen, Theatern, Tempeln, Wohnblocks, Lagerhäusern, Werkstätten und so fort.

Da ist allerdings auch die hohe Wehrmauer, die den Hafen und die Innere Stadt umgibt – die äußeren Viertel sollen deutlich typischer für die Siedlungen Era'Sumus sein und man kann auf den umliegenden grünen Hügeln auch die Türme der Weißen Festung sehen, wo die Icemna ihren Stammsitz haben. Morgen hoffentlich mehr.

Schaffenstag der Vierten None im Shinxir (28. Tag des IV. Oktals)

Morgen geht es ins Landesinnere der Insel. Meine Geleitbriefe und Empfehlungsschreiben waren nicht viel wert, doch nach einigem Hin und Her wurde ich in die Weiße Festung vorgelassen und konnte mit einer grässlich arroganten Priesterin sprechen. Unselig das Land, das von frömmelnden Götterdienern regiert wird!

Schließlich habe ich dann doch die Erlaubnis erhalten, eine mehrtägige Besichtigungsreise zu unternehmen, wenn ich Rhorrhach und Mushuwalo in Eratu zurücklasse. Eine Begleitung durch Klosterkrieger soll mich vor ungenannten Gefahren schützen, aber eigentlich sind es natürlich Aufseher, die jeden meiner Schritte kontrollieren sollen.

Ackertag der Vierten None im Shinxir (30. Tag des IV. Oktals)

Zwei Tage nur Bunthirsche und Seidenshadare in Tiergärten, Goldmähen und Milchesel in Ställen und Dreihornochsen und Streifenschweine auf den Weiden und Wiesen. Die schiere Friedfertigkeit und Langeweile dieser ganzen braven, nützlichen und schrecklich öden Tiere ist unerträglich. Jede Bitte, einmal in wildere Gegenden Era'Sumus reisen zu dürfen, wird kategorisch abgelehnt. Wenn ich noch ein flauschiges Hoftier bewundern soll, muss ich speien.

Avanthelea und Marsylas genießen die Reise – ihre Götter Satyara und Leuthanius werden hier als Sa'tu und Lev'tha angebetet und man bringt ihnen mehr Respekt entgegen als irgendwo auf dem Festland. Vor allem Avanthelea als Frau wird regelrecht verehrt und die Klosterkrieger – Sorian und Lorian – scharwenzeln mehr um sie herum, als auf uns aufzupassen. Hmm.

Markttag der Vierten None im Shinxir (31. Tag des IV. Oktals)

Mein Plan ist eigentlich sehr einfach: Avanthe sollte die Kerle genügend ablenken, so dass ich mich unbemerkt absetzen werde. Wir lagern unweit eines recht urigen Waldes für eine so gepflegte Landschaft. Die Klosterkrieger wollen offensichtlich nicht über das Gehölz reden, also scheint es da irgendetwas Interessantes zu geben. Wir werden sehen.

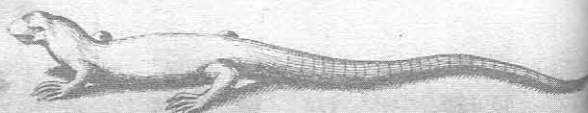
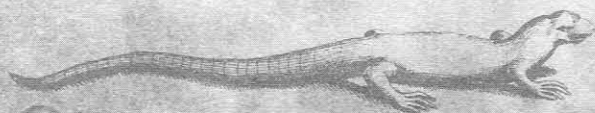
Später: Im Schatten eines Baumes raste ich und blicke auf eine Lichtung, auf der eine Quelle entspringt. Wegbrot und Hartkäse haben selten so gut geschmeckt. Vor allem aber bin ich auf allerlei Huftierfährten gestoßen, doch auch auf die Fußabdrücke eines wirklich großen, mal zwei-, mal vierbeinig laufenden Geschöpfes. Sollte es ...

Opfertag (32. Tag des IV. Oktals)

Zwischendurch dachte ich, mein letzter Eintrag würde ein unvollendeter Satz bleiben, wenn ich überhaupt dazu kam, an dieses Büchlein zu denken.

Doch der Reihe nach: Ein jäher, furchteinflößender Schrei in entsetzlicher Nähe riss mich gestern aus meinen Notizen und ich konnte nur zusehen, dass ich einen Ort fand, an dem ich sah, aber nicht gesehen wurde. Die Tage der Langeweile und Eintönigkeit hatten meine Sinne einrosten lassen und ich stand mit leerem Rohr da. Nun wagte ich nicht, meine Waffen zu laden und zu spannen, denn wie scharfe Ohren würde der Neuankömmling haben? Ich wusste es nicht.

Langsam trat ein Untier aus dem Wald, mit Beinen wie junge Bäume, der Gestalt eines Bären, der Schuppenhaut und dem spitzen, zahnstarrenden Maul eines Krokodils und einem langen, mörderischen Stirnhorn. Ein Han'kro, wie ich nun weiß; gestern aber waren mir Art und Name dieser Kreatur völlig gleichgültig. Reglos stand die Kreatur da und witterte, indem sie ihre blassrote Zunge langsam im Wind pendeln ließ. Als der Blick ihrer kleinen, verschlagenen Augen in meine Richtung fiel, war es mit meiner Zuversicht geschehen. Zu wenig Zeit blieb mir, die Waffen zu laden, zu wenig magische Kraft steckte nach den Anstrengungen der letzten None in mir, um es mit offensiver Zauberei zu versuchen. Meine eigene Abwandlung von Selomedes' Dornenbann jedoch war schnell gewirkt und so konnte ich durch das freiwillig zurückweichende Gestrüpp und Unterholz rennen, durch das das Ungeheuer sich erst mühsam und kraftraubend einen Weg bahnen musste. Doch mehr als einen kleinen Vorsprung gab mir das nicht – zu groß waren Kräfte und Kraftreserven des Eingehörnten, als dass ich ihn hätte abschütteln können. Und so schnell der Zauber auch zu wirken war, so kurz hielt er auch an und nach einer Stunde würde er mich im Stich lassen.



Mein ungeplanter Weg führte mich tiefer in den Wald, bis ich zur Lichtung zurückfand und von dort den Weg zum Waldrand nehmen konnte. Das Ungeheuer blieb mir die ganze Zeit auf den Fersen, und wäre ich nicht ohne jeden Plan im Zickzack gelaufen, so wäre es mir vielleicht zuvor gekommen und hätte meinen Weg abgeschnitten. So aber gelangte ich zu meinen Begleitern zurück, die von den Schreien schon aufgerüttelt und bereit waren. Sie hatten eines der Reittiere als Opfergabe und Geschenk an den Herrn des Waldes angepflockt und Sorian und Lorian sangen alte Formeln, um ihn zu ehren und ihm diesen Tribut

anzubieten, wenn er mich verschonte. Er tat es und nun bin ich hier, erschöpft, aber lebendig.

Ruhetag der Vierten None im Shinxir (36. Tag des IV. Oktals)

Zurück in Eratu. Diese erasumischen Wälder bergen alte Geheimnisse, fürwahr. Zu gerne würde ich genauer niederschreiben, was ich im Walde flüchtig gesehen habe, doch will ich schweigen. Diese Erkenntnisse sind nichts für dieses Reisetagebuch, sondern sollen vielleicht später niedergelegt werden.

Der eingehörnte Herr des Waldes

Der Han'kro (Mz. Han'kros) ist ohne Zweifel das gefährlichste Ungeheuer, das aus dem Schoß der Erdmutter gekrochen ist – denn nichts anderes bedeutet der Name der Insel von Era'Sumu, wo seine Heimat liegt.

Mal auf vier, mal auf nur zwei Beinen durchstreift der Han'kro sein Revier. Er ist so massiv gebaut wie ein Bär und auch seine Bewegungen ähneln diesem, doch dabei ist der Han'kro ungleich größer und schwerer: Mit einer Körperlänge von gut vier Schritt von Kopf bis zum Ansatz des kurzen Schwanzes erreicht er mit Leichtigkeit eine Höhe von deutlich über fünf Schritten, wenn er sich auf die Hinterbeine aufrichtet. Sein Gewicht liegt bei ungefähr zweitausend Okul.

Sieht man von dem mächtigen gewundenen Stirnhorn und dem Fehlen eines auffälligen Schwanzes ab, gleicht der Han'kro in seinem körperlichen Aufbau am ehesten einem Reptil. Sein Maul ist mit spitzen Reißzähnen bestückt, die die Zähne jeden Krokodils harmlos erscheinen lassen, sein Kopf ist von Knochenwülsten und der restliche Körper mit einer zähen ledernen Schuppenhaut bedeckt, auf der umgeben von kleinen, fingernagelgroßen Schuppen zahlreiche gut handtellergroße Schuppen silbergrau bis perlenweiß schimmern. Der Blick seiner Augen ist überraschend klug und beseelt, doch das macht ihn nicht weniger grausam und mörderisch. Wenn er eine Beute erblickt, die nicht zu groß und nicht zu klein ist, dann greift er mit ohrenbetäubendem Gebrüll an. Mit seiner Masse kann er fast jeden Feind niedertrampeln und mit dem Stirnhorn durchdringt er fast jede Panzerung mühelos.

Han'kros sind territoriale Einzelgänger und erwählen sich ein großes Revier im Laub- oder Mischwald, aus dem sie alle größeren Rivalen um Beute vertreiben – die eigenen Artgenossen ebenso wie etwa Bären, Raubkatzen und jagende Zweibeiner. Als wilde und sprachunfähige, aber herrschsüchtige Tyrannen über 'ihr' Waldgebiet sind sie furchtlos und streitlustig. Wer das Gebiet nicht verlässt, in dem der laute Jagdschrei des Han'kro erschallt, der nimmt in Kauf, im Maul des Ungeheuers zu enden. Durch seine gewaltige Masse ist das Geschöpf gezwungen, sich möglichst große Gegner als Beute zu suchen, etwa vom Menschen an aufwärts. Die Hatz auf kleinere Tiere würde ihm einfach zu wenig Nahrung im Vergleich zur auf-

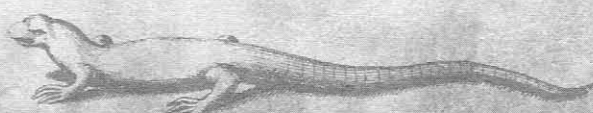
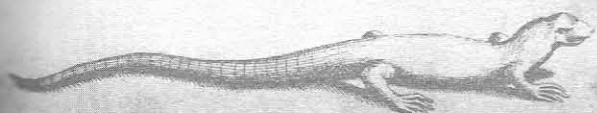
gewendeten Kraft bieten – denn außer während der Jagd und des Kampfes bewegt sich der Han'kro eher kraftsparend, ja träge. Er ist offensichtlich zu gerissen, um sich bei aussichtslosen Hetzjagden zu verausgaben.

Ähnlich wie ein Drache legt ein Han'kro gelegentlich Horte an, auf denen dann auch die mitgeführten Besitztümer der Opfer landen. Vor allem Metall- und Schmuckgegenstände scheinen sein Interesse zu wecken, doch oft auch magische Objekte, die er mit einem sicheren Gespür erkennt. Diese Horte schützt er allerdings nur insoweit, wie er sein ganzes Revier bewacht, von einer solch ausgeprägten Habgier wie bei Drachen ist nichts bekannt.

Als Einzelgänger bilden Han'kros niemals Rudel. Nur wenn es paarungswillig ist, gibt ein Han'kro-Weibchen entsprechende Signale. Die Art dieser Signale ist unbekannt, aber man vermutet, seine Jagdschreie würden mit leicht veränderter Klangfärbung signalisieren, dass männliche Eindringlinge nicht mehr bekämpft werden. Doch wenn mehrere Männchen dem Ruf folgen, kommt es wohl zwischen ihnen weiterhin zu heftigen Rangeleien um die Ehre, der Vater der nächsten Generation Han'kros zu werden. Wenn erst einmal die Eier gelegt sind, vertreibt die Herrin des Reviers jeden Freier wieder. Über die exakte Zahl der Eier und die Aufzucht der Jungen ist nichts bekannt, nur ganz gelegentlich wurden in aufgegebenen Revieren verlassene Nester mit zerbrochenen Eierschalen gefunden, die im intakten Zustand größer als Melonen gewesen sein müssen.

Die genaue Herkunft der Han'kros ist unbekannt, ja, es ist nicht einmal sicher, ob sie natürlichen Ursprungs sind. Einige Naturphilosophen vermuten, die Han'kros seien bis zur Primitivität und Tierhaftigkeit herabgesunkene Überlebende eines der großen kulturschaffenden Echsenvölker, die das Zeitalter vor dem Aufstieg der Menschen beherrschten. Selbst falls es noch allerletzte Ruinen der Echsenzeit gibt, so liegen sie im Inneren der Wälder Era'Sumus, und dort verhindern die dort herrschenden Priesterinnen seit jeher alle Suchexpeditionen.

Generell scheinen die Herrinnen der Insel mehr über diese Kreaturen zu wissen als sonst irgendjemand. Anscheinend





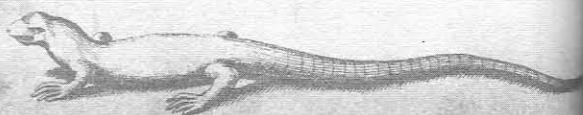
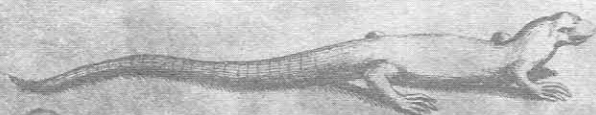
gibt es Richtungen innerhalb des Kultes, die den gehörnten Hünen als die (oder einfach eine weitere?) Manifestation des Gottes Lev'Tha betrachten, der ihnen als das Prinzip der aufbrausenden, grausamen, mörderischen Seite der Natur gilt. Es

heißt, dass selbst ihre Tempelkrieger nicht zu den Waffen greifen, wenn ein Han'kro ein Waldgebiet als seinen Besitz beansprucht. Stattdessen werden ihm gelegentlich Opfertiere wie die dreihörnigen Rinder der Insel dargebracht, damit das Ungeheuer den Frieden hält.

Außer auf Era'Sumu leben Han'kros auch an anderen Orten im gemäßigten Imperium, von der Thalassionküste bis nach Demelion und dem Rückgrat der Welt, nach Westen hin aber immer sporadischer, bis man sich schließlich fragen muss, wie die Han'kros überhaupt jemals in der Paarungszeit einen geeigneten Artgenossen finden. Andererseits gibt es gerade aus diesen festländischen Gegenden Berichte, dass ein alter und erfahrener Han'kro auf die ein oder andere Weise kleinere Kreaturen um sich geschart hat, denen er die Überreste seiner Beutetiere überlässt und die ihm dafür als eine Art 'Leibgarde' dienen, die fremde Eindringlinge schon in den äußeren Bereichen des Reviers angreift und vertreibt.

Für eine Reisegruppe ist ein Han'kro eine große Bedrohung. Wenn man erst einmal tief im Wald steckt und die Kreatur ihren Angriff begonnen hat, gibt es kaum eine Überlebenschance für unvorbereitete Reisende. Die Jagd auf eine solche wehrhafte Bestie ist nur etwas für erfahrene Abenteurer mit aller notwendigen Ausrüstung. Sowohl das Horn als auch die Haut eines besiegten Han'kros sind überaus begehrte Trophäen von einem erheblichen Geldwert auf den Märkten und erst recht unter Sammlern. An

der Basis des Horns an der Schädelinnenseite finden sich taubenigroße Perlen, die von einigen mit den Karfunkeln von Drachen verglichen werden, auch wenn sie so selten erhältlich sind, dass kein allgemeines Wissen über ihre alchemistische Verwendbarkeit besteht.



Der Diwanoth

Schaffenstag der Fünften None im Shinxir (37. Tag im IV. Oktal)

Ich habe heute eine unangenehme Überraschung erlebt: Brynlind bleibt auf Era'Sumu. Die Priesterinnen teilen ihre Abneigung gegen das Meer, das sie als feindlich und lebensbedrohlich erachten, und nach ihren jüngsten Erlebnissen kann ich es Brynlind nicht verdenken, wenn sie keinen Fuß mehr auf ein Schiff setzen will. Auf einer Insel bleiben ihr da nicht viele Möglichkeiten ...

Während der Heilungszeit hat sie wohl zudem noch eine gründliche religiöse Erweckung erlebt. Nun ja, ich wünsche ihr alles Gute – möge sie ihre Wünsche erfüllen können und es wirklich zur Klosterkriegerin bringen. Für eine Söldnerin wäre es eine bemerkenswerte Laufbahn.

Man hat mir bereits für morgen die Passage auf einem Handelsschiff verschafft, das nach Valdur Bedhra segelt. Fast möchte man denken, dass die Icemna nicht böse wären, wenn sie von Era'Sumu verschwinden zu sehen.

Ruhetag der Fünften None im Shinxir (40. Tag im IV. Oktal)

Wir haben es mit gutem Wind und einem geschickten Seemann geschafft, rechtzeitig zum Ende des Oktals am Ziel zu sein. Ich habe keine Aufzeichnungen gemacht, selbst wenn das vielleicht die Langeweile einer Überfahrt hätte reduzieren können. Doch zwei Faktoren haben mich noch besser unterhalten als das Schreiben: Die Micalna befördert vor allem Wein und berauschende Tees, von denen auch die Mitfahrenden einen Teil als Verpflegung bekommen. Noch angenehmer war jedoch die Gesellschaft von Avanthela. Im Land würde ich vielleicht den körperlichen Reizen einer gehörnten Tierfrau widerstehen, aber hier ist sie genau das, was ich brauche.

Sonntag

Tharpura, vielleicht das rätselhafteste aller imperialen Horasiats. In Valdur Bedhra sind wir bei Chrysopylastis Serra Rhidaman untergekommen, einer freundlichen Amauna ohne die gierigen Anwandlungen, die man Angehörigen dieses Hauses (und Mitgliedern ihrer Rasse) sonst zuschreibt. Der Zeitpunkt der Ankunft jedenfalls hätte günstiger kaum sein können.

Hier wird der Tag der Sommersonnenwende fast noch feierlicher begangen als im übrigen Imperium, auf jeden Fall aber prachtvoller, als es auf Era'Sumu oder an Bord der Micalna geschehen wäre. Kein Wunder, dass sich alle Seelente solche Mühe gegeben haben, rechtzeitig hier zu sein. Hier verehrt man besonders die Sonnenbotin Aurisha, die als Abgesandte des Brajan gilt. Überall sieht man menschengroße Standbilder der Gottheit als Amauna, deren Leib

von tausend Augen bedeckt ist. Vergoldet und mit Augen aus Illuminiumeinlagen, werden diese Statuen auf Säulften den unzähligen Prozessionen vorangetragen, die musizierend und tanzend durch die Straßen ziehen. Verglichen mit den trockenen und höchst formellen Zeremonien zu Ehren Brajans, die ich aus dem Herzen des Imperiums kenne, ist die Stimmung hier freudenvoll und heiter. Menschen und Amaunir amüsieren sich, tragen ihre besten Gewänder und verschlingen pro Stunde mehr Wein, als die Micalna in ihrem ganzen Laderaum hatte.

Offensichtlich haben die Bürger von Valdur Bedhra schon gestern am Ruhetag vorgefeiert und sich so richtig in Festlaune gebracht. Es wäre ein leichtes, anschmiegsame Gesellschaft zu finden, doch will ich Avanthel nicht ohne Not vor den Kopf stoßen.

... sagte ich, ehe mich die Satyarin auf "gewisse Möglichkeiten" aufmerksam machte, die uns die Feiernden bieten. Ich könnte jetzt Dinge über die Wildheit von Satyren und die Geschmeidigkeit der Amaunir erzählen – doch soll das nicht diese Art von Tagebuch werden.

Ackertag der Ersten None im Brajan (3. Tag im V. Oktal)

Wieder bei Kräften, habe ich mich um die Reise-möglichkeiten in die Hauptstadt Tokum Isoru bemüht. Wir werden die große Tharpani bis zur Quelle hinaufreisen. Jedermann betont, dass Mutter Tharpani mit all ihren Flussbiegungen und Schlingen von der Quelle zur Mündung genau 999 Meilen lang sei. Ich halte das für eine unwahrscheinliche Vereinfachung, aber es bleibt sicher, dass die Reise ungefähr ein volles Oktal dauern wird, ganz gleich, ob wir Jharranothensäulften oder ein Flussboot nehmen. Nach Gesprächen mit Magistra Chrysopylastis habe ich mich entschieden, an Land zu reisen und dann weiterzusehen. Vermutlich kehren wir in Tokum Isoru um und reisen durch den Dschungel nach Balan Cantara und am Meer der Schwimmenden Inseln entlang zurück nach Valantia. Für die Rückfahrt nehmen wir den Fluss, denn talwärts geht die Bootsahrt schneller und ist sogar günstiger. Das bringt mich zu einem eher unschönen Thema: Nach einem Vierteljahr gehen unsere finanziellen Mittel zur Neige und allmählich bereue ich es, in den diversen Wegstationen keine Handelswaren mitgenommen zu haben, das hätte einen angenehmen Profit für die Reisekasse mit sich gebracht. Die Magistra konnte uns jedenfalls gute Empfehlungen für die Weiterreise geben und auch einige Geleitbriefe für ihre Geschäftsfreunde im Binnenland. Für die Reise wurden uns ein halbes Dutzend der eigenartigen Sesseltiere geliehen, die man hier Diwanothen nennt. Zum ersten Mal werde ich sie näher sehen und etwas über ihre Natur erfahren können.

Exzellenz, nach dieser Stelle fehlt fast ein ganzes Oktal an Aufzeichnungen. Ich glaube jedoch, den nächsten Anschluss gefunden zu haben, der auch eine gewisse Erklärung liefert.

Schaffenstag der Ersten None im Raia (1. Tag im VI. Oktal)

Verflucht. Die Nässe hat alle Notizen vernichtet, die nicht bereits sicher verpackt waren. Ein dünnes Blatt Papyrus ist so dick wie ein Lappen und alle Tinte ist verlaufen. Ich hätte besser Tontafeln einritzen und brennen sollen. Es widerstrebt mir, die Begegnung mit dem Krokodil im Tharpani-Altarm und die Sache mit dem Sadur in der Sänfte nun in jedem Detail neu niederzuschreiben. Vielleicht später, wenn wir in Tokum Isoru sind und ich mich wieder ausgestattet habe.

Der laufende Sessel

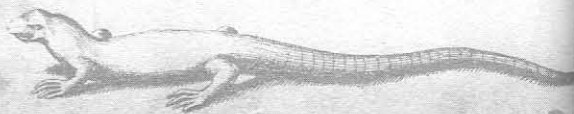
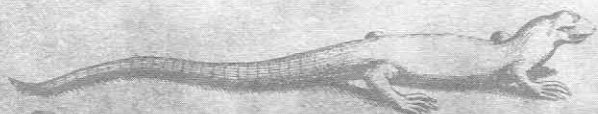
In Tharpura, aber auch in Makshapuram und angrenzenden Gebieten stellen die mächtigen Jharranothen unverzichtbare Arbeits- und Tragtiere dar, die auf den Feldern eingesetzt werden, als Waffenträger im Krieg dienen und die Sänften hoch stehender Herrscher tragen. Doch zugleich sind die Hünen stets unberechenbar und mit ihren spitzen Hörnern, den stachelbewehrten Knochenkragen und dem mächtigen muskulösen Schwanz eine erhebliche Gefahr für ihre zweibeinigen Herren.

Aus diesem Grund wurde in den genannten Gebieten vor unbekannter Zeit mit Hilfe der Humusverzauberung eine deutlich kleinere Abart des Jharranothen gezüchtet, der all diese gefährlichen Merkmale fehlen. Dafür haben sie einen gewaltigen Rückenhöcker, der aus weichem Fett besteht und wie ein Kissen wirkt. Die vier mächtigen Hörner, die aus dem Rücken emporragen, wirken majestätisch und gefährlich, können vom Diwanothen aber nicht zum Angriff eingesetzt werden – zum einen schützen sie den empfindlichen Rücken, zum anderen aber dienen sie auch als Basis, an der eine Rückenlehne befestigt werden kann. An den vier Tatzen haben sie jeweils fünf gewaltige Klauen, die aber weniger zum Kämpfen taugen – dafür werden sie beim Laufen zu schnell stumpf – als zum sicheren Zufassen auf unsicherem Gelände.

Ein Diwanoth (Mz.: die Diwanothen) ist an den Hörnerspitzen etwa zwei bis drei Schritte hoch und hat nur einen kurzen Schwanz, so dass seine Länge die Höhe kaum übertrifft. Sein Gewicht erreicht etwa zwei Quader – gerade einmal ein Zehntel eines Jharranothen.

Da sie deutlich leichter zu halten sind, was den Futterbedarf, den Platz und die strenge Hand eines erfahrenen Lenkers angeht, sind Diwanothen in den tropischen Regionen recht beliebt als persönliche Reittiere der gehobenen, aber eben nicht schwerreichen Stände. Man kann sie gewöhnlich recht einfach mit den Fersen lenken, oder man sitzt mit untergeschlagenen Beinen auf ihrem Kissenrücken

und dirigiert sie mit einem Gertenstab. Da sie von eher augenlosem Gemüt sind, benötigt man kaum mehr Erfahrung als beim Reiten eines Maultieres: Wenn ihnen etwas nicht passt, neigen Diwanothen eher dazu, stur an Ort und Stelle zu verharren, als in einem Wutausbruch davonzustürmen und alles niederzutrampeeln.



Der Kobrakan

Fuhrtag der Ersten None im Raia (7. Tag im VI. Oktal)

Zweitausendzweihundertzweiundzwanzig Stufen! So lange das Wort ist, wahrlich, die Treppe selbst ist noch viel länger und schwerer zu meistern. Dabei sind diese Stufen nicht einmal für Menschen oder Satyre gemacht, von was ganz zu schweigen – und auch Rhorrhach hätte keine Mühen, die endlose Treppe zur Metropole Tharpuras aufzusteigen. Doch dank der arcanomechanischen Künste können wir uns in einer kristallinen Gondel an einem unermüden Kettengeflecht zum Gipfel des Berges bringen und dem Namen Fuhrtag echte Ehre widerfahren lassen.

Streittag der Ersten None im Raia (8. Tag im VI. Oktal)

Welch ein Erlebnis ist es, Tokum Isoru zu sehen und sich im Glanz seiner illuminierten Paläste zu sonnen. Kein Mensch weiß, wer den Grundstein dieser Stadt gelegt hat, doch sie atmet den Hauch der Äonen – nicht verfallend und modrig, sondern reif, abgeklärt und weise, der gewöhnlichen Welt entrückt. Wir sind gut angekommen und haben uns bei unserem Gastgeber vorgestellt, der sich auch um die unten am Dvora-Pass zurückgelassenen Diwanöthen kümmern will. Heute Nachmittag werde ich wohl die städtischen Sehenswürdigkeiten besuchen, doch schon der Blick auf die himmelhohe Majestät der Berge und die grünen Täler unter uns raubt mir schier den Atem. Das hört man ja auch oft, dass im Hochland die Luft dünner zu sein scheint, und hier sind wir immerhin eine Meile höher als die Passstraße. – Gerade höre ich, dass man mich sprechen will. Wer weiß überhaupt von meiner Anwesenheit?

Ruhetag der Ersten None im Raia (9. Tag im VI. Oktal)

Anscheinend haben meine Jagderzählungen, mit denen ich die Mitreisenden bei der stundenlangen Gondelfahrt unterhalten habe, durchaus für Aufmerksamkeit gesorgt. Niemand Geringeres als der Persönliche Sekretär Ihrer Majestät der Metropolitin von Tokum Isoru und der Zwei Länder (Tharpura und Makshapuram) wollte mich sehen. Selbstverständlich fragte ich mich, was die höchste Priesterin des Horasies und Hochgeweihte der Aurisha von mir wollen mochte, doch damit hätte ich nie gerechnet: So pflegt Majestät in ihrem Tiergarten auch einige Kobrakane zu

halten, seltsame vierbeinige Schlangenwesen. Bei der hier verbreiteten Abneigung gegen heimtückische Giftschlangen einerseits und gegen mysteriöse Echsenwesen andererseits hätte ich das kaum vermutet, doch ist Majestät wohl von der Sonnenliebe der Tiere beeindruckt worden. Auch, so wurde mir wortreich erklärt, sollen die rätselhaften Shindra selbst der Sonne gehuldigt haben. Irgendwann unterbrach ich dann doch, so höflich es mir möglich war, die immer ausgedehnteren Erörterungen über das Wesen des Braianus Sindarius in Bezug auf die Mythen um die Allesgebietende Urschlange Oraprandya der Lichten als Teil der shindrhi-schen Sagenwelt.

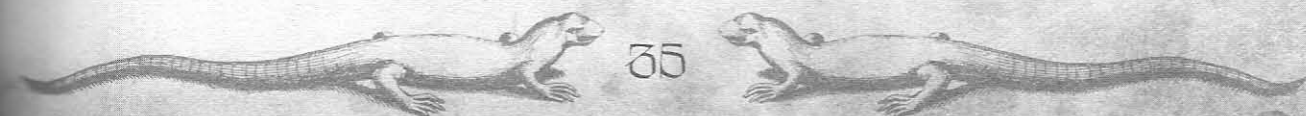
So erfuhr ich dann, dass ein trächtiges Weibchen, der Stolz der metropolitischen Zucht, am Morgen aus dem Tiergarten entwichen war und durch die Stadt streifte. Entkommen konnte es auf Dauer nicht, doch fürchtete die Majestät, dass ein oder mehrere Todesfälle unter der Bevölkerung zu Unzufriedenheit führen würden. Meine Aufgabe war es also, mit meiner ganzen List diesem starken, schnellen und höchst giftigen Tier die neugewonnene Freiheit wieder zu nehmen, ohne ihm dabei eine Schuppe zu kratzen oder den Wurf zu gefährden. Wurfnetze und Wurfshlingen waren untersagt, weil sie als zu gefährlich gelten.

Es war nicht weiter schwer, das Tier zu finden – die Bürger der Stadt waren geschick genug, sich schnell aus seinem Weg zu entfernen, und so mussten wir einfach dorthin gehen, wo uns viele andere, klügere Leute entgegenkamen.

Inzwischen wurde es Abend und wie es in Reisegeschichten zu lesen ist: Die Nacht kam sehr abrupt, statt sich langsam aus der Dämmerung zu entwickeln. Das brachte mich auf eine Idee: So sonnenhungrig, wie ein Kobrakan allgemein war, würde unsere Beute gewiss nach Wärme suchen. Ein Feuer, noch magisch verstärkt, lockte das Tier wirklich aus dem Versteck, in das es sich verunsichert zurückgezogen hatte.

Der Rest war – handhabbar. Der Kobrakan erlitt keine bleibenden Schäden, und lähmende Magie war uns nicht verboten worden, auch wenn ich vor der Majestät gewiss nicht damit prahlen werde.

So bleibt mir nur noch eine Frage: Welchen Wunsch soll ich nun äußern? Natürlich könnte ich mir Reichtum wünschen, oder eine mindere Funktion hier am Hofe, doch mein eigentliches Streben gilt etwas anderem. Ich denke, ich werde meinem Gefühl folgen.



Die vierbeinige Giftschlange

Der Kobrakan ist ein in Shindrabar weit verbreitetes Tier, das es vereinzelt auch auf dem gegenüberliegenden Festland in Makshapuram und Tharpura gibt. In den festländischen Gebieten ist der 'Schlangenhund' eine Kuriosität und wird sehr

selten als Schutz- und Wachtier verwendet, während er in dieser Rolle in Shindrabar häufig ist. Ein Kobrakan kann stundenlang auf einem Fleck ausharren und nutzt dabei jede Deckung, die sich ihm bietet; am meisten aber liebt er die Sonnenwärme und lässt sich vom hellen, warmen Tagesgestirn bescheinen, den Halsschild weit abgespreizt.

Mit einer Rückenhöhe von einem bis anderthalb Schritt und einem mächtigen Kobrahaupt ist diese Kreatur ein formidabler Gegner. Die Reißzähne sind schlangentypische Giftzähne und erlauben es der Kreatur, fast jeglichen Feind zu besiegen. Bei der Beutejagd verwendet sie ebenfalls dieses Gift und tötet ihre

Beute (meist kleinere Tiere bis zu Miragh-Größe) mit einem einzelnen Biss. Zur Verteidigung kann sie ihr Gift auch zielgenau speien, so dass es das Opfer verätzt und sogar blendet, wenn die Augen getroffen werden.

Das Giftspeien ist jedoch nur ein Ausweg, wenn die hauptsächlichste Taktik nicht verfängt: Angesichts eines Gegners stellt der Kobrakan dank seiner beweglichen Halsrippen seinen Schild auf, fixiert sein Gegenüber, zischt drohend und klappert mit den Knochenrasseln des Schwanzes. Dieses Drohverhalten reicht in der Regel, um auch die dümmsten oder entschlossensten Feinde in die Flucht zu schlagen, doch wenn dem unberechenbaren Tier der Geduldsfaden reißt, schnellert der Kopf nach vorne und verspeit sein Gift, bevor sich die Zähne in die Beute senken. In seltenen Fällen, wenn der

Besitzer Eindringlinge lebend stellen will, wird das Gift von erfahrenen Tierbändigern regelmäßig 'abgemolken'.

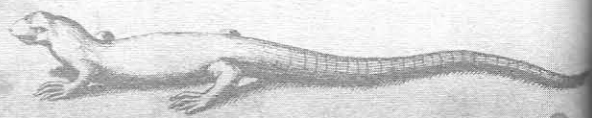
Anders als eine Kobra besitzt der Kobrakan zwei spitze Ohren, die ihm ein scharfes Gehör verleihen. Dank der langen

schlanken Beine ist er über mittlere Strecken sehr laufstark und erreicht eine Geschwindigkeit, die es zwar nicht mit der eines galoppierenden Pferdes aufnehmen kann, die Möglichkeiten der meisten Zweibeiner jedoch deutlich übertrifft. Da die Tiere sehr aggressiv sind, leben sie üblicherweise als Einzelgänger. Nur wenn sie bereits als Jungtiere mit Geschwistern aufwachsen, werden sie sich später als Rudel halten lassen, aber selbst dann kommt es immer wieder vor, dass blutige, oft tödliche Rankämpfe ausbrechen. Obwohl der Kobrakan ursprünglich wohl künstlich erschaffen wurde, pflanzt er sich heute völlig normal fort – und ganz wie bei vielen Kobra-Arten ist das Weibchen lebendgebärend, statt Eier zu legen; allerdings kommt es in

Gefangenschaft oft zu Totgeburten oder

räuberischem Fressverhalten der Mutter gegen die Jungtiere. Fruchtbare Zuchtweibchen sind daher sehr kostbar und ein sehr geschätztes Gastgeschenk bei den örtlichen Regenten, sowohl in Shindrabar als auch auf dem Festland.

Den Ursprung der Kobrakane darf man mit den meisten Geschichtsphilosophen bei den Shindra vermuten, jenen mysteriösen kobrahäuptigen Zauberern vergangener Zeitalter, die für ihre Fähigkeiten beim Formen lebender Wesen berüchtigt waren. Der Kobrakan erfüllte für sie wohl die gleiche Rolle wie der Hund bei vielen Menschevölkern. Außer in den Zwingern mahapratrischer Fürsten und Hohepriester findet man diese Wesen daher wohl auch in den tiefsten Urwäldern, wo Ruinen aus vergangener Zeit vom verlorenen Ruhm und Reichtum der Shindra künden.



Der Himmelsdrache

Schaffenstag der Zweiten None im Raia (10. Tag im VI. Oktal)

Mein Wunsch wurde erfüllt. Wenn sich die Majestät das nächste Mal in der Sonnenbarke zum Himmel erhebt, darf ich unter ihren Begleitern sein. Zwar gibt es andere Flugapparate, doch keine so ehrwürdigen wie dieses fliegende Schiff aus den Tagen hoher Magie – angeblich älter als das Erste Imperium.

Ruhetag der Zweiten None im Raia (18. Tag im VI. Oktal)

Eine None der Ruhe, ja des Luxuslebens in einem Gästequartier des Sonnenturmes ist vorüber, und wenig ist geschehen. Ich durfte bei der Geburt der Kobrakanjungen (Welpen?) anwesend sein, doch in diesem Rahmen kann ich ja zugeben, dass es nicht allzu erbaulich ist, wenn sich einige schleimbedeckte vierfüßige Schlangen wimmelnd aus dem Leib der Mutter winden.

Heute erfuhr ich, dass die Majestät in ein paar Tagen mit der Sonnenbarke aufbrechen wird, um das Licht des Imperiums über dem nahe gelegenen Sharapur leuchten zu lassen und die abtrünnigen Radjare Makshapurams daran zu erinnern, dass auch sie der Hoheit der Sonne unterstehen. Wahrscheinlich, so heißt es, werden einige sharapurische Hippogryphenreiter aufsteigen und es wird einige Manöver geben. Einen echten Kriegsausbruch will derzeit niemand.

Opfertag der Dritten None im Raia (23. Tag im VI. Oktal)

An Bord. Welch ein Erlebnis! Majestätisch, unvergleichlich. Nicht einmal ein Schwarzflügel kann sich erhabener fühlen, wenn er lautlos durch die Lüfte gleitet. Es heißt, Tokum Isoru läge nicht allein höher als jede andere Großstadt Deres, sondern auch exakt auf halber Strecke vom nördlichen Pol zum südlichen. Wenn ich durch das Kristall-

fenster nach unten schaue, wirken Amaunir wie Ameisen. Und ja, wir fliegen schon und es sind keine Ameisen – ich hasse diesen partholonischen Heeresfliegerwitz.

Rechtstag der Dritten None im Raia (24. Tag im VI. Oktal)

Es ist so weit: Wir haben Sharapur erreicht und Sprachwerfer trugen die Sonnenpredigt der Metropolitin hinunter ins Radjarat. Ich verstehe nicht viel vom Mahapratischen, dessen sie sich bedient, doch gerade nähern sich wirklich Hippogryphen der Radjarsgarde, also scheint sie jemandem auf den buschigen Schanz getreten zu sein. Lächerlich – was wollen ein paar Hippogryphen gegen die Macht des Sonnengottes ausrichten, so die allgemeine Meinung an Bord.

Doch irgendetwas anderes nähert sich auch, wenn ich die Leute richtig verstehe. Von oben?

Fuhrtag der Dritten None (25. Tag im VI. Oktal)

Welch ein Erlebnis! Es wäre unwahr zu sagen, dass wir geflohen seien, doch bin ich heilfroh, wieder festen Boden und viele Meilen Erz unter den Füßen zu haben. In diesem Jahr hatte ein leibhafter Himmelsdrache bemerkt, dass sich zwei Gruppen der jüngeren Rassen in seinem Reich, den Lüften, beharkten. Neugierig zog er seine Kreise um uns, bis die Hippogryphen abdrehten und eher flüchteten als abzogen, doch wir waren ohnehin auffälliger. Er war so nahe, dass man ihm fast in die Augen hätte schauen können, und Blitze schienen in seinen Nüstern Funken zu sprühen, fast als wollte er uns zu einem Angriff verleiten. Fraglos tauschten er und die Metropolitin auf irgendeine Weise Gedanken aus, jedenfalls drehten wir beide fast gleichzeitig ab und kehrten dorthin zurück, woher wir gekommen waren.

Der König des Himmels

Himmelsdrachen betrachten sich als die natürlichen Herrscher der Lufträume und kaum ein Wesen kann ihnen diesen Anspruch streitig machen. Ihr lang gestreckter, schlanker Leib ist fast schlangengleich und erreicht eine Länge von bis zu fünfzehn Schritten. Die Schuppen des Drachen sind sehr unterschiedlich geformt, je nachdem, wo am Körper sie sitzen: Am Bauch und am Schwanz sind sie eher klein und recht dünn, während sie auf dem Kopf, am Hals und am Rücken wie überlappende Rüstungsteile geformt sind. Dabei schillern sie in verschiedenen Farben – von Perlweiß über Silberglänzend bis zu verschiedenen opalisierenden Pastelltönen wie Himmelblau oder Sonnenaufgangs-

rot und -gelb. Anstelle von Flügeln besitzen Himmelsdrache im Schulterbereich eine ganze Reihe von Stacheln, zwischen denen sich wie ein Fächer dünne Häute spannen. Ausreichenden Auftrieb verleihen diese 'Segel' auf keinen Fall – dafür besitzt der Drache ohne Zweifel mächtige Magie, die ihm das Fliegen erlaubt.

Sein Kopf ist vergleichsweise breit und von langen Stacheln gekrönt, zwischen denen sich seitlich weitere Häute spannen. Man kann vermuten, dass diese Segel wie die auf dem Rücken als Sinnesorgane dienen, mittels derer der Drache Windrichtung und Windstärke erkennt. Die Augen sind eher klein, während die weit offenen Nüstern von Hornplatten einger-

ahmt und ausgesprochen groß sind. Das große Maul wird vom Drachen während des Fluges vor allem geöffnet, um Vögel wie Adler und Geier zu schnappen – und um mörderische Entladungen auf größere Feinde zu schleudern. Ähnlich wie Blitze zucken sie durch die Luft und treffen vor allem metallene Objekte. Es wird spekuliert, dass das mit der naturgegebenen elementaren Abneigung von Luft und Erz zusammenhängt, doch genau wissen es wohl nur die Himmelsdrachen selbst – und die schweigen dazu wie zu allen magischen Fähigkeiten, von denen

sie viele besitzen. Man kann allerdings mit gewisser Berechtigung davon ausgehen, dass sich ihre Zauberei vor allem der Elemente Luft und Kraft sowie der stellaren Kräfte von Erkenntnis und Beweglichkeit bedient. Deshalb können sie wohl auch gezielt anderen Wesen und auch Gegenständen den Auftrieb fortzaubern, so dass diese abstürzen oder wenigstens notlanden müssen.

Daran ist schon zu erkennen, dass die sehr machtvollen Magie der Drachen keineswegs tierhaft ist – so fremdartig sie auch ist, wird sie doch zweifellos von einem scharfen Verstand und hellwachen Geist gelenkt. Anders als die meisten Drachen beanspruchen und behaupten Himmelsdrachen allerdings kein Revier: Stattdessen wandern sie mit den Luftströmungen, die sie besser kennen als irgendein Bodenbewohner. Dabei folgen sie wohl bestimmten Mustern, die sich so nach dem Wetter richten, dass sich ihre Wanderwege nur sehr selten überschneiden und man so gut wie nie mehrere Himmelsdrachen zugleich sieht. Das ist wohl auch besser so, denn tatsächlich leben sie in den Wolken, die sie durch ihre Magie so sehr verdichtet haben, dass sie hier Horte errichten konnten, wo sie magische Artefakte, Schriftrollen und andere Kostbarkeiten, aber auch scheinbaren Tand wie bunte Vogelfedern sammeln.

Allgemein sind Himmelsdrachen sehr neugierig, wenn es um Luftzauberei und das Fliegen geht. Wenn sie einem Fluggerät oder auch einem geflügelten Bodenbewohner begegnen, der sich in höhere Bereiche als üblich emporgewagt hat, kann es leicht geschehen, dass sie ihn herausfordern. Die genaue Art des Wettkampfes kann sehr unterschiedlich sein: Das Spektrum reicht dabei von einem friedlichen Rätselwettstreit um die Geheimnisse des Fluges und der Lüfte bis zu einem leidenschaftlichen Wettflug, der Schnelligkeit oder Ausdauer

auf die Probe stellt. Sehr selten hört man sogar von einem echten Zweikampf, wenn auch nicht oft – wer von einem Himmelsdrachen so herausgefordert wird, kann in der Regel nicht davon berichten.

Andererseits kann es aber auch vorkommen, dass ein Himmelsdrache auf jeden Kontakt verzichtet und dem Objekt seines Interesses einfach über weite Strecken folgt, mitunter gar bis in den Luftraum über einer imperialen Stadt. Im Imperium werden Himmelsdrachen bisweilen als Diener des Chrysis verehrt und auch viele andere Völker glauben, dass die Himmelsdrachen so etwas wie die Hüter der Lüfte sind und alle Eindringlinge darauf überprüfen, ob sie sich wirklich das Fliegen verdient haben. Ob sie diese Auf-



gabe allerdings nur kraft ihrer Macht beanspruchen oder ob sie in irgendeiner Weise vom einem Himmelsgott oder gar der Weltordnung damit betraut wurden, ist unbekannt.

Indem sie damit drohen, ihnen bei Ungehorsam die Flügel zu zerstören oder magisch die Flugkräfte zu nehmen, können Himmelsdrachen andere Fliegende unter ihre Herrschaft pressen. Manche älteren Himmelsdrachen haben angeblich ein regelrechtes Gefolge aus Ashariel oder Krisra, die als ihre Boten, Wächter und Handlanger agieren – wobei natürlich keineswegs ausgeschlossen werden kann, dass die Geflügelten den Drachen nicht aus Furcht, sondern aus Hoffnung auf Belohnung dienen.





Die Drachenechse



Rechtstag der Vierten None im Raia (33. Tag im VI. Oktal)

Wahrlich, die einzelnen Herrschaften Makshapurnas sind reicher, als ich es mir hätte vorstellen mögen, wichtiger noch als die meisten imperialen Provinzen. Da es keinen Horas gibt, der das ganze Land eint und Zusammenarbeit fördert, können die herrschenden Amaunirfürsten einander hemmungslos befehlen und um Einfluss und Besitz kämpfen. Wir haben Sharapur umgangen und sind dort auf ein Flussboot umgestiegen, das mahaliabwärts fuhr. Hier in Sulas ist man mit dem mächtigeren Nachbarland Lanagar verbündet und der Radjar sieht das als Freibrief, um gegen das gar nicht so entfernte Radjarat Nandramurti zu kämpfen. So wurde mir gesagt, dass dessen Herrscher den hiesigen Radjar beleidigt habe. Ich selber vermute jedoch, dass sich in diesem Land benachbarte Reiche immer gegenseitig überfallen, wenn der Gegner schwach erscheint, und dass alle größeren Allianzen nur Dekoration sind. In jedem Falle aber wurde uns angedeutet, dass wir üppig belohnt würden, wenn wir Radjar Gonshar von Sulas einen Dienst in dem bevorstehenden Kampf erweisen. Ich werde es mir einmal anhören.

Streitag der Vierten None im Raia (35. Tag im VI. Oktal)

Der Palast ist ein Traum aus Edeldholz und Gold, Purpur- und Safrantuch, alles in satten Braun-, Rot- und Goldtönen. Der Radjar empfing uns persönlich und äußerte sich gelangweilt in einer alten Form des Amaunal, ein hoher amaunischer Würdenträger übertrug das ins Mahapratistische und ein etwas niedrigerer menschlicher Höfling übersetzte ins Imperiale – danke, ich habe begriffen, was man mir damit über meinen Status sagen wollte. Nachdem ich grundsätzlich angedeutet hatte, dass ich durchaus bereit wäre, einen erbetenen Freundschaftsdienst zu leisten, wenn der Radjar seinerseits so freundlich wäre, meine Reisekasse wieder aufzufüllen, dauerte es nur noch ein paar Stunden, bis wir uns geeinigt hatten. Ich erfuhr, dass der Radjar in seiner Weisheit beschlossen hatte, den unablässigen Kränkungen durch den Herrscher von Nandramurti nicht länger voller Geduld zuzuhören, da das Maß voll sei. In Kürze würden die Pardir des Radjars aufbrechen, um die nandramurtischen Pardir zu vertreiben und einige Dörfer in Besitz zu nehmen, die von Alters her Sulas zugehörten, aber vor einigen Menschenaltern aus Großmut den Reiche Nandramurti überlassen worden, waren und die man zurückgefordert würden.

Ich betonte, dass ich nicht in einem lokalen Grenzstreit als Söldner kämpfen wollte, doch wurde ich beruhigt, dass meine Aufgaben anders lägen: Ich wurde gebeten, im nächstgelegenen der Dörfer, dass zu erobern man wirklich für möglich hält, auf die Sicherheit von bestimmten Nutztieren zu achten. Anscheinend sind diese Tiere recht kostbar und sie werden zugleich von den Pardir als Delikatesse betrachtet, darum sollten wir verhindern, dass die abziehenden feindlichen Pardir (oder die anrückenden eigenen Pardir) die Gelegenheit nutzen und die 'Grontus' abschlachten.

Ahnentag der Fünften None im Raia (38. Tag im VI. Oktal)

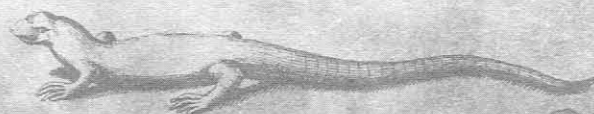
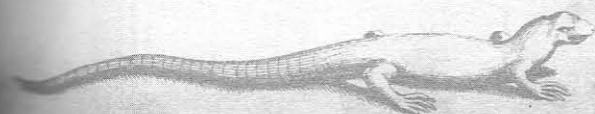
Es ist seltsam. Wir haben Schärpen, die uns als Sulasis ausweisen, doch es fühlt sich unheimlich an, dass uns einige Tausend Pardir unhörbar folgen. Wir haben nur einen Tag Vorsprung vor der 'eigenen' Armee, und selbst wenn die amaunischen Offiziere unseren Status respektieren, vor den tumben, bössartigen Panthermenschen muss man auf der Hut sein.

Wir sind fliehenden Dschungeljägern begegnet, die einiges Interessantes über die wahren Gründe des Kampfes berichteten: Üblicherweise lebt im Dschungel zwischen den Stadtstaaten ein wehrhafter Tighrirstamm, der seit langem Kriege durch seine reine Anwesenheit verhinderte. Wer auch immer durch sein Gebiet zieht, käme nach harten Kämpfen mit den Tigermenschen geschwächt und blutend beim ausgeruhten Verteidiger an. Doch jetzt hat die Ankunft einer Drachenechse die Tighrir dazu gebracht, sich südwärts in die Küstensümpfe zurückzuziehen – und Sulas will das ausnutzen.

Opfertag der Fünften None im Raia (41. Tag im VI. Oktal)

Wir haben die Drachenechse gesehen! Eine majestätische Silhouette zog vor der Sonne entlang und, ich muss es zugeben, wir haben uns versteckt. So konnten wir beobachten, wie das Geschöpf an einem Flusslauf landete und mühelos ein Tapir zur Strecke brachte. Mushuwalo behauptet, es sei ein Weibchen, das nach einem Nest für die Eiablage sucht, denn die Paarungszeit liegt einige Nonen zurück.

Ich frage mich, ob 'unsere' Pardir das Ziel lebend erreichen; aber letztlich ist das einerlei – wir werden unsere Mission erfüllen, und der Rest ist mir egal.



Kleine Verwandte der Drachen

In ganz Myranor, vor allem aber in warmen Regionen, leben diese mächtigen Reptilien, die zu erstaunlichen Flugmanövern in der Lage sind. Manche haben die Theorie aufgestellt, dass sie entfernte Verwandte der echten Drachen sind, vielleicht gar die primitive Urform. Einiges stützt diese Vermutung, von der Schuppenhaut über die Flügel bis zur lang gestreckten Körperform.

Erwachsene Drachenechsen erreichen in der Regel ein Gewicht von bis zu 200 Stein. Ihr Schwanz ist eher stumpf und dick und erreicht etwa ein Drittel der gesamten Körperlänge von bis zu drei Schritten.



Diese Geschöpfe können nur schlecht hören und sehen bei Tage gut, bei Nacht hingegen nur mäßig. Sie scheinen eher Bewegungen als reglose Formen wahrnehmen zu können und mitunter hilft es einem möglichen Beutetier, einfach bewegungslos zu verharren – doch oft auch nicht, denn auch leblose Kadaver wecken seinen Appetit. Auch wenn sie Aas nicht verschmähen, jagen sie auch gerne, indem sie der Beute auflauern und dann überraschend auf sie zustürmen oder sie im Flug angreifen. Sie können für kurze Strecken schnell laufen, sind aber ebenso schnell erschöpft, schwimmen können sie überraschend gut.

Drachenechsen sind vor allem am Tag aktiv. Sie ruhen in der Nacht, müssen sich aber anders als viele Echsen am Morgen nicht erst aufwärmen. Dennoch ist ihre bevorzugte Jagdzeit der Nachmittag.

Drachenechsen sind Vierbeiner, man hat aber schon gesehen, wie sie sich auf die Hinterbeine aufrichten und ihren Schwanz als Stütze benutzen. Vor allem die vorderen Krallen sind wirkungsvolle Waffen.

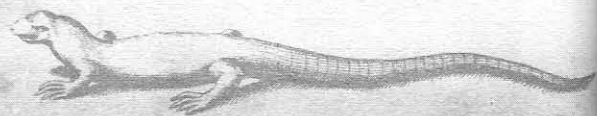
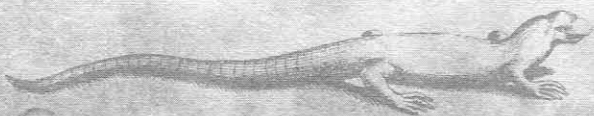
Der einzelne Sporn mitten im Unterkiefer hat wohl zweierlei Kräfte: Zum einen kann das Geschöpf damit beim Beißen dem Opfer ein Gift verabreichen, das rasch tötet. Andererseits aber ist dieser hornige Stachel so sehr mit dem Gift getränkt, dass ein kräftiger Atemstoß bereits unzählige kleine Giftröpfchen mit sich trägt. Wer von diesem Hauch getroffen wird, der windet sich in krampfhafter Übelkeit. Der starke Unterbiss der Kreatur wiederum schützt sie davor, sich selbst mit dem Sporn am Maul zu verletzen.

Der Speichel der Drachenechsen ist meist blutrot, denn ihre inneren Zähne sind mit dem Zahnfleisch überwuchert, das beim Beißen und Zerreißen zerschissen wird. In ihrem Maul herrscht daher ein Gestank wie von faulendem, giftigem Fleisch, ohne dass den Kreaturen das etwas auszumachen scheint. Ihre Zunge ist eitergelb und gegabelt; beim Schnüffeln bewegen sie sie schnell vor und zurück.

Sie fressen, indem sie die Nahrung mit den Vorderläufen zu Boden drücken und dann mit ihren kräftigen Kiefern große Fleischklumpen herausreißen, die sie ganz verschlingen. Ihr blutiger Speichel hilft beim Schlucken dieser Fleischklumpen. Bei einer einzelnen Mahlzeit können sie fast drei Viertel ihres eigenen Gewichtes aufnehmen. Danach schleppen sie sich an einen möglichst sonnigen Platz, um zu verdauen. Selbst große Drachenechsen brauchen nur acht bis zehn Mahlzeiten im Jahr. Wenn die Verdauung abgeschlossen ist, würgen sie eine übel riechende Masse aus Horn, Haaren und Zähnen in einer Hülle aus Schleim aus.

Sie leben als Einzelgänger und kommen nur im Shinxir oder Brajan zur Paarung zusammen. Die Männchen kämpfen um die Weibchen, die Eier werden in Raia gelegt. Es gibt in vielen Revieren bevorzugte Nistplätze für die Eiablage, um die die Weibchen vor dem Legen kämpfen. Die Eier brauchen lange, bis die Jungen im Zaturra des folgenden Jahres schlüpfen. Der Dorn am Unterkiefer ist bereits bei den Jungtieren voll entwickelt und hilft beim Durchbrechen der harten Eierschalen. Dennoch fallen nicht wenige Jungtiere anderen Räubern zum Opfer und werden gefressen – manchmal auch von ihren Nestgeschwistern, bis nur das stärkste Tier übrig geblieben ist. Es heißt, sie brauchen ungefähr zehn Jahre, bis sie herangewachsen sind.

Auch ohne festen Hort sind sie reviertreu und eine große Gefahr für Reisende. Ihre Magie ist schwach und beschränkt sich meist darauf, den massigen Leib elegant in der Luft zu halten.



Die Grontuschnecke

Sturmtag

Ein halbes Jahr ist seit jenem unseligen Tag in Sidor Valantis vergangen, und wie bereue ich es. Hier ist es heiß, klebrig, allgemein eklig, von den Gefahren ganz zu schweigen. Eine erbärmliche Weise, eines der großen Jahresfeste zu begehen – in einem schlammigen, menschenverlassenen Dorf voller kinderfressender Riesenschnecken. Ja, Schnecken.

Welch eine Demütigung – genau das, was sich ein Makshamann hätte ausdenken können, um einen imperialen Optimaten zu erniedrigen. Diese Grontu sind fette, ungeheuerlich schleimige Riesenmollusken ohne Verstand oder Beweglichkeit, die sich träge fressend über Felder bewegen und sie so in stinkende Schlammsohlen verwandeln. Zuerst hatten wir uns noch gefreut, nicht gegen nandramurtische Paddir kämpfen zu müssen, da der 'Feind' das Dorf Mughayrana schon geräumt und eine besser zu verteidigende

Position bezogen hatte, dann mussten wir doch gegen einen kleinen Trupp Paddir kämpfen, die zurückgelassen worden waren, um hinter 'unseren' Reihen als Störfriede und Saboteure zu dienen. Und dann begriffen wir, wer die Grontus waren.

Anfassen mochte sie keiner, und der Versuch, sie mit Jharra-noten-Treiberstöcken zu dirigieren, war wenig erfolgreich: Wenn man sie reizt, können diese plumpen Wesen mit ihren handgroßen Zähnen doch sehr respekt einflößend sein.

Am Schluss haben wir es riskiert und mit Hilfe von Avanthes Magie einen ... Anreiz geschaffen, um die Drachenechse anzulocken. Sie hat sich zwei der verfluchten Biester gegriffen und eines direkt verschlungen, und die anderen haben den Wink verstanden und sich in den Boden zurückgezogen, wo sie hoffentlich bleiben, bis buchstäblich Gras über die Sache gewachsen ist.

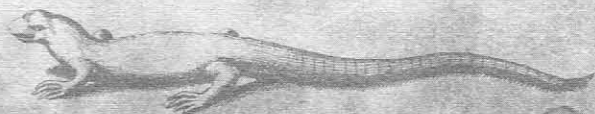
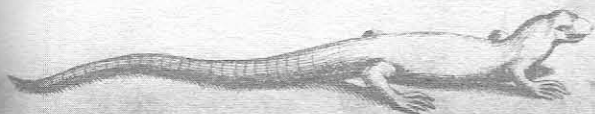
Allesfressender Segen fürs Land

Fast überall im tropischen Dschungel kann man die rätselhaften Grontuschnecken antreffen. Diese Kreaturen sind trotz ihres seltsamen, gar bedrohlichen Äußeren ein von den Einheimischen geschätztes, wenn auch nicht domestiziertes Nutztier. Der gut anderthalb Schritt lange knochenlose Leib ist in wulstige Segmente aufgeteilt und auf dem Rücken mit dünnen Hornplättchen gepanzert. An seiner dicksten Stelle hat er einen Umfang von gut einem halben Schritt und der Schwanz endet wie bei Regenwürmern und vielen Schnecken in einer Spitze. Der sehr große Kopf hat ein mit zwölf meißelähnlichen Zähnen bewehrtes Maul, am bemerkenswertesten sind jedoch fraglos die beiden an Stelle von Augen aus dem Kopf herausragenden, gut ein Schritt langen Tentakel, die in großen Fangplatten mit Saugnäpfen enden. Mit Hilfe dieser Saugnäpfe packt die Grontuschnecke ihre Nahrung und stopft sie sich in das Maul. Auch wenn sich die Grontuschnecke überwiegend von pflanzlicher Nahrung ernährt, ist sie doch durchaus in der Lage, Fleisch zu verdauen, vor allem das von Kadavern und Kleintieren bis zu der Größe eines kleinen Tapirs. Es gibt die weit verbreitete Warnung, dass man keine kleinen Kinder in der Nähe von diesen Kreaturen alleinlassen darf, denn was auch immer von den Tentakeln gepackt wird und an den Saugnäpfen hängen bleibt, verschwindet unwiderruflich im Schlund des Weichtieres. Die Schnecke packt mit ihren Tentakeln Büsche und Bäume und zieht sich entweder dorthin oder aber zerrt die Nahrung direkt zum Maul. Mit den Meißelzähnen kann sie selbst tropisches Hartholz zerkleinern. Die dabei entstehenden Holzspäne sind erwiesenermaßen sehr gut für das Wachs-

tum auf den zurückbleibenden Feldern: eine Grontuschnecke rodet auf diese Weise mehrere Rechtschritt Land pro None.

Die Kreaturen sind nicht intelligent und da sie anscheinend alles verdauen können, sind sie nicht wählerisch bei ihrer Nahrung. Und so werden auch Büsche mitsamt darin befindlichen Vogelnestern, glücklosen Baumhörnchen und jeglichen Kreaturen einfach einverleibt. Fest steht, dass wenn jemand versucht, der Schnecke ihre Beute aus den klebrigen Tentakeln zu entreißen, diese oftmals verletzt oder im Falle von Gegenständen unbrauchbar sind, denn bereits die Saugnäpfe sondern eine Verdauungsflüssigkeit ab, die die Nahrung einweicht. Tatsächlich scheint das alles zu sein, was Crontus antreibt: so lange zu fressen, bis sie sich vollgestopft in die Erde zum Verdauungsschlaf zurückziehen. Wenn sich eine Schnecke satt gefressen hat, gräbt sie sich vollständig im Boden ein, was bei manchen Unkundigen zu dem Glauben führt, dass diese Kreaturen sich in Luft auflösen könnten. In der Erde ruht das Tier teilweise mehrere Nonen, bis sie sich wühlend und fressend unter der Erde fortbewegt und oftmals mehrere hundert Schritt weiter entfernt wieder ans Tageslicht kommt. Dieses Eingraben in die Erde erzeugt einen außergewöhnlich lockeren Boden, der einen deutlich höheren Ertrag bringen soll.

Ihr größter Nutzen für den Landbau aber ist Folgender: Die Grontuschnecke sondert auf der Unterseite ihres Leibes einen schwarzen Schleim ab, auf dem sie vorwärts gleitet, und der zähe Schleim schützt ihren ungepanzten Leib vor Verletzungen durch spitze Stöcke, scharfkantige Steine und ähnliche Gefahren. Diese Substanz beinhaltet auch ihre kör-





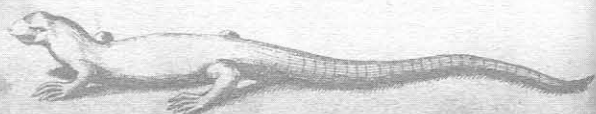
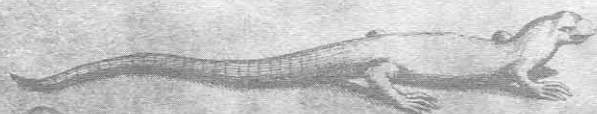
perlichen Ausscheidungen und ist wie Dung sehr gut für die Fruchtbarkeit des Landes. Das Leben eines gewöhnlichen Menschen zählt wenig im Vergleich zu dem Nutzen, den die Schnecken für die Landbevölkerung haben, und wehe dem, der es gar wagt, eine Grontuschnecke zu verletzen oder gar zu töten. Denn die Kreaturen sind zwar sehr zäh und nur an wenigen Stellen zu verletzen, aber eben nicht unverwundbar.

Die empfindlichsten Stellen der Schnecke sind neben dem Bauch die kaum erreichbaren Lücken zwischen den Hornplatten und die Stellen, an der die Tentakel aus dem Kopf wachsen. Eine Grontuschnecke, die in der Mitte des Leibes durchtrennt wird, hat eine gute Chance, diese Verletzung zu überleben, da sich im Verlauf von wenigen Tagen ein neuer Hinterleib bildet. Der Hinterleib hingegen stirbt, was auch eine Möglichkeit der Perlenernte bietet: An den Seiten sieht man zuweilen harte Hornkugeln, ursprünglich wohl spitze Steine, die vom Schleim eingehüllt und dadurch von der empfindlichen Unterseite ferngehalten werden. Im Laufe der Zeit können diese Kugeln Perlen bis zu einer Größe einer Hand hervorbringen, ein beliebter Schmuck bei Reichen, die allerdings selten wissen, was der Ursprung dieser schwarz-goldenen Perlen wirklich ist. Die meisten Händler ziehen es vor, sie als Perlen exotischer Riesenschnecken aus dem Thalassion anzupreisen. Wer deut-

lich mehr als ein paar dieser Perlen zum Verkauf anbietet, sieht sich schnell mit dem Verdacht konfrontiert, eines der wertvollen Nutztiere getötet zu haben.

Es scheint bei den Grontuschnecken nur doppelgeschlechtliche Wesen zu geben, die die Apophallation pflegen: Bei der Paarung umschlingen die männlichen Geschlechtsteile einander und befruchten das jeweilige andere Tier. Dabei kommt es wohl häufiger vor, dass das Tier, das sich zuerst befreien will, einfach einen Phallus abbeißt. Der 'Kastrat' überlebt, kann sich aber nur noch als Weibchen fortpflanzen. Der Vergleich mit Grontuschnecken gilt als eines der wenigen Mittel, um die gewöhnlich ausgeglichenen Ravesaran zur Weißglut zu treiben.

Die winzigen Jungen, oftmals zwei Dutzend, werden durch den Schleim in die Erde gebracht, wo im Verlauf von zwei Monden die stärksten Exemplare aus der Erde kriechen, in der sie vermutlich außer Wurzeln auch ihre schwächeren Geschwister gefressen haben. An Beutestücken kann man von einer toten Grontuschnecke bis zu einem Dutzend Perlen ernten. Die Haut ist nicht verwertbar. Das Fleisch ist außer für Pardir, denen es als Delikatesse dient, kaum genießbar, da es einen stark faulig-kotigen Geschmack hat.



Die Miridangar- Jaglibelle

Schaffenstag der Zweiten None im Chrysir (10. Tag im VII. Oktal)

Mit dem Ehrengeschenk des Radjars in der Tasche machen wir uns auf, Sulas schnell zu verlassen. Ich traue dem Herrscher nicht und bin froh, wenn wir in Lanagar sind, anderthalb Tage flussabwärts.

Ackertag der Zweiten None im Chrysir (12. Tag im VII. Oktal)

Lanagar ist eine noch reichere Stadt, dank des gut besuchten Hafens. Allerorten hört man viel Lob über die Radjara der Stadt, Maniba Jar, ihre Untertanen sind wahrlich begeistert, seit sie die Seefahrt fördert und sogar dem größeren Melakkam harte Konkurrenz macht. Ich werde das ausnutzen und will versuchen, mit dem Schiff nach Shindrabar zu fahren und von dort nordwärts, entweder nach Balan Cantara oder Trivina, ganz wie der Wind uns treibt und wir Beförderung finden.

Ackertag der Zweiten None im Chrysir (14. Tag im VII. Oktal)

Der Wind ist umgeschlagen, als wir die Küste hinter uns gelassen hatten. Er kommt nun von Ost bis Nordost und treibt uns förmlich tiefer in die Schwadenbucht hinein statt aus ihr heraus. Mit solcher Geschwindigkeit sollten wir bald in Annathra sein, das am innersten Punkt der Bucht gelegen ist. Der Schiffsherr erzählt viel über die Launen des dortigen Radjarins: Shatu Kanebjan, der ebenfalls derzeit eine Kriegs- und Handelsflotte unterhält und durch seine Bündnisse immer kurz davor steht, den Zorn der mächtigen Talameni auf sich und seine Stadt zu ziehen. Hanuman (unser Schiffsherr) ist natürlich sehr interessiert, was derlei drohende Seekriege angeht.

Ruhetag der Zweiten None im Chrysir (18. Tag im VII. Oktal)

Annathra ist kleiner als Lanagar und mir fällt auf, dass es trotz der Küstennähe weniger feucht ist. Im Süden der Stadt beginnen wohl bereits die weiten Savannengebiete, die sich direkt bis zur glühend heißen Narkramarüste erstrecken. Mir fällt auf, dass die Leute hier von der bevorstehenden warmen Jahreszeit reden – sie bestehen darauf, dass es hierzulande im Winter heißer würde als im Sommer, auch wenn der Unterschied nicht stark sei. Ein seltsames Volk.

Schaffenstag der Dritten None im Chrysir (19. Tag im VII. Oktal)

Ohne irgendwelche Geleit- und Großbriefe musste ich mich ganz auf meinen persönlichen Rang verlassen, um Zugang zur guten Gesellschaft zu bekommen. Leider kenne ich die Sitten nicht und weiß nicht, was es wert ist, für die nächsten Tage von einem makshamaunischen Adligen zur Teilnahme an der Libellenjagd eingeladen worden zu sein. Nun, schaden kann es gewiss nicht.

Mushuwalo missfällt, dass wir nicht mehr im feuchten Urwald sind, aber die anderen begrüßen es. Rhorrhach erklärt, die Landschaft erinnere ihn an die mütterlichen Geschichten von der heimatischen Savanne. Wenn das bloß keine neue Peinlichkeit mit sich bringt ...

Markttag der Dritten None im Chrysir (22. Tag im VII. Oktal)

Ich hatte erwartet, wir würden Libellen jagen – die flinken wendigen Flieger sind mit der Schusswaffe verflucht schwer zu erwischen, selbst wenn es schrittlange Exemplare sind. Dabei wird mit Libellen gejagt ... Purunga, der Libellenhüter, ist bereit, mir während des Austrittes einige Fragen zu beantworten – solange ich während der Jagd seine Konzentration nicht störe.

Die altehrwürdige Tradition der Libellare stammt wohl noch aus der Epoche, als ihre Ahnen in der glutheißen Narkramar lebten und sich dort als Insektenlenker übernatürlich mit den großen Silamari-Libellen verbanden. Aus noch immer geheim gehaltenen Gründen (und zu einer unbekannten Zeit) verließen sie die wüstenhafte Heimat und zogen nordwärts. Heute sind sie vor allem in den mahapratistischen Ländern Tharpura, Makshapuram und Shindrabar anzutreffen, aber auch in Cantera, im Nebelwald und sogar auf den Schwimmenden Inseln – überall, wo es schwül, warm und wasserreich ist. Die heute von ihnen abgerichteten Miridingar-Libellen sind deutlich kleiner und leichter als die Silamari, aber auch besser einsetzbar.

Einige äußerliche Kennzeichen der Feuergeborenen haben sich bei den Libellaren noch immer erhalten, so wie ihre völlige Haarlosigkeit und die Neigung, die Haut mit permanenten Bildern zu schmücken. Sie verehren einen Schutzgott namens Shinpar, der über die Libellen und ihre Hüter gleichermaßen wacht und dessen Mysterien sie vor allen Außenseitern geheim halten. Auch vermählen sie sich nur untereinander und bilden einen eingeschworenen Kult, der wohl deshalb so weit geduldet wird, weil er so nützliche Dienste leistet.

Schwirrende Jagdhelfer

Ein in den Tropen sehr geschätzter Jagdbegleiter ist die einen halb Schritt große, grünmetallisch schimmernde Miridangar. Dieses exotische Insekt hat den anderenorts gebräuchlichen Falken fast völlig verdrängt, denn sie ist deutlich vielseitiger in der Wahl der Beute.

Die Jagdweise ist immer dieselbe: Der Jäger trägt das Tier auf einem gepolsterten Handschuh, üblicherweise ist der Kopf der Libelle bedeckt, um unerwünschten Zwischenfällen vorzubeugen. Direkt vor dem Einsatz übermittelt er der Libelle in Gedanken ein Bild der gewünschten Beute und entfernt die Haube. (Da jede Libelle gedanklich mit ihrem Besitzer verbunden ist, könnte es sonst leicht geschehen, dass der Gedanke an irgendein Tier oder einen Zweibeiner als Beschreibung einer Beute angesehen würde.) Die Miridangar steigt auf und sucht im libellentypischen Zickzackflug nach dem gewünschten Jagdwild.

Was nun folgt, hängt von den Wünschen des Jägers ab: Manchmal hat sie bereits ihre Schuldigkeit getan, sobald sie schwirrend in der Luft stehen bleibt und dadurch anzeigt, wo die Beute zu finden ist.

Weit häufiger aber wird erwartet, dass sie das Ziel zielstrebig angreift und versucht, blitzschnell mit den zwei giftigen Dornen am Schwanzende zuzustechen. Wenn diese Stachel voller Gift sind, wird das Opfer schnell entkräftet und es ist nur eine Frage der Zeit, bis sich das Gift durch den gesamten Körper verbreitet hat. (Geht es darum, eine kleinere Beute nicht zu töten, sondern lebend zu fangen, muss der Jagdlibelle vorher das Gift aus den Stacheln entfernt werden; eine riskante Kunst, die nur ihr Lenker beherrscht.) Angeblich geht mit dem Giftschaden ein Gefühl brennenden Durstes einher.

Für viele Adlige, die einen Libellar als Jagdbegleiter anstellen, gilt es als ehrbar, sich in den Kampf gegen ein Beutetier zu stürzen, das schon halb betäubt ist und weder richtig zuschlagen noch fliehen kann.

Dank ihres Giftes kann die Jagdlibelle auch große Beute zur Strecke bringen, es wird gar von besonders mächtigen Exemplaren berichtet, deren Gift angeblich einen Jharranoten erlegte. Gelingt es ihr jedoch nicht beim ersten Versuch, einen guten Stich anzusetzen, kann es durchaus passieren, dass sie selber zum Opfer wird.

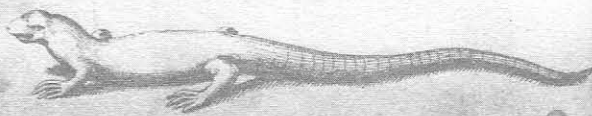
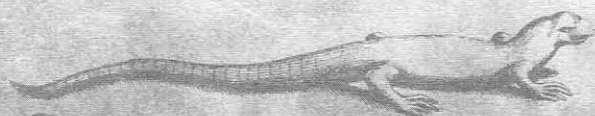
Wegen der großen Gefahr führt jeder verantwortungsvolle Jäger ein Antidot mit, falls es zu Unfällen kommt – und angeblich muss es aus dem Gift genau dieser Miridangar-Libelle hergestellt worden sein, um zweifelsfrei zu wirken, bei einem Universal-Gegengift sollen durchaus Lähmungserscheinungen und Krampfanfälle zurückbleiben können.

Als Jungtiere leben Miridangar-Libellen in Gewässern und entwickeln sich dort am besten, wo ein größerer Tierkadaver

im Wasser verrottet – das Gift der Erwachsenen trägt dazu bei, dass passende Tiere beim hastigen Saufen verenden. Sind die Larven herangereift, klettern sie auf Mangroven, warten, bis die Haut ausgetrocknet ist, und kriechen dann in ihrer geflügelten Form daraus hervor. Da eine Libelle nur abgerichtet werden kann, wenn sie reif und noch nicht 'geschlüpft' ist, muss man sie in den wenigen Stunden dieser Trocknung einsammeln. Erfahrene Sammler durchstreifen dazu die Feuchtgebiete, wobei es als großer Erfolg gilt, wenn man pro None



mehr als ein Exemplar findet. Sobald die Libelle schlüpft, erhält sie als erste Nahrung Blut von ihrem Herrn. Von Anfang an saugt der Herr auch das Gift aus den Stacheln, um das Tier an die Prozedur zu gewöhnen, aber auch um Immunität gegen das anfangs noch nicht so konzentrierte Gift zu entwickeln und bereits frühzeitig ein Antidot herstellen zu können – denn gerade junge Jagdlibellen sind sehr aggressiv. Eine herrenlose Miridangar ist praktisch wertlos, nur gut für dekorativen Tand, doch einem Herrn kann ein geübtes Tier eine reich bezahlte Anstellung garantieren.



Der Riesenrenoster

Schaffenstag der Vierten None im Chrysir (28. Tag im VII. Oktal)

Allmählich kommen wir in den Bereich der Kamamaunir. Diese Amaunir gehören wohl zum großen makshanischen Kulturbereich, unterscheiden sich aber in vieler Hinsicht von den verweichlichten 'Luxuskatzen', an die man dabei denkt: Sie sind harte, manchmal grausam und Härten gewöhnt, Verehrer des kriegerischen KaMaLu. Angeblich stammen sie von Ro-Kur ab, ausgestoßenen Geisteslosen, die sich hier in der Savanne in mehreren nomadischen Gruppen zusammengeschlossen haben. Sie sollen blitzschnell auf ihren Einhörnern aus der Wildnis kommen, die Radjarate am Savannenrand überfallen und mit der Beute wieder in den endlosen Ebenen verschwinden. Wenn das so nicht stimmt, so ist es doch wenigstens eine romantische Legende.

Ahmentag der Vierten None im Chrysir (29. Tag im VII. Oktal)

Die Kamamaunir sind erschienen und haben uns mit einem Pfeilhagel vor unsere Füße deutlich gemacht, dass wir warten sollen. Ihr Sprecher kam mit einigen Begleitern auf wahrlich edlen Einhornhengsten heran und begann mit einem Vortrag darüber, wie wenig die Geister des Landes von unserer Anwesenheit hier halten. Unser Gastgeber NaMiAh versuchte, von ihnen freies Geleit zu erkaufen. Selbst er versteht ihre Mundart kaum.

Sie haben sich schließlich darauf eingelassen, aber sie wollen uns verbieten, die Riesenrenoster zu jagen – nicht aus sentimentaler Anhänglichkeit, sondern weil sie die mächtigen Geschöpfe als ihr Eigentum betrachten, das ihnen Fleisch, Leder, Knochen und Sehnen liefert. Sie werden, so heißt es, uns beobachten.

Markttag der Vierten None im Chrysir (31. Tag im VII. Oktal)

Wir hatten gelobt, keine Renoster zu jagen, aber umgekehrt halten sich die Tiere nicht daran. Wir taten nichts Böses, als auf einmal einer der Riesen hinter zwei Termitenhügeln auftauchte, uns sah und losstürmte, eine Wolke von Fliegen hinter sich. Flucht war da der bessere Mut und wir sahen zu, dass wir auf die nächsten Bäume kamen. Nur Rhorrhach wagte den Kampf, trat beiseite und schlug zu, als das Tier auf ein paar Handbreit Abstand an ihm vorbeidonnerte, alles begleitet von seinem markerschütternden Gebrüll. Der Renoster stürmte davon, ohne anzuhalten, und Rhorrhach hob stolz seine Beute: Ob er den Hals treffen wollte und verfehlt hat oder nicht, wer weiß es – jedenfalls hat seine Schwertlanze dem Renoster sauber die Hornspitze abgeschlagen.

Später: Selbst die Kamamaunir sind beeindruckt und haben uns wissen lassen, dass 'der große Löwe' seine Trophäe behalten darf. Rhorrhach hätten sie sie auch kaum anders als über seine Leiche abnehmen können.

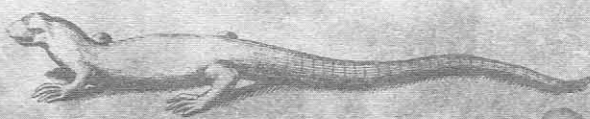
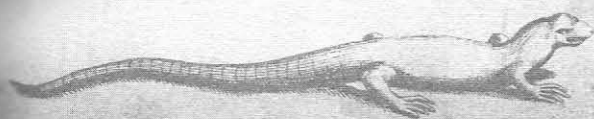
Eingehörnter Büffel

Der Riesenrenoster ist der größte und schwerste Angehörige der großen Familie der Monocornen und hat nichts von der schlanken Eleganz seiner kleineren (entfernten) Verwandten. Mit einer Schulterhöhe von fast zwei Schritt und einem Gewicht von anderthalb Quadern ähnelt er eher einem Büffel als einem Hirsch. Die vier Beine sind stämmig und tragen einen tonnenähnlichen Leib, der Kopf ist breit und wird von seltsamen Auswüchsen geprägt. Das breite Maul trägt große Mahlzähne. Die Augen liegen seitlich am Kopf und so besitzt der Riesenrenoster wie viele Savannentiere ein weites Blickfeld und bemerkt Angreifer frühzeitig, er ist jedoch kaum in der Lage, Dinge zu treffen, die direkt vor ihm liegen. Die schwartige oder hornige Haut ist nahezu kahl und nur mit vereinzelt kurzen, harten Borsten bewachsen, in freier Wildbahn trocknet sie schnell aus und reißt dann auf. Die Warzen sind im Kopfbereich besonders zahlreich. Das Stirnhorn ist das größte aller Monocornen, eher kurz und dick und von erheblicher Zerstörungskraft.

Riesenrenoster sind notorisch übelläunig und reizbar und daher berüchtigt, auch ohne Provokation auf alles loszustürmen,

was ihnen als Bedrohung erscheint – und das kann mitunter auch ein Baum oder Termitenhügel sein. Einen bewegungsloses Ziel treffen sie und richten mit ihrem Horn großen Schaden an, doch schnelle Ausweichbewegungen von Tieren können sie kaum nachvollziehen. Sieht sich eine Gruppe von Personen einem Riesenrenoster gegenüber, ist es oft das klügste, sich schnell zu zerstreuen und das Tier damit zu verwirren. Zwar greift es einen Feind mitunter auch mehrmals hintereinander an, oft aber verliert es nach einem einmaligen Vorbeistürmen das Interesse. Wenn es jedoch ein Opfer mit dem Horn erwischt, versucht es, den 'Feind' niederzuwerfen und zu zertrampeln. Hat es einen Eindringling in sein Revier auf einen Baum gejagt, bleibt es oft stundenlang wachsam in der Nähe oder versucht, den Baum zu entwurzeln.

Als Savannentier kann man Riesenrenoster vor allem in dem breiten Savannengürtel nördlich der tropischen Urwälder finden, aber auch in den Wüstensteppen zwischen Dschungel und Narkamar, also in Te'Sumurru und im südlichen Makshapuram. Die Geschöpfe haben keine besonderen Ansprüche an ihren Lebensraum – sie brauchen offenes Land



mit festem, tragfähigem Boden, aber ausreichend Pflanzenwuchs für Nahrung und Wasser zum Trinken und Suhlen. Die Bremsen und Stechfliegen der Steppen setzen ihnen trotz ihrer dicken Haut oft

vorstellen, dass diese winzigen Plagegeister sehr zur Reizbarkeit der Riesenrenoster beitragen.

Sie fressen manchmal Gras, vor allem aber Knollen und Wurzeln, die sie oft mit dem Stirnhorn aus dem Boden wühlen; doch ebenso reißen sie auch Schösslinge aus und werfen ganze Bäume um, weil sie an die saftigeren Wurzelspitzen unter der Erde kommen wollen.

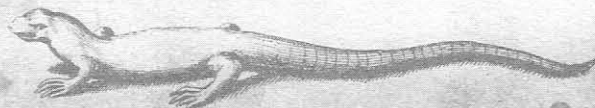
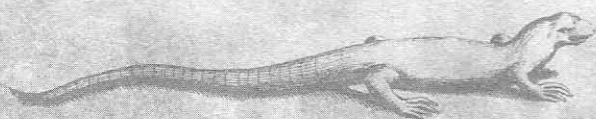
Riesenrenoster hinterlassen solchen Schaden und benötigen so viel Futter und Wasser, dass die leonischen Hirtenstämme sie als lästige Konkurrenten und Schädiger ihrer Blutbüffel betrachten und zwar nicht ausrotten, doch sehr oft zum Ziel gemeinschaftlicher Jagden machen. Andere Savannenvölker haben mitunter gefangene Jungtiere abrichten können und gebrauchen sie im Kampf mit einem Lenker und einem dahinter sitzenden Schützen oder Säbelfechter. Bei der Haltung ist es unerlässlich, die Tiere regelmäßig mit Salbölen einzureiben, um das Austrocknen und Platzen der Schwarte zu vermeiden.

Diese Tiere werden mitunter für ihr Fleisch und die ledrige Haut gejagt, doch in ihrem Lebensraum gibt es viele Arten, die beides für weniger Risiko bieten – und nur eine größere Sippe von Jägern kann die etwa vierhundert Portionen Renosterfleisch wirklich völlig nutzen, ehe es verdirbt. Der knochige Kopf ist eine begehrte Trophäe und mitunter sieht man wilde Zauberer, die ihn in Imitation der Optimaten zu einer Maske geformt haben, nachdem das angeblich besonders zauberwirksame Horn als separater Fetisch herausgebrochen und so eine 'dritte Augenöffnung' erzeugt wurde.

Das massige Stirnhorn ist bei den meisten Völkern als Handelsware begehrt – nicht nur wegen seiner Größe, sondern weil es bei einem so mächtigen Tier, das vor allem von unterirdischen Gewächsen lebt, in besonderem Maße mit den Kräften des Humus gesättigt sein soll. Sowohl das Entdecken und Unschädlichmachen von Giften als auch das Schließen

von Wunden und das Stärken der Manneskraft werden ihm zugeschrieben, und manche Jäger stellen den Riesenrenostern vor allem mit dem Ziel nach, das Horn zu erbeuten, das ungefähr zwei Goldmünzen für ein durchschnittliches Exemplar einbringt.

sehr zu und man sieht ganze Trauben schwarzen Geschmeißes an den Stellen hocken, wo sich ein Tier nicht mit einer dicken Schlammsschicht bedeckt hat. Jäger berichten, dass sie in den tiefen Rissen der Haut oft gefräßige Maden finden, nachdem Insekten hier ihre Eier abgelegt hatten. Man kann sich gut



Die Windhörner

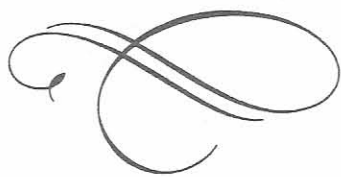
Opfertag der Vierten None im Chrysir (32. Tag im VII. Oktal)

Unser Jagdausflug hat uns nun schon weiter in die Savanne geführt, als ich gedacht hätte – doch ich bin weitgehend auf meine Kosten gekommen und habe einige schöne Shadare und Laufvögel erlegt. Rhorrhach erzählte mehrfach, wie sehr es ihn reizen könnte, eine solche Bestie zu fangen und wie einen Blutbüffel zuzureiten, doch ich hoffe, ich konnte es ihm ausreden.

Unser NaoMiAh jedenfalls hält nichts davon und will wohl eine andere Beute jagen: die sechsbeinigen Windhörner, die es hier in recht großer Zahl geben soll. Da sie für ihre Geschwindigkeit berühmt und ihre Rastlosigkeit berüchtigt sind, dürfte das nicht leicht werden. Doch das lähmende Gift der Jagdlibellen sollte helfen.

Rechtstag der Vierten None im Chrysir (33. Tag im VII. Oktal)

Bislang haben wir die Tiere immer nur am Horizont gesehen, da sie unglaublich scheu sind. Dafür kommen immer wieder abends andere Kamamaunir zu uns, setzen sich ans Feuer, nehmen sich vom Essen und hören unseren Gesprächen zu. Das geht schon seit Tagen so. Heute aber ließ auf einmal einer die Bemerkung fallen, sein Stamm hielte nicht viel davon, "KiRinHuaDa" zu jagen, weil die geheiligt oder verflucht seien. Unser Gastgeber ist sich sicher, dass er die Windhörner meinte, doch weiter wollte er nichts verraten. Nur dass es unser eigenes Problem wäre und der Stamm uns nicht bestrafen würde, war noch herauszubekommen.



Fuhrtag der Vierten None im Chrysir (34. Tag im VII. Oktal)

Heute ist es endlich gelungen. Wir haben uns ganz vorsichtig an einer Wasserstelle auf die Lauer gelegt und gewartet, nachdem wir in der Nähe ein Windhorn gesehen hatten. Purunga hat seine Libelle bereit gemacht, und als eines der sechsbeinigen Geschöpfe, vorsichtig Ausschau haltend näher kam, schwirrte die Miridangar los und ließ sich nicht abschütteln, bis sie ihren Stich angebracht hatte. Wenig später kehrte das schwankende Windhorn zurück, um zu saufen, ließ sich mühevoll auf die langen, staksigen Beine nieder, die nicht mehr recht gehorchen wollten, und wir konnten es mit Netzen einfangen. Marsylas wollte das Tier beruhigen, doch stattdessen ist er seitdem sehr fahrig und noch sprunghafter als für einen Satyaren sonst üblich.

Streittag der Vierten None im Chrysir (35. Tag im VII. Oktal)

Die ganze Zeit nur Ärger und Unfrieden. Auf meine Bitte hin hat sich auch Avanthie dem Windhorn genähert und ist nun zornig, verwirrt und sehr unruhig. Was immer das satyarische Einfühlungsvermögen ihr verraten hat, es kann nichts Gutes sein. Die anderen sind auch streitlustig und wir alle zweifeln laut an NaoMiAhs Plan, gleich mehrere dieser Tiere für eine Zucht einzufangen. Welch ein Irrsinn. Hätte ich vorher gewusst, dass der verdammte Kater so etwas plant ...

Jetzt klingt auch noch das Libellengift ab und vermutlich wird sich das Windhorn bei einem Ausbruchversuch selbst verletzen. Täte mir nicht leid.

Wir haben aufgegeben. Die ganzen Mühen für ein einzelnes Männchen, und wir hätten niemals noch ein weiteres Windhorn fangen können, ehe wir uns an die Kehle gegangen wären. Ohne ein Weibchen aber hat eine Zucht keinen Sinn, so dass wir das Tier freilassen. Es als Trophäe mitzunehmen wäre zu mühevoll.

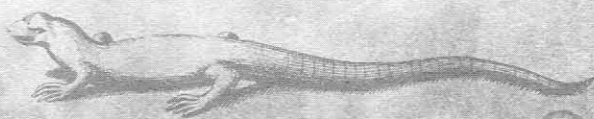
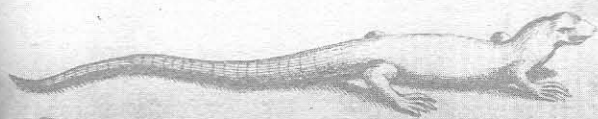
Scheue Sechsbeiner in der Savanne

Diese über aus seltsame Tierart findet man vereinzelt sowohl in den Tropenschungeln des östlichen Myranor als auch in den angrenzten Savannengebieten, vor allem aber auf den weiten, offenen Ebenen des südlichen Makshapuram.

Hervorgegangen sind die Windhörner aus zwei Tierarten, die einst auf magischem Wege zusammengefügt wurden: Das große Stirnhorn, die borstige Stehmähne und die langen, dünnen Beine stammen von einer nicht genau bestimmten Monocornenart, die fraglos von der Größe her dem Khardan

nahe stand. Die Anzahl der Beine, der muskulöse Schwanz und die (hier zur Schädelfratze umgeformte) Knochigkeit des Kopfes sind ebenso wie das Fehlen von Ohrmuscheln ein deutlicher Hinweis auf die Ahnenschaft des Hurda oder Panzernasenschweins. Dadurch, dass die stachelige Mähne heute den ganzen Rücken entlang läuft, sind die Geschöpfe als Reittiere herzlich ungeeignet, falls das die Absicht ihrer einstigen Erschaffer war.

Wenn man sie zuerst sieht, so scheinen sie wahllos zusammengefügt und unfähig, sich zu bewegen, doch wenn sie über



die offene Ebene schreiten, übertreffen sie alles in ihrer Umgebung an Geschwindigkeit und Leichtfüßigkeit. Der wiegende Schritt der sechs Beine ist nicht tollpatschig, sondern geradezu geschmeidig und von großer Trittsicherheit. Selbst im schnellen Lauf kommt es nie zu Stürzen und zum Stolpern über die eigenen Füße. Es heißt, in ihrer elementaren Zusammensetzung enthielten sie ein wenig mehr Luft als andere Bodentiere, fast so viel wie fliegende Wesen. Es steht fest, dass sie heranziehende Stürme vor allen anderen Wesen spüren und es vermögen, rechtzeitig Schutz zu suchen. Die langen Beine erlauben den Windhörnern, die höchsten Blätter der Antholishbäume abzuweiden, die ansonsten nur von Moranthen erreicht werden. Die Sechsheiner teilen daher nur selten ein Revier mit den riesigen Laufvögeln. Da sie weit leichter sind, scheinen sie auf den ersten Blick weniger Nahrung zu benötigen, doch ihre weit aus schnelleren Bewegungen kosten auch mehr Kraft, so dass letztlich der Bedarf an Blättern wohl ähnlich ist. Dabei schrecken sie auch nicht vor dem Verschlingen einiger Kerbtiere oder eines Vogelnestes mitsamt Küken zurück.

Andererseits stellen die überlangen Beine auch eine gewisse Schwachstelle dar: Zwar sind die Tritte mit den Hufen sehr wirkungsvoll (und viele Tiere bleiben auf ihren beiden hinteren Beinpaaren stehen und treten mit den Vorderbeinen nach Angreifern), doch ist ein Bein erst einmal ernstlich verletzt oder gar gebrochen, ist das Tier dem Tode geweiht. Wichtigen Tieren wie dem Riesenrenoster oder einem reizbaren Hügeltier gehen Windhörner deshalb am liebsten aus dem Weg. Im Grunde fällt ihnen das leicht, denn mit ihrer hohen Gestalt und dem geschwinden Lauf sind sie die perfekten Fluchttiere – schnell gewarnt und schnell in Sicherheit, wenn ihnen nicht ein Unfall widerfährt. Man kann ihnen eine gewisse Hektik nicht absprechen, denn ihre weite Sicht verbunden mit einer gewissen Schreckhaftigkeit macht sie unberechenbar – in jedem Moment kann etwas sie dazu bringen, hastig davonzu-eilen. Nachts schlafen sie nur kurz und unruhig, sagen Jäger, und ihre tief in den knöchigen Höhlen liegenden Augen sind stets rot und überreizt.

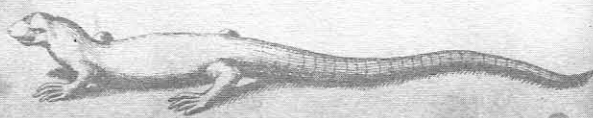
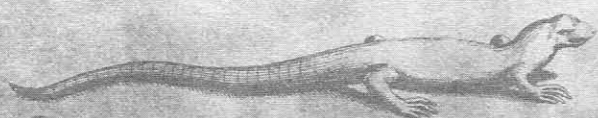
Ist das Tier bereits verletzt oder geschwächt und erscheint die Flucht wenig aussichtsreich, kauern sich Windhörner auch hin, um die Beine weniger zu exponieren, schützen das Rückgrat mit der aufgerichteten Stachelmähne und verteidigen sich mit dem Kopf, der fast völlig von schützenden Knochen be-



deckt ist und eine

langes Horn trägt. Außer bei der Abwehr von Feinden finden die Hörner auch beim Kampf der Tiere untereinander Verwendung, doch fliehen die Schwächeren meist nach dem ersten Zusammenstoß, ehe der Stärkere ihnen den Hals aufschlitzen kann. Windhörner sind untereinander notorisch streitlustig und scheinen keinen Frieden miteinander zu finden. Dass sie überhaupt Gelegenheit finden, sich fortzupflanzen, ist ein Rätsel.

Es gibt die Theorie, dass ihre stürmische Geschwindigkeit wie auch innere Ruhelosigkeit daher rühren, dass bei ihrer Erschaffung ein Quäntchen Essenz der Äußeren Domäne Thesephai verwendet wurde, doch ist das schwer zu beweisen oder zu widerlegen. Die Jägervölker in ihrem Verbreitungsgebiet glauben allerdings durchweg, dass das Tier etwas Dämonisches an sich habe, da es die Geisterbeschwörer ihrer Stämme so sagen – doch das macht sie bei der Jagd nur vorsichtiger, hält aber die wenigsten davon ab. Windhornfleisch ist ungenießbar, doch was sie als Jagdbeute begehrt macht, sind die extrem langen und doch festen Röhrenknochen der Beine, aus denen Stäbe, Blasinstrumente, Blasrohre und andere Waffen gemacht werden, sowie die sehr langen Sehnen, die bei Bogenbau und als Saiten Verwendung finden.



Der Ophidias

Ahmentag der Ersten None des Gyl dara (2. Tag des VIII. Oktals)

Zurück in Annathra. Wir haben die als stürmisch verrufene Zeit des Chrysir hinter uns und finden hoffentlich eine gute Verbindung.

Opfertag der Zweiten None des Gyl dara (14. Tag des VIII. Oktals)

Das einzige Schiff, das wir in Annathra nach Nordosten nehmen konnten, hat uns geradewegs nach Djolopandang geführt – ins Herz des Kampfes gegen Melakkam, die Kerrishiter und wer weiß noch wen. Doch für meine Begleiter ist das gar nicht so schlecht – denn der Fürst hat auch Amaunir und Pardir als Söldner in Diensten. Während auf anderen Inseln fremde Völker umso herablassender behandelt werden, je haariger und weniger schlangenhaft sie sind, brauchen hier Leonir und Satyare kaum mit bösen Blicken zu rechnen. Nicht dass ich Angst um ihre Gefühle hätte, eher fürchte ich Rhorrhachs Zornausbrüche.

Rechtstag der Zweiten None des Gyl dara (15. Tag des VIII. Oktals)

Avanthe hat aus einer Laune heraus eine der hier so beliebten Enthaarungspasten gekauft und angewendet. Sie sagt, dass sie die schwüle Hitze so viel besser ertragen kann. Zum Glück muss ich ihr nicht sagen, wie, hm, verstörend ihre kahlen Ziegenbeine und das daumengroße Schwänzchen aussehen, für den Spott sorgt schon Marsyllas.

Es sieht ganz danach aus, als müsste ich wieder als mitpreisenden Worten verbrämter Söldner arbeiten, um eine Überfahrt zu verdienen. Aber der Vorschlag ist gut: Ein Vertrauter des Fürsten verriet mir, wie sehr sich Seine Erhabenheit doch über eine Blüte des Kupfernen Lotos freuen würde, der nur im Garten eines alten Schlangentempels auf der Insel Djanar zu finden ist. Doch diese Insel ist seit langem von den talamenischen Kerrishitern besetzt. Anscheinend geht es den hiesigen Höflingen nicht zuletzt darum, notfalls alles abstreiten zu können, denn derzeit herrscht wohl ein brüchiger Waffenstillstand. Also kommen wir als neugierige Fremde gerade recht.

Ruhetag der Zweiten None des Gyl dara (18. Tag des VIII. Oktals)

Ich habe jetzt den genauen Plan erfahren: Ein Fischer bringt uns morgen in der Nacht zu einem Vorgebirge im Norden Djanars; von dort sollen wir in kurzer Zeit das Ziel erreichen können. In den drei folgenden Nächten wird er jeweils in der Nähe vorbeisegeln, um nach uns Ausschau

zu halten. Es könnte besser, aber auch schlechter sein, ein Boot am Ufer würde gewiss zufällig vorbeikommende Kerrishiter stutzig machen.

Ackertag der Dritten None des Gyl dara (21. Tag des VIII. Oktals)

Erst jetzt komme ich dazu, wieder Notizen zu machen.

Anfangs lief alles ganz so, wie es geplant war – die Überfahrt, die Landung, der schnelle Aufstieg den küstennahen Berg hinauf. Doch als wir uns dem alten Tempel näherten, hätte uns stutzig machen sollen, dass keine Wächter zu sehen waren. Gewiss, die Kerrishiter haben Herzen kalt wie Gold und sind scharfe Rechner, also werden sie nicht an jedem alten Kultheiligtum einen großen Trupp postieren – und doch ...

Der Tempel war uralt und verlassen, die ungezählten Statuen an der Außenwand kopf- und armlos und überwuchert. Kein Nachtvogel schrie, doch oft meiden Tiere den Platz, wo einst Menschen gelebt haben. Und doch ... Man konnte noch die Reste des Mosaikweges unter dem Gras schimmern sehen, die Pfeiler, die einst ein Tor gewesen waren, trugen noch rostige Angeln. Im früheren Innenraum wuchsen Bäume durch die Ziersteinplatten und Lianen hingen von den Resten der Dachbalken herab. Der Brunnen war geborsten und nichts, gar nichts wies auf Bewohner hin. Und doch ...

Wir näherten uns dem zentralen Zierteich, der völlig mit Lotosblüten überwuchert schien. Vielleicht hätte ich nur eine Blüte schneiden und nicht versuchen sollen, eine ganze Pflanze zu entwurzeln – denn so verlor ich die Umsicht und bemerkte zu spät, dass mich ein dunkles Augenpaar im Wasser beobachtete, wo nach meiner magischen Erkundung kein größeres Lebewesen als ein Fisch hätte sein dürfen.

Ohne Vorwarnung brach das Chaos los, als hätte eine ganze Menagerie von Elementargeistern Ausgang: Wasser spritzte, Funken stoben, Steine hagelten herab und jähe Böen peitschten uns, und dazu erhob sich die schlangenhafte Kreatur aus dem Wasser und gestikulierte drohend mit ihren sechs klauentragenden Armen.

Meinen ersten Zauber wehrte sie leichthin ab und so erschien uns die Flucht als der bessere Weg, da wir gar nichts über die Kräfte des Wesens wussten – und zu viel abergläubisches Geschwätz (wie ich da noch dachte) hatte uns der Fischer über die mächtigen Schlangenwesen und ihre Flüche erzählt, die verlassene Tempel bewohnen und beschützen. Doch diesen Fischer werden wir wohl nicht wiedersehen, denn in der ersten Eile führte unsere Flucht uns tiefer ins Inselinnere, aufwärts vom Tempel, wo ich dies hier schreibe.

Sechsbarmige Schlange

Die Ophidias sind eine Rasse von vernunftbegabten Schlangenwesen, die sich von anderen serpentinischen Wesen durch ihre sechs Arme und ihren vage menschenähnlichen Oberkörper mit dem fremdartigen Kopf unterscheiden. Trotz der Ähnlichkeit sind sie mit den Shindra nicht näher verwandt als ein Mensch mit einem Neristu, d.h. nur oberflächlich.



Ophidias sind von grüner Färbung mit vielfachen gelblichen Mustern, vor allem an Bauch und Brust sind ganze Partien gelb. Im Urwald verleiht ihnen das vorzügliche Tarnung. Sie werden bis zu neun Schritte lang, auch wenn der Oberkörper nicht größer als bei Menschen wird – der größte Teil ihrer Länge sitzt im Schlangengeleib, den sie meist unter sich zusammenrollen. Die sechs Arme enden jeweils in einer Hand mit nur zwei Fingern und einem Daumen, die dennoch (und trotz ihrer scharfen Krallen) sehr geschickt ist. Der Kraftunterschied zwischen den drei Armpaaren ist nicht auffällig. Die zwei großen, dunkelgrünen bis schwarzen Augen sitzen hoch oben und fast seitlich am Kopf des Ophidias, so dass er auch nach oben und hinten schauen kann und damit fast völlige Rundumsicht besitzt, an-

dererseits scheint das jedoch seine räumliche Sicht und vor allem die Fähigkeit zum Fernkampf zu stören.

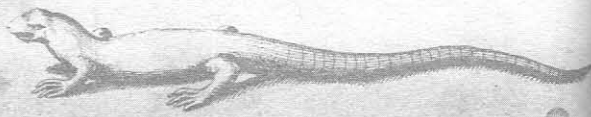
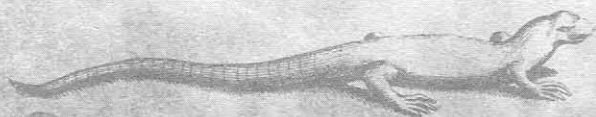
Im Kampf verwenden Ophidias vor allem ihre wirkungsvolle Magie, die sich auf die Naturbeherrschung stützt: Eine Theorie verbindet die Sechsbarmigkeit mit den sechs Elementen, die angeblich jeweils durch die Gesten einer bestimmten Hand manipuliert werden. Dabei gilt der Kopf als der Körperteil, der über die magische Kraft als siebtes Element gebietet. Mit Handzeichen bewirken die Ophidias elementare Effekte, die die Situation ihrer Gegner verschlechtern und sie zu Flucht oder Rückzug bringen sollen. Dabei sind sie nicht friedliebend, eher feige und jedem Risiko für das eigene Wohlergehen abhold. Ihre spitzen Zähne und Krallen setzen sie nur im äußersten Notfall ein. Auf Grund ihrer Nahrung verursachen ihre Bisse und Kratzer allerdings mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit zusätzlichen Giftschaden in einer Wunde.



Ophidias leben im tiefen Urwald in den Tropenregionen Myranors, vornehmlich auf den Inseln von Shindrabar, doch berichten Reisende auch von ihrem Auftreten im Pardirdschungel und noch weiter in den geheimnisvollen Ländern des fernen Westens. In weniger feuchten

aber immer noch warmen Gebieten gibt es sie mitunter auch, aber Wüsten meiden sie ebenso wie die Städte der zivilisierten Völker. Trotz ihrer unbezweifelbaren Intelligenz zeigen sie keinerlei Bereitschaft zu einem friedlichen Zusammenleben und dulden andere Völker nur, wenn sie sie unterworfen haben und als zaubermächtige Herrscher anerkannt oder gar als Halbgötter verehrt werden.

Als Fleischfresser verzehren sie vor allem, was sie nicht selber jagen müssen: frisch geschlagenes Wild, von dem sie den eigentlichen Jäger vertrieben haben, aber auch gefundene Nestküken und einige fleischig anmutende und riechende Pilze und Schwämme. Am meisten lieben sie es, von gefügigen Dienern anderer Rassen regelmäßige Speise- und Trankopfer zu erhalten.





Die Affenmenschen



Opfertag der Dritten None des Gyl dara (23. Tag des VIII. Oktals)

Wir haben uns notgedrungen entschieden, einem Fluss zu folgen, der hoffentlich weit abseits des Tempels das Meer erreicht, und dann weiterzusehen. Zum Glück haben wir den Shingwa bei uns, der als Späher Großartiges leistet und vor Gifttieren und -pflanzen warnt.

Rechtstag der Dritten None des Gyl dara (24. Tag des VIII. Oktals)

Wir sind auf Einheimische gestoßen – genaugenommen hat Mushuwalo sie zuerst gesehen, und das war unser Glück: Denn hier sind die Bauern derartig in ihrem alten Schlangenkult verwurzelt, dass sie wohl eine andere Schuppenhaut wie den Shingwa respektierten. Ich danke den Schicksalsmächten, dass sie nicht mit dem jagenden Ehorrhach zusammengestoßen sind; sie wären bestenfalls nur der "zweibeinigen Raubkatze" auf Nimmerwiedersehen ausgerissen.

Mushu konnte uns berichten, dass wir gar nicht so weit von Kerrish Djanar entfernt sind, wo die Kerrishiter ihren Stützpunkt haben; in ein paar Tagen sollten wir es geschafft haben. Die Rückfahrt nach Djolopandang haben wir eh verloren. Doch die Bauern warnten nicht allein vor den kerrishitischen Tributeintreibern, sondern auch vor den großen Affenmenschen der Wälder, die viel furchtbarer als die gewöhnlichen Großaffen sein sollen, die hierzulande

als Feldarbeiter gehalten werden. Dem Shingwa haben die Urwaldbauern berichtet, was sie einem Haarträger kaum anvertraut hätten: Angeblich entscheiden von Zeit zu Zeit die ranghöchsten Hohepriester, dass es an der Zeit ist, den Geschöpfen eine gesegnete Tempeljungfrau als Gabe zuzuführen. Was mit den Maiden geschieht, ist unbekannt – von einem Ende als Nahrung über ein Leben in abscheulicher Sklaverei bis zur entrückten Wiederkehr aus dem Wald und einem 'freiwilligen' restlichen Leben im Kloster reichen die Behauptungen.

Streittag der Dritten None des Gyl dara (26. Tag des VIII. Oktals)

Die Warnungen waren nur zu wahr: Als Avanthé mit Mushuwalo nach Nahrung suchte, wurde sie von einem gewaltigen haarigen Ungetüm geschlagen, gepackt und fortgeschleppt. Selbst Mushuwalo hatte es nicht bemerkt, ehe es aus dem Blätterdach sprang.

Erneut: Ohne den Shingwa hätten wir Avanthé bestimmt nicht retten können. Er war es, der lautlos und unsichtbar dem Räuber folgte und uns auf seiner Spur hielt. Nur so konnten wir den Affenmenschen stellen, ehe er seine für uns unerreichbare Heimat in den Baumriesen der hohen Berge erreichte. Oh, wie wütend war er, als Avanthé die Gelegenheit nutzte, seinem Griff zu entgehen, und wie brüllte er drohend, ehe ihn mein Hagel Eherner Dornen in Stücke riss.



Haarige Baumbewohner



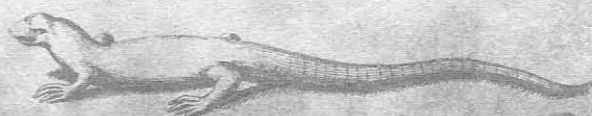
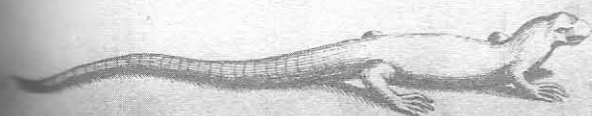
Die Hariwatun der Inseln von Shindrabar sind allgemein bekannt als sanftmütige Riesenaffen mit der Kraft eines Giganten und der Seele eines Kindes. Selbst die vage menschenähnlichen Gesichter der rotbepelzten Hünen sind ungeschlacht, aber freundlich. So können die Shindrabar sie auch ohne größere Gefahr als Arbeitssklaven einsetzen, die schwerste Lasten tragen, Fahrzeuge ziehen und Urwald roden.

Die alte Sage behauptet, dass schon im lange verstrichenen letzten Äon, weit vor der Besiedlung der Inseln durch Menschen, der Gott (oder Gigant) Halimaton von den zaubermächtigen Shindra überlistet und gefangen gesetzt wurde. Danach mussten seine Schutzbefohlenen, die Hariwatun, erst den Schlangenwesen und später bis heute den menschlichen Schlangengriestern dienen, ohne dass es je zu einem Aufstand gekommen wäre.

Doch die sanften Riesen sind zugleich die Vettern einer deutlich gefährlicheren Art von Geschöpfen, die weniger Affenmenschen als Menschenaffen sind. Einigen Gerüch-

ten zufolge liegt ihr Ursprung in der Gewalt, die einzelne Hariwatun menschlichen Frauen angetan haben; doch es erscheint schier unglaublich, dass die Shindrabar derartige Säuglinge mit starkem Haarwuchs nicht einfach getötet haben – und die verunreinigten Mütter mit ihnen. Wahrscheinlicher ist es da schon, dass es tatsächlich Gruppen entwichener Hariwatun gab, die sich immer wieder Menschenfrauen geraubt haben und so mit den Generationen immer menschenähnlicher geworden sind. Eine weitere Vermutung ist zu phantastisch, um sie hier wiederzugeben.

Exzellenz, ich möchte hier auf die Eintragungen im Reisetagebuch hinweisen, aus denen sich diese Theorie sehr wohl ableiten lässt. Damit soll jedoch nichts über ihre Wahrhaftigkeit impliziert werden.



Heute gleichen sie gedrunghenen, primitiven Menschen mit grobschlächtigen Gesichtszügen, kleinen Augen, großen Ohren, stumpfer Nase und spitzen Zähnen. Ihre starke kupferrote Körperbehaarung fällt besonders auf Brust und Rücken (und natürlich dem Kopf) auf. Sie laufen vor allem auf ihren Füßen und stützen sich nur sehr selten auf die Hände auf, selbst wenn ihre Arme im Vergleich zu den Beinen sehr lang sind. Ihre langen Arme sind ihnen auch von großem Nutzen, wenn sie die Baumriesen des inneren Dschungels erklimmen, um dort Früchte und süße Blätter

von dünnen Zweigen zu pflücken, an denen sie mit ihrer Masse nicht entlang klettern können. Hoch oben in den Bäumen errichten sie auch ihre nestähnlichen Behausungen, die mitunter so gut mit harten Wurfobjekten wie Nüssen und spitzen Stöcken bestückt sind, dass sie schon Festungen genannt werden müssen.

Anders als die Hariwatun tragen sie oft einen Lendenschurz und gebrauchen einfache Waffen, wenn sie sie bekommen können. Waffen aus Holz, Stein und Knochen stellen sie auch selbst her.

Es hält sich hartnäckig die Spekulation, dass diese Mischlinge aus Hariwatun und Shindrabarn vom Gott Halimaton nicht mehr als Teil seines Volkes angesehen werden, damit aber auch nicht mehr daran gebunden sind, Frieden zu halten. Daher sind sie auch nicht den Schlangenpriestern untertan und widersetzen sich ihnen nicht nur, sie scheinen auch ihren Sturz anzustreben, so weit sie zu langen Plänen überhaupt in der Lage sind; ebenso treten sie aber auch allen anderen Eroberern und Eindringlingen gegenüber feindlich auf und das mit großer Wirksamkeit.

Mit bis zu zweieinhalb Schritt sind sie kleiner als ihre tierischen Vettern, aber ihre natürliche Wildheit, ihre Gerissenheit und ihr Wille zur Grausamkeit machen das im Kampf mehr als wett – denn sie kämpfen nicht nur, um eine Flucht- oder Rückzugsmöglichkeit zu eröffnen, sondern um den Feind zu verletzen und zu töten. Ihre Kriegsschreie sind laut und

einschüchternd. Andererseits werden ihnen auch menschliche Eigenschaften zugeschrieben, die Tiere gewöhnlich nicht haben, so sollen sie lachen und weinen können. Ein Merkmal echter Menschen und anderer kulturschaffenden Rassen teilen sie jedoch nicht: Sie verwenden kein Feuer und haben vor Flammen einen großen Respekt, wenn auch keine überwältigende Angst.

Naturgemäß leben sie vor allem im tiefsten Dschungel, vor allem in den immer nebligen Höhen, und sind nur selten in

den von Menschen bewohnten Tiefländern nahe der Küsten zu sehen, wenn sie nicht gerade in großer Zahl einen Raubzug unternehmen und alles forttragen, was ihnen nützlich erscheint – dazu zählen neben Nahrung, Werkzeug und Waffen auch bunte Tuche und Schmucksteine, die sie sehr schätzen. An manchen Plätzen soll es auch zum stummen Handel zwischen mutigen Shindrabarn und Affenmenschen kommen, bei dem erst eine Seite ihre Waren an vereinbarter Stelle ablegt und sich zurückzieht, so dass die andere ihr Gegengebot dazu legen und man allmählich zu einer wortlosen Eini-gung kommen kann. Es heißt, Affenmenschen seien von einem besonderen Hass auf Schlangen erfüllt,

von der kleinsten Viper bis zum mächtigen Python, und würden diese bei jeder Gelegenheit zu töten versuchen.

Affenmenschen gibt es vermutlich auf allen Inseln des Archipels und wohl auch in wilderen Gegenden des gegenüberliegenden Makshapuram, auch wenn sie dort wohl nur mit Mühe den mächtigen Tighrir widerstehen können. Ebenso ist zu hören, dass die Serover mit Zustimmung des Hohepriesters von Lodalungun nahezu alle wilden Hünen der Insel als Söldner in ihren Dienst genommen haben, bei denen es sich wohl um Affenmenschen handelt – so dass man diese Wesen wohl auch im Norden überall antreffen kann, wo die Kauf-fahrer Serovias ihre Interessen verfechten.



Die Zingdurus

Exzellenz, nach den Texten aus Shindrabar werden die Aufzeichnungen zunehmend sporadischer und lückenhaft. Ich vermute, dass eine Reise durch die südlichen Meere folgte, und habe sie entsprechend geordnet.

Frosttag
Es ist Winter, angeblich, doch hier in Eshbathmar scheint es eher sommerlich und die Leute behaupten, dies sei ihre warme Jahreshälfte. Seltsam.
Im neuen Fremdenviertel spielte sich etwas Bemerkenswertes ab: Eine größere Schar von Zingdurus zog von der Wüste herüber und schaute sich so neugierig um, als besäßen die großen Reptilien Verstand. Zugleich aber waren sie nicht weise genug, um von den Lebensmitteln fortzubleiben, die vor einigen Läden bereitlagen, und verursachten erheblichen Aufruhr. Die Karoufi (wie sich die Einheimischen nennen) jedenfalls eilten zügig herbei, um das Spektakel anzuschauen, und wie mein Dolmetscher erklärte, wurden bald Rufe nach Jägern laut, die einige der Tiere abschießen

und die anderen vertreiben sollten. Das ließ ich mir natürlich nicht zweimal sagen, zumal ich schon gehört hatte, wie wertvoll die Hörner dieser Geschöpfe auf dem Markt sind. Vor allem aber sind sie bei Zauberern sehr begehrt, und falls ich sie nicht selbst behalte und für mich verarbeiten lasse, stellen sie gewiss eine gute Gabe für spätere Gastgeber dar. Als ich jedoch die schwere Bela vom Schiff geholt hatte, stellte sich die Situation schon wieder anders dar: Auf den Spuren der Zingdurus war auch eine Sippengruppe Sholai in den Ort gekommen. Ein Dutzend spliternackte Männer und Frauen, alle sehr ansehnlich gebaut und nur mit einer eigenartigen Federhaube geschmückt, starrte finster und feindselig um sich, ihre Waffen schussbereit – eindrucksvolle Kurzbögen aus Horn und Chitin, wie ich hörte. Anscheinend waren die Wilden der Meinung, dass auf den Zingdurus die Geister ihrer Ahnen reiten (Oder in ihnen? Der Dolmetscher versteht die Begriffe der Internen Beschwörung kaum.) und sie hierher geführt hatten. Schnell waren da auch städtische Bewaffnete mit Klingenstäben und eigenen Bögen und es hätte durchaus ein Gemetzel geben können, wären nicht die Zingdurus ihres Besuches in der großen Stadt überdrüssig geworden und wie auf ein Signal mit unglaublich schnellen, weiten Sprüngen in die Wüste enteilte. Die Sholai taten so, als hätten sie wie stets nur einige Waren kaufen wollen, und trollten sich bald.

Springende Echsen aus der Wüste

Von der Hörner- bis zur Schwanzspitze werden Zingdurus bis zu vier Schritt lang und sind aufgerichtet etwa zweieinhalb bis drei Schritt hoch. Sie wiegen im Durchschnitt 150 Stein. Diese deutlich übermannsgroßen Echsen der Narkramar haben eine geschuppte, hellbraune (manchmal auch rötliche) Lederhaut, auf einem kurzen hochbeweglichen Hals den schmalen, spitzen Kopf mit dem großen, leicht schnabelähnlichen Maul und den zwei schraubenförmig gewundenen Stirnhörnern, denen ein große mystische Kraft zugeschrieben wird: Von reinweißer Farbe, schimmern sie im Licht irisierend.

Zingdurus fallen besonders durch ihre halb aufgerichtete Haltung auf: Wenn sie sich nicht gerade zum Trinken oder Fressen zum Boden neigen, sitzen sie auf ihren kräftig entwickelten Hinterbeinen und dem starken, muskulösen Schwanz. Das Zingduru läuft nicht, sondern bewegt sich in langen Sprüngen fort, die bis zu sieben Schritt weit reichen können. Dadurch kann es auch in schwierigem Gelände in kurzer Zeit große Strecken zurücklegen.

Die Arme tragen sehr fein entwickelte, fast schon menschenähnliche Hände mit zwei beweglichen Fingern und einem op-

ponierbaren Daumen. Der 'Mittelfinger' jeder Pfote ist jedoch als natürliche Waffe mit einer übergroßen Krallen ausgestattet, mit der das Zingduru schreckliche Wunden reißen kann. Die Tiere machen von dieser Klaue jedoch nur Gebrauch, wenn sie sich in die Enge getrieben fühlen. Ihre übliche Reaktion besteht eher darin, sich mit weiten Sprüngen schnell in Sicherheit zu bringen.

Ihr Lebensraum umfasst die gesamte Narkramar-Wüste, doch sind sie sehr selten darüber hinaus anzutreffen. Das stellt Naturphilosophen vor die Frage, wie und wo diese Tiere in der saganumwobenen Zeit lebten, als sich an Stelle der Wüste ein weites, seichtes Meer erstreckte, von dem heute noch salzüberkrustete Korallenbäume und Schiffswracks inmitten der Sandöde Zeugnis ablegen. Möglicherweise sind die großen Reptilien danach aus einem milderen Klima in die neue glühende Wüste übergesiedelt, doch das ist ebenso unwahrscheinlich wie die Vermutung, sie seien bei der Austrocknung der Wüste von einer überderischen Kraft erschaffen worden. Am plausibelsten ist noch die Theorie, dass sie zuvor im Wasser lebten und ihre starken Hinterbeine eher zum Schwimmen als Springen erschaffen wurden; die Handkrallen wie-

derum wären gewiss beim Fischfang nützlich gewesen. Doch Beweise gibt es dafür nicht.

Die Zingdurus sind Allesfresser und schrecken auch vor Aas nicht zurück, und wenn sie jagen, dienen ihre Krallen dazu, die Beute solange festzuhalten, bis sie sie totbeißen können. Da sie meist in Familienverbänden von bis zu zwanzig Tieren leben, können die recht klugen Geschöpfe bei der Jagd ihre Anstrengungen aufeinander abstimmen und als Gruppe

Gruppe von erfahrenen Exemplaren bewacht werden. Jungtiere suchen sich nach dem Schlüpfen schnell eines der erwachsenen Tiere und schließen sich ihm für die Zeit des Heranwachsens an. In diesem Zeitraum von etwa einem Jahr scheiden die Elterntiere aus Poren am Bauch ein butteriges Fett ab, das die Jungen auflecken. Dieses Zingdurufett riecht sehr ranzig, ist aber anscheinend sehr kraftspendend. In den Riten der Wüstenbewohner spielt es eine große Rolle, wird aber nur äußerlich als Salbe angewendet.

Zingduruhörner sind gerade für magische Zwecke hoch begehrt: Als Einlegearbeit in Stäben und Masken sollen sie die Intuition fördern. Auch die Eingeborenen der Narkramar kennen ihren Wert und schreiben ihnen außerdem noch spirituelle Bedeutung zu, so dass alle Hörner unter Lebensgefahr aus dem Land der 'feuergeborenen' Dralquabar geschmuggelt werden müssen.

Die Wüstenvölker sind sich bei allen Stammesunterschieden darin einig, dass das Zingduru von allen Kreaturen die engste Bindung ans Reich der Geister besitzt: Der Tiergeist der Zingdurus öffnet ihnen vorgeblich im Ritual Wege, um mit den Unsichtbaren in Kontakt zu treten.

Sie verwenden sowohl lebende Tiere als auch deren sterblichen Überreste bei vielen Ritualen: Zingduru-Fett bildet die Grundlage all ihrer magischen Salben und Pasten. Zingduru-Hörner stellen Kultobjekte dar und müssen an Bändern über dem Kopf gewirbelt werden, wenn ein Ritual abgehalten oder ein Zauber gewirkt wird. Waffen aus Zingduru-Krallen dienen ihnen bei düsteren Ritualkämpfen.

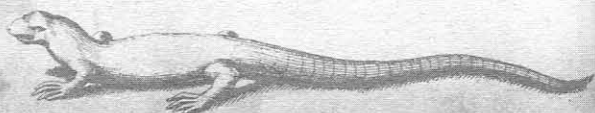
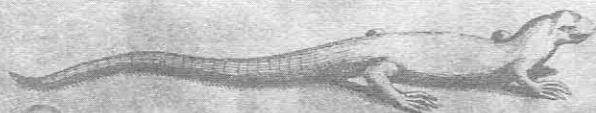
Daneben halten die meisten Gruppen auch kleinere Herden dieser Tiere für bestimmte Rituale: Zingdurus ziehen angeblich die Wagen mit einbalsamierten Toten zu den geheimen Bestattungsorten, weil nur sie die richtigen Wege kennen, und wenn ein Zingduru stirbt, müssen alle im Stamm flüstern, solange die Trauerzeit anhält.

Eine in Städten wie Eshbathmar zu hörende Sage behauptet, dass die 'Shinduru' einst eine

agieren, wo jeder eine eigene Aufgabe hat, so dass sie mitunter sogar Skarabäen und Tausendfüßler angreifen.

Ob Weibchen und Männchen unterschiedliche Rollen ausfüllen, ist nicht festzustellen, da man die Geschlechter nicht äußerlich unterscheiden kann. Zingdurus leben in festen Revieren mit wenigstens einer Wasserstelle und einem schattenspendenden Platz, angeblich gibt es auch traditionelle Brutplätze für die Eiablage, wo dann die Gelege der ganzen

mächtige und in den Künsten des Animismus erfahrene Echsenrasse waren, die lebten, "ehe das Wasser in die Nacht entschwand". Mal heißt es, die Shinduru hätten dieses Unglück heraufbeschworen und mit ihrem Verstand dafür bezahlt, mal gelten sie als Opfer, denen der Verlust der Feuchtigkeit "den Geist vertrocknet" habe. Wenn das stimmt, dann gibt es vielleicht verlassene Shinduru-Städte inmitten der Wüste, doch davon ist nichts zu hören.





Die Monommaten



Exzellenz, bis der Bericht wieder vertrautes Land am Orismani erreicht, ist er voller absurder Übertreibungen und Phantastereien. Insbesondere die Stellen, die sich mit dem meralischen Kontinent befassen, habe ich entfernt, da sie mir vollends unglaublich erscheinen.

Ahnentag der Ersten None im Siminia (2. Tag des II. Oktals)

Ein schöner Sommertag. Hier in Kerrish Yilaphaar sind die Händler weniger abweisend und kalt als auf den östlichen Inseln und vielleicht bekomme ich Neues zu sehen. Die ganze Insel YilAraphaar soll voller Wunder sein und gilt als Heimstätte der Riesen. Anders als die bisherigen Inseln ist sie gewaltig, größer als Era'Sumu, will mir scheinen, und daher birgt sie fraglos auch mehr Wunder. Die Stadt gehört zu den Freunden des reichen Kerrish Yih und man ist dem Imperium und seinen Optimaten weniger abweisend eingestellt. Endlich wurden einmal meine Schatzbriefe der Rhidaman anerkannt, wenn auch nur zu einem Teil des genannten Wertes.

Ich habe gastfreie Aufnahme bei Essurganibal aus der Familie der Qishumdanit gefunden, einem Yiheni, der hier das Amt des Shaknu ausfüllt, das etwa einem Obersten Kaufmann und Schatzmeister entspricht.

Spreittag der Ersten None im Siminia (8. Tag des II. Oktals)

Heute bat mich der Shaknu zu sich und ich konnte sofort erkennen, dass er unter seinem unerschütterlichen Auftreten und reglosen Äußeren sehr beunruhigt war: Seine Augen zitterten regelrecht. Doch sein 'Gast' ließ mich den Hausherrn sofort vergessen: In einer Wanne voller salzig riechendem Meerwasser hockte ein riesenhaftes Geschöpf

wie eine einäugige Kröte und starrte mich unverwandt an. Als es schließlich sprach, schienen die gurgelnden Worte direkt aus seinem Bauch zu kommen, und ich weiß noch, wie unsinnig froh ich war, dass es sein zahnstarrendes Maul geschlossen hielt. Langsam und stockend, immer wieder unterbrochen von Phasen des Überlegens war die (auf kerrishitisch gehaltene) Rede, die ich lieber zusammenfassen will: Das Geschöpf war ein Monommat, wie es die alten Schriften nenne, die Kerishiter haben fraglos einen eigenen Namen. Es selbst nannte sich Wa'u'lu'lai und sprach über einen "Bruder" namens Mu'a'wa'rhia, der wohl vor einigen Tagen als Unterhändler der Monommaten in die Stadt gekommen war. Ein "Zauberer" der Menschen hatte ihn mit einem hinterhältigen Kniff gefangen gesetzt und verschleppt. Wenn er nicht in kurzer Zeit befreit würde, dann käme es zum Krieg der Monommaten gegen die Stadt und die würden jedes Schiff versenken, das Kerrish Yilaphaar anlaufen oder verlassen wolle. Wa'u'lu'lai griff sich eine der edelbronzenen Schalen, auf denen man ihm (bis dahin unberührte) Speisen bereitgestellt hatte und schnitt sie mit einem leichten Schnappen seiner großen Zangen entzwei – ein Metall, so hart wie Stahl!

Später berichtete mir der Shaknu den Rest: Zirumgigibel, der Entführer, war einer der wenigen, misstrauisch begühten Männer, die sich hierzulande mit arkanen Studien befassten. Angeblich strebte er danach, ein Magisches Auge zu erschaffen, durch das er in andere Länder und Zeiten schauen konnte, und glaubt wohl daran, dass die wie schwarzer Kristall wirkenden Augen der Monommaten die perfekte Grundlage dafür seien. Er hat wohl bereits einmal versucht, eine Monommatenleiche zu erwerben, und das Ansinnen allein hätte um ein Haar ein Handelsinterdikt gegen Kerrish Yilaphaar ausgelöst.

Nun ist er wohl mit seinem Gefangenen ins Landesinnere geflohen, wohin die Einäugigen ihm nicht folgen können. Ich soll ihm folgen und den Verschleppten befreien – für eine Belohnung und um nicht selber hier zu stranden.

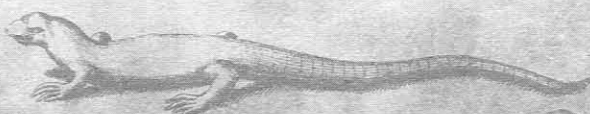
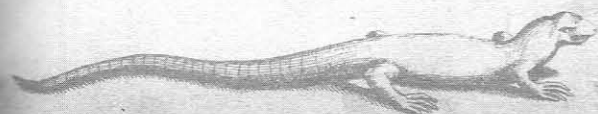


Hässliche Einaugen der Meere



Der Monommat ist ein Geschöpf von außergewöhnlicher Hässlichkeit, wenn man es mit den Sinnen eines Menschen betrachtet: Seine Gestalt ist gedrun-gen, ja, plump und erinnert vage an eine aufrecht gehende Kröte, die Arme und Beine sind kurz und dick. Sein breites Maul starrt vor spitzen Zähnen und auf dem Kopf sitzen zwei Hörner; der Rücken trägt einen harten Panzer ähnlich dem einer Drachenschildkröte.

Das wichtigste Merkmal aber ist fraglos das einzelne, über-große Auge inmitten des Gesichts. Es ist dunkel, fast schwarz und verleiht dem Monommaten angeblich die Kraft, durch Hindernisse zu sehen. Die warzig-schleimige Haut und die Schwimmhäute zwischen den Füßen verraten die Unterwas-serlebensweise der Kreatur. Anstelle von Händen hat das Wesen Zangen, die am ehesten an die Scheren eines Hummer erinnern.



Mit einer Höhe von ungefähr zweieinhalb Schritt ist der Monommat größer und auch deutlich massiger als ein Mensch. Auch seine Körperkräfte sind immens und liegen noch deutlich über dem, was man schon auf Grund der Größe erwartet – wahrscheinlich hat das Leben im Wasser ihn gelehrt, bei Bewegungen allem Widerstand zu trotzen. Im Kampf verwenden Monommaten nur sehr selten Waffen, und Fernwaffen überhaupt nicht, doch ihre Zangen scheinen Metallpanzer mühelos zu durchdringen und können schreckliche Wunden reißen. Ihre zähe Haut ist schwer zu verletzen und das so empfindlich scheinende Auge aus schier unzerstörbarem Kristall, wie es scheint, so dass sie nicht vor einem Gefecht zurückschrecken. Zwar gelten sie nicht als streitlustig, doch sind sie auch nicht feige und ihr Denken ist oft so fremd, dass man nicht weiß, wodurch man ihren Zorn hervorgerufen hat: Für Landbewohner sind sie einfach unberechenbar.

Monommaten leben vor allem im Meer des Schweigens rund um die Inseln der Kerrishiter und man hat sie bislang nicht weiter nördlich gesehen. Sie wohnen wohl in Städten auf dem Meeresgrund, wie die Kerrishiter vermuten, und führen dort ein Leben in fast völliger, ewiger Dunkelheit, die nur von ihren großen Augen durchdrungen werden kann. Angeblich besitzen sie Bergwerksstädte und Fischzuchten, doch das sind eher Spekulationen. In ihren untermeerischen Schmieden, so heißt es, benutzen sie ihre schweren Scherenhände als Zangen und Hämmer, um auf kalten Ambossen ohne Werkzeug und Feuer Meisterwerke aus Metall zu formen. Die Kerrishiter sind sich uneins, ob es den Göttern gefällt, von den Monommaten Waren zu erwerben, doch die meisten scheuen vor dem möglichen Gewinn nicht zurück, denn was die einäugigen Kreaturen aus der Tiefe empor bringen, erzielt ob seiner Seltenheit gute Preise – von ihren fremdartigen Schmiedewaren, die niemals rosten, über Trilopanit- und Optrilith-Kristalle bis zu gewaltigen Perlen. Mitunter bieten sie auch Güter an, die sie aus Schiffswracks geholt haben, und manch einer vermutet, sie würden dafür auch einmal eine Dshukare zum Sinken bringen.

Sie verstehen grundsätzlich die Sprache der Landbewohner, allerdings naturgemäß nur die ihrer 'Nachbarn', in der Regel also das Kerrishitische. Wenn sie selbst sprechen, klingt es wie dumpfes Blubbern, und ihr Wortschatz ist gering und ihre Ausdrucksweise kryptisch. Fest steht, dass die Zähne der Monommaten am besten für Fleisch und Fisch geeignet sind, doch lehnen sie beim Handeln alle menschlichen Speisen ab. Ob sie hinterhältige Vergiftungen fürchten oder einfach fremdartige Speisen vom Meeresgrund benötigen, weiß nie-

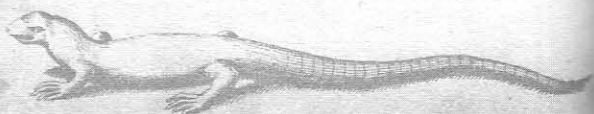
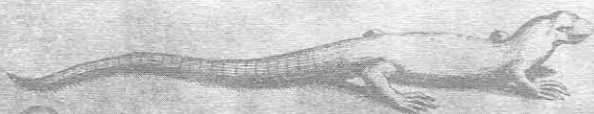
mand zu sagen. Ihre große Schwäche ist ihre aquatische Lebensweise, die sie ans Meer bindet und nicht erlaubt, dass sie es länger als für höchstens einen Tag verlassen.

Es heißt, die Monommaten seien in der Geschichte der Schöpfung und aller Zeitalter Neuankömmlinge und hätten die zuvor in der Tiefe lebenden Rassen wie Risso und Mholuren vertrieben, doch das stützt sich auf einige kryptische Verse alter kerrishitischer Epen. Die Risso behaupten, dass



Monommaten mit Karribd im Bunde ständen, die den Risso als Verkörperung aller Meeresgefahren gilt, doch das kann auch üble Nachrede sein.

Die Kerrishiter gehen davon aus, dass die Monommaten die Nachfahren der Monaden seien, gewaltigen einäugigen Riesen, die wohl den Zyklopen der Türme des Morgens ähnelten. Doch die Riesen des Süden wurden vom Feuergott Bal'Ingra für ihren Ungehorsam bestraft und in die tiefsten Meerestiefen in der See des Schweigens verbannt, wo ihre Flammenkräfte gelöscht und unterdrückt wurden. Von ihnen stammen die Monommaten ab, die dem maritimen Leben angepasst sind, doch ihre Begabung für die Schmiedekunst nicht verloren haben.



Die Vulkaniden

Schaffenstag der Zweiten None des Siminia (10. Tag des VIII. Oktals)

Wir folgen dem Zauberer Zirumgigibel, indem wir den Fluss landeinwärts entlang reisen. Wir, das sind meine Begleiter, ein einheimischer Führer und einige hundeköpfige Bewaffnete, die Yachjin. Der Entführte ist vermutlich bereits tot, denn das Wetter ist heiß und trocken und seine Haut muss längst ausgedörnt sein. Egal, es nutzt nichts, daran zu denken.

In der Zweiten None des Siminia

Ein Vulkan kommt in Sicht – Shurruppak nennt ihn den Xarabul, einen Ort der Kraft. Wenn der Zauberer dort seinen Unterschlupf hat, wird er schwer herauszuholen sein ... Man sieht keine Felder mehr, nur noch Heide, Pinien und Zypressenwälder.

In der Dritten None des Siminia?

Es kam alles anders als erwartet. Zirumgigibel, der Narr, hat sich mit Feuer umgeben, um vor dem Zorn der Monommaten sicher zu sein, doch wenig hat es ihm genützt. Seine gewöhnlichen Handlanger waren ein Stamm Yachjin, die ihn als Boten des Schöpfergottes Myror verehrten – nur weil er eine Triopta trug und einige Zauber vorführte. Nun, ich war überzeugender und konnte sie ihm entreißen, auch dank der Brocken Yachyach, die ich in den letzten Tagen gelernt hatte.

So war ohne schwächende Verluste der Weg in die Höhlen am Vulkanhang frei. Doch als wir das Heiligtum des Zauberers erreichten, war er schon tot, seinen eigenen Dienern zum Opfer gefallen: Denn Zirumgigibel hatte einen Vulkaniden angelockt, der sein Versteck bewachen sollte – doch

unter den feurigen Jammergestalten, die hier umhertauelten, sahen wir auch einen bärtigen Leib mit glühender Dreiaugenmaske.

Fünf Yachjin und Shurruppak starben heute einen Flammentod, wir anderen, eingespielter als Einheit, mussten ins Laboratorium des Zauberers fliehen, dessen Türen zu klein für den Vulkaniden waren. Hier lag auch achtlos in einer Ecke der entstellte Leichnam des Monommaten mit leerer Augenhöhle, während der Augapfel schon auf dem Arbeitstisch thronte.

Während langsam die vom Vulkaniden gelenkten Flammen und Qualmschwaden in den Raum quollen, sahen wir, wie sich der Monommat erhob und wild um sich griff, und wir wussten, dass er sein Auge suchte. Ich weiß nicht einmal mehr, wer von uns ihm den schweren Kristall brachte, doch ich werde nie den schmatzenden Laut vergessen, mit dem die leere, blutende Augenhöhle die schimmernde Kugel aufnahm. Dann trat der Einäugige gebückt aus dem Raum und schien in Flammen aufzugehen und entschwand unseren Blicken. Seine Form änderte sich, als würde er schmelzen, und am Ende stand da ein viele Schritt hoher Riese mit einem Fellkleid aus roten Flammenzungen, muskulös und makellos – mit Händen statt Zangen, Füßen statt Flossen und einem feinen Lächeln im Gesicht. Die erzwungene Rückkehr ins Feuer der Erde hatte dem einäugigen Riesen die Gestalt seiner Ahnen zurückgegeben. Eine Geste nur, und der Vulkanid zog sich zurück.

Eine zweite Geste, und eine Flamme erschien vor uns, die so prasselte, wie die Monommatensprache gurgelt. Ich vermute, es ist eine Botschaft für seine Verwandten, was aus ihm wurde – und dass sie keinen Krieg führen sollen, wie ich hoffe.

Bal'Ingras Diener

Vulkaniden sind gewaltige und gewalttätige Kreaturen von wahrhaft feurigem Temperament. Es gibt sie anscheinend in verschiedenen Größen, von kleinen Zwergwesen, die weniger als einen halben Schritt groß sind, bis zu Riesen, die die Größe eines Jharranoths erreichen. Möglicherweise ist ihrer Größenzunahme keine Grenze gesetzt, sondern sie wachsen, solange sie ausreichend Nahrung finden. Allen Vulkaniden gemein ist die plumpe, gedrungene Gestalt, die mit ihren riesigen Füßen über flüssige Lava hinwegstapft. Ohne Augen, Nasen und Ohren haben sie keine der üblichen Sinnesorgane und scheinen sich auf übersinnliche Weise zurechtzufinden: Sie mögen blind sein, haben aber anscheinend ein besonderes Gespür dafür, wenn lebende Geschöpfe in ihr Reich eindringen, und können diese anscheinend recht gut orten.

Ihr Kopf ist fast nur Maul und anstelle von Wangen und Ohren sprießen vier lange, bewegliche Tentakel, mit denen sie ihre Opfer berühren und an den glühenden Leib heranziehen. Am Ende dieser Greifarme befinden sich Öffnungen, die unentwegt Funken versprühen. Ob neben diesen Funken und der immensen Körperhitze zusätzlich Flammen aus ihren breiten Mäulern züngeln, ist unklar.

Der Rumpf der Vulkaniden ist plump und rund wie ein Fass; die zwei stämmigen Beine enden in groben Klauen. Die Haut des Vulkaniden ist dunkel, von grau bis schwarz, doch vielfach geborsten und gesprungen, so dass das innere Feuer durch die Risse gelb und rot hervorglüht und ein Netz von Flammenzeichen erzeugt, wie es kein anderes Geschöpf aufweist.

Ob Vulkaniden im herkömmlichen Sinne leben oder ob sie eher unter die magisch erweckten Geschöpfe zu zählen sind,

ist noch unklar, doch ihr Schöpfer wäre völlig unbekannt. Als überaus fremdartige Kreaturen scheinen Vulkaniden alles herkömmliche Leben zu hassen und setzen viel Kraft dafür ein, es entweder zu zerstören oder zu verwandeln. Wie sie es bekämpfen, kann man sich gut ausmalen: Ihre Hitze und die Härte ihrer Schläge verformen sogar Metall und lassen Fleisch zerkothen, wenn sie ein Opfer länger in ihrem Griff halten.



Von Zeit zu Zeit aber töten ihre Flammen das Opfer nicht, sondern setzen eine grausige Transformation in Gang. Die Schilderungen der Wenigen, die es überlebt haben, wurden von Animisten ausgewertet und ergab folgendes Bild: Was als interne Geisterbeschwörung mitunter freiwillig und kontrol-

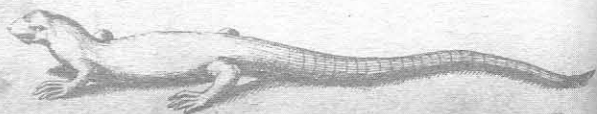
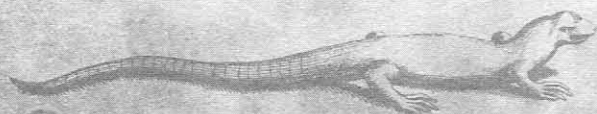
liert geschieht, ist hier ein überwältigender Fluch, gegen den sich nur Wenige zur Wehr setzen können. Ein kleiner Feuerg Geist ergreift Besitz vom Opfer, dessen Haut und Haare daraufhin in Flammen aufgehen. Es ist dann immun gegen die Hitze und bedarf ihrer sogar und fühlt sich von Glut und Feuer angezogen. Zugleich füllen sich Mund, Nase und Lun-

gen mit Rauch, doch statt zu ersticken, kann das Opfer weiterhin atmen – ja, es benötigt sogar den möglichst schwarzen Qualm eines Feuers als Atemluft und muss in einem kühlen, klaren Windhauch ebenso ersticken wie ein Fisch, der aus dem Wasser gerissen wurde. Besonders übel ergeht es jenen, die von wohlmeinenden Begleitern gerettet werden sollen – versucht man sie zu löschen und an die frische Luft zu bringen, so verschlechtert sich ihr Zustand stetig, bis sie schließlich unter Qualen sterben.

Vulkaniden scheinen eine Art der 'Sprache' zu sprechen, denn wenn sie ein Opfer erfüllen, stoßen sie kehlige Prassellaute hervor, die auf ihre Beute beruhigend wirken, diesen gar eine trügerische Sicherheit vorgaukeln.

Es gibt keine Erkenntnis, wo diese Kreaturen herkommen oder wie sie sich fortpflanzen. Sie scheinen sich von Vulkanen, aber auch von anderen großen Feuern angezogen zu fühlen und können dort völlig überraschend auftauchen: Es gibt Berichte von Kohlebergwerken, wo eine umgestürzte Laterne einen eigentlich gut zu löschenden Brand entfachte, bis dann scheinbar aus dem Nichts Vulkanide auftauchten, die ein Inferno entfachten und das ganze Bergwerk zerstörten. Die selbst so rätselhaften G'Rolmur sollen sie überaus fürchten, und in jedem Gebirge, erst recht aber in der Nähe von Vulkanen kennt man sie. Die Kerrishiter kennen zahlreiche Legenden, die sich um die furchterregenden Vulkaniden drehen. Manche kerrishitischen Mystiker sollen lehren, dass der Feuergott Bal'Ingra sie als Hüter des unterirdischen Feuers erschaf-

fen habe, nachdem er ihre Vorgänger, die Monaden, für einen Verrat bestraft und verbannen musste. Anscheinend ist es für einige kleine Sekten unter den Bal'Ingra-Anhängern gar erstrebenswert, die Nähe von Vulkaniden zu suchen, um als ewige Fackel ihrem Herrn zu dienen.



Der Aegyptius

Irgendwann im Zatura oder Shinxir

Das Land der Fünf Flüsse mag keine Großmacht sein, nicht einmal ein geeintes Land, aber auch nach der Vernichtung Te'Sumurrus ist es keineswegs menschenleer: Entlang der Flüsse liegen Dörfer, deren Bauern die Auen bestellen, und in der Savanne leben Viehzüchter. Die beiden Gruppen verabscheuen einander und beschimpfen sich gegenseitig als "Bestien" und "Leichenschänder".

Heute schlossen wir uns einer Mumienkarawane an, obgleich wir schon davor gewarnt worden waren: Die Bauern glauben an die Vergangenheit und wollen ihren Verstorbenen ein ewiges Nachleben in den Palästen der Ahnen schenken, indem sie sie dort beisetzen. Doch nur einige Nekropolen entlang der Ströme gelten als heilig und sie alle liegen schwer zugänglich am Oberlauf in den südlichen Bergen. Also werden von weither schlecht einbalsamierte Tote auf Lasttieren dorthin gebracht. Diese Mumien werden mitunter ein Vierteljahr aufbewahrt und von der Sonnenhitze zerstört, so dass der Gestank unbeschreiblich ist und die Wolken an Geschmeiß fürchterlich sind.

Dazu kommen noch jene, deren Verwandte zu arm sind, um die nötigen Gaben an die Führer der Mumienkarawane zu entrichten. Diese bettelarmen, ausgemergelten Leute haben sich wegen einer schweren Krankheit oder des Alters daheim verabschiedet und gelten dort bereits als tot. Sie folgen als 'lebende Leichen' der Karawane auf Schritt und Tritt, da sie hoffen, noch zu Lebzeiten in die Nähe der Gräber zu

gelangen. Sie betteln sich ihre Nahrung zusammen oder hungern.

So zieht diese grausige Schar im Namen der Göttin Undabhal dahin, abseits, doch in der Nähe der Dörfer, wo die Menschen ihnen milde Gaben hinlegen und sich dann in ihre Häuser flüchten, um den Seuchen zu entgehen, die jede Mumienkarawane begleiten.

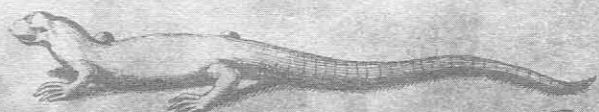
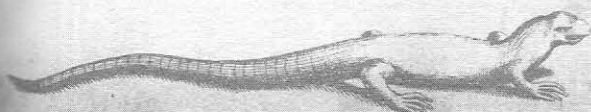
Doch die Nomaden folgen ihnen, weil sie den Brauch verabscheuen und nichts dabei finden, die Kostbarkeiten zu rauben, die als Grabbeigaben mitgeführt werden. Zusammen mit den Räubern sieht man große geierähnliche Laufvögel, die Aegyptien, die jederzeit von Aas leben, von dem sie alle anderen Tiere vertreiben. Man kann sich vorstellen, wie menschliche und gefiederte Räuber zusammenarbeiten: Die Aegyptien stürzen sich auf zurückbleibende Tragtiere und versuchen, die grausige Last herunterzureißen, während die Nomaden herabfallende Kisten und Säcke durchsuchen – und es gibt nicht wenig zu holen, schließlich wollen auch die Undabhal-Priester bestochen werden, die über die Vergabe der Grabkammern befinden. Zurück bleiben getötete Tiere und Karawanenwächter, verfaulende Leichenreste und zerstreute Trümmer. Zwar ekelte mich der Anblick der widerwärtigen Prozession, doch die Gier der Räuber ist noch grausiger, und so habe ich mich anwerben lassen, als bewaffneter Flankenreiter mit gezielten Schüssen die unerwünschte Nachhut an Aegyptien zu reduzieren, wann immer sie der Karawane zu nahe kommen.

Aasfressende Laufvögel

Zu den eigentümlichsten Geiervögeln überhaupt gehören fraglos die Aegyptien, die man vor allem auf der tesumurrischen Hochebene weit im Süden antrifft. Mit einer Rückenhöhe von fast zwei Schritt und einem Gewicht von beinahe 200 Stein erreichen sie beeindruckende Maße. Als Laufvögel haben sie sehr kräftige Beine, sind aber völlig flugunfähig und benutzen ihre kurzen Flügel nur im Kampf, als würden sie mit kurzen, gefiederten Armen zuschlagen. Im Laufen erreichen sie jedoch beträchtliche Geschwindigkeiten und können sehr wohl mit einem Pferd oder Einhorn mithalten. Die Unterschenkel sind federlos und mit zäher Haut bedeckt, die Füße sind groß und tragen gefährliche Krallen. Ihr Federkleid ist grau und weiß gemustert. Aegyptien haben einen langen, sehr beweglichen Hals und ihr eher kleiner Kopf trägt einen gefährlichen Hakenschnabel, nicht unähnlich dem eines Geiers, aber deutlich größer. Da sie keine Zähne haben, befinden sich große, oft scharfkantige Steine in ihrem Magen, die dort helfen, die Nahrung zu zerkleinern – und Aegyptiusmägen sind überaus zäh und werden gern als Beute genutzt.

Ihr auffälligstes körperliches Merkmal aber ist eine große Hauttasche wie ein Beutel, die an ihrem Bauch sitzt. Denn anstatt Eier zu legen, tragen sie ihre oft noch winzigen Küken in diesem Beutel umher und füttern sie mit der Nahrung, die sie aus ihrem Magen empor würgen. Angeblich gibt es im Inneren der Hautbeutel auch Stellen, an denen die Küken ohne größere Gefahr für das Elterntier eine Ader öffnen und von seinem Blut aufleckern können, um sich zu ernähren. Zwar gibt es auch bei Aegyptien Männchen und Weibchen, doch bei der Brutpflege zeigen sie kaum Unterschiede: Beide Geschlechter haben diesen Beutel und benutzen ihn, um geschlüpfte Küken darin zu tragen.

Hat ein Aegyptius keine Küken, so ist er eher scheu, doch wenn er ein oder zwei Jungtiere ernähren muss, dann erweist er sich als weitaus neugieriger und sogar angriffslustig. Da nur die ältesten Küken ihre Köpfe aus dem Beutel stecken, ist es für den Reisenden fast unmöglich, abzuschätzen, wie sich Aegyptien verhalten. Da sie oft in kleineren Familiengruppen unterwegs sind und ein Tier durch sein Verhalten alle anderen mitreißen und zu Flucht oder Angriff bewegen kann, geht von ihnen er-

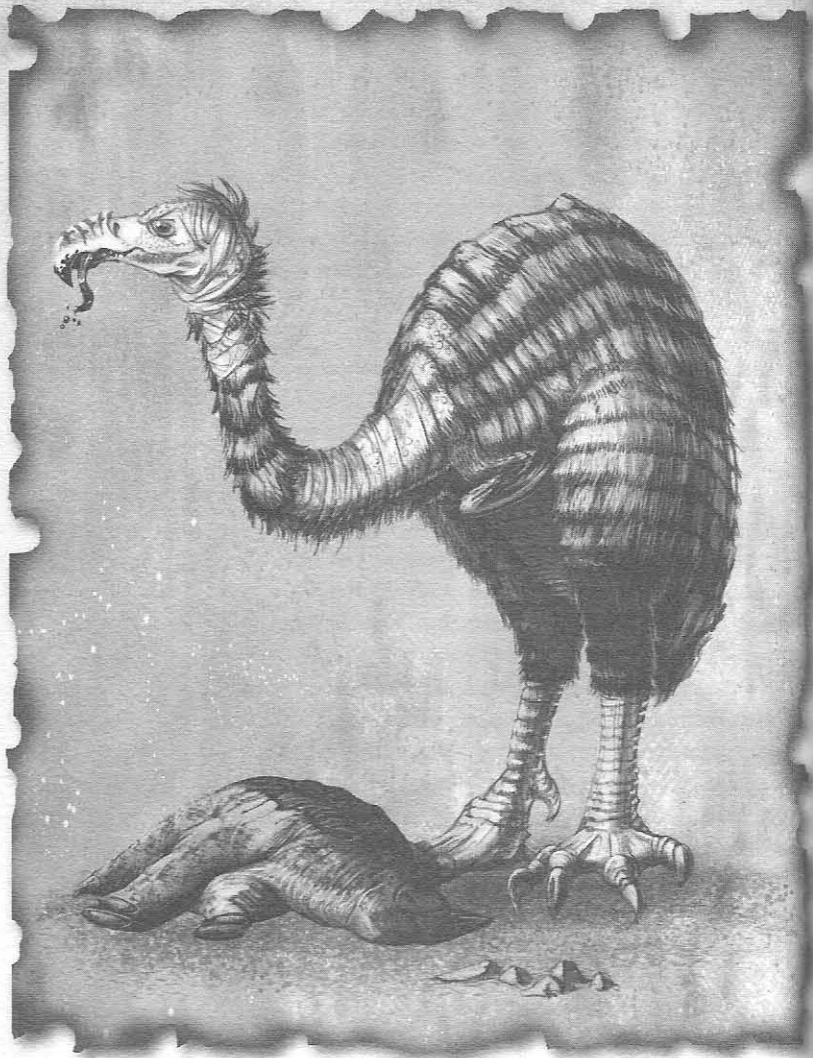


hebliche Gefahr aus: Die Hakenschnäbel sind zwar die Hauptwaffe, doch auch die schweren Füße sind in der Lage, ernste Verletzungen zu reißen.

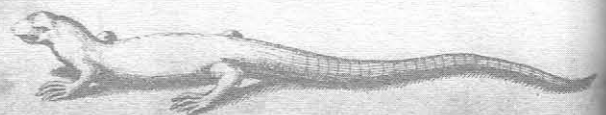
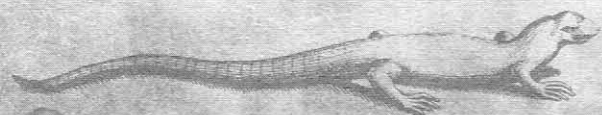
Aegyprien sind Tiere der offenen Savannen von Te'Sumurru und können dank ihres langen Halses das weite Land gut überblicken. Als Wildtiere sind sie schon bemerkenswert, besondere Hervorhebung aber verdienen sie als Nutztiere verschiedener Nomadenstämme: So tragen sie sowohl Lasten als auch Reiter und es ist eine gewöhnliche Übung, ihre grau-weißen Gefieder ganz oder teilweise in den Symbolfarben ihrer Besitzer zu färben. Es ist zu hören, das Nutz-Aegyprien nicht beritten werden dürfen, wenn sie Küken haben, da sie dann unberechenbar sind, andererseits aber reiten gerade die wilderen Stämme mitunter nur mit Hilfe eines Zügels zum Beutel, der Bewegungen eines (hungrigen) Kükens vorgaukelt und dadurch das Reittier angriffslustiger macht.

Aegyprien wandern auf scheinbar zufälligen Routen, stets auf der Suche nach Fleischnahrung. Als Jagdbeute dient den Tieren im Grunde alles, was sie glauben, bewältigen zu können; selbst vor den seltsamen Renostern der Ebenen schrecken sie nicht zurück. Sie greifen nur selten gesunde und kräftige Tiere an, doch sie töten schwache und kranke Exemplare. Nach erfolgreicher Jagd weiden sie ihre Beute aus und verschlingen die Eingeweide und nehmen das Blut auf, bis sie alle Feuchtigkeit abgeleckt haben. Das Muskelfleisch fressen sie fast als letztes. Angeblich können sie Aas über Meilen riechen und eine wichtige Taktik besteht darin, andere Tiere von deren Jagdbeute zu verjagen und so viel Fleisch wie möglich in sich hineinzuschlingen. Ihre Schnäbel helfen sehr beim Ausweiden toter Tiere; Aegyprien schätzen besonders Innereien und werden sehr aggressiv, wenn sie Leber riechen. Sie vertragen anscheinend auch verdorbenes Fleisch, das die meisten anderen Tiere umbringen würde.

Nach dem Glauben der Te'Sumurrer verschlingen Aegyprien mit dem Fleisch auch die Seele und die Erinnerungen des To-



ten. Bei Tieren spielt das keine Rolle, doch bezüglich menschlicher Leichen ist so ein gewaltiger Glaubensstreit entstanden: In den Flussauen hängt man der Erinnerung an vergangene Größe nach und bestattet die Toten in ausgedehnten Gräberstädten im südlichen Gebirge, während die Stämme der Savanne eine Todesgottheit verehren, die die alte städtische Hochkultur vernichtet hat und als deren Abgesandte die Aegyprien gelten. Hier werden Verstorbene gezielt den großen Vögeln vorgesetzt, damit sie in ihnen Unvergänglichkeit erlangen.



Der Xarthis

Irgendwann im Shinxir

Der Weg nordwärts nach Anthalia ist für uns so gut wie versperrt: Nach Meinung der wenigen Einheimischen, die sich in die Nähe der Ruinenstadt wagen, hätten wir schon beim Abstieg durch die Ruinen Darshurias mit Angriffen der Pardir zu rechnen, die hier hausen – immerhin nutzen sie die zerstörte Stadt immer noch als Bastion und Hauptlingssitz. Selbst wenn wir das überleben, liegen mehr als tausend Meilen vor uns, auf denen wir uns praktisch jederzeit auf Angriffe weiterer Panthermenschen gefasst machen müssen.

Das Meer aber liegt weit im Westen und wird, so heißt es, von den Schiffen der knochengesichtigen Draydal beherrscht.

Habe ich uns alle in eine Sackgasse geführt, die keinen Ausweg bietet?

Drei Tage später

Das Schicksal meint es gut mit uns! Ein Wolkensegler der Vinshina ist aufgetaucht – anscheinend interessiert sich der Schiffsführer Neto Avantio für die Ruinen von Darshuria und deren Geschichte. Anfangs war es schwer, mit ihm ins Gespräch zu kommen, doch schließlich hat er sich bereit erklärt, uns an Bord der Sturmschwalbe zu nehmen, wenn sie wieder nach Norden fliegen. Für die Beförderung verlangt er jedoch fast alle Schätze, die wir von der Karawane als Sold erhalten haben; angeblich weil ihn ihr historischer Wert berührt. Angeblich, so sagt er, würde er uns gar nicht mitnehmen, wenn wir nicht in den letzten

Tagen so viele Ägypten erlegt hätten: Ein Vogel, der nicht fliegt, ist eine "Sirisiasbrut" (so klingt das Wort jedenfalls) und seinem Gott Avinas ein Gräuelpfeil, meint er. Doch die Trophäen will er nicht an Bord nehmen, schade – überhaupt müssen wir unangenehm viel von unserem Gepäck zurücklassen, wenn wir mitfliegen wollen.

Sechs Tage später

Der Flug über das endlose grüne Wipfelmeer unter uns ist atemberaubend, und immer schallen die Schreie von Affen, Papageien und anderen Tieren schwach zu uns herauf. Wir folgen nicht immer dem gelben Orismani, sondern orientieren uns auch an den Felsnadeln und Hochplateaus, die vereinzelt über die Baumgrenze hinaufragen. Manche bergen gar kleine Quellen, und hier legt die Sturmschwalbe an und nimmt neues Wasser auf.

Später

Welch ein Ungeheuer. Ein Xarthis hat uns angegriffen und versucht, Mushuwalu aus der Relling zu picken. Zum Glück konnte der Kleine sich noch zurückziehen, doch unsere Abwehr kam zu spät: Voller Wut hat die Flugechse einen der Ballons zerstört und einen zweiten beschädigt. Keine Rede mehr davon, dass wir Sidor Viralis elegant erreichen – jetzt kommt es darauf an, überhaupt hinzufinden, ehe wir landen müssen. Bis dahin heißt es, den verfluchten Verfolger abzuschütteln, indem wir ihm mit Bolzen zusetzen.

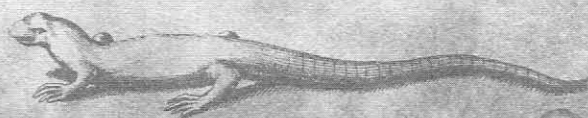
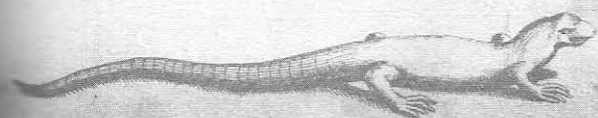
Fliegende Raubechsen

Xarthiden sind flugfähige Echsenkreaturen, die vor allem in den tropischen Bereichen Myranors vorkommen und dort mit ihrer Spannweite von sieben Schritten zu den größten Fliegern gehören. Sie jagen zumeist im Fluge, indem sie Beute von der Erdoberfläche oder aus Baumwipfeln empor reißen.

Anders als Vögel haben Xarthiden große Flughäute, die zwischen dem extrem langen fünften Finger ihrer Hände und dem Rumpf gespannt sind, zwischen dem vierten und fünften Finger sitzt ein kleinerer Hautlappen, der im Flug zum Manövrieren dient. Einen ähnlichen Zweck erfüllt auch der lange Steuerschwanz, der mehr als die Hälfte der gesamten Körperlänge ausmacht.

Abweichend von den meisten geschuppten Tieren, aber wie Vögel hat der Xarthis keine Zähne, sondern eine schnabelähnliche Schnauze mit scharfen Kanten. Die zwei großen "Hörner" sind eigentlich aus Knochen und werden im Kampf nicht verwendet, stattdessen sind sie wohl ein Ge-

gengewicht für die Schnauze; denn der lange Hals ist eher beweglich als kräftig bemuskelt. Das gilt alles in allem für das ganze Tier, das eher ein Leichtgewicht ist und vermutlich völlig ohne Zauberei fliegt. Der Xarthis hat als relativer "Schwächling" große Schwierigkeiten, sich am Boden zu bewegen, und ist dort schwerfällig und ungeschickt. Auch versteht er es nicht, wie ein Vogel vom Boden aufzusteigen, sondern muss davor auf einen Baum oder eine Klippe klettern. Einmal in der Luft, zeigt er jedoch eleganteste Beweglichkeit und Wendigkeit. Starke Winde machen ihm nichts aus, im Gegenteil: Bei Flauten kann er nicht abheben, doch selbst im Sturm kommt ein Xarthis trotz seiner Größe noch gut zurecht. Oft segelt er stundenlang, ohne mit den Flügeln zu schlagen. Am besten kann er deshalb im lebhaften Seewind fliegen und die größten Exemplare sieht man daher an den südlichen Küsten des Meeres der Schwimmenden Inseln und an den tharpurischen und makshapurischen Küsten des Thalassion. Auch auf den Inseln von Shindrabar sind Xarthi-





den von erheblicher Größe anzutreffen, doch sind sie dort insgesamt eher selten.

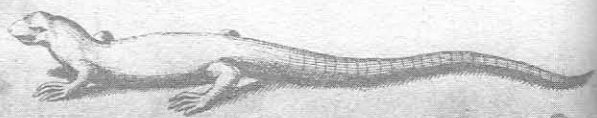
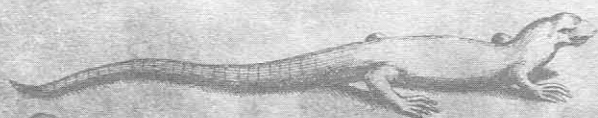
Xarthiden fressen am häufigsten Meerestiere, die nachts zur Oberfläche aufsteigen, und holen sie im halsbrecherischen Sturzflug aus dem Wasser. Auch wenn sie im Binnenland leben, bevorzugen sie kleine Beutetiere, die sie im Vorbeifliegen auf sammeln können, entweder als einzelner Happen mit dem Maul oder aber mit den starken Hinterbeinen. Im zweiten Fall tragen sie sie meist auf höher gelegene Horste, wo sie sie fressen (und eventuell mit Jungtieren teilen) können, um danach ohne langes Klettern weiterzufliegen. Neben Fischen sind Baumaffen und Baumschlangen verbreitete Beutetiere, und die Jagd auf letztere mag auch der Grund sein, warum die Shindrabarer sie trotz ihrer geschuppten Natur energisch jagen. Ähnlich wie Pelikane haben Xarthiden einen Kehlsack, in dem sie ihren Fang sammeln können, und angeblich wurden schon Tiere erlegt, in deren Kehlsack ein vergorener Fisch- und Fleischbrei gefunden wurde, übelriechend wie amaunische Fischsoße. Möglicherweise dient diese Masse als Futter für die Jungtiere.

Ein Xarthisweibchen paart sich so lange, bis in ihm Eier heranreifen, die dann auf einer Felsnadel oder einem anderen schwer zugänglichen Platz in der Höhe abgelegt werden. Oft gibt es regelrechte Brutkolonien, wo auf benachbarten Hors-

ten ein Dutzend oder mehr Xarthiden zusammenkommen, um Gelege und Brut gemeinsam zu verteidigen. Gejagt und gefüttert wird jedoch getrennt.

Xarthiden zeigen ein sehr ausgeprägtes Revierverhalten und hassen alle größeren Flugkreaturen, die sich in ihr Territorium wagen: Zuerst stoßen sie laute Drohrufe aus, dann folgt Kotspritzen, danach fliegen sie Scheinangriffe, und wenn der Eindringling noch nicht den Rückzug angetreten hat, so kommen ernsthafte Attacken hinzu. Am heftigsten fällt diese wütende Reaktion in der Brutzeit aus, wenn sich vielfach ganze Xarthidengruppen zusammenrotten, um Fremdtiere von den Brutplätzen zu vertreiben; dabei dulden sie sogar die Nähe von Artgenossen, da diese keine Xarthideneier und -jungtiere verschlingen. Xarthiden legen nicht gezielt Horste aus Wertsachen an, doch sie sollen mitunter auch einzelne Wanderer oder Seefahrer als Nahrung fortragen und in ihren Horst bringen, wo deren mitgeführter Besitz dann übrig bleibt.

Eine noch völlig ungeklärte Frage ist der Zusammenhang zwischen den Xarthiden und den mysteriösen Krisra, intelligenten Echsenwesen, die ihnen entfernt ähneln. Ob nicht mehr dahinter steckt als bei der Ähnlichkeit von Mensch und Affe oder ob es echte Zusammenhänge gibt, ist völlig unklar – es kann jedoch als Unfug gelten, dass die Xarthiden als "Reittiere" der gleichermaßen fliegenden Krisra dienen.



Die Hetzratten

Neto Avantio weigert sich, die Sturmschwalbe zu nah an Orismani zu halten, damit wir nicht zu Boden gehen müssen, während wir über dem Wasser schweben: Viele, viele Meilen vor Sidor Viralis erstreckt sich ein großer See, das Binnenmeer zu nennen. Also folgen wir dem Wind und hoffen, nicht im Dschungel landen zu müssen.

Es treibt uns nach Nordosten, wie ich gehofft hatte. Dort liegt Xarxaron, eine Bastion des Imperiums. Endlich wieder heim! Doch Neto Avantio flucht darüber.

Wir müssen landen. Avantio setzt uns in der Steppe ab und will dann mit dem leichteren Schiff neu aufsteigen, wir aber finden hoffentlich unseren Weg am Grünen Orismani entlang flussabwärts.

Wishuwalo hatte gerade einen Baum erklommen, um Ausschau zu halten, als er schon panisch losplapperte, so laut, wie ich je einen Shingwa gehört habe. Wir sollten ebenfalls den Hügel hinauf und dann den Atholis ersteigen.

Rhorrhach weigerte sich zuerst, vor irgendetwas zu fliehen, Avanthe und Marsylas aber sind das Erklettern von Bäumen nicht gewohnt. Ich wollte kaum in der Flucht vorangehen, doch das schrille Pfeifen bekehrte mich eines Besseren. Doch tatsächlich war es der Leonir, der zuerst im Wipfel des Baumes ankam – wenigstens einmal mögen uns die Erzählungen seiner Älteren genutzt haben. Ich half Avanthe empor, doch Marsylas als den letzten und untersten hätten wir beinahe verloren.

Denn unten um den Baum hatten sich ein gutes Dutzend abscheulicher Untiere versammelt: Hundegroße Ratten mit ausgemergelten Leibern, kahlen Schwänzen und riesigen,

scharfen Zähnen. Sie führten sich wie toll auf und versuchten, springend unsere Füße zu erreichen. Ich zielte und schoss ein paar Mal, doch kann ich nicht behaupten, dass ich ein Tier erlegte. Erst ein Hagel Eherner Dornen verletzte genügend von ihnen, dass ihr Schreien und Eifer erkennbar nachließen, doch ohne Magie hätten wir die Nacht kaum überlebt – der Baum war gut als kurze Zuflucht, aber nicht als längerfristiger Aufenthaltsort.

Dann hörte ich im Dunkeln das entsetzliche Bersten von Holz, dass den Sturz eines großen Leibes begleitete. Ob Rhorrhach gefallen oder gesprungen war, wer kann es sagen – aber auf dem Boden überwältigte sein angeborener Mut die Angst vor den Wesen und tapfer schlug er mit der Klinge um sich. Ich schätze, jeder Treffer tötete oder verkrüppelte eine der Abscheulichkeiten, doch ebenso oft wurde der tapferere Leonir gebissen und gekratzt. Sein Gebrüll klang laut wie Donner, und wir halfen ihm irgendwann, so gut wir konnten: Auch Marsylas und ich haben einige Bestien zur Strecke gebracht, hoffe ich.

Schließlich antwortete ein Jagdhorn und Hundegebell. Wer auch immer das war, wir waren ihm dankbar – dass es ein Draydal sein könnte, kam uns gar nicht in den Sinn. Noch ehe der Neuankömmling zu uns gestoßen war, hatten die Rattenungeheuer wohl erkannt, dass hier nicht mehr viel zu holen war, und flohen ins Dunkel.

Als sie so davonsoben, sahen wir uns bestätigt, dass der Rückzug auf den Baum die richtige Entscheidung gewesen war: Kaum ein Lebewesen kann diese Bestien an Geschwindigkeit übertreffen.

Rhorrhach ist halb gelähmt, und ich weiß nicht, ob meine Magie ihn retten kann.

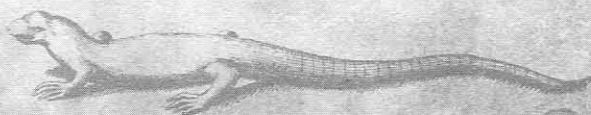
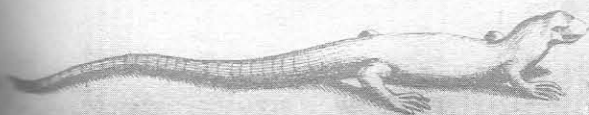
Die Vorhut der Draydal

Hetzratten sind die gefürchtete Vorhut der Truppen Draydalans: Lange ehe die Ghulen-Horden oder die Schädelpriester in Sicht kommen, durchstreifen die hundegroßen Ratten das Land, stets auf der Suche nach neuen Opfern.

Diese Kreaturen haben einen schlanken, muskulösen Körperbau und sind sehr drahtig; mit großer Brust und einem dünnen, hohen Bauch fast ganz ohne Fett. Die Verwandtschaft zu gemeinen Ratten ist unverkennbar, doch ihre Beine sind deutlich länger: Im Rennen können Hetzratten Hindernisse von bis zu anderthalb Schritt Höhe überspringen, und rechnet man den Schwanz nicht, sind sie im Stehen höher als lang. Das Fell ist sehr kurz, doch völlig kahl sind nur die langen Schwänze. In der langen, schmalen Schnauze sind die rattentypischen Nagezähne zu langen, spitzen Reißzäh-

nen umgeformt, deren Biss giftigen Speichel in die Wunde bringen soll. Die fledermausähnlichen Stehohren sind groß und spitz.

Die Schädel der Kreaturen sind sehr lang und spitz und die Augen sitzen seitlich am Kopf, was ihnen ein umfassendes Blickfeld verleiht. Hetzratten jagen daher vor allem auf Sicht und mit Hilfe ihrer hohen Geschwindigkeit, nicht wie (die meisten) Jagdhunde mit der Nase und großer Ausdauer, und das macht sie vor allem in der offenen Savanne gefährlich. Anscheinend werden sie von den Draydal auch zur Jagd auf schnelle Monocorne und Gazellen benutzt. Anders als Jagdhunde sind sie beim Jagen still und nur gelegentlich ist ein leises Pfeifen zu hören. Möglicherweise zählen sie über mittelkurze Strecken von einigen Meilen zu den schnellsten Läufern überhaupt.



Krieger, die schon einmal Heerlager der Draydal überfallen haben und davon berichten konnten, erzählen, dass ein Hetzrattenweibchen mitunter an jeder ihrer dreizehn Zitzen ein Jungtier hat; ob alle aus dem Wurf einer Rattin stammen, ist unbekannt.

Angeblich werden Hetzratten üblicherweise von einem gemeinschaftlichen Meutenbewusstsein gelenkt und können daher viel zielstrebigter handeln als gewöhnliche Rudeltiere. Außer Magie können nur schwere Verletzungen oder der Tod mehrerer Meutentiere das Band zerreißen. Im Kampf agieren die Wesen sehr koordiniert, und während ihre wichtigste Taktik darin besteht, mit ihrem schrillen Pfeifen ihre Opfer aufzuschrecken, zur Flucht zu bewegen und dann einzuholen, können sie doch Listen gebrauchen: Angeblich gab es schon Fälle, dass sie Kinder nicht töteten, obwohl sie es gekonnt hatten, sie dafür aber so verängstigten, dass die jämmerlichen Hilferufe andere Opfer anlockten. Anscheinend kommt es ihnen vor allem darauf an, ihre Gegner mit einem Biss zu verletzen. Denn diese Bisse sind giftig und lähmen das Opfer, bis es völlig bewegungsunfähig ist. So bleibt es dann liegen, im eigenen Körper hilflos gefangen, bis die anderen Schergen der Draydal eintreffen und es fortschleppen zu den Blutaltären. Nur wenn die Hetzratten in Gebieten jagen, die weit abseits der Marschrecken der Armeen liegen, fressen sie ihre Opfer

selber an – und auch das sollen die Unseligen angeblich noch lange bei vollem Bewusstsein erleiden müssen.

Oft tragen Hetzratten breite und schwere Halsbänder, die wie kleine Harnische wirken und Kehle und Brust schützen. Angeblich ziehen sie dank ihrer Pfeilform Bolzen und Pfeile an, was es fast unmöglich macht, die Tiere auf Abstand zu halten und auf sichere Entfernung zu töten.

Wenn sie in der Nähe der Ghulen-Horden eingesetzt werden, so hält man sie wohl in einer Art von Zwinger, doch wie sie leben, wenn sie alleine umherstreifen, ist unbekannt. Bislang ist noch niemand auf einen Bau wilder Hetzratten gestoßen, und fast scheint es, als würden sie auch Streifzüge von vielen Tagen unternehmen, ohne zwischendurch zu rasten.

Bislang wurden Hetzratten nur auf den Ebenen von Anthalia und vereinzelt in der Khamuri-Savanne gesichtet. Alle Tierwelt dieser Regionen fürchtet und hasst sie, obwohl sie nur selten tumbe Tiere jagen – ihre Beute sind vernunftbegabte Wesen. Ihr Gift ist so stark, dass selbst hungrige Fleischfresser ihre Kadaver nicht anrühren, und angeblich verdorrt das Gras an der Stelle ein, wo eine Hetzratte verscharrt wurde. Gegen das Gift hilft selbst Magie nur schwach und manche Priester behaupten, es sei so sehr durch die Macht des draydalischen Schädelgottes geprägt, dass das Wirken einer anderen Gottheit nötig ist, um ein Opfer zu erlösen.



Der Titanenschnitter

Markttag der Zweiten None im Brajan
(13. Tag des V. Oktals)

Wie gut tut es, einen Eintrag wieder richtig datieren zu können!

Thurgonidas sai Tharamnos ist, mit allem Respekt, ein arroganter Ignorant. Gewiss, er hat uns vermutlich gerettet, doch trotz meines Standes behandelt er mich als heimatlosen Streuner – und meine Begleiter noch schlimmer. Er zwingt mich, meine doch etwas eingerosteten Kenntnisse des Hiero-Imperial zu nutzen, da er angeblich in der Volkssprache nur einige Befehle geben kann. Meine Berichte über die Erlebnisse des letzten Jahres tut er als unwichtig ab und so schlecht es Rhorrhach geht, er weigert sich, kostbare Magie an ihn "zu verschwenden". Er hat uns eingeladen, ihn zu begleiten, doch keineswegs will er den Zweck verschieben, der ihn aus Xarxaron hierher geführt hat: die Jagd auf Titanenschnitter am Rand der Wüste Tlorroc.

Gewiss, die großen Biester können dem Land übel mitspielen, doch taugt das als Grund, einem Standesbruder die Begleitung in eine zivilisiertere Region zu verweigern? So müssen wir nun auf bisherigen Lasttieren dahin trotten und darauf warten, dass wir ein Erdloch mit einer Larve finden, die der junge Bursche mittels seiner Magie überwältigen kann – denn darum scheint es ihm zu gehen: Es ist wohl bekannt, wie schwer sie zu erlegen sind, also will er einen neuen Zauber an ihnen ausprobieren.

Rechtstag der Zweiten None im Brajan
(15. Tag des V. Oktals)

Wahrlich, ich habe Einiges gelernt: Einem Hagel Eherner Dornen gelingt es kaum, den Panzer eines Titanenschnitters zu durchschlagen. Einem xarxarischen Optimaten gelingt es kaum, auf die Stimme der Vernunft zu hören. Mehrfach hatten wir die verräterischen Trichter im Sand gesichtet, doch jedes Mal waren sie meinem geschätzten Vetter nicht groß genug – anscheinend wollte er ein Tier erlegen, wie es kein Jäger vor ihm zur Strecke gebracht hat.

Dann kam es, wie es kommen musste. Er hatte mir noch vorgeschwärmt, dass er einen neuen Zauber formuliert habe, der es ihm erlaube, dem wortlosen Locken der Larven leicht zu widerstehen und es gegen sie selbst zu kehren – doch der Trichter, den wir zuletzt ansteuerten, wurde gerade verlassen: Ein unglaublich großes Exemplar war heraus gekrochen, deutlich länger als fünf Schritt. Wir waren einem ausgereiften Titanenschnitter begegnet, und kaum dass er uns sah, fühlten wir den Drang, ihm im Kampf gegenüberzutreten.

Es war noch mein Glück, dass ich mich nach den Erfahrungen der letzten Zeit zuerst auf einem Kampfzauber besann, der das Tier doch schon erheblich mitnahm und es in die Flucht schlug. Einer der Jagdhelfer hatte das Pech, vom Reittier gerissen zu werden, und dann war die Bestie auch schon fort. Thurgonidas war, ehrlich gesprochen, eher nutzlos, als reine Magie nicht mehr viel ausrichten konnte – es steckt kein Praktiker in ihm.

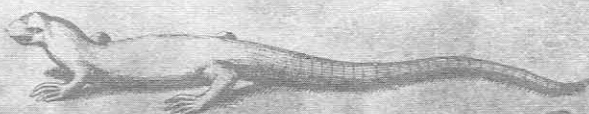
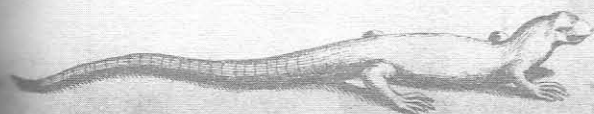
Titanische Raubinsekten

Wenn die Chrattac Furcht empfinden könnten, dann fürchteten sie den Schnitter." So lautet eine traditionelle Redensart im westlichen Imperium, wenn die Sprache auf die Gefahren der Savannen kommt. Denn der Titanenschnitter ist fürwahr ein Wesen von furchterregenden Fähigkeiten.

Dieses übergroße Insekt ist in seiner Larvenform nicht minder gefährlich als in ausgewachsener Gestalt. Die Schnitterlarve ist bis zu vier Schritt lang mit einem weichen, ungepanzerten Leib. Allein der Kopf ist durch einzelne überlappende Hautschuppen geschützt, die vom Maul her nach außen und hinten weisen und der Bestie beim Angriff eine Ähnlichkeit mit einem Löwen mit gesträubter Mähne verleihen. Die Greifzangen der Schnitterlarve sind jede so groß wie Säbel und etwas länger als der übrige Kopf. Damit sind sie das einzige, was bei der Larve einer Gliedmaße ähnelt – wenn man von den ungeformten Stummelfüßen am Leib absieht, die allenfalls zum Festhalten am Grunde eines Erdloches taugen.

Denn solche trichterförmigen Senken im Sand, entweder vorgelunden und besetzt oder selbst gegraben, dienen der Schnitterlarve als Versteck. Auch die aufgegebenen Bauten von Hügeltieren dienen mitunter als ihre Heimstatt. Farblich sind die Larven meist dem Erdboden sehr ähnlich und grau-bräunlich getönt.

Schnitterlarven jagen und kämpfen anders als die meisten Wesen: Eigentlich hocken sie nur in ihrem Loch und warten darauf, dass ein Wesen dem Trichter zu nahe kommt. Entweder rutscht es von allein hinunter oder die Larve springt hervor und versucht, es mit den Zangen zu packen. Einmal in der Erde, erstickt das Opfer schnell (wenn es nicht schon getötet wurde) und dient der Larve als Nahrung. Sollte sich ein Wesen bei der Annäherung oder beim anschließenden Ringen als zu groß, zu wehrhaft oder allgemein als gefährlich erweisen, so taucht die Schnitterlarve einfach in tiefere Sandschichten ab, wo sie kaum aufzuspüren oder gar herauszuholen ist. Es soll auch vorkommen, dass Schnitterlarven ihr Revier wech-



seln, indem sie unter der Erde im Sand 'schwimmen', bis sie ein neues, viel versprechendes Gebiet für den Trichterbau gefunden haben.

Es kann als erwiesen gelten, dass die Schnitterlarve über eine rudimentäre Täuschungsmagie verfügt, dank derer sie Wesen zu sich locken kann: Je besser ein Geschöpf Bezauberungen widerstehen kann, desto eher erkennt es auch intuitiv, in welcher Gefahr es sich in der Nähe solcher Erdtrichter befindet. Angeblich sind gerade Insektenwesen besonders anfällig für die Magie der Schnitterlarven, doch das mag ein Gerücht sein, ganz wie sich auch andere Mythen um diese Kreatur ranken.

Unter den Bewohnern der Savannenländer herrschen gewisse Irrtümer, was die Vermehrung der Titanenschnitter angeht – denn letztlich ist diese gar nicht so verschieden von der der weitaus kleineren Insekten. Die Larve lebt viele Jahre lang (manche sagen sieben) in ihrem Erdloch und muss, was ihren Anteil an der gesamten Lebenszeit angeht, als die hauptsächliche Form gelten. Doch als Larve ist sie noch geschlechtslos, sie paart sich nicht und legt keine Eier.

Erst wenn ihr Leben in der Erde zu Ende geht, verwandelt sie sich in ihre Endform, das Imago. In dieser Gestalt ist der Titanenschnitter etwas länger und am ganzen Leib gepanzert, am ehesten gleicht er einem großen Raubkäfer. Seine sechs Beine enden in großen Klauen, das vorderste Paar sogar in starken Greifzangen. Die beiden gewaltigen Facettenaugen sind weit größer als ein Menschenkopf und das Maul ist wie ein starrer Schnabel geformt, in dem zwei schmale, hohle Stachel die einzige Öffnung bilden: Der untere dient dazu, einer insektischen Beute ein Gift einzuspritzen, das die Eingeweide verflüssigt, mit dem oberen wird danach die Chitinhülle leer gesaugt. Dieser 'Chrattac-Saft' ist die einzige Nahrung, die der ausgewachsene Titanenschnitter zu sich nimmt, und zu wenig für ein längeres Dasein.

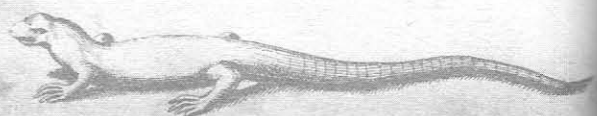
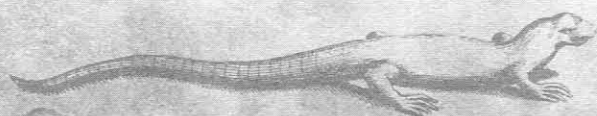
Das Leben eines fliegenden Titanenschnitters dauert nur wenige Oktale und niemals ein ganzes Jahr, denn danach sind die gewaltigen Tiere ausgezehrt und verhungert: Ihr ganzes Dasein dient der Vermehrung, und so eigenartig es klingt – die Untersuchung erlegter Exemplare hat gezeigt, dass sie weder Speiseröhre noch Magen oder Darm besitzen und gar nicht fressen könnten.

Denn sofort nach der Verwandlung krabbelt der Schnitter aus dem Sand hervor und spreizt die riesigen schillernden Flügel. Sind sie getrocknet, so steigt die Kreatur auf und sucht einen geeigneten Gefährten. Binnen weniger Tage paart sie sich, so oft es geht, und wenn die Luft von ihrem Schwirren wider-

hallt, gehen alle Verständigen in Deckung. Denn in dieser Form sucht sie Beute, die als Brutkammer dienen soll.



Der Titanenschnitter jagt, indem er über einem geeigneten Beutetier in der Luft schwebt und es mittels Gedankenzauberei zum Zweikampf auffordert. Es kostet sehr viel Willenskraft, dem Lockruf zu widerstehen. Und die meisten ausersehenen Opfer beginnen ohne nachzudenken den Kampf, der für sie nur tödlich enden kann. Die Kreatur verschleppt sie, deponiert sie im Sand und legt ihre Eier in dem verstümmelten Leib ab. Das tut sie, so lange sie lebt und Eier heranreifen. Es ist nicht sicher, doch mag es sehr wohl sein, dass alle Titanenschnitter Zwitter sind, die sich zwar paaren müssen und nicht selbst befruchten können, die aber alle nach der Paarung Eier legen können. Der Grund für diese Vermutung liegt einfach darin, dass noch nie ein reines Männchen beobachtet wurde, das umherfliegt, ohne Beute zu machen und Eier zu legen.





Das Tumulotherium



Fuhrtag der Zweiten None im Brajan (16. Tag des V. Oktals)

Thurgonidas ist völlig in Theorien und Thesen versunken, wie er dank eines neuen Zaubers auch einen ausgewachsenen Schnitter besiegen kann – wir anderen schleppen uns einfach Richtung Xarxaron.

Streittag der Zweiten None im Brajan (17. Tag des V. Oktals)

Ein geradezu absurdes Problem: Einer der Pässe, die in das gebirgige Land führen, war von einem Hügeltier versperrt, dass gerade an einer der engsten Stellen einen Bau zu errichten versuchte. Normalerweise hätten wir das große, aber dumme Biest einfach erschlagen sollen, doch es wurde von einer ansehnlichen Schar Shinogi begleitet – zweifellos mehrere Dutzend. Die grob gemeißelten Echsenwesen behaupten steif und fest, dass das Tier ein Bote des Gottes (oder Prinzips?) Qaa sei und die Unerschütterlichkeit repräsentiere. Erst dachte ich, sie hätten in ihrer gurgelnden Sprechweise einen Scherz machen wollen, doch sie meinten es ernst – wir sollen warten, bis das wühlende Tier seine Meinung ändert und weiterzieht.

Auf versteckte und offene Drohungen mit der Macht Xarxarons geben sie wenig und unsere Magie ist recht erschöpft, vor allem aber sind sie vielleicht fünfzig natürlich gepanzerte Kämpfer ohne Schmerzempfinden mit mächtigen Streitkolben und Vorschlaghämmern in den hornigen Händen. Also bleiben wir hier (ein Umweg wäre noch zeitraubender) und warten ab, was das dumme Vieh tut. Ich denke, ich lasse mir von den Shinogi etwas über diese Biester berichten.

Später: Welch ein Narr! Thurgonidas hat in seiner Ungeduld befohlen, die Hunde auf die Shinogi zu hetzen, und selber versucht, das Tier durch irgendeinen hanebüchernen Spontanzauber aus seinem Erdloch zu reißen und auf den Rücken zu drehen – mit Hilfe der Luft und Bewegung! Dabei wäre es doch noch gescheiter gewesen, dem Vieh einfach ein Gefühl des Unwohlseins einzuflößen!!!

Jetzt heißt es, ohne zu schlimme Schäden aus dem Schlammassel herauszukommen. Ich kann es den Satyren nicht verdenken, dass sie sich wie Ziegen auf die Hänge geflüchtet haben.



Das Hügeltier



Das Tumulotherium (oder Hügeltier, wie sein Name in anderen Sprachen lautet) ist ein großes, gepanzertes Tier der weiten Savannen. Es gibt verschiedene Unterarten, die sich geringfügig unterscheiden, doch alle einen ähnlichen Körperbau und die gleiche Lebensweise aufweisen. Der 'Gipfel' seines Rückenpanzers ist höher als ein Mensch und dieser steinharte, halbkugelförmige Schild macht die Kreatur fast unbezwingbar. Der Rückenpanzer besteht aus unzähligen kleinen Knochenplättchen, die Schuppen ähneln und wie ein Mosaik zusammengesetzt sind. Auch der Kopf trägt an Scheitel und Stirn eine ähnliche Panzerhaube, und obwohl die vier Beine zwar ungerüstet sind, kann sich ein Tumulotherium doch sehr schnell zusammenkauern und die Gliedmaßen unerreichbar unter dem Leib verbergen. Der Schwanz ist lang, kräftig und ebenfalls mit Knochenringen gepanzert, an seinem Ende sitzt eine schwere, stachelbesetzte Knochenkeule, die wie ein Abendstern geschwungen werden kann. Ein Kranz aus gewaltigen Stacheln schützt den Hinterleib zusätzlich gegen Angriffe. Tumulotherien haben eher schwache Sinne und sehen nicht gut, mitunter scheinen sie sogar fast blind zu sein.

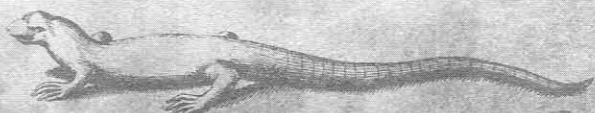
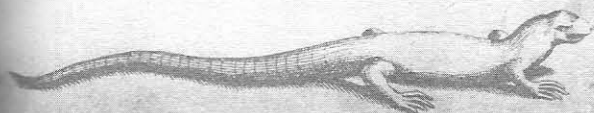
Sie sind vorzügliche Lochgräber und verstehen es, in kurzer Zeit tiefe Höhlen oder Gruben selbst in einem Boden zu graben, der für Männer mit Schaufeln zu hart ist. Sie wühlen, um Nahrung zu finden, aber auch, um sich (oder wenigstens die

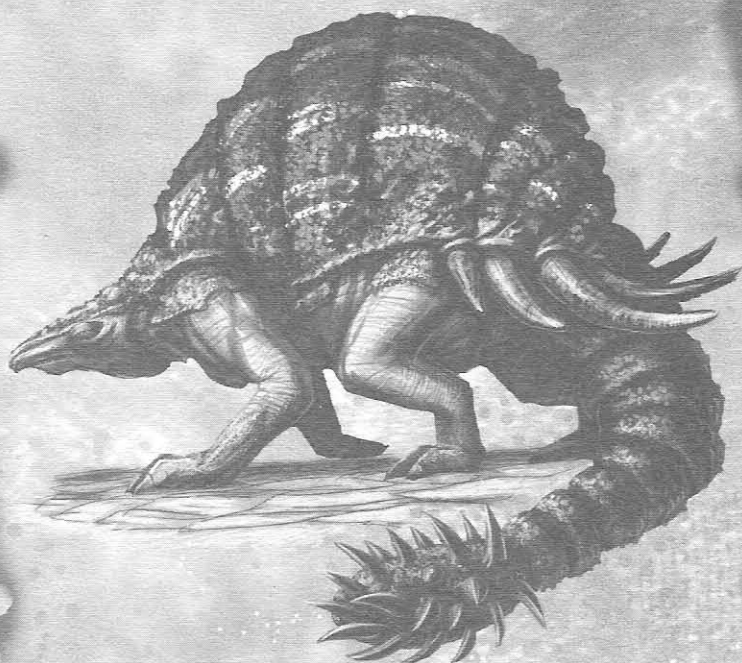
vordere Hälfte) vor den wenigen Raubtieren zu schützen, die ihnen gefährlich werden können. Die meisten Tumulotherien leben in Erdhöhlen, die sie selbst graben und deren Zugänge so eng sind, dass sie sich gerade hineinzwängen können, während sie weiter innen genügend Platz haben, um sich zu drehen.

Tumulotherien fressen vor allem Pflanzen, aber auch Würmer, Insekten und kleine Kriechtiere. Gerade Termitenbauten locken das Tier sehr und man sieht oft, dass sie ihre Höhlen unter einem Termitenhügel graben und dann in der Erde von dem Krabbelgetier fressen, das von der Decke herabfällt. Ist in der Höhle keine Nahrung mehr zu finden, durchstreifen sie die Umgebung, vorzugsweise in der Dämmerung oder bei Nacht – vermutlich wird es ihnen im Sonnenlicht unter dem großen Knochenpanzer schnell zu heiß. Wenn ein umherstreifendes Tier seinen Bau nicht wieder findet, gräbt es einfach einen neuen.

Diese Tiere sind in ihrem Lebensraum bei Bauern und Hirten gleichermaßen verhasst, da sie durch ihr Wühlen und Graben schwere Schäden anrichten und Fallgruben erschaffen und zudem noch große Mengen an Weidegras und Ackerfrüchten abfressen, ohne dass der gewöhnliche Landmann sie vertreiben oder gar erlegen könnte.

Hügeltiere haben keine Familien oder Rudel, sondern sind Einzelgänger, die ihren Bau niemals mit anderen ausge-





wachsenen Tieren teilen. Ebenso wenig haben sie eine Brunftzeit: Wenn sich bei ihren Streifzügen ein Männchen und ein Weibchen treffen, so kommt es in der Regel zur Paarung. Das Weibchen hält still und das Männchen nähert sich vorsichtig. Dabei wird es sehr aggressiv gegen alle anderen Wesen in der Nähe, die stören und das Weibchen verschrecken könnten; denn ein sich bewegendes Weibchen kann das aufreitende Männchen mit seinen

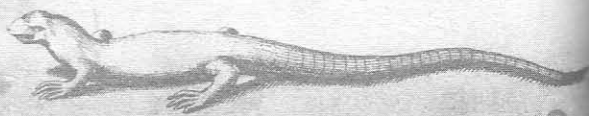
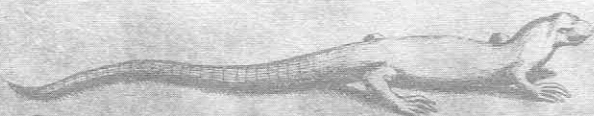
Stacheln schwer an der ungeschützten Körperunterseite verletzen. Ebenso aber dienen die Stacheln als Widerhaken mit dem Zweck, dass ein Tier, das sich wenigstens bis zum Schwanzansatz eingegraben hat, selbst von den stärksten Raubtieren nicht mehr aus der Erde gezogen werden kann.

Tumulothieren können in Fallgruben gelockt werden, doch diese zu erschaffen ist ohne Magie sehr aufwändig, und wenn das Tier nicht direkt auf dem Rücken landet, kann es sich gut frei graben. Sie werden daher am ehesten mit Hundemeuten gejagt, die schnell genug sind, um das Tier am Eingraben zu hindern, indem sie es in die Läufe zwicken, sobald es sie bewegt, um zu wühlen. Bei einer solchen Jagd kommen allerdings regelmäßig einige Hunde ums Leben, wenn sie von Schwanzhieben gefällt werden. Aus diesem Grund wagen sich auch die meisten anderen Rudeljäger selten an eine solche Beute – sogar Khemosi schrecken vor einem Angriff zurück.

Panzer und Schwanzkeule sind als Sammlerobjekte und für ihr hartes Material begehrt, während das Fleisch essbar, aber sehr zäh ist. Zwischen den Schultern und dem Panzer sitzt jedoch auch eine große Menge weiches Fett, das wie beim Ghaal als Kraftreserve dient und von manchen Savannenbewohnern überaus geschätzt wird.

Man kann Tumulothieren in Gefangenschaft aufziehen, doch bleiben sie immer tumb und nur an Nahrung interessiert. Von den Bewohnern ihrer Heimatgebiete schätzen nur die Khemosi diese großen Tiere, da sie gerne in

frühere Wohnbaue einziehen und ihre Toten in Grabhügeln beisetzen, deren Leichenkammer von einem Tumulothier-Panzer gebildet wird, den man beim Begräbnis mit viel Erde zuschüttet. Ebenso sollen sie angeblich daran glauben, dass selbst sei der Panzer eines unermesslich großen Hügeltierweibchens. Es sei aber auch angemerkt, dass die Magokraten Xarxarons die plump wirkenden Echten Männer gerne zur Zielscheibe ihres Spottes machen.



Der Periosphrant und der Phrenophorenkaktus

Exzellenz, die folgende Passage sei vor allem zur Erbauung eingefügt, da sowohl die Beschreibung der daimoniden Kreatur wie des seelenerweiternden Kaktus mit keinem Wissen übereinstimmen, das wir haben. Vermutlich werden hier nur wilde Gerüchte als Tatsache wiedergegeben.

Den Einträgen im Reisetagebuch zufolge versuchte ein geheimer Agent aus Draydalan, diese absurden Rüsseltiere bei ihrem dämonischen Erbe zu packen und zu einem Blutbad gegen ihre xarxarischen Meister aufzuhetzen, was natürlich nur durch die Geistesgegenwart des Quaternus thi Kouramnion verhindert werden konnte. Diese Beschreibung ist so reich an selbstbeweihräuchernden Lügen, dass ich Euch nicht damit belasten will.

Der Allesschnüffler

Eines der seltsamen Nutztiere Xarxarons ist der Periosphrant, den das Volk den 'Allesschnüffler' nennt. Er ist ein offensichtlich künstlich erschaffenes Wesen, das von den Magokraten zum Aufspüren der bewusstseinsweiternden Phrenophorenkakteen eingesetzt wird. Der Periosphrant ist an den Schultern etwa einen Schritt hoch und hat vier Beine, von denen die vorderen eher dünn und schwächlich sind, aber gut als einfache Greifwerkzeuge eingesetzt werden können, während die hinteren der springenden Fortbewegung dienen. Der kräftige Schwanz dient dabei zur Stabilisierung. Die zwei Reihen von geschwungenen Hörnern, die sich zu beiden Seiten seines Rückgrats entlang ziehen, schützen das gedrungene Geschöpf vor Angriffen größerer Tiere.

Die acht Augen erlauben ihm, ständig seine Umgebung zu beobachten. Der Rüssel dient ihm als Riechorgan und Greifwerkzeug zugleich, vor allem zum Aufspüren und Hervorwühlen von Phrenophorenkakteen, die ihm als höchste Delikatesse gelten: Das Geschöpf kann den Geruch eines Phrenophorenkaktus über eine Entfernung von hundert Schritt wahrnehmen. Hat es die Spur aufgenommen, hüpfet es los und beginnt am Ziel mit den Stoßzähnen den Boden aufzuwühlen und die Wurzeln zu lockern, danach zieht es mit dem Rüssel den Kaktus aus der Erde. Weder dessen übler Geruch noch der schrille Abwehrschrei machen ihm etwas aus, zumal der Periosphrant gar keine Ohren hat. Gierig versucht er, die Beute zu verschlingen, und wird sie mit rammenden Kopfstößen verteidigen und sogar seine Stoßzähne einsetzen.

Periosphranten werden daher niemals ohne Aufseher losgelassen, der das Geschöpf durch erfolgsversprechende



Gebiete treibt. Er ist normalerweise nicht angriffslustig, es sei denn, er hat einen Phrenophorenkaktus ausgegraben. Dann muss der Treiber seinen dicken Stachelstock einsetzen und auf die empfindliche Stelle direkt über dem Rüssel schlagen, um jeglichen Widerstand im Keim zu ersticken und dem Periosphrant die Beute zu entreißen. Denn wenn das Tier sie verschlingt, erkennt es seine Versklavung und versucht die Bindung abzuschütteln, was unbedingt vermieden werden muss. Ungebundene Periosphranten sind aggressiv und greifen furchtlos auch ohne Anlass größere Wesen wie Menschen, Shinoqi oder Leonir an. Wehe dem Tierführer, der seinem Herren beichten muss, dass er nicht nur keine Kakteen liefern kann, sondern auch noch eines der wertvollen Tiere verloren hat. Wenn er nicht sowieso ein Sklave ist, wird er bald einer sein.

Periosphranten leben fast ausschließlich in Xarxaron, wo sie einst erschaffen wurden. Da in anderen Regionen keine Phrenophorenkakteen wachsen, hätte es auch wenig Zweck, die Kreaturen an andere Orte zu bringen – allein in den Tiergärten des Thearchenpalastes und der Patriarchenvilla

der Tharamnos in der Hauptstadt sollen einige Exemplare leben.

Üblicherweise werden derartige Kreaturen einzeln in Pferchen gehalten, da sie ihresgleichen als Futterrivalen betrachten und gnadenlos angreifen. Aus diesem Grund ist die Nachzucht der ursprünglich künstlich erschaffenen Chimären äußerst schwierig und nur mittels weiterer Magie möglich. Die Eier müssen sogleich unmittelbar von ihren Müttern entfernt werden, da sie ansonsten zertrampelt würden: Die kopfgroßen Kugeln zeichnen sich durch ein öliges Schillern und dumpf vibrierendes Summen aus, das fast alle natürlichen Geschöpfe reizbar macht.

Die Jungtiere haben beim Schlüpfen noch keine Lederhaut und ein äußerst zartes Fleisch, das bei überreichen Adligen serviert wird, um Reichtum zu zeigen – denn immerhin ist ein ausgewachsener Periosphrant gut hundert Aureal wert. Das Fleisch von erwachsenen Tieren ist ungenießbar, aber die Hauer und Hörner bringen je etwa vier Aureal und die stabile Lederhaut hat einen Handelswert von etwa einem Aureal.

Der Kaktus der Weisen

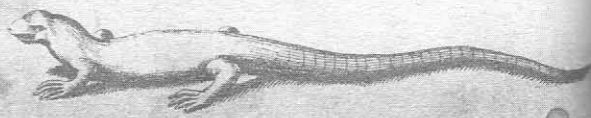
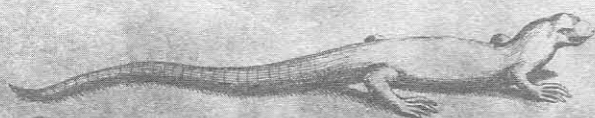
Im Hochland von Xarxaron, das für seine vielen seltsamen Heil- und Giftpflanzen bekannt ist, gedeiht kaum ein eigentümlicheres Gewächs als der unheimliche Phrenophorenkaktus: Den Mittelpunkt bildet eine gut faustgroße schuppenhäutige Knolle, aus der zahlreiche Auswüchse sprießen. Auf der Oberseite sitzen grob birnenförmige Stiele, die in ledrigen, dornenbekränzten rosafarbenen Tellern enden. In den Boden führen lange, fadenähnliche Wurzelbänder.

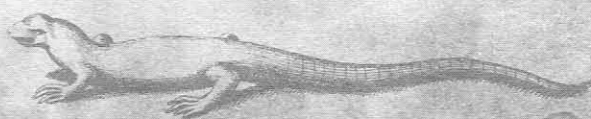
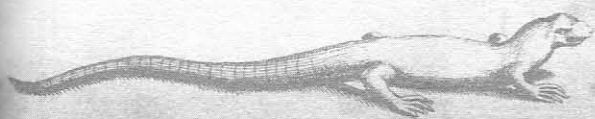
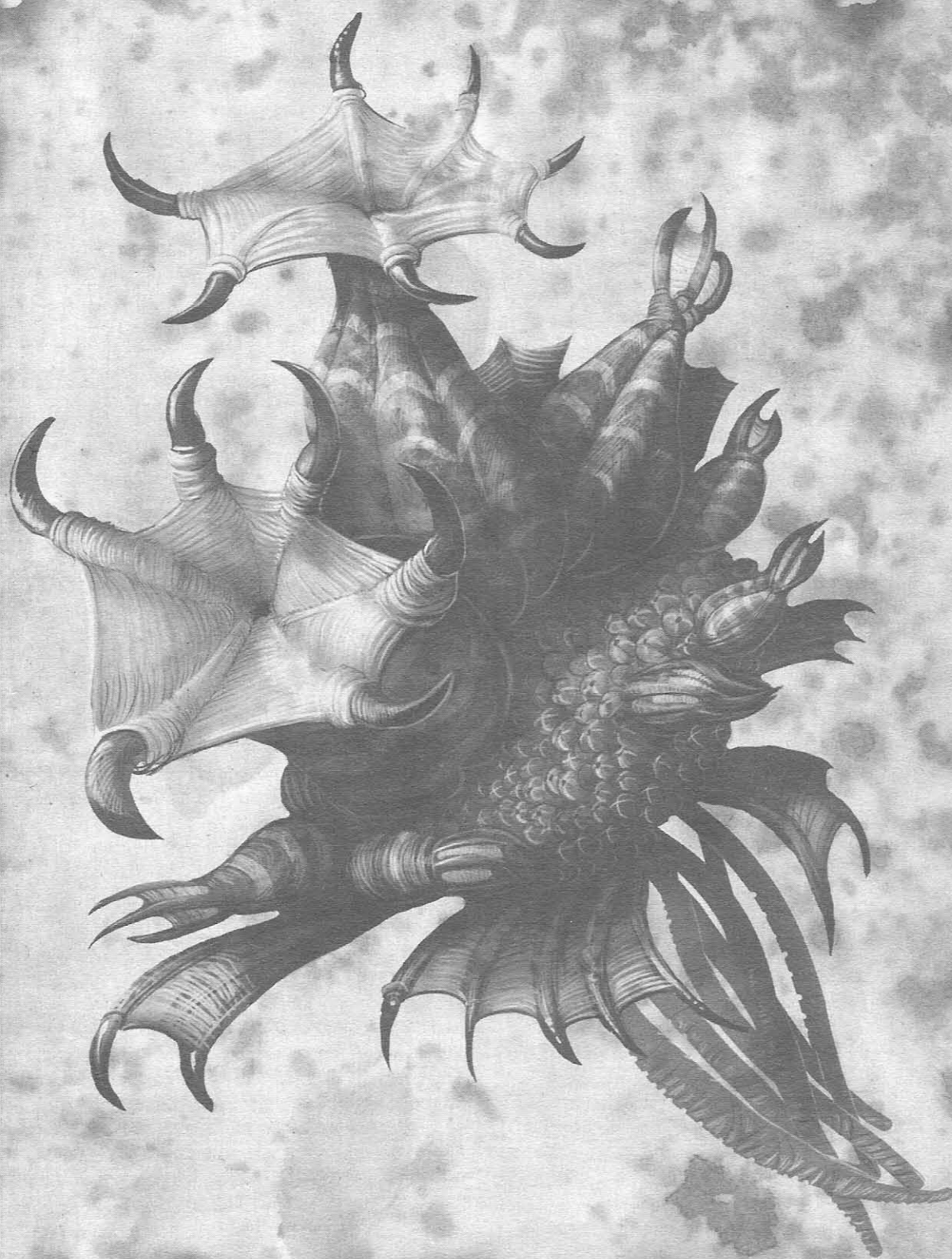
Die Stiele auf der Oberseite sind tatsächlich Knospen, über die sich das Gewächs vermehrt: So strömt es einen schwachen, aber gleichwohl lockenden Duft aus, wenn eine Knospe 'reif' ist. Kommt nun ein Tier dem Gewächs nahe, so krallen die Knospen sich mit den oberen Dornen in sein Fell und reißen von der zentralen Knolle ab. Der Geruch, der nach dem Abreißen einer Knospe aus der Knolle dringt, ist streng und vereckelt die meisten Tiere, die dann doch davor zurückschrecken, das Gewächs zu fressen, zudem wird er von einem eigenartigen schrillen, pfeifenden 'Schrei' begleitet, den fast alle Wesen als sehr unangenehm empfinden. Die Knospen aber lassen sich eine Weile am Leib des eilig weiter ziehenden Tieres herumtragen, bis sie irgendwo abfallen und Wurzeln schlagen.

Ein Geschöpf allerdings lässt sich auf diese Weise nicht manipulieren: Der Periosphrant empfindet anscheinend gerade den scharf-fauligen Geruch der Knolle als sehr appetitlich und ist regelrecht wild darauf, sie zu fressen. Daher wird er auch sehr unruhig, will man sie ihm wegnehmen, doch genau das ist sein übliches Schicksal.

Da Phrenophorenkakteen bei Verzehr Einsicht und Weisheit verleihen, werden sie von den Magokraten von Xarxaron als Mittel geschätzt, die magische Wahrnehmung zu verbessern. Zwar ist es anfangs sehr unangenehm, vom Fleisch des Kaktus zu essen, und man benötigt große Selbstbeherrschung und einen ehernen Magen, doch bald stellt sich ein euphorischer Entrückungs-, ja, Erleuchtungszustand ein, indem man gewöhnlich verborgene Zusammenhänge erkennt und die Welt mit neuen Sinnen wahrnimmt; angeblich soll das Mittel in Verbindung mit Meditationen dem Würdigen gar helfen, das Dritte Auge zu öffnen. Was davon wirklich stimmt, ist umstritten, doch kaum jemand bestreitet, dass die grundlegende Befähigung zur Erkenntnis aus dem Menschen selbst stammen muss: Könnte der Phrenophorenkaktus aus einem Narren einen Weisen machen, so müsste Xarxaron vor Erleuchteten geradezu wimmeln.

Der Ursprung des Kaktus ist unbekannt, und nicht viele außerhalb Xarxarons wissen überhaupt von ihm: Das Haus Tharamnos hält seine Existenz geheim und verkauft ihn nicht an Außenstehende, wohl um einer Abgabepflicht an den Sternenpfeiler zu entgehen. Auch im Lande selbst ist nicht zu erfahren, ob die Pflanze natürlichen oder übernatürlichen Ursprungs ist, ob sie die Kräfte des Stellars Balathandis bündelt oder die der Äußerer Domäne Iryabaar. Es gibt sogar die Vermutung, ein früherer Archomagus des Hauses Tharamnos habe den Phrenophorenkaktus und den Periosphranten in einer fremden Welt gefunden und beide nach Myranor, speziell Xarxaron geholt.





Der Moranth

Schaffenstag der Ersten None im Raia (1. Tag des VI. Oktals)

Ich habe mich entschieden, nicht über den Grünen Orismani heimzufahren: Man behauptet hier, dass eine größere Rudelschaft rhacornischer Leonir vorhat, den Fluss zu überschreiten und auf eigene Faust (oder Pranke?) ein Reich in 'Khorromantia' zu errichten. Das ist ein Krieg, in den ich mich nicht gerne verwickeln lassen möchte. Rhorrhach wird uns verlassen. Seit den Rattenbissen ist er nicht mehr derselbe und es ist nicht zu übersehen, dass er dahinsiecht. Er schweigt dazu, doch vermutlich will er das Reich seiner Rasse sehen und dann im Kampf sterben. Ich werde den Großen vermissen.

Wir werden hingegen wohl den Rusiar abwärts nach Sidor Daranelia reisen und uns dort einschiffen.

Opfertag der Ersten None im Raia (5. Tag des VI. Oktals)

Wir sind zu schwach, was Kämpfer angeht, doch in Xar konnte ich keinen guten Ersatz für Rhorrhach finden. Heute hat uns ein streitlustiger Moranth vor sich hergejagt, und fast wären wir von diesem riesigen Huhn zertrampelt worden – unwürdig! Erst ein zugewuchertes Waldstück half uns, uns zu verbergen.

Gigantische Vögel

Moranthen sind vermutlich die größten Vögel, die je in Myranor gelebt haben, doch es ist umstritten, ob sie überhaupt Vögel sind – denn sie sind nicht nur unfähig zu fliegen, sie haben nicht einmal richtige Flügel – nur kurze Stummel wie die Flossen einer Robbe sitzen dort, wo Schwingen sein müssten.

Ansonsten aber ist fast alles an ihnen riesenhaft: Die Tiere ragen etwa fünf Schritt hoch auf und ihre mächtigen Beine sind dick wie Baumstämme, die Füße groß wie Wurzelwerk. Der plumpe Leib trägt ein schwarz und weiß gemustertes Federkleid, dessen einzelne Federn gut einem Schritt lang werden können. Mit einem halben Quader Gewicht ist der Moranth zwar bei weitem nicht das massigste Steppentier, doch so schwer wie sechs Menschen. Der Schnabel ist groß und kräftig genug, um schädelgroße Nüsse zu knacken.

Moranthen sind ausschließlich Pflanzenfresser, die an Blattwerk herankommen, das sonst kaum ein Tier erreicht. Gegen das Gift der Atholisbäume scheinen sie immun und auch andere Bäume sind nicht vor ihnen sicher. Mitunter sieht man sogar Moranthen in dichter bewaldetem Land, doch den Dschungel mit seinem Unterwuchs und den Schlingpflanzen meiden sie – nicht allein um der Beweglichkeit willen: Gegen einen in Baumkronen verborgenen Räuber wie einen Mandrass, der auf seinen Rücken springt und den Hals attackiert, ist selbst dieser Riese hilf- und wehrlos.

Außer Blättern fressen Moranthen jedoch auch Gras und Sträucher, doch ehe sie den Kopf zu Boden neigen, stellen sie misstrauisch sicher, dass auch ja keine Bäume in unmittelbarer Nähe sind, in denen sich ein Feind verbergen könnte.

Dabei ist der Vogel keineswegs furchtsam – das hat er auch kaum nötig. Solange ein Feind auf dem Erdboden ist, kann ein Moranth regelrecht angriffslustig und streitsüchtig sein: Mit den langen Beinen ist er schneller als die meisten Monocorne und nichts wäre dümmer, als ihn für plump und fried-

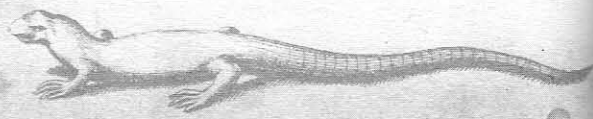
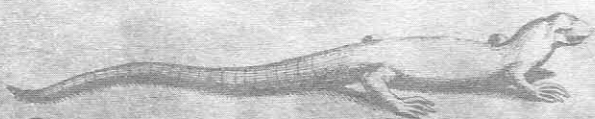
fertig zu halten – im Zweifelsfall ist es immer klüger, einem Moranth aus dem Weg zu gehen, wenn man es nicht gezielt auf ihn abgesehen hat. Ganz besonders gilt das in der Brutzeit und wenn sie Küken haben.

Moranthen legen einmal im Jahr, im Frühling, bis zu drei Eier an einem schwer zu findenden Platz ab und verscharren sie. Danach halten sie sich zwar in der Umgebung, aber nicht direkt in der Nähe auf. Um Räuber zu täuschen, wählen sie mitunter einen zweiten Platz als Schein-Nest, das sie aufmerksam bewachen. Dank des langen Halses sehen sie früh genug, wenn sich jemand dem echten Gelege nähert, und ihre langen Beine bringen sie schnell genug dorthin, um die Eier zu schützen.

Die Eier eines Moranth sind fast einen halben Schritt lang und die Küken schon bald nach dem Schlüpfen fast so groß wie Strauße. Wenig überraschend verlassen sie das Nest, kaum dass sie ausgeschlüpft sind und stehen können – denn in der Savanne ist es einfach zu gefährlich, um länger in einem Nest zu hocken und auf Futter zu warten. So unangreifbar die erwachsenen Tiere sind, so viele Räuber stellen den Küken nach. Für Khemosi und auch Mandrass sind sie in der entsprechenden Jahreszeit eine begehrte Bereicherung der Nahrungsauswahl, doch die Gefahr für die Räuber ist hoch.

Sowohl Schnabel als auch Füße können furchtbare Schläge versetzen, und wenn ein Moranth im schnellen Lauf seinen Gegner zu Boden trampelt, dann kann ein einzelnes Vorbeistürmen einen glücklosen Jäger schon verkrüppeln oder umbringen, während andere Wildnisläufer behaupten, von einem dahinsprechenden Moranth nur umgeworfen worden zu sein und lediglich blaue Flecken davongetragen zu haben.

Die Rufe des Moranth klingen wie Fanfaren und tragen sehr weit – es heißt, man könne den 'Gesang' dieser riesigen Vögel eine Meile weit hören. Dies dient wohl vor allem dazu, in der Paarungszeit geeignete Gefährten zu finden, doch mitun-



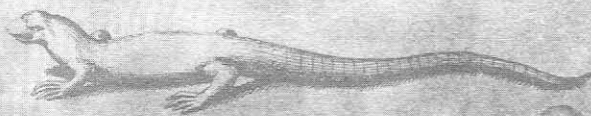
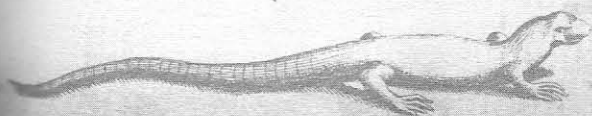
ter hört man diese Trompetenstöße auch, wenn ein Moranth sein bisheriges Revier verlässt und sich nach einem neuen umschaut – ganz als wollte er schon im Voraus alle Feinde warnen.

Moranthen sind Tiere der Savanne – das Waldland ist ihnen zu eng und die nördlicheren Steppen sehen sie nur selten, da es ihnen dort anscheinend zu kalt ist: Einem heftigen Winter- einbruch mit viel Schnee aus den westlichen Bergen haben sie nichts entgegenzusetzen. In den wärmeren Regionen nördlich der Dschungel sieht man sie jedoch fast überall – vom

Ghulenwall im Westen bis zur mayenischen Galeerenbucht im Osten.

Unter den wilderen Stämmen der Savannen gelten Moranthen allgemein als unbesiegbar, sobald sie gut übermenschengroß sind – zu groß ist die Gefahr, die von ihnen ausgeht. Am ehesten kann man sie noch erlegen, indem man sich ihre Flugunfähigkeit und die verhältnismäßig leichten Knochen zunutze macht: Wenn man sie in eine Fallgrube oder über eine Klippe jagt, sind sie verloren, doch es ist nicht leicht, den mächtigen und willensstarken Moranth ausreichend zu erschrecken, dass er in Panik losläuft.

Die Vinshina, heißt es, zählen auch den Moranth zu den flugunfähigen Vögeln, deren Existenz ein Gräu- el in den Augen ihres obersten Gottes Avinas ist – und dieses besonders schwere flügellose Tier verfolgen sie mit besonderer Abscheu. Angeblich ist es bei ihnen eine beliebte Prüfung der Kunstfertigkeit als Luftsegler, einen Moranth mit dem Wolkenboot zu hetzen, bis er über einen Abhang zu Tode stürzt, wo sich ein 'echter' Vogel leicht retten könnte. Besonders waghalsige Vinshina sollen es sogar wagen, aus dem Flugschiff auf den Rücken des Moranth zu springen, um ihm dann die Kehle (oder eine Ader im Hals) durchzuschneiden. Wer solches wagt und besteht, genießt bei ihnen große Kriegerehren, wird behauptet. In den Ländern am Oberlauf des Blauen Orismani gibt es darum kaum noch Exemplare dieser riesigen Geschöpfe. So schwer es ist, einen Moranth zu erlegen, so reich ist die Beute: Sein Fleisch ist für ein Tier seiner Größe erstaunlich zart und wohlschmeckend, wenn auch von ausgeprägtem Wildgeschmack. Als delikates Körperteil gilt allgemein die gut unterarm- lange Zunge, die alleine bereits für ungefähr zwei Goldstücke gehandelt wird und selbst auf der Tafel eines Horas nicht fehl am Platze wäre. Die Eier sind ebenfalls eine edle Speise und eines genügt, um eine ganze Menschenschar satt zu machen. Auch der Schnabel und vor allem das Federkleid sind begehrt – nicht als Speise, sondern als Dekoration und Material für Handwerker.



Der Mandrass

Ackertag der Zweiten None im Raia (12. Tag des VI. Oktals)

Archomagus Douran Glychomenes te Kouramnion hat mich persönlich empfangen! Als imperialer Gesandter hier in Sidor Daranelia hat er auch vieles anderes zu tun, dennoch war er so freundlich, sich zwei Stunden lang die wichtigsten Erkenntnisse von meinen Reisen anzuhören.

Opfertag der Zweiten None im Raia (14. Tag des VI. Oktals)

Die Magnifizenz hat eine Bitte an mich gerichtet! Gut hundert Meilen entfernt liegt im Süden in den Küstensümpfen eine größere 'Stadt' urtümlicher Shingwa, mit denen er gute Kontakte pflegt und von wo er wichtige pflanzliche Heilmittel bezieht. Ich soll eine gefährliche Bestie besiegen, die die Stadt terrorisiert.

Fuhrtag der Zweiten None im Raia (16. Tag des VI. Oktals)

Der Ort Shushunwadda ist wirklich seltsam: Die kleinen Echsenwesen haben ihre Kugelnester vor allem aus den roten Strängen einer hiesigen Lianenart geflochten und zusammengeballt im Wipfel eines Mangrovenbaums befestigt, so dass die Stadt wie eine titanische Himbeere wirkt. Der 'Buntestenrat' hat mich freundlich empfangen und die Lage geschildert: Ein überaus heimtückischer Mandrass hat in den letzten Nonen über zwanzig Shingwa getötet und lässt sich nicht aufspüren. Nun, Mandrasse sind kleiner als Khemosi, und es ist nur einer, also weiß ich nicht, was mich daran hindern soll, das Problem zügig zu lösen.

Streittag der Zweiten None im Raia (17. Tag des VI. Oktals)

Nichts. Ich habe die Bestie nicht einmal zu Gesicht gekommen, doch sie hat eine Frau geraubt und mehrere Kinder getötet. Einige reden davon, den Ort aufzugeben, da Tscha ihnen nicht mehr gewogen ist.

Ruhetag der Zweiten None im Raia (18. Tag des VI. Oktals)

Wieder nichts. Der Mandrass kommt, tötet (heute: einen Stadtwächter, fast vor meinen Augen) und löst sich in Luft auf – die Bestie soll mit Ojo'Shombri, dem Gott der Heimlichkeit, selbst im Bunde stehen

Ahnentag der Dritten None im Raia (20. Tag des VI. Oktals)

Erfolg – doch nicht mein Verdienst. Als wollte sie mich verhöhnern, indem sie sich einen meiner Gefährten pakt, hat sie hinter meinem Rücken Mushuwalo angegriffen. Nun, dieser Shingwa war nicht wie die anderen ... Dank seiner Erfahrung aus einer halben Weltreise konnte er das Vieh schwer verwunden, noch ehe wir reagierten, und er war es auch, der ihm den Todesstoß versetzte.

Ackertag der Dritten None im Raia (21. Tag des VI. Oktals)

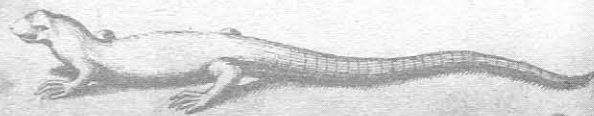
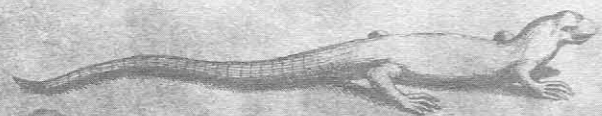
Sie wollen Mushuwalo zu ihrem Tribun wählen oder so etwas – er ist ihr Held. Ich gönne es ihm, auch wenn er uns fehlen wird. Tscha mit dir, kleiner Freund!

Raffinierte Raubaffen

Diese Raubaffen sind mit den Khemosi verwandt, doch kleiner und weniger muskulös – in gewisser Weise stehen sie zu ihnen wie Pardir zu Leonir. Die Affennatur der Tiere ist jedenfalls unverkennbar: Die lange Schnauze zeigt die typischen Schwielen, die blau und rot zu leuchten scheinen. Die überraschend klugen Augen stehen eng beieinander und die Pfoten haben etwas von Händen mit klar erkennbarem Daumen, selbst wenn die Nägel stark und lang sind wie Krallen. Mit diesen Händen können sie sehr geschickt klettern und auch wenn sie manchmal in der Savanne leben, so stellen doch Bäume ihre eigentliche Domäne dar.

Vom fernen Westen bis zum Thalassion leben Mandrasse im Urwaldgürtel Myranors und fürchten keinen anderen Bewohner so sehr, dass sie eine Region völlig meiden – allenfalls gehen sie ihm aus dem Weg. Außer bei gelegentlichen Paarungen, die mit viel Gefauche und Gekreische abgehen,

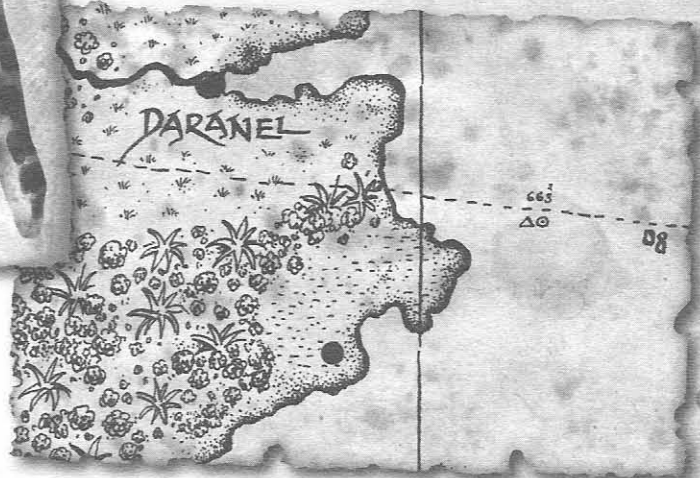
meiden sie ihre Artgenossen und verteidigen ihre Jagdreviere gegen alle Eindringlinge. Manche behaupten, es sei nur diese Unverträglichkeit der eigenen Verwandtschaft gegenüber, die sie daran hindert, ganze Urwaldgebiete zu beherrschen. Bei der Jagd auf den Mandrass geht es nicht darum, ihn im offenen Kampf zu bezwingen: Das Tier ist nicht robuster als ein Mensch und kann mit ein paar guten Schüssen oder Hieben niedergestreckt werden. Doch diese Angriffe überhaupt vortragen zu können ist das Problem: Mandrasse sind unglaublich raffiniert und agieren stets aus dem Hinterhalt. Sie greifen nur einzelne Beutetiere an, die sie mit hoher Wahrscheinlichkeit schnell töten können, um den Kadaver dann in die Sicherheit eines dicht belaubten Baumes zu schleppen und auf einem Ast zu lagern. Nur ein unerfahrener Mandrass würde von sich aus eine größere Gruppe Zweibeiner angreifen, denn die schlauen Kreaturen haben gelernt, dass Wildtiere meistens fliehen, wenn eines von ihnen angegriffen wird,





Fernwaffe. Doch auch das ist nur eine kurze Gelegenheit, denn kein Mandrass würde kämpfend gegen einen überlegenen Feind untergehen.

Oft wird ihm daher auch mit einer großen Zahl von Jagdhelfern nachgesetzt, die sich seine Vorsicht zu Nutze machen und versuchen, ihn durch Lärm den eigentlichen Jägern vor die Bögen oder Büchsen zu treiben. So wird in Tharpura und Makshapuram gejagt, mit amaunischen Schützen und menschlichen Treibern, die kreischen und bunte Tücher schwenken. Doch oft ist alle Mühe vergebens und der Mandrass geht 'durch die Lappen', um in Ruhe in einem unbewachten Dorf in der Nähe Beute zu machen. Ähnliches kann auch geschehen, wenn man mit einem angepflockten Tier als Köder jagt, während sich der Jäger mit schussbereiter Waffe versteckt hält – nur die jüngsten Mandrasse sind so unerfahren, dass sie die Falle nicht erkennen. Nicht selten hört man, dass ein Jäger hochkonzentriert auf das angepflockte Shadar oder Vark starrte, nur um sich schließlich umzuwenden und zu sehen, dass der Mandrass



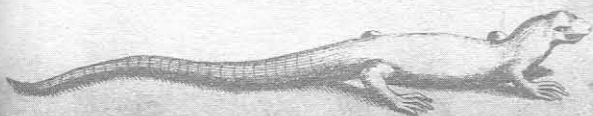
die meisten Reisenden aber halten zusammen und gehen gemeinsam gegen den Raubaffen vor.

Das heißt jedoch nicht, dass Mandrasse sich generell davor fürchten, Menschen und andere Zweibeiner zu attackieren: In Savanne wie Urwald ist es leider sehr oft zu hören, dass Kinder, die Vieh hüteten, von Mandrassen auf Nimmerwiedersehen verschleppt wurden, und im Nebelwald, so heißt es, stellen Mandrasse den Shingwas voller Tücke nach und lassen sich von deren Blasrohren kaum abschrecken: Mit etwa dreißig Stein Gewicht stellen die kleinen Echsenwesen eine perfekte Beute für die furchtbaren Raubaffen dar. Doch wählerisch ist der Mandrass nicht, was die Art betrifft: Jedes essbare Lebewesen, das nicht viel schwerer ist als er selbst, taugt als Beute. Allgemein ist es die größte Schwierigkeit für den Jäger, die Beute überhaupt zu stellen: Ein Mandrass schlägt aus dem Hinterhalt zu und verschwindet, sobald er sich bedroht fühlt. Nur sehr selten vergeudet er seine Kräfte, um einen misslungenen ersten Angriff noch fortzusetzen: Wurde die Beute nicht überrascht und wehrt sie sich erfolgreich, dann verschwindet der Raubaffe sogleich wieder. Seine größte Schwäche ist tatsächlich die eigene erfolgreiche Jagd: Hat er Beute gemacht und buchstäblich 'Blut geleckt', so fällt es ihm schwer, zu fliehen und die Nahrung zurückzulassen. Die kurze Zeit, in der er noch fauchend und um sich schlagend versucht, den Kadaver zu verteidigen und Neuankömmlinge zu verscheuchen, kann ein Jäger nutzen, um anzugreifen – am besten mit einer

lautlos hinter seinem Rücken den Begleiter, Waffenspanner, Reitknecht etc. gemordet hat. Auch ist immer wieder zu hören, dass ganze Dörfer und ja sogar Landstriche von der Außenwelt abgeschnitten wurden, als sich an einem Engpass des einzigen Weges ein Mandrass niederließ und über einige Zeit jeden Reisenden und jeden Boten niederstreckte – doch dahinter steckt oft nur Geschwätz, denn im Urwald sind nur wenige so dumm, einzeln zu reisen.

Was dem Mandrass fraglos nützt und den Bewohnern der von ihm terrorisierten Landstriche schadet, ist das Fehlen von kaufmännisch nutzbaren Trophäen – deshalb wird auch kein berufsmäßiger Jäger den Aufwand riskieren, Mandrassen nachzustellen, wenn er nicht gezielt für die Tötung eines besonderen Plagegeistes angeheuert und bezahlt wird.

Denn als Beute kommt allenfalls ihr Fell in Frage, das aber vor allem einen Wert als Trophäe für den Jäger besitzt und nur von denen anerkannt wird, die um die Gefährlichkeit der Mandrassen wissen. Für sich genommen ist es zwar schön gefleckt, aber dabei so struppig, dass sich kein Kürschner seiner annehmen würde.



Der Ghurik

Rechtstag der Ersten None im Chrysir (6. Tag des VII. Oktals)

Der Sturm hat uns weit vom Kurs nach Cantera abgebracht und nach Süden geblasen, und schon ist die Küste des Nebelwaldes in Sicht, heißt es. Ich sehe nur weiteren Dunst. Der Nauarch hofft, in einem der Küstenorte das Schiff reparieren zu können.

Ruhetag der Ersten None im Chrysir (9. Tag des VII. Oktals)

Die Pristiden sind nicht das Problem: Ihr Ratgeber ist es. Die Rochenköpfigen schwenken nur die seltsamen Augenstiele und zucken mit den Schulterflossen, wenn er verlangt, dass wir geopfert werden sollen. Doch sie wollen auch nicht mit Schiffsbauholz und Proviant für Reparatur und Weiterfahrt aushelfen, so lange die Sache nicht geklärt

ist. Wer hätte auch erwarten können, dass hier ein Illacrión aus Valantia als imperialer Repräsentant dient, der mich direkt erkannt hat.

Opfertag der Zweiten None im Chrysir (14. Tag des VII. Oktals)

Ein Gottesurteil! In einem ihrer heiligen Weiher lebt wohl ein Ghurik, mit dem ich mir ein Wettschwimmen liefern soll, um zu klären, wie die Götter zu mir stehen. Der Konsul hat sogar eine kleine Tribüne errichten lassen, damit alle sehen können, wie ich verschlungen oder ersäuft werde.

Später: Welch ein Pech, dass der Konsul ebenfalls ins Wasser fiel. Da der Brackrochen lieber einen fetten Happen als mich Magerfisch haben wollte, haben die Götter gesprochen. Danke, Avanthé, für alles!

Brackrochen

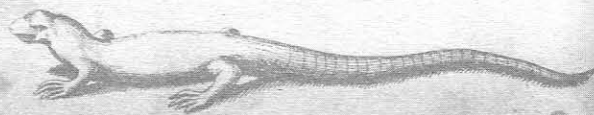
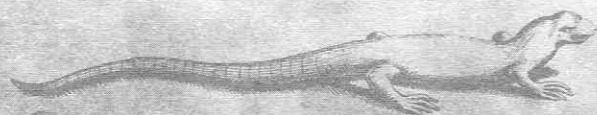
Der Ghurik ist ein überaus gefährlicher Raubfisch, der durchaus schon als Seeungeheuer gelten muss: Wie sein anderer Name 'Brackrochen' anzeigt, lebt er vor allem in Brackwassertümpeln, wo er dank seiner flachen Gestalt unauffällig auf vorbeikommende Landbewohner lauern kann.

Als Rochen ist der Ghurik nahezu eben so breit wie lang, nämlich ungefähr drei Schrittlänge; dabei wird der lange und dünne Schwanz nicht einmal mitgezählt. Seine Oberseite ist grau-grün gefleckt und damit auf dem Boden eines (ohnehin meist sehr trüben) Tümpels kaum zu entdecken, während sein Bauch geradezu schneeweiß ist. Neben dem mit nadelspitzen Zähnen besetzten Maul ist vor allem die Anordnung der Augen erwähnenswert: Sie sitzen am Ende von etwa unterarmlangen Muskelstengeln, die der Ghurik in alle Richtungen schwenken kann. Obgleich er nicht als vernunftbegabt gelten kann, vermag es der Ghurik trotzdem, die Erkenntnisse aus zwei Augen gut genug zusammenzufügen, um zielsichere Sprünge auszuführen – und das sogar über die Wasseroberfläche hinaus.

Ghuriks leben in warmen bis heißen Tropengegenden, wo sie ein sehr feuchtschwüles Klima bevorzugen. Sümpfe und Marschen, Mangrovenwälder und Tanginseln stellen ihren natürlichen Lebensraum dar und sie sind von Makshapuram im Osten bis zum Gelben Orismani im Westen bekannt, möglicherweise kommen sie aber sogar in Dschungelgebieten noch weiter im Westen vor. Der Schwerpunkt ihrer Verbreitung liegt aber eindeutig am Meer der Schwimmenden Inseln, wo es im Osten ins Louranath von Balan Cantara übergeht – denn je brackiger das Wasser, desto besser gedeihen die Ghuriks.

Das Leben in den Tümpeln führt dazu, dass Ghuriks als Schwimmer in offenem Wasser weder besonders schnell noch wendig sind, von Eleganz ganz zu schweigen. Dennoch verfügen sie über eine besondere Angriffsform: Wenn sie eine mögliche Beute erspäht haben, setzen sie ihre kräftigen 'Flügel' ein, um in einem mächtigen Sprung aus dem Wasser hervorzubrechen und sich auf das Opfer zu stürzen. Dabei können sie sogar in kleineren Sprüngen kurze Strecken an Land zurücklegen. Ihr langer Schwanz mit dem Stachelhaken am Ende dient ihnen dabei als eine Sicherheitsleine, damit sie sich im Notfall durch Anspannung der Muskeln ins Wasser zurückretten können – oder sie nutzen diesen Trick, um sich mitsamt ihrer fest im Maul gepackten Beute zurückzuziehen. Das Opfer wird mit den kräftigen Flügeln umschlungen und ertrinkt dann meist im salzigen Schlammwasser. Das Maul des Ghurik ist ganz darauf eingerichtet, die Opfer kraftvoll zu packen, für schnelles mehrmaliges Zubeißen ist es nicht gedacht. Ein Kampf gegen einen Brackrochen dauert daher niemals lange, egal wer gewinnt.

Die größte Gefahr geht natürlich von einem Ghurik aus, wenn einzelne Wesen oder eine kleine Gruppe ahnungslos an einer Wasserfläche vorbeikommen, die es in den genannten Gegenden praktisch allorten gibt. Ein Brackrochen sucht nicht den Kampf und setzt alles daran, ins Wasser zurückzukehren, sobald er ein Opfer gepackt hat. Nur selten unternimmt er den Versuch, der Beute mehr als ein paar Hüpfertreppen zu folgen. Dafür hat er aber keine Furcht, was die Größe seiner Beute angeht: Selbst vor ausgewachsenen Zweibeinern wie Menschen, Amaunir und Paddir schreckt der Ghurik nicht zurück, und sogar Loualil und Risso greift er an, auch wenn letztere Rassen natürlich weit bessere Überlebenschancen haben, und



wenn sie schon unter Wasser gezerzt wurden. Ganz besonders gefährlich ist ein Ghurik natürlich, wenn er ein Opfer entdeckt, das im Wasser wadet, badet oder schwimmt.

Seine erfolgreiche Jagdmethode hat den Ghurik zum erfolgreichsten Rivalen des Flusskrokodils gemacht und die beiden Tiere schenken sich nichts bei der Jagd – wenn sie einander begegnen, kommt es jedoch noch einem kurzen Zusammenprall meist zum beidseitigen Rückzug, sofern nicht eines der beiden Tiere eindeutig im Nachteil oder geschwächt ist.

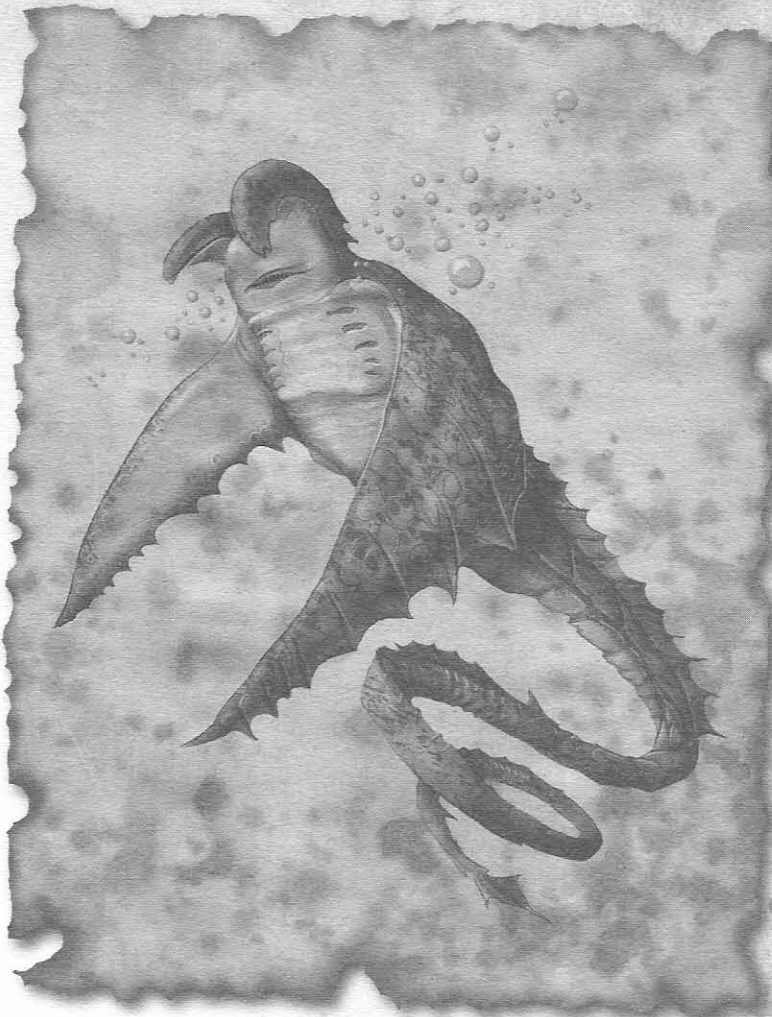
Ghuriks sind nur bedingt standorttreu: Zwar unternehmen sie keine langen Wanderungen, doch die Küstenzonen am Meer der Schwimmenden Inseln und der tropischen Flüsse ändern sich meist von Jahr zu Jahr, ganz wie die jährlichen Regenzeiten und Überschwemmungen ausfallen. Ein Ghurik wird sein übliches Territorium natürlich verlassen, wenn er nicht mehr genügend Beute machen kann, und dort bleiben, wo er zum ersten Mal wieder auf sättigende Opfer stößt. Wehe aber dem Ghurik, der beim Abklingen der Überschwemmung in einem toten Flussarm ohne ausreichende Beute gefangen ist – auch wenn die Dschungelvölker munkeln, Brackrochen könnten unentdeckt totengleich auf dem Grund schlafen, bis die nächste Überschwemmung sie befreit.

Die Zeit der Überschwemmungen ist in jedem Fall auch die Paarungszeit der Raubfische, wenn sie in den zu Seen gewordenen Strömen zusammenkommen und anschließend ihren trübgrauen Laich absondern. Feste Lebensgemeinschaften kennen sie jedoch ebenso wenig wie eine Pflege und Aufzucht der Brut.

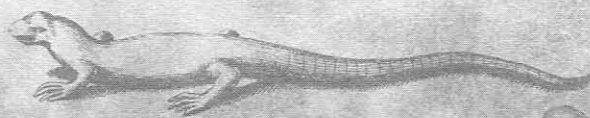
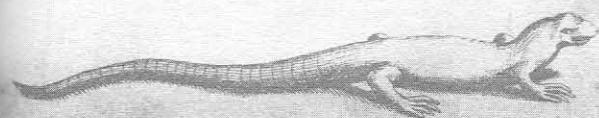
Der Handelswert eines Ghuriks besteht aus seiner Haut: Zwar können Eingeborene auch aus seinen mächtigen Kiefern beeindruckende Kunstwerke herstellen, regelrecht begehrt aber ist das Aqualeder, das man aus Ghurikhaut herstellen kann. Die dunkle Oberseite ist dabei zäh und durchaus für Rüstungen geeignet, während das helle Bauchleder wirklich die gesuchte Beute ist: Denn daraus lässt sich ein reinweißes, sehr zartes Wildleder herstellen, das durch eine feine Schuppenstruktur Schlangenhaut ähnelt, aber im Sonnenlicht opalisierend schimmert – und wenn eine ganze Ghurik-Unterhaut unverletzt geblieben ist, kann man sie natürlich auch für größere Objekte nutzen als die meisten Schlangenhäute.

Loualil und Risso sind die häufigsten Ghurikjäger, doch in Balan Cantara gibt es auch menschliche Abenteurer, die sich auf die Jagd nach Brackrochen in den versunkenen Kellern aufgegebener Häuser spezialisiert haben, denn auch hier trifft

man immer wieder Ghuriks an. Die Obrigkeit reagiert auf solche Meldungen von verschwundenen Bürgern meist dadurch, dass sie befristet die Verkaufssteuer für Ghurikhäute senkt oder aussetzt und den Rest den Glücksrittern überlässt.



Wie nicht anders zu erwarten, kennen alle Völker der Region Geschichten von besonders furchtbaren und massenmörderischen Brackrochen, die dann von einem Helden des eigenen Volkes besiegt wurden. Überraschende ist die Legende, die Ghurikflügel seien einstmals zum richtigen Flug geeignet gewesen, bis ein Held oder Gott sie ihnen stutzte, damit die Raubfische nicht alle Landbewohner ausrotten. Abschließend sei noch erwähnt, dass die rätselhaften Pristiden des Nebelwaldes offenbar dem Ghurik eine besondere mythische Bedeutung zuschreiben, doch es ist nicht einmal bekannt, ob sie ihm opfern, weil sie ihn verehren oder weil sie ihn besonders fürchten und daher beschwichtigen wollen.



Uccara-Salamander



und Reißlurch



Ende Chrysir oder Anfang Gyl dara
Der Zufall hat uns auf ein Eiland geführt, das auf keiner Karte verzeichnet ist und das die Bewohner nur die Wolkeninsel nennen. Ein großer Geysir im Herzen der Insel speit immer wieder heißes Wasser und Dampf in die Luft und der brühwarne Niederschlag ist sehr unangenehm. Angeblich liegt die Insel etwa eine Tagesfahrt vor der Küste von Cantera, doch so nebelverhangen und dunstig, wie es hier ist, könnten wir überall sein. Die ganze Reise über das Meer der Schwimmenden Inseln ist wie ein mit Schwaden verhangener Wachtraum.

Die Bewohner arbeiten an irgendeinem geheimnisvollen Forschungsprojekt, über das sie mir nichts verraten wollen. Wir drei (ich, Avanthé und Marsylas) teilen eine Unterkunft. Wenig angemessen, doch der Platz ist hier begrenzt und ich will mich ungern von den anderen trennen lassen, damit ihnen nichts zustößt. Die Arbeiter und Forscher sind abweisend genug und der Procurator besteht darauf, dass wir die Insel verlassen, sobald das Schiff wiederhergestellt ist.

Chrysanthemion dyr Alantinos ist der einzige Lichtblick: Er ist ein Kenner des Meeres und der offizielle optimistische Statthalter hier, doch er gibt unverblümt zu, dass er vor allem wegen der 'Ehrengeschenke' und der guten Speisen dabei bleibt: Es gibt bei jeder Mahlzeit sehr großzügige Por-

tionen Salamanderfleisch für jedermann, gedünstet, gebraten, mariniert ... Er hält nicht viel von den Experimenten, auch wenn er nichts darüber verraten will. Stattdessen kann man mit ihm gut über alles andere sprechen, denn er ist geistreich und ohne Respekt vor alten Zöpfen und auf amüsante Weise blasiert.

Drei Tage später
Eine Katastrophe! Ein Beben hat die ganze Anlage rutschen lassen und alle Gänge waren mit Wasser gefüllt. Vor allem waren da überall diese Ungeheuer, größer, wendiger und gefräßiger als Krokodile. Ich weiß nicht, wen sie alles verschlungen haben, nur eine Handvoll von uns konnte ins Innere der Insel entkommen, doch bald müssen wir ein Boot finden: Der Boden ist heiß und wo kein kochendes Wasser auströmt, scheint Lava zu fließen. Chrysanthemion hat mich eingeweiht: Anscheinend hat der Gründer der Anlage herausgefunden, dass die kleinen, harmlosen Uccara-Salamander bei richtiger Behandlung zu diesen mörderischen Reißlurchen werden, und nun versuchte er, die Metamorphose zu beschleunigen und zu verstärken. Wollte man auf der Wolkeninsel eine Armee von Reißlurchen aufbauen und die Taten der Mholuren wiederholen, oder nur einen Handel mit Tieren für die Arena betreiben? Wer weiß?

Zuerst Beute, dann Jäger

Es gibt einen guten Grund, diese zwei so unterschiedlichen Geschöpfe zusammen zu behandeln:

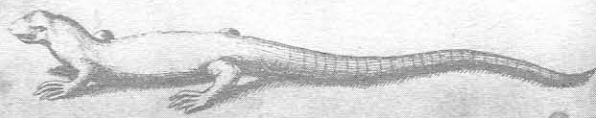
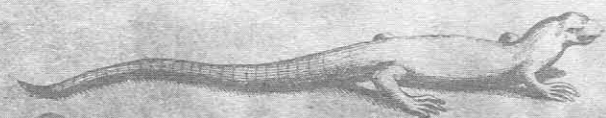
Die Salamander sind Wassermolche von höchstens einem halben Schritt Länge und etwa Unterarmdicke. Ihre glatte Haut ist grün und purpurn gefleckt, was die Tiere in krautigen Wasserstellen fast unsichtbar macht. Ihr kräftiger Ruderschwanz trägt sie schnell durch das Wasser, während ihre Beine eher kurz und schwach bemuskelt sind. Hinter dem breiten und flachen Kopf mit den großen, lidlosen Augen sieht man wie bei Molchlarven korallenartige, vielfach verzweigte Kiemenbüschel, je drei an jeder Seite. Wenn das Tier schwimmt, wehen die feinen Schleierfäden zwischen den 'Ästen' der Kiemen.

Die Salamander haben ihren Namen von der Uccarassenke im Horasiat Cantera, leben aber in Süß- und Brackwasser überall rund um das Meer der Schwimmenden Inseln. Sie fressen Krebstiere, Wasserwürmer, kleine Fische und Laich. An und für sich wären sie gewöhnliches Kleingetier, das kaum eines zweiten Blickes wert wäre, hätten sie nicht einen beträchtlichen wirtschaftlichen Wert: Ihr weißes, fischiges Fleisch ent-

hält ein schwaches Gift und daher prickelt es beim Essen auf der Zunge – im wörtlichen Sinne ein echter Gaumenkitzel, der in Cantera sehr begehrt ist, bei Menschen wie bei Amaunir. Mitunter werden gar lebende Salamander bis nach Tharpura verschifft. Je älter das Tier wird, desto stärker wird dieses Gift, und wer ein zu altes Exemplar vorgesetzt bekommt, der kann sich den Magen verderben oder sogar ums Leben kommen. Harmloser ist da die Haut, die ein feines, ebenso leichtes wie geschmeidiges Leder ergibt. Vor allem aber ist Uccaraleder feuerfest und daher sehr begehrt für Planen, aber auch Kleidungsstücke.

So gut wie unbekannt ist die Tatsache, dass einige dieser Tiere am scheinbaren Ende ihres Lebens auf den Boden sinken und dort eine langsame Metamorphose beginnen, in deren Verlauf sie ihre Kiemen verlieren und deutlich wachsen, bis sie mit etwa einem Schritt Länge wieder aktiv werden.

In dieser Form wächst das Tier bei ausreichender Nahrung immer weiter und kann bis zu vier Schritt lang werden, also gut acht- bis zehnmal so lang wie in der Larvengestalt. Die Farbe der Haut hat sich zu Braun und Blau verändert und die





cken: Meist errichten sie an Mangrovenwurzeln oder ähnlichen Plätzen einen Unterschlupf aus Pflanzen und Geäst, in dem sie praktisch nicht aufzufinden sind. Sie betreiben keinerlei Brutpflege und begatten sich auch nicht – tatsächlich sind sie so aggressiv der eigenen Art gegenüber, dass sich Weibchen und Männchen eher gegenseitig zerfleischen als paaren würden. Es scheint eher, als ob beide Geschlechter mit viel Geknurre und Drohgebärden eine Art Laich ins Wasser entlassen, wenn sie einander zufällig begegnen, ganz als wollten sie ihr Revier abstecken.

Der Reißlurch ist ein gefürchteter Jäger: Das Gift in seinem Körper ist nun so potent, dass das Fleisch völlig ungenießbar ist und sein Biss selbst einen Menschen töten kann. Schon der reine Gifthauch verursacht Schmerzen und ein lähmendes Gefühl der Taubheit. In seinem Verbreitungsgebiet ist er dafür berüchtigt, durch plötzliche Kopfstöße Boote zum Kentern zu bringen und dann die im Wasser schwimmenden Landratten eine nach der anderen zu töten.

Dennoch ist der Reißlurch eine begehrte Jagdbeute, die Oberschicht schätzt seinen zahnreichen Schädel als Trophäe und Handwerker das robuste, feuerfeste Warzenleder als Werkstoff. Man jagt Reißlurche mit Treibern, die mit Stöcken von Booten aus auf das Wasser schlagen, um das Tier in Richtung der Jäger mit den Harpunen und Dreizacken zu scheuchen, doch dieses Vorgehen ist sehr riskant und oft kommen die Jäger ohne Beute zurück, mitunter gar holt sich der Reißlurch auch einen oder meh-

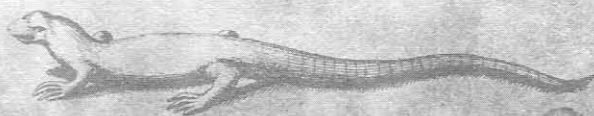
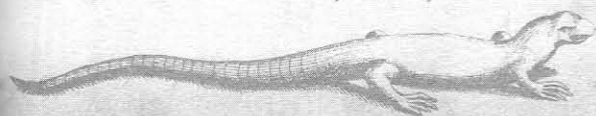
Haut selbst ist warzig und rau. Den starken Ruderschwanz hat das Geschöpf weiterhin, doch die Beine sind nun ebenfalls kräftig, so dass es sich auch einigermaßen (wenn auch langsam) an Land bewegen kann. Das Wasser aber ist sein Element, und dank seines enorm flexiblen Rückens mit fast hundert Wirbeln ist es ein unglaublich wendiger Schwimmer. Hier jagt es nach Fischen und Salamandern – tatsächlich stellen die Jungtiere der eigenen Art eine der wichtigsten Speisen des Reißlurchs dar.

Ohne Kiemen sind Reißlurche auf die Lungenatmung angewiesen und verbringen einen guten Teil des Tages im Tro-

ckere Treibersklaven – doch soll nicht verschwiegen werden, dass ein solches Verschwinden manchmal genauso gut mit der Flucht eines Sklaven erklärt werden kann.

Es gibt die alte Überlieferung, dass Reißlurche von den Mholuren bereits vor vielen Jahrtausenden abgerichtet und für den Kampf und als Wächter eingesetzt wurden. Auch heute hört man noch die Behauptung, dass Reißlurche vor allem dort vorkommen, wo verborgene Mholurentempel liegen, doch gibt es dafür wenig Beweise. Ein vernünftiger Anlass, in einer Region eine mholurische Ruine zu suchen, nur weil ein Reißlurch gesichtet wurde, besteht keineswegs.

Nebelwald





Der Jaguarhai



Wenn ich an die letzten Tage zurückdenke, fällt es mir nicht leicht, das Erlebte zusammenhängend zu schildern. Doch wohl: Chrysanthemions Beinwunden machten es uns schwer, doch nachdem er im Wasser mein Leben gerettet hatte, konnte ich ihn nicht einfach zurücklassen. Wir erreichten die Küste und konnten ein fremdes Schiff auf uns aufmerksam machen. Leider waren es räuberische Abishai, die sich einen Spaß daraus machten, uns Optimaten zu verhöhnen und zu demütigen. Keine Details dazu! Avanthé und Marsylas erging es ein wenig besser.

Der Befehlshaber plante wohl, Lösegeld zu fordern, und verschleppte uns zu einer Tanginsel, wo ihr Unterschlupf lag, ein unsicheres, schwimmendes Gebilde, von dem ich nicht weiß, wie sie sie überhaupt wiedergefunden haben. Die Jagdhaie, die wachsam die Insel umkreisten, schienen jede Flucht unmöglich zu machen.

Der Hatan der Insel war ein brutaler Tyrann und ließ sich huldigen, als wäre er ein Horas. Wir wussten nichts über die Abishai, doch es war zu sehen, wie sehr er die Macht seiner Bande überschätzte.

Also beschlossen wir, den Ausbruch zu wagen und ein Schiff zu stehlen; denn zu unsicher erschien uns, ob jemand für uns zahlen würde. Die Satyare erklärten sich bereit, eine Ablenkung zu inszenieren, doch dann kam alles anders: Überraschend tauchte im Hafen ein Unterwasserboot auf und alles begann, wild mit Pfeilen und Bolzen darauf zu schießen.

Wie wir das überlebten, weiß ich nicht mehr – wir fochten mit geraubten Chakmessern gegen die Abishai und schlugen

uns zum Wasser durch, wo wir auf bewaffnete Nequaner stießen. Trotz seiner Wunden schaffte es Chrysanthemion diplomatisch, dass aus Kampflust Misstrauen und schließlich genügend Verständnis wurde, dass sie uns als Feinde ihrer Feinde anerkannten und auf ihr Tauchboot brachten.

An Bord des Demergators erfuhren wir dann mehr: Diese Gruppe der Abishai hatte es irgendwie geschafft, einen Jaguarhai unter ihren Bann zu bringen, wie sie es sonst nur mit den weit kleineren Jagdhaien tun. Diese gewaltige 'Waffe' hatte der Hatan nun mehrfach benutzt, um andere Bewohner des Meeres und seiner Küsten zu erpressen, bis sich schließlich der Rat der Nequanerstadt Loquasto, der Magnat von Shanali und ein Rissostamm geeinigt hatten, dem ein Ende zu machen. Flutenmeister Sisu von der Bel-Aphond hatte sich gemeldet, um den Auftrag auszuführen. Ehe er nun den Bereich der Tanginsel verlassen konnte, musste er noch eines tun: den Jaguarhai unschädlich machen. So tauchten wir in die Tiefe, die nur vom arcanomechanischen Lichtstrahl der Bel-Aphond erhellt wurde. Hier fanden wir das mächtige Tier, das gerade noch so viele zappelnde Menschen verschlungen hatte, voll gefressen und träge dahin treibend.

Doch kaum wurde er unserer gewahr, kam Leben in den Riesen und er zog es vor, in die Tiefe zu fliehen, bis wir ihm nicht mehr folgen konnten, weil das Wasser uns zu zerquetschen drohte. Laarii, der uns begleitende Silberriß, ist eine Art Schamane und behauptete, der Hai sei nicht mehr an irgendeinen Sterblichen gebunden und habe als freies Raubtier jedes Recht, weiterzuleben. Nun, wenn er sich täuscht, wird sein Volk zuerst darunter zu leiden haben.



Riesige Räuber der Meere

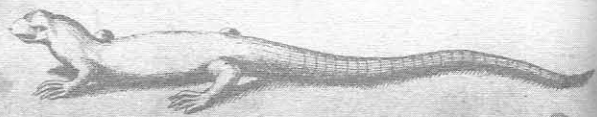
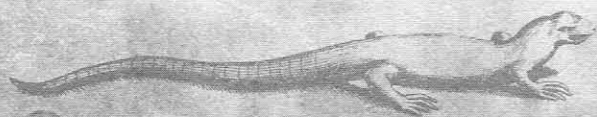


Haie sind unheimliche, blutrünstige Meeresbewohner, und der Jaguarhai teilt diesen Ruf. Er gilt als der größte aller Menschenfresser, und angesichts seiner Körperlänge von bis zu zwanzig Schritt ist diese Behauptung keineswegs unbegründet. Schon sein zahnstarrendes Maul ist so groß, dass er fast einen aufrecht stehenden Mann verschlingen könnte. Wie alle Haie hat der Jaguarhai keine Knochen, sondern Knorpel, und dieses geringere Vorkommen elementaren Erzes macht ihn auch sehr gewandt und hochbeweglich – trotz seiner Größe gleitet das schlanke, lang gestreckte Tier so schnell durch das Wasser wie ein Vogel durch die Luft. Seine Zähne, jeder so lang wie eine Dolchklänge, werden wie bei anderen Haien bei Verlust schnell durch nachwachsende ersetzt; daher ist es auch nicht verwunderlich, dass sie sich recht leicht aus dem Maul lösen: Selbst bei großen Schiffen kommt es immer wieder vor, dass sie zum Kalfatern an Land gezogen werden und die Seeleute dann eine ganze Reihe von

Haizähnen entdecken, die in den Planken stecken, wo sich ein mächtiger Jaguarhai an dieser Beute versucht hat.

Diese Angriffslust ist leicht erklärlich: Jaguarhaie sind nahezu immer hungrig und bei ihrer Größe benötigen sie immense Mengen Nahrung – angeblich haben Meereskundige der Loualil behauptet, ein Jaguarhai müsse jeden Tag fast ein Quader Fleisch fressen, um bei Kräften zu bleiben. Stimmt dies, so ist es kein Wunder, dass kaum ein Meerestier vor dem Räuber sicher ist. Doch bei der Jagd auf kleine Fische käme kaum genug zusammen, so dass eher Drachenschildkröten, Krakenmolche, Seeschlangen und kleine und große Wale als Beute in Frage kommen – doch auch schwimmende oder tauchende Landbewohner verschmäht der Jaguarhai nicht.

Üblicherweise greift er seine Beute direkt mit großer Wucht an, um den größtmöglichen Schaden zuzufügen und den Kampf direkt zu beenden. Sollte das Opfer verletzt überleben, so zieht sich der Hai zurück und umkreist es, wobei er auf den



Augenblick wartet, an dem die Ausdauer der unglücklichen Kreatur erschöpft ist und er leichtes Spiel hat. Wenn das Beutetier Beine oder große Flossen hat, so versucht der Jaguarhai, sie abzubeißen, damit es bewegungsunfähig wird: Man sieht immer wieder Meeresschildkröten und Wale, denen eine Flosse fehlt.

wenn er hier selten ist, da viele Meeresbewohner ihn jagen: Bei den Abishai ist er ebenso verhasst und gefürchtet wie bei den Nequanern, heißt es. Wie bei schreckenerregenden Seeungeheuern üblich, wird ihm nachgesagt, den Mholuren als Reit- und Lasttier zu dienen, doch das scheint eher Seemanns-

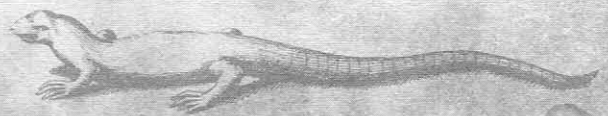
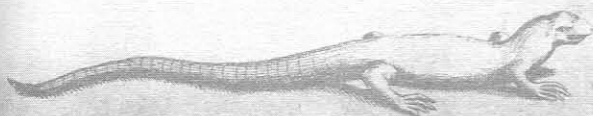
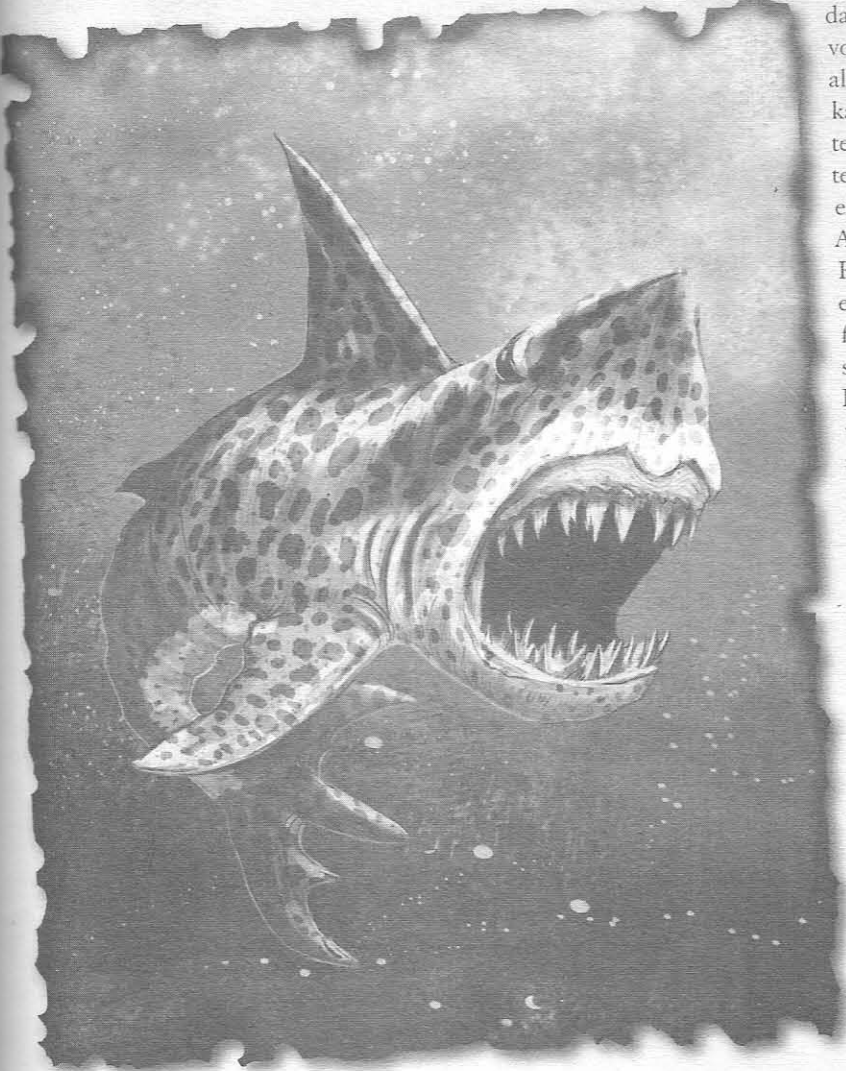
geschwätz. Ebenso unwahrscheinlich erscheint, dass ein Matrose, schon komplett verschluckt, von einem Jaguarhai wieder ausgespien wurde, als ein Schiffsgeschütz den Raubfisch traf. Eher kann man noch glauben, dass ein Hai das Interesse an einer schon dem Untergang geweihten Beute verliert und fortschwimmt, wenn er eine leichter zu überwältigende Beute erspürt. Auch ist es nicht unwahrscheinlich, dass er allen Respekt vor Zweibeinern verliert, wenn er erst einen davon gefressen hat; nur darf man sich fragen, ob Jaguarhaie überhaupt je solchen Respekt besessen haben.

Im Grunde ist der Jaguarhai bei aller Gier doch vor allem eine stete Mahnung daran, dass die tiefen Meere nicht die Domäne des Menschen sind. Wer sich zu weit von der Küste entfernt oder zu tief unter die Meeresoberfläche vordringt, der liefert sich den Wesen aus, die dort hausen und die viele Landbewohner gar nicht kennen. Selbst die Loualil, Risso and anderer aquatische Wesen fürchten den Jaguarhai und meiden die Regionen, wo er jagt, doch da er sehr schnell sein Jagdrevier verlegen kann, hilft auch das nicht immer. Vor allem, wenn sie Blut riechen, eilen sie herbei und oft hilft wirklich nur eines dem Seefahrer: Eine der Bestien so zu verwunden, dass sie den Artgenossen als Beute erscheint und sich die Tiere in ihrer Fressgier aufeinander stürzen. Erst wenn sie einige hundert Stein Fleisch gefressen haben, lässt ihre Angriffslust nach.

Vielen Völkern Myranors gelten die Haie als Geschöpfe der düsteren Charypta oder des launischen Ephard, und manche behaupten

gar, sie seien Daimoniden, die von der Essenz der Domäne Galkuzul geprägt seien. Ebenso aber wird auch gemunkelt, dass sich einige Mitglieder des mysteriösen Hauses Aldangara in derartige Verschlinger verwandeln können.

Zwar kann der Jaguarhai auch in recht kaltem Wasser leben, doch allgemein bevorzugt er die warmen Gewässer der Tropen, im Thalassion von Era'Sumu und Mayenios im Norden bis Eshbathmar im Süden. Im Meer der Schwimmenden Inseln gibt es ihn ebenso, auch



Die Ursicada

Opfertag der Zweiten None im Nereton (14. Tag des I. Oktals)

Shanali ist ein heruntergekommenen, stinkender Ort am Ausgang des Bleichwassers, absurd zusammengewürfelt aus imperialen und tharpurischen Bauten, durchsetzt mit echsischen Pyramidenstümpfen und umzingelt von sumpfigen Ruinen weit älterer, unaussprechlicher Völkerschaften. Und doch, wie beruhigend ist es, wieder imperialen Boden unter den Füßen zu haben.

Aber es gibt hier nicht viel zu tun und ich werde zügig nach Norden reisen.

Fuhrtag der Zweiten None im Nereton (16. Tag des I. Oktals)

Chrysanthemion hat in irgendeiner Kaschemme einen Informanten aufgetan, der ihm etwas von einem Ungeheuer erzählt hat, das in einem verlassenen Hügelbau am Rand des Dschungels haust und gerade seine Ruhephase hat. Sowohl das Töten der Kreatur als auch die gehüteten Schätze an magischem Wissen sollen immens wertvoll sein – und Chrysanthemion schwört, dass sein Gewährsmann nicht gelogen oder übertrieben hat. Das sollte er eigentlich zuverlässig feststellen können.

Streitag der Dritten None im Nereton (17. Tag des I. Oktals)

Egal ob Tempel, Grabstätte oder Palast, der Bau stank, als wäre er ein Abort für Jharranothen. Chrysanthemion ging voran, ich deckte seinen Rücken und einige Handlanger folgten uns – die feigen Satyare haben sich so geziert, dass sie nichts genützt hätten.

Das Ungeheuer war eine Art riesige Fliegenkreatur, doch offenbar war ihre Ruhezeit gerade vorüber: Wir konnten sie mit viel Not erschlagen, weil ihr Panzer noch weich war, aber

Chrysanthemion hat sich nur um Haaresbreite durch Teleportation aus ihren Klauen retten können, als das Ungeheuer schon den Saugrüssel an seinem Hals hatte.

Keine Schätze, die ich würde haben wollen – selbst wenn da die gesammelten Geheimbibliotheken der Chrattac, Ban Bargui und Nesséria zusammen aufbewahrt würden.

Schaffenstag der Dritten None im Nereton (19. Tag des I. Oktals)

Der Fluch der Fliegenkreatur lastet auf Chrysanthemion. Er hat Schmerzen und glüht förmlich.

Ahnentag der Dritten None im Nereton (20. Tag des I. Oktals)

C. verwandelt sich. Viele harte, borstenbesetzte Stellen auf der Haut. Wenn nur bald ein Schiff nach Norden ginge, dort muss es Leute geben, die ihm helfen können.

Ackertag der Dritten None im Nereton (21. Tag des I. Oktals)

Ich war noch einmal in der Ruine, konnte aber nicht einmal den Eingang finden. Bei meiner Rückkehr hatte sich C. in einem Kokon verpuppt.

Opfertag der Dritten None im Nereton (23. Tag des I. Oktals)

Ich musste Chrysanthemion erlösen, ehe er uns allen zum Verhängnis wurde. Es fiel mir sehr schwer, schwerer als jeder andere Tod, den ich herbeigeführt habe. Doch ich weiß, er hat keine Zeit gehabt, Schmerzen oder Furcht zu fühlen, als ich seinen Kopf zerschmetterte. Eher noch habe ich für ihn eine Zeit der Qualen und Ängste beendet.

Draußen begehen sie das Totenfest des Nereton.

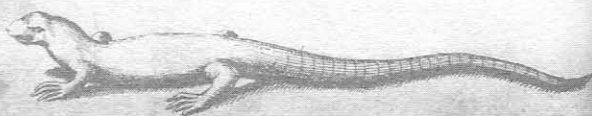
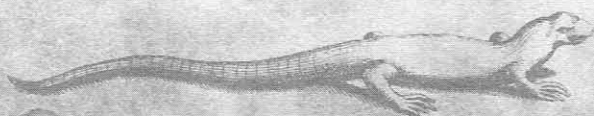
Die Bärenzikade

Der Name Ursicada oder Bärenzikade stammt von einem der ersten Naturphilosophen, der diese eigentümlichen Geschöpfe beschrieben hat. Dadurch sollte ihre grundsätzliche Insektengestalt und der kräftige, bärenähnliche Körperbau gewürdigt werden. Falsch ist der Name dennoch, denn mit Bären hat das Geschöpf eigentlich so wenig zu tun wie mit echten Zikaden.

Äußerlich ähnelt es einem gedrungenen Menschen mit dicken, kurzen Gliedmaßen, doch ist es völlig von einem Chitinpanzer bedeckt und erinnert entfernt an einen voll gerüsteten Myrmidonen. Tatsächlich darf man vermuten, dass die Kreatur als Imitation, wenn nicht Parodie der Myrmidonen erschaffen wurde.

Die eigentlichen oder oberen Arme sind monströs überentwickelt und besitzen Riesenkräfte, während das untere Armpaar fast nutzlos der Stelle entspringt, wo beim Mensch der Nabel liegt. Die zwei Beine sind stämmig und enden in kräftigen Klauenfüßen, mit denen das Geschöpf auch auf steilem Untergrund laufen kann, es ist aber nicht in der Lage, senkrechte Wände emporzugehen oder gar an der Decke eines Raumes zu laufen.

Der große Kopf mit den gewaltigen Facettenaugen trägt zwei kurze Hörner, in denen möglicherweise weitere Sinnesorgane sitzen. Anstelle eines Mundes haben Ursicadas eine Fressöffnung, die durch einen Kranz aus sechs Hornplatten geschlossen werden kann. Wird sie geöffnet, so entrollt sich



ein Saugrüssel mit einem Stachel am Ende, durch den die Ursicada dem Opfer das Blut aussaugt. Ursicadas weisen eine beträchtliche Fressgier auf und wenn sie im Kampf innehalten, um einem einmal gepackten Opfer die Lebensäfte auszusaugen, dann erweist sich dieses geöffnete Maul als eine Schwachstelle, die nicht nur ungepanzert ist, sondern auch nahe am empfindlichen Gehirn liegt, so dass man das Monstrum durch einen Aufwärtsstich töten kann. Doch es ist nicht leicht, einen solch gezielten Stich anzubringen: Im Kampf und bei der Jagd profitiert die Ursicada von einer besonderen Magie, die sich als Geräuschauberei äußert: Das Schwirren ihrer Stummelflügel erzeugt ein scheinbares Stimmengewirr und wer sich in ihrer Nähe befindet, der hört ein vages Flüstern, das bei zunehmender Nähe zu einem Wortgewirr wird, als würden Dutzende oder gar Hunderte Leute wild durcheinander plappern. Dabei sind keine Worte oder gar Sätze erkennbar, doch scheint das Geplauder frustrierend nah daran, einen Sinn zu ergeben – oder so erscheint es wenigstens dem unfreiwilligen Zuhörer. Dadurch wird er so abgelenkt, dass selbst einfachste Kampftechniken schwer fallen.

Diese Magie wirkt offensichtlich auch auf Tiere (selbst wenn man nicht weiß, wie genau sie diese Laute empfinden) und verwirrt sie erheblich: Beutetiere werden abgelenkt und vergessen zu fliehen, Angreifer lassen von ihren Attacken ab oder sind deutlich weniger zielgenau.

Doch das ist nicht die einzige Stärke der Ursicada: Ihre schwere, kaum zu durchdringende Panzerung wurde bereits erwähnt, und dazu kommt noch die Gabe, trotz ihrer Masse fast so schnell zu reagieren wie eine Stubenfliege, die man erschlagen will: Lange eher der Hieb niederfällt, sind sie schon an einer anderen Stelle.

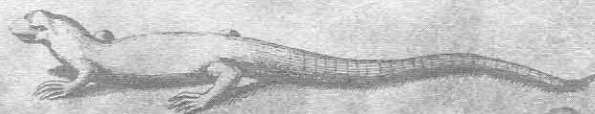
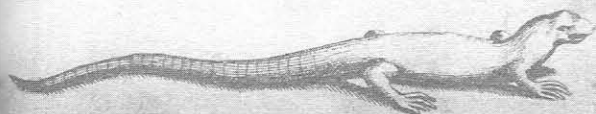
Kurzum, es ist gut für die übrigen Geschöpfe Myranors, dass diese Kreaturen zugleich selten und frei von Herrschsucht sind. Solange sie an einem Ort Nahrung finden, bleiben sie da, und viele scheinen zugleich an einen bestimmten Ort gebunden, den sie selbst dann ungern verlassen, wenn schmackhafte Opfer rar werden. Man muss annehmen, dass Ursicadas chimärologischer Herkunft sind (oder auf ähnliche magische Weise erschaffen wurden): Wahrscheinlich wurde hier der Geist oder die Essenz einer Fliege mit einem willigen oder auch gezwungenen Menschen verschmolzen, der daraufhin diese abscheuliche, aber effektive Form angenommen hat. Nach allem Dafürhalten waren es wohl Zauberer des heute verschwundenen Hauses Nesséria, die dieses Opus vollbrachten, um Krieger und Wächter zu erschaffen. Doch heute ist diese von Menschen erschaffene Rasse ebenso rar wie ihre Meister und man trifft sie nur noch in alten Ruinen an, wo sie ihren Pflichten nachgehen, ohne zu begreifen, dass dafür längst kein Grund mehr besteht. Ob es die ursprünglichen Wesen sind oder ihre Nachkommen, ist unbekannt.

Es wurde allerdings eine Art Wiedergeburt beobachtet, bei der sich die Kreatur an einen dunklen, geschützten Platz zurückzieht, wo sie keine zufällig vorbeikommenden Feinde erwarten muss. Dort wartet sie, bis ihr alter Panzer am Rücken aufplatzt und sie sich daraus befreien kann, als würde sie ein zu eng gewordenes Gewand abstreifen. In allem gleicht die neue der bisherigen Gestalt, nur wächst sie zu



etwas größeren Ausmaßen heran, bis der anfangs noch weiche und nachgiebige Panzer ausgetrocknet und so hart ist, wie man ihn kennt. Es ist nicht sicher, aber denkbar, dass sich eine Ursicada auf diese Weise immer wieder verjüngen kann und damit so gut wie alterslos ist. Zugleich aber ist sie direkt beim und nach dem Herausschlüpfen sehr gefährdet, denn weder verfügt sie über eine wirksame Panzerung, noch kann sie die noch weichen, kraftlosen Schwirrlügelchen einsetzen, um ihre Geräuschauberei zu wirken.

Ursicadas haben selber kein Interesse an Schätzen weltlicher oder magischer Art, doch sind sie oft an Plätzen zu finden, wo derartige Dinge zu finden sind, wenn man es schafft, die Begegnung mit dem Wächter zu überleben.



Die Sphyngiaden

Nebeltag

Zwei Jahre sind vergangen, seit ich von hier aufbrechen musste. Nach so vielen Oktalen ist wirklich Gras über den einstigen Vorfall gewachsen und ich muss keinen offenen Ärger mehr fürchten – doch man hat mir einen Hinweis zukommen lassen, wie ich mich dem Horas (immerhin auch ein Illacrión) als nützlich erweisen kann, auf dass er mit einer Ehrung alle Feindseligkeit beendet: Ich soll an einer diplomatischen Expedition in den Wald von Amaunath teilnehmen, der einen ersten Kontakt zu den dort hausenden Amaunir aufbauen soll. Die hiesigen Amaunir schrecken vor einer Teilnahme zurück, da sie den Wald abergläubisch fürchten, doch wir haben einige der flatterhaften Gauklerkatzen anwerben können, die sich wenigstens den Außenbereichen zu nähern wagen.

Fuhrtag der Ersten None im Zatura (Siebter Tag des III. Oktals)

Wir haben die Orismark hinter uns gelassen und den Wald erreicht, doch weigern sich die Djamaunir, weiterzureisen. Nun denn. Ich glaube, wir werden schon aus den

Exzellenz, offensichtlich ist der Verfasser von Shanali aus nach Sidor Valantis gereist, doch fehlt uns eine genauere Beschreibung dieser Fahrt.

Wipfeln beobachtet. Unterwegs hat man uns vor grausamen Ungeheuern gewarnt.

Ruhetag der Ersten None im Zatura (Neunter Tag des III. Oktals)

Die Sphyngiaden sind Realität, kein Märchen – aber was für Wesen! Ihnen gegenüber diplomatisch zu bleiben ist schwer angesichts ihrer leichtfertigen Grausamkeiten, ihrer apathischen Undurchdringlichkeit und der kryptischen Rätselsprüche, mit denen sie auf alle Fragen antworten. Und erst die Tafelsitten dieser Bluttrinker! „Das Auge isst man mit!“, ermahnte mich diese faltige Abscheulichkeit heute beim Gastmahl. Und stets ermahnen sie uns, nicht auf den Waldboden hinunter zu steigen.

Haarlose Amaunir

Sphyngia (weiblich, männliche Form Sphyngias, Mz. Sphyngiaden)

Es heißt in den Legenden vieler Amaunirvölker, dass einst das Leben aus dem Wald von Amaunath flüchtete und nur die Kälte zurückblieb. Dennoch gibt es auch heute durchaus noch amaunische Kreaturen, die diesen Wald bevölkern: Sie stammen unzweifelhaft von den ursprünglichen Bewohnern ab, doch sind die schlanken Leiber nicht mit seidigem Pelz bedeckt, sondern vielmehr faltig und haarlos mit fehlenden oder verkümmerten Schnurrhaaren. Diesen Makel versuchen sie vergeblich mit aufwändigen Kleidungsstücken zu verdecken: Im Gegensatz zu ihren Vettern in den Städten gehen sie fast niemals unbekleidet, sondern lieben prunkvolle Gewänder und Schmuckstücke. Sie meiden das Sonnenlicht, das ihnen unangenehm zu sein scheint, doch führt es nicht zu sichtbaren Schäden.

Generell scheinen sie häufig unter Fehlbildungen zu leiden: Wässrigblaue Augen sind verbreitet und gehen oft mit Taubheit einher; dennoch scheinen sehr ausgeprägte Ohren allen gemein zu sein. Man sieht auch, oft leidlich verborgen, Entstellungen wie Kurzschwanzigkeit oder Schwanzlosigkeit, überproportionale Gliedmaßen oder gar überzählige Zehen, was die Kletterfähigkeit sichtlich verringert.

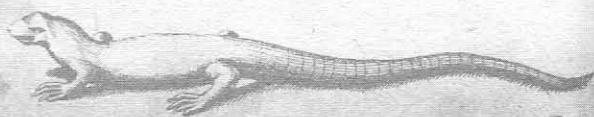
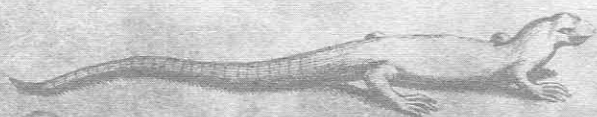
Trotzdem leben sie auf den höchsten Baumwipfeln, wo sie ganze Städte errichtet haben, die gut gegen Sonne abgesichert sind. Den Waldboden betreten sie nur sehr selten, wobei ei-

nige von ihnen ihre Bäume noch nie verlassen haben. Zwar gibt es auch auf dem Waldboden Ansammlungen von Hütten, doch dort leben die Ausgestoßenen, die schon als Neugeborene dermaßen entstellt waren, dass sie ausgesetzt wurden; heute sollen die Überlebenden wenig mehr als Tiere sein.

Sphyngiaden wirken oft sehr lethargisch, ja apathisch, doch sollte man sie nicht unterschätzen. Wenn sie sich angegriffen fühlen, benutzen sie eher Fernwaffen oder Zauber als ihre Klauen. Ihre magischen Kräfte aber sind so verbreitet und so schwer einzuschätzen, dass man einen Kampf nur unter sehr vorteilhaften Umständen herausfordern sollte. Sie sprechen eine eigene Sprache, die dem sonst vergessenen Hiero-Amaunal nahe steht, beherrschen aber oft auch etwas Myranisch – doch sprechen sie diese Verkehrssprache (absichtlich?) so schlecht, dass all ihre Äußerungen Rätseln gleichen.

Die Sphyngiaden fangen Beutetiere mit Netzen und halten sich auch selbst Baumtiere als Vieh. Dabei fressen sie niemals totes Fleisch, sondern nur warme, noch (fast) lebende Wesen, deren Blut sie als Delikatesse schätzen.

Sie verfolgen ungeladene Eindringlinge in ihren Wald gnadenlos und wenige verlassen ihn wieder. Es heißt, eine Durchreise per Flussboot sei nur möglich, wenn man das Boot niemals verlässt und nie anlegt, außer um an den zahlreichen markierten Ablagepunkten entlang des Flusses reichliche Abgaben als Durchfahrtszoll zu hinterlegen. Sollte kein Zoll bezahlt werden, da sind sich die Flussschiffer von Harpalis sicher, kommt



es zu schweren Unfällen durch treibende Baumstümpfe, herabfallende Äste und andere Unglücke, die immer auf Kosten der Besatzung und eventueller Fahrgäste gehen. Auf diese Weise decken sie ihren Bedarf an Erzeugnissen der Länder außerhalb des Waldes, treiben aber kaum darüber hinausgehenden Handel – denn sie produzieren wenig, was sie exportieren könnten. Es scheint keine zentrale Autorität zu geben, im Gegenteil: Die mehr als zwanzig lokalen Reiche im Wald von Amaunath stehen miteinander in Fehde, wenn nicht Krieg. Wie bei den übrigen Amaunir sind auch hier die Frauen der Rasse das herrschende und lenkende Geschlecht. Um sich fortzupflanzen, benö-

tigen sie genauso ein langes, intensives Liebesspiel wie andere Amaunir, die anderenfalls gar nicht fruchtbar werden. Doch was den übrigen Katzenvölkern ein angenehmer Grund, sich der Freude halber paaren zu können, ohne sogleich Nachwuchs zu erwarten, ist hier ein zäher, quälender Akt. Da die Männer dieses Volkes dafür gewöhnlich zu kraftlos und ent-

rückt sind, suchen sich die Frauen unter den apathischen Männern einen aus und verabreichen ihm ein überlebenswichtiges Rauschmittel. Dieses besteht vermutlich aus Valerian, Nepeta und wohl auch der Stellarren Essenz, des Baalian: Es schaltet den Verstand des Mannes aus und überlässt ihn völlig den niederen Leidenschaften, so dass er sich wie gefordert stundenlang bis zur völligen Entkräftung paart – für die Sphyngia ein akzeptables Opfer, wenn dadurch zwei (oder mehr) Kinder gezeugt werden. Der dauerhaft umnebelte, von seinen neu erwachten Trieben gelenkte Sphyngias aber wird nach dem Akt auf den Waldboden geworfen und verges-

sen; doch er kann, mehr Wüstling als denkendes Wesen, für die Bewohner des Umlandes zur Gefahr werden, falls er den Weg aus dem Wald heraus finden kann.

Drei widersprüchliche Erklärungsversuche gibt es, wer oder was diese Kreaturen ursprünglich waren: So heißt es, sie wären die Nachfahren jener verantwortungslosen BaLoa, die aus selbstmörderischer Neugierde daimonische Entitäten aus den Äußerer Domänen in ihre Körper geladen hätten, ohne sie wieder austreiben zu können, und so hätten sie die Flucht aller anderen Amaunir aus dem Wald herbeigeführt. Andere behaupten, dieser Exodus habe eine andere, noch unbekannte Ursache, bei den Sphyngiaden aber handele es sich um die Abkömmlinge derer, die als einzige in der Heimat ausgeharrt hätten, um sie zu verteidigen – und als selbst ihre Götter sie verließen, seien sie aus Enttäuschung, Zorn und Hass wahnsinnig geworden. Zuletzt sei noch die etwas triviale Vermutung erwähnt, dass damals keine lebenden Amaunir zurückgeblieben seien und alle heute im Wald lebenden Sphyngiaden von denen abstammen, die (viel) später ihre alte Heimat neu zu besiedeln versucht haben und dabei von üblen Einflüssen überwältigt wurden.





Der Maulbaum



Ackertag der Zweiten None im Zatura (12. Tag des III. Oktals)

Die Gespräche scheinen leidlich gut zu laufen, wenigstens haben wir einander noch nicht angegriffen. Allmählich werde ich auf diesen schwebenden Plattformen, Leitern und Kletterseilen oben in den Wipfeln noch höhenkrank.

Irgendwann im Verlauf der folgenden Reise scheint sich ein Fehler in der Kartierung eingeschlichen zu haben, denn die Texte passen nicht zu den zugeordneten Karten. Wir haben sie deswegen im Folgenden weggelassen.

Markttag der Zweiten None im Zatura (13. Tag des III. Oktals)

Ich wurde ausersehen, eine Mission des guten Willens für unsere Gastgeber durchzuführen: Anscheinend verzehren auch sie wie andere Amaunir das Fleisch ihrer Toten (oder Sterbenden?) und bewahren die Gebeine auf. Ich soll nun die Knochen eines sphyngiamaunischen Würdenträgers bergen, die wohl auf dem Waldboden verschollen sind. Man hat mir versprochen, dass mir auf dem Weg dorthin nichts passieren wird und dass ich die Stelle leicht an einer großen, knorrigten Neretonie erkennen kann, die dort wächst. Das sollte auf jeden Fall eine gute Ablenkung sein und man hat mir sogar erlaubt, meine Begleiter und die Schusswaffen mitzunehmen. Vielleicht kann ich ja das eine oder andere sehenswerte Ungeheuer zur Strecke bringen.

Rechtstag der Zweiten None im Zatura (15. Tag des III. Oktals)

Wer hätte es gedacht, dass Kurzsword und Kriegsförke einmal mehr nützen als eine gespannte und geladene Bela? Die Knochensuche war eine Falle, da besteht für mich kein Zweifel. Als wir uns der angegebenen Stelle näherten, gab es für mich keine Frage, dass der gesuchte Baum vor uns wuchs, doch irgendetwas stimmte nicht. Ein Schritt zu viel, und die harmlose Neretonie wurde zu einer um sich peitschenden Monstrosität aus Klauen und Mäulern, die uns zu packen und zu verschlingen suchte. Bolzen waren praktisch wirkungslos, und ich konnte Marsylas nicht davor bewahren, umschlungen zu werden, das machte auch Kampfmagie zu unsicher – ich wollte ja nicht ihn treffen. Doch seine scharfzinkige Förke fuhr dem Baumwesen in eines der Mäuler und brachte es zum Würgen, so dass ich mit der Machira den tentakelhaften Greifast abtrennen konnte. Dann sahen wir zu, dass wir fort kamen – zum Glück war das Unwesen etwas zu voreilig und hatte uns schon am äußeren Rand seiner Reichweite attackiert. Den abgeschlagenen Ast habe ich mitgenommen, um ihn zu untersuchen.

Ich habe insgeheim den Verdacht, dass mein Tod keiner Sphyngia Kummer bereitet hätte, und vielleicht nicht einmal unserer Delegation, in der anscheinend manche von der Existenz dieser Bäume wussten. Man tut das ganze Geschehen als einen derben Streich ab, doch ich frage mich: Ist das ganze Unternehmen einfach eine Intrige, mich loszuwerden, oder sehe ich Gespenster? Egal, ich werde vorerst nicht nach Sidor Valantis zurückgehen, soviel steht fest.



Der Baum mit Klauen und Mäulern

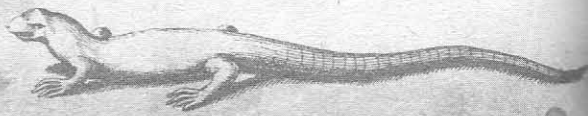
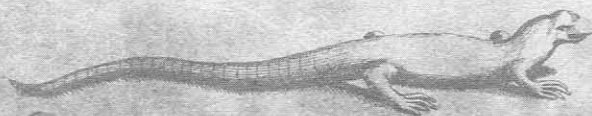


Unter allen widernatürlichen Abscheulichkeiten des Waldes von Amaunath nimmt der Maulbaum eine prominente Stellung ein. Er scheint in seiner Größe nach oben hin keine Grenze zu kennen: So gibt es Exemplare von zwei Schritt bis zu solchen von fünfundzwanzig Schritt Höhe. Seine scheinbare Gestalt wird als Illusion erzeugt und ist die eines ganz gewöhnlichen Baumes, der denen in seiner Nachbarschaft ähnelt, seien es Birken, Eichen oder auch Nadelbäume – die Gestalt einer Neretonie mit knorrigem, gebogenem Stamm und mehreren Kronenschirmen übereinander ist wohl eine der häufigsten.

Die übliche Jagdtechnik scheint stets dieselbe zu sein: Von dem harmlos aussehenden Baum geht ein magischer Ruf aus, der ihn als idealen Ruheplatz oder als Fundort heilkräftiger oder nahrhafter Blätter oder Früchte erscheinen lässt. Sobald sich jedoch ein Opfer dem Maulbaum nähert und in seine Reichweite begibt, zeigt er seine wahre Gestalt, die bis dahin

durch ein Trugbild verborgen war: Die Äste werden zu scherenbewehrten Klauen oder zu zweifingrigen Gliedmaßen, die wild um sich tasten und ihre Beute zu ergreifen versuchen; die hochbeweglichen, sich schlangengleich bewegenden Äste können durchaus eine Reichweite von mehreren Schritt haben.

Schon wenn sie die Beute packen, können sie ihr erhebliche Verletzungen zuzufügen. Nur sehr geschickten Kreaturen mag dann noch die Flucht gelingen, zumal für jeden Ast, den man dem Baum abschlägt, zwei neue zu wachsen scheinen. Haben sie etwas gepackt, stopfen sie es in eines der zahlreichen zahnstarrenden Mäuler im Baumstammleib. Der Maulbaum kann zwar vermutlich zum Teil wie alle Pflanzen über seine Wurzeln von den nährenden Kräften der Erde aufnehmen, doch wird ebenso spekuliert, dass auch die Wurzeln unterirdische Mäuler tragen können, in denen Würmer, Käfer und Kriechgetier verschwinden. Die hauptsächliche Nahrungs-



quelle scheinen jedenfalls Lebewesen von der Größe eines Kaninchens bis zu der eines Pferdes zu sein. Nur Tiere mit wenigstens rudimentären magischen Sinnen (oder ausgeprägter Resistenz gegen beeinflussende Zauberei) scheinen die Fähigkeit zu haben, dem Locken der Pflanzenmonstrosität zu widerstehen oder ihre Illusionen zu durchschauen.

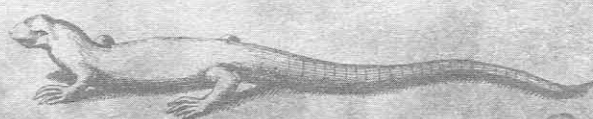
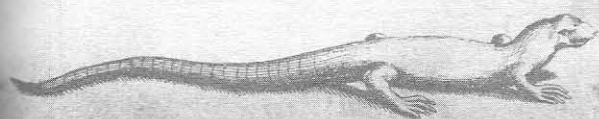
Das Holz des Maulbaumes ist pechschwarz, aber fein blutrot gemasert. Aus Verletzungen an Rinde und Holz quillt reichlich von seinem Harz, einer zähen, blutroten Flüssigkeit, die schwer und süßlich nach Tod und Verwesung stinkt. Es ist unbekannt, ob das Blutharz der eigene Lebenssaft der Kreatur oder aber das als Nahrungsvorrat eingedickte Blut seiner Opfer ist.

Bislang wurden diese Bäume nur im Wald von Amaunath entdeckt, der jedoch mit einer Ausdehnung von über tausend Meilen von Osten nach Westen zu den gewaltigsten Waldgebieten Myranors zählt. Wenn auch jeder einzelne Baum nur einen begrenzten Radius hat, so sind doch die verschlagene Heimtücke und die schiere Verbreitung dieser Abscheulichkeiten ausreichend, um geringere Geister in die Verzweiflung zu treiben.

Die im Wald von Amaunath lebenden Sphyngiaden werden anscheinend von den Maulbäumen nur selten angegriffen und es gibt wohl tatsächlich einige Siedlungen dieser Geschöpfe, die in der Krone eines Maulbaums errichtet wurden. Es scheint immer nur einen Maulbaum in einem gewissen Umkreis zu geben. Er verbirgt sich als 'Wolf im Schafspelz' in einer Gruppe normaler Bäume, die auf den ersten Blick nicht vom übrigen Wald zu unterscheiden ist, stets bereit, Beute zu packen und zu verschlingen. Er scheint immun gegen Feuer zu sein, wenn auch die Bäume in seiner Umgebung in Flammen aufgehen können. Ob und wie sich diese Bäume fortpflanzen, ist nicht bekannt, es darf jedoch vermutet werden, dass sie daimonider Natur sind. Möglicherweise handelt es sich bei ihnen auch um eine seltene Form der Besessenheit, die alle Bäume befallen kann, so dass das Trugbild die ursprüngliche Gestalt des Baumes vor seiner Infektion wiedergibt.



Ein abgetrennter Ast verwest nicht und ist ein interessantes Studienobjekt für Zauberer, die sich mit der Äußerer Dönäne Khalyanar, dem verderbten Humus, beschäftigen. Auch nachdem die Äste abgeschlagen wurden, behalten sie ihre Immunität gegen Feuer, so dass sie nicht durch Verbrennen zerstört werden können. Man kann sie jedoch mit viel Kraft und gutem Werkzeug wie anderes Holz bearbeiten. Theoretisch sollte feuerfestes Maulbaumholz mit dem schwarzen Corpus und der roten Maserung ein beliebter Werkstoff für Tischler und Holzschnitzer sein, doch ist die gewerbliche Beschaffung nahezu unmöglich: Es ist schon aussichtslos, überhaupt tief genug in den Wald von Amaunath einzudringen, ohne den Sphyngiaden oder den vielen anderen Monstrositäten zum Opfer zu fallen, doch wenn man erst einen der Bäume überlebt und verletzt hat, ist der tödliche Zorn der degenerierten Amaunir des Waldes schier unausweichlich.



Die Stechjungfer

Opfertag der Dritten None im Zatura (23. Tag des III. Oktals)

Gibt es einen besseren Ort, das Jahresfest der Zatura zu feiern, als in Narinion? Ich bin noch immer heilfroh, aus dem düsteren, feindlichen Waldland entkommen zu sein, und dies ist gerade das Richtige. Das fruchtbare, üppige Land ist einladend und die Bewohner, Menschen wie Satyare, sind lebensfroh. Ich habe mich von Avanthé und Marsylas zu Feiern der Zatura, des Lauthanios und der Paranna mitnehmen lassen und fühle mich geheilt von den schweren Schatten der letzten Nonen.

Ich muss aber wohl künftig auf Avanthé verzichten – nach zwei Jahren gefährlicher Reisen bis in den kalten Süden hat ihr der Amaunath den Rest gegeben und sie will eine Weile hier 'verschnaufen'. Ich gönne es ihr. Marsylas folgt mir und mit nur einem Getreuen muss ich mich bald nach anderen Begleitern umsehen.

Schaffenstag der Vierten None im Zatura (28. Tag des III. Oktals)

Die Reise auf der Hochstraße, dem 'Grauen Orismani', ist immer ein Erlebnis: Die oberste der drei Fahrbahnen direkt unter der zinnenbesetzten Wehr ist den hochrangigsten Reisenden vorbehalten, doch dank der Schreiben des Archomagus in Sidor Daranelia konnte ich diesen Status beanspruchen. Ob es Zufall ist, dass die Straße nach Süden hin, zum Wald von Amaunath, wie eine riesige Grenzmauer gebaut ist? Ich glaube kaum.

Schaffenstag der Fünften None im Zatura (37. Tag des III. Oktals)

Eine None für fast tausend Meilen! Ein Hoch auf die Hochstraße. Harpalis ist ein Land der wehrhaften, fleißigen Menschen und ich bin auf einem der gewaltigen Großgüter untergekommen, von denen hier recht viele meinem Haus zu Eigen sind: Marcodanes di Kouramni-on ist ein energischer, bodenständiger Mann ohne Sinn für Humor und Alberei – ein Anhänger des soldatischen Shinxir und von einer recht ausgeprägten Treue dem Gott gegenüber.

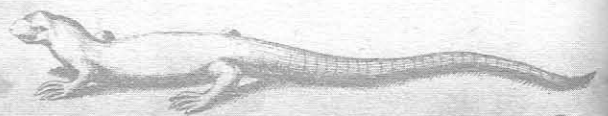
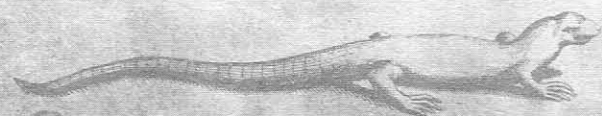
Allgemein gibt es hier viele Gottheiten, die Insekten als ihre Boten senden: natürlich Shinxir mit den Hornissen, die emsige Mokossa mit den Bienen, die zur Erholung ladende Raia mit den Schmetterlingen ...

Ackertag der Fünften None im Zatura (39. Tag des III. Oktals)

Heute hat mich Marcodanes herumgeführt – er ist wirklich stolz auf diesen übergroßen Bauernhof. Wie auch im übrigen Land wächst hier allerorten übermannsgroßer Mais, so dass man sich fragt, wer oder was alles hinter diesen grünen Stauden verborgen sein mag. Was nicht als Korn genutzt wird, fressen die Varken

– allein hier werden angeblich mehr als eintausend gehalten. Dass es viel Fleisch zu den Mahlzeiten gibt, ist mir schon aufgefallen, auch wenn sie kaum dem kultivierten Anspruch einer Metropole entsprechen.

Ich wollte Marcodanes ja nicht enttäuschen. Aber nach einer halben Stunde wurde mir sterbenslangweilig. Doch schließlich erregte ein Anblick mein Interesse: In der Nähe einer Varkenweide war ein einzelnes Vark, eine sehr alte Sau, separat angepflockt und konnte an ihrem Strick nur auf einem kleinen Areal umherlaufen, das aber tat sie unentwegt – obgleich sie schon längst erschöpft sein musste. Ich fragte nach dem Sinn dessen und sogleich ließ Marcodanes einen seiner Jagdhunde holen, den er mir schon gestern als scharfen, unverzagten Hetzer und Beißer vorgeführt hatte. Doch selbst dieser kampfeslustige Rüde schien vor der mageren, kraftlosen Varkensau zurückzuschrecken, die ihm selbst bei vollen Kräften kein Leid hätte tun können. Ohne Tadel ließ Marcodanes den Hund zurückbringen und forderte mich mit Kennermiene auf, die inzwischen unkontrolliert zitternde und erbärmlich quiekende Sau zu beobachten. Nach einem grässlichen Todeskampf sackte sie zusammen und nach einigen Momenten durchbrach etwas ihre Flanke – von innen!



Erschreckend zügig befreite sich ein Insekt aus dem Leib des sterbenden Vark, wo es offensichtlich herangewachsen war. Im Licht des Frühlingstags trocknete das Tier seine Flügel und befreite auch seinen langen Schwanz. Ohne Furcht, aber mit der Vorsicht des Veterans, bat mich Marcodanes zur Seite, denn niemand wusste ganz sicher, ob diese Stechjungfer nicht auch schon ohne Paarung versuchen würde, einem

lebenden Geschöpf ihre Eier in den Leib zu pflanzen, und das hieße, einen grässlichen, langwierigen Tod zu riskieren. So sahen wir denn aus einigem Abstand zu, wie sich die entzückende Stechjungfer in den Himmel erhob, um einen Gefährten zu suchen. Marcodanes befahl, den Varkenkadaver fortzuschaffen, und erzählte mir mehr über das merkwürdige Geschöpf und seinen Nutzen.

Die Riesenlibelle und ihre Brut

Ein großes, entfernt an Libellen ähnelndes Insekt von etwa einem Schritt Spannweite und etwas größerer Länge ist die Stechjungfer, die vor allem in den Regionen am oberen Orismani vorkommt. Stechjungfern haben einen langen, sehr schlanken Körper von unauffällig dunkelbrauner Farbe und zwei matt durchscheinende Flügelpaare; die einzelnen Flügel sind eher geschwungen dreieckig als länglich wie Libellenflügel. Ihre Augen sind groß, ihre Fühler hingegen vergleichsweise kurz für Fluginsekten; anscheinend sind die ausgeprägten Lippentaster wichtigere Sinnesorgane. Die sechs langen Beine sind eher schwach entwickelt und dienen mehr zum Festhalten als zum Laufen. Entlang des langen Hinterleibes sind zahlreiche borstige Haarpinsel angeordnet, mit denen die Stechjungfer wohl Duftstoffe verteilt.

Wenn sie ruhen, sitzen Stechjungfern mit eng angelegten Flügeln an Maispflanzen oder Schilfrohr und fallen kaum auf. Trotzdem beobachten sie ihre Umgebung aufmerksam, fliegen bei jedem Anzeichen von Gefahr auf und suchen sich einen anderen Ruheplatz. Wenn sie jagen, dann kleine Vögel, die sie im Fluge fangen, aber sie verschmähen auch Frösche und Nagetiere wie Mäuse nicht, wenn sie sie vom Boden aufschnappen können.

Es gibt diese Tiere vor allem in Harpalis, Gathiadda und den angrenzenden Ländern, sofern diese nicht zu trocken sind. Stechjungfern leben nach Meinung harpalischer Naturkundiger nur ein Jahr, eher noch weit weniger, und paaren sich in dieser Zeit auch nur einmal. Deshalb kämpfen die Männchen nicht selten bis zum Tod um die Ehre, ein Weibchen begatten zu dürfen. Der Sieger bleibt danach auch nicht mehr lange am Leben, und im Frühsommer kann man auf den Wogen des Orismani allerorten schimmernde Flügel von Stechjungfern treiben sehen. Das Weibchen macht sich währenddessen auf, je ein Ei mit dem Legestachel in den Leib eines lebendigen Wirtes zu bringen – und angeblich legt sie bis zu zehn Eier in entsprechend viele unselige Tiere. Als Wirte kommen beispielsweise Varken, Shadaren, Kühe und Ziegen, aber auch Menschen und andere Zweibeiner in Frage. Das Ei sitzt nach dem Stich fast einen Spann tief unter der Haut irgendwo in

der Bauchhöhle und kann nur durch Magie entfernt werden. Ein herkömmlicher Chirurgus ist eher machtlos, weil zu viele empfindliche Organe in unmittelbarer Nähe sind.

Aus dem Ei wächst im warmen Leib binnen gut zweier Wochen die Stechjungfer heran. Dabei versteht sich die Larve auf böartige Weise darauf, das Wirtstier seiner Kräfte zu berauben und sich von seinem lebenden Fleisch und Blut zu nähren, ohne es sogleich umzubringen – die Larve benötigt schließlich Zeit, um zum erwachsenen Insekt zu reifen.

Ein Vorteil aus Sicht der Stechjungfer besteht auch darin, dass ein befallenes Wirtstier vor dem quälenden Schmerz zu flüchten versucht und bis zur völligen Entkräftung eine viel weitere Strecke zurücklegt, als das Insekt aus eigener Kraft fliegen könnte.

Eins aber kann der Larve nun noch gefährlich werden. Raubtiere jagen gern schwache und kranke Tiere und der Wirt wäre eine ideale Beute – doch wenn ein Räuber ihn zerreißt und verschlingt, kommt auch der noch nicht voll ausgereifte Parasit in seinem Fleisch zu Schaden. Daher greift die Larve der Stechjungfer zu einem eigenartigen Kniff: Ihre Anwesenheit bringt den unglücklichen Wirt dazu, einen ganz speziellen Geruch abzugeben, der auf alle Fleischfresser abstoßend wirkt, selbst der hungrigste Wolf flieht, statt den Wirt zu reißen. Es heißt sogar, dass große Raubspinnen der Wälder gefangene Wirtstiere aus dem Netz entfernen, weil sie die Gegenwart des stinkenden Tieres nicht ertragen. In Harpalis macht man sich das zunutze, indem man befallene Tier so anpflockt, dass ihr Gestank raublustige Wildtiere von den Varkenherden fernhält. Auch sonst steht man der Stechjungfer zwiespältig gegenüber: Allgemein wird geglaubt, dass sie die geflügelten Boten eines noch nicht bekannten Gottes seien und sie zu töten sei frevelhaft. Theoretisch gelten intelligente Zweibeiner, die von einer Jungfer gestochen wurden, als auserwählt, doch niemand hofft auf ein solches Schicksal. Und wer es sich leisten kann, würde sich Ei oder Larve auch schnellsten magisch aus dem Bauch herausholen lassen – nur sollte er sich dessen nicht in der Öffentlichkeit rühmen.

Der Caproskeiler

Rechtstag der Fünften None im Zatura (42. Tag des III. Oktals)

Ich erhielt heute eine sehr interessante Einladung: Wie Marcodanes erzählte, ist unlängst in der Gegend ein mächtiger Caproskeiler aufgetaucht, der sich sehr bald als wahre Plage erwiesen hat. Zuerst hauste er gar fürchterlich in den Maisfeldern und hatte dem Stolz der Domänen breite Schneisen der Verwüstung zugefügt. Das war bereits schlimm genug, doch inzwischen machte er auch vor Scheunen und Vorrathshäusern nicht mehr halt – und seine große Kraft ermöglichte es ihm, auch verriegelte Türen einzudrücken. Dass er nun vor kurzem noch damit begonnen hatte, sogar in Ställe vorzudringen, die jungen Varkenferkel zu fressen und sich den Säuen aufzudrängen, brachte jedoch das Fass zum Überlaufen – denn, so erfuhr ich, die dabei gezeugten Mischlinge sind zugleich wüst und angriffslustig, also für die Haltung nutzlos, und zugleich unfruchtbar und für die Zucht nicht zu gebrauchen. Angeblich soll sogar die Tauglichkeit einer Varkensau dauerhaft leiden, wurde sie einmal von einem wilden Keiler gedeckt. Kurzum, man war

zu dem Schluss gekommen, dass dem Capros der Garaus gemacht werden müsse, und lud mich ein, am nächsten Schaffenstag an der Jagd auf einen großen Keiler teilzuhaben.

Schaffenstag der Erste None im Shinxir (1. Tag des IV. Oktals)

Ich denke, wir haben eine gute Figur gemacht. Traditionsgemäß führten Marsylas und ich den Caprodoros mit dem starken Knebel hinter dem Stechblatt: Schon mancher Jäger starb, weil sich ein Waidwunder, aber vor Wut fühlloser Keiler am Speer entlang schob und den Träger noch aufschlitzte.

Doch auch wenn wir heute nicht weniger als drei stattliche Tiere von je fast einem Schritt Schulterhöhe zur Strecke gebracht haben, Marcodanes behauptet, sie seien nur die 'Lehrlinge' des eigentlichen Übeltäters gewesen, der noch weit größer sei. Vermutlich war er dann einfach zu schlau, uns vor die Augen zu treten. Doch das Fleisch wird uns hoffentlich munden.

Gewaltige Wildschweine

Der Capros ist ein wildes, ungebärdiges Tier, dem man die Verwandtschaft mit Hausschweinen und Varken zwar ansieht, doch kaum glauben mag: Ungezähmtheit, Wildheit und Urtümlichkeit prägen sein Wesen und die stallbewohnenden Varken sind mit einem Caproskeiler absolut nicht vergleichbar. An den Schultern erreichen große Keiler eine Höhe von anderthalb Schritt, ihr Gewicht kann tausend Stein erreichen.

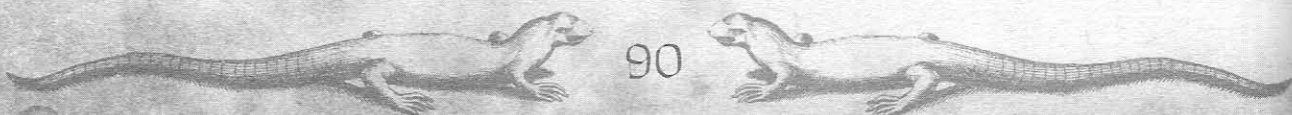
Der kurze, gedrungene Rumpf ist sehr massig und läuft nach vorne zur Schnauze hin spitz zu, der Capros kann deshalb trotz seiner Größe durch dichtes Unterholz rennen, ohne stecken zu bleiben. Seine gewaltigen Hauer sitzen im Unterkiefer, dahinter die kleineren Hauer des Oberkiefers. Zusammen sind sie nicht nur durch ihre Größe eine furchtbare Waffe, auch schärfen sie sich durch das stete Aufeinanderreiben immer gegenseitig. Die Augen des Capros sind klein und scheinen tückisch zu funkeln, vor allem aber sind sie bei der Jagd kaum zu treffen. Caproskeiler hören scharf, die langen Ohrmuscheln sind aber bei älteren Tieren oft durch Rankenkämpfe und Auseinandersetzungen mit Raub- und Beutetieren zerschossen.

Vor schlimmeren Schäden werden die Keiler durch die sehr dicke Schwarte an den Schultern und vorderen Beinen geschützt. Entlang des Rückgrates zieht sich eine große, borstige, mitunter gar stachelige Stehmähne – der Caproskeiler ist das eigentliche Stachelschwein und auch bei ihm brechen die hohlen, spitzen Borsten leicht ab und bleiben in der Pfote eines Angreifers stecken.

Gerne nehmen Caproskeiler in Suhlen ein Schlammbad zum Schutz vor Schmarotzern, zumal der getrocknete Schlamm ihren Schutz noch erhöht. Auch sollen sie um die heilenden Kräfte des Schlammes wissen, der an manchen Stellen zu finden ist, wo das Wasser einer heilenden Quelle zu Tage tritt.

Caproskeiler leben in ganz Myranor zwischen den kälteren Nadelwäldern im Norden, der Savanne im Süden und den trockenen Steppen im Westen. Tiefland, Sumpfland, Bergland ist ihnen gleichermaßen recht und sie wissen sich an alles zu gewöhnen.

Der Capros ist dafür bekannt, dass er sich als Allesfresser jedem Nahrungsangebot anpasst. Im Herbst und Winter frisst er Nüsse, Eicheln, Eckern, Oliven und Feigen, aber zu allen Zeiten Aas und Kleintiere: Ratten und Kaninchen, Kriechtiere und Käfer, sogar Fische, Krebse und Lurche werden gefangen; auch vor Gifttieren wie Skorpionen und Vipern sowie schwachen und kranken Zweibeinern schreckt ein robuster und erfahrener Capros nicht zurück. Manche Tiere entwickeln sehr ausgeklügelte Jagdmethoden – so gibt es Berichte von einem Keiler, der alle Ausgänge eines ausgedehnten Kaninchenbaus mit Erde verstopfte und danach mit der starken Schnauze den Bau in Windeseile aufgrub und dabei jedes Kaninchen fraß, das ihm vor die Zähne kam. Alles in allem bevorzugen sie tierische gegenüber pflanzlicher Nahrung und Fleischfresser unter den Caproskeilern sind auch größer und stärker als Pflanzenfresser.



Obleich sie sehr schnell werden können, sind sie vom Wesen her keine Fluchttiere, im Gegenteil: Caproskeiler sind angriffslustig und legen es eher darauf an, durch einen wütenden Angriff unter Schnauben und Grunzen, mit drohend geöffnetem Maul, den Gegner seinerseits in die Flucht zu schlagen, um ihm vielleicht noch den Leib aufzuschlitzen. Sie scheinen zu wissen, wie furchtsam die meisten Pferde sind, und zielen angesichts berittener Jäger zuerst auf deren Reittiere.

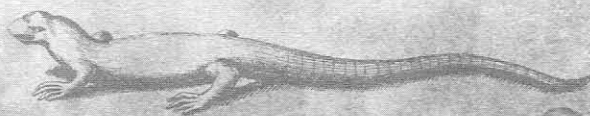
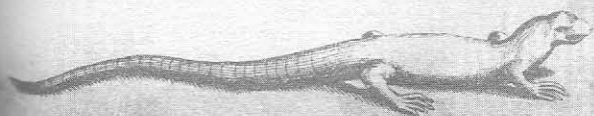
Allgemein stellt die Jagd auf den Capros eine weit verbreitete, lebensgefährliche Unterhaltung dar. Schon in den Zeiten vor der Gründung des Imperiums war sie beliebt und wurde vom Kriegeradel praktiziert, auch heute noch stellt das Haus Kouramnion die besten Caprosjäger unter allen Optimatenhäusern. Aber auch in der hjaldingschen Kultur ist die Eberjagd sehr verbreitet und wird gerade das zarte Fleisch der im Sommer zu erbeutenden Frischlinge sehr geschätzt. Die Rauschzeit (Paarung) der Caprosbachen reicht gewöhnlich von von Ende Gyldara bis Mitte Nereton. Die Männchen fressen in dieser Zeit nur wenig und leben vom Herbstspeck, denn in dieser Zeit umwerben sie die Bache, indem sie einander aus dem Feld zu schlagen versuchen. Die trächtige Bache errichtet in unwegsamem Gelände einen Kessel für den Nachwuchs, den sie unerbittlich verteidigt. Sie wirft die Frischlinge im Zatura, bei jungen Bachen sind es zwei bis drei, bei älteren zwischen acht und zwölf Jungtiere. Die Frischlinge werden mit offenen Augen geboren und können sofort laufen – und mit einem halben Schritt Körperhöhe sind sie schon sehr gut in der Lage, vielen Feinden zu entgehen. Sie bleiben die ersten Jahre dennoch bei der Mutter und verlassen sie mit ungefähr fünf Jahren, wenn sie weitgehend herangewachsen sind.

Alte Caproskeiler scharen mitunter eine Rotte solcher Jungschweine um sich. Sie selbst treten dann als Mentoren auf, denen die Zöglinge noch zahlreiche Kniffe und Listen abschauen können, während der Alte seine Schüler unbekümmert als Vorhut einsetzt und zur Gefahrenablenkung nutzt: Oft lassen sie die Jüngeren am Waldrand vorgehen, um Angriffe von Mensch und Raubtier auf sich zu ziehen, und warten selbst bedachtsam ab, bis die Lage geklärt ist. Ein entschlossener und gerissener Capros kann große Schäden auf den bäuerlichen Domänen des Landes anrichten, und selbst Wachhunden und anderen Maßnahmen weiß er oft aus dem Weg zu gehen.

Keiler, die keinen Kampf um eine Bache gewinnen konnten, dringen mitunter auch in Varkenställe ein, um sich dort mit den Säuen zu paaren. Wie Pferde und Esel sind beide Tiere fruchtbar, doch die Nachkommen sind zu schwach für das harte Leben eines Capros und zu ungebärdig für die Viehhaltung, vor allem aber selber nicht vermehrungsfähig.



Das delicate Fleisch der Frischlinge und Jungschweine wurde schon erwähnt; ausgewachsene Keiler hingegen haben ein sehr zähes und harnig schmeckendes Fleisch, aus dem man nur Kuanua machen kann. Die Hauer jedoch sind ein sehr begehrter Schmuck und man stellt aus ihnen auch die bemerkenswerten Eberzahnhelme des mittleren und nördlichen Imperiums her. Fell und Schwarte werden ebenfalls als Trophäe ausgestellt oder verarbeitet.



Die Stelzspinne

Ahnenstag der Dritten None im Shinxir (20. Tag des IV. Oktals)

Ich denke, ich habe gut daran getan, Valdur Harpalis im Norden zu ignorieren. Die Befestigungen sollen zwar sehr imposant sein, aber ich habe derzeit wenig Lust, zum Kriegsdienst aufgefordert zu werden und in der überschwänglich-heroischen Stimmung des Shinxirfestes zuzusagen.

Die Überfahrt über den Weindunklen See nach Demelion war schon wegen der blutroten Färbung des Wassers bemerkenswert. Ist das wirklich das Blut der gefallenen Myrmidonen und Ban-Bargui-Barbaren oder doch das der jedes Jahr zu Myriaden geschlachteten Varken? Seltens nur, dass der Orismani seine Blutfarbe verloren hat, wenn er in Valantia wieder den Wald von Amaunath verlässt ...

Opfertag der Dritten None im Shinxir (23. Tag des IV. Oktals)

Auch in Demelion feiert man das Shinxirfest mit Kampfspielen und athletischen Wettkämpfen. Hier im Stadtstaat Phorkadontis am Unterlauf des Schnellen Orismani findet in diesem Jahr das hiesige Gegenstück zur Horasiade statt, zu der alle rivalisierenden Stadtstaaten die Waffen ruhen lassen oder, besser gesagt, sie nur im friedlichen Wettstreit führen. Als Landesfremder durfte ich nicht teilnehmen, habe aber die Besucher mit Berichten von meinen Erlebnissen unterhalten.

Rechtstag der Dritten None im Shinxir (24. Tag des IV. Oktals)

Die Kampfspiele laufen noch unermüdlich, doch mich hat eine Bitte im Namen des hiesigen Monarchen erreicht: Anscheinend ist eine Gruppe von Athleten aus Agriana, einem entfernten Stadtstaat, nicht eingetroffen, denen die Fama schon gute Aussichten auf Siege in wichtigen Disziplinen einräumte. Irgendjemand soll nachforschen, wo sie so unerwartet aufgehalten wurden, und von den hiesigen Kämpfern wollen alle an den Wettspielen teilnehmen oder ihre Freunde anfeuern. Ein unwilliger Suchtrupp, der beim ersten Anlass umkehrt, nützt dem Monarchen auch nichts. Ja, ich habe verstanden, da hätte es nicht die landestypischen Appelle an mein Ehrgefühl benötigt.

Fuhrtag der Dritten None im Shinxir (25. Tag des IV. Oktals)

Man hat uns statt weiterer Bewaffneter nur Skamandra mitgegeben, eine Sibylle, die eigentlich als Geisterruferin Orakel sprechen sollte. Nun, wenn die Geister in sie fahren, kann sie vielleicht wirklich etwas Hilfreiches sehen. Erst einmal werden wir dem Weg in Richtung Agriana folgen, auf dem die Vermissten hätten kommen sollen.



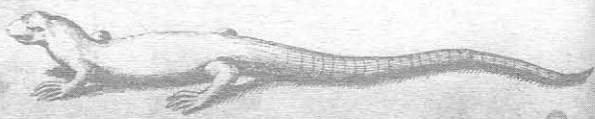
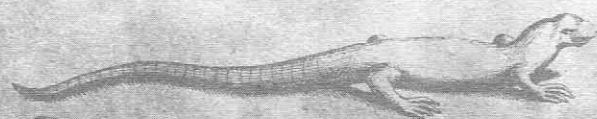
Ruhetag der Dritten None im Shinxir (27. Tag des IV. Oktals)

Ich habe kurzerhand einige reisende Söldner für eine None angeheuert, danach werden wir weitersehen. Zu dritt sind wir einfach zu wenige und wir sind schon richtig in der Wildnis.

Schaffenstag der Vierten None im Shinxir (28. Tag des IV. Oktals)

Ich weiß nicht, wie ich es dem Monarchen von Phorkadontis erklären soll; aber wenigstens ist mir gleich, wie er es nach Agriana berichtet. Die Athleten werden weder in diesem Jahr noch jemals an Kampfspielen teilnehmen können.

Doch der Reihe nach: In einem Stück Savannenland jenseits des phorkadontischen Anspruchsbereiches spürte Skamandra Hinweise auf eine sehr fremdartige, sehr kalte Präsenz. Wir folgten ihrer Intuition und stießen schließlich auf das hütten-große Nest einer Riesenspinne, die auch schon auf ihren



zwei langen Beinen heranstakste. Dass sie uns mit klebrigen Seidenfäden attackieren und förmlich einfangen wollte, hatten wir nicht erwartet, und fast wäre es mit uns aus gewesen. Aber letztlich konnten wir das Biest durch die Macht unserer Überzahl in die Flucht schlagen, und mein Hagel Eherner Dornen dürfte ihr übel mitgespielt haben.

Mit den ebenso ekligen, noch durchscheinenden Jungen im Nest machten wir kurzen Prozess, nur um erkennen zu müssen, dass sich in den menschengroßen Kokons wirklich die

eingesponnenen Vermissten befanden. Drei von ihnen lebten noch, doch in einem Zustand, der sie wohl auf Lebenszeit zu zitternden Pfleglingen macht.

Ahnentag der Dritten None im Shinxir (29. Tag des IV. Oktals)

Die überlebenden Athleten haben sich gemeinsam den Tod gegeben. Man kann es mit dem Ehrgefühl auch übertreiben.

~ Zweibeinige Riesenspinnen ~

Ein sehr ungewöhnliches Großraubtier ist die Stelzspinne, deren Gestalt sehr bemerkenswert von der anderer Spinnen abweicht: Aufgerichtet wird die Stelzspinne bis zu fünf Schritt hoch, doch in quasi 'hockender' Haltung ist sie nur halb so groß. Ihr körperlicher Aufbau ist teils dem gewöhnlicher Spinnen sehr ähnlich, teils sehr unterschiedlich: Der Rumpf-Kopf-Bereich ist wie bei kleineren Spinnen aus einem großen Kopf-Brust-Abschnitt mit Augen, Maul und Beinansätzen sowie einem noch einmal deutlich größeren Hinterleib zusammengesetzt. Dabei ist der vordere Körperabschnitt sehr dick gepanzert und der Hinterleib trotz der vielen empfindlichen inneren Organe etwas dünner gerüstet. Denn eine sehr wichtige Fähigkeit der Stelzspinne liegt in gezielten Schüssen mit Klebseide; und dafür müssen sie natürlich ihre Spinndrüsen zum Zielen bewegen können. Dank ihrer acht Augen ist der Kreatur ein präzises Zielen möglich. Mindestens ein Augenpaar ist dabei nach einer weit verbreiteten Ansicht in der Lage, astral zu sehen und damit auch magisch getarnte und unsichtbare Wesen zu erspähen und auch korrekt abzuschätzen, welcher Gegner unter mehreren magisch begabt und damit potenziell besonders gefährlich ist.

Die Anordnung und Form der Beine hingegen weicht sehr vom spinnentypischen Muster ab: Nur das hinterste Beinpaar ist zum Laufen geeignet und endet in riesigen Füßen, dank derer das Geschöpf sogar über extrem nachgiebigen Boden wie Sumpfland und Treibsand schreiten kann. Die drei vorderen Beinpaare gleichen eher Armen und enden in insgesamt sechs Klauenhänden: Diese erlauben der Stelzspinne viel an Feinmanipulation. Dabei benutzt die Stelzspinne trotz ihrer natürlichen scharfen Scheren auch einfache Werkzeuge, aber sie hat nie mit Waffengebrauch begonnen – angesichts ihrer hohen Intelligenz sehr beruhigend. Sie könnte vermutlich sogar passend geformte Bögen, Armbrüste und Belari benutzen, wenn man ihren hochpräzisen Blick bedenkt.

Stelzspinnen ernähren sich von lebendiger Beute, die sie gewöhnlich mit einem gezielten Schuss ihres Spinnfadens wie mit einer Angelschnur einfangen und so lange festhalten, bis

sie völlig entkräftet sind. Danach werden sie wie ein niedergekämpfter Fisch an der Angelschnur eingeholt und mit weiterer Spinnenseide zu einem handlichen Bündel geschnürt. So gefangen lebt die Beute oft noch mehrere Tage und bleibt frisch bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Räuber ihr mit seinem Mundstachel einen Verdauungssaft einspritzt, der sie so weit zersetzt, dass die Spinne sie regelrecht als dünnen Brei aus Fleisch und Eingeweiden einschlürfen kann.

Auch die Fortpflanzung der Stelzspinnen ist sehr fremdartig: Die Männchen errichten aus Spinnenseide ein Nest, das die Eier aufnehmen soll, und stattdessen es mit eingesponnenen Beutetieren aus. So stellen sie ihre Begabung und Willigkeit zur Brutpflege unter Beweis und locken damit Weibchen an, mit denen sie sich paaren. Nach Ablage der (zahlreichen) Eier ist das Weibchen erschöpft und das Männchen frisst es kurzerhand auf, um Kraft für die Brutpflege zu gewinnen – denn nun ist die Aufgabe des Weibchens erfüllt.

Stelzspinnen leben am liebsten in offenen Landschaften, denn Unterholz, Gestrüpp und steinübersäte Böden sind für ihre riesigen Füße kaum geeignet. Dafür können sie aber vortrefflich in Steppen, Savannen und Dornwüsten leben, meiden aber auch Sumpfland und lichtetes Waldland nicht.

Es heißt, die Stelzspinnen seien ein uraltes Volk und führten seit mehreren Zeitaltern eine Fehde mit allen Echsenwesen. Einst, so ist von einigen vorgeblichen Mitgliedern des Hauses Nesséria zu hören, herrschten sie zusammen mit anderen Vielgliedrigen über die Welt, doch seit langem sind sie von diesem hohen Thron gestürzt. Doch selbst als ein zerstreutes Volk, das keine Götter mehr verehrt, keine Städte mehr baut und keine Reiche mehr begründet, haben sie sich über ungezählte Jahrtausende hinweg allen Bestrebungen entzogen, sie als gefährliche Bedrohung von unverständlicher Intelligenz auszurotten.

Denn so klug sie auch sind, so fremdartig sind sie auch. Menschliche Konzepte wie Liebe, Ehre und Großmut sind ihnen völlig fremd und selbst das Wesen so manches Drachen scheint noch verständlicher zu sein.





Der Riesendrache

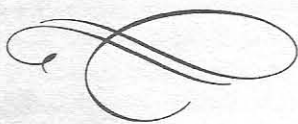


Ahmentag der Ersten None im Brajan (2. Tag des V. Oktals)

Von Demelion aus bin ich nordwärts nach Gathiada gereist. Welch ein Unterschied! Auch hier gibt es keinen Horas und man erkennt den Thearchen törichterweise nicht an, doch es gibt nichts von dem Ehrenkodex, der bei aller Rivalität die Demelier eint. Stattdessen herrscht ein ewiges Hauen und Stechen und alle Arten von Herrschaftsformen begegnen einander auf engstem Raum. Die Gathonen, eine hjaldingscher Söldnerstamm, hat hier als Gewaltherrscher das Land zugrunde gerichtet.

Opfertag der Ersten None im Brajan (5. Tag des V. Oktals)

Ich habe in einer befestigten Herberge aufgeschnappt, dass in Goraxis ein leibhafter Riesendrache leben soll. Zwar hörte ich schon öfter von so einer Kreatur, aber sie leibhaftig zu sehen will ich mir nicht entgehen lassen.



Ruhetag der Ersten None im Brajan (9. Tag des V. Oktals)

Ich werde die Eminenz nicht verärgern, indem ich darüber streite, ob ihr diese Anrede zusteht – nicht wenn sie mehr als zwanzig Schritt über mir aufragt und mich so leicht verschlucken könnte wie ein Mensche eine Fliege. Offenbar hat man hier ernstlich erwartet, ein Optimat aus dem Imperium würde einen Riesendrachen zur Rede stellen – den Spaß musste ich ihm verderben.

Eminenz Shadraphan hat sich als überaus verständiger Geist erwiesen, und ich schlottere zwar jetzt noch, wenn ich an seine Zähne denke, doch kaum jemand hat bislang soviel Interesse an den großen und eigenartigen Kreaturen aufgebracht, von denen ich zu berichten hatte. Natürlich vermute ich, dass es vor allem um die Frage ging, wie sie ihm schmecken würden, doch ins Gesicht gesagt habe ich ihm das nicht.

Wie so oft hat sich auch hier herausgestellt, dass man für manche riskante Aufgaben einen Kouramnion braucht, der gesunden Menschenverstand mit Ausdauer und magischem Können verbindet. Anscheinend hat die Eminenz seit langem Appetit auf eine der 'Spezialitäten' der Steppe im Norden ...



Der Moloch



Man kennt diese gewaltige Kreatur im Imperium am ehesten unter dem Namen Riesendrache, doch in bansumitischen Regionen ist er auch als Moloch bekannt: der vermutlich größte Drache, den Dere hervorgebracht hat.

Mit einer Länge von gut vierzig Schritt von Schnauze bis Schwanz übertrifft er alle anderen draconische Arten, von denen man weiß – von den sagenhaften götterähnlichen Drachen der oberen Sphären natürlich abgesehen.

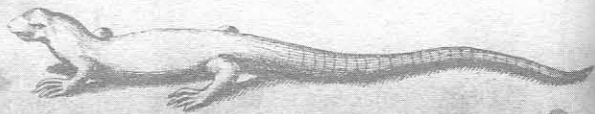
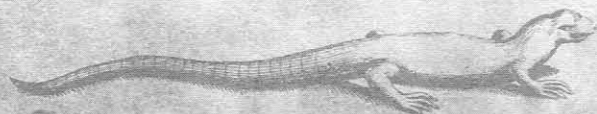
Der Kopf ist bemerkenswert glatt und ungeformt, abgesehen von den zwei Hörnern (vergleichsweise kurz, aber dennoch jeweils einen Schritt lang) ähnelt das Haupt eher dem einer großen Würgeschlange. Die Flügel ersetzen die Vorderbeine und haben eine Spannweite von gut dreißig Schritt, und dennoch erscheinen sie zu klein, um das Geschöpf zu tragen – doch das ist bei vielen Drachen so und es fliegen auch jene, die wie der Himmelsdrache gar keine Schwingen besitzen.

Die natürliche Haltung des Riesendrachen scheint aufrecht zu sein: Die muskulösen Hinterbeine sind zehn bis zwölf Schritt lang und laufend wird er wohl um die zwanzig Schritt hoch, so dass er einer fünf Mal größeren Tyrannenechse mit Flügeln anstatt Armen ähneln wird. Es heißt, mit seiner Schrittlänge von fast fünfzehn Gradus könne ein Riesendrache wie der Sturmwind über die Ebene eilen und müsse seine Flügel nur

leicht ausbreiten, um in die Lüfte zu steigen. Zu seiner Nahrung zählt alles, was geeignet scheint, den gewaltigen Magen zu füllen – Blutbüffel, Riesenrenoster, Moranthen, sogar Gargantuas und andere Drachen sind schon seinem unersättlichen Appetit zum Opfer gefallen.

Dabei ist der Riesendrache mitnichten ein vernunftloser Schlinger: Im Gegenteil, er besitzt einen ebenso scharfen Verstand wie alle anderen größeren Drachen und hat sich vielleicht daher auch als einziger für eine Lebensweise entschieden, die ihm weitaus mehr Vorteile als Nachteile bringt: das enge Zusammenleben mit Menschen und anderen intelligenten Zweibeinern, die ihn zwar respektieren, aber auch schätzen, was er für sie tun kann. So findet man gerade in den Ländern, die weiter vom Sternenpfeiler entfernt liegen, gelegentlich Riesendrachen, die sich in einer Stadt niedergelassen haben und dort den örtlichen Optimatenhäusern freundliche Konkurrenz machen.

Riesendrachen sind trotz ihrer Fressgier und Größe klug genug, zu wissen, dass sie als Schreckensherrscher auf Dauer gegen die geeinte Optimatenschaft einer Region nur verlieren könnten. Also sind sie bestimmt, aber freundlich und kaum arroganter und herablassender als ein xarxarischer Magokrat. Sie bieten magische Dienste und Unterweisungen im Austausch gegen Gold, Schätze und reichliche Mahlzeiten, von



Buffeln und Gargantuas bis zu verurteilten Verbrechern und schönen Sklaven und Sklavinnen, denn wie alle Drachen schätzen sie beseelte Wesen als schmackhafte Bereicherung ihrer Hauptmahlzeiten. Wie eine übergroße Würgeschlange können sie einen ganzen Jharranoten verschlingen und im Verlauf einiger Nonen bis Oktale verdauen. So lange sitzen sie feist und träge auf ihrem Hort und lauschen den Bittstelen. Doch wehe den törichten Städtern, die ihren Riesendrachern vernachlässigen: Leert sich sein zuvor trommelpal-

tenhauses genießt. Einige Riesendrachern sollen gar Lenker von Handelsgesellschaften sein, die manche Mitglieder des Hauses Rhidaman vor Neid erblassen lassen würden – und der Vollständigkeit halber sei das lachhafte Gerücht genannt, dass Rhidaman selbst kein Abkömmling der Alten gewesen sei, sondern der erste Riesendrach, der mit Menschen kooperierte.

Über ihre Lebensdauer ist nur bekannt, dass sie sehr hoch sein muss – angeblich konnte sich noch vor wenigen Jahrhunderten ein Riesendrach an die Mholurenkriege erinnern. Auch von den Brautwerbungsgewohnheiten des Riesendrachern ist nicht viel bekannt: Wenn sie mit denen anderer Drachen übereinstimmen, werden die Weibchen nur sehr selten im Verlauf vieler Jahrzehnte paarungsbereit und warten darauf, dass die herbeieilenden Drachenmänner ihren blutigen Kampf beenden, um dann ihre Kräfte zu messen. Betrachtet man allein die Masse eines einzelnen Drachen, der deutlich mehr als hunderttausend Okul wiegen dürfte, dann können sich die Bewohner des östlichen Myranors glücklich schätzen, dass paarungswillige Weibchen offenbar andere Teile Deres aufsuchen. Manche Naturphilosophen spekulieren auch, dass die mysteriöse krallenähnliche Verdickung an der Schwanzspitze des Drachen dem Zweck dient, mit ihrem farbigen Leuchten Weibchen zu beeindrucken, doch zu wenig ist darüber bekannt – weder ob dieses Körperteil vielleicht einen anderen Zweck hat, noch ob nicht vielleicht Drachinnen ebenfalls dieses Organ besitzen.

Ebenso ist es bislang nur ein Gerücht, dass im fernerer Westen Riesendrachern von Kyalach-Tausendfüßlern und Chrattac-Königinnen leben oder ganze Reiche mit ungezählten sterblichen Untertanen begründet haben. Es würde auch der Beobachtung widersprechen, denn eigentlich sind die meisten Riesendrachern eher an regelmäßiger guter Versorgung interessiert als an der Ausübung von Macht.

Im bekannten Teil Myranors gibt es außer den leblosen (und damit beutelosen) Eisöden keinen Bereich, der grundsätzlich nicht für Riesendrachern geeignet wäre – selbst in der Narkramar soll es

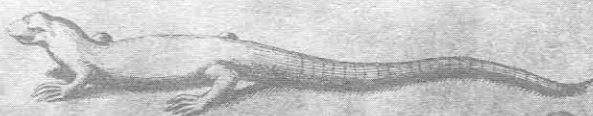
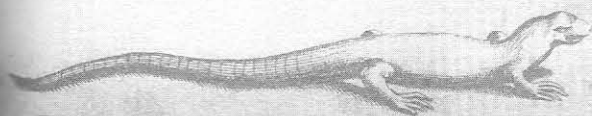
einige geben, die Skarabäen verspeisen, und die alte Drachin Tjamatha soll seit Jahrtausenden über eine der Eshbathi regieren.

In jedem Fall ist jeder Riesendrach eine ganz eigene Persönlichkeit und schon daher kann man kaum noch weiteres sagen, das für alle Vertreter dieser gigantischen Drachenrasse zutrifft.



ler Bauch, gewinnt er auch seine Beweglichkeit zurück und macht sich selbst auf, die schmerzlich vermisste Nahrung zu suchen. Dass danach kein Stein mehr auf dem anderen steht und die Stadt lange brauchen wird, um ihren alten Wohlstand zurück zu erlangen, versteht sich von selbst.

Im Imperium ist es gang und gäbe, einem Riesendrachern den Status einzuräumen, den der örtliche Obere eines Optima-



Die Wyverna und der Kyalach

Schaffenstag der Zweiten None im Brajan (10. Tag des V. Oktals)

Ich habe direkt die Aufforderung erhalten, mich in den Pferchen der Wyvernas zu melden – seltsamen Reitechsen mit warmem Blut. Eines der Tiere soll mir dazu dienen, die Beute anzulocken, denn ihre Schnelligkeit ist angeblich phänomenal. Ich habe noch nie ein solches Echsentier geritten und hoffe, ich werde mich nicht zu ungeschickt anstellen.

Ackertag der Zweiten None im Brajan (12. Tag des V. Oktals)

Einen Ritt wie diesen werde ich nie vergessen. Meine einzige Aufgabe war, das gewaltige Tier durch einen Scheinangriff von seinem üblichen Wanderweg abzubringen und mich dabei möglichst nicht erwischen und fressen zu lassen. Ich kann kaum beschreiben, wie sich die Wyverna dem Zügel widersetzte, mit den Flügeln schlug und aufzusteigen versuchte, doch irgendwie meisterte ich die Herausforderung.

Erst als der Schatten die Sonne verdunkelte, sank mein Herz. Ich rechnete mit allem, doch nicht mit dem Anblick, der sich mir bot: Wie ein unglaublich gigantischer Vogel schwebte der Riesendrache über mir und machte sich bereit herabzustossen. Seine so klein wirkenden Flügel schienen auf einmal von Horizont zu Horizont zu reichen und er musste nicht einmal mit ihnen schlagen, um zielsicher zu fliegen.

Der Kyalach aber konnte sich auf diesem steinigem Gelände nicht eingraben und versuchte ein wenig zu spät, sich einzurollen.

Hundert Schritt Insekt gegen vierzig Schritt Drache. Unglaublich, unbeschreiblich. Der Riesendrache warf den Kopf zurück und brüllte wie tausend Jagdhörner. Die gewaltigen Hinterfüße schlossen sich um den windenden Kyalach, hielten ihn in einem unentrinnbaren Griff. Die Muskeln spannten sich und langsam begann der immense Leib des Tausendfüßlers zwischen zwei Segmenten auseinander zu reißen. Doch der Kyalach bäumte sich auf, schlug seine gewaltigen Zähne in den Leib des Drachen. Der brüllte erneut, diesmal aber klangen Schmerz und Wut mit. Dann schlug er mit den Flügeln und erhob sich, trug das ganze schrecklich fauchende Rieseninsekt empor. Dort in der Luft vollendete er sein Werk und riss den sich windenden Leib entzwei. Beide Enden fielen herab, während ölige, dampfende Flüssigkeit über die Ebene spritzte. Die zwei Teile zuckten noch mehr als eine Stunde.

Ich blieb nicht, um mir die Mahlzeit anzuschauen.

Rechtstag der Zweiten None im Brajan (15. Tag des V. Oktals)

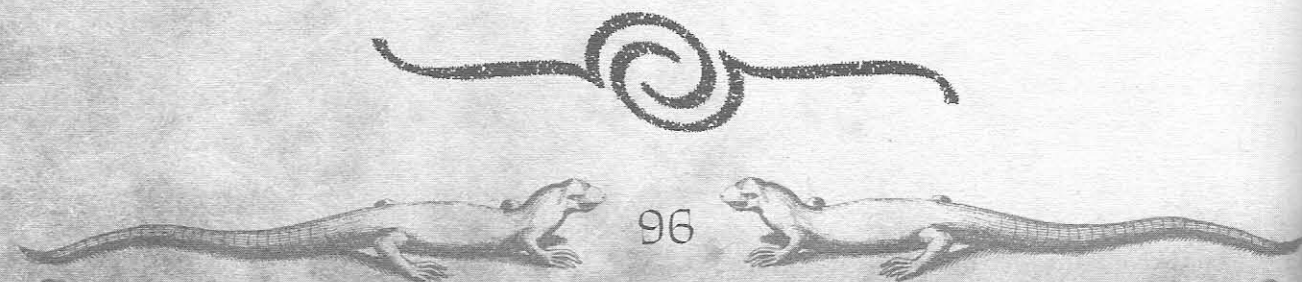
Als Dank für meine bescheidene Hilfe bei seiner Jagd hat mir die Eminenz nicht allein den vereinbarten Lohn ausgezahlt, sondern auch seine Segenswünsche erteilt. Möge es etwas nützen.

Das geflügelte Reittier

Unter den vielen ungewöhnlichen Reittieren der westlichen Grasländer ist die Wyverna als Reptil bemerkenswert: ein heißblütiges, zweibeiniges Echsen- geschöpf, das der Miniatur eines Riesendrachen gleicht, aber auch einem geflügelten Zingduru nicht unähnlich sieht. Der große Echsenkopf trägt zwei Hörner, der Leib hat anstelle von Armen große ledrige Drachenflügel und läuft in einem langen Schwanz aus. Wyvernas sind üblicherweise zwischen purpurn und rotbraun gefärbt. Sie sind Fleischfresser und müssen vor jedem Ritt gut mit frischem Fleisch gefüttert werden, denn hungrig werden sie von ihrem Jagdtrieb übermannt und sind praktisch nicht mehr zu lenken. Sie scheuen nicht vor feliden Rassen und werden gerade von Amaunir gelegentlich geritten.

Es ist anzunehmen, dass diese Tiere entfernt mit den Xarthiden und vielleicht gar den Krisra verwandt sind, doch hebt die Länge und Beweglichkeit der Beine sie deutlich von ihnen ab: Ähnlich wie Zhirrach und Munari, die Reittiere der Ban Bargui, zählt die Wyverna zu den zweibeinigen Steppenläufern. Die beiden Hinterläufe sind kräftig, dienen aber eher zum Rennen als zum Springen.

Angeblich gibt es auch die Möglichkeit, auf einer Wyverna zu fliegen, doch das erfordert sehr viel Übung. Für gewöhnliche Reiter werden die Flügel eigens so gebunden, dass sich das Tier nicht unvermittelt erheben und einen unerwünschten Gast zu Boden schütteln kann.



Vielbeiniger Koloss

Mit einer Länge von über hundert Schritten und einem nicht zu schätzenden Gewicht gehört der Kyalach-Tausendfüßler zu den größten Kreaturen Myranors – so groß ist er, dass die nomadischen Barbaren des Westens sogar ganze Siedlungen auf dem Rücken eines solchen Insekts errichten.

Kaum ein Tausendfüßer verschmäht Tiere und Menschen, wenn sie in Reichweite seiner Kieferzangen geraten. Die Kyalach haben meist feste Routen, auf denen sie wandern, und es braucht schon einen Insektenlenker, um sie davon abzubringen – oder eine sehr auffallende Provokation. Die Wanderzeiten sind so abgestimmt, dass das abgeweidete Pflanzenwerk nachgewachsen ist, wenn der Kyalach das nächste Mal des Weges kommt. Die festen Routen spielen in der Kultur der Ban Bargui eine große Rolle und stellen vielleicht einmal den Schlüssel zum Sieg über die Barbaren dar.

Allgemein gilt: Einen Kyalach zu bekämpfen ähnelt eher dem Kampf gegen ein Schiff als dem Gefecht gegen ein lebendes Wesen – zu groß, zu gut gepanzert, zu unerschütterlich ist der Tausendfüßler. Mit gewöhnlichen Waffen kann man nichts gegen die Giganten ausrichten, dafür benötigt man schon Ballisten, Katapulte oder Törmentas.

Diese Großgeschöpfe leben vor allem natürlich jenseits der westlichen Berge im Kyalachgras, dem sie den Namen gegeben haben – doch in den letzten sechshundert Jahren sieht man sie auch sehr oft in den südlicheren Bereichen der Steppen von Kentorikan. Den Norden und Nordosten der Steppe hingegen meiden sie, denn dort ist das Gras anscheinend nicht nach ihrem Geschmack, oder aber es wächst im kälteren Wetter einfach nicht üppig genug.

Die Ban Bargui errichten auf dem Rücken der Kyalach die Häuser ihrer Taleshi, der Zug- oder Sippengemeinschaften.

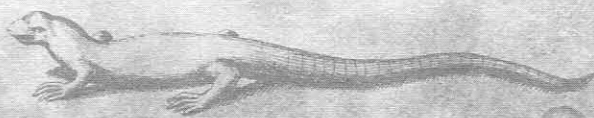
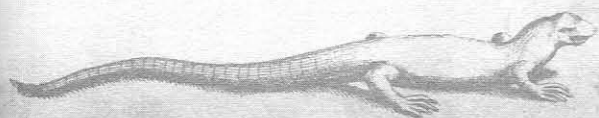
Im Imperium ist aber auch der Glaube verbreitet, die Ban Bargui würden ihre Kyalach mit ihren eigenen Kindern füttern, wenn sie bei der Geburt nicht laut genug schreien oder sonst schwächlich wirken.

Die unzähligen Eier, die ein Kyalach erzeugt, werden wohl von den Ban Bargui als Nahrungsquelle genutzt, und ebenso verstehen sie sich darauf, die fremdartigen Absonderungen der Tausendfüßler für

handwerkliche Zwecke zu nutzen; die Resultate sollen denen der Chrattac nicht viel nachstehen. Auch die großen Chitinpanzer, von denen die Kyalach geschützt werden, schälen ihre 'Bewohner' an bestimmten Stellen ab, um sie als Grundlage für Schilde, Rüstungen und andere Dinge zu verwenden.

Die Körperflüssigkeit des Kyalach hat eine sehr eigenartige Wirkung: Gelingt sie durch eine Schürfwunde oder einen Schnitt in den Körper eines Menschen, so färbt sich die Stelle dauerhaft dunkel und das hier sprießende Körperhaar wird blass oder färbt sich seltsam. Selbst wenn keine weiteren Nachteile zu erkennen sind, ist es doch verunstaltend und legt die Überlegung nahe, ob die Ban Bargui vielleicht an Haut und Haar aussähen wie andere Menschen, würden sie nicht auf dem Rücken dieser riesigen Kreaturen aufwachsen.

Der lange, scheinbar endlose Leib der Kyalach ist in einige Dutzend Segmente gegliedert, die einander sehr ähnlich sehen. Jedes Segment wird von zwei Beinpaaren getragen, und daraus lässt sich theoretisch die Zahl von tausend Füßen bei 250 Segmenten ableiten, doch wäre das zu buchstäblich gedacht. Der Kopf ist enorm, abgeflacht und gedrunken. Zum Sehen dienen dem Kyalach vier Punktaugen und zum Fressen ein zähnestarrendes Maul, in das er mit den beiden Kieferzangen Nahrung schaufelt. Auf den ersten Blick erscheint es, als fräße er Erde, doch benötigt er in Wahrheit reich bewachsene Grassoden, fetten Humus und andere Bodenpflanzen bis hin zu Kraut, Kohl und Rüben, wenn er auf einen bestellten Acker trifft. Die ursprüngliche Heimat der Tiere soll denn auch der humusreiche Tropenwald im fernen Westen sein.



Das Katoblepas

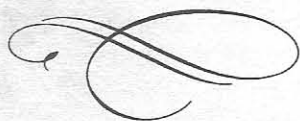
Opfertag der Dritten None im Brajan (23. Tag des V. Oktals)

Es ist Brajanstag, doch hier in der Steppe kümmert das niemanden. Wir sind seit einer None unterwegs nach Norden, wo ich die großen Pferdeherden der Kentori zu sehen hoffe, vielleicht auch die Tiere der Wälder jenseits von Stakala.

Den Ban Bargui gehen wir nach Kräften aus dem Weg. Ihren großen Tausendfüßlern auszuweichen ist einfach, doch mit etwas Glück laufen wir auch den Reitern auf den Zhirrach-Heuschrecken nicht über den Weg.

Markttag der Vierten None im Brajan (31. Tag des V. Oktal)

Ha! Ich habe einem zwielichtigen Händler eine echte grolmurische Windbüchse zu einem erträglichen Preis abkaufen können, nachdem ich ihn darauf aufmerksam machte, dass ich die Waffe genauso gut als illegale Schmuggelware beschlagnahmen könnte. Diese Krämerseelen schrecken vor nichts zurück, um Gewinn zu machen, und verkaufen sogar Schusswaffen an die Barbaren.



Fuhrtag der Fünften None im Brajan (43. Tag des V. Oktal)

Nach über zwei Nonen haben wir schließlich das Gebiet der Seskira erreicht – denn ich habe beschlossen, den aufgeflamten Scharmützeln zwischen einigen Ban Bargui-Banden und Kentoristämmen lieber weiträumig aus dem Weg zu gehen. Hier im Nordosten ist das Territorium der kupferhäutigen Reiter, die bis auf ihre spitzen Ohren so trügerisch den Bansumitern des Südens ähneln. Wie die Ban Bargui und die Kentori sind sie berittene Bogenschützen, also werden wir uns ebenso vorsehen wie in den letzten Tagen. Meine Bela ist ebenso stets schussbereit wie meine neueste Errungenschaft, die Windbüchse.

Später am Tag: Wir haben in der Ferne ein Geschöpf gesichtet, dass sich bei vorsichtiger Untersuchung als Katoblepas erwies. Sorgfältig haben wir uns in eine Position gebracht, dass das Tier seitlich zum Wind zu uns stand: Direkt unterhalb von uns hätte es unseren Geruch bemerkt, und oberhalb wären wir direkt seinem Gifthauch ausgesetzt gewesen. So aber konnte ich einen guten Schuss in seine Flanke platzieren, so dass es wütend umherblickte – und der zweite Schuss traf zielsicher die Kehle. Gepriesen seien die G'rolmur für ihre Waffen, die man nicht nach jedem Schuss neu spannen und laden muss!

Marsylas signalisiert, dass sich zahlreiche Reiter nähern.

Der gefährliche Pflanzenfresser

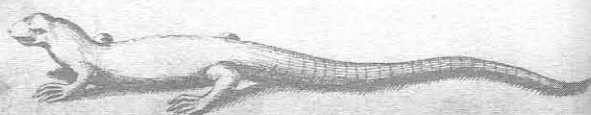
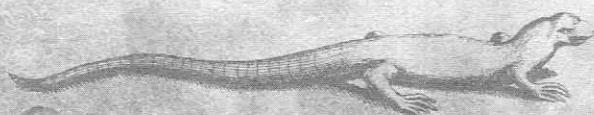
Auf den weiten Steppen von Kentorikan lebt ein äußerst mysteriöses und gefährliches Tier, das in den Überlieferungen der dortigen Völker eine große Rolle spielt. Von der Größe her entspricht das Katoblepas (Mehrzahl Katoblepaden) in etwa einem jungen Blutbüffel. Der Rücken und der lange Schwanz sind mit Hornplatten gepanzert. Am Ende des langen, ebenfalls mit Horn geschützten Halses sitzt der große, schwere Kopf mit einer buschigen Mähne, den großen, spitzen Ohren und zwei gefährlichen Hauern. Der Name Katoblepas bedeutet in der Zunge der Kentori 'Abwärtsblicker', und das beschreibt seine Natur gut: Das Katoblepas hält die meiste Zeit den Kopf dicht über dem Boden, gerade als ob es ihm Mühe bereite, sein schweres Haupt zu erheben. Die Mähne fällt zudem meist oft über die Augen und verhindert, dass man zufällig seinen Blick erwidert.

Das Katoblepas ist ein reiner Pflanzenfresser, wobei es auch giftige oder bittere Kräuter und Knollen fressen kann, die von allen anderen Geschöpfen verschmäht werden – so aber leidet es eigentlich nie an Nahrungsmangel. Das Geschöpf lebt auf der Steppe und teilweise in den angrenzenden Wäldern. Es ist furchtlos und dringt auch in menschliche Ansiedlungen vor, wo es mit Vorliebe die kargen Felder abweidet und ver-

wüftet. Es hat kaum irgendwelche Feinde zu fürchten, denn die Kombination seiner übernatürlichen Angriffswaffen mit dem gut gepanzerten Rücken bietet ihm einen guten Schutz. Die noch am ehesten verwundbare Stelle der Kreatur ist der Bereich an der Kehle und hier muss man entweder mit einem Pfeil oder Bolzen treffen oder sie durch einen gezielten Biss oder Hieb durchtrennen. Dies ist überaus gefährlich und gilt den Steppenvölkern als äußerster Mutbeweis.

Denn wenn das Katoblepas einen Feind wittert oder hört, geht ein Zittern durch den Leib, wie man es auch bei Blutbüffeln beobachten kann. Es wirft trotz der Schwäche des dünnen Halses den Kopf zurück und sträubt sein Haar, so dass sich die Mähne aufrichtet und das Tier die blutunterlaufenen Augen zeigt.

Das ist das oft das Letzte, was ein Opfer erblickt, denn wer Augenkontakt mit einem Katoblepas herstellt, wird gleichsam verflucht und ihm scheint förmlich die Lebenskraft aus dem Leib gesogen zu werden. Es ist daher überlebenswichtig, einer solchen Kreatur nie direkt ins Gesicht zu blicken. Ob das Opfer nur geschwächt wird oder ob das Ungeheuer auch einen Teil oder die Gesamtheit der entrissenen Kraft sich selbst zuführen kann, ist unklar: Einerseits heißt es, ein Katoblepas sei



so schwer zu töten, dass man schon an Lebensraub denkt, andererseits – welches Tier würde nicht lieber mit dieser Fähigkeit jagen, anstatt bittere Giftpflanzen zu fressen?

Aber auch der Atem des Katoblepas kann fatale Folgen haben. Aus den Nüstern und dem breiten Maul entweichen giftige Dämpfe, die von heftigster Übelkeit bis zur Ohnmacht führen können, und oftmals bringt das Einatmen eine zeitweilig oder dauerhaft unangenehme Stimme mit sich.

Über die Paarungsgewohnheiten der Katoblepaden ist so gut wie nichts bekannt. Man sieht nur selten Jungtiere, da diese wohl irgendwo im Verborgenen aufwachsen, solange sie sich noch nicht selbst verteidigen können. Das Fleisch der Katoblepaden ist auf Grund seiner Nahrungsgewohnheiten für die meisten Rassen giftig. Der Schädel jedoch ist eine beliebte Trophäe, deutet ihr Besitz doch auf außergewöhnlichen Mut oder Glück des Jägers hin.

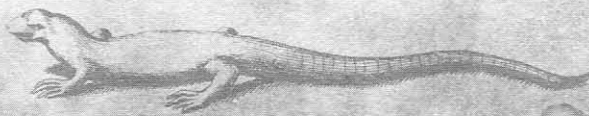
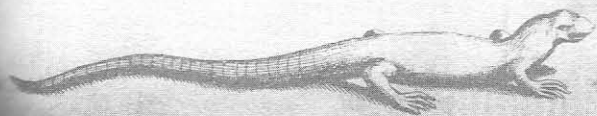
Dass das Tier überhaupt Menschen angreift, ist laut einer Überlieferung der Steppenvölker nicht reine Bosheit, sondern vielmehr die Rache dafür, was ihm einst von einem bösen Geistermann angetan wurde. Einst, so behaupten die Kentori, war das Katoblepas ein friedliches Geschöpf, das niemandem etwas Böses wollte. Es lebte vom frischen Grün der seltenen Süßblattbäume und dafür durften die Menschen auf Geheiß

der Geistermächte einige der Tiere töten, um selber Nahrung zu haben. Doch im Jahr des großen Hungers und der Dürre hatten die Kinder der Steppe Angst, dass die Katoblepaden ihnen auch noch die letzten süßen Blätter abweiden würden. So riefen ihre Zauberer bössartige Geister zu Hilfe. Die machten die Hälse der eleganten Tiere dünn und schwach und den Kopf so schwer, dass sie ihn kaum noch vom Boden heben konnten. Nun konnte die arme Kreatur nur noch fressen, was unmittelbar auf dem Boden wuchs, und da blieb ihr kaum was

anderes übrig, als auch giftige

Knollen herauszuwühlen. Aber die Gaben der bösen Geister sind niemals nur vorteilhaft, denn sie gaben dem Katoblepas den lebensraubenden Blick und den Todeshauch, auf das es sich verteidigen und seine Peiniger bestrafen konnte. In ähnlicher Weise erzählen die Seskira und sogar die Lyncil diese Geschichte.

Sowohl den Kentori als auch den Seskira sagt man nach, dass sie mitunter die Leichen von Katoblepaden nutzen, um ein tödliches Gift für ihre Pfeile herzustellen.



Die Donnerschlange

Streittag der Fünften None im Brajan (44. Tag des V. Oktal)

Ich kann nicht beschwören, alles richtig verstanden zu haben, aber welch ein Hin und Her!

Anfangs beschuldigten uns die Seskira, wir hätten etwas mit den bösen Zauberern zu tun, die einst die Katoblepaden verwunschen hätten, und müssten nach dem Willen der Geister sterben, ehe wir noch mehr Pech (oder "Falschgesichterunheil") über das Land bringen. Anscheinend sind sie hier auf Trioptaträger sehr schlecht zu sprechen. Ein Glück, dass ich nur das Triadem trug, das sie wohl für ein einfaches Stirnband gehalten haben.

Doch als der Häuptling seinen Kriegern befahl, mich und meine Begleiter mit Pfeilen zu spicken, und ich anfang, mir ernstlich Sorgen zu machen, schlug aus heiterem Himmel ein Blitz vor uns ein und sofort danach schleuderte ein Donnerschlag samt Sturmböe alle Pfeile ins Nirgendwo. Die Luft knisterte und roch metallisch, und über uns erschien eine Donnerschlange – ein stattlicher Drache mit dem Kopf eines Luchses. Wir alle verstanden seine Worte, als er uns befahl, lieber einen ehrbaren Kampf zu zeigen als ein Gemetzel aus der Ferne. Schade, ich hatte schon überlegt, wie viele der Kupferhäute ich mit der Windbüchse vom Pferderücken würde schießen können.

An mich gewandt fuhr der Drache fort, dass ich das Mal eines anderen Drachen trüge und als tapferer Mann gezeichnet sei, also würde er von mir einiges erwarten.

Ich muss sagen, das Erscheinen des schaulustigen Drachen hatte dem geplanten Massaker ziemlich die Würze genommen. Mit Händen und Füßen verhandelnd einigten wir uns darauf, dass drei von uns gegen drei Stammeskrieger im waffenlosen Wettstreit antreten würden – wer es schaffte, als erster den Abdruck seiner rot gefärbten rechten Hand über dem Herzen seines Gegners zu platzieren, hätte das Gefecht gewonnen. Nun, wir alle kämpften also mit nackter Brust und ich strengte mich besonders an, die Ringkampfübungen aus meiner Elevenzeit wieder heraufzubeschwören, als ich gewahr wurde, dass mein knabenhaft schlanker Gegner eine kräftige und doch elegante Gegnerin war.

Wir hatten das Glück, zwei der drei Gefechte zu gewinnen und ich weiß noch immer nicht, was uns anderenfalls geblüht hätte. Die Donnerschlange jedenfalls zeigte sich von dem Spektakel hinreichend amüsiert und nahm es mit Wohlgefallen auf, als der Häuptling ihr einen strammen Jährling aus der Pferdeherde als Mahlzeit verehrte.

Eine Nacht werden wir nun Gäste des Stammes sein und morgen unbehelligt einen Weg aus der Steppe heraus einschlagen dürfen.

Blitzschleudernde Katzendrachen

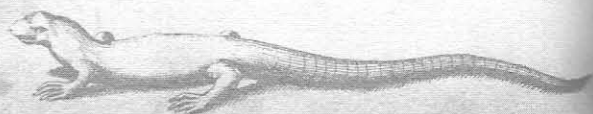
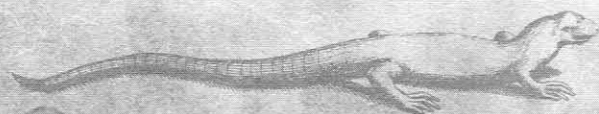
Trotz seines Namens, der aus der Sprache der Skiresen übersetzt ist, handelt es sich bei diesem Geschöpf ohne Zweifel um einen entfernten Verwandten der Drachen: Mit einer Körperlänge von gut acht, manchmal auch zehn Schritt ist die Donnerschlange sehr groß, und ein guter Teil der Länge entfällt auf den schlangenhaften Schwanz. Die mächtigen Flügel sind die eines Drachen und vor allem der Bereich zwischen Kopf und Hinterbeinen will so gar nicht echsenhaft erscheinen: Er ist mit feinen Haaren bedeckt, selbst wenn Vorder- und Hinterläufe in klassischen Drachenklaunen enden. Wirklich auffallend aber ist vor allem der Kopf, der nichts Drachisches an sich hat – er gleicht eher dem eines mähnentragenden Luchses oder bei einigen Vertretern der Rasse auch dem eines Löwen.

Wenn eine Donnerschlange eine Kreatur strafen, verletzen oder töten will, so setzt sie vor allem ihren formidablen Gewitteratem ein: Aus dem weit offenen Löwenmaul entlädt sich ein Blitzschlag, der jedes angestrebte Ziel trifft – selbst solche, die sich höher als der Drache befinden, und auch die, die sich die Nähe eines schützenden Baumes zunutze machen wollen. Zeitgleich mit dem Blitz erschallt ein dröhnender Donnerschlag, der die Aktion des Drachen weithin ankündigt, denn er ist kein Freund der Heimlichkeit. Wesen in der Nähe des

Blitzschlages müssen sehr an sich halten, um nicht vom Donner zu Boden geschmettert werden.

Ebenso aber kann die Donnerschlange darauf verzichten, ihre Gewitterwaffe zu gebrauchen: Schwanzschläge, Prankenhiebe und Bisse sind allesamt ebenso effektive Mittel im Kampf. Zwar ist sie nicht geschuppt, doch ihre Haut ist zäh und nur sehr schwer zu verletzen. Auch ist sie im Flug von schlangenhafter Gewandtheit, ja, blitzartiger Geschwindigkeit und kann ohne Verzögerung die Richtung wechseln und Haken schlagen.

Allgemein knistert und prickelt die Luft, wenn eine Donnerschlange in der Nähe ist. Es heißt, diese Wesen hätten besonderen Einfluss auf Zauberei, gerade die, die sich der Elemente Feuer und Luft und des Stellars Bel-Shuga bedient: Sie können sie fördern oder unterdrücken, doch wenn, dann geschieht das immer für beide Seiten in einem Kampf gleichermaßen. Bemerkenswert ist auch, dass Donnerschlangen alle Zauberei mittels der Äußeren Domänen abzulehnen scheinen und ganz besonders jene verfolgen und zu strafen versuchen, die sich der Essenz der Domäne Carafai bedienen oder die Wesenheiten jener Domäne herbeirufen. Daimonen dieses Reiches werden sofort mit aller Kraft des Gewitters attackiert.



Den Skiresen und den Seskira gelten die Donnerschlangen als die derischen Sendboten ihres Donnergottes, der ihren Ahnen einst zaubermächtige Helfer gesandt hat, von denen sie allerlei magische Gaben erhielten – darunter die Zauberkunst, mit der sie alle geboren werden, doch auch die spitzen, luchschaften Ohren sollen sie ihrem

mit dem Stachelschwanz und viele andere mehr, so dass es fast unmöglich festzustellen ist, welcher Name sich auf ein Wesen aus Fleisch und Blut und welcher sich auf ein göttergleiches Geisterwesen der Mythen bezieht.

Den Aldangara wird die Aussage zugeschrieben: "Für Donnerschlangen ist die Jagd ein Kampf und der Kampf eine Jagd." Zu verstehen ist der Spruch so, dass sie beim Jagen wirklich großes Vergnügen daran haben, sich einen passenden Gegner als Beute zu suchen und ihm eine Gelegenheit zu geben, im Zweikampf zu obsiegen. Wenn er sich als würdig erweist, lassen sie ihn ziehen. Andererseits sind sie so zielstrebig und gnadenlos wie ein Waidmann oder gar Kammerjäger, wenn sie einmal einen Grund sehen, ernstlich den Kampf gegen einen Feind ihrer hohen Prinzipien anzutreten – dann wird er ohne Nachsicht ausgemerzt.

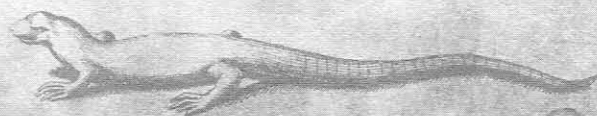
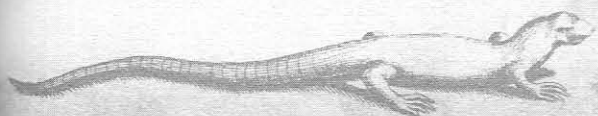
Diese Art der Drachen hat keine bekannten Horte und man vermutet, dass sie entweder auf den höchsten Gipfeln hausen oder aber gar in Gewitterwolken. Man kann sie nur bei ihren Streifzügen beobachten und bislang hat niemand einen Schatzhort einer Donnerschlange entdeckt, ebenso wenig eines ihrer Eier.

Donnerschlangen findet man dort, wo Kämpfe bevorstehen, denn Gewalt scheint sie regelrecht anzuziehen. Dabei sind es wohl nicht unbedingt blutige Gemetzel, nein, eher die Demonstration persönlicher Kampfkraft, Heldenhaftigkeit und Opferbereitschaft sind es, die sie neugierig machen und anlocken. Sehr selten sollen auch diejenigen ihrer Medizinleute, die sich besonders dem Wirken des Stellars Bel-Shuga verschrieben haben, von einer willigen Donnerschlange durch die Lüfte getragen werden.

Eine Donnerschlange anzugreifen ist ein Zeichen hohen Mutes und wird

Erbe verdanken. Ebenso sind sie der Meinung, dass sie einige wichtige Zauberwerke direkt von Donnerschlangen erlernt hätten: Namentlich kennen sie Suubracoa mit dem Pantherkopf, der die Kampfzauberei lehrt, Faamaloaq mit dem Löwenkopf, der die Donnergötter verteidigt, Mitreloaq mit dem Tigerkopf, der über tapfere Krieger wacht, Maniticoah

von den Skiresen zwar als Selbstmord betrachtet, aber dennoch respektiert. Sie jedoch mit heimtückischen oder daimonischen Mitteln zu ermorden gilt als abscheuliches Verbrechen und kann einen Krieg gegen den Übeltäter und sein Volk auslösen – und die Häuptlinge der Nordvölker deuten es so, dass sich die Donnerschlange selbst geopfert habe, um diese Kämpfe zur Erbauung der Donnergötter herbeizuführen.





Das Elentier



Streittag der Dritten None im Raia
(26. Tag im VI. Oktal)

Was für ein Tag! Mit allem haben wir gerechnet, angriffslustigen Pelztierjägern ebenso wie verschlagen

Skiresen. Doch dass der einladende Trampelpfad durch den Wald eigentlich der eifersüchtig verteidigte Privatweg eines reizbaren Elenbullen ist, mussten wir auf die harte Weise feststellen.



Der König der Hirsche



Das Elentier ist kein Fleischfresser, doch wie so manches andere Tier Myranors beweist es auf das Vortrefflichste, wie unsinnig es ist, Pflanzenfresser für harmlos zu halten. Bei den Barbarenvölkern des Nordens ist es zu Recht gefürchtet und gilt als eines der Tiere, die ernstlich Anspruch auf den Rang eines Königs der Wälder erheben können.

Unter den verschiedenen Hirschen ist es der weitaus größte Vertreter: Beim Elenbullen erreicht die Schulterhöhe gut zwei Schritt und die Elenkühe sind durchweg kleiner. Das Geweih der Männchen ist deutlich größer als das der Weibchen und kann eine Spannweite von bis zu zwei Schritt erreichen.

Auch dem Elentier wachsen in jedem Jahr die Geweihstangen neu. Im Frühling noch kleine Knospen, haben sie bis zum frühen Sommer die volle Größe erreicht. Bis dahin hat das Elen auch den zuvor samtigen, nunmehr ausgetrockneten Bast an Bäumen abgefeigt. Die Borke der Bäume leidet stark und wenn dabei auch zartere Schichten Baumrinde freigelegt werden, frisst das Elentier diese direkt auf. Manche Jäger behaupten, dass das Elentier besonders reizbar und angriffslustig sei, solange es vom Jucken und Brennen des Bastes geplagt wird. Wer weniger mit dem Wesen dieses Untiers vertraut ist, hält es jedoch zu allen Zeiten ohne Unterschied für aggressiv und übellaulig. Unstreitig ist jedoch, dass der Anblick des in blutigen Fetzen herabhängenden Bastes auch starke Gemüter erschüttert, wirkt es doch auf den ersten Blick, als baumelten dem Tier gerade die herausgerissenen Eingeweide eines glücklosen Jägers vom Geweih.

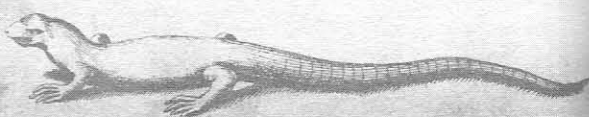
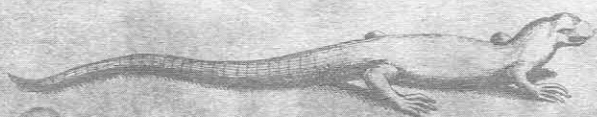
Das Elentier ist ein Tier der nördlichen Landschaften und lebt vor allem im Nadelwald und in Wäldern mit vielen Bächen, Seen und Sümpfen, denn im Wasser kann es sein immenses Gewicht leichter bewegen. Dichten Laubwald mit wenigen Wasserflächen meidet es, denn hier kann das gewaltige Geweih schnell zu einer Todesfalle werden, wenn es sich damit in den Ästen eines Baumes verkeilt, den es nicht ausreißen kann. In die baumlose Kaltsteppe bewegt es sich nur selten, denn die dort vorherrschenden Flechten, Sträuchern und Zwergbäume reichen kaum aus, seinen Hunger zu stillen. Umgekehrt sind es dieser Hunger und die damit verbundene Zerstörungskraft, weswegen es in den südlicheren Teilen seines potenziellen Lebensraumes stark bekämpft wurde: So attraktiv ein Elentier-Kopf mit mächtigem Geweih als Jagdtrophäe auch ist, in der Nähe menschlicher Siedlungen ist es nur sehr selten an-

zutreffen, und oft auch nur als Einzelgänger, der auf einem Streifzug hierher verschlagen wurde.

In Haldinganu ist er vor allem auf der Halbinsel häufiger, im Lorthalis, im nördlichen Ochobenius und in Sevantinius, den Waldländern bei Stakala und in Nyralion sind Elentiere im Grunde überall als eine unangenehme Begegnung für einen Jäger und Waldläufer denkbar.

Elentiere sind sehr angriffslustig und attackieren alle Kreaturen, die sie für eine Bedrohung halten. Bullen sind allgemein aggressiv, einzelne Männchen ebenso wie die Leitbullen einer kleinen Herde. Elenkühe greifen vor allem dann an, wenn sie oder ein anderes Herdenmitglied ein Jungtier haben. Ihre Größe und Stärke reicht aus, um die meisten Feinde in die Flucht zu schlagen, und meist brechen Elentiere ihre Angriffe ab, wenn sie einen Feind verjagt haben – doch da sie dank ihrer langen Beine überraschend schnell für ihre Masse sind, können sie oftmals fliehende Tiere und Jäger schnell einholen und zertrampeln sie dann meist unter ihren scharfen Hufen.

Als Nahrung dienen ihnen die Gewächse des Nordens, vor allem Wasserpflanzen des Moores und der Sümpfe. Mit seinem breiten Maul schaufelt das Elentier sie gleichsam in sich hinein und verbringt den größten Teil seines wachen Tages mit dem Fressen. Die einzige tierische Nahrung, die gelegentlich im Maul und Magen eines Elentiers verschwindet, sind Würmer und Käfer, Molche und Nager, die zwischen den Wasserpflanzen leben und ohne weiteres mit verschlungen werden. Seine breiten Hufe verhindern, dass es im feuchten, weichen Boden einsinkt. Doch dank seiner Stärke kann es sich auch noch bewegen, wenn es bis zum Bauch im seichten Wasser steht – wobei das auch noch bei einer Wassertiefe von anderthalb Schritten gilt. Nur falls ein solcher Riese einmal im zähen Schlamm einsinkt, ist sein Schicksal besiegelt, aber wenn er in Reichweite des Maules Nahrung findet und bei seinem Unglück noch volle Kraftreserven hatte, dann mag sich sein Sterben über mehrere Nonen hinziehen. In dieser Zeit wird das Tier immer schwächer, während Wölfe und andere Raubtiere langsam herankommen, immer wieder durch krafraubende Geweihschläge zurückgeworfen, doch hartnäckig die ausgewählte Beute durch Bisse schwächen, die kaum mehr sind als Nadelstiche, den Hünen aber trotzdem in winzigen Schritten dem Tod näher bringen. Nicht selten nimmt so ein feststeckendes Elentier noch ein Dutzend Fressfeinde mit sich in den Tod.



Viele Elentiere haben auch Geschmack an den jungen, noch weichen Frühlingsnadeln von Lärchen und Kiefern gefunden, was diesen Bäumen schlecht bekommt – denn das Tier ist nicht nur fähig, sondern auch mehr als willens, solche Bäume mit dem Geweih oder den starken Schultern zu entwurzeln und umzuwerfen. Der enorme Appetit bringt es dabei mit sich, dass ein einzelner Baum nicht ausreicht, und dazu kommt noch die Verpflichtung des erfolgreichen Herdenführers, auch seinen Kühen solche würzigen und zarten Bissen zukommen zu lassen. Eine wandernde Herde mit einem 'fürsorglichen' Leitbullen kann damit eine breite Schneise der Zerstörung durch den nördlichen Wald schlagen. Diese Elenpfade beginnen erst im nächsten Jahr zuzuwachsen und sind oft noch nach Jahren als lang gezogene Lichtung zu erkennen. Kleineren Tieren und auch zweibeinigen Einheimischen dienen sie als Wege in einem sonst schwer zu durchstreifenden Waldland.

Die meiste Elentiere leben in Herden aus Kühen, Jungtieren und einem einzelnen majestätischen Leitbullen, der die Herde beschützt und zu guten Futterplätzen führt. Sobald ein Elenbulle geschlechtsreif wird, liegt es in seiner Natur, sich gegen den Leitbullen aufzulehnen und (in nahezu allen Fällen) von ihm vertrieben zu werden. Diese verjagten Jungbullen leben häufig als Einzelgänger, rotten sich manchmal aber in Gruppen zusammen, in denen sie ebenso in häufigen

Rangkämpfen ihre Kampfkraft schulen wie einander Schutz gegen Raubtiere geben: Vor allem in Gegenden mit zahlreichen Raubtieren sind solche 'Halbstarken-Banden' verbreitet. Ein erfolgreicher Bulle wird irgendwann einmal erneut einen Leitbullen herausfordern, besiegen und dessen Kühe übernehmen.

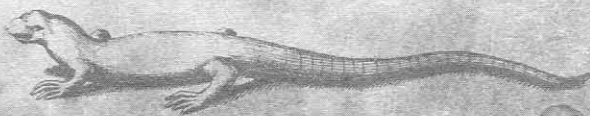
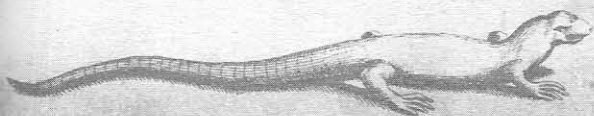
Die Paarungszeit fällt ganz ins Oktal der Raia, was anderenorts noch als Spätsommer gilt, im Norden aber durchaus als beginnender Herbst. Oft liegt bereits der erste Schnee, wenn sich die Raserei der Brunft gelegt hat und die Elenkühe mit einem Jungtier trächtig sind.

Bei der Jagd auf Elentiere kann man sich deren Neugier zunutze machen: Die Tiere sind so sicher vor fast allen Feinden, dass sie ungewöhnliche Geräusche und Anblicke oft erforschen, dann aber abrupt gewalttätig werden, wenn sie das Unbekannte als mögliche Bedrohung bewerten. Für eine unvorbereitete Gruppe Wildnisreisender, die sich unvermittelt einem angriffslustigen Jungbullen gegenübersehen, ist eine solche Begegnung schnell desaströs. Gegen eine wohl organisierte Jagdgruppe mit Helfern, die das Tier dem vornehmen Schützen vor die schwere Bela führen, ist ein Elentier jedoch weitgehend wehrlos, aber seine natürliche Lederpanzerung und schiere Masse machen es nicht leicht zu töten.

Die materiellen Nutzungsmöglichkeiten eines erlegten Elentieres sind groß: Seine Haut ist zäh und dick und ergibt ein

Leder, das sich mit dem der Blutbüffel gut messen kann. Seine Hufe und Knochen werden vor allem von barbarischen Völkern zu allerlei Schmuck- und Gebrauchsgegenständen verarbeitet und im Notfall kann man auch sein Fleisch essen, selbst wenn es wenig appetitlich ist: Die Ernährungsweise verleiht ihm einen harzigmodrigen Geschmack. Dennoch verarbeiten Skiresen, Lyncil, Pardir und manchmal auch andere Felide es zu trockenen Kaustreifen, während selbst die barbarischen Lordaler es nur anrühren, wenn sie der Hungertod bedroht. Manchen Wilden gelten auch die vergleichsweise zarten Innereien wie Leber, Hirn und Nieren als wohlschmeckend. Den größten Wert aber haben fraglos die mächtigen Hörner eines ausgewachsenen Bullen.

Das Verhalten des Elentiers hat auch dazu geführt, dass einige Stämme der Skiresen das Tier mit zahlreichen Sagen und Legenden umgeben, in denen es als mächtiger, aber auch jähzorniger Patriarch daherkommt. Eine besonders charmante Sage behauptet, das ursprüngliche Elentier habe zu Anbeginn der Zeiten die fruchtbare Erde aus dem Schlick des uranfänglichen Sumpfes gehoben; und einige Varianten sprechen von einem urzeitlichen Ringen, bei dem der Elenvater einst die träge, widerstrebende Erdmutter aus der Umarmung des Schlammes gerissen hätte. Manche behaupten gar, noch heute würde die flache Dere auf den Schaufeln eines unermesslich großen kosmischen Elentieres getragen. Bemerkenswert ist, dass auch manche Märchen der Satyare damit übereinstimmen, auch wenn sie augenzwinkernd als Jägerhumor erzählt werden.





Der Baumschrat



Fahrtag der Vierten None im Raia (34. Tag im VI. Oktal)

Ochobentus ist immer schon eins meiner liebsten Länder in Myranor gewesen, denn das Land der Zwanzig Seen verbindet die Annehmlichkeiten der Zivilisation in Sidor Ochobik mit großartiger Wildnis voller bemerkenswerter Lebewesen. Diesmal sehe ich die Gegend aber mit ganz anderen Augen und muss an die Sage der Seskira denken, dass hier die verschwundenen Heimatstädte ihrer Rasse liegen, jede versunken auf dem Grund eines Sees.

Ahnentag der Ersten None im Chrysir (2. Tag im VII. Oktal)

Eines habe ich in den letzten Nonen gelernt: Hier gibt es einen echten, unerklärten Krieg. Die raubeinigen Bürger der imperialen Städte versuchen, mehr und mehr Bäume zu fällen und ihr kostbares Holz orismaniabwärts zu verkaufen. Skiresische, hjaldingsche, tighridische und sonstige Jäger der Wildnisgebiete sind dagegen. Und ich steckte praktisch mittendrin: In jeder Stadt erwarteten die örtlichen Kouramnion wie selbstverständlich, dass ich in ihre Provinz gekommen sei, um eine solche Holzschlagsexpedition zu führen. Dass es mir egal ist, wer an Bauholz wie viel verdient, wollen sie ebenso wenig glauben wie meine Wertschätzung für eine unberührte Wildnis.

Mehrfach musste ich mir anhören, man würde mir auch den Aldangara glauben, was vermutlich als Beleidigung gemeint ist.

Ackertag der Zweiten None im Chrysir (12. Tag im VII. Oktal)

Jetzt auch noch Ärger mit der Gegenseite! Auf einer Reise nordwärts durch einen alten Wald wurden wir erst von unheimlichen Lauten erschreckt, und als wir nicht umkehrten, trat ein borkiger Baumschrat vor uns aus dem Dickicht. Der Waldriese war hartnäckig und blieb lange feindselig, obgleich wir ihm zu erklären versuchten, dass wir weder jüngst einen Frevel begangen hätten noch vorhaben, uns als Beschützer der Holzfäller aufzuspielen. Zu allem Unglück erwies sich auch unser Ortskundiger, Tityus aus Coriabi, als echter Tor: Er versuchte, den Baumschrat mit einer Fackel zu verscheuchen. Der zornige Riese verwünschte ihn dazu, selbst ein Baum zu werden, und nahm dem Narren damit Gestalt und Verstand. Erst als ich bei meiner Beherrschung der Humusmagie schwor, glaubte der Schrat mir meine friedlichen Absichten, und vermutlich haben Marsylas' Worte auch einiges geholfen. Mir ist es jedenfalls lieb, dass wir diese früher so schöne Region bald verlassen haben werden.



Strenge Wächter des Waldes



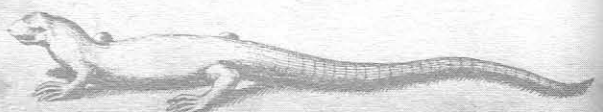
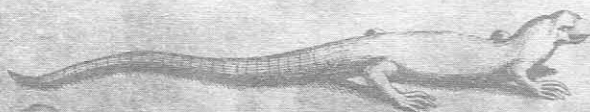
Baumschräte sind mächtige, hölzerne Geschöpfe von mindestens drei Schritt Körperhöhe, die eine große Ähnlichkeit mit Bäumen haben. Erst wenn sie sich in Bewegung setzen, kann man erkennen, dass sie zwei Beine und dazu zwei lange, bis auf den Boden reichende Arme besitzen. Ihre dicke, borkige Haut und die spitzen Zweige schützen sie sehr gut vor Angreifern. Ihre Augen lassen die Intelligenz dieser Kreatur deutlich erahnen, doch auch eine gewisse Feindseligkeit allem nicht-pflanzlichen Leben gegenüber. Dabei scheint es weniger, dass sie Tiere hassen, sie wissen aber nur zu gut, dass kein bewegliches Geschöpf wirklich die Gedanken, Gefühle und Sorgen der Pflanzen nachvollziehen oder gar teilen kann.

Üblicherweise ist der Baumschrat für Eindringlinge nicht zu erkennen, auch wenn besonders intuitive Personen das Gefühl verspüren, von irgendetwas beobachtet zu werden. Doch wenn sie sich umblicken, sehen sie nur Bäume.

In alten und dichten Gehölzen, vor allem in Laubwäldern, findet man zuweilen eine solche Kreatur, die sich selbst als der Herr dieses Waldes betrachtet und danach trachtet, jeden Eindringling in sein Herrschaftsgebiet in die Schranken zu verweisen. Es ist nicht genau bekannt, ob es sich dabei

hauptsächlich um Wälder handelt, die bereits einen starken magischen Einfluss haben, oder ob die Magie mit dem Baumschrat Einzug hält. Wer das Einflussgebiet eines Baumschrates verlässt, ohne sich in irgendeiner Weise an dem Wald und seinen Bewohnern vergriffen zu haben, wird vermutlich nie erfahren, dass er durch einen beherrschten Wald gereist ist. Dabei kommt es immer auf die Sichtweise des jeweiligen Schrates an; für einige mag es schon ein Frevel sein, wenn sich jemand in seinem Herrschaftsgebiet erleichtert, während andere nur wirkliche Gefährdungen ahnden.

Wenn jemand versucht, ein Tier des Waldes zu jagen, einen der Bäume zu fällen oder auch ein Lagerfeuer zu errichten, erzürnt er damit den Herrn des Waldes, der zur Tat schreitet. Wenn es sich bei den Übeltätern um größere Gruppen handelt, kann es vorkommen, dass der Baumschrat erst einmal aus dem Hinterhalt versucht, den Eindringlingen Angst zu machen, indem er heulende Rufe ertönen lässt, um sie herum jäh mit dem Astwerk knirscht oder ominöse Windböen durch die Blätter streifen lässt, selbst wenn es vorher absolut windstill war. Wenn die Gruppe daraufhin eingeschüchtert von ihrer Tun ablässt und verschwindet, so mag das alles sein, was ihr passiert.



Falls jedoch ein Frevler besonders hartnäckig ist, tritt der Baumschrat aus dem Dunkel des Waldes. Der weiche Boden erbebt unter seinen Schritten und alle Tierstimmen verstummen. Während er ein dumpfes Grollen vernahmen lässt, schlagen die mächtigen Arme auf den Feind ein. Und auch die Tritte des Baumschrates sind fürchterlich, wenn er herumliegende Ausrüstung zerstampft oder gar versucht, seine Feinde unter die riesigen hölzernen Füße zu bekommen.

Ein Baumschrat beherrscht als Meister der elementaren Magie des Humus auch die Kunst der Metamorphose. Darum kann es vorkommen, dass seine Gegner merken, wie ihre Finger und Zehen plötzlich zu Ästen und Wurzelwerk werden, das sich durch die Schuhe ins Erdreich bohrt und die Flucht oder den Gebrauch von Waffen unmöglich macht. Sollte niemand in der Lage sein, das Opfer zu befreien, verwandelt sich der Verwunschene im Verlauf eines Tages zu einem echten Baum, wobei er sämtliche menschlichen Gefühle und Geisteskräfte unwiederbringlich verliert: Wer später befreit und zurückverwandelt wird, hat den sanften, leeren Geist eines Neugeborenen und kennt nur dessen Bedürfnisse.

Ein Baumschrat ist mächtig, aber nicht unbesiegbar. Seine borkige Haut kann von scharfen Waffen durchdrungen werden und auch gegen Feuer ist er nicht vollends gefeit. Doch muss er dem schon über längere Zeit ausgesetzt sein, um Schaden zu nehmen.

Sinnvoller ist es für Reisende in jedem Fall, mit ihm zu verhandeln: Als Kreatur des reinen Humus ist er nicht besonders angriffs-lustig und durchaus zu Verhandlungslösungen bereit, wobei er sich nicht nur damit zufrieden gibt, wenn angerichteter Schaden wieder gut gemacht wird, sondern oftmals Dienste oder Gegenstände fordert.

Ein Baumschrat braucht außer Luft, Licht, Wasser und der Kraft der Erde keine Nahrung und so lebt er mit den Tieren in seinem Revier in weitgehendem Einklang. Es gibt gar Baumschräte, die auf ihrem Kopf oder zwischen den Schulterstacheln Vogelnester umher tragen. Es ist jedoch auch bekannt, dass sie einen Hass auf Biber verspüren, der keine Grenzen kennt, und sie vernichten die Höhlen und Dämme der kleinen Baumeister voller Hingabe und töten jeden Biber, dessen sie habhaft werden können. Sie lassen allgemein nichts unversucht, bis die letzten Biber das Gebiet verlassen haben. Einen vergleichbaren Hass verspüren sie nur noch auf Wesen, die leichtfertig mit Feuer umgehen oder große Mengen Brennholz verbrauchen – außer Menschen am ehesten G'Rolmur.

Über die Fortpflanzungsgewohnheiten ist nichts bekannt, so kann man nicht einmal mit Gewissheit sagen, ob es unterschiedliche Geschlechter gibt. Auch hält sich nie mehr als ein Baumschrat in einem Gebiet auf.

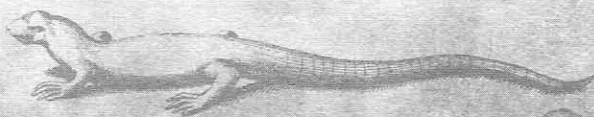
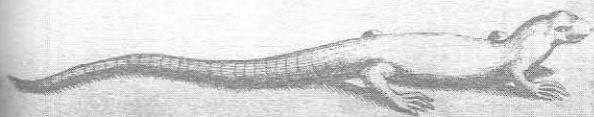
Ebenso ist ihr Ursprung unbekannt. Zwar gibt es die Sage, ein zorniger Gott hätte einst Sünder (oder Waldfrevler?) in die ersten Schräte verwandelt, doch ist das ebenso fraglich wie die

Idee, es handele sich um Humus-Geister



von Genius- oder Archonten-Stärke, die ihre Form behalten und ihre eigentliche Natur vergessen hätten. Nicht zuletzt ist es töricht, zu vermuten, dass die Baumschräte irgendetwas über sich vergessen haben, nur weil sie nicht mit anderen Rassen darüber sprechen.

Sollte es gelingen, einen Baumschrat zu töten, so kann sein Leib als sehr hartes magisches Holz für Magierstäbe verwendet werden, für das gerade Magier der Humuszauberei hohe Preise entrichten.



Der Hornhai

Ackertag der Dritten None im Chrysir (21. Tag im VII. Oktal)

Duncalagor ist eine Stadt, eher ein Städtchen, am nördlichsten der ochobenischen Seen, dessen Wasser nicht in den Orismani, sondern direkt ins Gletschermeer abfließt. Nominell noch zu Ochobenius gehörig, ist der einsame, von endlosen Kiefernwäldern umgebene Ort zu einem guten Teil von Siedlern aus Haldingard bewohnt, die hier als Flussfischer leben. Vor allem aber bieten sie Seefahrern aus der alten Heimat, die den kurzen Abstecher ins Binnenland unternehmen, eine vertraute Unterkunft in der Ferne.

Rechtstag der Dritten None im Chrysir (24. Tag im VII. Oktal)

Ich habe gestern beim Chrysirfest einen interessanten Mann getroffen: Olaus Magnusson ist der Besitzer und Steuermann eines solchen Schiffes aus Haldingaport, der sich zum Fischen im Gletschermeer befindet. Den Fang des Hinweges hat er schon hier verkauft, und einen Teil des Schiffsplatzes für den Rückweg habe ich ihm abgekauft – denn er soll uns nach Haldingard bringen. Es ist für hiesige Verhältnisse schon spät im Herbst und er will bald aufbrechen. Für mich wird es der erste Winter seit vielen Jahren werden.

Streittag der Dritten None im Chrysir (26. Tag im VII. Oktal)

Die Windröschen ist trotz des Namens ein stattliches Schiff, das sowohl gerudert als auch gesegelt werden kann. Die Seeleute sind alle irgendwie Olaus' Verwandte und mir ist offensichtlich, dass ich einige Zeit der Außenseiter sein werde. Sei es drum – ich vertraue dem Schiffer und der Seeweg ist deutlich schneller.

Schaffenstag der Vierten None im Chrysir (28. Tag im VII. Oktal)

Die Fahrt über See und Fluss ist an sich schon bemerkenswert. Binnen eines Tages bleiben die Kiefernwälder hinter uns zurück und werden von der kargen Kältsteppe abgelöst, die sich an der ganzen Südküste des Gletschermeeres entlang zieht.

Ackertag der Fünften None im Chrysir (39. Tag im VII. Oktal)

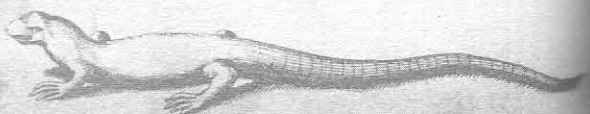
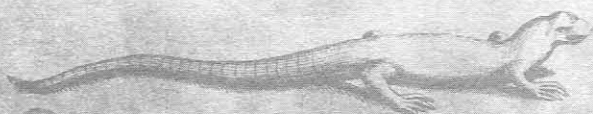
Fisch, Fisch, Fisch, tagaus, tagein. Wir kommen langsamer voran, als gehofft – zuviel Zeit geht mit dem Auswerfen und Einholen der Netze verloren, denn Olaus will mit der letzten Schiffsladung vor Wintereinbruch in Haldingaport ankommen. Mir stinkt es.

Streittag der Fünften None im Chrysir (44. Tag im VII. Oktal)

Desaster. Der Schiffer hatte eine neue Beute gesichtet und war bereit, sogar die bisherigen Fänge über Bord zu werfen, sollte das nötig sein: Die Schwanzflosse eines stattlichen Hornhais war aufgetaucht und während das Tier anscheinend noch zögerte, ob es uns angreifen sollte, ließ Olaus Magnusson seinerseits die Harpunen bereit machen. Doch er hatte die Größe des Fisches noch unterschätzt und beim anschließenden Ringen brachte der Hai einige gute Stöße gegen den Rumpf der Windröschen an. Es war schon Furcht einflößend, als sich der Kopf mit der knöchigen Platte aus dem Meer erhob, nur um wieder zurückzusinken, als hätte die Bestie einfach kurz Maß genommen. Der lange Schwanz peitschte das Meer auf und

Opfertag der Dritten None im Chrysir (23. Tag im VII. Oktal)

Das Chrysirfest feiern sie hier voller Hingabe – der launenhafte Herr über Wind und Wetter, Sturm und Nebel ist für die Seefahrer, Fischer und Flößer ebenso wichtig wie anderenorts als Regenbringer für die Bauern, und die Haldingarder verehren ihn zudem noch als ihren Beschützer, der mit seinen Blitzen die Ungeheuer des Meeres erschlägt.



selbst nachdem der Eisbrecher – Schiffsbrecher! – aufgehört hatte, den zum Glück doch sehr robust gebauten Rumpf zu bedrängen, zog er uns scheinbar mühelos an den Harpunenseilen auf einen Kurs hinaus auf das offene Meer, als ob

er uns gegen einen Eisberg rammen wollte. Vermutlich ist der Kiel beschädigt, heißt es, und das Steuerruder haben wir verloren. Als endlich die Leinen gekappt wurden, waren wir schon irgendwohin geschleppt und völlig verirrt.

Der Schiffsbrecher

Eisbrecher, Schiffshalter, Schiffsbrecher – die Seeleute Myranors kennen viele Namen für diesen großen Fisch, der auf das vortrefflichste illustriert, warum sie mit den Winden manchmal hadern, das Meer und die Schrecken seiner Tiefen aber fürchten und verabscheuen.

Wie bei vielen Meerestieren kennt man auch beim Hornhai seine größte Länge nicht, denn es liegt in ihrer Natur, dass Fische einer gewissen Größe und Stärke eben nicht mehr gefangen und ans Tageslicht gebracht werden. Die längsten Exemplare, die schon angelandet worden sind, waren ungefähr zwanzig Schritt lang, aber wenn man Seefahrern glaubt, soll es draußen im Meer auch Schiffshalter geben, die vierzig Schritt lang und größer sind.

Der Hornhai ist ein langer, schlank gebauter Fisch, und in Haldingard wird er als dicke Seeschlange aufgefasst. Seine Schwanzflosse ist sehr groß und tritt dreieckig über das Wasser empor, wenn er nahe der Oberfläche schwimmt. Entlang des gestreckten Leibes hat er keine Flossen und schwimmt, in dem er sich durch das Meer schlängelt oder windet.

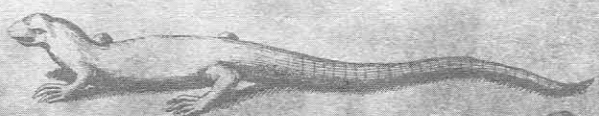
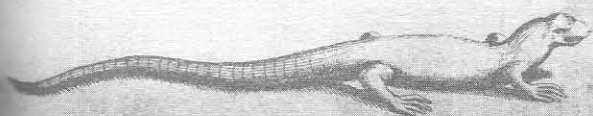
Wirklich bemerkenswert ist aber vor allem das vorderste Viertel seines Leibes: Denn der Kopf und der anstoßende Bereich sind mit einer Knochenplatte gekrönt, die manchmal über zehn harte Wülste aufweist – angeblich hat deren Zahl etwas mit dem Alter des Tieres zu tun, doch niemand weiß genau, auf welche Weise. Ganz vorne erhebt sich ein scharfer Sporn, fast wie das Stirnhorn eines Monocornen; er kann bis zu einem Schritt lang werden. Das Maul des Fisches ist nach oben geneigt und die Mundwinkel zeigen abwärts, als würde er dauerhaft der Welt grollen, doch eigentlich ist das nur der Art seiner Ernährung geschuldet: Der Hornhai frisst Beutetiere, die an der Meeresoberfläche schwimmen, indem er unter ihnen auftaucht und sie verschluckt. Der Kehlsack hinter dem Maul ist elastisch und kann sich je nach Umfang und Anzahl der Beute weit ausdehnen, um mehr Nahrung aufzunehmen, als der Fisch sogleich herunterschlucken kann. Drei Flossenpaare hinter dem Kehlsack helfen ihm, sich auch mit voll gestopftem Hals noch zielstrebig zu bewegen.

Der Hornhai jagte wohl schon vor Jahrtausenden, indem er schwimmende Tiere aufschnappte, oft auch nachdem er sie mit dem mächtigen Stirnhorn verletzt und hilflos gemacht hatte. Ebenso aber soll er unter Eisflächen schwimmen und sie mit einem mächtigen Kopfstoß zerschmettern, wenn er Robben, Eisaffen oder andere Lebewesen sieht, die er dann herunterschlucken kann. Seit dem Aufkommen der Schifffahrt im Zuge der menschlichen Besiedelung der Küstenlän-

der ist das große Tier auch dazu übergegangen, zu probieren, ob es mit dem Horn ein ganzes Wasserfahrzeug leckschlagen und zum Sinken bringen kann: Von den halb sagenhaften riesigsten Exemplaren sagt man, sie könnten mit einem Nicken eine stattliche serovische Kogge zerstören und müssten nur noch die im Wasser treibenden Seefahrer verschlingen. Einer nach dem anderen müsse zusehen, wie sich die scharfe Dreieckskante unaufhaltsam nähert und sich dann als letzter Anblick das breite Maul öffne.

Junge Exemplare des Hornhais haken sich mit dem Stirnhorn an Walen oder auch Schiffen fest und lassen sich von ihnen durch Meer befördern. Sobald sie aber die richtige Größe und Kraft haben, versuchen sie Einfluss auf die Bewegung ihres Wirtes zu nehmen. Viele Seefahrer berichten davon, wie Schiffe gegen den Willen des Steuermandes und gegen die Windrichtung von einer ungesesehenen Kraft, dem Hornhai, bewegt wurden, manchmal gar auf Klippen gelenkt. Von den Risso wird behauptet, dass sie abgerichtete Zwergexemplare dieser Art von nicht mehr als einem Schritt Länge als Jagdhelfer einsetzen: Sie binden ihnen einen Strick um den Schwanz und lassen sie wie einen selbst gesteuerten Angelhaken schwimmen, auf dass das Tier eine Drachenschildkröte oder ein anderes großes Meerestier mit dem Stirnhorn aufspießt. Jagdfisch und Beute werden herangezogen und die Beute mit Harpunen getötet. Für seine Mühe erhält es einen Anteil vom Fleisch der Beute, die es in dieser Größe alleine nie besiegen könnte.

Große Hornhaie leben vornehmlich im Thalassion in den gemäßigten und kalten Regionen, sogar im überfrorenen Meer. Da ein Eisbrecher nicht zum Atmen auftauchen muss, kann er lange Zeit unter dem Eis verbringen, und schafft er es nicht, den an einer Stelle zu dicken Eispanzer zu zerschmettern, so sucht er geduldig eine andere. Vor der Kälte schützt ihn der ölige Tran, der in seinem Körper sehr reichlich vorhanden ist, und das macht ihn auch zur begehrten Beute furchtloser Seefahrer: Trotz seiner hohen Gefährlichkeit machen die Hjalvinger und Serover gnadenlos Jagd auf den gewaltigen Fisch. Sie verfolgen ihn mit schmalen, schnellen Booten und hoffen darauf, dass ihre Harpunen dem Tier schneller den Garaus machen als die Kreatur ihnen. Nicht alleine betrachten sie es als Heldentat, eines der monströsen Raubgeschöpfe zur Strecke zu bringen, sie können auch die Beute zu einem sehr guten Preis verkaufen, damit Tran und Öl daraus gemacht werden. Das fette Fleisch der Kreatur wird von diesen Seevölkern unter dem Namen 'Haakjöringsköd' gehandelt.



Der Wendigo

Ahnentag der Ersten None im Gyl dara (2. Tag im VIII. Oktal)

Wir haben die Windröschen, so gut es ging, an den flachen und steinigen Strand gezogen. Keiner weiß genau, wer oder was im Hinterland haust, dennoch werden wir Suchtrupps ausschicken, um Holz für Reparaturen zu finden. Keiner unter uns will hier an dieser leblosen Küste überwintern, wo nur Moos und Flechten zu gedeihen scheinen. Ich schreibe dies im Licht der wohl primitivsten Kerze, die man sich denken kann: einem Stück Tranfisch, in das ein Stoffstreifen als Docht gesteckt wurde. Wie das riecht!

Markttag der Ersten None im Gyl dara (4. Tag im VIII. Oktal)

Wir haben noch kein Holz gefunden, nicht einmal Gestrüpp für Feuer. Wir müssen uns mit dem Gedanken vertraut machen, einige Zeit von rohem Fisch zu leben.

Opferitag der Ersten None im Gyl dara (5. Tag im VIII. Oktal)

Sollen wir einen Teil der Windröschen verbrennen, wenn wir sie doch nicht mehr flott bekommen? Feuer kann über unser Überleben entscheiden. Es wird immer kälter, Gyl dara ist hierzulande schon harter Winter.

Einer der Suchtrupps ist nicht zurückgekehrt.

Streittag der Ersten None im Gyl dara (8. Tag im VIII. Oktal)

Schiffer Magnusson hat eine Matrosin erschlagen, weil sie ihn zum Bau eines Signalfeuers aus Schiffsplanken überreden wollte. Hätten wir nur nicht so viel Ladung verloren, als der Eisbrecher uns zog. Selten erschien mir roher Fisch so appetitlich.

Ruhetag der Ersten None im Gyl dara (9. Tag im VIII. Oktal)

Der Seemann HyMao wurde gestellt, als er an der Leiche der Matrosin Dagnia fraß, und ohne weiteres Federlesen zum Tode verurteilt. Wenn erst einmal Menschenfresserei losbricht ...

Schaffenstag der Zweiten None im Gyl dara (10. Tag im VIII. Oktal)

In der Nacht ist der zweite Steuermann verschwunden – bis auf ein paar Blutflecken und eine abgenagte Hand, die noch seinen Brautring trägt. Wer kann so etwas tun? Die Leute bewaffnen sich notdürftig und werfen sich misstrauische Blicke zu.

Ackertag der Zweiten None im Gyl dara (12. Tag im VIII. Oktal)

Ein weiterer Mord in der Nacht. Diesmal ist die ausgeweidete Leiche da. Wenn das so weitergeht, überleben wir nicht bis zum Gyl darafest.

Opferitag der Zweiten None im Gyl dara (14. Tag im VIII. Oktal)

Ein Seemann glaubt, den Übeltäter gesehen zu haben – übergroß, mit Fell, Klauen und spitzen Ohren. Schon munkeln die Leute, HyMao sei von den Toten zurückgekehrt, und haben seine Leiche wieder hervorgescharrt und mit Steinen zermalmt. Ich habe einen anderen Verdacht, möge er sich nicht bewahrheiten.

Fuhrtag der Zweiten None im Gyl dara (16. Tag im VIII. Oktal)

Unser Feind hat alle Vorsicht abgelegt. Er kam am helllichten Tage, hell wenigstens so lange, bis er magisch Finsternis um uns wirkte. Wir hörten nur das Schreien Gynlas, als er sie fortschleppte. An Verfolgung war nicht zu denken, weil ein Schneesturm losbrach.

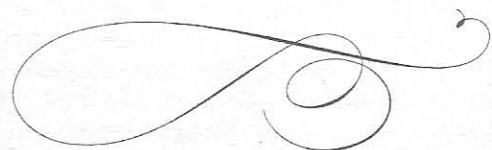
Streittag der Zweiten None im Gyl dara (17. Tag im VIII. Oktal)

Liphius ist erfroren, und Dylagis wird es nicht mehr lange machen. Wir ziehen uns in das Schiff zurück und verbarrikadieren uns.

Schaffenstag der Dritten None im Gyl dara (19. Tag im VIII. Oktal)

Es ist vorüber. Olaus Magnusson hat sich geopfert. Schon zuvor hatte er sich an der Windröschen zu schaffen gemacht, und als das Untier versuchte, inmitten einer Schneeböe ins Schiff einzudringen, zündete der Schiffsmeister Holz und Lampenöl an und warf sich schon lodernd auf den Angreifer. Ich weiß nicht, ob der Wendigo (denn das war er ohne Frage) tot ist oder überlebt hat, doch ich schätze, er wird uns nicht mehr so bald attackieren.

Das Schiff lodert noch immer – eine würdige Brandbestattung für einen tapferen Mann, und ein Signalfeuer, das man weithin sehen kann. Hoffentlich ist es noch nicht zu spät.



Eiskalter Schlächter

In den eisigen Einöden des myranischen Nordens lebt eine Kreatur, noch bösartiger und tödlicher als die frostige Natur: Der Wendigo misst von seinen klauenbewehrten Füßen bis zu seinen riesigen Ohren gut zweieinhalb Schritt. Sein Rücken und die Extremitäten sind mit weißem, halblangem

dank seiner hervorragenden Ohren problemlos in der Lage, sich auch in völliger Finsternis zu orientieren und seine Beute zu finden. Dabei stößt er – vielleicht als Drohgebärde? – schrille, nur für wenige Rassen überhaupt wahrnehmbare Schreie aus. Da Amaunir zu denen zählen, die diese Rufe hören können, zählen vielleicht die sagenumwobenen Andramaunir des hohen Nordens zu seiner traditionellen Beute, doch das ist reine Spekulation.

Der Wendigo frisst zwar auch Aas, scheint aber frische Beute definitiv zu bevorzugen, besonders schätzt er Blut, das er mit der langen Zunge aufleckt, und Innereien, die er seinen Opfern durchaus aus dem lebendigen Leib reißt.

Eher zur Verteidigung als zur Jagd nutzt der Wendigo die Fähigkeit, eisige Winde von großer Kraft zu wecken, die einem Opfer das Fleisch von den Knochen reißen können, eng verwandt ist das Herbeirufen von Schneetreiben. Der Wendigo benutzt manchmal diese Wetterbeherrschung, um seine Opfer in einen vorbereiteten Hinterhalt zu lenken, insbesondere wenn er auf größere Gruppen Jagd macht. Vor allem aber macht er davon Gebrauch, um sich selbst aus gefährlichen Situationen zu lösen.

Der Wendigo lebt in kalten Einöden und sogar im ewigen Eis und scheint dort vor allem Höhlen zu bevorzugen, in denen er seine Opfer mitunter tagelang gefangen hält und sich an ihrem Blut labt, bis zu ihrem qualvollen Tod, wenn er sie ausweidet. Für weltliche Schätze hat er offensichtlich keine Verwendung, jedoch hebt er manchmal die Ausrüstung seiner Opfer in seiner Höhle auf.

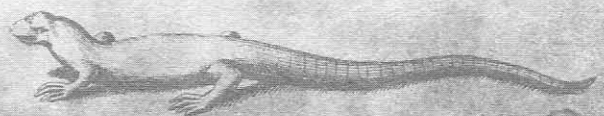
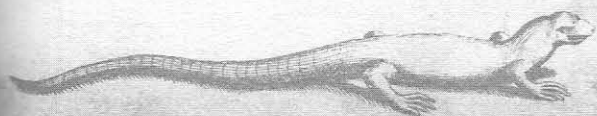
Über den Ursprung der Kreatur ist nicht viel bekannt, doch sprechen die Legenden der kupferhäutigen Eisseglers davon, dass Wendigos die "Kinder der Kälte Draußen" seien. Der Mystik entkleidet klingt das, als hingen ihre Kräfte mit den erwiesenermaßen extrem niedrigen Temperaturen der Äußeren Domänen zusammen, speziell lässt das an die Domäne Naggarach denken, die die tierische Grausamkeit mit dem übersteigerten Jagdtrieb und der widernatürlichen Kälte und Dunkelheit verbindet.

Es ist nicht bewiesen, dass Wendigos daimonider Natur sind (ebenso lässt sich an eine misslungene interne Wesensbeschwörung denken), denn bislang wurden nicht ausreichend von ihnen gefangen und studiert: Es scheint, als ob die Kreatur die besten Waidmannskünste ihrer Gegner zunichte machen könne.

Ihre einzige Schwäche scheint in großer Hitze und Feuer zu liegen – vielleicht wäre auch eine Manifestation des Humus schädlich, folgt man den elementaren Analogien, doch im Lebensraum dieser Kreaturen ist das praktisch nicht zu finden, nicht einmal herbeizubeschwören: Wendigos hausen vor allem nördlich der Gletschermeere und kommen in kalten Wintern auch in die nördlicheren Teile von Haldingard, Lorthalis, Ochobenius und Sevantinius herunter.

Fell bedeckt, während Bauch und Brust eine schwarze ledrige Haut aufweisen. Aus seiner Stirn ragen fünf Hörner, von denen das mittlere das größte ist. Ansonsten erinnert der Kopf an den einer Fledermaus, mit der hufeisenförmigen Nase, den kleinen Augen und den riesigen Ohren, die kälteunempfindlich zu sein scheinen. Aus dem breiten Maul ragen die oberen Eckzähne unnatürlich verlängert bis über den Unterkiefer hinab – im Kampf und bei der Jagd setzt er sie ein, um dem Opfer den Hals aufzuschlitzen.

Der Wendigo besitzt neben seinen Klauen, mit denen er mühelos Kehlen und Leiber aufreißen kann, noch eine Reihe von magischen Fähigkeiten, die er jederzeit einzusetzen in der Lage ist: So kann er eine plötzliche Verdunkelung herbeiführen, in der man die Hand vor Augen nicht mehr erkennen kann. Seine Beute ist dadurch recht hilflos, er selbst aber ist





Der Gischtwurm



Opfertag der Dritten None im Gyl dara (23. Tag des VIII. Oktals)

Gyl daratag, Fest des Heimes und der Heimkehr. Nun, bis wir in unseren Heimatländern eingetroffen sind, wird es noch viele Tage dauern, doch ein Anfang ist gemacht: Das brennende Schiff hat die Sturmreiter angelockt, eine serovische Kogge mit einem Laderaum voller Weißlingstonnen. Anscheinend haben sie es gewagt, noch länger auf Fischfang draußen zu bleiben. Es war nicht leicht, den Schiffsmeister zu überzeugen, uns Überlebende an Bord zu nehmen, schließlich hatten wir nichts als Entlohnung zu bieten, doch schließlich konnten wir an die Seelenverwandtschaft aller Seeleute appellieren – auch ein habgieriger Serover wagt es kaum, das Schicksal herauszufordern und vielleicht selbst einmal als Schiffbrüchiger zurückgelassen zu werden.

Rechtstag der Vierten None im Gyl dara (33. Tag des VIII. Oktals)

Gut, dass die Laderäume gefüllt sind und wir schnurstracks zum offenen Meer segeln – ein längere Verzögerung durch Fischfang hätte ich kaum ertragen.

Fuhrtag der Fünften None im Gyl dara (43. Tag des VIII. Oktals)

Ausgeplündert von einem Drachen! Doch der Reihe nach: Schon in den letzten Tagen war der Schiffsmeister recht übellaulig gewesen und sprach von zu eisigem Wetter für die Jahreszeit und dass er den Zorn der Frostdämonen herausgefordert habe, als er dem Wendigo die Beute entriss. Das hört sich an, als hätte er persönlich seine Mannschaft

in den Kampf gegen den Unhold geführt, statt nur aus unseren Berichten davon zu wissen.

Heute aber kamen wir an die Meerenge, wo das Gletschermeer in die Bucht von Haldingard übergeht. Große Eisschollen trieben auf dem Wasser und machten die Stelle so gut wie unpassierbar: Wir konnten schon sehen, dass tiefer in der Enge ein regelrechter Wall aus Eis drohte.

Der Beobachter ließ uns Zeit, zu begreifen, dass wir vielleicht bis zum Tauwetter im nächsten Jahr hier eingesperrt sein würden, ohne andere Möglichkeiten als die Rückkehr an die ferne ochobenische Nordküste.

Dann erhob sich der kurznasige, kluge Kopf eines Gischtwurms aus den kalten Wogen, deren Eiseskälte ihm nicht das Geringste auszumachen schien. Seine Stimme hallte in unseren Köpfen wider, als er einen Handel anbot: Er könne uns mit seinem heißen Atem einen freie und sichere Passage bahnen, wenn man ihm dafür die Hälfte aller Weißlingstonnen überließe. Oder – und ich könnte schwören, sein Blick war auf mich gerichtet: „Ihr könnt natürlich auf einen Eisbrecherhai warten. Das hat ja das letzte Mal schon vorzüglich funktioniert.“

Weder an das wütende Feilschen des Schiffsmeisters noch die Unerbittlichkeit des Gischtwurms erinnere ich mich genauer – mich hatte das Entsetzen übermannt, dass der Drache von diesem Vorfall wusste. Hatte er vielleicht ebenso die mörderischen Untaten des Wendigo distanziert und gleichgültig betrachtet? Je mehr ich über Drachen weiß, desto fremdartiger erscheinen sie mir. Ich frage mich, ob der Gischtwurm, der doch angeblich weit größere Beute schätzt, aus Appetit den Fisch für sich forderte oder nur um zu zeigen, dass er die Bedingungen diktieren konnte.



Drachischer Herr der Meere

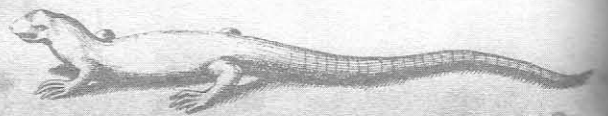
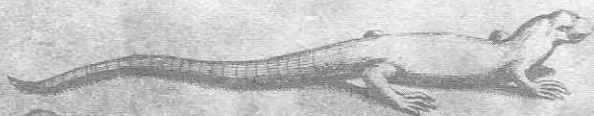


Wenn der Himmelsdrache als der König der Lüfte gilt, so fordert der Gischtwurm für sich den Titel eines Herrn der Meere. Gischtwürmer sind in allen Meeren heimisch und überaus elegante, wendige Schwimmer und Taucher. Mit ihrem gut sechs Schritt langen, schlanken Leib, den großen, an Flossen erinnernden Füßen und ihrem flossenbesetzten Schwanz sind sie in der Lage, anscheinend mühelos durch das Wasser zu gleiten. Ihre vergleichsweise kurzen Vorderläufe und die kleinen Flügel erlauben es dem Gischtwurm zwar nicht zu fliegen, aber dennoch sehr schnell aus dem Wasser zu schießen und weite Strecken gleitend zurückzulegen, ja, sogar eine Weile oberhalb des Wasserspiegels zu verharren. Ihre Schuppen sind an Bauch und Kehle silbrig, an der Oberseite hingegen meergrün und dunkelblau.

Die zwischen den Augen sitzende schillernde Perle hat zu sehr vielen Spekulationen Anlass gegeben: Manche vermuten, sie sei der auffällig platzierte Karfunkel des Drachen, andere fühlen sich an das Ea'Myr, den Stern der Alten, erinnert. Es kann als sehr sicher gelten, dass der Gischtwurm diese Stelle zur Wahrnehmung nutzt.

Die Hörner sind eher Zierde als Verteidigungswaffen und möglicherweise gar feine Sinnesorgane, die zum Lesen der Meeresströmungen und Wasserbewegungen dienen und dem Gischtwurm erlauben, über weite Entfernungen Eindringlinge in sein Revier wahrzunehmen.

Als hauptsächliche Waffe dient dem Gischtwurm sein kochend heißer Atem aus Wasserdampf, mit dem er seine Feinde verbrennt, sich aber auch im Eismeer den Weg bahnt. Doch auch Schläge mit dem kräftigen Schwanz, der Boote zum Kentern



bringen kann, gehören durchaus zu seinen Angriffstaktiken.

Gischtwürmer sind sehr reviertreu, doch fällt es Menschen nicht leicht, die Grenzen dieser Territorien zu erkennen: Wie die Risso und andere Meeresbewohner berichten, errichten Gischtwürmer ihre Horte und Nester unter Wasser auf den höchsten Gipfeln untermeerischer Gebirge, wobei einige auch Höhlen in Korallenriffen vorziehen sollen. Dort horten sie ihre Schätze: die freiwillig oder unfreiwillig entrichteten Opfergaben derjenigen, die ihr Revier durchqueren wollen. Denn während die Drachen wohl wissen, dass sie dem Schiffsverkehr an sich keinen Einhalt gebieten könnten, so schaffen sie es doch stets, an den Produkten der Landbewohner teilzuhaben, indem sie mit Angriffen auf schwer beladene Kauffahrer drohen. Es lässt sich kaum bezweifeln, dass sie sich bei dieser Seeräuberei auch völlig im Recht fühlen – ist es doch in ihren Augen ihr Reich, über das die Fremden hinweg gleiten. Das übliche Revier eines Gischtwurms ist mindestens eine Tagesreise vom nächsten entfernt – und ein Gischtwurm schwimmt schnell und kommt in wenigen Stunden weit. Doch wenn ein Weibchen paarungswillig ist, was alle paar Jahrzehnte geschehen soll, dann lockt es Männchen aus weiten

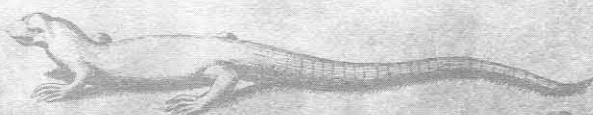
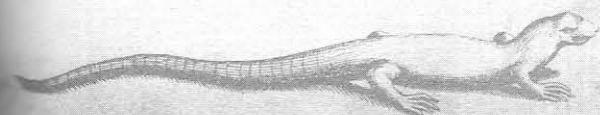
Meeresregionen an. Die Eier sollen riesigen Perlen ähneln, doch unerreichbar unter der Meeresoberfläche in der Nähe untermeerischer Vulkane oder heißer Schlote verborgen sein. Die häufigste Nahrung von Gischtwürmern sind Wale und Delphine, dazu auch noch Fische und Krebstiere, doch verschmähen sie keineswegs geopferte Landtiere oder Zweibeiner. Es kommt immer wieder vor, dass ein Gischtwurm anscheinend urplötzlich neben einem Boot oder auch an Ufern auftaucht und von den Eindringlingen ein Wegegeld verlangt. Wird dieses entrichtet, zieht sich der Gischtwurm zurück, oft gibt er sogar wertvolle Warnungen vor Riffen oder anderen Gefahren für die Seefahrt. An der Küste halten sich die Geschichten von Fischerdörfern, die als einzige vor heranrollenden Riesenwellen gewarnt wurden, weil die Küstenbewohner zuvor treulich ihren Zehnt an einen vor der Küste lebenden Gischtwurm entrichtet hatten. Weigern sich die Menschen oder greifen ihn gar an, wird der Gischtwurm danach trach-

ten, das Schiff zu versenken;

dabei kommt ihm seine Wasserzauberei sehr zupass.

Bei den Hjaldingern steht man den Gischtwürmern sehr zwiespältig entgegen: Ihre Seeschlangenform legt die Vermutung nahe, dass sie den finsternen Götzen der Meerestiefen dienen, und so betrachten einige sie als böse, während sich andere Hjalddinger mit den Drachen als unvermeidlicher Naturgewalt zu arrangieren versuchen. Für manche gilt es als Mutprobe, aufs Meer hinauszufahren und einen Gischtwurm herauszufordern. Es gibt gar Drachenschiffe, die am Bug einen echten Gischtwurmkopf tragen, doch dies gilt für die meisten Drachen als Aufforderung, die Menschlein zu vernichten.

Ein erlegter Gischtwurm hat als Beute einen Karfunkel, der je nach Alter des Tieres etwa 40 Aureal wert ist. Das Fleisch ist tranig, jedoch verzehrbar, die Haut kann gegerbt und zu wasserfester Kleidung verarbeitet werden.



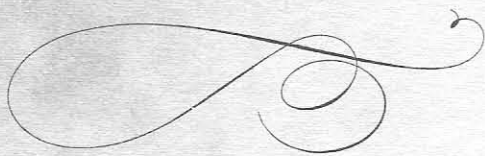


Der Hippocampir



Opfertag der Vierten None im Nereton
(32. Tag des I. Oktals)

Die Sturmreiter haben ihrem Namen alle Ehre gemacht und trotz der scharfen Herbstwinde die ganze Bucht von Haldingard ohne Schäden hinter sich gebracht. Hier in Serovogor warte ich auf eine Verbindung, die mich zum Festland bringt – zwar ist der Schmuggelhandel rege, doch wollen sie mich natürlich nicht auf ein Schiff lassen, über das ich den imperialen Behörden wertvolle Hinweise geben könnte. Also heißt es warten.



Ahnentag der Fünften None im Nereton
(38. Tag des I. Oktals)

Von allen militärisch und technisch fortschrittlichen Dingen hat man mich ferngehalten, dafür konnte ich viel Zeit mit den eigenartigen Seepferdgeschöpfen verbringen, den Hippocampir, und ihr Leben kennen lernen, wenn auch nur durch die Vermittlung eines Blauen Risso aus Miquon als Dolmetscher. Die Eferdjen, wie man sie hier nennt, verstehen sich gut mit den abtrünnigen Serovern und unterhalten einen regen Handelsverkehr. Ob ich Schruupiilliumaas Sprachkenntnis völlig vertrauen kann, steht aber auf einem anderen Bogen Papyrus: Schon dass er hartnäckig eine offenkundig schwangere Hippocampirfrau als "ihn" und ihren aufmerksamen, fast eifersüchtigen Beschützer als "sie" bezeichnete, lässt mich zweifeln, wie viel der Gute wirklich vom der Imperialen Zunge begreift.

Die Seepferde

Zu den kleineren (sowohl, was ihre Größe, als auch, was ihre Anzahl betrifft) kulturschaffenden Rassen der Meere zählen die Hippocampir, wie man sie im Imperium nennt, die hjaldingschen Völker aber haben ihre eigenen Namen für das wehrhafte Volk der lichten Meereswälder; wie etwa das serovische 'Eferdje'.

Hippocampir werden knapp anderthalb Schritt groß, wenn man von den Füßen bis zum Kopf misst. Nimmt man den langen Schwanz hinzu, so erreichen sie doch ungefähr zwei Schritt Länge. Ihre Erscheinung ist ganz eigentümlich und wirkt aus unterschiedlichen Wesen zusammengesetzt, doch das insgesamt angenehme und natürliche Äußere spricht dagegen, dass sie chimärologischer Herkunft sind.

Ihre Haut ist an Kopf, Hals, Brust, Rücken und Schwanz gepanzert, doch nicht mit Schuppen, sondern mit hellen Hornbändern, nicht unähnlich denen von Krebsen – aber im Gegensatz zu Krabben oder Langusten haben Hippocampir auch Knochen. Ihr Kopf ähnelt dem eines Pferdes, vor allem durch die lang gestreckte schmale Schnauze, die sich am Ende wie eine Panfare öffnet. An Scheitel, Schläfen und Hinterkopf tragen sie vielfache hornige Kanten, Spitzen und Dornen, die entfernt an eine wilde Mähne erinnern. Der gewölbte Rumpf ist von den erwähnten wulstigen Hornbändern geschützt und läuft in den sehr wendigen und doch kräftigen Greifschwanz aus, mit dem sich der Hippocampir in starken Strömungen an untermeerischen Pflanzen, Korallen, Felsnadeln und ähnlichem festhalten kann.

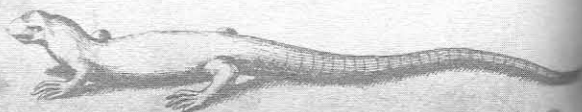
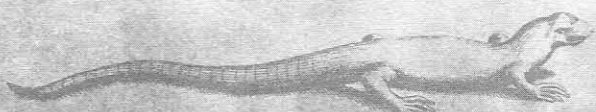
Wie sonst nur die Shingwa können Hippocampir beliebig ihre Farbe wechseln und daher vortrefflich mit den bunten Tang- und Korallenwäldern verschmelzen. Die Augen sind große Kugeln und können unabhängig voneinander in fast

jede Richtung geschwenkt werden, so dass Hippocampir ohne andere Körperbewegung nach Beute und Feinden Ausschau halten können, was ihnen beim Jagen und Pirschen große Vorteile bringt. Daher ist es umgekehrt jedoch fast unmöglich, einem Hippocampir überraschend in den Rücken zu fallen.

Die Beine sind gebeugt wie die eines Satyars und enden in sehr großen Flossenfüßen. Von allen Gliedmaßen sind die zwei Arme denen eines Menschen noch am ähnlichsten – muskulös und doch geschickt, sind sie kaum gepanzert, so dass die Hippocampir oft Armreife, Armbänder oder Armschienen aus den Materialien des Meeres trägt, um diese Extremitäten im Kampf zu schützen, denn sie verstehen sich gut auf das Handwerk: Ihre Hände sind sehr beweglich, auch wenn sie jeweils nur drei Finger und einen Daumen haben. In ihrer Ästhetik aber schätzen sie gerade Linien und Winkel und exakte Kreise weit weniger als Menschen und bevorzugen einen geschwungenen, gewachsenen Anblick ihrer Kunstwerke und anderen Erzeugnisse.

Im Kampf machen sie geübten Gebrauch von Waffen und bevorzugen naturgemäß lange und schlanke Speere und Spiße (oft mit mehreren Blättern), Dolche und Stechklagen, aber auch Harpunen, die sie mit einer Art Armbrust abfeuern. Rüstungen außer dem Armschutz und Schilde tragen sie gar nicht. Es gibt Zauberer unter ihnen, die sich wenig überraschend besonders auf die Formung der Wasserkräfte verstehen, doch auch die anderen Elemente außer dem Feuer sind bekannt.

Die Sprache der Hippocampir besteht aus einem ausdrucksvollen Pfeifen und Flöten, dass sie mit ihrem Fanfarenmund hervorbringen. Manche von ihnen scheinen laut und deutlich gesprochene Landsprachen (vor allem das schlichte Ma-



ranisch) zu verstehen, können sie aber selbst nicht aussprechen.

Hinsichtlich ihres Lebensraumes sind sie verhältnismäßig eingeschränkt, was auch erklären mag, warum sie niemals so verbreitet und bekannt waren wie Risso oder Loualil: Außerhalb des Wassers können sie nicht überleben und nach unten hin scheuen sie vor allen Meerestiefen zurück, die nicht mehr vom Sonnenlicht durchflutet werden: Die Angst vor Dunkelheit ist bei ihnen nicht weniger verbreitet als bei vielen Menschen. Da sie jedoch nicht immer vermeiden können, wenigstens kurz und am Rande in dunkle Tiefen vorzudringen, tragen sie fast

die enge knochige Röhre einschlürfen können. Von Natur aus essen sie daher winzige Fische, Kleinkrebse und treibendes Seegrün, doch als Kulturvolk verstehen sie auch, aus anderen Speisen Pasten und Breie herzustellen, und sollen es dabei nach Meinung anderer Meeresvölker zu einer seltenen kulinarischen Meisterschaft gebracht haben. Hippocampir sind sehr wählerische, bedächtige Esser und brauchen viel Zeit für Zubereitung und Verzehr ihrer Speisen. Die Risso behaupten gar, dass die Hippocampir deshalb einst aus dem Meer der Schwimmenden Inseln (eigentlich einem idealen Lebensraum) verdrängt wurden, weil sie mit gierigeren Nahrungskonkurrenten wie den Mholuren nicht mithalten konnten und wollten. Unter den Landbewohnern schätzen gerade Amaunir, so hört man, die Vielfalt der hippocampischen Fisch- und Krabbenbreie und -soßen.

Die Grundzutaten ihrer Speisen erarbeiten sich die Hippocampir als Hirten und Jäger und besitzen neben ihren Wassertierschwärmen auf ausgedehnten maritimen Weidegründen noch größere Jagdreviere in den Unterseewäldern ihrer Wohngebiete: Sie sind vor allem ein Volk der Tang- und Seegraswälder des Meeres und so erfolgreich bei der Nahrungsbeschaffung, dass ihnen viel freie Zeit für künstlerische Zerstreuung bleibt – die erwähnte Kochkunst ist nur ein Beispiel, ebenso verbreitet sind die Korallenschnitzkunst, der fremdartige flötende 'Gesang' und die noch fremdartigere Kunst, Perlmutterkriecher durch geduldige Pflege in die erstrebten Formen wachsen zu lassen. Der Sinn der Wesen für Ästhetik ist nicht menschlich, aber sehr ausgeprägt und beherrscht beinahe ihr ganzes Leben.

Über den Glauben und die Götter der Hippocampir ist wenig bekannt. Wissen dazu stammt auch stets aus den Berichten und Übersetzungen von Risso und Loualil, die sie als 'Diener des Ephard' ansehen, doch heißt das nicht viel mehr, als dass sie nicht als Anhänger der düsteren Götter der Meerestiefen gelten.

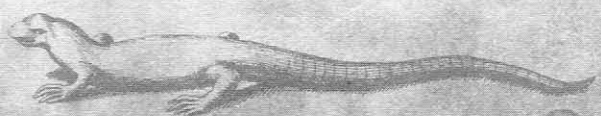
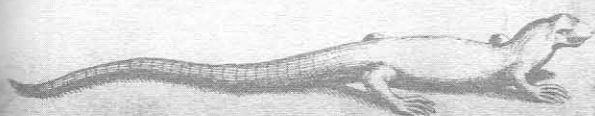
Auch über ihr Familienleben ist nicht viel zu erfahren, doch leben sie wohl in dauerhaften Paargemeinschaften. Am Morgen vor dem Aufbruch zum Tagewerk und am Abend bei der Rückkehr in ihre Heimstatt pflegen sie angeblich ausge-

dehnte Paartänze, um sich ihre Verbundenheit zu zeigen, wie es die meisten Geschöpfe nur während der Balz tun.

Auch vom Ursprung der Hippocampir wissen wir nur wenig. Sie zählen nicht zu den künstlichen Rassen, sondern sind weit älter, vermutlich stammen sie aus dem lange vergangenen Äon, als maritime Völker ihre Blüte hatten. Auch darin sind sie den Shingwa ähnlich: Wir wissen, dass die Echsenvölker einst weit mächtiger waren, doch die kleinen Farbwechsler werden selbst in den Sagen über diese Zeiten kaum erwähnt und von ihren größeren und aggressiveren Verwandten überschattet.

immer leuchtende Perlen irgendwo als Teil ihrer Ausrüstung und Waffen mit sich. Hippocampir sind unternehmungslustig und bilden genau wie die Landbewohner Abenteuerbanden, auch gemeinsam mit Risso und Loualil, doch von ihren Heldentaten und Errungenschaften dringt nur sehr selten Kunde an die trockenen Länder. Dabei sind sie ebenso wenig durchweg gut und hilfsbereit wie irgendein anderes Volk – auch bei ihnen gibt es mitunter Seeräuber und Übeltäter.

Bei der Ernährung sind sie durch die Form ihres Mundes eingeschränkt, denn sie können nur verspeisen, was sie durch





Der Patriarchenschrat



Schaffenstag der Zweiten None im Siminia (10. Tag des II. Oktal)

Trotz des winterlichen Wetters hat sich endlich jemand gefunden, der uns zum Festland bringt. Es geht nach Cranarenius, von dort sollte ich mich entlang der Küste oder durch das Gebirge weiter durchschlagen können.

Fuhrtag der Zweiten None im Siminia (16. Tag des II. Oktal)

Der Handel der Serover fand hier in Balan Cranyar praktisch unter den Augen des Horas statt, doch niemand kümmert sich recht darum. Aber es ist auch eine ziemlich heruntergekommene Stadt, die vermutlich auf den Verkauf von Schiffsbauholz angewiesen ist, um überhaupt Waren aus fernen Ländern in die Lagerhäuser zu bekommen.

Rechtstag der Dritten None im Siminia (24. Tag des II. Oktals)

Gestern war das Siminifest, anderenorts ein turbulenter Warenmarkt für die Güter der winterlichen Arbeit. Hier war es eher eine traurige Angelegenheit – die Preise

sind weit unten und die wenigen Käufer rauben die Handwerker eher aus.

Wenn morgen viele Händler die Stadt verlassen, um die Waren zu Käufern auf dem Land zu bringen, brechen auch wir auf, und zwar ins Gebirge: Die Berge sollen ja die Heimat verschiedenster interessanter Lebensformen sein.

Rechtstag der Vierten None im Siminia (33. Tag des II. Oktals)

Seit Tagen folgt uns ein seltsames riesenhaftes Geschöpf, neugierig, aber wohl ohne böse Absichten.

Ruhetag der Fünften None im Siminia (45. Tag des II. Oktals)

Das war knapp. Der späte Wintereinbruch hätte uns fast das Leben gekostet, denn ohne aufzuspürende Jagdbeute wären wir verhungert. Der Schrat hat uns gerettet, auch wenn seine Essensgaben nicht immer schmackhaft und seine aufdringliche Fürsorge schon lästig war. Doch jetzt ist der Frühling wohl endgültig da und wir konnten endlich seiner Aufsicht entschlüpfen.



Das fürsorgliche Axtkinn



Der Patriarchenschrat und sein weibliches Gegenstück, die Matriarchenschratin, sind groß gewachsene Kreaturen der Wälder und Auen, die weniger als Kämpfer und mehr als obsessive Beschützer ihrer Nachkommen bekannt sind. Mit einer Körperhöhe von bis zu fünf Schritt zählen sie zu den größten Zweibeinern Myranors.

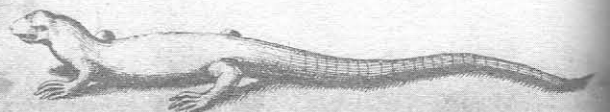
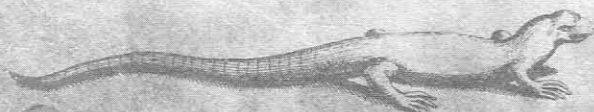
Die beiden Glotzaugen der Patriarchenschrate sind groß und erinnern an die von Fliegen oder Fröschen, sind aber dennoch anscheinend schwach und trüb – zwar stolpert ein Patriarchenschrat keineswegs blind durch die Landschaft und kann auch seine Jungen gut wahrnehmen, doch auf eine Entfernung von mehr als zwanzig Schritt vermag er wohl nur noch Bewegung und Stillstand unterscheiden und hält möglicherweise selbst einen Baum mit flatternden Vögeln in der Krone für einen großen angriffsbereiten Feind.

Diese Schrate haben eine sehr eigenartige Haut, die so pergamentdünn wirkt, dass sie seine Muskeln abbildet, in Wahrheit aber schon bei Jungtieren dick und sehr zäh ist. Oft ist sie gestreift oder ähnlich gemustert. Zu den seltsamsten Teilen der Anatomie eines Patriarchenschrats aber zählt der lange, feuerrote und schlauchartige Sack, der aus dem Scheitel und Hinterkopf wächst. In leerem Zustand hängt er fast bis zum Gesäß herab, doch oft füllt ihn der Patriarchenschrat mit tiefen, schnaufenden Atemzügen durch die Nase. Es scheint, als spiele er eine gewisse Rolle bei der Brautwerbung, da er vor allem bei Männchen zu finden ist, doch ebenso dient er wohl

dazu, sich noch größer darzustellen, um Feinde abzuschrecken – auch wenn das ein Tier von vier oder fünf Schritt Höhe kaum nötig haben sollte. Vielleicht dient der Kopfsack ja auch als zweite Lunge und Luftreserve, damit das Geschöpf im Kampf nicht außer Atem kommt, da sein Mund zu klein für hastiges Atmen ist. Das Kinn hat eine eigenartige abwärts gerichtete Hakenform, die an manche Beile erinnert und den Schraten den gelegentlichen Spottnamen 'Axtkinn' eingetragen hat.

Die Beine ähneln durch die langen Fußknochen denen der Satyare und Feliden. Meist steht der Patriarchenschrat so, dass Ober- und Unterschenkel aufeinander ruhen, und läuft auch in dieser seltsam hockenden Weise. Nur sehr selten richtet er sich ganz auf, etwa um Baumkronen zu erreichen oder Angreifer einzuschüchtern.

Hände wie Füße haben jeweils drei Zehen. Die Unterscheidung in Finger und Daumen ist an den Händen dabei eher zweifelhaft, denn die Wesen praktizieren kein Handwerk, auch wenn sie manchmal Äste und Steine werfen, um Feinde zu verjagen. An der Außenseite des Unterarms wachsen etwa ein Dutzend langer Stacheln, die sie normalerweise dicht anlegen. Doch wenn ein Kampf droht, spreizen sie sie ab, als würden sie ein Fell sträuben. Obgleich kleiner und dünner als die Fingerkrallen, sind diese Unterarmstacheln keineswegs ungefährlich, gerade weil sie leicht abreißen und schmerzhaft in einer Wunde stecken bleiben. Offensichtlich wachsen verlorene Stacheln zügig nach.





Der Kampf gegen Patriarchenschrate gestaltet sich abhängig davon, ob es ein Männchen mit Jungtieren ist oder nicht: Väter sind sehr kampfbereit und jederzeit entschlossen, ihren menschengroßen Nachwuchs gegen alle echten und möglichen Feinde zu verteidigen: Dazu pumpen sie den Hinterhauptsack zu absurder Größe auf, lassen die Knochen daran klappern, schwenken die langen Arme und zeigen die spitzen Unterarmstacheln. Sie reißen drohend den Mund auf, kreischen und fauchen schrill, um den Gegner zu vertreiben. Schließlich lassen sie es auch auf einen Kampf ankommen, wenn der Andere absolut nicht weichen will. Dass die Patriarchenschrate durch ihren schlechten Gesichtsinn mitunter (wenn auch sehr selten) Bäume und Felsen bedrohen, hat ihnen in ihren Heimatgebieten einen unverdienten Ruf als Narren eingetragen. Doch wer das unbesehen glaubt, der mag sich in einem aussichtslosen Gefecht gegen einen wütenden Hünen wiederfinden. Weibchen, die nie Jungtiere bei sich haben, und 'Junggesellen' reagieren deutlich anders: Sie gehen Gefahren mit einer Bereitwilligkeit aus dem Weg, die für so große und starke Kreaturen überraschend ist.

Patriarchenschrate leben vor allem von Fleisch, auch wenn sie keine überragenden Jäger sind: Wie viele Bären verlassen sie sich vor allem auf ihre Größe und Robustheit, um Raubtiere von der Beute zu verjagen oder in die Speisekammern und Ställe kleinerer Rassen einzubrechen. Man findet sie am ehesten in gemäßigten Breiten in Landschaften, die ih-

nen ausreichend Nahrung bieten; in Wäldern und baumbestanden Bergländern, aber auch in Flussauen und Sümpfen. In der Steppe sieht man sie selten, da sich dort zu wenig sichere Plätze für die langwierige Aufzucht der Nachkommenschaft anbieten.

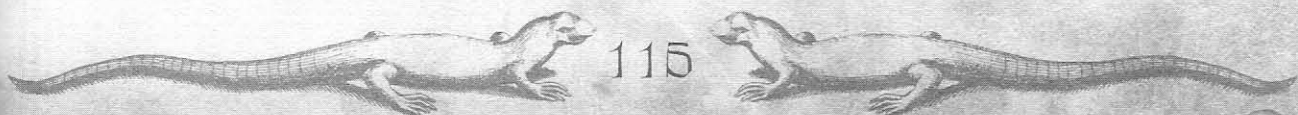
Die Weibchen halten sich dabei gleich mehrere Männchen, die aber möglicherweise nicht voneinander wissen: Die Matriarchenschrate legt in einer Brutzeit kurz hintereinander mehrere Gelege von jeweils bis zu sechs ledrigen Eiern von Melonengröße, die eine lange Reifezeit haben und ständige Bewachung benötigen. Bei bis zu dreißig Eiern ist das einzelne Ei notgedrungen recht klein, und auch nach dem Schlüpfen bleiben die Jungen mehrere Oktale im Nest und benötigen viel Zuwendung – vom anfänglichen Füttern bis zur Anleitung, wie sie selbstständig werden. All diese Bewachung und Betreuung wird von den Männchen erledigt, die jeweils für ein Gelege zuständig sind. Nach der Eiablage ist es die wichtigste Aufgabe der Mutter, reihum die in größerer Entfernung voneinander untergebrachten Nester aufzusuchen und das Männchen durch Geschenke und Zuwendung bei Laune zu halten. Die Männer der Art sind aber auch schon von Natur aus mit einem starken Brutpflegetrieb ausgestattet, der sich bei manchen Exemplare auch weit über die Artgrenzen erstrecken kann.

Eine besondere Eigentümlichkeit des Patriarchenschrates besteht in der Treue und Loyalität, mit der manche ihrer Männchen eine auserwählte Gruppe kleinerer Wesen beschützen: Als wären es seine eigenen Jungen, betrachtet der Patriarchenschrat eine

Gemeinschaft von etwa menschengroßen Zweibeinern als seine Schutzbefohlenen. Ob diese Gruppe allerdings von ihm überhaupt geschützt werden will, danach fragt es nicht, ehe es seine Wahl trifft. Es folgt ihr, anfangs unauffällig, dann immer offener, wacht über sie, vertreibt alle Gefahren und macht ihnen Jagdbeute zum Geschenk – doch wenn sie seine Hilfe nicht schätzen und Dinge tun, die für echte Schrat-Junge schädlich wären (und sei es nur, dass sie das angebotene Futter verschmähen), dann werden sie gescholten und gezüchtigt, bis sie sich wie gute Schrat-Kinder verhalten. Wer einem übervorsichtigen Exemplar begegnet, der mag sich gar in eine Höhle verbannt finden, die er erst verlassen soll, wenn er größer geworden ist.

Angewandt wurde bereits mehrfach versucht, einem solchen Männchen einen kleinen Trupp Myrmidonen als 'Jungtiere' unterzuschieben, damit es sie in die Schlacht begleitet, doch in seiner Sturheit hindert es eher die Schützlinge mit Gewalt, sich der Gefahr zu nähern.

Dieses Verhalten hat viele Völker dazu verleitet, eine philosophische Verbindung zur Göttin Gyl Dara herzustellen, doch sind die Spekulation ohne praktischen Wert – weder kann der Patriarchenschrat als fromm gelten noch der Kultus der Göttin als sonderlich interessiert an dem Geschöpf. Zudem kann man schwerlich leugnen, dass der abgöttischen Kinderliebe der Väter die systematische Untreue der Mütter gegenübersteht.



Der Kerkop

Ackertag der Dritten None im Zatura (21. Tag des III. Oktals)

Ich habe Brynlind wiedergesehen! Sie hat viel zu erzählen: In Eratu hat sie irgendwelche Weißen der Sa'Tu-Kirche erhalten und ist jetzt als Predigerin in ihre Heimat zurückgekehrt, um den Glauben zu verbreiten – natürlich über die Reste der alten Landbrücke, so dass sie kaum die See befahren musste.

Opfertag der Dritten None im Zatura (23. Tag des III. Oktals)

Zaturatag, und Brynlind hält das Saatfest für eine ganze Provinz ab! Wer hätte gedacht ... Sie hat uns angeboten, bis zu den Waffenspielen und der Volksversammlung im nächsten Oktal hier Gäste zu sein, denn vorher sind die Pässe doch noch nicht offen.

Exzellenz, eine lange Passage über ljalbardische Sitten und andere Belanglosigkeiten wurde hier gekürzt.

Schaffenstag der Vierten None im Shinxir (28. Tag des IV. Oktals)

Aufbruch! Nun sollten wir es schaffen, Centralis zu erreichen, lange ehe der Herbst kommt.

Streittag der Vierten None im Shinxir (35. Tag des IV. Oktals)

Haben wir uns verirrt? Ich glaube, wir haben die seltsamen Spottalben gesehen, vor denen Brynlind gewarnt hat. Das kann nichts Gutes bedeuten, ich habe erhöhte Wachsamkeit angeordnet.

Ahnentag der Fünften None im Shinxir (38. Tag des IV. Oktals)

Ein Spottalb ist uns erschienen und wollte uns etwas über eine Gefahr vor uns erzählen, wenn wir ihn belohnen – doch statt eines Geschenkes verlangte er erniedrigende Huldigungen. Ich habe den beleidigenden Winzling fortgeschickt. Es handelt sich bei Brynlinds 'Spottalben' offensichtlich um die Kerkopen der alten Folianten.

Spottalben

Diese etwa einen Schritt große magiebegabte Kreatur kann überall leben, auch wenn sie gebirgige Landschaften zu bevorzugen scheint. Dank ihrer Beherrschung der Zauberei ist sie vor den meisten natürlichen Feinden gefeit und nutzt das, um sich als geborener Possenreißer und Plagegeist zu betätigen.

Der Kopf der Kerkopen ist ungefähr menschen- oder noch eher affenähnlich, doch der breite Mund ist zu einem ewigen spöttischen Grinsen verzerrt, das die vielen spitzen Zähne entblößt. Eine Art Ziegenbart sprießt am Kinn und der absurd lange Hinterkopf trägt ein pinselähnliches Haarbüschel.

Der Kerkop kann ebenso gut nur auf den Hinterbeinen wie auf allen Vieren laufen, doch sind seine Arme merklich kürzer, so dass beide Gangarten recht lächerlich hoppelnd wie bei Kaninchen wirken. Sowohl Hände als auch Füße tragen kräftige Klauen, die beim Klettern und Laufen im Gebirge hilfreich sind.

An Brust, Schulter und Rücken wächst eine imposante Mähne und der kurze Schwanz trägt mehrere voneinander getrennte Haarbüschel als Quasten. Die Haut der Kerkopen ist an anderen als den genannten Stellen unbehaart und bunt gefleckt, am häufigsten in grellen Signalfarben, die kaum zueinander passen zu scheinen. Das Haar hingegen ist immer von grell gelber Farbe.

Die Angriffsfähigkeiten des Wesens sind eher schwach, doch die magische Verteidigung formidabel: Es kann sich mit Sinnenstrug verbergen und seine Gestalt verschwimmen lassen,

manche Exemplare sollen sogar von einem Ort zum anderen 'springen' können und so Attacken entgehen.

Es ist eine seltsame Sitte der Kerkopen, Neulingen in ihrem Revier 'Freundschaft anzubieten'. Dabei offerieren sie einen guten Ratschlag, wenn die Reisenden sie beschenken – doch nur manchmal nehmen sie Tand, lieber noch Zuckerwerk, oft aber fordern sie Worte und Taten, mit denen die Reisenden sich selbst demütigen. Die Ratschläge scheinen stets einen gewissen Wert zu haben und beziehen sich auf konkrete Gefahren oder Missstände, die vor der Reisegruppe liegen, doch oft sind sie in bedeutungslosen Formulierungen versteckt: Die Aussage "Füllt eure Wasserschläuche gut!" könnte demnach bedeuten, dass vor den Reisenden mehrere Quellen vertrocknet sind.

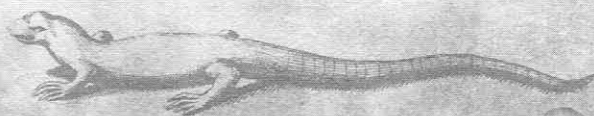
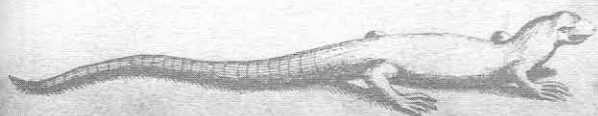
Angeblich tauchen abgewiesene Kerkopen mitunter mit einem höhnischen "Hättet besser auf mich gehört!" und grausamem, schadenfrohem Spott auf, wenn sich das Problem manifestiert hat. Dies lässt vermuten, dass sie tatsächlich Reisenden heimlich folgen.

Es heißt, dass sich ganze Gruppen von Kerkopen im Frühjahr auf einem Berggipfel versammeln und dort ein Fest begehen, in dessen Verlauf sich junge Männchen zu Balzgruppen zusammenschließen; manche meinen auch, es seien Verwandte, die sich so zusammenrotten. Gemeinsam stellen sie ihre Körper zur Schau und zeigen stolz ihr Fell, bis sich die anwesenden Weibchen die schönsten Exemplare mit der stattlichsten Mähne und Behaarung aussuchen – dabei haben



die ranghöchsten Weibchen die erste Wahl und erküren wohl manchmal auch mehrere Männer für die Paarung. Anschließend kehren die neuen Paare und Grüppchen in das Revier des Weibchens zurück und die Männer helfen bei der Aufzucht der Jungen: War die Paarung erfolgreich, bringen die Kerkopinnen nach wenigen Wochen ein nacktes Jungtier zur Welt. Dieses bleibt jedoch nur so lange bei der Mutter, bis sich nach einem knappen Jahr sein Fell gebildet hat, dann zieht es fort, um sich ein eigenes Revier zu suchen. Zurück bleiben die jüngeren Kerkopen, die von keinem Weibchen erwählt wurden. Sie bleiben oft in Gruppen zusammen und ihr ohnehin schon boshafter Sinn für Humor nimmt eine Wendung ins Grausame: Gemeinschaftlich ziehen sie ohne festes Revier durch ihr Heimatland und spielen den Einwohnern wie auch Reisenden derbe Streiche, die an Mordanschlä-

ge grenzen. Sie greifen nur offen an, wenn sie einen großen zahlenmäßigen Vorteil haben, stattdessen attackieren sie lieber mit Wurfsteinen aus dem Hinterhalt und am liebsten legen sie Fallen an – vor allem lieben sie es, Fallgruben zu erschaffen und die dort Hineingestürzten mit Steinen oder giftigem Getier wie Schlangen und Skorpionen zu bewerfen. Wegen ihrer Immunität gegen Gifte sammeln sie auch sonst gerne Giftgetier, das sie durch Hüttenfenster oder Rauchfänge werfen, um sich an der ausbrechenden Panik zu ergötzen. Kerkopen haben dank ihrer magischen Fähigkeiten kaum natürliche Feinde und können sehr alt werden, hundertjährige Exemplare sollen keine Seltenheit sein. Es heißt, dass die Kerkopen in übermäßigem Umfang vom Dunklen Schein des Schwarzen Planeten Baal-Urgol beschienen seien, was auch immer das exakt bedeuten mag.



Der Gorgone

Ende Brajan
Die Zeit der Sklaverei in der Höhle ist vorbei.
Wir haben bei der Flucht sogar einen Teil unserer
Ausrüstung retten können, dazu noch einiges von den
edlen Metallen und Steinen, die hier als Werkstoffe
herumlagen. Doch die lange Fronarbeit hat uns alle
stark ausgezehrt und wir sind alle von ihrer Knute
gezeichnet. Der Kampf gegen die Wächter hat uns fast
den Rest gegeben. Kein Wunder, dass bislang noch
niemand entkommen ist, um der Welt von dem Schre-
cken zu erzählen, der hier in den Bergen lauert.

Der Bach, auf den wir gestoßen sind, fließt grob westwärts,
also werden wir ihm einfach folgen, solange es geht. Hoff-
entlich bringt er uns zu irgendeinem Teil des Orismani und
dann in die Zivilisation.

Exzellenz, der Fortgang der Ereignisse wird aus
dem Text nicht ersichtlich. Es scheint, als sei die
Reisegruppe in irgendeiner Form gefangen genommen
worden und in Sklaverei bei einem Gorgonen geraten.

Eitle Sklavenhalter mit Kopftentakeln

Gorgonen sind entfernt menschenähnliche Zweibeiner
mit großen runden Köpfen und breiten, zahnstar-
renden Mäulern. Die kleinen böartigen Augen sind
umgeben von hauer- oder hornähnlichen Auswüchsen, die
sich anscheinend zufällig im Gesicht verteilen und zum Teil
aus Metall zu bestehen scheinen. Die Ohren sehen mitunter
wie gefaltete Fächer oder Fledermausflügel aus. Wohl am auf-
fälligsten sind jedoch die langen schlangenähnlichen Tenta-
kel, die aus Stirn, Schläfen und Scheitel sprießen.

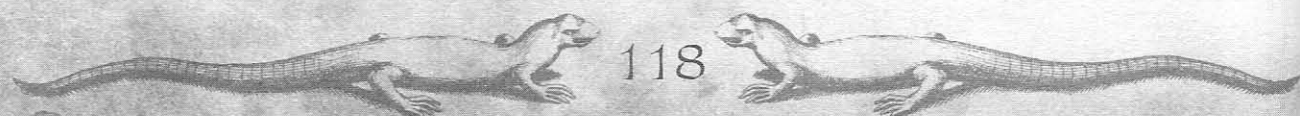
Der sehnige und dünne Körper der Gorgonen ist meistens
mit grobem Pelz behaart. Die Arme sind lang und reichen fast
bis zu den Knien herab. Sowohl Hände als auch Füße tragen
gefährliche Krallen. Jenseits dieser Grundmuster aber kann
die genaue Gestalt einer Gorgone sehr von der einer anderen
abweichen: Zahl, Position und Form der Kopftentakel sind
ebenso variabel wie die Anordnung der Gesichtsknochen, die
Zahl der Finger und Zehen, die exakten Proportionen und
viele andere, von der genauen Färbung einzelner Körperteile
ganz abgesehen.

Im Kampf können Gorgonen ihre furchterregenden Klauen
einsetzen, aber auch ihre Tentakel, um Opfer in die Reich-
weite ihrer Reißzähne zu ziehen – doch trotz einer angebore-
nen Grausamkeit meiden sie den Nahkampf, so weit es geht,
und verteidigen sich vor allem mit Hilfe ihrer immensen ma-
gischen Kräfte.

Gorgonen leben gerne zurückgezogen im Gebirge, vor allem
in den Türmen des Morgens. Doch als überaus intelligente
Wesen sind sie wie Menschen an keinen bestimmten Lebens-
raum gebunden und können ihre Verstecke in jedem Teil
Myranors errichten. Es heißt, dass die Gorgonen einst eine
Göttin der Zauberei und der Kunst gekränkt hätten, weil
sie behaupteten, ihres Segens nicht zu bedürfen. So wurden
sie von ihr mit einem nicht genauer beschriebenen 'Schlan-
genfluch' belegt und verlassen. Die Gorgonen wandten sich
auf der Suche nach Inspiration schließlich den Entitäten der
Äußeren Domäne Aggari zu und erlernten von ihnen neue

Künste: Seitdem gebieten sie über erschreckende Kräfte der
Manipulation des Erzes, können Lebewesen versteinern und
Steine beleben.

Dadurch aber verdarben sie es sich auch mit den Zyklopen
und Trollen, die in den Türmen des Morgens lebten, und an-
geblich führten die Völker mehrere Menschenalter lang einen
Krieg, von dem nur noch verlassene zyklopische Wehrmauern
und verwitterte Standbilder versteinerner Hünen künden. Da
die Macht der riesigen Bergvölker schon vor vielen tausend
Jahren gebrochen wurde und sie beim Eintreffen der ersten
Hjaldinger in vorimperialer Zeit kaum mehr als Sagenge-
stalten waren, muss all das unvorstellbar lange zurückliegen.
Doch die Gorgonen gibt es noch immer und sie glauben fest
daran, von einer Vorsehung auserwählt zu sein, einst über die
Welt zu herrschen und sie nach ihren Wünschen und Prin-
zipien umgestalten zu können. Nur einige wenige Berichte
erzählen von dem hallenden Wehklagen, das in den Bergen
ertönt, wenn sich eine Gorgone erinnert, was sie verloren hat.
Gorgonen sehen sich als begnadete Künstler, vor allem als
Bildhauer, die Standbilder von überwältigender Schönheit
schaffen; doch ihr ästhetischer Sinn ist verquer und ihre
Kunstwerke entstellt. Auf der Grenze zwischen Kunst, Wahn-
sinn und Magotechnik angesiedelt, sind die Kunstwerke oft-
mals beweglich, wie beispielsweise eine Armee aus entstellten
Metallsoldaten, die auf einen (zum Glück) selten oder nie
erteilten Angriffsbefehl wartet. Denn die vielleicht furchterre-
gendste Eigenschaft der Gorgonen ist ihre eigenartige Objekt-
magie: So kann die Gorgone leblosen Gegenständen so viel
Eigenständigkeit und Handlungsfähigkeit einhauchen, dass
sie als animierte Objekte auf ihrer Seite und zu ihrem Schutz
kämpfen. Dafür muss sie sie nur kurz berühren, danach sind
sie für die Dauer eines Kampfes mit genügend Energie erfüllt.
Zwar können solche Gegenstände nicht der Schwere trotzen
und fliegen, doch auf dem Boden können sie rollen, hüpfen
oder schreiten, je nachdem, was ihre Form zulässt. Schon des-
halb sind die Höhlen und Hallen der Gorgonen oft so voll



gestellt mit Standbildern, dass sie wie ein wahnwitziger Statuengarten wirken. Hier fronen oft zahlreiche Sklaven unter der Knute der grausamen Gorgone bei der Arbeit an den Mechaniken und Kunstwerken, die sie ersonnen hat.

Von unmittelbarer Bedeutung im Kampf und bei der Bestrafung ist dabei ihre Gabe, allein durch einen Blick einen Feind erstarren zu lassen. Was mit einer gewöhnlichen Paralyse beginnt, wird schnell zur völligen Versteinering, die sich (einmal vollendet) nur durch stärkste Zauberei wieder aufheben lässt.

Erwähnenswert ist neben der Grausamkeit auch die unglaubliche Eitelkeit und Selbstverliebtheit der Gorgonen: So glaubt jede von ihnen nicht nur, von perfekter Schönheit zu sein, nein, sie hält sich auch für die Vollendung der ganzen Rasse. Da nun einmal keine Gorgone der anderen wirklich gleich ist, bedeutet das, dass sie all ihre Artgenossen gering schätzen und für Abweichungen vom Idealbild, ja, echte Entartungen halten und ihnen mit nicht weniger Verachtung und Hass begegnen als einer Nicht-Gorgone. Mitunter ist ihr Hass sogar größer, denn Nicht-Gorgonen haben wenigstens einen Platz als Sklaven, während alle 'entstellten' Gorgonen nicht allein die Rasse beleidigen, sondern auch deren vorherbestimmte Herrschaft gefährden – sind sie doch wesentlich schwächer und hässlicher als das Idealbild. Dadurch sind Gorgonen außerstande, auch nur kurzfristig zusammenzuarbeiten. Angesichts ihrer magotechnischen Künste ist das ein wahrer Segen, denn man muss befürchten, dass das gemeinsame Produkt gorgonischer Erfindungskunst alle G'Rolmur und alle Quoran in Angst und Schrecken versetzen würde.

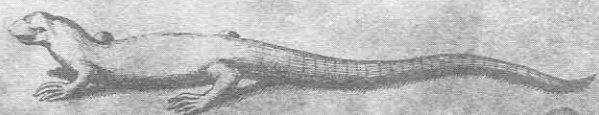
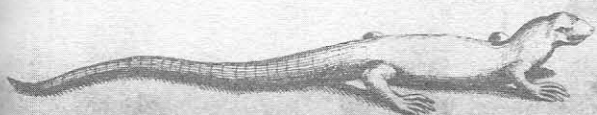
Die einzige Schwachstelle der gorgonischen Zauberei soll in reinem Erz liegen: Durch elementare Magie von allen Verunreinigungen befreites Metall, auf makellosen Hochglanz poliert, soll ihre schädliche Magie ableiten und sogar auf die Gorgone selbst zurücklenken können.

Auch dem Wirken einiger Mystiker, die sich besonders dem Dienst an der Göttin Siminia verschrieben haben, sagt man Macht über die verfluchte Rasse der Gorgonen nach.

In der Halle einer Gorgone soll man allerlei Schätze und Handwerksstücke aus Metall finden können, doch sollen sie alle durch die Kräfte der Domäne Aggari verunreinigt sein.



Es heißt, aus dem Kopf einer Gorgone könne ein skrupelloser Zauberer eine magische Waffe, die Aegis, anfertigen: einen Schild, der ebenfalls die Kraft hat, einen Gegner zu lähmen oder zu versteinern.





Der Turtelwurm



Im Raia, vermutlich

Nachdem wir mit Mühe und Not der mörderischen Gorgone entkommen sind, schleppen wir uns mehr tot als lebendig durch die unwegsamen Berge. Die Wunden heilen, aber sie heilen viel zu langsam.

Ein seltsames Röhren hallt durch die Berge. Wir haben uns verborgen, denn jeder Feind kann im Moment unser Ende bedeuten. Doch ich erinnere mich an eine alte Sage, die Brynblind erzählt hat.

Ich hatte Recht: In der Nähe wächst ein Sternapfelbaum, und ein Turtelwurm bewacht ihn. Mit dem Röhren hat er den Weibchen verkündet, dass sie herbeieilen sollen, doch vielleicht fällt auch für uns etwas ab.

Der Turtelwurm hat sich schließlich bereit erklärt, jedem von uns einen Apfel zu überlassen – doch für jeden mussten wir umständlich feilschen. Dennoch es hat sich gelohnt. Durch diese Stärkung können wir die berechnete Hoffnung hegen, sicher das Gebirge zu überqueren. Doch dafür mussten wir ihm bis auf etwas Tand alle Schätze überlassen, die wir aus der Höhle der Gorgone gerettet hatten. Aber das Leben ist wichtiger!

Erst jetzt fällt mir auf, dass wir vielleicht einen noch besseren Ausgang erlebt hätten, wenn ich alle Äpfel verzehrt hätte, um dann mit erfrischter astraler Kraft den Drachen zu bezwingen – dann hätten wir Äpfel nach Belieben und unsere und seine Schätze gehabt. Manchmal bin ich zu edel für diese Welt.



Vernaschter Drachenvetter



Trotz seiner fremdartigen Gestalt wird der Turtelwurm gewöhnlich zu den minderen Drachenverwandten gezählt, denn viele Merkmale entsprechen deren Äußerem: Die Haut ist von Schuppen bedeckt, die Pupillen sind geschlitzt und der lang gestreckte Körper endet in einem spitzen Schwanz. Vom Schädel bis zum Schwanzende reicht ein hoher Rückenkamm, der bei diesem Geschöpf schon fast an ein Rückensegel erinnert, das von langen Knochenstreben gestützt wird, die direkt aus dem Rückgrat wachsen und aufgerichtet werden können, wenn das Tier anderen imponieren will. Der Kopf ist sehr lang gestreckt und die Ohren sind (ungewöhnlich für Drachen) nicht nur mit sichtbaren Muscheln ausgestattet, sondern sogar sehr lang und auffallend geschwungen. Ebenso erhebt sich aus der Stirn eine geschwungene Hornschuppe, die wie ein Schild den Hinterkopf schützt. Zwei große Knochenbügel schwingen sich von der Oberlippe über die Wangen bis hinter die schmalen, schräg stehenden Augen, so dass der Turtelwurm gut gerüstet ist für die Kämpfe unter den Männchen, die vor allem durch verheerende Kopfschläge ausgetragen werden. Auch dafür ist der lange, starke Hals sehr muskulös gebaut – und er nimmt fast die Hälfte der Körperlänge ein.

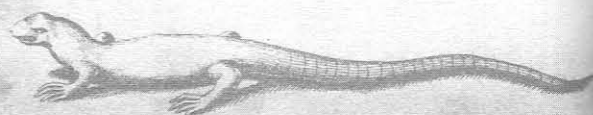
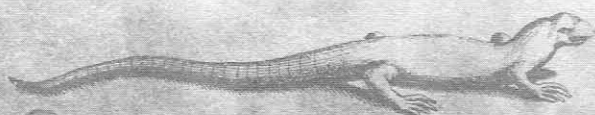
Mit drei Beinpaaren ist die Gliederzahl für einen Drachen nicht ungewöhnlich. Es wurden noch nie Turtelwürmer mit Flügeln gesichtet, es scheint sich bei ihnen um ein durchweg am Boden lebendes Geschlecht zu handeln. Von den fünf Zehen an jedem Fuß liegen die zwei äußeren weit zurückgezogen, fast unsichtbar erhöht am Knöchel. Alles in allem ist der Leib recht simpel gebaut und wirkt fast wie bei einem Wurm oder Egel mit glattem, flachem, geripptem Bauch und halbrundem Querschnitt der gewölbten Oberseite. Die Unterseite eines Turtelwurms und sein Rückensegel sind perlmuttgrau, die Rückenseite schillert in grünen, gelben und roten Tönen wie ein metallischer Apfel.

Die herausragendsten Eigenschaften der größeren Drachen aber fehlen den Turtelwürmern. Weder können sie sprechen noch zaubern und auch ihre Klugheit ist eher begrenzt. Das heißt jedoch nicht, dass man sie unterschätzen sollte: Als Drachenverwandter ist der Turtelwurm resistent gegen Feuer und sehr robust. Sein Geruchssinn ist phänomenal.

Turtelwürmer sind Allesfresser und haben sogar eine gewisse Vorliebe für süße Früchte, die sie in großer Zahl verspeisen – für Obstgärten können sie darum eine echte Plage sein. Ebenso fallen sie mitunter über Bienenstöcke her und fressen den Honig mitsamt dem Wachs und allen Bienenlarven auf. Die magischen Früchte des Sternapfelbaumes aber gelten den Turtelwürmern als besonders delikate Speise und perfekte Nahrung. Doch nur die kräftigeren Männchen können die Herrschaft darüber an sich reißen und behaupten. Üblicherweise erobert ein kräftiges Männchen die Schlucht oder Höhle, in der ein solcher Baum wächst, und verteidigt sie gegen alle Rivalen.

Sein Atem nimmt den Geruch der begehrten Nahrung an und wenn er seine lauten, melodischen Rufe ausstößt, dann verbreitet er zugleich den süßlichen Apfelduft in alle Winde. Weibchen, die das riechen oder allgemein vom Baum wissen, nähern sich und beginnen, sich gurrend zu präsentieren. Treffen mehrere Weibchen zur gleichen Zeit ein, bedrohen und bekämpfen sie sich, bis eines alle Rivalinnen verschucht hat, die auf eine spätere Gelegenheit warten müssen.

Das beidseitige Geturtel zwischen Männchen und Weibchen kann eine Stunde und länger dauern, bis es schließlich zur Paarung kommt. Erst danach lässt der Herr der Apfelbaumhöhle zu, dass das Weibchen sie betritt und dort frisst, doch nachdem es einige Äpfel verschlungen hat, verjagt er es wieder. So muss sich ein starker Turtelwurm nicht darum sorgen, Weibchen zu finden, während diese wiederum wissen, dass



der Vater ihrer Brut ein wirklich erfolgreiches Exemplar ist.

Als Wächter und damit Anzeiger des Sternapfelbaums erregt ein Turtelwurm natürlich auch großes Interesse bei allen, die sich eines solchen Baumes bemächtigen wollen. Gegen die meisten Gegner kann sich der Wurm natürlich verteidigen, doch vor übermächtigen Feinden wie einem optimatischen Stoßtrupp muss er doch weichen.

Das Tier ist trotz fehlender Sprache aber zugleich gescheit und gierig genug, um das Konzept des Handels zu verstehen. Immerhin tauschen ja auch die Weibchen Zuwendung gegen Obst. Jegliche Feilscherei läuft jedoch sehr einseitig ab: Wer einen Apfel erstehen will, der tritt in die Nähe des Wurms und legt ab, was er anbietet. Erscheint es dem Turtelwurm ausreichend, gibt er den Weg frei, ansonsten faucht und zischt er und wartet auf eine Erhöhung des Angebotes. Da sich viele Drachen nur darauf verstehen, um jeweils einen Apfel zu feilschen, kann ein solches Handelsgeschäft sehr langwierig sein – nur wenige Turtelwürmer können so abstrakt denken, dass sie etwa runde Steine benutzen, um ihrerseits mehr als einen Apfel darzustellen, den sie bieten.

Es gibt Turtelwürmer vor allem dort, wo die Natur Sternapfelbäume wachsen lässt und niemand anderes sie behauptet – also in den meisten Gebirgen des gemäßigten Klimas mit der auffallenden Ausnahme der Hügel von Telsun auf Era'Sumu und der Berge von Xarxaron.



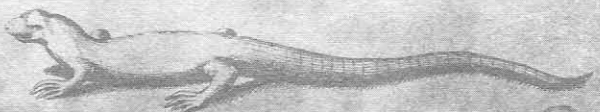
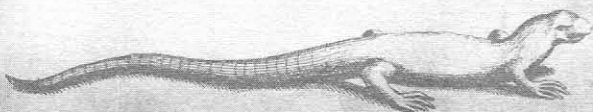
Die Äpfel des Lebens und der Zauberei

Die Natur dieser Pflanzen ist rätselhaft: Sie ähneln gewöhnlichen Apfelbäumen mit etwa sieben Schritt Höhe, zottig behaarten Zweigen und purpur-weißen Blüten, deren Inneres ein perfektes Pentagramm bildet. Die Bäume wachsen jedoch nicht in strahlendem Tageslicht, sondern nur an schattigen Stellen wie in Schluchten, Felsspalten und Klüften, manchmal gar in Widerlegung aller natürlichen Regeln in Höhlen. Tatsächlich scheinen sie zum Gedeihen weit mehr die Kraft der Erde zu benötigen als die der Sonne: Sie sind dort zu finden, wo im Boden Kraftlinien verlaufen oder sich gar kreuzen, und sammeln in ihren Früchten die Kraft des Lebens und der Magie.

Apfelblüten und Früchte bilden sich zu jeder Zeit in der warmen Jahreshälfte, mitunter nebeneinander an einem Zweig. Die Äpfel haben eine grünliche oder rötliche Schale, während ihr Fruchtfleisch sahnig-gelb ist. Wenn man einen der Äpfel quer anschneidet, riecht man den intensiven Duft und sieht, dass der Querschnitt des Kerngehäuses ebenfalls ein exaktes Pentagramm ist.

In frischem Zustand geben die Äpfel sowohl Lebens- als auch Zauberkraft in großem Umfang zurück. Ihr Saft hat eine schwächere Wirkung und getrocknete oder gedörrte Sternäpfel sind wertlos. Naturgemäß sind die Pflanzen und ihre Früchte bei allen Völkern sehr begehrt und zum Teil werden einzelne Sternapfelbäume von anwohnenden Stämmen (oder benachbarten Provinzen) heiß umkämpft. Sternäpfel könnten nicht aus den Kernen gezogen werden, sondern es braucht Setzlinge, die von einem erfahrenen Obstgärtner vorbereitet und mit viel Sorgfalt transportiert werden müssen.

Fast jede Kultur kennt ihre eigenen Sagen über dieses Gewächs, doch fast alle sind sich einig, dass es eine Gabe der Erdmutter an ihre Kinder ist. Auf der Insel Era'Sumu, so heißt es, seien besonders viele dieser Bäume zu finden und im Imperium geht man davon aus, dass die einstigen Auswanderer die ersten Schösslinge des Baumes von dort mitbrachten, so dass alle Bäume davon abstammen und allenfalls verwildert seien – das gibt dem Imperium auch das moralische Anrecht auf sämtliche Exemplare, auch wenn sich das oft nicht durchsetzen lässt.



Der Tetrachiropter

Markttag der Ersten None im Chrysir
(4. Tag des VII. Oktal)

Ich fühle mich geehrt. Der Magnat von Sub-racastra, einem der Bezirke der Thearchenstadt, hat um meine Hilfe gebeten: Anscheinend ist es zu Angriffen eines merkwürdigen geflügelten Räubers gekommen, der nächtens mordet und verschleppt. Dabei soll er fast unverletzlich und sogar gegen Zauberei immun sein.

Ein überlebendes Kind will gesehen haben, dass der Viergeflügelte in Richtung des Nerenith entschwinden

sei, und schon heißt es, die Neristu hätten einen Dämon beschworen. Wenn die Lage nicht bald geklärt wird, steht ein Aufruhr ins Haus.

Die Berichte der folgenden Tage wurden aus Gründen der öffentlichen Ruhe entfernt.

Räuberische Riesenfledermaus

Vierhandflügler, Tetra-chiro-pter, lautet die wissenschaftliche Bezeichnung für diese Kreatur der Nacht, denn ihre Selbstbenennung kennt man nicht.

Grundsätzlich ähnelt das Wesen einer Fledermaus von ungefähr menschenähnlichem Körperbau, doch die beiden jeweils geflügelten Armpaare machen diesen Eindruck schnell zu nichts. Der lange Schwanz ist eine Verlängerung der kräftigen Wirbelsäule, die auch einen kurzen Rückenkamm trägt. Die großen und starken ledrigen Flughäute ziehen sich sogar diesen Schwanz entlang, was dem Geschöpf große Wendigkeit und Ausdauer im Flug verleiht.

Die Augen sind klein und dunkelblau und man bemerkt sie kaum. Die geschwungene Hufeisennase mit den drei Nüstern hingegen ist auffallend – doch am bemerkenswertesten unter den Sinnesorganen sind die gewaltigen Ohren. Aus dem breiten Maul ragen große Eckzähne als Hauer hervor.

Die graue Hautfarbe sieht man nur an Bauch und Schwanzunterseite, die unbehaart sind, der übrige Leib (außer den Flughäuten) ist mit einem rauen, blauschwarzen Fell bedeckt. Von den Ohrspitzen bis zur Schwanzspitze ist die Kreatur über zwei Schritt lang, vom Scheitel zur Fußsohle aber nur anderthalb. Mit etwa vierzig Stein Gewicht ist sie leicht genug für ihre fliegende, räuberische Lebensweise. Die Füße sind kräftig und zum Greifen geeignet, so dass der Tetrachiropter kleinere Opfer in die Luft reißen und forttragen kann. Kinder und Hunde, Gossenratten und junge Varken sind seine übliche Beute, doch greift er manchmal voller Wut an, ohne auf Nahrung aus zu sein.

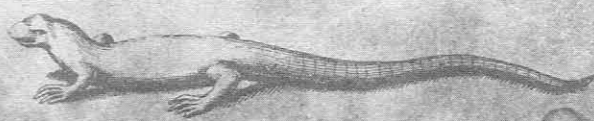
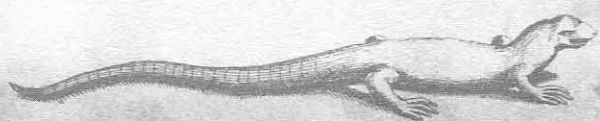
Derartige Wesen treten nur vereinzelt auf, vor allem in großen Städten des Imperiums. Ihre Angriffe sind so sporadisch, dass

man vermuten muss, dass sie über Verstecke verfügt, in denen sie sich verbirgt. Eine andere Theorie besagt sogar, dass sie außerhalb der Jagdzeiten eine weitaus harmlosere, unauffälligere Gestalt annimmt.

Exzellenz, hier folgten verantwortungslose Spekulationen über die Natur des Wesens, die im Interesse des öffentlichen Friedens getilgt wurden. Ihr könnt sie selbstverständlich anfordern, wenn Ihr es wünscht.

Die Heilungsgeschwindigkeit des Unwesens ist enorm, zudem nimmt es nur wenig Schaden: Herkömmliche Waffen wie auch verzauberte (und Magie allgemein) verletzen das Wesen deutlich weniger, als zu erwarten wäre – doch Waffen aus Silber, Mondsilber oder Schneesilber sowie Illuminium scheinen die Kreatur schon bei ersten Treffer zu töten, wenn man den Sagen glauben und sein Leben darauf setzen will. Der oft auftauchende Zusammenhang mit dem Mond scheint vor allem anzudeuten, dass das Wesen ein Nere-ton nahe stehender Todbringer ist.

Gegen die Täuschung der Sinne durch Illusionen scheint der Tetrachiropter völlig immun zu sein, eine wirksame Bekämpfung beruht hingegen auf Zaubern, die sich der elementaren Luft bedienen, um seine Flugfähigkeit zu beeinträchtigen.



Die Cerebropoden

Exzellenz, dieser Text zählt gewiss zu den seltsamsten und fragwürdigsten der ganzen bemerkenswerten Kollektion. Ich habe ihn vor allem aufgenommen, weil er zu einem besonderen Zeitpunkt gehört: Er ist der jüngste und letzte Bericht, der gefunden wurde, und gibt gewisse Hinweise auf die Art und Weise des Verschwindens seines Autors.

Wie alle anderen hier versammelten Dokumente gehörte er zu einer Sammlung von Pergamenten und Papyri, die an einem verlassenen Lagerplatz in einem Wald am Fuß des Baan-Bashur gefunden wurden. Entdeckt hat sie einer der Grenzwächter, zu dessen Aufgaben es zählt, unqualifizierten Besuchern den Zugang zum Berg zu verweigern. Es sei an dieser Stelle betont, dass er als Mann mit größter Kenntnis des Areal's niemals etwas von den hier beschriebenen Kreaturen gehört oder gesehen hat. Dennoch kann nicht ausgeschlossen werden, dass Adeptus Maior Quaternus thi Kourammion einer Gefahr zum Opfer gefallen ist und so den Preis dafür gezahlt hat, dass er sich viel zu selten an imperiale Gesetze und Vorschriften gehalten hat.

Schaffenstag der Ersten None im Gyl dara (1. Tag des VIII. Oktals)

So oft bin ich schon in Centralis gewesen, aber eine Reise zum Baan Bashur habe ich noch nie zuvor gewagt. Zum einen ist es verboten, doch das ist vieles, was jedermann tut. Zum anderen aber ist es vermutlich gefährlich: Bis heute ist es ein gut gehütetes Geheimnis, weshalb vor fast 2700 Jahren Thearch und Senat den Bau des Sternpfeilers als neue Residenz anordneten, obwohl nur 250 Jahre früher der Baan Bashur wieder als Symbol des neu erstandenen Imperiums feierlich bezogen wurde.

Opfertag der Zweiten None im Gyl dara (14. Tag des VIII. Oktals)

Es war nicht weiter schwierig, an den seltenen militärischen Streifen vorbeizukommen. Die eigentlichen Wildhüter sind schon unangenehmer, denn ihnen traue ich deutlich mehr zu. Zu dumm, dass sich Marsylas hartnäckig geweigert hat, mir hierhin zu folgen. Nach allem, was wir gemeinsam durchgestanden haben! Dem Satyar hätte ich mehr zugeutraut als der tollkühnen Bande Halsabschneider, die ich in Balan Avasal angeheuert habe. Wer weiß, ob sie

überhaupt lange genug bleiben, dass ich mir ihre Namen merke.

Fuhrtag der Zweiten None im Gyl dara (16. Tag des VIII. Oktals)

Der Wald ist seltsam leblos. Natürlich gibt es hier Bäume und Sträucher, aber keine Tiere: keine summenden Insekten, keine zwitschernden Vögel, keine umherlaufenden Vierbeiner. Ich werde mir drei Tage nehmen, dann kehre ich um. Keine Tiere bedeutet keine neuen Funde.

Streittag der Zweiten None im Gyl dara (17. Tag des VIII. Oktals)

Publius hat sich heimlich empfohlen. Ich würde mir mehr Sorgen machen, hätte er nicht seine Waffen, einige Vorräte und andere Sachen von Wert mitgenommen – wahrscheinlich hat er nur auf eine Gelegenheit gelauert, uns bestehlen und damit durchkommen zu können. Ich habe es den anderen so erklärt und sie scheinen mir zu vertrauen.

Ruhetag der Zweiten None im Gyl dara (18. Tag des VIII. Oktals)

NyaKao hat sich jetzt auch abgesetzt. Ich überlege ernsthaft, ob wir seinem Beispiel heute noch folgen sollen, und lasse packen. Bis zum Abend können wir aus dem Gebiet heraus sein.

Später: Keine Hoffnung, den verwünschten Wald noch vor Sonnenuntergang hinter uns zu lassen. Der Schrei, der die Tiere verscheuchte, hat dafür gesorgt, dass wir nun zu Fuß weitermüssen. Immer noch kein Lebenszeichen, von diesem einen Laut einmal abgesehen – und dem verdammten Gefühl, dass uns jemand oder etwas folgt.

Schaffenstag der Dritten None im Gyl dara (19. Tag des VIII. Oktals)

Ich fürchte, es war ein Fehler, hierher zu kommen. In der Nacht haben wir Publius gestellt, der das Lager beobachtete – oder besser gesagt das, was von ihm übrig war. Er war nur noch ein wandelnder Leichnam, in so kurzer Zeit schon ausgezehrt und halb vertrocknet. Eine seltsame Molluske hatte seinen Kopf befallen, und beinahe hätte ich dessen Relevanz übersehen; wäre ich nicht so begierig gewesen, wenigstens einen tierischen Bewohner des Waldes zu dokumentieren. Aggressiv schlug die Kreatur mit den Tentakeln um sich. Doch als ich, einer Eingebung folgend, sie auf magische Weise zu kontaktieren versuchte, ließ sie Publius sprechen. Ich weiß, dass er es nicht selbst war; den Wortschatz und Duktus waren weit jenseits seiner Fähigkeiten, und oft verfiel die Kreatur in das Früh-Imperial des Ersten Imperiums, wenn ihr modernere Worte fehlten – so dass ich offen gesagt auch manches nicht verstanden habe.

Durch die Aussage wurde deutlich, was es war: Das äußere Organ einer immensen bösartigen Präsenz, eher einer anderen als unserer Sphäre entstammend, die sich seit dreitausend Jahren danach verzehrte, mehr und mehr Macht zu gewinnen. Der einst so prächtige und hochherrschaftliche Baan Bashur war ihr Revier geworden.

Gegen Ende erdreistete sich die Kreatur gar, mir eine "nicht allzu hohe" Position in ihrem Gefolge anzubieten, wenn ich ihr dienen wollte. Mir, der ich mit Feueraugen und Riesendrachen konferiert habe!

Als ich jedoch Publius zur Qual gewordenen Dasein beendete, entkam die Molluske auf unerwartete Weise: Sie war nicht so plump, wie es die auf dem Menschenkopf hingehungene Gestalt vermuten ließ, sondern sprang regelrecht in die Krone des nächsten Baumes, als wäre sie ein Eichhörnchen, und flüchtete schwingend wie ein Affe.

Ich habe Wachen angeordnet und bin froh, wenn wir morgen endlich aus dem Wald heraus sind. Mit Glück schaffen wir es zum Heimkehrfest Gylдарas in die Zivilisation von Balan Avasal.

Hirn mit Tentakeln

Das Zentrum dieses Wesens bildet ein großer, gerippter Knoten zähen Fleisches, der stark an ein Gehirn erinnert, selbst wenn es durch zusätzliche Auswüchse und Rippen verändert ist. Vor allem die zwei aufragenden Fühler wirken wie fremdartige Sinnesorgane, auch wenn unmöglich zu sagen ist, was sie wahrnehmen. Aus diesem Mittelpunkt wachsen sieben Tentakel, kräftige Stränge Muskulatur, die von einer klumpig-groben Haut voller Warzen und Wucherungen bedeckt sind. Sie laufen in knöchigen Endstücken aus, die teils an Gebisse, teils an Zangen erinnern.

Cerebropoden leben in den Wäldern am Fuß des Baan-Bashur und möglicherweise auch an seinen Hängen, für die Fortbewegung aus eigener Kraft scheinen sie aber dicht stehende Bäume zu benötigen: So unwahrscheinlich es erscheint, können sie doch ihre Tentakel und Zangen benutzen, um sich zielstrebig von Ast zu Ast zu hangeln, ganz wie ein Affe im Dschungel. Ihre Umgebung können sie gut und genau wahrnehmen, doch wie ist unsicher.

Es zählt erwiesenermaßen zu ihren Zielen, sich einem Zweibeiner so zu nähern, dass sie sich auf seinen Kopf stürzen lassen, um ihn mit den Tentakeln zu umschlingen. Schnell weicht die Luft aus ihm und dann auch Geist und Seele. Doch der eigentlich tote Leib wird vom Cerebropoden durch Magie aktiv gehalten, und solange Muskeln und Knochen intakt sind, kann der Mörder den Leichnam 'reiten' und als seine Hände und Füße missbrauchen.

Dennoch sind Cerebropoden mit ihren untoten Dienern kaum weniger vorsichtig als mit dem eigenem Körper: Denn in einem Kampf besteht nicht nur die ständige Gefahr, dass das auf dem Kopf thronende Geschöpf getroffen und verletzt wird, auch können Schäden am 'Träger' nicht wieder heilen, so dass dessen natürlicher Zerfall noch schneller eintritt – und Ersatz ist im verlassenen Wald schwer zu beschaffen.



Die magischen Fähigkeiten der Wesen erstrecken sich vor allem auf die Bereiche der Geistesbeeinflussung und -beherrschung, der Illusion und dem Lesen und Aussenden von Gedanken. Darin sind sie so gut, dass es schwer sein kann, Erlebtes und Vorgegaukeltes zu unterscheiden. Möglicherweise injizieren sie Opfern mit ihren Klauen

auch Gifte, die es besonders aufnahmefähig für die Magie des Cerebropoden machen.

Cerebropoden streben nach Macht und beherrschen angeblich diverse Arten von Kreaturen, die in den menschenverlassenen Gängen und Hallen des Baan Bashur hausen. Außerhalb des Berges jedoch ist ihr Einfluss begrenzt. Einige sprachliche Eigenarten lassen vermuten, dass sie sich nur als Teile oder Organe einer lenkenden Wesenheit in den Tiefen des Berges begreifen.

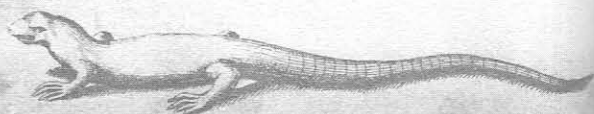
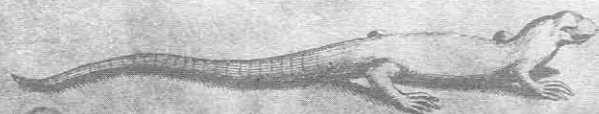
Es ist völlig unbekannt, was der Ursprung dieser Wesen ist. Hier nur einige denkbare Erklärungen:

♣ Cerebropoden sind chimärische Kreaturen, die während der Blütejahre der Chimärenerschaffung in der Spätzeit des Ersten Imperiums von den Alten erdacht wurden und sich später befreien konnten.

♣ Es sind Wesen aus einer Sphäre oder Schöpfung, die durch die kosmischen Risse eingedrungen sind, die sich beim Ende des Ersten Imperiums gebildet haben sollen.

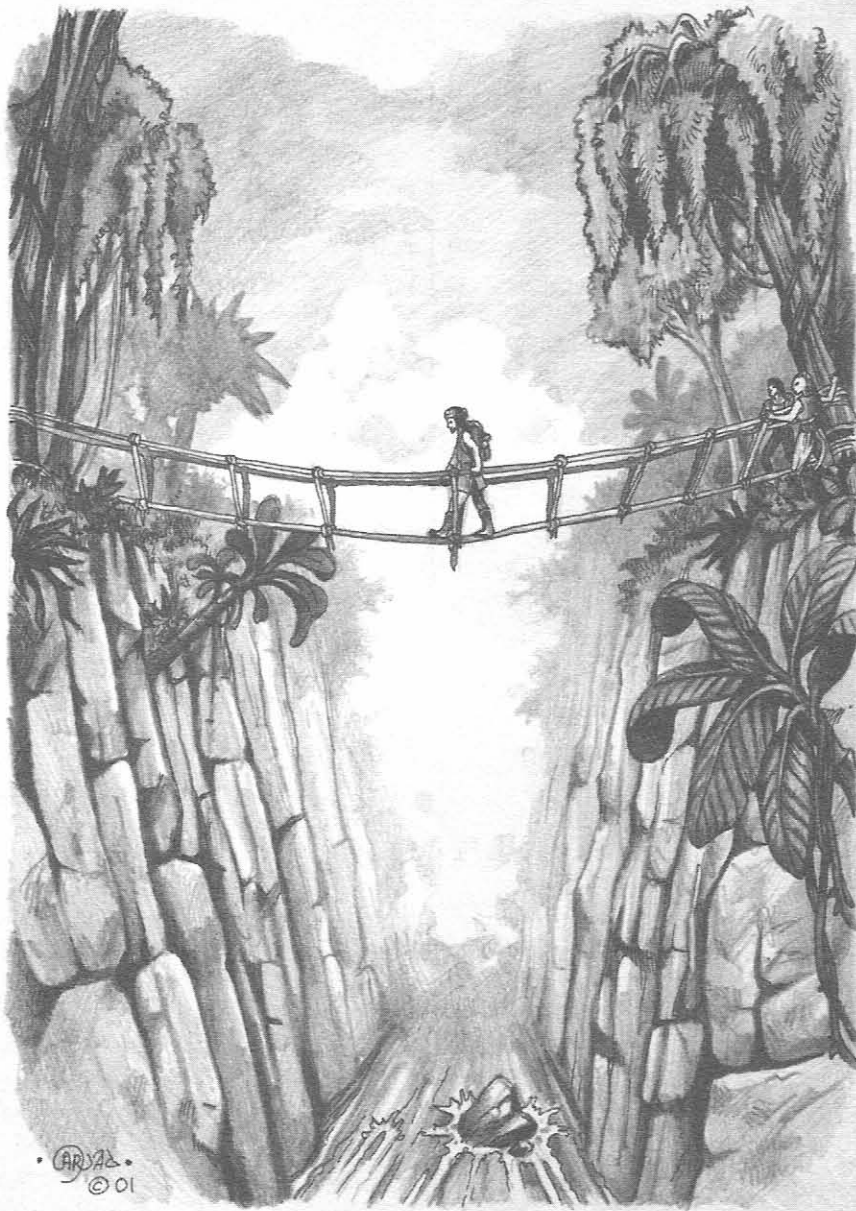
♣ Es sind heimtückische Geschöpfe der Nachtalben, die von diesen während ihrer kurzen, unseligen Beherrschung des Berges in den Albenkriegen geschaffen und als Falle zurückgelassen wurden.

♣ Es sind die unglaublich mächtigen und unsterblichen Gehirne einiger Alter, die erhalten blieben, als ihre übrigen Körper vergingen, und sich danach selbst diese neue Form gegeben haben, um für die neuerliche Errichtung ihrer Herrschaft bereit zu sein.



~ Anhang 1 ~

Der Codex Monstrorum als Abenteuer

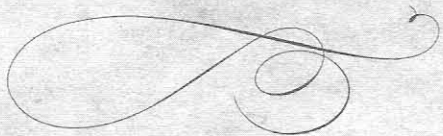


Die vorliegende Geschichte auf Basis des Tagebuches von Quaternus thi Kouramnion kann als zusammenhängende Weltreise-Kampagne gespielt werden (doch dann sollten Sie noch einige Sequenzen zusätzlich zu den Begegnungen mit eigenartigen Wesenheiten einfügen), genauso gut aber können Sie auch einzelne Begebenheiten herauslösen und völlig separat verwenden, wenn sich Ihre Runde in einer geeigneten Umgebung befinden. Keine Sorge, oft ist die genaue Platzierung in Myranor nur der Reiseroute des Optimaten geschuldet, und die Konfrontation etwa mit einem Dschungeltier kann von der Thalassionküste viele tausend Meilen in den Nebelwald oder an den Gelben Orismani verlegt werden, ohne an Plausibilität einzubüßen.

Ebenso ist die Verwendung des Optimaten als Auftraggeber, Dienstherr und dauerhaftem Begleiter der Abenteurergruppe möglich, vielleicht sogar hilfreich, da er gleichsam als 'roter Faden' dient und die Helden in manche Szenarien hineinführt, zu denen sie sonst keinen Zugang hätten. Wenn Sie ihn als Charakter ausarbeiten wollen: Er ist (offensichtlich) ein Optimat des Hauses Kouramnion, am ehesten auf Humus spezialisiert und vom Rang ein Adeptus Maior, also ohne strikte Bindung an einen Mentor. In der Tat stellt für ihn diese Forschungsreise auch den Versuch dar, die acht nötigen Dienste zu leisten, die er für den Aufstieg zum Adeptus Exemptus braucht.

Seine im Tagebuch erwähnten Begleiter sollten hingegen besser nicht auftauchen oder nur einige Etappen lang, da es für Sie wirklich sehr mühsam sein kann, so viele Meisterpersonen zu verwalten. Zudem bestände immer die Gefahr, dass diese Personen (auch aus falsch verstandener Treue zur Quelle, dem Tagebuch) den Charakteren vormachen, wie man ein Problem löst, und die Spieler frustriert werden. Bitte bedenken Sie auch, dass viele Begegnungen im Tagebuch ohne eine 'perfekte Lösung' beschrieben sind: Mit etwas Phantasie sollten die Spieler in der Lage sein, die Herausforderung deutlich pfiffiger zu meistern, als es der reisende Optimat ohne sie getan hat.

Zum Schluss möchten wir an eine alte Spielleiterweisheit erinnern: Der Plot ist nur ein Hilfsmittel; was wirklich zählt, sind die Spielercharaktere und ihre Aktionen. Alle Angaben, die hier zur Handlung stehen, dienen nur dazu, stimmige Herausforderungen anzubieten und den Ereignissen in der Spielwelt ein Thema und eine Struktur zu verleihen. Niemals sollte eine Spielerentscheidung verworfen werden, um doch noch eine vorbereitete Szene präsentieren zu können – das lenkt nur die Aufmerksamkeit von den zentralen Figuren, den Abenteuern, fort.



Albschmeichler

Wie beschrieben, bietet die Szene nicht viel für eine ganze Gruppe und nützt mehr als Hintergrund des Optimaten. Dass dort, wo Albschmeichler lauern, auch giftige Schimmelteppiche wachsen, lässt sich jedoch universell verwenden.

Blender

Auch diese Sequenz zählt eher zum Hintergrund des Erzählers. Wenn Sie sich strikt an die Geschichte halten, werden die meisten Helden diese Begegnung gar nicht miterleben können. Die Idee, Blenderhähne nicht nur in einem Garten zu platzieren, sondern durch Stimmen Imitieren oder Flötensignale anzulocken, ist aber erweiterbar.

Brassachbüffel

Die Essenz dieser Begegnung wäre der (hier nur angedeutete) Einbruch in die Ställe der Arena, bei dem Gewalt gegen Wärter und Wächter grundfalsch wäre. Eine Ablenkung zu inszenieren ist ebenso wichtig wie gutes, überzeugendes Vorgehen dem Büffelpfleger gegenüber, um dessen Hilfe zu gewinnen. Die Flucht mit einem übellaunigen, heißhungrigen Riesenbüffel in die rettenden Sümpfe wäre eine nahe liegende Fortsetzung.

Kristallwurm

Die wenigsten Gruppen sollten in der Lage sein, einen solchen Drachen direkt zu besiegen – ihn zu vertreiben ist schon ein beträchtlicher Erfolg. Eine erhebliche Komplikation liegt darin, dass der Optimat nichts von Aktionen hält, die das Grab weiter stark beschädigen. Dass die Grabkammer nicht einfach geplündert werden darf, will man nicht großen Ärger in der nächsten Stadt riskieren, sollten die Spieler selbst bedenken.

Peryton

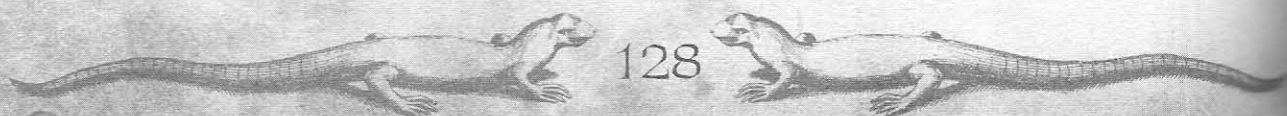
Zentrales Element ist der verletzte Flügel der scheuen Kreatur – um von einem Spielercharakter geheilt zu werden, muss ihm das Tier vertrauen, und das hängt sehr von dessen Auftreten ab: Allgemein sollte die Szene eher poetisch als materialistisch gestimmt präsentiert werden.

Khemosi

Kern der Konfrontation ist es, die Khemosi aus dem Gebiet zu vertreiben; der Schlüssel dazu ist der Tod des Rudelführers. Wie die Abenteurer das anstellen, hängt ganz von ihren individuellen Fähigkeiten und ihrem guten Zusammenspiel ab; zu plumpe Fallen aber werden von den Raubaffen durchschaut.

Vatacheros

Zwei Elemente sind hier miteinander verbunden: die zufällige Entdeckung eines Charypta-Kultes in einem heruntergekommenen Hafenviertel und die anschließende Verfolgung durch den rachsüchtigen Daimoniden. Je nach Aktionen der Helden kann schon die erste Begegnung mit einem deutlicheren Seg über den Kult enden, so dass sie die Verfolgungsszene nicht 'auf Dämon komm raus' verwenden sollten, sofern dass nur das Gefühl des Erfolges schmälert.



Han'kro

Herausforderung der Szene ist die Begegnung mit dem Han'kro, den zu besiegen schwer bis unmöglich ist: Stellen Sie es so dar, dass der erfolgreiche Rückzug aus seinem Revier schon ein Triumph ist. Die undurchsichtige Haltung der Einheimischen ist eine weitere Komplikation. Die Antwort auf das Rätsel, welche Ruinen (?) das große Reptil im Wald bewacht, überlassen wir ganz Ihnen – doch die Herrscherinnen Era'Sumus werden kaum zulassen, dass Fremdlinge größere materielle und spirituelle Kostbarkeiten von der Insel schleppen.

Diwanoth

Im Tagebuch wird kein Erlebnis geschildert, doch jedes Szenario um einen Diwanoth hat als Erschwernis, dass die Tiere auf Friedfertigkeit und Duldsamkeit gezüchtet werden. Was sie zu guten, bequemen Reittieren macht, gibt nicht viel Material für ein Abenteuer her – doch gerade weil sich die Reiter oft blind auf ihren Diwanoth verlassen, kann dieses Vertrauen von einem skrupellosen Attentäter ausgenutzt werden: Ein Angriff mit dem Blasrohr mag nicht dem Reiter, sondern dem Reittier gelten, das daraufhin von einem hohen Saumpfad tief in einen Abgrund stürzt – kaum jemand würde etwas anderes als einen bedauerlichen Unfall vermuten. Doch die Helden mögen auf Merkwürdigkeiten aufmerksam werden, so dass ein Detektivszenario folgen mag. Anschläge makshapurischer Meuchler aus politischen oder religiösen Gründen sind hier ebenso denkbar wie die Habgier eines Erben, wenn eine reiche Matrone mit ihrer ganzen Familie reist.

Kobakan

Ein entlaufenes Tier zu fangen ist leicht, doch ihm dabei kein Leid zu tun ist schon schwieriger. Wenn es dazu noch hochgiftig und sehr gefährlich ist, stellt das Ganze schon eine größere Herausforderung dar. Ein interessantes Dilemma mag sich ergeben, wenn es aussieht, als würde das nervöse Geschöpf einige hilflose Bürger bedrohen, so dass die Spieler abwägen müssen, ob deren Rettung oder das Wahren des guten Willens der Hohepriesterin erstrebenswerter ist.

Himmelsdrache

Gegen einen Himmelsdrachen kann man kaum kämpfen. Diese Begegnung kann allerdings für Spielercharaktere sehr interessant werden, wenn der Drache einen passenden Helden herauspicks und von ihm eine Erklärung fordert, weshalb und wohin die Sonnenbarke unterwegs ist. Jeder magische Kenner der Quelle Luft kommt dafür in Frage, aber auch Chrysir-Verlehrer oder gar flugfähige Helden.

Drachenechse

Diese entfernten Verwandten der Drachen sind große, gefährliche Raubtiere, und das ist ihre beste Verwendung: An ihnen ist nichts Subtiles, und wenn sie ein Territorium beanspruchen, ziehen sich selbst Tighrir vorsichtig zurück. Jedes Szenario wird vor allem von Flucht und Verstecken handeln und vielleicht von der Improvisation einiger Fallen, die die Drachenechse schwächen, ehe man ihr am Schluss doch noch entgegentreten muss.

Grontuschnecke

Im Grunde ist dies eine eher komödiantische als dramatische Szene: Die plumpen, ekelregenden Schlammwühler sind kaum das, was man als kostbare Nutztiere erwarten würde, und fast alle Versuche, die Aufgabe zu lösen, werden vermutlich dazu führen, dass die Abenteurer sehr, sehr schmutzig werden. Die Konfrontation mit den fressgierigen Schnecken und ihren riesigen Mäulern kann aber auch etwas ernsthafter werden, und eine herzlose, aber effektive Einigung mit den Pardir könnte darin bestehen, ihnen die abgehackten Hinterleibe der Grontuschnecken zu überlassen.

Miridangar-Jagdlibelle

Die großen Libellen kommen vor allem als Helfer bei der Jagd in Frage, doch was, wenn die Abenteurer die Beute sind? Entweder bewusst, weil sie einen örtlichen Würdenträger verärgert haben, oder zufällig, weil sie zur falschen Zeit am falschen Ort sind, wenn eine andere Beute gefangen werden soll. Um das Opfer eines Bisses zu heilen, ist das Gegengift nützlich, doch wenn der Jagdmeister das am Sattel trägt und die Abenteurer gerade erst eine kostbare Miridangar abgeschlachtet haben, ist einige Diplomatie nötig, um es von ihm zu bekommen.

Riesenrenoster

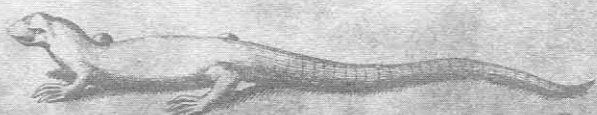
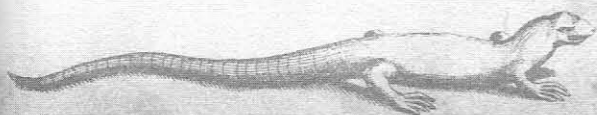
Diese Begegnung ist sehr geradlinig: Ein Riesenrenoster ist aggressiv und greift alles an, was es als störend empfindet. Für Abwechslung sorgt jedoch der zusätzliche Faktor, dass sich die nomadischen Kamamaunir entschieden verboten haben, dass diese Tiere gejagt werden, so dass sich die Abenteurer vermutlich weitaus länger mit der Aggression der großen Tiere abfinden als unter 'normalen' Umständen. Mit etwas Ungeschick kann es natürlich immer noch zu einem Kampf gegen die berittenen Schützen kommen, wenn die Gruppe einen Renoster abwehren musste und dann die Kamamaunir 'präventiv' angreift, ehe die auch nur erklären konnten, dass sie das nicht als unerlaubte Jagd ansehen.

Windhorn

Die Jagd auf die fremdartigen sechsbeinigen Einhornwesen ist schon schwierig genug, doch sie einzufangen (selbst wenn sie durch Libellengift geschwächt sind) ist eine echte Herausforderung; ebenso, sie danach gefangen zu halten. Auch hier stellen die Reaktionen der einheimischen Jäger eine mögliche Komplikation dar, obwohl sie nichts grundsätzlich dagegen haben, dass diese Tiere aus ihrem Territorium entfernt werden.

Ophidias

Eine der größten Herausforderungen ist die täuschende Erscheinung des Gegners. Der Herrscher des verlassenen Schlangentempels wird durch seine monströse Gestalt leicht als 'simpler' Kämpfer und Wächter gesehen, und zu spät merken Eindringlinge, wie gerissen und zaubermächtig er ist. Ohne Vorbereitung und Planung sollte kein Ophidias zu besiegen sein, eher wird er fliehen und sich verbergen, sobald er spürt, dass die Fremden ihm ernstlich gefährlich werden können.



Umgekehrt ist ihm als eingefleischtem Pragmatiker Rachsucht fremd und er wird Eindringlingen eher anbieten, sich ihm zu unterwerfen und als seine Handlanger zu arbeiten, als sie zu vernichten und ihr Potenzial zu vergeuden: Die langfristige Mehrung seiner Diener ist ihm immer das Wichtigste.

Affenmensch

Die Herausforderung ist in diesem Szenario die Verschleppung eines Gruppenmitgliedes durch einen Affenmenschen, die zusätzliche Erschwernis ist seine große Vertrautheit mit der Umgebung. Vor allem aber ist hier die erkennbare 'Grenzlinie' in Gestalt der höheren Wälder wichtig, vor deren Überschreiten der Räuber eingeholt und gestellt werden muss, will man den Entführten befreien: Schnelligkeit ist entscheidend.

Zingduru

Für die Dralquabar, die Feuergeborenen der Narkramarwüste, sind die Zingdurus 'Heiligen Kühe' und werden nicht angegriffen oder auch nur verjagt, was immer ihnen zu tun einfällt. Für die Bewohner der Wüstenstädte sind sie der Lieferant lukrativer Handelswaren. Wenn also ein Trupp Zingdurus wie im beschriebenen Fall in die Außengebiete einer Stadt wandert, ist das am ehesten eine diplomatische Herausforderung – die aber auch in ein ausgedehntes Gefecht mit vielen Verletzten und toten Zingdurus und Menschen ausarten mag.

Monommat

Abweisend, geheimnisvoll und im Imperium nahezu unbekannt – die Einaugen des Meeres sollten die Neugier aller Reisenden wecken, wenn sie ihnen begegnen. Wenn ein Abenteurer Kerrishitisch, eine andere bansumitische Sprache oder auch nur Myranisch spricht, ist kein kerrishitischer Dolmetscher nötig, dennoch wird ein Monommat nur wenig deutliche Antworten geben. Will er etwas, so fordert er es, ohne einen Grund zu nennen. Hier tritt der Monommat vor allem als Auftraggeber für das folgende Szenario auf.

Vulkanid

Um dieses Abenteuer zu leiten, sollten Sie das Versteck des Zauberers wenigstens in seinen Grundzügen entwerfen und die Räume mit Yachjin-Wächtern, plausiblen Fallen und Schätzen ausstatten. Der Vulkanid ist der Hauptgegner, der sehr schwer zu bezwingen sein dürfte – die hier beschriebene Wiedergeburt des Feuerriesen stellt einen Ausweg dar. Ebenso könnten Sie es zur wichtigsten Herausforderung machen, dem verstümmelten Monommaten das Auge zurückzugeben und so die Metamorphose einzuleiten, während der Vulkanid eher als brandgefährliche 'Umweltbedingung' auftritt. Dadurch ist das Gefühl, als Spieler etwas erreicht zu haben, deutlich größer.

Aegyptius

Der Geleitschutz für eine tesumurrische Mumienkarawane ist ebenso lukrativ wie ekelerregend, und die Maßnahmen der Abenteurer, sich vor Seuchen zu schützen, sollten nicht unwichtig sein. Die eigentliche Essenz aber sind die hartnäckigen Angriffe der Nomaden, die die Aegyptien als Vorhut

und manchmal auch Reittiere benutzen und wie ein Wolfsrudel der Karawane folgen – unwillig, sich zum offenen Kampf zu stellen, und immer auf einen zurückfallenden Schwächling lauend, der sich leicht von der großen Gruppe trennen und niedermachen lässt.

Xarthis

Die Szene an Bord eines Luftseglers bietet viele Möglichkeiten für Fern- und Flugkampf: Selbst wenn der Xarthis überraschend aus der Sonne heraus attackiert, kann er bei späteren Anflügen beschossen oder auch (von fliegenden Charakteren) direkt attackiert werden. Solange er nicht getötet wurde, folgt er dem langsam sinkenden 'waidwunden' Fluggerät und wird immer wieder Angriffe fliegen, um dessen Ende zu beschleunigen. Eine im Tagebuch nicht erwähnte Option der Abenteurer wäre, auf einer Felsnadel notzulanden und zu hoffen, dass der dort nistende Xarthis vor allem den Verfolger als Gegner sieht und es leichter ist, den angeschlagener Siegen des Flugechsenduells zu bezwingen.

HetZRatten

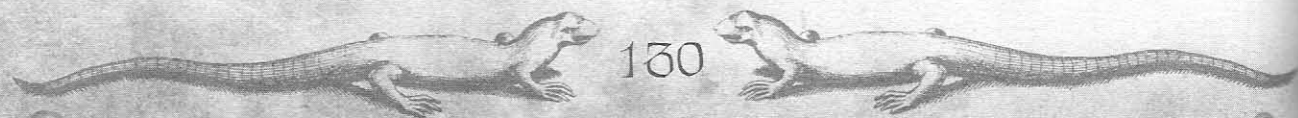
Die 'Windhunde der Draydal' sind durch ihre gute Koordination und den giftigen Biss eine sehr gefährliche Herausforderung bei Reisen in Anthalia. Wie hier beschrieben, ist die Flucht auf einen Baum eine brauchbare Taktik, während die Flucht im offenen Gelände die schlechteste Option darstellt. Man kann mit ihnen nicht verhandeln und sie nur schwer von ihrem ersten Ziel abbringen – es sei denn, Draydal geben ihnen neue Anweisungen.

Titanenschnitter

Sowohl bei der Larve als auch beim ausgewachsenen Schnitter spielt bei Begegnungen die lockende Magie eine zentrale Rolle – bedenken und nutzen Sie die Regeln für den Hinterhalt bei der im Sand verborgenen Larve. Das gruselige Schicksal verschleppter Begleiter, die bei lebendigem Leibe verstümmelt und als Brutkammern missbraucht werden, sollte unter üblichen Umständen schon eine Rettungsaktion auslösen, bei der man schnell dem fliegenden Räuber folgen muss, um zu wissen, wo er niedergeht, um binnen weniger Minuten sein grausiges Werk zu verrichten.

Tumulotherium

Hügeltiere sind nicht gerade angriffslustig – am besten verwendet man sie also als Gegner, wenn sie sich an einer Stelle niedergelassen haben, wo sie eiligen Reisenden den Weg versperren und ein Umweg zu viel Zeit fordern würde. Die Shinoqi haben in dieser Situation vor allem die Aufgabe, die Helden von einem sofortigen 'Wegsprengen' des Hindernisses abzuhalten. Eine nicht erwähnte Komplikation kann sich natürlich aus den Fressgewohnheiten des Tieres ergeben: Wenn es auf der Suche nach Insekten einen wehrhaften Schwarm aufscheucht, werden weder das Tumulotherium selbst noch dickhäutige Shinoqi so sehr von den Angriffen wütend umherschwirrender Stechinsekten gefährdet wie zufällig anwesende Reisende.



Periosphrant und Phrenophorenkaktus

An sich sind die Rüsseltiere trotz ihrer daimoniden Natur harmlos, doch mit den richtigen Impulsen können sie zu mordlustigen Bestien werden – und kaum ein Xarxarer rechnet damit oder hat sich darauf vorbereitet. Gerade die nichtmagischen Einwohner würden dezimiert, ehe eine Lösung gefunden wäre. Der verschlagene Versuch eines draydalischen Agenten, durch gezielte Stimulation ihrer Aggressivität ein solches Massaker herbeizuführen, bildet ein gutes Abenteuer, dessen Einstieg ein einzelner Angriff sein sollte, der von dem zuständigen Tharamnos als Zufall abgetan wird.

Moranth

Nach der Jagd auf so viele Tiere werden hier einmal die Abenteurer von einem wütenden Tier gejagt, das sie (zu Recht oder Unrecht) als Bedrohung seiner Küken auffasst. Das Verstecken und die Ausnutzung unwegsamen Geländes ist die beste Taktik gegen den kaum zu besiegenden Hünen, auch wenn Angriffe auf die Beine ebenfalls vorstellbar sind.

Mandrass

Bei der Jagd auf einen räuberischen Mandrass ist seine Heimtücke und Meisterschaft im Verbergen der zentrale erzählerische Faktor: Im offenen Kampf hat er einer Heldengruppe wenig entgegenzusetzen, selbst wenn keine Zauberei eingesetzt wird, doch man kann kein Raubtier bekämpfen, das sich gar nicht stellt. Dieses Szenario lebt davon, dass der Mandrass die meisten Fallen durchschaut und zuschlägt, wenn die Jäger gerade woanders auf ihn lauern; es gipfelt am besten darin, dass der Raubaffe die Verfolger so gering schätzt, dass er einen von ihnen doch schließlich angreift.

Ghurik

Ein Brackrochen ist immer eine stattliche Bedrohung bei Reisen in den Tropen, doch hier spielt besonders seine Rolle als heiliges Tier eines Pristidenstammes eine Rolle, die den 'Mord' am Bewohner des geweihten Weihers kaum hinnehmen werden. Die traditionelle Verbindung der Pristiden mit dem Haus Illacrión ist zwar bekannt, kann aber natürlich nur dann thematisiert werden, wenn Sie die Rivalität des Optimaten mit diesem Haus verwenden. In anderen Fällen wird der Illacrión-Gesandte eher geneigt sein, mäßigend auf die Pristiden einzuwirken, sofern die Abenteurer nicht zuerst angegriffen haben.

Uccara-Salamander und Reißlurch

Die Handlung ist aus zahllosen Filmen vertraut: Unvorsichtige Wissenschaftler führen waghalsige Experimente an gefährlichen Tieren aus, bis sich die Natur rächt und die ausgebrochenen Monster anfangen, sich eine blutige Schneise durch die Statisten zu fressen. Überleben ist alles.

Jaguarhai

Das Szenario besteht, für sich genommen, aus der Entführung der Abenteurer und eines optimatischen Begleiters durch einen Trupp Abishai, die dank ihres abgerichteten Jaguarhais

überheblich geworden sind. Sie betrachten 'gewöhnliche Glücksritter' unter den Helden als wertlos und gehen entsprechend rau mit ihnen um. Die Flucht und die anschließende Übereinkunft mit den Nequanern sollte von den Spielercharakteren getragen werden, keineswegs von Meisterfiguren – die Meeresbewohner sollten im Gegenteil jedem Optimaten erst einmal misstrauen. Der abschließende Kampf gegen den Jaguarhai kann auf vielfache Weise enden, verweigern Sie den Spielern möglichst keinen angestrebten klaren Sieg über das Untier.

Ursicada

Ein uralter, aus Insektenmörtel errichteter Bau in einem moskitoverseuchten Sumpf, das Locken einzigartiger Geheimnisse der Nesséria, eine brutale Monstrosität als zurückgelassener Wächter – was braucht man mehr? Nun, die Übertragung des insektischen Fluches, durch die Überlebende des Saugrüsselangriffes selber zum Fliegenmonstrum werden, verschärft die Lage. Es muss ja nicht so weit kommen, dass die Tötung des Befallenen der einzige Ausweg ist, doch ein Heilmittel sollte nur bei der Rückkehr in die unheilvolle Ruine zu entdecken sein.

Sphyngias

Eine diplomatische Mission zu widerwärtigen Gastgebern mit entschieden ekligen Vorstellungen von Höflichkeit und Gastlichkeit, das ist die Essenz dieses Szenarios. Der Verzehr abstoßender Speisen muss ebenso absolviert oder höflich abgelehnt werden wie unaussprechliche 'Partyspiele'.

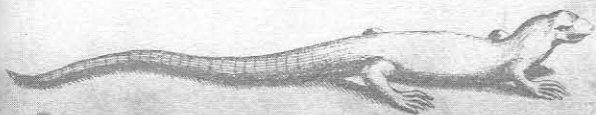
Eine weibliche Heldin mag sich den brutalen Avancen eines triebgelenkten Sphyngias ausgesetzt sehen, der aus einer vagen Erinnerung zurück in die Baumwipfel gekommen ist. Das Vertuschen des Vorfalles und seiner tieferen Ursache wiederum stellt eine diplomatische Herausforderung dar. (Doch seien Sie vorsichtig und bedenken Sie den Geschmack Ihrer Runde: Für viele Spieler sind die Schilderung solcher sexueller Übergriffe kein Teil eines unterhaltsamen Spieleabends.)

Maulbaum

Diese pflanzliche Monstrosität hat das grundlegende Problem aller verwurzelten Gegner: Ihre Reichweite ist begrenzt und man kann ihr in Grunde einfach davonlaufen. Beim Maulbaum hilft zum einen die Tarnungsmagie, Reisende näher heranzulocken, und ebenso die Absicht, etwas Wichtiges zu finden, was in der Nähe des Baumes liegen soll – davonlaufen heißt also aufgeben. Vor allem sollte schnelle Flucht keine Option sein, solange noch ein Gefährte in den Klauen des Baumes gefangen ist und einen grässlichen Tod erleidet, wenn man ihn nicht schnell befreit.

Stechjungfer

Das Tagebuch stellt die Stechjungfer (bzw. ihre Wirkung auf die unglücklichen Wirte ihrer Larve) nur vor, aber unterschiedliche Wirte ergeben eine Vielzahl von Szenarien: Ein Lieblingsreittier muss geheilt werden, ein zur Raubtierabwehr gehaltenes Tier reißt sich los und greift selber an, oder



eine Stechjungfer versucht, einem der Charaktere ein Ei einzupflanzen.

Wichtig ist dabei, dass Sie nicht mit einer Schilderung beginnen, wie sich eine Stechjungfer aus der Leiche ihres Wirtes befreit, denn das zerstört jede Chance, dass die Helden dem verführerisch schönen Fluginsekt unvorsichtig gegenübertreten.

Capros

Ein einfaches, geradliniges Jagdabenteuer: Ein gefährlicher Erntedieb soll gestellt und erlegt werden. Viel Würze gewinnt das Szenario durch die natürlichen Gegebenheiten wie die hohen, kaum zu durchdringenden Maisfelder, aus denen jederzeit ein Keiler hervorbrechen kann, und die Tendenz erfahrener Caproskeiler, sich eine 'Gefolgschaft' kleinerer, aber immer noch gefährlicher Jungebr zu halten. Nicht beschrieben, aber gut denkbar ist eine Erweiterung des Abenteuers, bei der ein Meuchelmörder in der Tarnung eines Jagdhelfers darauf abzielt, dass der politisch einflussreiche Marcodanes einem 'Jagdunfall' zum Opfer fällt.

Stelzspinne

Auch dies ist ein unkompliziertes Szenario: Eine Gruppe Reisender ist verschwunden und muss aufgespürt werden – doch der 'Entführer', ein Stelzspinnenmännchen bei der Vorbereitung auf die Brutpflege, ist ein heftiger Gegner. Die Begleitung durch eine hellsehende Sibylle ist optional, ebenso der genaue Zustand der überlebenden Entführten: Viele Spieler ziehen es vor, wenn hier ein 'Happy End' mit geheilten Befreiten steht.

Riesendrache

Die größten Drachen Myranors sind keine Gegner oder gar Beutetiere, eher schon Machtfaktoren: Da sie weit enger mit den urbanen Kulturen des Kontinents zusammenarbeiten als andere Drachen, können sie als Auftraggeber für alle möglichen Expeditionen und Missionen erscheinen, die oft noch obskure Zwecke haben als die eines Illacrions. Jagden wie die folgende machen jedoch hinreichend deutlich, dass sie trotz der zeitweiligen Leibesfülle alles andere als träge und plump sind.

Kyalach

Die Herausforderung ist deutlich: Ein 'herrenloser' Riesentaufendfüßler ohne Insektenlenker muss gefunden werden (während in der Gegend zahlreiche Ban Bargui unterwegs sind), die Helden müssen ihn angreifen und genügend reizen, damit er ihnen folgt, und dann müssen sie schnell genug sein, dass er sie nicht erreicht, aber langsam genug, dass das schlecht sehende Geschöpf nicht das Interesse verliert. Für eine Gruppe Berittener ist das alles deutlich leichter zu schaffen, doch die Gefahren sind nicht gering. Machen Sie deutlich, dass das alles schon ein Stoff für Heldenlieder ist – das abschließende Gefecht zwischen Rieseninsekt und gigantischem Drachen spielt sich in einer ganz anderen Größenklasse ab.

Katoblepas

Wie schon im Tagebuch gesagt, ist bei der Jagd auf diese Tiere Aufmerksamkeit und Vorausplanung wichtig: Wenn ein Abenteurer das Tier erlegen will, sollte der Gebrauch von Fernkampfwaffen selbstverständlich sein, doch ebenso spielt die Position relativ zum Wind eine große Rolle: Weder darf der Geruch des Jägers zur Beute noch der mörderische Atem des Untiers zum Jäger geweht werden. Machen Sie als Spielleiter das Heranpirschen zu einer Herausforderung, wo der gewählte Weg oft an die sich ändernden Witterungsbedingungen angepasst werden muss.

Donnerschlange

Die Natur der Begegnung mit der Donnerschlange liegt darin, dass der Drache Kampfbereitschaft, Wagemut und Heldentum schätzt und diejenigen belohnt, die diese Merkmale zeigen. Im vorliegenden Fall geht es also darum, den rechten Weg zwischen feigem Nachgeben und blutgierigem Metzeln zu wählen und dabei nicht nur den drachischen Beobachter zufrieden zu stellen, sondern auch den wilden Steppenreitern Respekt einzuflößen.

Elentier

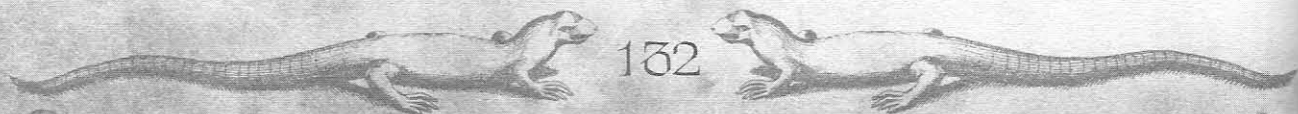
Die hier nur kurz angesprochenen Begegnung, bei der die Reisenden irrtümlich den Trampelpfad eines reizbaren Elenbullen benutzen, kann durch weitere Details aus dem Verhalten des Tieres erweitert werden: So könnten die Abenteurer auf die Elenkühe stoßen und den Bullen dazu veranlassen, seinen 'Harem' zu verteidigen. Ganz anders verläuft die Begegnung, wenn am Ende des Weges der schwere Bulle in einem Sumpfloch eingesunken ist.

Baumschrat

Baumschraten sind nicht angriffslustig, aber den ganzen mobileren Rassen gegenüber auch nicht wohlwollend eingestellt. In Ochobenius ist zudem der angesprochene Konflikt zwischen Holzfällern, Holzhändlern und ihren Söldnern einerseits und Waldläufern, Animisten und anderen 'Naturschützern' andererseits sehr präsent und Fremde werden fast unvermeidlich hineingezogen, weil jede Seite eine Entscheidung von ihnen erwartet – der Baumschrat kann also ebenso als Verbündeter wie als Gegner der Gruppe auftreten, ganz, wie die Sympathien der Helden liegen.

Hornhai

Diese Szene ist eine klassische Moby Dick-Situation – der gejagte Meeresriese, der vom Verfolgten zum Verfolger wird und das Schiff der Jäger in größte Gefahr bringt. Hier ist kein Platz für Verhandlungen, hier muss ein Kampf auf hoher See ausgetragen werden, bei dem aggressive Zauberei den Seefahrern sehr helfen kann. Variiert werden kann die Lage, wenn die Auseinandersetzung mit einem Angriff des Schiffsbrechers beginnt, ein schwerer Rammstoß den Rumpf erschüttert und zuerst Unsicherheit herrscht, ob man auf ein Riff gelaufen oder was sonst geschehen ist.



Wendigo

Das Wesen des Zusammentreffens mit dem Ungeheuer ist die extrem ungünstige Lage, in der die Reisenden sind: ohne seetüchtiges Fahrzeug, ohne Holz und mit viel zu wenig Nahrung an einer kalten, lebensfeindlichen Küste gestrandet. Da auch der Wendigo Hunger leidet, ist eine friedliche Verständigung mit ihm ausgeschlossen. Spielen Sie den natürlichen Argwohn und die Feindseligkeiten der Matrosen aus und setzen Sie den Wendigo als gerissenen Angreifer ein, der nicht nur weiß, wann er seine Kräfte einsetzen muss, sondern auch spürt, wann die Menschen durch ihre eigenen Streitereien abgelenkt sind. Ein furioses Finale in Flammen ist fast unumgänglich.



Gischtwurm

Eine Szene wie die beschriebene kann eigentlich immer auftreten, wenn ein maritimes Hindernis die Seefahrt stört: Gischtwürmer sind sich nicht zu fein, solche Situationen für sich auszunutzen (und sie vielleicht zuvor erst herbeiführen). Stellen Sie den Drachen als intelligentes, selbstbewusstes Wesen dar, das vor allem zeigen will, dass es den Sterblichen an Klugheit, Kraft und Zauberkunst weit überlegen ist. Zu einem Kampf sollte es nur kommen, wenn die Abenteurer sehr aggressiv reagieren – doch wenn sie dank eigener Ideen oder Magie die Hilfe des Gischtwurmes nicht benötigen, mag dieser schon sehr gereizt sein.

Hippocampir

Die Begegnung mit den Seepferdmenschen lässt sich sehr leicht zu einer interessanten Expedition in den lichten Wäldern des Meeres erweitern, wenn Sie den Spielercharakteren Mittel an die Hand geben, unter Wasser zurechtzukommen. Denkbar ist ein Besuch, der angesichts des Angriffs eines Jaguarhais oder eines anderen aquatischen Großräubers zu einem gemeinschaftlichen Kampf gegen ein Meeresungeheuer wird; vielleicht taucht aber auch ein (der?) Gischtwurm auf

und stellt gierige Forderungen. Ein amaunischer Charakter mag hin und her gerissen sein von der Bitte, als Verkoster neuer delikater Fischcremes zu helfen, um eine neue Handelsware zu entwickeln, und der Aussicht, dafür ins Wasser tauchen zu müssen. Am wichtigsten ist jedoch, die Hippocampir nicht grimmig und abweisend, sondern verspielt und exotisch zu präsentieren.

Patriarchenschrat

Das in dieser Passage steckende erzählerische Potenzial erstreckt sich natürlich vor allem auf die Bereitschaft, die Reisegruppe auch gegen ihren Willen unter seine Obhut zu nehmen und mit der nötigen Mischung aus Liebe und Strenge zu behandeln: Wollen die Kleinen nicht fressen, nötigt man sie, und wenn sie in die gefährliche Welt fortzulaufen drohen, muss man sie zurückholen und ein wenig züchtigen, damit sie es nicht wieder tun. Zeigen Sie das Verhalten der Kreatur als irregeleitete Elternliebe und Fürsorge, frei von Bosheit und Aggression.

Kerkop

Nicht allein das Zusammentreffen mit einem anspruchsvollen Kerkopen ist Teil der Erlebnisse – auch wenn sich das Tagebuch dazu ausschweigt, war doch die Fallgrube einer anderen Kerkopenschar die Ursache für die Gefangennahme der Reisenden. Hinsichtlich der Verwendung arroganter, kaum zu besiegender Wesen im Rollenspiel sei nur noch einmal betont, dass man es nicht übertreiben darf – und es hat seine Gründe, dass die Wesen

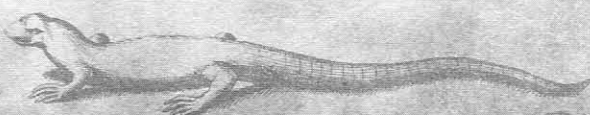
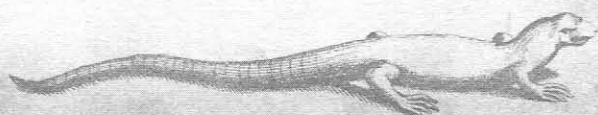
zwar eine gute Verteidigung, aber keine besonderen offensiven Kräfte haben oder gar die Möglichkeit, den freien Willen der Charaktere zu beherrschen.

Gorgone

Die Gefangenschaft in der Sklavenhöhle einer Gorgone ist ein grausiges Schicksal, das nahezu jedem Reisenden widerfahren kann. Zum Glück ist die Arroganz und Eitelkeit der Kreatur so groß, dass sie sich für unbesiegbar hält und weder einzelne magiebegabte Gefangene als unkontrollierbar aussieht noch allzu gründlich auf die Umtriebe ihrer Sklaven achtet – hat sie erst einmal ihre magische Versteinerung an einem unseligen Gefangenen demonstriert, geht sie davon aus, die anderen mit ihrer Macht dauerhaft eingeschüchtert zu haben. Solange die Sklaven diesen Anschein aufrechterhalten, können sie durchaus Pläne schmieden und sogar Waffenhorte anlegen, bis der große Tag des Ausbruchs gekommen ist.

Turtelwurm

Die Situation ist eigentlich eindeutig: Das wehrhafte Ungeheuer kontrolliert etwas, das die Reisegruppe will, nämlich die schnelle Regeneration ihrer Lebens- und Astralenergie.



Das zeigt natürlich auch, wann man dieses Szenario am besten einsetzt: Wenn die Abenteurer beide Ressourcen so sehr erschöpft haben, dass es gefährlich wäre, ohne Sternäpfel weiterzuziehen. Umgekehrt bedeutet das natürlich auch, dass der eigentlich nicht übermächtige Turtelwurm nun ein echtes Hindernis ist, das nicht nebenbei durch einen Kampf oder Zauberei aus dem Weg geräumt werden kann. Die Herausforderung ist also eher rollenspielerisch zu lösen.

Ein Hinweis noch zum Sternäpfelbaum an sich: Der Impuls, den Abenteurern um jeden Preis die Eroberung des Baumes zu verderben, ist oft übertrieben. Als sehr verderbliche Früchte sind die Äpfel weit davon entfernt, kostenlose Heil- und Astraltränke zu sein – die Logistikfrage macht das ganze Unterfangen ebenso unpraktisch und damit harmlos im Spiel wie die Notwendigkeit, den Baum unablässig gegen neue Drachen und andere Interessenten zu verteidigen.



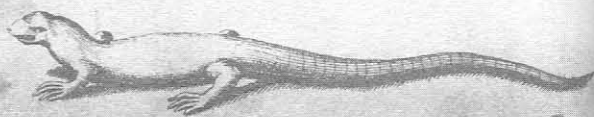
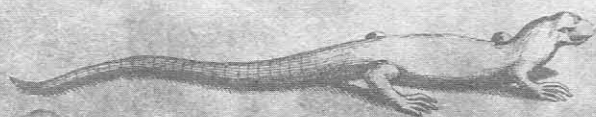
Tetrachiropter

Das Abenteuer ist im Grunde eine kombinierte Grusel- und Detektiv-Geschichte um einen unheimlichen, kaum aufzuspürenden Serienmörder in den Gassen der Großstadt. Dass der eine neristische Wer-Fledermaus ist, sollte am Anfang gar nicht deutlich werden, und die Absicht der schweigsamen, eigenbrötlerischen Neristu, das Problem ohne Beteiligung anderer Rassen zu lösen, verkompliziert die Lage noch weiter.

Cerebropod

Weniger ein Szenario als eine Andeutung größerer Schrecken ist die Passage mit dem Hirnfüßer – doch aus dem Zusammentreffen mit einem neugierigen hageren Fremden mit übermäßigem Kopfputz kann unweit des Baan Bashur leicht eine unheimliche Begegnung werden.

Das Verschwinden des Optimaten ist der einzige Punkt im ganzen Tagebuch, wo wir von einer eindeutigen Festlegung abraten: Wer weiß, vielleicht hat er ja auch diese Gefahr überlebt und taucht irgendwann mit einem neuen Tagebuch voller Rätsel und Wunder auf.



~ Anhang 2 ~

Spielwerte



Aegypius

Beschreibung siehe S. 59; Szenariovorschlag siehe S. 130



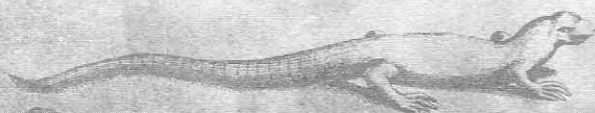
Verbreitung: vor allem Savanne von Te'Sumurru
 Schulterhöhe: bis 2 Schritt
 Gewicht: bis 200 Okul
 INI 9+1W6 PA 8 LeP 40 RS 1 WS 8
 Schnabel: AT 12 TP 1W6+6 DK HNS
 Füße: AT 12 TP 1W6+4 DK HN
 Flügel: AT 8 TP 1W6+2 DK H
 GS 15 AuP 60 MR 5 GW 10
 Besondere Kampfregeln: Raserei (4, wenn sie Leber riechen)
 Beute: Federn (1 Pekunios / Stück)

Affenmensch

Beschreibung siehe S. 51; ; Szenariovorschlag siehe S. 130



Verbreitung: Dschungel Shindrabars, als (ehemalige)
 Söldner fast überall an der Thalassionküste
 Größe: 2,5 Schritt
 Gewicht: bis 250 Okul
 MU 10-19 KL 6-12 IN 12-17 CH 4-8
 FF 6-12 GE 11-17 KO 13-19 KK 11-20
 Kampfwerte (unerfahren/erfahren/Veteran)
 LeP 50/60/70 AuP 40/50/55 MR 3/5/7
 GS 8/8/9 RS 2 + Rüstung (selten) WS 7/8/10
 AT 11/13/15 PA 6/8/9
 INI 8+1W6/9+1W6/11+1W6
 FK - TP Nach Waffe, meist großer Knüppel (1W6+4)
 Sonderfertigkeiten: - / Wuchtschlag / Ausweichen I, Nieder-
 werfen
 Besondere Kampfregeln: großer Gegner; Niederwerfen (6)



Albschmeichler

Beschreibung siehe S. 6; Szenariovorschlag siehe S. 128



Verbreitung: in den dicht besiedelten Armenvierteln der imperialen Städte

Größe: 0,4 Schritt

Gewicht: 10 Okul

INI 4+1W6 PA 6 LeP 10 RS 1 WS 6

Berührung: AT 14* TP Gift** DK H

GS 6 AuP 20 MR 0 GW 8

*) Bei einer unparierten Glücklichen Attacke hat sich der Albschmeichler an sein Opfer geklammert und richtet nun automatisch jede Runde den Giftschaden an. Er lässt erst los, wenn ihm mindestens 4 SP zugefügt werden.

**) Kontaktgift: Stufe 12

Wirkung: pro KR Berührung 2W6 SP(A);

Beginn: Das Opfer ist sofort (binnen 1 KR) in seinen eigenen Alpträumen und Ängsten gefangen; bei gelungener KO-Probe: halber Giftschaden, MU, KL und IN durch Ängste und Visionen je -3

Dauer: 1W6 Stunden

Beute: Fleisch (normalerweise ungenießbar), Fell (4 Au)

Baumschrat

Beschreibung siehe S. 104; Szenariovorschlag siehe S. 132

Verbreitung: Wald in ganz Myranor

Größe: mindestens 3 Schritt

Gewicht: mindestens 600 Okul

INI 10+1W6 PA 7 LeP 70 AsP 60* RS 6 WS 10

Hieb: AT 14 TP 2W6+4** DK NS

Trampeln: AT 10 TP 3W6 DK H

GS 11 AuP 50 MR 10 GW 13

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wald); großer Gegner; Niederwerfen (8, Hieb) / Trampeln

Beute: magisches Hartholz (sehr teuer)

*) Fallen die AsP auf 0, kann der Baumschrat auch mit seinen LeP weiterzaubern.

) **Metamorphose: Übertreffen bei einem gelungenen Hieb die SP den MR-Wert des Opfers, kann der Baumschrat für 1W20 AsP dessen langsame Verwandlung in einen Baum einleiten: Dadurch sinken alle körperlichen Eigenschaften (GE, KO, KK, FF) pro Stunde um einen Punkt. Erst wenn alle Punkt auf 0 sind, ist die Verwandlung permanent. Bis dahin kann der Schrat die Verwandlung jederzeit beenden; dann 'heilen' die Eigenschaften mit gleicher Geschwindigkeit.

Blender

Beschreibung siehe S. 10; Szenariovorschlag siehe S. 128

Verbreitung: Gebirge, vor allem in Xarxaron

Spannweite: 1,2 Schritt

Gewicht: 5 Okul

INI 7+1W6 PA 4/6 LeP 10 RS 0 WS 4

Schnabel (Henne): AT 14 TP 1W6+8 DK H

Hypnotisches Rasseln (Hahn): AT 6 TP * DK *

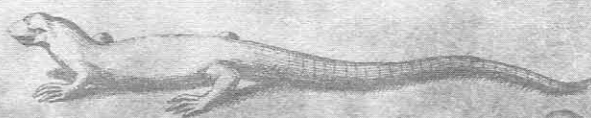
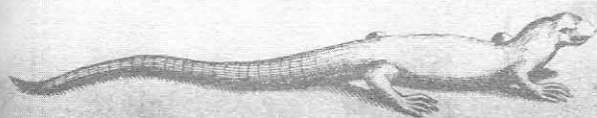
GS 18/1 AuP 30 MR 6 GW 8

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (8), Gezielter Angriff (bei gelungenem Hinterhalt: SP statt TP)

*) Hypnotisches Rasseln kann nur mit MR-Probe pariert werden, bei deren Misslingen das Opfer jegliche Aktionen der Kampfunde verliert; die MR-Probe kann jede KR wiederholt werden.

Jagd: +5, Flucht

Beute: Gefieder des Hahns (8 Ag)



Brassachbüffel

Beschreibung siehe S. 15; Szenariovorschlag siehe S. 128



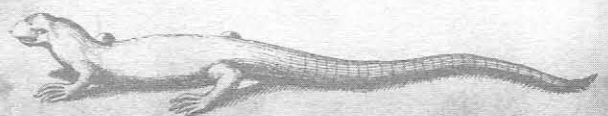
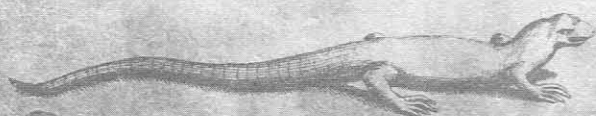
Verbreitung: Savanne und Weideland
 Schulterhöhe: über 3 Schritt
 Gewicht: mehr als 4.000 Okul
 INI 9+1W6 PA 4 LeP 140 RS 3 WS 10
 Stoß: AT 14 TP 2W6+4 DK H
 Trampeln: AT 13 TP 3W20 DK H
 GS 15 AuP 120 MR 1/11 GW 15
 Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner;
 Raserei (6, wenn gereizt), Überrennen (8, 4W6+4),
 Niederwerfen (7, Stoß), Trampeln
 LO 6 KK 35 TK x10 ZK x15
 Jagd: +14, Angriff
 Beute: Fleisch (um 1400 Rationen), Haut (verbreitet),
 Hörner (bis zu 10 Aural)

Caproskeiler

Beschreibung siehe S. 90; Szenariovorschlag siehe S. 132



Verbreitung: gemäßigtes und nördliches Myranor
 Größe: 1,5 Schritt
 Gewicht: 1.000 Okul
 INI 10+1W6 PA 6 LeP 90 RS 2 WS 10
 Hauer/Biss: AT 14 TP 1W6+8 DK H
 GS 10 AuP 80 MR 0/6 GW 12
 Besondere Kampfregeln: Überrennen (10, 2W6),
 Verbeißen, Niederwerfen (6, Hauer)
 Jagd: +4 Angriff
 Beute: Fleisch (nur für Kuanua), Hauer (1 Aural),
 Fell (teuer) und Schwarte



Cerebropod

Beschreibung siehe S. 124; Szenariovorschlag siehe S. 134



Verbreitung: in der Nähe des Baan Bashur

Gewicht: bis 13 Okul

INI 15+2W6 PA speziell* LeP 9 AsP 300 RS 0 WS 3

Würgen: AT 10 TP 3W6 Punkte AU-Verlust** DK H

GS 18 AuP 100 MR 20 GW 20

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff/ Würgen

Magie: immens, vor allem Wahrnehmungs- und Beherrschungszauberei, eher selten Magie mit elementaren oder dämonischen Quellen

*) PA nur als Ausweichen der einzelnen Kreatur, Cerebropoden mit 'Reittier' können nur ausweichen, indem sie sich eines Viertels von dessen Ausweichen-Wert bedienen.

**) Erreicht die Ausdauer des Opfers 0, wird der Schaden danach von der LE abgezogen. Ist diese auf 0 gesunken, ist das Opfer nur noch der untote Träger des Cerebropoden.

Diwanoth

Beschreibung siehe S. 33; Szenariovorschlag siehe S. 129

Verbreitung: Tharpura, Makshapuram

Größe: bis 3 Schritt

Gewicht: 2 Quader

INI 4+1W6 PA 4 LeP 100 RS 4 WS 11

Kopfstoß: AT 8 TP 1W6+4 DK H

GS 9 AuP 60 MR 5/20 GW 8

Besondere Kampfregeln: großer Gegner

Beute: Rückenhörner (je 6 Aural), um 250 Rationen Fleisch

Donnerschlange

Beschreibung siehe S. 100; Szenariovorschlag siehe S. 132

Verbreitung: Luftraum, vor allem im Norden Myranors

Größe: 8 bis 10 Schritt Länge

Gewicht: um 1.200 Okul

MU 21 KL 16 IN 14 CH 14

FF 6 GE 16 KO 50 KK 30

INI 13+2W6 PA 15 LeP 120 RS 8 WS 25

Gewitterodem: FK 15 TP */**

Biss: AT 14 TP 2W6+3 DK HN

Klauen: AT 12 TP 1W6+6 DK HN

GS 18 AuP 1000 AsP 40 MR 24 GW 19

Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner;

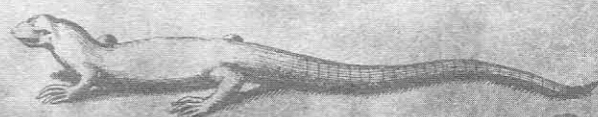
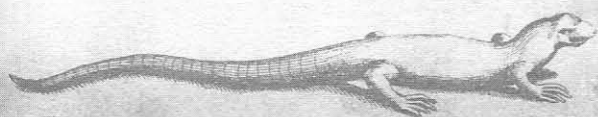
drei Aktionen pro KR, davon maximal zwei Angriffsaktionen (auch gegen mehrere Gegner), Flugangriff (Klauen), Flugangriff/ Niederwerfen (8), Flugangriff/ Umklammern (5), Gewitterodem*, Donnerschlag**

Beute: Karfunkel (klein, um 15 Au), Haut (10 Au), Kopf (Trophäe)

Magie: Luft, Kraft, Erkenntnis, Aggression, Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese, Gewitterodem*, Donnerschlag**

*) jede zweite KR möglich; Reichweite 27 Schritt; richtet 4W6+4 TP an und kostet die Donnerschlange 1W6+1 AsP. Die AT-Probe entscheidet, ob das anvisierte Ziel getroffen wird oder der Blitz 1W3 Schritt entfernt einschlägt; Ausweichen ist gegen ein Viertel des Ausweichen-Werts möglich.

**) folgt in der KR nach einem Blitzstrahl und verursacht im Umkreis von 7 Schritt um die Einschlagsstelle 3W6 TP (A). Dieser Wert erschwert auch die KO-Probe, um sich auf den Beinen zu halten.



Drachenechse

Beschreibung siehe S. 39; Szenariovorschlag siehe S. 129

Verbreitung: ganz Myranor, vorzugsweise warme Regionen

Größe: 3 Schritt

Gewicht: 200 Okul

INI 8+1W6 PA 7 LeP 60 RS 4 WS 13

Biss: AT 12 TP 2W6+1* DK H

Klauen: AT 10 TP 1W6+5 DK HN

Schwanz: AT 8 PA 3 DK NS

GS 5 AuP 100 MR 6/9 GW 12

Besondere Kampfregeln: großer Gegner; Niederwerfen (2, Klauen/Schwanzschlag), Doppelangriff (Biss und Klauen, gegen einen Gegner, zählt als eine Angriffsaktion), Gezielter Angriff/Verbeißen, Giftnebel**

*) Richtet der Biss Schaden an, so kommt in 50 % der Fälle das gefährliche Gift zur Wirkung (bis zu dreimal pro Kampf): Stufe 10, 1W6 SP/KR / 1W3 SP/KR

Beginn: sofort, Dauer: 4W6 KR / 2W6 KR

**) In den Distanzklassen H und N richtet der Giftnebel pro KR 2 SP / 1 SP (DK H) bzw. 1 SP / 0 SP (DK N) bei jedem Gegner an. Für je 5 erlittene SP muss der Gegner eine KO-Probe+5 ablegen, um nicht 1W6 KR vor Übelkeit aktionsunfähig zu sein.

Beute: Fleisch (30 Rationen, ungenießbar), Haut (billig), Giftzahn/-drüse (15 Au)



Elentier

Beschreibung siehe S. 102; Szenariovorschlag siehe S. 132

Verbreitung: Wälder im nördlichen Myranor

Größe: Schulterhöhe 2 Schritt

Gewicht: 1.000 Okul

INI 10+1W6 PA 6 LeP 75 RS 2 WS 9

Stoß: AT 12 TP 1W6+6 DK H

GS 15 AuP 70 MR 0/9 GW 12

Besondere Kampfregeln: Überrennen (9, 3W6), Niederwerfen (3), großer Gegner

Jagd: +4, Angriff

Beute: Haut (verbreitet), Geweih (8 Argentale)



Ghurik oder Brackrochen

Beschreibung siehe S. 76; Szenariovorschlag siehe S. 131
Verbreitung: warme Sumpfgebiete, vor allem um das Meer der Schwimmenden Inseln
Körperlänge: um 3 Schritt
Gewicht: ca. 80 Okul
INI 8+1W6 PA 4* LeP 30
RS 2 (Oberseite) / 0 (Unterseite) WS 6
Biss: AT 12* TP 1W6+4 DK H
GS 6/1* AuP 200 MR 10
GW je nach Umgebung bis 12
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (10), Anspringen (6), evtl. Gelände (Wasser), Umreißen (6, Schwanzschlag gegen Beine), Gezielter Angriff/ Verbeißen
Jagd: +6, Angriff
Beute: Haut (Oberseite 12 Ag, Unterseite 25 Ag), Fleisch ungenießbar
) im freien Wasser AT 16, PA 10, GS 8

Gischtwurm

Beschreibung siehe S. 110; Szenariovorschlag siehe S. 133
Verbreitung: Meer der Schwimmenden Inseln, alle offenen Gewässer größerer Tiefe, Thalassion, besonders im Gebiet der Hjalddinger
Hier die Werte eines ausgewachsenen Gischtwurms:
Länge: 6 Schritt
Spannweite: 6 Schritt
Gewicht: um 1.500 Okul
MU 20 KL 14 IN 13 CH 14
FF 12 GE 15 KO 28 KK 35
INI 9+1W6 PA 12 LeP 75 RS 6 WS 14
Biss: AT 14 TP 2W6+5 DK HN
Klauen: AT 12 TP 1W6+8 DK NS
Dampfstrahl: AT 15 TP 4W6 SP DK NSP
GS 20/12/4* AuP 150 MR 14 AsP 30 GW 15
Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner; zwei beliebige Angriffsaktionen pro Kampfrunde, auch gegen mehrere Gegner; Gelände (Wasser), Flugangriff (Klauen), Flugangriff/ Niederwerfen (6), Flugangriff/ Umklammern (4), Dampfstrahl
Beute: Schuppen (3–8 Pk/Stück), Karfunkel (klein, um 40 Au), Haut (10 Au)
Magie: wenige elementare Wasserzauber, erhöhte Schwimm- und Tauchleistungen, Gedankensprache, Telekinese, Dampfstrahl
) fliegend / tauchend / laufend

Gorgone

Beschreibung siehe S. 118; Szenariovorschlag siehe S. 133



Verbreitung: überall, aber selten
Größe: bis 2,5 Schritt
Gewicht: bis 150 Okul
MU 16–24 KL 12–18 IN 8–14 CH 14–18
FF 12–16 GE 10–14 KO 20–26 KK 18–22
INI 10+1W6 PA 12 LeP 60 AsP 40 RS 2 WS 10–13
Krallen: AT 14 TP 1W6+3
Waffe: AT 14 TP variabel
Typische Waffe: Dornenknute (TP 1W6+6, DK NS)
GS 10 AuP 60 MR 13 GW 16
Besondere Kampfregeln: Versteinernder Blick*
) Die Wirkungsreichweite des versteinernen Blickes beträgt 13 Schritt. Anstelle eine Aktion auszuführen, kann die Gorgone ein Opfer eine KR lang fixieren und für 2W20 AsP dessen langsame Versteinerung einleiten: Dadurch sinken alle körperlichen Eigenschaften (GE, KO, KK, FF) pro Spielrunde um je einen Punkt. Erst wenn alle Punkt auf 0 gefallen sind, ist die Verwandlung permanent. Bis dahin kann die Gorgone die Verwandlung jederzeit widerrufen und die Eigenschaften 'heilen' mit gleicher Geschwindigkeit.

Grontuschnecke

Beschreibung siehe S. 41; Szenariovorschlag siehe S. 129



Verbreitung: tropischer Dschungel

Größe: 1,5 Schritt

Gewicht: 400 Okul

INI 5+1W6 PA 0 LeP 55 RS 7 WS 25

Tentakel: AT 10 TP -* DK N

Biss: AT -** TP 2W6+6 DK H

GS 3 AuP 200 MR 10/15 GW 10

Beute: Schneckenperlen (sehr teuer)

*) Gelingt der Tentakelangriff, kann sich das Opfer nur durch eine KK-Probe losreißen, bei deren Gelingen ihm 1W6 TP zugefügt werden. Misslingt die KK-Probe (oder will/muss das Opfer darauf verzichten), zieht die Schnecke ihn automatisch in der nächsten Kampfrunde in die Distanzklasse H und beißt zu.

**) Der Biss wird nur gegen einen vom Tentakel gepackten Gegner eingesetzt.

Han'Kro

Beschreibung siehe S. 30; Szenariovorschlag siehe S. 129



Verbreitung: Era'Sumu, gemäßigte bis warme Mischwälder

Körperlänge: 4 Schritt

Gewicht: 2.000 Okul

INI 6+1W6 PA 8 LeP 95 RS 5 WS 11

Hornstoß: AT 15 TP 6W6+4 DK N

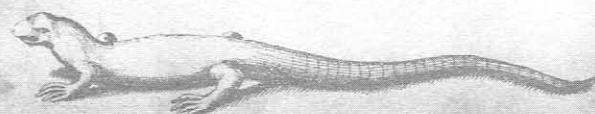
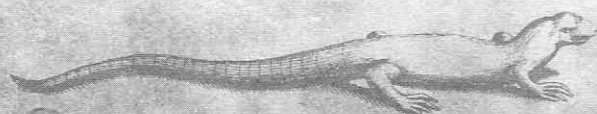
Biss: AT 12 TP 3W6+2 DK H

GS 6 AuP 80 MR 8/12 GW 16

Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner; Überrennen (10, 2W20+10), Niederwerfen (8, Hornstoß)

Jagd: +12, Angriff

Beute: Horn (25 Au), Haut (18 Au)



Hetzratte

Beschreibung siehe S. 63; Szenariovorschlag siehe S. 130

Verbreitung: Ebenen von Anthalia und vereinzelt in der Khamuri-Savanne

Größe: Schulterhöhe 1 Schritt

Gewicht: 40 Okul

INI 12+1W6 PA 10 LeP 30 RS 1 (+2 durch Halsband)
WS 6

Biss: AT 11 TP 1W6+6* DK H

GS 25 AuP 70 MR 0/0 GW 10

Besondere Kampfregeln: Meute

*) Verursacht der Biss Schaden, kommt das Gift der

Hetzratte zum Tragen (auch mehrfach):

Stufe 8, Wirkung: AT/PA je -2 pro KR / AT/PA je -1 pro KR,

Beginn: sofort, Dauer: 3W6 / 1W6+1 KR. Sind beide Werte

auf 0 gefallen, bleibt das Opfer bis zur magischen Heilung

bewegungsunfähig

Himmelsdrache

Beschreibung siehe S. 37; Szenariovorschlag siehe S. 129

Verbreitung: Luftraum, vor allem über den Chrtac-Zähnen

und Chrysirs Pfeiler, aber auch über Tharamans Rippen

Hier die Werte eines ausgewachsenen Himmelsdrachen:

Körperlänge: 12-14 Schritt

Gewicht: um 2500 Okul

MU 21 KL 18 IN 16 CH 16

FF 6 GE 16 KO 50 KK 25

INI 12+2W6 PA 12 LeP 100 RS 7 WS 25

Biss: AT 14 TP 2W6+1 DK HN

Klauen: AT 12 TP 1W6+4 DK HN

Blitzstrahl: FK 15* TP 4W6 SP

GS 21 AuP 1000 MR 25 AsP 180 GW 20

Besondere Kampfregeln: zwei beliebige Angriffsaktionen

pro Kampfrunde, auch gegen mehrere Gegner; sehr großer

Gegner; Flugangriff (Klauen), Flugangriff / Niederwerfen

(8), Flugangriff / Umklammern (5), Blitzstrahl*

Beute: Schuppen (3-8 Pk/Stück), Karfunkel (klein, um 18

Au), Haut (10 Au)

Magie: Luft, Kraft, Erkenntnis, Begierde, Flugfähigkeit,

Gedankensprache, Telekinese, Blitzstrahl

*) jede zweite KR; nur gegen metallische Objekte, richtet

bei den Trägern dieser Objekte / Rüstungen 4W6+4 SP an

(Kosten 1W6+1 AsP)

Hippocampir

Beschreibung siehe S. 112; Szenariovorschlag siehe S. 133



Verbreitung: Unterwasserwälder im Thalassion

Größe: 1,5 Schritt

Gewicht: 35-45 Okul

MU 8-17 KL 7-16 IN 9-19 CH 8-18

FF 8-14 GE 10-19 KO 10-16 KK 8-16

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen, Natürlicher RS

(3), Höhenangst 5

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)

LeP 21 / 30 / 35 AuP 25 / 34 / 40 MR 2 / 4 / 6

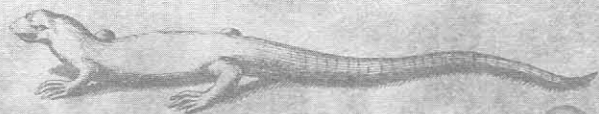
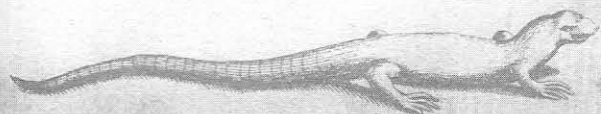
AT 11 / 13 / 17 PA 10 / 13 / 16

INI 10+1W6 / 12+W6 / 18+W6 WS 5 / 6 / 8

GS 8 / 8 / 9 RS 3

FK 8 / 14 / 22 TP je nach Waffe

Typische Waffen: Fischforke, Haifänger, Mholuren-Stachel



Hornhai

Beschreibung siehe S. 106; Szenariovorschlag siehe S. 132



Verbreitung: Thalassion in den gemäßigten und kalten Regionen bis hin zum überfrorenen Meer

Größe: 10 bis über 20 Grad Länge

Gewicht: bis 40.000 Okul

INI 10+1W6 PA 0 LeP bis über 200 (Länge mal 10)
RS 3 (Kopf bis RS 10) WS 15

Biss: AT 12 TP 1W20+12 DK H

Hornstoß: AT 19 TP 6W6+10* DK HNS

GS 15 AuP 120 MR 15 GW 20

Besondere Kampfregele: Gelände (Wasser);
sehr großer Gegner

Beute: Haut (Luxusartikel), Zähne und Horn (Trophäe),
20.000 Rationen Fleisch, Tran und Öl (verbreitet)

*) Schaden gegen Lebewesen. Gegen Schiffe eingesetzt,
verursacht der Hornstoß 1W6-1 TP*, die gegen die Bau-
punkte angerechnet werden.

Jaguarhai

Beschreibung siehe S. 80; Szenariovorschlag siehe S. 131

Verbreitung: gemäßigte und warme Meere

Größe: bis 20 Schritt

Gewicht: bis 20.000 Okul

INI 10+1W6 PA 0 LeP 190 RS 3 WS 10

Biss: AT 16 TP 1W6+14 DK H

GS 17 AuP 50 MR 5/10 GW 20

Besondere Kampfregele: Gelände (Wasser), Raserei
(6, bei Blut im Wasser), Verbeißen, Sehr großer Gegner

Beute: Gebiss (Trophäe) Haut (Trophäe)

Katoblepas

Beschreibung siehe S. 98; Szenariovorschlag siehe S. 132

Verbreitung: Steppen von Kentorikan

Größe: 1,5 bis 1,8 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: bis 1.000 Okul

INI 10+1W6 PA 4 LeP 90 AsP 30 RS 3* WS 8

Hauer: AT 7 TP 1W6+3 DK HN

Todesblick: AT 18 TP ** DK NSP

Miasma: AT 18 TP *** DK HNSP

GS 12 AuP 60 MR 1/12 GW 18

Besondere Kampfregele: großer Gegner

Jagd: +10, Angriff, bei Versagen der Magie Flucht

Beute: Kopf oder Hauer (Trophäe), getrocknetes Blut
(Alchimie)

*) Die schwachgepanzerte Stelle (RS 1) an der Kehle ist ein
sehr kleines, in Bewegung winziges Ziel.

**) Der Todesblick kostet den Katoblepas 1W20 AsP und
wird wie eine Attacke behandelt, die nur durch magische
Robustheit (MR-Probe) abgeblockt werden kann. Misslingt
dies, erleidet das Opfer direkt 3W6 SP, reduziert um die
bei einer KO-Probe eingesparten Punkte. Danach legt es
jede SR eine KO-Probe ab und erleidet weitere 1W6 SP bei
deren Misslingen, bis ihm die Probe einmal gelingt, was die
Wirkung beendet. Wer mit geschlossenen Augen z.B. mittels
Blindkampf kämpft, ist immun gegen den Todesblick.

***) Der miasmatische Odem kann alle 2 KR eingesetzt
werden (mehrfach): Die Schwaden breiten sich kegelförmig
vom Maul des Katoblepas zehn Schritt weit aus und verursa-
chen bei allen in dieser Zone Giftschaden als Atemgift: Stufe
7, einmalig 3W6 SP(A) / 1W6+3 SP(A), Bewusstlosigkeit
für 1W20 KR / Benommenheit (Verlust einer Aktion pro KR)
für 1W6 KR. Bei einer gewürfelten 20 bei der KO-Probe und
einem misslungenen Prüfwurf auf KO erleidet das Opfer den
Nachteil Unangenehme Stimme.





Kerkop

Beschreibung siehe S. 116; Szenariovorschlag siehe S. 133

Verbreitung: überall, besonders im Gebirge

Größe: 1 Schritt

Gewicht: 30 Okul

MU 8–18 KL 11–19 IN 9–18 CH 14–18

FF 6–12 GE 10–16 KO 6–14 KK 5–11

INI 12+1W6 PA 9 LeP 25 RS 0 WS 3–7

Biss: AT 8 TP 1W6+3 DK H

GS 14 AuP 100 MR 25 GW 8

Besondere Kampfregeln: Gelände (Gebirge)

Magie: Prinzipiell können Kerkopen diverse Illusionszauber und sogar eine Teleportation beherrschen (7 AsP, nur auf Sichtentfernung). Zwei Zauber sind besonders verbreitet:

♣ **Trügerischer Zwilling:** Der Kerkop kann für 7 AsP Kosten für 7 KR das Bild eines Doppelgängers erschaffen, das sich von ihm löst, wieder mit ihm verschmilzt und allgemein synchron bewegt. Dadurch sind Kampfgegner stark verwirrt: Eine eigentlich erfolgreiche Nah- oder Fernkampf-AT trifft nur mit 50 % Wahrscheinlichkeit (1–3 auf dem W6) den realen Kerkopen. Wer mit geschlossenen Augen kämpft, ist immun gegen die Täuschung (hat aber entsprechende Nachteile, die durch Blindkampf kompensiert werden können).

♣ **Trügerisches Abbild:** Der Kerkop kann für 7 AsP Kosten für 7 KR das Bild eines Doppelgängers erschaffen (oder besser: sein eigenes Bild von seinem Körper lösen) und wird unsichtbar, während das Bild 'weiterkämpft'. Es kann nicht verletzen oder verletzt werden, ist aber sehr geeignet, die Flucht des Kerkopen zu verschleiern. In jeder KR kann ein Gegner mit einer KL-Probe erkennen, dass der sichtbare Kerkop imaginär ist, in jeder folgenden KR ist die Probe um 1 erleichtert.



Khemosi

Beschreibung siehe S. 24; Szenariovorschlag siehe S. 128

Verbreitung: überall in der Savanne

Schulterhöhe: um 1,2 Schritt

Gewicht: um 120 Okul

INI 11+1W6 PA 9 LeP 45 RS 2 WS 7

Biss: AT 16 TP 1W6+7 DK H

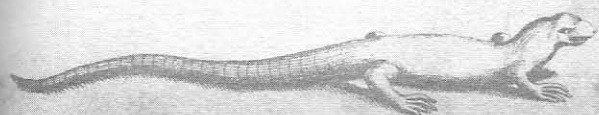
Krallen: AT 14 TP 1W6+4 DK H

GS 10 AuP 50 MR 4 GW 12 (mehr im Rudel)

Besondere Kampfregeln: zwei beliebige Angriffsaktionen pro Kampfrunde, auch gegen mehrere Gegner; sehr großer Gegner; evtl. Rudel (3W6), evtl. Wurfangriff (FK 15, TP 1W6)

Jagd: +12, Angriff

Beute: –



Kobranken

Beschreibung siehe S. 35; Szenariovorschlag siehe S. 129



Verbreitung: Shindrabar, auch Makshapuram und Tharpura
Größe: Rückenhöhe 1,5 Schritt

Gewicht: 50 Okul

INI 10+1W6 PA 8 LeP 28 RS 2 WS 6

Biss: AT 12 TP 1W6+3 (+Gift)* DK HN

Speien: AT 17 TP Gift** DK NSP

GS 12 AuP 100 MR 3 GW 8

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP bei Biss, Speiangriff: Gesicht oder Augen getroffen: doppelter Schaden und Erblindung für 1 SR)

*) Verursacht der Biss SP kommt das Gift zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 4, Wirkung 3 SP / 1 SP pro KR, Beginn: sofort, Dauer: 2W6 / 1W6 KR

**) Dem Speien kann nur durch eine mit halbem Wert ausgewichen werden; auf der Haut verursacht das Gift pro Treffer 1W6 / 1W3 SP

Kristallwurm

Beschreibung siehe S. 18; Szenariovorschlag siehe S. 128

Verbreitung: Gebirge des ganzen nördlichen Myranor, selten
Hier die Werte für einen ausgewachsenen Kristallwurm:

Länge: um 5 Schritt

Gewicht: ca. 6.000 Okul

MU 20 KL 12 IN 13 CH 12

FF 10 GE 15 KO 22 KK 28

INI 8+1W6 PA 12 LeP 150 RS 8 WS 11

Biss: AT 15 TP 2W6+5 DK H

Krallen: AT 14 TP 2W6+2 DK HN

Schwanzhieb: AT 13 TP 2W6+2 DK NS

GS 7 AuP 200 MR 16 AsP 40 GW 20

Besondere Kampfregeln: zwei beliebige Angriffssaktionen pro Kampfrunde, auch gegen mehrere Gegner; sehr großer Gegner; Niederwerfen (8, Krallen- und Schwanzhiebe), Gezielter Angriff (Biss) / Verbeißen, Säurestrahl*, Säurenebel*, Hypnotisches Glitzern**

Jagd: +12, Angriff

Beute: Schuppen (5 Pk bis 1 Ag/Stück), Magen (säurefestes Gefäß, 5 Au), Magensäure (löst fast alle Edelmetalle, 2 Au/Liter), Karfunkel (klein, um 20 Au)

Magie: Kristallwürmer sind dazu in der Lage, Illusionen zu erschaffen (z.B. ihren Geruch in der Nähe von Beutetieren zu unterdrücken) und die Begierden ihrer Gegner Gestalt annehmen zu lassen.

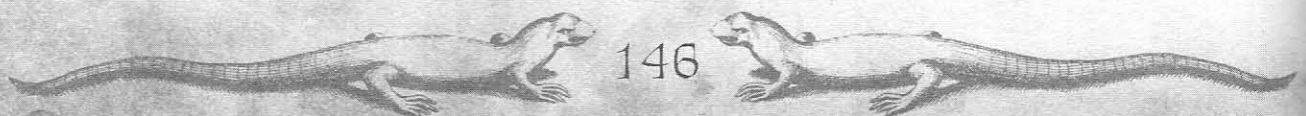
*) Im Säurenebel, der den Drachen umgibt, muss einem Kämpfer alle 2 KR eine KO-Probe gelingen oder er übergibt sich (1W6 SP, pro SP Verlust von einer Aktion). Die Säure kann auch bis zu zweimal pro Kampf in einem gezielten Strahl ausgestoßen werden, der 6W6 SP verursacht (AT 10, nur Ausweichen möglich).

**) Das Glitzern der Schuppen führt dazu, dass die AT- und PA-Werte eines Angreifers jeweils um so viele Punkte sinken, wie eine KL-Probe misslungen ist (einmal pro 5 KR abzulegen, eventuelle Werteverluste sind kumulativ).

Kyalach

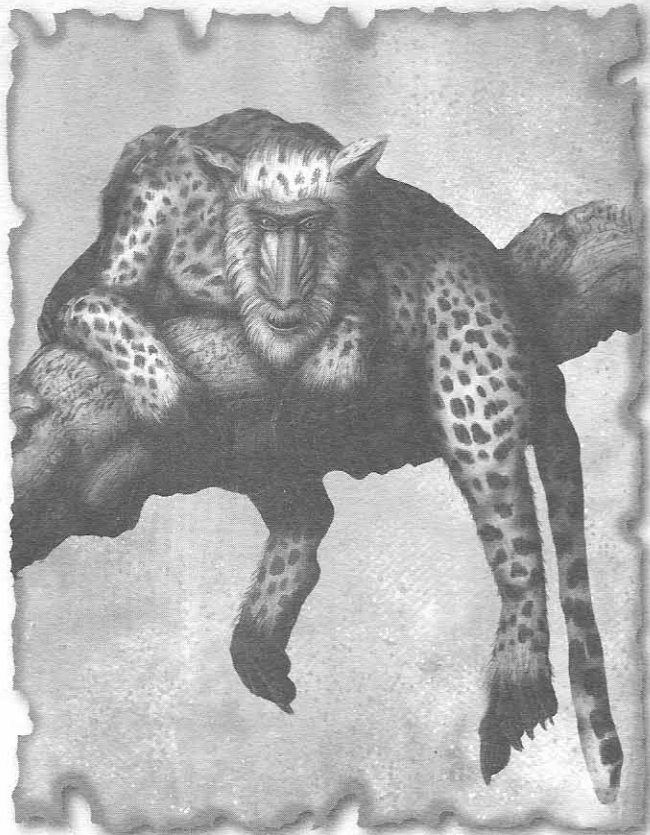
Beschreibung siehe S. 96; Szenariovorschlag siehe S. 132

Die Kampfwerte für den riesigen Tausendfüßler werden wir in einer künftigen Publikation in Verbindung mit der spielbaren Charakterasse des Riesendrachen präsentieren. Bis dahin reichen für praktische Zwecke die Angaben Länge bis 100 Schritt, Gewicht nicht bestimmbar, RS je nach Zone 4 bis 10, LeP deutlich größer als die des Riesendrachen.



Mandrass

Beschreibung siehe S. 74; Szenariovorschlag siehe S. 131



Verbreitung: Buschland, Savanne und Dschungel
 Schulterhöhe: bis 1,2 Schritt
 Gewicht: um 50 Okul
 INI 10+1W6 PA 4 LeP 30 RS 2 WS 6
 Biss: AT 14 TP 1W6+2 DK H
 Krallen: AT 14 TP 1W6+2 DK HN
 GS 16 AuP 40 MR 0 GW 8
 Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (8), Anspringen (6) /
 Niederwerfen
 Jagd: +15, Angriff
 Beute: –

Maulbaum

Beschreibung siehe S. 86; Szenariovorschlag siehe S. 131



Verbreitung: Wald von Amaunath
 Größe: ab 2 Schritt Höhe
 INI 13+1W6 PA 7 LeP * RS 5 (Stamm) / 4 (Äste)
 WS 10 und mehr
 Umklammern: AT 8** TP 1W6+4 DK NSP
 Maul: AT – ** TP 3W6+6 DK H
 GS – AuP 500 MR 21 GW 12
 Besondere Kampfregeln: großer Gegner; Hinterhalt
 (21–MR des potenziellen Opfers), Umklammern (21)
 *) 30 und mehr im Stamm und ab 6 LeP in einem
 Ast/Tentakel
 **) Gelingt der Umklammerangriff, zieht der Maulbaum das
 Opfer in jeder folgenden Kampfrunde eine Distanzklasse nä-
 her heran, bis Distanzklasse H und damit ein Maul erreicht
 ist. Der Biss wird nur gegen einen vom Tentakel gepackten
 Gegner eingesetzt und gelingt automatisch.

Miridangar-Jagdlibelle

Beschreibung siehe S. 43; Szenariovorschlag siehe S. 129



Verbreitung: sowohl wild als auch abgerichtet in der Tropenzone, auch bei den Ban Bargui

Größe: 2 bis 3 Spann

Gewicht: 1 Okul

INI 12+1W6 PA 4/14* LeP 12 RS 2 WS 5

Stich: AT 3/14* TP 1W6 (+Gift**) DK H

GS 7 AuP 100 MR 15/5 GW 8

Besondere Kampfregeln: sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA +7), Flugangriff, 'Überrennen' (gegen kleinere Jagdbeute)

*) am Boden / in der Luft

**) Verursacht der Stich SP, kommt das Gift zum Tragen (einmalig): Stufe 10, Wirkung 2 SP / 1 SP pro KR und AT/PA/GE/FF/KO/KK je -1 pro KR / pro 5 KR, fällt die KO auf 0, besteht pro SR die 5%-prozentige Gefahr (20 auf 1W20) dass es zum Herzstillstand kommt, was binnen KO KR zum Tod führt. Beginn: sofort, Dauer: 3W6 / 1W6+3 KR, danach Regeneration der Kampf- und Eigenschaftswerte mit je einem Punkt pro Stunde.

Monommat

Beschreibung siehe S. 55; Szenariovorschlag siehe S. 130



Verbreitung: Meer des Schweigens

Größe: um 2,5 Schritt

Gewicht: bis 200 Okul

MU 16-21 KL 11-19 IN 9-14 CH 18-13

FF 6-12 GE 10-14 KO 20-26 KK 18-28

Vor- und Nachteil: Aquatisches Lebewesen, Landangst 12

INI 10+1W6 PA 9 LeP 100 RS 5 WS 12

Zangenhände: AT 18 TP 2W6+6* DK HNS

GS 3 (Land) / 14 (Wasser) AuP 100 MR 18 GW 18

Besondere Kampfregeln: drei Aktionen pro KR, davon maximal zwei Angriffsaktionen; großer Gegner; Doppelangriff, Wuchtschlag, Hammerschlag, Schildspalter

*) Zangenangriffe können den Rüstungsschutz von primär metallenen Rüstungen ignorieren.



Moranth

Beschreibung siehe S. 72; Szenariovorschlag siehe S. 131

Verbreitung: Savanne

Größe: bis 5 Schritt

Gewicht: bis 500 Okul

INI 10+1W6 PA 10 LeP 80 RS 6 WS 8

Schnabel: AT 10 TP 1W6+6 DK HNS

Tritt: AT 12 TP 1W6+5 DK HN

Trampeln: AT 12 TP 3W6+8 DK H

GS 14 AuP 100 MR 4 GW 14

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (4, Tritt), Trampeln, großer Gegner

Jagd: +15, Angriff

Beute: Fleisch (um 350 Rationen, teuer), Schnabel (4 Ag),

Zunge (2 Au), Federn (2 Au für Federkleid), Eier (Luxus-

speise, 5 Ag/Stück)

Ophidias

Beschreibung siehe S. 49; Szenariovorschlag siehe S. 129

Verbreitung: Urwald in den Tropenregionen Myranors, vornehmlich Shindrabar

Größe: 6 bis 9 Schritt Länge, bis 2 Schritt aufgerichtete Höhe

Gewicht: 300 bis 500 Okul

MU 8-13 KL 14-19 IN 9-14 CH 10-15

FF 7-12 GE 11-16 KO 16-21 KK 18-28*

INI 10+1W6 PA 9 LeP 90 AsP 65 RS 3 WS 9

Krallen: AT 13 TP 1W6+3** DK H

Biss: AT 11 TP 1W6+2** DK H

GS 6 AuP 100 MR 12/25 GW 16

Besondere Kampfregeln: großer Gegner; Hinterhalt (20-MR des Opfers), Mehrfachangriff***

Magie: Die Magie eines Ophidias ist sehr variabel, beruht aber immer auf einer elementaren Quelle, vor allem Kraft, Humus und Wasser. Elementare Geschosse und Schutzschilde sind verbreitet, aber auch die Beschwörung von Geistwesen von Humus oder Wasser kommt vor.

*) Diese KK bezieht sich auf den Leib; KK bei Gebrauch der Arme ist die Hälfte des Werts.

**) Werden durch Krallenhieb oder Biss SP erzeugt, so kommt mit 50 % (11-20 auf 1W20) Giftschaden hinzu. Stufe 7; Wirkung 1W+1 SP/SR, Schmerzen, Schwellungen / halbiert; Beginn: sofort, Dauer 1W+1 SR

***) Der Ophidias kann bis zu sechs AT pro KR durchführen, nach den ersten beiden sind weitere jedoch um je 3 Punkte (kumulativ) erschwert.

Patriarchenschrat

Beschreibung siehe S. 114; Szenariovorschlag siehe S. 133



Verbreitung: Wälder und Auen in ganz Myranor

Größe: bis fünf Schritt Körperhöhe

Gewicht: bis 800 Okul

INI 10+1W6 PA 11 LeP 90 RS 5 WS 10

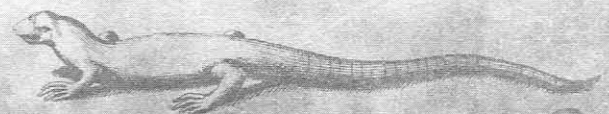
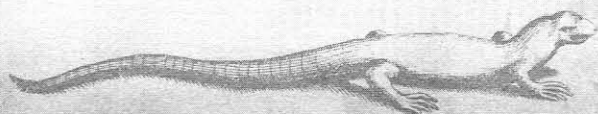
Klauen: AT 15 TP 2W6+8 DK HNS

Trampeln: AT 12 TP 3W6+4 DK HN

Steinwurf: AT 20 Entfernungen 10 / 30 / 50 / - / -
TP 1W20+6

GS 8 AuP 100 MR 10 GW 15

Besondere Kampfregeln: (sehr) großer Gegner; zwei beliebige Angriffsaktionen pro Kampfrunde (auch mehrere Gegner); Wuchtschlag, Niederwerfen (Klauen), Trampeln, Raserei (7, wenn 'Kinder' bedroht sind), Fernkampf
Beute: Haut (teuer)



Periosphrant

Beschreibung siehe S. 69; Szenariovorschlag siehe S. 131



Verbreitung: in Xarxaron als Nutztier gehalten

Größe: 1 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: bis 220 Okul

INI 8+1W6 PA 7 LeP 40 RS 4 WS 6

Kopfstoß: AT 12 TP 1W6+5 DK H

Rüssel: AT 16 TP 2W6 (A) DK HN

Stoßzahn: AT 12 TP 1W6+6 DK H

GS 11 AuP 60 MR 1/18 GW 6

Besondere Kampfregele: Niederwerfen (6, Kopfstoß) /

Gezielter Stich (Stoßzahn, nur gegen Gegner am Boden, die nur durch Ausweichen +8 abwehren können), Umreißen (8, Rüssel) / Gezielter Stich (Stoßzahn, nur gegen Gegner am Boden, die nur durch Ausweichen +8 abwehren können), Raserei (8, um einen Kaktus zu verteidigen)

Besonderheiten: Das Tier ist immun gegen Angriffe, die auf Geräuschen beruhen

Beute: Hauer und Hörner (je vier Aural), stabile Lederhaut (ein Aural)

Peryton

Beschreibung siehe S. 21; Szenariovorschlag siehe S. 128



Verbreitung: unberührte Laubwälder in gemäßigten Breiten

Größe: um 1,5 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 200 Okul

INI 10+1W6 PA 7 LeP 55 AsP 50 RS 2 WS 8

Hornstoß: AT 11 TP 1W6+4 DK H

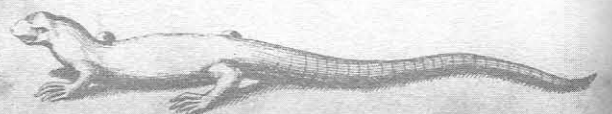
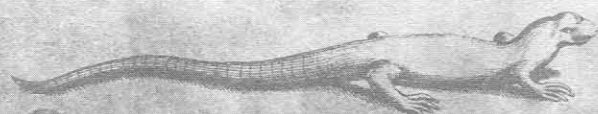
GS 15 (Luft) / 12 (Boden) AuP 80 MR 15 GW 10

Besondere Kampfregele: Einschüchterndes Röhren*

) Die Gabe wird wie Einschüchterndes Gebrüll behandelt und die TaP pro Röhren mit 1W6+6 bestimmt.

Magie: Die Magie des Peryton sollte für das Szenario festgelegt werden, ist aber eher subtil und indirekt als offensiv. Er kann in die Nymphenreiche wechseln, wenn kein Eisen ihn berührt.

Beute: Moschus (Luxusware), Geweih (Trophäe), Fleisch (um 110 Rationen)



Phrenophoren-Kaktus

Beschreibung siehe S. 69; Szenariovorschlag siehe S. 131

Typ: Nutzpflanze

Gebiet: Xarxaron

Verbreitung: Gebirgsweiden und Hochtäler

Bestimmung: +13

Ernte: ganzjährig

Grundmenge: ein Kaktus

Dosis und Wirkung: Das Kauen eines Kaktus (bzw. seiner nutzbaren Teile) führt binnen einer SR zu schwerer Übelkeit (2W6 SP (A), bei misslungener KO-Probe Bewusstlosigkeit für 1W6 Spielrunden). Danach steigen KL und IN (sowie Zauberkennnisse der Quelle Erkenntnis) um je 1W6 Punkte, die sich mit je einem Punkt pro Stunde wieder abbauen.

Haltbarkeit: 1W3 Nonen

Preis: 5 Aureal

Alchemistische Verwendung: diverse (auch zweifelhafte) Weisheitstränke

Besonderheiten: Öfter als einmal pro None genossen, macht der Kaktus abhängig, wenn eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +12 misslingt. Abhängige gewinnen nur je 1W3-1 Punkte und müssen einmal pro None Phrenophoren-Kaktus kauen, um nicht bis zur nächsten Dosis völlig debil (KL und IN je minus 3W6) zu werden.

Reißlurch

Beschreibung siehe S. 78; Szenariovorschlag siehe S. 131

Verbreitung: warmes Sumpf- und Feuchtland

Länge: bis 4 Schritt

Gewicht: bis 350 Okul

INI 12+1W6 PA 5 LeP 50 RS 5 WS 8

Biss: AT 12 TP 2W6+2* DK H

Schwanzschlag: AT 10 TP 1W6+4 DK N

Gifthauch: AT 18 TP spez.** DK HN

GS 6/2 AuP 50 MR 3/7 GW 14

Besondere Kampfregeln: zwei Angriffsaktionen pro Kampfrunde (Schwanzschlag und Biss, verschiedene Gegner); großer Gegner; Gelände (Sumpf oder Wasser), Kampf im/unter Wasser, Hinterhalt (8), Umreißen (4, Schwanzangriff gegen Beine)

Jagd: +12, Angriff

Beute: Schädel (komplett, Trophäe, 3 Au), Haut (10 Ag), Zähne (3-5 Pk/Stück), Fleisch ungenießbar

*) Verursacht der Biss Schaden, kommt zusätzlich Gift zur Wirkung (mehrfach): Stufe 6, Wirkung: 3 SP/KR / 2SP/KR für 2W6 KR / 1W3 KR

**) Der Gifthauch kann alle 3 KR anstelle eines Beißangriffs eingesetzt werden (mehrfach): Stufe 6, Wirkung 2 SP / 1 SP für 1W6+2 KR; GE; KO für 1 SR je -1 (auch kumulativ) / keinen Auswirkung auf GE und KO

Riesendrache

Beschreibung siehe S. 94; Szenariovorschlag siehe S. 132



Verbreitung: überall

Größe: 40 Schritt Länge

Gewicht: um 100.000 Okul

MU 18-23 KL 14-19 IN 9-14 CH 13-18

FF 7-12 GE 9-12 KO 40-60 KK 40-80

INI 10+1W6 LeP 500 RS 10 PA 4 WS 25

Schwanzhieb: AT 13 TP 2W6+8 DK HNSP

Prankenhieb: AT 14 TP 3W6+6 DK HNS

Trampeln: AT 8 TP 6W20 DK H

Flügelschlag: AT 6 TP 1W6+3 DK HNS

Flammenstrahl: FK 16 TP 4W6+12

Reichweite 100 Schritt

GS 20 (Boden) / 30 (Luft)* AuP 200 MR um 25 GW 20

Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner; Flugangriff (Prankenhieb), Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen / Umklammern, Gezielter Angriff (Prankenhieb)

Magie: Die Magie der Riesendracen ist vielfältig und dient oft der magischen Erkenntnisgewinnung, Beherrschung und Verwandlung von Dingen und Wesen.

*) Beide Werte gelten für hungrige Riesendracen. Vollgefressene haben am Boden GS 2 und können nicht fliegen.

Riesenrenoster

Beschreibung siehe S. 45; Szenariovorschlag siehe S. 129



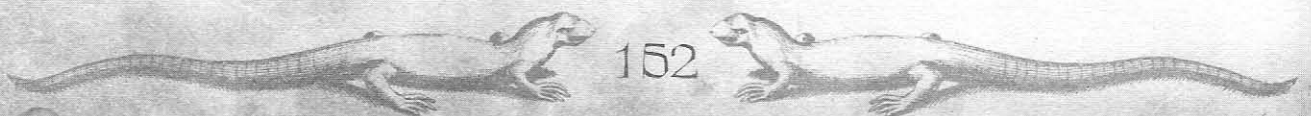
Verbreitung: Savanne
 Schulterhöhe: bis 1,8 Schritt
 Gewicht: 1.500 Okul
 INI 10+1W6 PA 4 LeP 70 RS 3 WS 9
 Hornstoß: AT 14 TP 1W6+5 DK H
 GS 12 AuP 70 MR 1/8 GW 14
 Besondere Kampfgregeln: großer Gegner; Niederwerfen (8),
 Überrennen (10, 1W20+6)
 Jagd: +4, Angriff
 Beute: Horn (2 Au), Haut (1 Au), Fleisch (um 400 Rationen)

Sphynghias

Beschreibung siehe S. 84; Szenariovorschlag siehe S. 131



Verbreitung: Wald von Amaunath
 Größe: 1,5 bis 1,8 Schritt
 Gewicht: 40 bis 60 Okul
 MU 6-15 KL 10-19 IN 7-16 CH 10-19
 FF 7-16 GE 9-18 KO 6-15 KK 5-14
 INI 10+1W6 LeP 32 AsP 33 RS 1 (+ Rüstung)
 AT 13-16 PA 13-16 FK 13-21 WS 3-8
 GS 9 AuP 40 MR 6 GW 9
 Typische Waffen: Phasganon, Schwanzwaffe, Kurzbogen,
 Armbrust, Wurfdorn
 Typische Rüstungen: Prunkrobe
 Besondere Kampfgregeln: Waffenloser Kampf
 (Schwanzschlag, Krallenhieb, Biss), Finte
 Magie: sehr unterschiedlich, aber in allen Fällen mit
 dämonischen Quellen



Stechjungfer

Beschreibung siehe S. 88; Szenariovorschlag siehe S. 131

Verbreitung: mittleres Imperium in Wassernähe

Größe: 1 Schritt Spannweite

Gewicht: 0,5 Okul

INI 9+1W6 PA – LeP 6 RS – WS 4

Legestachel: AT 9 TP 1W3+1* DK H

GS 7 AuP 100 MR 16/6 GW 7

Besondere Kampfbefähigungen: Flugangriff, sehr kleiner Gegner

*) Erzeugt der Stich SP, ist ein Ei gelegt worden, dessen Larve analog zu einem Gift der Stufe 8 behandelt wird.

Wirkung: 1W3 SP pro Tag / 1 SP pro Tag, Beginn: nach 1W6+1 Tagen, Dauer: 1W3 +17 Tage. Das Opfer erwirbt mit Einsetzen des Schadens den Nachteil Raubtiergeruch (wirkt auch und gerade auf Raubtiere). Sollte das Opfer nicht während der Wirkungsdauer von Ei oder Larve befreit werden, schlüpft die Wespe und führt so zum schmerzhaften Tod des Opfers.

Um das Ei operativ zu entfernen, ist eine erfolgreiche *Heilkunde Wunden*-Probe erforderlich, die bei Gelingen 1W6 SP, bei Misslingen 2W6 SP anrichtet.



Stelzspinne

Beschreibung siehe S. 92; Szenariovorschlag siehe S. 132

Verbreitung: Savannen und Steppen, Sumpfland

Größe: etwa 2,5 Schritt hockend, aufgerichtet fast doppelt so hoch

Gewicht: etwa 100 Okul

INI 10+1W6 PA 13 LeP 60 RS 3 WS 8

Spinnenfaden: AT 19* TP 3W6 DK SP

Klauen: AT 12 TP 1W6+2 DK HN

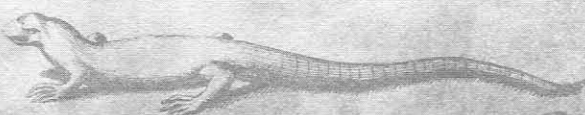
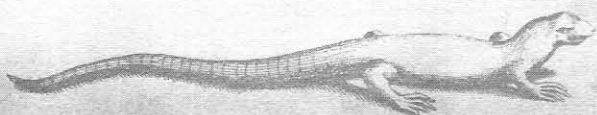
Biss: AT 14** TP 1W6+6 DK H

GS 15 AuP 100 MR 16 GW 16

Besondere Kampfbefähigungen: großer Gegner; Netz (4)

) Die Stelzspinne kann jede KR einen klebrigen Spinnenfaden abschießen, die maximale Reichweite beträgt 6 Schritt. Das Opfer kann dem nur ausweichen. Der Faden erzeugt keine TP, stattdessen ist der als TP ermittelte Wert die TaP-Zahl, die ein Opfer mit Entfesseln-Proben ansammeln muss, um sich aus dem Faden zu befreien (eine Probe pro KR erlaubt). Außerdem sinken AT und PA insgesamt um die TP (gleichmäßig verteilen). Weitere Treffer wirken kumulativ.

**) Der Biss wird normalerweise nur gegen eingespinnene Gegner verwendet oder wenn sich die Spinne eines zu nahen Angreifers erwehren muss.



Sternapfelbaum

Beschreibung siehe S. 121

Typ: Heilpflanze

Gebiet: überall im gemäßigten Klima im Imperium

Verbreitung: schattige und dunkle Plätze, vor allem in Schluchten und Höhlen

Bestimmung: +5

Ernte: Raia und Chysir

Grundmenge: 2W20 Äpfel

Dosis und Wirkung: Ein Apfel gibt 3W6 verlorene LeP und 3W6 verlorene AsP zurück; geteilt gibt jede Hälfte 1W6, mit der Geschwindigkeit von einem Punkt pro SR.

Haltbarkeit: 1W6+2 Tage

Preis: ab 3 Aureal pro Apfel, oft mehr

Alchimistische Verwendung: Sternapfelsaft wird in diversen Heil- und Astraltränken verwendet. Dem Holz des Baumes (Kategorie Luxuswaren) werden ebenfalls große Kräfte nachgesagt.

Tetrachiropter

Beschreibung siehe S. 122; Szenariovorschlag siehe S. 134

Verbreitung: imperiale Städte mit einem Nerenith, Koromantia, Lakiadda

Größe: 2 Schritt Körperlänge

Gewicht: 40 Okul

INI 10+1W6 PA 8 LeP 27* RS 1** WS 6

Klauen: AT 14 TP 1W6+6 DK HN

GS 15 (Luft) / 4 (Boden) AuP 60 MR 12/9 GW 13

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff***, Raserei (7, zufällig); Regeneration*, Resistenz gegen profane Waffen**, Resistenz gegen magische Waffen**, Verwundbarkeit (Silber, Mondsilber, Schneesilber, Illuminium, magische Metalle)**

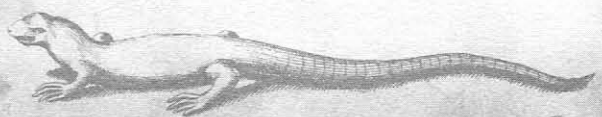
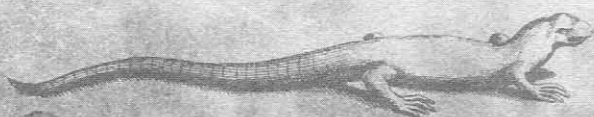
Beute: Kopfgeld (oft hoch)

*) Tetrachiropter haben erstaunliche Regenerationsfähigkeiten (entsprechend der Eigenschaft Regeneration I; WdZ 235), so dass ihre normalen Verletzungen (also solche, die nicht durch die oben genannten Metalle hervorgerufen wurden) in kürzester Zeit verschwinden: Je Kampfrunde regeneriert ein Tetrachiropter 1W6 LeP. Sobald er auf diese Weise den ganzen Schaden, der nicht schwer heilend ist, regeneriert hat, verschwinden regeltechnische Wunden in einer

Geschwindigkeit von einer Wunde pro Spielrunde. Dies gilt ebenfalls natürlich nur für Wunden, die nicht durch die oben genannten Metalle geschlagen wurden. Alle aus der Verwundbarkeit herrührenden Verletzungen heilen so schnell wie die Verletzungen normaler Menschen: mit 1W6 Punkten pro Nachtruhe plus eventueller Zuschläge durch KO-Proben (KO 11) und Vorteile.

**) Profane und magische Waffen richten ebenso wie Schadensmagie nur den halben Schaden gegen Tetrachiropter an (Resistenz), geweihte Waffen jedoch normalen Schaden. Waffen aus den o.g. Metallen wirkend verletzend (richten also doppelte TP an) und schlagen zusätzlich zum normalen Waffenschaden mit jedem Schadenstreffer eine Wunde.

***) Beim gezielten Angriff führt der Tetrachiropter einen Sturzflugangriff aus, um einen sehr kleinen oder kleinen/kleinwüchsigen Gegner in die Luft zu tragen. Manchmal werden die Opfer fortgeschleppt, oft aber auch einfach fallen gelassen (Sturzschaden).



Titanenschnitter

Beschreibung siehe S. 65; Szenariovorschlag siehe S. 130
Verbreitung: Ödland der Chrattac-Wüsten

Werte der Larve

Größe: 4 Schritt

Gewicht: um 500 Okul

INI 10+1W6 PA 8* LeP 45 RS 6** WS 3

Zangen: AT 18 TP 2W6+4 DK HNS

GS 6 AuP 200 MR 20 GW 12

Besondere Kampfbregeln: großer Gegner; Hinterhalt (15-MR des Opfers), Anspringen, Doppelangriff

Jagd: +15, Angriff

Beute: Zangen (5 Au/Stück)

*) Gelingt die Parade des Titanenschnitters, zieht er sich wieder ins Erdreich zurück und wird unerreichbar.

**) RS des gepanzerten Kopfstücks, der weiche Leib dahinter hat RS 2.

Werte der Imago-Form

Länge: 4,5 Schritt

Spannweite: 4 Schritt

Gewicht: um 500 Okul

INI 14+1W6 PA 14 LeP 45 RS 5 WS 7

Zangen: AT 16 TP 3W6+2 DK HN

Klauen: AT 16 TP 1W6+6 DK NS

GS 14 (fliegend) / 3 (am Boden) AuP 250 MR 20 GW 18

Besondere Kampfbregeln: großer Gegner; zwei Angriffsaktionen pro Kampfrunde (Zangen und Klauen, auch mehrere Gegner), Flugangriff, Gezielter Angriff / Verkrallen, Gezielter Angriff / Niederwerfen (6), großer Gegner; um der unerschweligen Forderung zum Zweikampf zu entgehen, muss dem Opfer eine MR-Probe gelingen.

Jagd: +12, Angriff

Beute: Zangen (3 Au/Stück), Flügel (4 Au/Stück)

Tumulotherium

Beschreibung siehe S. 67; Szenariovorschlag siehe S. 130



Verbreitung: Savanne

Größe: um 2 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: über 1.000 Okul

INI 5+1W6 PA 0 LeP 100 RS 9 WS 7

Schwanzkeule: AT 10* TP 2W6+8 DK HN

GS 2 AuP 80 MR 4/8 GW 13

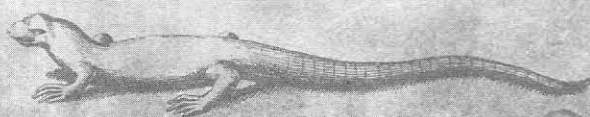
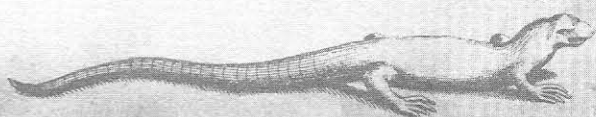
Besondere Kampfbregeln: Niederwerfen (8, Schwanzschlag), großer Gegner

LO 6 KK 35 TK x10 ZK x15

*) nur gegen hinter oder neben dem Tier stehende Angreifer

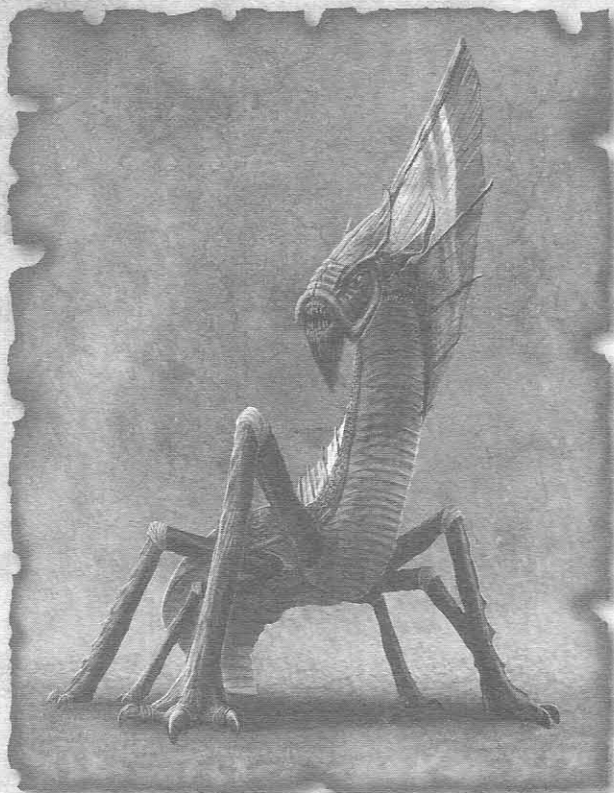
Jagd: Treibjagd in eine Fallgrube, Angriff

Beute: Fleisch (zäh, um 250 Rationen), Panzer (6 Au), Schwanzkeule (12 Ag)



Turtelwurm

Beschreibung siehe S. 120; Szenariovorschlag siehe S. 133



Verbreitung: Gebirge, vor allem im Norden Myranors

Größe: bis 6 Schritt Länge Gewicht: um 800 Okul

Vorteil: Resistenz gegen Feuer

INI 10+1W6 PA 12 LeP 80 AsP 60* RS 8 WS 10

Biss: AT 14 TP 2W6+3 DK HN

Klauen: AT 12 TP 1W6+6 DK HN

GS 8 AuP 100 MR 10/12 GW 12

Besondere Kampfregeln: zwei beliebige Angriffsaktionen pro Kampfrunde (auch mehrere Gegner), Niederwerfen (Klauen), Gezielter Angriff/Verbeißen, großer Gegner

*) Magie: keine eindeutig erkennbare, aber der Atem soll andere Turtelwürmer (Weibchen nach einem Kampf?) heilen können und eventuell bestehen auch Selbstheilungskräfte.

Beute: Rückensegel (Trophäe), Hornschild (Trophäe)

Uccara-Salamander

(siehe auch Reißlurch; Seite 151)

Verbreitung: warmes Sumpf- und Feuchtland

Länge: bis 0,5 Schritt Gewicht: bis 20 Okul

INI 10+1W6 PA 10 LeP 6 RS 1 WS 5

Biss: AT 4 TP 1W6-2 DK H

GS 7/1 AuP 30 MR 1 GW 1

Bes. Kampfregeln: sehr kleiner Gegner, Gelände (Wasser)

Jagd: +5, Flucht

Beute: Haut (2 Ag), Fleisch (leicht giftig, 6 Rationen)

Ursicada

Beschreibung siehe S. 82; Szenariovorschlag siehe S. 131



Verbreitung: überall (sehr selten)

Größe: bis 2 Schritt

Gewicht: bis 200 Okul

INI 8+1W6 PA 9 LeP 50 AsP 30 RS 5 WS 8

Zangen: AT 14* TP 2W6+6 DK HN

Saugrüssel: AT – TP Gift** DK H

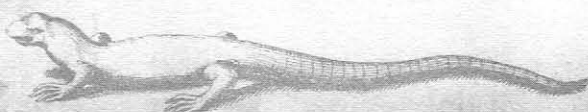
GS 10 AuP 100 MR 18 GW 13

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (Zangen), Festkrallen, Geräuschzauberei ***

*) Gelingt der Zangenangriff, kann die Ursicada sich am Opfer festkrallen und es in der nächsten Kampfrunde in die Distanzklasse H ziehen, um den Saugrüssel einzusetzen, was automatisch gelingt.

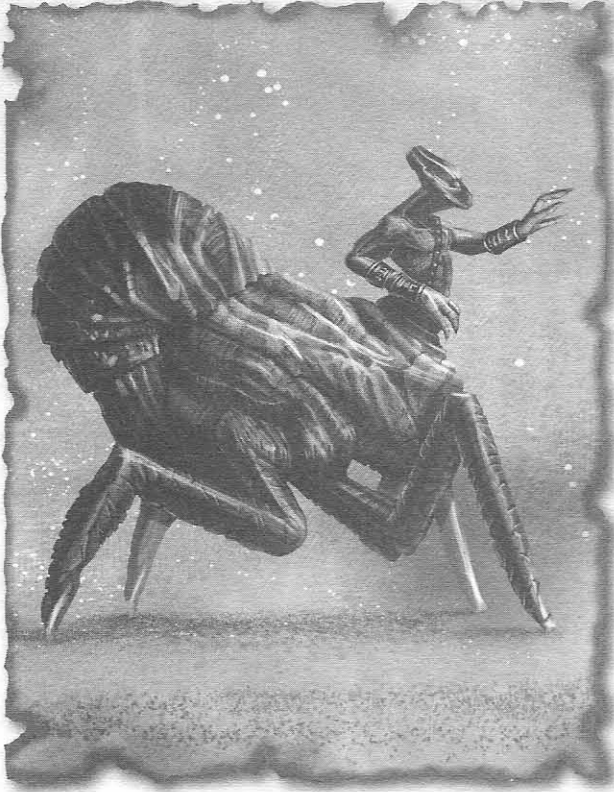
**) Durch den Saugrüssel gelangt Gift in das Opfer. Stufe 8, Wirkung: 2W3 / 1W3 SP je KR, Beginn: sofort, Dauer: 3W6 / 1W6+2 KR. Nach Ende der Giftwirkung muss ein überlebendes Opfer eine MR-Probe ablegen; bei Misslingen ist es verflucht und verwandelt sich binnen neun Tagen in eine Ursicada. Heilung scheint nur durch karmatisches Wirken oder Wirken der Domäne Mishkarya möglich.

*** Die Geräuschzauberei ist beliebig aktivierbar und kostet pro KR 1W6 AsP. Bei allen Anwesenden (mit Gehör) im Umkreis von sieben Schritt sinken KL und IN sowie die Fernkampf-, AT und PA-Basiswerte um je 1 Punkt in DK P, 2 in DK S, 4 in DK N und 6 in DK H. Talent- und Zauberberufen sind natürlich auch von den reduzierten Eigenschaften betroffen.



Vatacheros

Beschreibung siehe S. 27; Szenariovorschlag siehe S. 128



Verbreitung: an der Küste im Umfeld von Charypta-Kulten
Größe: 3 Schritt Höhe

Gewicht: 3.000 Okul

INI 14+1W6 PA 9 LeP 60 RS 4 WS 8

Scheren: AT 12 TP 2W6+4 DK H

Beinkrallen: AT 16 TP 1W6+4 DK HN

GS 8 AuP 100 MR 10 GW 13

Besondere Kampfregeln: drei Aktionen pro Kampfrunde, davon höchstens zwei Angriffsaktionen (auch gegen verschiedene Gegner); großer Gegner

Besonderheiten: Resistenz gegen profane Waffen (halber Schaden), Verwundbarkeit gegen geweihte Waffen (Efiirt der Risso, Efiardh der Loualil oder dem (geächteten) Ephar des imperialen Pantheons; doppelter Schaden), Schreckgestalt I: Seine Treffer lassen unbelebte Materie kurz in schwarzblauem Dämonenfeuer aufflackern. Körpertreffer erzeugen Schmerzen, als würde man von ätzender Säure verbrannt, und dem Opfer muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die um so viel Punkte erschwert ist, wie es bereits durch den Vatacheros erlitten hat. Misslingt die Probe, windet sich das Opfer vor Schmerzen 1W20 KR kampfunfähig am Boden.

Vulkanid

Beschreibung siehe S. 57; Szenariovorschlag siehe S. 130



Verbreitung: überall in der Nähe von Feuer

Größe: variabel*

Gewicht: 100 Okul x Größenfaktor (GF) x Größenfaktor

INI 10+1W6 PA 10 plus Modifikator nach Größenklasse

(ZBA 10) LeP: 20 mal GF RS GF WS 10 plus GF

Ergreifen / Umklammern: AT 8 TP 1W6 TP beim

Ergreifen, Klammerschaden 3W6+GF (plus Hitzeschaden) DK var.**

Biss: AT -*** TP 6W+GF (plus Hitzeschaden) DK H

GS 6 + 1/2 GF AuP unendlich

MR 18/8+GF GW 8 plus GF WS GF

Besonderheiten: Immun gegen Feuer-Angriffe (egal, ob profan oder magisch), Verwundbarkeit Wasser (doppelter Schaden bei magischen Angriffen mit der Quelle Wasser, profan jedoch nur bei genügend großen Mengen (Meisterentscheid))

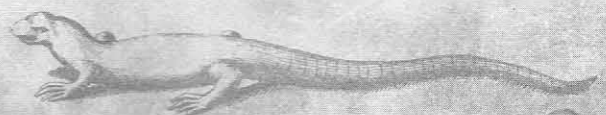
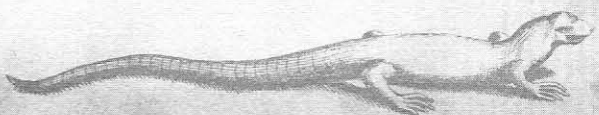
Besondere Kampfregeln: vier Aktionen pro KR, davon maximal drei Angriffsaktionen; Ergreifen, Umklammern, Heranziehen (um eine DK), Biss und Verwandeln sind jeweils eine Angriffsaktion; / Feuerodem (3 SP/KR in DK H, 2 SP/KR in DK N, 1 SP/KR in DK S) / Umklammern (10) / Verwandeln****

*) Regeltechnisch fällt der Vulkanid in eine der Größenklassen Klein (Größenfaktor 1), Mittel (GF 4), Groß (GF 9) oder Sehr groß (GF 16), die auch viele übrige Werte festlegt.

**) DK H bei kleinen Vulkaniden, pro weiterer Größenklasse eine DK mehr; bei Größenklasse sehr groß entfällt DK H.

***) Der Biss wird nur als Folge des Umklammerns gegen einen umschlungenen Gegner eingesetzt: Dafür muss er in jeder KR um eine DK heranziehen, bis H erreicht ist.

****) Um die Besessenheit durch einen Geist des Feuers zu erzwingen, muss der Größenfaktor des Vulkaniden über der MR des Opfers liegen.



Wendigo

Beschreibung siehe S. 108; Szenariovorschlag siehe S. 133



Verbreitung: Einöden des myranischen Nordens

Größe: 2,5 Schritt

Gewicht: 200 Okul

INI 13+1W6 PA 13 LeP 45 AsP 65 RS 3 WS 7

Hauer: AT 13 TP 1W6+3 DK H

Krallen: AT 13 TP 2W6+2 DK HN

GS 12 AuP 100 MR 10 GW 15

Besondere Kampfregeln: drei Aktionen pro KR, davon maximal zwei Angriffsaktionen; großer Gegner; Verbeißen, Hinterhalt (7), Wuchtschlag (Krallen), Raserei (13, wenn unter 13 LeP keine Zauberei mehr anwendbar)

Magie: Die Zauberei des Wendigo beruht auf der dämonischen Quelle Naggarach. Eine Wirkung ist besonders verbreitet:

☛ **Finsternis:** Für 13 AsP entsteht für 20 KR rund um den Wendigo eine Zone der Dunkelheit von vier Gradus Radius, die sich mit ihm bewegt. AT-, PA- und Fernkampf-Würfe in dieser Zone oder in sie hinein sind um jeweils 8 Punkte erschwert. Wesen mit Dämmerungssicht erleiden die Hälfte, Wesen mit Nachtsicht ein Viertel der Gesamt-Abzüge, Wesen mit Blindkampf maximal je -2. Der Wendigo selbst kann sich durch sein Fledermausgehör orientieren und erleidet keine Abzüge.

Windhorn

Beschreibung siehe S. 47; Szenariovorschlag siehe S. 129



Verbreitung: tropische Wälder und Savannen Makshapurams und der umgebenden Gebiete

Größe: bis 5 Schritt Höhe

Gewicht: bis 500 Okul

INI 10+1W6 PA 13 LeP 60 RS 4 WS 7

Stirnhorn: AT 12 TP 1W6+4 DK H

Tritt: AT 10 TP 1W6+4 DK HN

Trampeln: AT 10 TP 2W6+6 DK H

GS 20 AuP 100 MR 4 GW 12

Besondere Kampfregeln: großer Gegner; Niederwerfen (3, Tritt), Trampeln. So lange das Windhorn auf den Beinen steht, sind der Leib und der Kopf in DK P, es kann nicht mit dem Stirnhorn angreifen. Haben zwei oder mehr Beine je eine Wunde erlitten oder hat das Windhorn insgesamt unter 14 LeP, muss es niederknien und kann nur das Horn als Waffe benutzen.

Jagd: +18, Flucht

Beute: Röhrenknochen (teuer), Sehnen (teuer)



Wyverna

Beschreibung siehe S. 96



Verbreitung: Steppen am Roten Orismani
 Größe: um 3 Schritt Höhe
 Gewicht: um 250 Okul
 INI 12+1W6 PA 7 LeP 50 RS 2 WS 6
 Hinterpranken: AT 11 TP 1W6+5 DK H
 Schwanzstachel: AT 13 TP 1W6+6* DK HNS
 GS 12 (Boden) / 16 (Luft) AuP 100 MR 1 GW 7
 Besondere Kampfregeln: Sturzflug / Umreißen / Schwanzstachel, Raserei (9, wenn hungrig)
 *) Verursacht der Stich SP, wirkt das Gift und erzeugt feurige Schmerzen und Lähmungen: Stufe 8 Wirkung pro KR 2W6 Punkte AU-Verlust und INI -2 / pro KR 1W6 Punkte AU-Verlust und INI -1, Beginn: sofort, Dauer: 1W6 mal 1W6 KR / 1W6 KR. Der INI-Verlust kann nicht kompensiert werden und führt zum Verlust von Kampfaktionen, der AU-Verlust zu Erschöpfung. Sinkt die AU auf 0, wird das Opfer bis Ende der Wirkungsdauer bewusstlos.
 LO 3 KK 16 TK x5 ZK -

Xarthis

Beschreibung siehe S. 61; Szenariovorschlag siehe S. 130

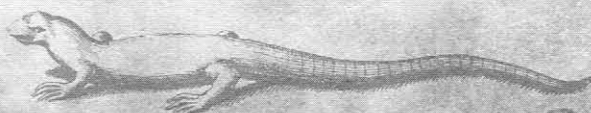
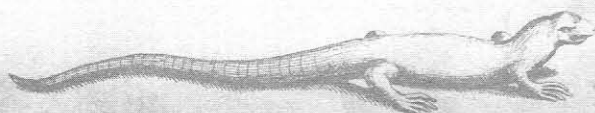


Verbreitung: Dschungelregionen Körperlänge: um 7 Schritt
 Spannweite: um 7 Schritt Gewicht: ca. 150 Okul
 INI 8+1W6 PA 7/2* LeP 40 RS 1 WS 5
 Krallen: AT 15/2* TP 1W+7 DK HN
 GS 12/1 AuP 80 MR 7 GW 8
 Besondere Kampfregeln: großer Gegner; Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff / Verkrallen, Gelände (Sumpf oder Gebirge)
 *) Werte in der Luft / am Boden; greift möglichst nur aus der Luft an

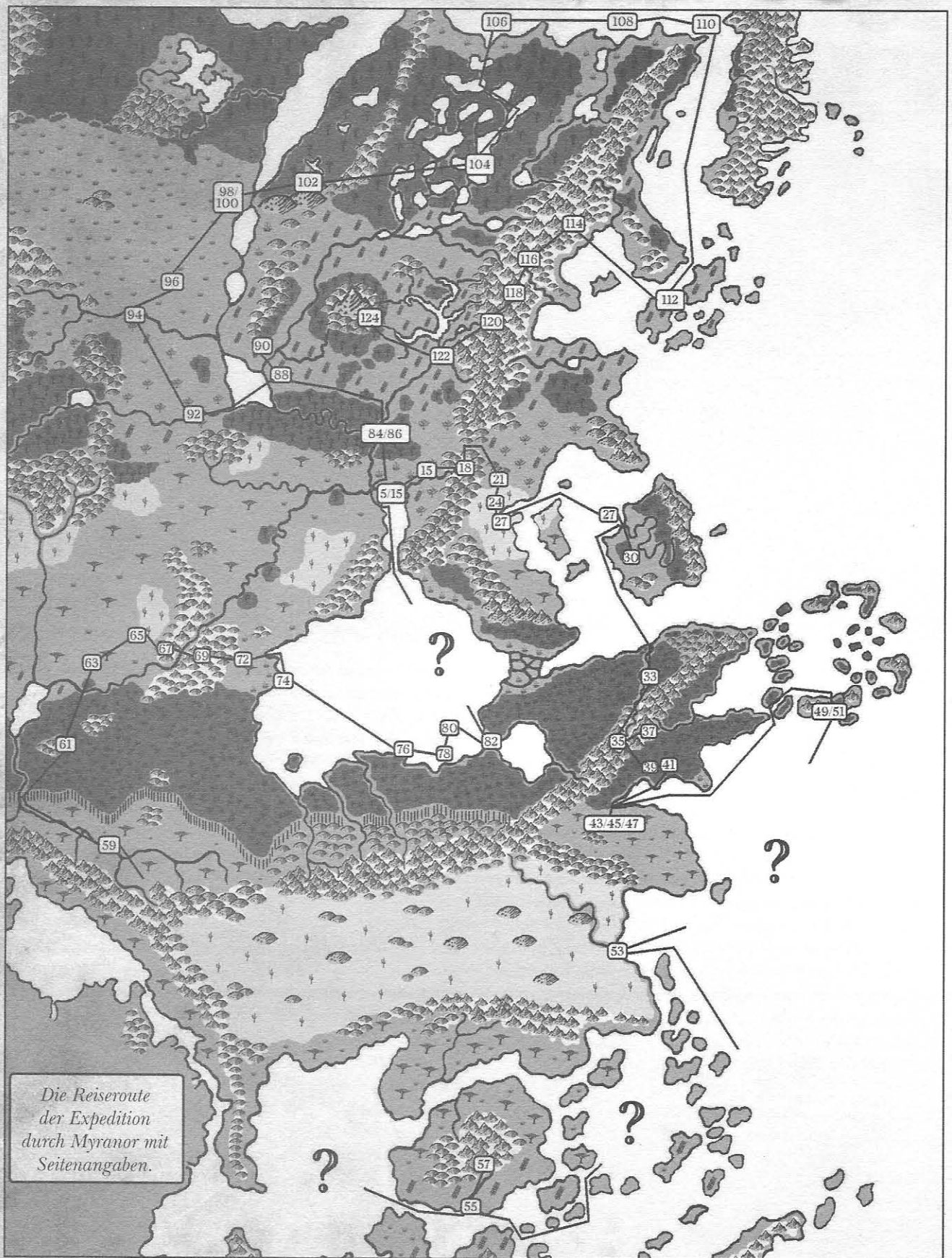
Zingduru

Beschreibung siehe S. 53; Szenariovorschlag siehe S. 130

Verbreitung: gesamte Narkramar
 Körperlänge: 2,5 bis 4 Schritt Schulterhöhe: 2 bis 2,5 Schritt
 Gewicht: 100-180 Okul
 INI 12+1W6 PA 7 LeP 60 RS 2 WS 7
 Krallen: AT 11 TP 1W20 DK HN
 GS 12 AuP 70 MR 0/8 GW 6
 Besondere Kampfregeln: großer Gegner
 Beute: 30-40 Portionen Fleisch, Haut (18 Ag), Hörner (magische Paraphernalia, 5 Au)



Reiseroute der Expedition



Codex Monstrorum

Im dampfenden Urwald, in der endlosen Steppe, im eisigen Gebirge, zu Land und im Meer lauern gefährliche und eigenartige myranische Ungeheuer auf arglose Reisende. Der **Codex Monstrorum** ist ein Reisebericht eines myranischen Großwildjägers und Naturforschers und enthält Beschreibungen von mehr als fünfzig außergewöhnlichen Kreaturen aus allen Lebensräumen des Kontinentes Myranor – vom bewusstseinserweiternden Phrenosphorenkaktus bis zum feurigen Lavawesen. Unterschiedliche Chimären, die in der langen Geschichte Myranors künstlich erschaffen wurden, sind ebenso aufgenommen wie einige der beeindruckendsten Vertreter der natürlicher Tierwelt.

Die Texte des Buches verbinden ein Reisetagebuch mit naturkundliche Abhandlungen. Im Anhang finden Sie (neben den Spielwerten der beschriebenen Kreaturen) zusätzliche Hinweise, wie Sie die einzelnen Wesen auf abenteuerliche Weise am Spieltisch umsetzen oder gar in einer myranorumspannenden Kampagne präsentieren können.



€ 28,00 [D] • CHF 48,20



9 783940 424464

ISBN 978-3-940424-46-4



www.ulisses-spiele.de

ULISSES
SPIELE

14104