

VON SHINDRABAR NACH XARXARON



Das Schwarze Auge

MYRADOR

DAS GÜLDENLAND



Das Schwarze Auge

FANTASY PRODUCTIONS

**MYRANOR:
VON SHINDRABAR NACH XARXARON**

Boxcover

Zoltán Boros & Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt

Umschlagillustration

Caryad

Umschlaggestaltung

Ralf Berszuck

Innenillustrationen

Tobias Brenner

Caryad

Birgit Daubmann-Probst

Oliver Kammel

Hauke Kock

Michael Nietzer

Daniel Schreiber

Stefan Theurer

Christoph Willmen

Karten und Pläne

Don-Oliver Matthies

Lektorat

Florian Don-Schauen, Thomas Römer

Gesamtredaktion

Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer

Satz und Herstellung

Fantasy Productions

Druck und Aufbindung

Farbdrucke Bayerlein GmbH, Neusäß

DAS SCHWARZE AUGER und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

MYRANOR ist ein Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2000 by Fantasy Productions GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

1 2 3 4 5 6 05 04 03 02 01 00

Printed in Germany
ISBN 3-89064-280-2



Von Shindrabar nach Xarxaron

Myranische Regionen Band 1

von

Britta Herz, Jörg Raddatz und Thomas Römer

und

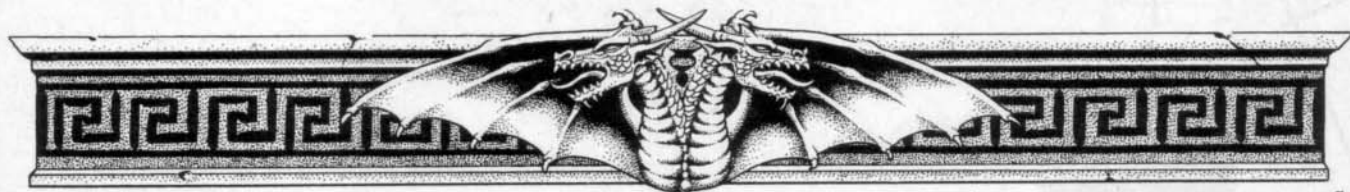
Thomas Finn, Bernhard Hennen, Heike Kamaris, Stefan Küppers,
Gun-Britt Tödter, Anton Weste und Karl-Heinz Witzko





Inhalt

[illegible]



Von Pol zu Pol dehnt sich jene Landmasse aus, die den Bewohnern des Imperiums als Myranor bekannt ist. Kein Derograph hat je diese viele tausend Meilen umfassende Strecke vermessen, die zwischen den Eiskappen im hohen Norden und den Gletscherfeldern im tiefen Süden liegt. Und noch weiträumiger als die Nord-Süd-Ausdehnung erstreckt sich das Land von Osten nach Westen: Hier reicht Myranor sicherlich um die halbe Derekugel herum. Findige Köpfe haben errechnet, daß man vom Westlichen Gletschermeer bis nach Usuzura wohl ein halbes Jahr Reisezeit veranschlagen müßte, von Trivina bis jenseits des Kyalachgrases, in das sagenhaft reiche Land im Fernen Westen, aber sicherlich ein ganzes Jahr.

Zwei geographische 'Linien' trennen die wichtigsten Teile Myranors: Das *Rückgrat der Welt*, wie das von den nördlichen Eisöden bis ins südwestliche Meer reichende Gebirgsmassiv und seine Ausläufer bisweilen genannt werden, und die *See des Schweigens* und die *Nacenniastraße*, die – wenn auch in wilden Schlangenlinien – das eigentliche Myranor im Süden begrenzt.

Das Rückgrat der Welt (von dem nur die Vinshina in seiner Gesamtheit reden) unterteilt sich in die eis- und schneebedeckten Gipfel der *Frostfeste* im hohen Norden (in deren Osten die sinistren Shakagra hausen sollen), an die sich die *Nördlichen Eisenbügel* – zwischen der *Kentoristeppe* und dem endlosen *Kyalachgras* – und die *Eisenhügel* anschließen, eine zerklüftete Hügellandschaft, aus der bisweilen einzelne Gipfel bis auf drei Meilen Höhe aufragen. Während die *Kentoristeppe* (der Name sagt es bereits) Heimat des Tierneschenvolkes der Kentori ist, ist die im Westen zu findende Steppe nach den riesigen 'Haustieren' der schwarzhäutigen Ban Bargui benannt (daher auch die bisweilen gehörte Bezeichnung *Myripedensteppe*), die jene weit über den westlichen Horizont hinausreichenden Länder durchziehen und – wenn man ihren eigenen Berichten glaubt – auch beherrschen sollen.

Die *Chrattaczähne*, die sich im Süden an die Eisenhügel anschließen und den großen unerforschten *Wald der Haëhnyrr* im Osten von der riesigen *Tränenwüste* (der wohl ursprünglichen, für Menschen lebensfeindlichen Heimat der Chrattac) im Westen trennen, sind bereits deutlich höher und steigen nach Süden immer mehr an, bis sie in *Chrysirs Pfeiler*, mit mehr als zwölf Meilen Höhe die höchste Erhebung Myranors, und den *Ghulenwall* übergehen. Selbiges Gebirge ist nur im Norden so hoch, unwegsam und paßlos, wie es die Bewohner der östlich angrenzenden Lande gerne hätten – denn westlich des Gebirges liegt das kahle, ausgeblutete Land *Draydalân*. Hier herrschen die fleischlosen Priester des Schädelgottes über Sklaven aus allen Teilen der Welt und die schrecklichen Horden der Blutghule – und ihr Einfluß geht weit darüber hinaus. Im südlichen Teil ist der Ghulenwall wie gesagt kein unwegsames Gebirge, sondern besteht aus mehreren Ketten schroffer Hügel, über die durchaus gangbare Wege und Pfade führen.

Wo der Ghulenwall schließlich wieder ansteigt und ins Meer hineinreicht und wo sich die Gipfelhöhen fast senkrecht und über 2.000 Schritt hoch aus dem Wasser erheben, heißt das Gebirge *Blutgischtmauer*. Es verbindet als Landbrücke das eigentliche Myranor und den den Bewohnern der östlichen Lande fast völlig unbekannten Südwestkontinent, auf dem auch angeblich die Zitadelle des Humus zu finden ist. Andererseits trennt die Blutgischtmauer auch

Von Pol zu Pol

die westlichen und östlichen Meere: Im Westen liegt die *Bucht von Draydalân*, im Osten (nach Südenweisend) der *Schädelgrund*.

Der Schädelgrund (weder von kerrishitischen noch von imperialen Schiffen befahren) ist auch das westliche Ende der *Nacenniastraße*, die Myranor im Norden und *Meralis* im Süden voneinander abgrenzt. Obwohl Meralis den Imperialen nur als Südkolonie bekannt ist (wenn überhaupt, denn seit der – nicht besonders erfolgreichen – 'Besiedlung' sind schon mehrere Jahrtausende vergangen), stellt es schon fast einen Kontinent für sich dar. Von den Kerrishitern weiß man jedoch, daß in Meralis die eigentliche Heimat der Vesai liegt.

Die Nacenniastraße, die viele hundert Meilen lang ist, weitet sich zwischen Myranor und Meralis mehrfach zu Buchten und kleinen Meeren auf und geht schließlich in die *See des Schweigens* über. Seinen Namen verdankt dieses Gewässer dem Umstand, daß man hier (ganz im Gegensatz zu den Küsten des Archipels von Talaminas und den Gebirgen am Rande der Nacenniastraße) keinen einzigen Seevogel findet; als Territorium wird es sowohl von den Kerrishitern als auch von den Vesai beansprucht.

Im östlichen Teil der See des Schweigens liegt das *Archipel von Talaminas* (so der imperiale Name), die Heimat des Städtebundes der Kerrishiter. Die westlichsten sind zugleich auch die größten Inseln (*Yil'araphaar*, die Insel der Riesen, und *Yil'shikaar*, die Weininsel), während die Inseln weiter im Osten (darunter *Yil'thalamî*, die namensgebende Hauptinsel mit der wichtigen Stadt Kerrish-Thalam) deutlich kleiner sind.

Südlich der See des Schweigens liegen weitere, nur von den Kerrishitern erforschte, unbewohnte Ländereien, deren südlichste Gebiete ebenfalls wieder vereist sind. Von hier aus ragt auch eine viele hundert Meilen lange Landzunge nach Nordosten ins *Thalassion*, die schließlich in die (ebenfalls größtenteils unbewohnten) *Dracheninseln* übergeht, auf deren nordöstlichster der Alte Drache Umbracor selbst hausen soll. Kein Wunder, daß die auf der Landzunge liegende Stadt Usuzura – einst die südlichste imperiale Ansiedlung – nun Heimat eines Drachenkultes und Hochkomturei eines Drachenordens ist.

Nördlich der See des Schweigens liegen noch einige fruchtbare Landstriche, die den Kerrishitern – namentlich der großen, reichen Stadt Kerrish-Yih – untertan sind. Dann schließt sich, sobald man den Gebirgsrücken der *Brillantsteine* überschritten hat, im Norden die glutheiße *Wüste Narkramar* mit ihren Zinnseen und Kristallsenken, Treibsalzfeldern und gläsernen Monolithen an – eine Wüste, in der nur überleben kann, wer eine der Eshbathi, der turmgleich aufragenden Städte, seine sichere Heimat nennt, oder wer wie die Völker der Dralquabar von seinen Göttern mit den Fähigkeiten ausgestattet wurde, sich auch im Innern der Glutlande mehr als sechs Stunden am Leben zu halten. Ein einziger Fluß, die bei Eshbathmar mündende *Haratta*, durchquert Teile dieser Wüste und ist gleichsam auch schon wieder die Grenze der Narkramar: Im Norden, wo die Haratta



entspringt, liegen die *Lamamach*, die von den Ashariel nördlich des Gebirges (und von der imperialen Geographie) *Tharamans Rippen* genannt werden. Zwischen Makshapuram und Tharpura setzt sich jener Gebirgszug als *Tharpagiri* fort.

Während die südlichen Teile *Makshapurams* noch eine kakteenbestandene Öde am Wüstenrand sind, die langsam in eine Savannenlandschaft übergeht, dominiert nördlich des Tharpagiri (ebenso wie in den nordöstlichen Provinzen Makshapurams und im dem Festland vorgelagerten *Archipel von Shindrabar*) der Dschungel. Ständiger Nebel erfüllt den dichten, feuchtheißen Urwald, der nur nach den allabendlichen Regenfällen für Menschen einigermaßen erträglich ist. In dieser grünen Hölle finden jedoch Paddir und Pristiden ihre Heimat, während in den *Nebelwäldern* der schroffen Hügellande am Großen Kliff die mysteriösen, geflügelten Ashariel leben. Weiter westlich (und ebenfalls noch oberhalb des Dschungels) liegt *Te'Sumurru*, das Land der Fünf Ströme, einst ein mächtiges Reich, das vom Imperium unterworfen wurde und von dem heute nur noch Ruinen künden.

Direkt nördlich des äquatorialen Dschungelgürtels, in dem auch die große Stadt *Balan Cantara* liegt, erstreckt sich das *Meer der Schwimmenden Inseln*, ein stets nebelverhangenes Flautengewässer, in seiner größten Ausdehnung 1.300 auf 1.100 Meilen groß und über Wasser Heimat der Abishai, unter Wasser dagegen von vielerlei Kulturen bewohnt, von denen nur die Nequaner menschlich sind.

Zwischen dem Ghulenwall im Westen und der *Galeerenbucht* im Osten erstreckt sich mit den *Anthalischen Steppen*,

dem *Bergland von Xarxaron*, den Öden Koromanthias und der durch Abholzung entstandenen mayenischen Wüste ein Savannengürtel. Er ist mit kleineren Wüsten durchsetzt, in denen die Chrattac hausen, während die Graslande Heimat der Leonir und menschlicher Hirtenvölker sind. An der Galeerenbucht liegt mit *Balan Mayek* der größte Kriegshafen des Imperiums, während die gesamte *Bucht von Mayenios* von *Era'Sumu* gegen das Thalassion abgeschirmt wird – einer großen Insel, die als Wiege der myranischen Menschheit gilt und heute von Priesterinnen beherrscht wird.

Die Mitte, das Herz Myranors, zwischen den Chrattaczähnen im Westen, den *Türmen des Morgens* im Osten und den *Apelioten* im Süden, sind die *Orismanilande*, gleichzeitig auch das Kerngebiet des Imperiums, das einst ganz Myranor beherrschte. Benannt ist das Gebiet nach dem riesigen Flußsystem des

Orismani mit all seinen Nebenflüssen – dem Fluß Myranors, auf dessen Wogen sich fast jeder Ort nördlich des Tharpagiri erreichen läßt. Gute Böden, Bewässerung durch den Orismani und ein grundsätzlich erträgliches Klima haben Lande wie Valantia oder Demelion, den Wald von Amaunath oder die Hügel von Rhesias zu Zentren der frühen Zivilisation werden lassen. Hier erhebt sich auch der *Baan-Bashur*, der Gipfel der Alten, aus der ansonsten eher sanft gewellten Landschaft, und hier liegt *Dorinthapoles*, die Centropole des Imperiums und mit etwa einer Million Einwohner die größte Stadt der bekannten Welt.

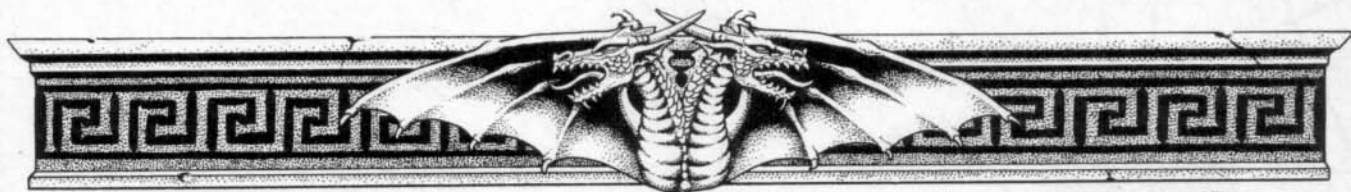
Entlang der Thalassionküste erstrecken sich, im Osten an die Orismanilande anschließend und nördlich der großen Hafenstadt *Trivina*, die flachen *Serovischen Inseln*. Vor nicht allzu langer Zeit noch ein Horasiat des Imperiums, stellen sie nun eine der wichtigsten Seemächte am Thalassion dar. Dem Küstenverlauf folgend, schließt sich weiter nördlich die Halbinsel von *Hjaldingard* an, von wo die tüchtigsten Seefahrer des Imperiums stammen, eine rauhe Gebirgslandschaft mit wenigen geschützten Häfen und kargen Bergweiden. In diesen Breiten landeinwärts betrachtet, folgen erst die dichten Nadelwälder um die *Ocbobische Seenplatte*, dann die kargen *Hochländer von Karónu*, der lange Sund des Großen Orismani und schließlich die Kentoristeppe, aus der sich auch die mysteriösen *Hügel von Stakala* erheben.

Noch weiter im Norden liegen das *Westliche* und das *Östliche Gletschermeer*. Das erste jener Meere führt Süßwasser, hier 'entspringt' der Große Orismani, der sich, viele Dut-

zend Meilen breit, nach Süden ergießt. Bei dem zweiten, ungleich salzigeren handelt es sich um das nördliche Randmeer Myranors, das die Hjaldinger als 'ihr' Heimatmeer betrachten, da es sozusagen den 'Hinterhof' der Bucht von Hjaldingard darstellt.

Im Norden der Gletschermeere – wiewohl hier keine klare Grenze zu ziehen ist – liegt das Ewige Eis, lebensfeindlich für Menschen, Baramunen und Shakagra. Je nachdem, welcher Quelle man Glauben schenken will, soll es die Heimat von seltsamen Schneewürmern sein oder von riesigen sechsbeinigen Mammuts mit drei Rüsseln – oder aber frostklirrender Sargdeckel auf den Kulturen der Lichtelfen, der Alten, der Mandraken und der Sphingoiden (auch hier abhängig davon, welchen Berichten man weniger (miß)traut). Aber wen sollte es schon verblüffen, wenn ein Kontinent der Wunder an seinen Rändern noch phantastischer und wundersamer wird ...





Zu wenig ist uns über die Urzeit bekannt, als Götter und Giganten auf Dere fochten, denn jedes Volk erzählt eine andere Geschichte seiner Götter und Heroen, und nur wenig, was ein Amaun erzählt, ähnelt dem, was ein Weiser der Shingwa oder eine erasumische Priesterin der Mutter zu berichten wüßte – von den Mythen der aquatischen Risso und Loualil einmal ganz abgesehen ...

Allgemein ist man sich einig, daß es eine Zeit gab, in der der Widersacher, der Erste Bruder, das Nachtlcht, der Mächtige, der Feind aller anderen Götter herrschte, und sein Volk waren die Trolle, aber auch viele andere Wesen folgten seinem Ruf. Als sich all die anderen Götter zusammenschlossen, um den Widersacher zu stürzen, erkannten sie, daß sie auch seine Menschheiten vernichten mußten, um ihn von Dere zu trennen. Da sie aber den Keim des wahren Glaubens selbst nicht vernichten wollten, ließen sie es zu, daß sich Einzelne, die nicht dem Widersacher verfallen waren, in den Berg Thalami Sora retteten, als die Götter in ihrem Bemühen, den Widersacher zu vertreiben, das Land verwüsteten.

Unter den Überlebenden aber waren auch die Alten, zaubermächtige Wesen, die sich als Kinder Madas verstanden, als den Lebewesen des Diesseits verpflichtet, als Hüter und Vermittler von Zauberei. Als sie den sicheren Berg verließen und sahen, was die Götter angerichtet hatten, schworen sie den Mächtigen zu Alveran ebenso ab wie dem Widersacher und auch den Entitäten des Außen, sondern entschieden sich gänzlich für das Diesseits. Da aber kein Gott sie führte, verstreuten sie sich über alle Lande Deres und erwählten sich tiefe Grotten und hohe Gipfel als Domizil, wo jeweils wenige von ihnen beisammen lebten.

Aber dies war ohnehin eine Zeit der Wanderungen, denn ein weiterer Krieg der Götter wälzte Berge um und verstreute Völker, und Vogelköpfige und Katzenwesen ließen sich auf Myranor nieder, obwohl sie von fernen Kontinenten stammten. Von ersteren künden heutzutage nur noch steinerne Bildnisse, während letztere in tiefste Barbarei hinabsanken.

Die Folgezeit gilt allgemein als das Äon verschiedener Insekten- und Spinnenrassen, die sich über den gesamten Kontinent ausbreiteten, aber sich ebenso urplötzlich, wie sie erschienen sind, in große Termitenbauten, vor allem in der Tränenwüste, zurückzogen. Als untermeerische Rassen dieser Zeit werden Hummer- und Krabbenwesen vermutet; zumindest finden Risso und Nequaner bisweilen alte, doppelt menschengroße Krebspanzer unter dem Schlick des Meeres der Schwimmenden Inseln – Panzer, die Gravuren und Einlegearbeiten zeigen ...

Diese Meeresvölker wurden in den Zeitspannen darauf von weiteren aquatischen Rassen abgelöst, und zumindest die Biagha der Risso bewahren noch 'Gesänge', die aus dieser Zeit stammen sollen. Die Zentren dieser submarinen Reiche sollen unter anderem

Geschichte des östlichen Myranor

das aventurische Wajahd und das myranische M'iiiku'on (in der heutigen Bucht von Cranareniu) gewesen sein, aber auch ein Reich der Tiefsee – etwa 1.500 Meilen östlich der Dracheninsel – wird immer wieder mit Schauern erwähnt (und das Gebiet von allen heutigen aquatischen Rassen gemieden).

Das Äon der Geschuppten

Es heißt, daß auf die aquatischen Rassen die Reptilien folgten, was in Myranor bedeutet: die kobraköpfigen Shindra in den äquatorialen Dschungeln und die Jharra, mit dem Kopf einer Horn-echse, in des Savannen nördlich (selten südlich) davon. Es gibt kaum erhaltene Bauwerke oder gar Schrifttafeln aus dieser Zeit, denn eines der Zentren der echsischen Kultur lag im heutigen Draydalân, ein weiteres in jenem riesigen Dschungel im fernen Südwesten, der allgemein als Zitadelle des Humus angesehen wird. Ihre Reiche scheinen große Teile des Kontinents umfaßt zu haben, und es heißt, ihre Zauberer seien als erste in der Lage gewesen, beliebige Lebensformen nach eigenem Willen zu formen, um sie als Dienerrassen in ihren Tempelpyramiden zu knechten. Die verschiedenen Katzenartigen scheinen zu dieser Zeit zumindest wichtig genug gewesen zu sein, daß die echsischen Künstler sie auf Friesen porträtierten.

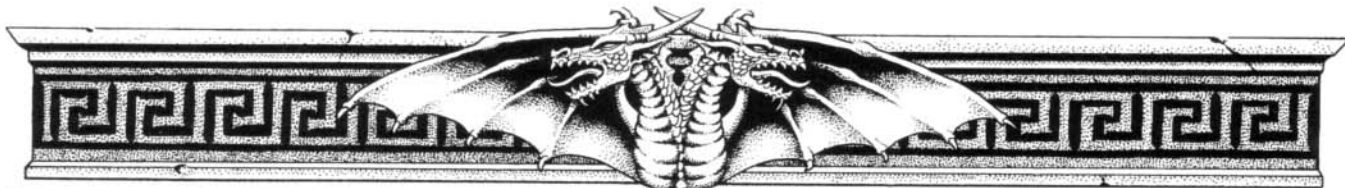
Die Herrschaft der Echsen erstreckte sich deroweit, aber sie waren nicht die einzigen kulturschaffenden Rassen, denn so wie sich in Myranor direkt unter ihren Riechgruben die Katzenrassen entwickelten, gab es auch auf dem Ostkontinent eine Rasse, die den Echsen zwar zu Tribut verpflichtet war, die aber auch mit den alten Trollen bekannt war und die eine lebende Riesin verehrte. Seefahrer jener unbefallten Rasse erreichten die Gestade Myranors, wo sie in der Großen Bucht südlich des Tharpagiri auf den steil aufragenden Inseln ideale Bedingungen für den Ackerbau und in den Gewässern einen heutzutage undenkbar reichhaltigen Fischreichtum vorfanden, was auch erklärt, daß die Sumurrer in erster Linie Gottheiten des Landes und des Meeres verehrten.

Ihre Zeit auf dem Ostkontinent endete, als der Goldene Drache ihr Reich vernichtete und die lebende Riesin ins Meer stürzte und die Herrschaft der Echsen, die in Myranor schon bedrohlich schwankte, zu einer letzten großen Blüte gelangte.

Katastrophe und Neubeginn

Die Zeit vor etwa 10.000 Jahren ist die erste, zumindest in Märchen und Heldengesängen 'dokumentierte' myranische Epoche – und es ist eine Zeit der Katastrophen:

in Ur- und Vorzeit: Kriege der Götter und Giganten, Zuwanderung verschiedener Rassen nach Myranor; Äonen der Vielbeiner, der aquatischen Rassen und der Echsenvölker



Vierorts tut sich die Erde auf, große Klippen und ganze Berge erheben sich aus dem flachen Land, Inseln sinken ins Meer, während sich andernorts ganze Länder aus den Fluten erheben – im Süden des Tharpagiri-Gebirges trocknet die Große Bucht völlig aus und wird zur Narkramar, dem Meer das in die Nacht gegangen ist, einem Gebiet lebensfeindlicher, aber mineralreicher Senken, Salzpflanzen und Schwefelseen; etliche Inseln bleiben jedoch als Oasen auf steilen Tafelbergen erhalten. Nur wenige der Sumurrer überleben, entweder in der geringsten Zahl auf den Tafelbergen oder in einigen der neu entstehenden Oasen und entlang der Haratta. Aus der Tränenwüste heraus stoßen – wie auf ein geheimes Kommando – Insekten verschiedenster Art in die Dschungel und Sumpfgebiete der Echsen vor und rotten Jharra und Shindra (und die selteneren Leviatanim und Sskhrsechim) in ihrer Umgebung fast völlig aus, wobei sie jedoch selbst ebenfalls stark dezimiert werden und sich schließlich wiederum in die Tränenwüste sowie einige kleinere Ödlande des östlichen Myranor zurückziehen. Nur im Osten verbleiben noch Reste echsischer Kultur an versteckten Orten in den Dschungeln des heutigen Tharpura und Makshapuram, wobei die Jharra die Shindra immer weiter nach Osten verdrängen, selbst aber wütende Gefechte mit den Tighrir auszufechten haben.

Ebenfalls um diese Zeit beginnt in den Hügeln von Telsun (im Süden der damals noch mit dem Festland verbundenen Insel Era'Sumu) die Geschichte der eigenständigen myranischen Menschheit: Erste Siedlungen, Tempel und Grabanlagen entstehen, und bald schon hat sich die Zivilisation dieser recht hellhäutigen Menschen über die ganze Insel verbreitet – daß sie dereinst den Kontinent beherrschen wird, ist zu dieser Zeit jedoch sicherlich noch nicht zu erkennen.

Auf dem nördlichen Teil des Kontinents selbst dominieren jedoch die Nachkommen all jener Katzenwesen, die einst selbst übers Meer kamen, sich mittlerweile aber so stark ihrer jeweiligen neuen Umgebung angepaßt haben, daß ihre Völker kaum mehr etwas gemein haben: Die Leonir beherrschen die Savanne am Blauen Orismani, die Pardir die Waldränder und tiefen Dschungel weiter südlich am Gelben Orismani, die Tighrir den Regenwaldgürtel südlich und östlich des Meeres der Schwimmenden Inseln und über das Tharpagiri-Gebirge hinweg. Die Amaunir leben in einem lichten, wildreichen und klimatisch günstigen Waldland um den Zusammenfluß von Grünem und Großem Orismani, ein etwas kräftigerer, wilderer Stamm von ihnen südlich der Seenplatte bei Ochobik, die Lyncil wiederum in den nördlichen Eisenhügeln.

Vor etwa 9.000 Jahren verlassen die ersten Sippen und Stämme der Menschen Era'Sumu, um in den Ländern jenseits des Wassers (Thae'Sumu) zu siedeln, und schon bald sind sie zwischen Großem Orismani, Ochobischer Seenplatte und dem Pardirdschungel anzutreffen. Am Ende dieser großen Völkerwanderung, die allenfalls in alten Legenden undeutlich dokumentiert ist, stehen mehrere instabile Stammesreiche und -bünde mit rasch wechselnden Grenzen. Das eben erst entstandene Amaunir-Land wird – mit Ausnahme des Waldes von Amaunath – von den Menschen überannt, und auch die Amaunir breiten sich bald über Landstriche zwischen Poleis und Äquatordschungel aus. In letzterem Gebiet gelingt es ihnen mit Hilfe der Pardir, die echsischen Jharra weitestgehend zurückzudrängen (und Scharmützeln

mit den aggressiven Tighrir so weit wie möglich aus dem Weg zu gehen). In diese Frühzeit fallen auch die ersten Siedlungen der G'Rolmur in der Frostfeste und den Türmen des Morgens.

Etwa 7.500 Jahre vor unserer Zeit vereinigt der legendäre Großkönig Kerastos, der Häuptling der Rhesier, die meisten der menschlichen Stämme wie auch einige Amaunir-Sippen und schlägt die herandrängenden Leonir am Zusammenfluß von Grünem und Großem Orismani. Bald breiten sich von den Leonir übernommene Ehrenvorstellungen und das darauf beruhende Bild vom Götterhimmel auch bei den Menschen aus, während andererseits durch die Zähmung verschiedener Reittiere die Reiterei als wirksame Waffe gegen die Leonir eingeführt wird. Gerade die berittenen Stämme von Kerastos' Reich breiten sich bald in die Steppen jenseits des Orismani und sogar bis jenseits der Eisenhügel aus, während im Herzen des Reiches bald Stammesfehden, Inzest, Verwandtenmord und Machtkämpfe die Herrschaft aushöhlen, und nach etwa zehn Generationen ist das Menschenreich so marode, daß es vom nächsten Ansturm der Leonir hinweggefegt wird.

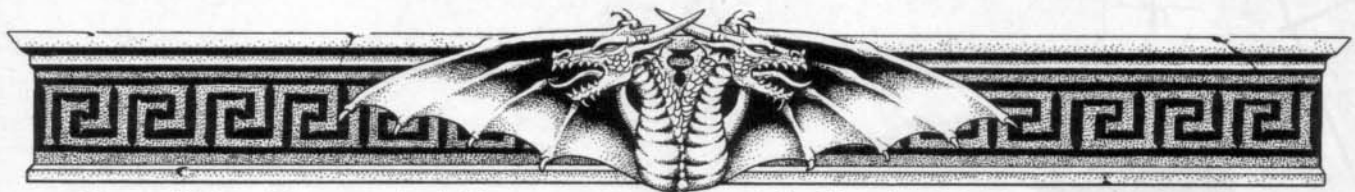
Diese errichten nun eine Herrschaft über die Menschen und organisieren sich selbst in Rudeltümen, die jedoch meist nur von kurzem Bestand sind. Nach weiteren etwa 500 Jahren ist das letzte der Rudeltümer östlich des Großen Orismani wieder verschwunden, und die nun wieder von Menschen geführten Stammesreiche beginnen mit ihren altbekannten eigenen Streitigkeiten um Land und Herden. Dies ist die Zeit des Wahren Propheten des Einen Gottes, einer übernatürlichen Verkünder- und Erlösergestalt, die den großen Stamm der Draydal aus den streitenden Reichen den Grünen Orismani hinauf und über die Berge in das fruchtbare Land südlich der Tränenwüste führt.

Ob diese Wanderung die Insektenstämme der Tränenwüste erschreckt und dazu bringt, daraufhin nach Norden auszuschwärmen, oder ob es eine Laune ihrer Gottköniginnen ist, die sie antreibt, ist nicht bekannt, doch fallen bald Zehntausende krabbelnder und fliegender Insekten über die Steppen östlich der Eisenhügel her. Die dort lebenden Reiterstämme flüchten in die nördlichen Wälder – und kommen als Kentori wieder daraus hervor, als die Insekten sich genauso plötzlich zurückziehen, wie sie aufgetaucht sind.

Ebenfalls zu dieser Zeit, **vor etwa 6.500 Jahren**, beginnen auch in der Narkramar die großen Wanderungen der Bansumiter, wie man die Nachfahren der Sumurrer nennt, als die Wüstenstädte für die schnell wachsende Bewohnerzahl zu eng werden. Die erste große Siedlerwelle der Bansumiter zieht nach Nordosten, wo sie sich in der Steppe und am Dschungelrand niederläßt, bald jedoch in Konflikte mit den hier immer noch ansässigen Jharra gerät.

Die Zeit der Heroen

Nach dem Auftreten des Wahren Propheten des Einen scheinen viele überderische Wesen die Gelegenheit zu nutzen (oder die Notwendigkeit zu sehen), mittels derischer Werkzeuge den Glauben an sich zu fördern und so der plötzlich schlagartig angewachsenen Gemeinschaft des Einen Paroli zu bieten, und so finden sich in den Sagen und Legenden aller Völker Kulturheroen und große Kämpfer, mythische Königinnen und Priesterinnen vornehmlich in jenem Zeitraum von **vor etwa 6.000 bis vor etwa**



5.000 Jahren. All diese 'Göttergesandten' (ob nun jenseitigen Ursprungs oder 'nur' göttlich inspiriert) predigen die Verehrung ihres göttlichen Patrons und kämpfen gegen die Feinde ihres ausgewählten Volkes oder Stammes (und bisweilen in legendären Duellen gegeneinander). Typisch für diese Heroen sind das Königspaar *Veratus* (der Große) und *Landeria* (die Gütige), die den Glauben an den 'Götterkönig' *Brajanos* und seine Gemahlin *Teravinia* verbreiten, die erasumische Verkünderin *Ea'Sa'tia*, die den Kult der Mutter und der Tochter prägte, der Recke *Valantian*, nach dem ein ganzes Volk benannt ist, der leonische Heldenkönig *Ush Khorr*, der grolmurische Götterschmied *Gor'Rubal* und viele andere mehr.

Um 6000 v.u.Z. verläßt eine zweite Welle bansumitischer Auswanderer die Narkamar und gründet oberhalb des Großen Kliffs das Reich von *Te'Sumurru* oder Reich der Fünf Flüsse (der Quellflüsse des Gelben *Orismani*) mit der Hauptstadt *Darshuria* direkt an dem 600 Schritt hohen Wasserfall, in dem sich der Gelbe *Orismani* in die Tiefen des *Pardirdschungels* ergießt.

Weiter im Osten müssen die Bansumiter einen hohen Blutzoll entrichten, als sich die mittlerweile geschlagen geglaubten *Jharra* wieder erheben und selbst die Götter der Menschen angreifen (so zumindest heißt es). Allein die Allianz mit den *Amaunir* und die Unterwerfung unter deren Götter kann die Bansumiter vor der Vernichtung bewahren – ein halbes Jahrhundert später gelingt es den *Amaunir*, die Macht der *Jharra* endgültig zu brechen, auch wenn im entstehenden Reich *Makshapuram* – das von den *Amaunir* gelenkt, von den *Pardir* geschützt und von den Menschen bearbeitet wird – die Angst vor der Rückkehr der Panzerechsen immer präsent bleibt.

Doch vorerst finden die schwersten Kämpfe zwischen dem neuen Reichsgebilde und den ursprünglich in den *Dschungeln* ansässigen *Tighrir* statt, von denen viele erschlagen werden, wenige sich unterwerfen, einige in die Tiefen des *Dschungels* flüchten und weitere auf einem langen Marsch nach Norden die Menschen der *Orismanilande* terrorisieren, bis sie schließlich – etwa an der Stelle des heutigen *Balan Avasal* – so weit aufgerieben werden, daß ihr weiterer Weg nach Norden eher einer Flucht gleicht.

Dort im Norden schließen sich ebenfalls (**um 5500 v.u.Z.**) unter der Führung der mythischen Heroin *Yoldra* die Stämme der Menschen zu einem großen Volk zusammen, das seine Bestätigung im ewigen Kampf ums Dasein und dem Überleben des Stärkeren sieht und das grimmige Gottheiten des Eises und des Meeres verehrt: die *Hjaldinger*.

Die dritte (und letzte) große Auswandererwelle der Bansumiter zieht zur gleichen Zeit südwärts ins gemäßigtere Klima an der See des Schweigens und gründet dort unter Anleitung ihres Heroen *Lahalkasch* die ersten Städte und Stadtstaaten, die sich bald zum lockeren Bund der *Kerrishiter* (wörtl.: Städter) zusammenschlie-

ßen. In den folgenden Jahrhunderten werden die *Zedernküste* und der Archipel von *Talaminas* mit einem Netz von Handelsstädten und Posten versehen, während die große Insel *Kanyesh* fast frei von Küstenstädten bleibt, da die *Kerrishiter* dort auf Trolle getroffen sind, die sich den Zugriff auf ihre heiligen und heilkräftigen Mammutbäume verbeten – und diesen Anspruch auch durchsetzen können.

Weiter im Südwesten scheinen die Trolle sogar noch größeren Einfluß zu haben, denn die Legenden der *Vesai* berichten, ein 'drei Mann hoher Riese' habe ihnen das Feuer und den Ackerbau gebracht.

Bei der Expansion der *Makshapurim* nach Norden dringen derweil auch einige Sippen zur See auf den vorgelagerten Archipel vor, den bislang kein Mensch betreten hat, und der von den letzten, mittlerweile weit herabgesunkenen Überlebenden der *Shindra* beherrscht wird. Die Menschen geraten bald unter den Einfluß der Schlangenleibigen und übernehmen viele ihrer kulturellen Errungenschaften und Eigenheiten.

Die Zeit der Heroen neigt sich ihrem Ende zu, und neue wie alte Götter halten sich gemäß dem Mysterium von *Kha* wieder zurück – woraufhin die zuvor recht noblen Heroenkämpfe zu einem langen, zähen und blutigen Ringen um Religion und Rechtgläubigkeit degenerieren, in dem sich die Diener, Anbeter und Anhänger von alten und neuen, lebenden wie sterbenden Göttern, mächtigen kosmischen Wesen und Äußerer Mächten in wechselnden, teils sehr unfrommen Bündnissen fast 500 Jahre lang gegenseitig zerfleischen.

Die Mholurenkriege

Während die Landbewohner noch streiten, beginnen **vor etwa 4.800 Jahren** mehrere amphibische Rassen aus dem Meer der Schwimmenden Inseln unter Führung der *Mholuren* damit, sich entlang der *Orismanis* auszubreiten und die Uferregionen zu besetzen. Die Menschen, *Amaunir* und *Leonir* sind zu sehr geschwächt und müssen anfangs hilflos zusehen, wie sie von den Wasserquellen und -straßen abgeschnitten werden. Die einzig nennenswerte Aktion der Landbewohner ist die Gründung des Vorpostens *Balan Cantara* im Brackwasser-Gebiet des *Louranath* und damit außerhalb der Reichweite der *Mholuren*, die das Salzwasser verabscheuen.

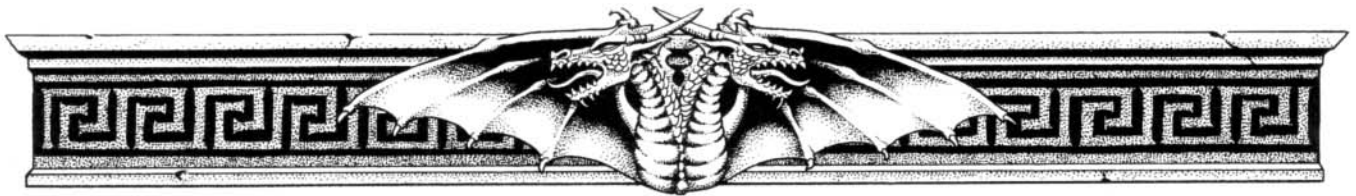
Schließlich legen die Schuppenlosen ihre Streitigkeiten einstweilen bei und gehen gemeinsam gegen die *Mholuren* und ihre Dienervölker vor, sind jedoch nicht in der Lage, sie zurückzudrängen. Also entsendet man Boten zum Berg *Baan-Bashur*, der vielen Völkern als heiliger Berg und Sitz der Götter gilt – und trifft dort auf die dreiäugigen Alten, die sich nach den 'Sieben Fragen an die Menschheiten' bereit erklären, den hilfessuchenden Völkern mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Zu Füßen des *Baan-Bashur* wird daraufhin der Große Rat der *Orismani*-Allianz einberufen, in dem das weitere Vorgehen gegen die *Mholuren* besprochen werden soll. Einer der Alten wird als *Thearch Myr-Varnion* als 'Mittler zu den Göttern' und Schiedsrichter in den immer noch schwelenden religiösen Konflikten eingesetzt; viele andere der Alten werden Berater und Beobachter ('*Horantes*') der Fürsten in den Einzelstaa-

vor 5.000–6.000 Jahren: Zeit der göttergesandten Heroen, wie etwa der erasumischen Verkünderin *Ea'Sa'tia* und des leonischen Heldenkönigs *Ush Khorr*

um 6000 v.u.Z.: Gründung des Reiches von *Te'Sumurru* mit der Hauptstadt *Darshuria*

um 5500 v.u.Z.: Unter Führung der mythischen Heldin *Yoldra* schließen sich die *Hjaldinger* zusammen.



ten der Allianz. In zähen Verhandlungen einigt man sich auf einen Kompromiß der Religionen und anschließend auf den sehr pragmatischen Beschluß, die Mholuren durch die Konsequente, wenn auch nur zeitweilige, Vergiftung der wichtigsten Orismani-Arme zu töten – die Alten können den Allianzfürsten die Mittel dafür zur Verfügung stellen. Im folgenden Jahr haben die Alchimisten genügend des Mholurengiftes hergestellt und leiten es in die Orismaniarms ein, wo es in der Tat seine tödliche Wirkung entfaltet. Bald treiben neben Millionen toter Fische auch Zehntausende toter Mholuren und Ziliten, aber auch Loualil und unvorsichtige Menschen. Es heißt, daß die Wassergötter daraufhin so sehr in Zorn geraten, daß sie die Wasser der Orismanis kochen lassen, und bestimmte düstere Kulte behaupten noch heute, die Allianzvölker hätten damals den Giganten Orismani selbst getötet. Die Alten jedoch erklären das Phänomen pragmatisch mit Fäulnisgasen und der Verwesungswärme der Mholuren und beginnen in stoischer Ruhe, die Kadaver beseitigen zu lassen.



Die Geburt des Imperiums

Das Jahr nach dem *Jahr der kochenden Flüsse* wird das **Jahr Null der Imperialen Zeitrechnung (IZ)**, das Jahr der Auflösung der Allianz und der Geburt des Imperiums: Die ersten Völker (Leonir, Pardir, Te'Sumurrer, Erasumier und Mayenier) verlassen die Allianz, nachdem deren Zweck erfüllt ist, während der Thearch und die Horanthes der Umgebung des Baan-Bashur die lockere Föderation in ein hierarchisches, wohlorganisiertes Imperium umwandeln, so als hätten sie auf diese Gelegenheit der Hilfeleistung gewartet.

Ausgestattet mit ihrer Zauberei, den Waffen der G'Rolmur, den menschlichen und amaunischen Heerscharen der Allianzvölker und dem Willen zur Macht, beginnen die Alten den gut 120 Jahre dauernden Einigungskrieg: Die abtrünnigen Menschenvölker des Orismanilandes werden bald besiegt und eingegliedert, doch muß das entstehende Imperium Niederlagen gegen einige Leonirstämme hinnehmen, vor allem aber, am Ende des Einigungskrieges, ein regelrechtes Debakel gegen die Te'Sumurrer, die von ihrer Hauptstadt Darshuria aus Fluggleiter und Ballons einsetzen. Der weit ältere und verteidigungstechnisch günstig gelegene Staat der Te'Sumurrer wird das Imperium künftig nicht mehr ernst nehmen – was ihm später zum Verhängnis werden sollte.

Die imperialen Grenzen am Ende des Einigungskrieges (im Jahre **126 IZ**) verlaufen folgendermaßen: Eisenhügel und Blauer Orismani im Westen (ohne den Wald der Haëhnyr, ohne die Tafelberge im Quellgebiet des Blauen Orismani und ohne Anneristalya) – Nordrand des Pardirdschungels – Nordküste des Meers der Schwimmenden Inseln bis hinunter zum Louranath (Balan

Cantara, der einzige Thalassion-Hafen, ist über eine Küstenstraße mit dem Restimperium verbunden) – Höhenkamm der Apelioten und der Türme des Morgens im Osten

– irgendwo in den nördlichen Wäldern. Am Südausgang des Valantischen Meeres wird noch zu Beginn des Einigungskrieges die Mholurenwehr errichtet, eine Festungsanlage auf beiden Ufern der Meerenge, die in den folgenden Jahrhunderten stets weiter ausgebaut wird.

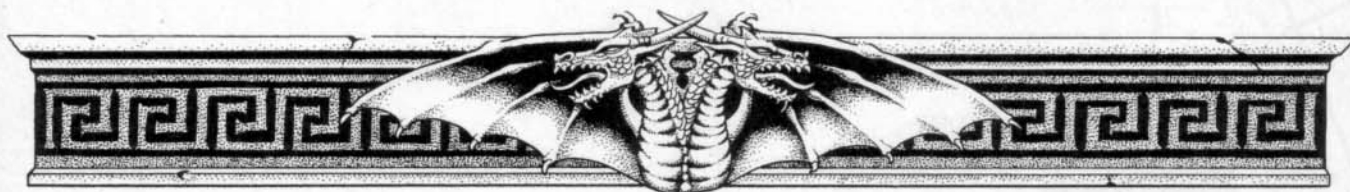
In den darauffolgenden Jahrhunderten wird es Usus, daß jeder Thearch zu Beginn seiner (meist etwa 150jährigen) Herrschaftszeit dem Imperium eine neues Gebiet hinzuerobert, um den Ehrentitel 'Mehrer des Imperiums' zu rechtfertigen. Diese Expansion dauert meist etwa zehn bis fünfzig Jahre, danach wird die neue Region zuerst als Protektorat und schließlich als Horasiat dem Imperium angepaßt.

Die erste Expansionswelle (ab **151 IZ**, der Gründung von Sidor Corabis) führt ostwärts und bringt das junge Imperium in Konflikt mit den Herrscherinnen von Era'Sumu und ihrer Heerführerin Sathuma, der es gelingt, die Landbrücke zur Insel zu versenken und den Myrmidonon des Imperiums mehr als 30 Jahre Widerstand entgegenzusetzen, bis schließlich doch das Imperium die Oberhand behält. Gegen Ende der Expansion wird **248 IZ** Trivina als nördlicher Vorposten an der Küste gegründet – eine Position, die die Stadt fast 2.000 Jahre lang beibehalten wird. Ebenfalls in diese Zeit fallen die Gründung von Balan Mayek (**236**) und der Orismanifestung Sidor Valantis (**272**) sowie die Einrichtung der Horasiats Corabenios, Trivinia, Mayenios und schließlich Era'Sumu.

Ab **299** unterwirft Thearch Myr-Mekarion die Steppe jenseits des Großen Orismani bis zu den Eisenhügeln im Westen und zu den Gletscherwällen im Norden der Oberhoheit des Imperiums, wo-

vor ca. 4.800 Jahren: Beginn der Mholurenkriege, die etwa dreißig Jahre später mit dem *Jahr der kochenden Flüsse* enden.

4770 v.u.Z. (aventurisch 4740 v.H.): Jahr Null der imperialen Zeitrechnung (IZ); Gründung des Ersten Imperiums mit nachfolgendem Einigungskrieg, der mehr als 120 Jahre andauert.



mit die Kentori Subjekte – und bald treue Diener – des Thearchen werden; die Wälder nördlich von Sidor Ochobicon und die Küstenregionen der Hjaldinger bleiben von dieser Ausdehnung weiterhin unberührt. Mekarions Nachfolger *Myr-Othrael* widmete sich ab 455 der Befriedung der Leonir bis nach Westen zum Ghulenwall und nach Süden an die Ausläufer des Pardirdschungels. Während dieser Ausdehnung werden die Neristu und die Hähnyrr friedlich dem Imperium angeschlossen (letztere geben plötzlich, nachdem sie ihre Fähigkeiten mit den Kräften der Alten gemessen haben, jeglichen Widerstand auf). Im Südwesten erleidet das aufstrebende Imperium seine erste Niederlage, als die Myriaden vergeblich versuchen, die Pässe des Ghulenwalls zu erstürmen und Draydalän zu erobern. Es heißt, daß die Draydal um diese Zeit beginnen, ihrem Land die Kräfte zu rauben und es langsam zu zerstören.

Die vierte Expansionswelle beginnt kurz nach der Erhöhung der Thearchin *Ganyamyr* um das Jahr 600 und richtet sich gegen die Herrschaftsgebiete der Amaunir nördlich des Tharpagiri, wo das Horasiat Tharpura eingerichtet werden kann, während es erst *Myr-Mekarion II.* vergönnt ist, die südlich des Gebirges lebenden (und während der Invasion des Nordens dorthin geflüchteten) Amaunir endgültig zu unterwerfen und das Archipel von Shindrabar zu erobern und dort die Herrschaft der Shindra endgültig zu brechen (um 800). Dabei verwendet das Imperium zum ersten Mal ernsthaft eine Flotte – ein Gedenkstein in Balan Cantara erinnert an die Seeschlacht von Sindaria Magna im Jahre 799, obwohl kein Mensch weiß, wo Sindaria Magna eigentlich lag oder liegt ...

In der Folgezeit entwickeln sich aus den Protektoraten die Horasiat Sindaria und Makshapura, wobei etliche unterworfenen Amaunir aus Makshapuram auf den Inseln Shindrabars zwangsangesiedelt werden.

Derweil (912) hat bereits die nächste Eroberungswelle begonnen: Unter der persönlichen Führung von Thearch *Antamyr* und Großadmiralin Nacennia ar Charybalis werden die Kerrishiter in mehreren Seemanövern (zu wirklichen Schlachten kommt es kaum) bezwungen und ihre Hafenstädte und Kontorsiedlungen von der Küste der Narkramar bis tief ins Archipel von Talaminas unter imperiale Gewalt gestellt. Die kerrishitischen Siedlungen bilden auch die Aufmarschpunkte für die nächste Vergrößerung des Imperiums, die 1044 mit einem Zangenangriff auf die Eshbathi der Narkramar beginnt. Nach einigen Jahren vergeblichen Wüstenkriegs wird von Thearch *Myr-Orthamon* eher pro forma die Wüste als annektiert erklärt, es werden jedoch nur wenige Städte besetzt; die völlige Unterwerfung der Wüste scheitert einerseits an deren Naturbedingungen, andererseits daran, daß die als Waffe gezüchteten geflügelten Chimären völlig unvorhergesehen desertieren. Thearchin *Myr-Phirenya* setzt die Südexpansion des Imperiums fort, wählt jedoch zum ersten Mal, da man südlich der nach Großadmiralin Nacennia benannten Meeresstraße auf keinen ernsthaften Widerstand stößt, die Besiedlung als Mittel der Ausdehnung: 1221 wird die Kolonie Meralis eingerichtet, die dort ansässigen Vesai erhalten bald volle Rechte imperialer Untertanen.

Durch die nach Süden gerichtete Aufmerksamkeit übersieht man im Imperium jedoch vollständig, daß um 1250 im Norden die Hjaldinger (die ohnehin in ständige Kämpfe mit den Baramunen und den Naturgewalten verwickelt sind) von den Shakagra, einem

Stamm bleicher, hochgewachsener und spitzzohriger Zauberer quasi im Handumdrehen besiegt und aus dem Weg gedrängt werden, als die wenigen Hundert Shakagra weiter nach Westen ziehen.

Ganz in Mysterienkulten und Selbstschau versunken und in dem Glauben, die guten Handelsbeziehungen zum Imperium würden dieses davon abhalten, einen Überfall zu beginnen, ruht Te'Sumurru in sich selbst und bemerkt nicht, daß es schon lange vom Imperium umschlossen ist. 1347 beginnt vom Nordwestrand der Narkramar die Unterwerfung der tesumurrischen Städte – und da die Bevölkerung das Ultimatum des Thearchen *Myr-Gandur* ignoriert und sich nicht den imperialen Göttern und Sitten unterwerfen will, bleiben auf dem Weg der mit den neuen 'Titanen' (gigantischen, halb-organischen Kampfmaschinen) ausgestatteten Myriaden nur geschwärzte Ruinen stehen. Schließlich, nachdem zwei Myriaden von der Nordküste der Nacenniastraße aus die Wolkenkämme überschritten und die Reste des tesumurrischen Heeres aufgespalten haben, fällt 1426 auch Darshuria, die mit Flüchtlingen überquellende und kaum befestigte Hauptstadt. Zahlreiche Te'Sumurrer flüchten, von den imperialen Titanen beschossen, in kruden Ballons nordwärts.

Im Jahre 1458 kann Thearch *Raldomyr* feststellen, daß außer den innersten Pardirdschungeln und den kalten Küsten und nebligen Wäldern des Nordens alles Land östlich des 'Wallen der Welt' und nördlich der See des Schweigens dem Baan-Bashur untertan ist, dazu die Inseln von Sindaria und Talaminas sowie die Kolonie Meralis. Seine 'Mehring des Imperiums' soll eine 'Konsolidierung nach innen' werden, doch dazu kommt es nicht mehr.

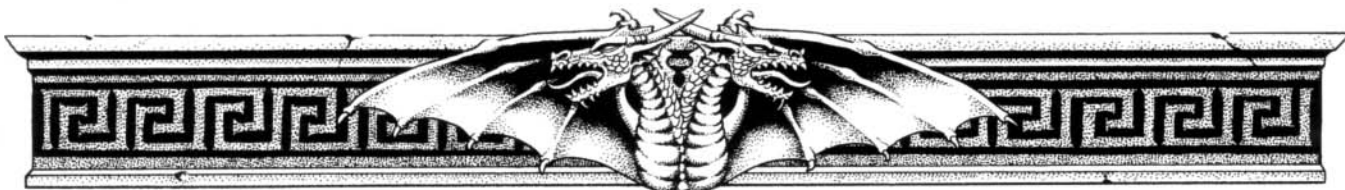
Bekannte Thearchen des Ersten Imperiums

Myr-Varnion
Myr-Mekarion
Myr-Othrael
Ganyamyr
Myr-Mekarion II.
Antamyr
Myr-Orthamon
Myr-Phirenya
Myr-Gandur
Raldomyr
Antamyr III.

Der Fall

Nur wenige Jahre später beginnt jene Epoche, die als das 'Große Sterben', die 'Drachenzeit' oder der 'Fall' in Geschichten und Legenden eingegangen ist: Einige der Alten sinken schwindstüchtig dahin, während andere vom Schlagfluß weggerafft werden oder ihnen schlicht der Schädel platzt oder sich das Dritte Auge ins Hirn brennt. Binnen weniger Jahre sind der Thearch und die Horanthes, die Großmeister der Magie und die Kommandeure der Myriaden tot, die Magokratie des Ersten Imperiums im wahrsten Sinn des Wortes enthaupet. Die Fliegende Zitadelle des Thearchen Antamyr III. stürzt in Koromanthia ab, die meisten Titanen werden in den Savannen Anthalias oder Makshapuram. Derweil ziehen Drachen über den Himmel, die Erde bebt und die Himmelsgewalten toben, so als hätten sich die Götter gegen die Alten verschworen.

Einigen der Alten gelingt es, durch Flucht in die Tiefen Deres oder durch komplizierte Rituale, ihr Sterben zu verzögern, hinauszuschieben oder gar abzuwenden – aber um 1516 müssen die Überlebenden anerkennen, daß die Kräfte, die



das Imperium formten, nicht mehr sind: Archon Xanivar Quoran läßt die Jadetafeln mit der Gründungsakte des Imperiums im Baan-Bashur einmauern und erklärt das Reich für aufgelöst.

Die Chimärenkriege

Die daraufhin folgende Phase der Anarchie dauert nicht lange, und schon bald sammeln sich um die Optimaten – diejenigen, deren Blut nicht dick genug war, um ihren Tod herbeizuführen, aber zaubermächtig genug, um noch jetzt Machtansprüche zu erheben – Verwandte und Gesinnungsgenossen, um das zu bilden, was heute als die Hohen Häuser oder die Alten Familien bekannt ist. Zwar sind die Optimaten dieser Zeit nicht mehr zwangsläufig dreiäugig, aber selbst ihre 'nicht erwachte' Magie reicht aus, um das Wetter zu manipulieren, Stadtmauern zu erschüttern oder arcanomechanische und arcanobionische Waffen zu erschaffen, um ihre Ansprüche durchzusetzen.

Mit der Beanspruchung des Thearchenthrons durch das in Demelion starke Haus Eupherban und dem erbitterten Widerstand des in den nördlichen Türmen des Morgens starke Haus Aldangara beginnt **um 1550** jene zweihundert Jahre währende Zeitspanne, die als Chimärenkriege bekannt wird und noch heute durch monströse (und auch nützliche) Rassen, durch verwüstete Landstriche und düstere Legenden von Seuchen in Erinnerung ist.

Es bilden sich Reiche, die grob den früheren Horasiaten und damit den noch früheren Stammesreichen oder Reichen der in den letzten Jahrtausenden eroberten Völker entsprechen. Meist handelt es sich dabei um die Pfründe einzelner Optimatenfamilien und Tyrannen der örtlichen Machtgruppen oder bizarrer Kultisten.

Von keinem Krieg betroffen und durch die unwirtliche Umgebung geschützt, entsteht auf den Tafelbergen im Quellgebiet des Blauen Orismani aus den geflüchteten Te'Sumurrern die Kultur der Vinshina, die schon bald mit kleinen Luftschiffen die Umgebung erkunden, sich aus den Gefechten heraushalten, jedoch hin und wieder ihre Vorräte aus den Arsenalen der kriegführenden Häuser auffüllen. Einige 'vom Winde verwehte' Vinshina gelangen zu den Chrattac in die Tränenwüste und werden von den 'Termiten' versklavt. Sie bringen jedoch den schon seit Ewigkeiten unterworfenen menschlichen 'Schwarzhäuten' zwei wichtige Gaben: Die bansumitische Sprache und den Drang nach Freiheit – was schließlich **um 1650** dazu führt, daß die Gründungssippen der Ban Bargui die Tränenwüste verlassen und im fernen Westen ihre ersten eigenen (aber noch mit den Chrattac verbundenen) Nester gründen.

Zur gleichen Zeit kehren die letzten Verteidiger einer gesamt-imperialen Ordnung, die Kernzelle des Hauses Chrysotéos, angewidert von den Chimärenkriegen, dem Imperium endgültig den Rücken zu. Sie siedeln in der Kolonie Meralis, im Herzen des Imperiums vergessen und von wenigen Siedlern bewohnt, und schwingen sich zu Herrschern über die Vesai auf. Derweil fallen auch die Inseln und Stadtstaaten der Kerrishiter vom Imperium ab, ebenso die Regionen der inneren Narkramar; Eshbathmar bleibt lange Zeit die südlichste imperiale Besitzung.

Die Reiche von Balan Cantara (unter dem Haus Charybalis) und Sidor Corabis (Haus Aphirdanos) nutzen eine länge-

re Zeit des Waffenstillstands zu diplomatischen Annäherungen und zur Aufrüstung, und als im Jahre **1798** Cantera die Mayenier und Corabis die Valantier in die Knie zwingt, ist die Zeit reif für die Gründung des neuen, des Zweiten Imperiums, das schnell die Führung gegenüber den Rest-Horasiaten beansprucht und seine Grenzen durch politischen Druck und den Einsatz der Myriaden ausdehnt. Die beiden Gründungsstädte werden gemeinsame Hauptstädte (Co-Centropolen); eine Verfassung verlagert die Macht vom Thearchen auf den Senat, einen großen Rat aus Vertretern der Alten Familien, der einzelnen Horasiaten, der Religionen, der Myriaden und der städtischen Honoraten; die reine Magokratie wird abgeschafft. Sitz des Thearchen (als reiner Vermittler zu den Göttern) wird **1841** wieder der Baan-Bashur.

Das Zweite Imperium

Schon **um 1850** hat sich das zweite Imperium bereits wieder so weit konsolidiert, daß es fast wieder die maximale Ausdehnung seines Vorgängers erreicht hat. Im Westen schwelen ständig Konflikte mit den Draydal, den von diesen unterworfenen Leonir und den Chrattac, die die Wüste am Oberlauf des Blauen Orismani besetzt haben. Anneristalya im Quellgebiet des Roten Orismani, das als Siedlungsgebiet der Neristu fast autonom war und während des Ersten Imperiums größtenteils unbeobachtet blieb, wird nach dem Versuch, die vollständige Unabhängigkeit vom Imperium zu erlangen, **1852** gänzlich erobert und fast das gesamte Volk der Neristu in die Sklaverei geführt.

Etwa hundert Jahre später kommt es zum ersten Häuserkrieg, als man dem Haus Chrysotéos Verbindungen zu den Draydal und ihrem Schädelgott nachweisen kann. Seine Mitglieder werden in einer der seltenen gemeinsamen Aktionen der anderen Häuser aus allen Ämtern entfernt, ihr Besitz beschlagnahmt und sie selbst entweder außer Landes gejagt oder (seltener) wegen Hochverrats enthauptet.

Die Zusammenarbeit der anderen Alten Familien währt jedoch nicht lange: Das Haus Celiu-Brajanos, bislang führend in der imperialen Priesterschaft und einflußreich beim Thearchen, wird von den anderen Häusern langsam verdrängt und wehrt sich mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln: Das 'Jahr der Attentate' bringt das Imperium an den Rand eines neuerlichen Häuserkriegs, woraufhin die Häuser Aphirdanos, Eupherban und Rhidaman mit gleicher Münze antworten. Bis etwa **2050** hat das Haus Celiu-Brajanos quasi aufgehört zu existieren; es ist teilweise von anderen Häu-

1516 IZ: Der Fall des Ersten Imperiums

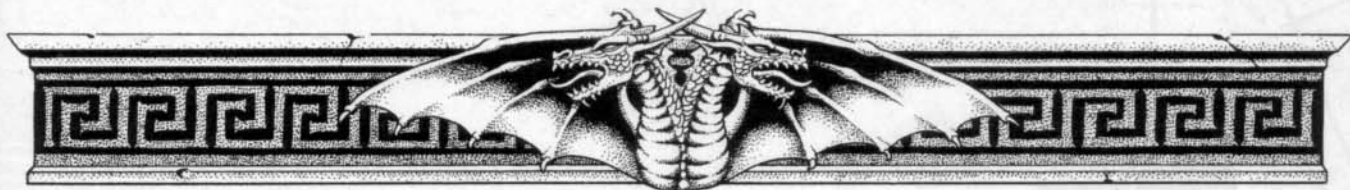
1550 – 1.750 IZ: Die Chimärenkriege (auch Erbenkriege genannt)

1798 IZ: Gründung des Zweiten Imperiums: Balan Cantera und Sidor Corabis werden gemeinsame Hauptstädte; eine Verfassung verlagert die Macht vom Thearchen auf den Senat. Sitz des Thearchen wird der Baan-Bashur.

2101 IZ: Errichtung des Sternenpfeilers und der Siedlung Dorinthapoles, das etwa hundert Jahre später Thearchensitz wird.

um 2250 IZ: Mit der größten Ausdehnung nach Norden hin hat das Zweite Imperium den Zenit seiner Macht erreicht und befindet sich seither in einem mehr als zweieinhalb Jahrtausende währenden Niedergang.

2265 IZ: Imperiale Auswanderer erreichen den Ostkontinent Aventurien.



sern (Ennandu, Icemna, Phraisopos und Onachos) assimiliert worden, ein Teil der Optimaten teilt das Schicksal der Chrysotéos und ein weiterer Teil geht in die Sekte der Hexatéer ein, für die es nur sechs Wahre Gottheiten gibt.

Zur gleichen Zeit nehmen die Vesai Handelskontakte mit den Kerrishitern auf, wodurch man im Imperium erstmals vom Schicksal der Kolonie Meralis erfährt; einzelne Vesai siedeln im Archipel von Talaminas und an der Küste südlich von Te'Sumurru und sind auch vereinzelt in den imperialen Städten der Ostküste anzutreffen. Dreihundert Jahre später werden sie im südlichen Imperium fast nicht mehr aus den Städten wegzudenken sein, zumal unter ihnen etliche sind, die dem Kult des Vielgesichtigen anhängen, der auch im Imperium bald Einfluß erlangt.

Nach einem Überfall der Hjaldinger im Jahre **2082** von ihren serovischen Häfen aus auf den imperialen Nordhafen Trivina sammelt das Imperium dort selbst eine Flotte, um sich der hjaldingschen Piraterie zu erwehren. Bei den serovischen Inseln kommt es über die nächsten Jahre zu heftigen Seegefechten, die jedoch meist für die Hjaldinger siegreich ausgehen. Das in Flottenangelegenheiten bestimmende Haus Charybalis läßt – trotz heftigen Widerstandes im Senat, speziell durch die Häuser Celiu-Brajanos, Ennandu, Kouramnion und Aldangara – in Balan Mayek Tausende von gefangenen Hjaldingern ihrer düsteren Gottheit opfern und erschafft damit ein großes Unheiligtum, und **um 2100** können die serovischen Inseln besetzt werden.

Um den Neuanfang des Imperium und seine Größe angemessen derisch zu repräsentieren, wird **2101 IZ** mit der Errichtung des Sternenfeylers und der Siedlung Dorinthapoles begonnen.

Im Jahre **2120** wird schließlich in einem Angriff zu Land und zur See das Reich der Hjaldinger unter schweren Verlusten genommen. Ein Teil der Hjaldinger flieht über das Ostmeer, ein anderer Teil (namentlich die treuesten Anhänger des Hauses Aldangara) in die noch nicht eroberten Wälder und Tundren westlich der Küste, ein Teil unterwirft sich der imperialen Oberhoheit, viele werden jedoch erschlagen, in die Sklaverei geführt oder der Charypta zu Balan Mayek geopfert.

Schon **2152** werden im Norden die Horasiater Serovianios, Haldinganios und Cranarenios eingerichtet und mit Menschen aus dem zentralen Imperium bevölkert, die sich im Laufe der folgenden Jahrhunderte mit den Hjaldingern vermischen – in Haldinganios selbst jedoch findet kaum eine Vermischung statt, da hier fast ausschließlich die Optimaten imperialer Herkunft sind. Ebenfalls zu dieser Zeit zeigen sich erste Chrattac-Nester in der Wüste westlich von Xarxaron.

2188 wird der Flottenhafen Usuzurepoles als südlichste Siedlung des Imperiums gegründet, um von hier und von Eshbathmar aus Fahrten der Kerrishiter unterbinden zu können. Da die Kerrishiter sich selbst in einer Phase des Niedergangs befinden, kann durch Diplomatie und Drohungen das Archipel von Talaminas schließlich wieder dem Imperium einverleibt werden (um **2200**). Im Jahr **2203** siedelt der erst neunzehnjährige Thearch Myrgolarion mit dem Flug der Zitadelle von Baan-Bashur nach Dorinthapoles um. Sein Beitrag zu 'Mehrung des Imperiums' ist ab **2230** die eher pro forma stattfindende Annexion des noch fehlenden Landes nördlich von Ochobicum bis zum Poleis, das bis auf klei-

nere Siedlungen geflohener Aldangara-Hjaldinger und Baramunen weitgehend bevölkerungsleer ist. Schon **2249** werden die Horasiater Sevantinios, Lorthalion und Nyrallios unterteilt. Gemeinsamer Feind sind die Nyr-Tighrir, die hier in Wäldern und Tundren hausen und die immer wieder bekämpft werden müssen. Da sich längerfristige Erfolge nicht absehen lassen, werden die Nord-Horasiater in den folgenden Jahrhunderten quasi Verbannungsprovinz für mißliebige Optimaten und Honoraten. (Auch, wenn es am Sternenfeyler noch niemand weiß, hat damit auch das Zweite Imperium den Zenit seiner Macht erreicht ... und überschritten.) Ein Brajanos-Priester und hochrangiger Optimat am Sternenfeyler (aus einer Nebenlinie der Celiu-Brajanos und der Aphirdanos) wird im Jahre **2252** durch eine Vision eines flammend gleißenden Falken dazu angehalten, die Hexatéer, die Reste des Hauses Celiu-Brajanos und weitere Unzufriedene zu sammeln, um im Osten jenseits des Meeres eine Heimstatt der Gläubigen zu gründen. Der Bewegung wird von imperialer Seite wenig Widerstand entgegengesetzt, hofft man doch, die Schismatiker ein für allemal loszuwerden. Um **2265 IZ** landet die Flotte der Auswanderer auf dem Ostkontinent Aventurien und wird in Dorinthapoles als 'verschollen' abgehakt.

Im Jahre **2602** erhält das Imperium von maritimen Rassen Berichte über eine 'imperiale Kolonie' mit großen Helden jenseits des Ostmeeres – und entsendet eine Flotte, um dem auf den Grund zu gehen. Die Kolonie wird entdeckt und muß sich ohne Gegenwehr als *Horasiat Yaquiro* annectieren lassen; dabei bleiben ihre Sitten nur insofern gewahrt, als daß ihre Symbole übernommen werden. In den folgenden 200 Jahren ernannt der Thearch insgesamt fünf Horanthes, die ein strenges Regime führen; unter ihnen kommen zusätzlich Sträflinge ins Land. Irgendwann in dieser Zeit entsteht ein Unheiligtum der Charyptoroth auf den Inseln von H'Rangor in der Phecadi-Mündung, um die Seefahrt zu fördern. Etwa 150 Jahre später wird Bosparan gegründet, und als erste Küstenexpeditionen eine Hjaldinger-Kolonie im Norden des Ostkontinents bezeugen, werden die Ansprüche des Imperiums gesamt-derisch und die Ansprüche des Hauses Charybalis auf den Thearchenthron immer lauter.

Nachdem die Opferungen an Charyptoroth in Balan Mayek und H'Rangor einen blutigen Höhepunkt erreichen und nachdem in Trivina eine Flotte ausgerüstet wird, um auch das Exil der Hjaldinger zu erobern, errichtet im Jahre **2797** der Herr des Meeres den Efferdwall, eine beseelte Barriere mitten auf dem Thalassion, und sämtlicher Kontakt der Ostkolonie mit dem Imperium erlischt. Nachdem allerlei (efferdgefällige) Meereskreaturen mehrere Jahre lang Küsten und Flüsse unsicher machen und auch den Handel nahezu zum Erliegen bringen (was Hungersnöte und Aufstände in einzelnen Horasiaten nach sich zieht), verliert das Haus Charybalis nahezu jeglichen Einfluß auf die imperiale Politik. Bei dem Versuch, eine Konsolidierung des Imperiums und seiner Religionen zu erreichen, werden acht wichtige Kulte zu Staatskulten erhoben, das Haus Charybalis und der Charyptakult geächtet (ebenso wie die Verehrung des offensichtlich genauso finsternen Ephar/Efferd). Weil sie 'nicht-konforme', unverständliche oder in der Tat staatsgefährdende Gottheiten verehren, sind auch Vesai, Neristu und Lyncil verschiedensten Pogromen aus-



gesetzt, während in den südlichen, bansumitischen Horasiaten lokale Kulte zeitweiliges gänzlich verboten werden.

Aufstände in Balan Cantara (2806; in erster Linie die letzten Zuckungen des Hauses Charybalis) führen zur Verlagerung der Admiralität ins 'ideologisch gereinigte' Balan Mayek und der Verwaltung der Süd-Horasiat nach Melakkam. 2814 schließen die Pforten der Senatsgebäude in Balan Cantara und Sidor Corabis, um dem nun als Hohen Konvent bezeichneten Gremium in Dorinthapoles Platz zu machen, womit die Stadt unter dem Sternpfeiler endgültig Hauptstadt und Zentrale des Neuen Imperiums wird (weswegen das Horasiat um die Stadt herum nunmehr auch Centralis heißt).

Wenige Jahre später werden auch die Vesai wieder die Gemeinschaft des Imperiums aufgenommen, nachdem angeblich alle Priester und Anhänger des Vielgesichtigen beseitigt sind. Auch anderen seltsamen Kulturen werden wieder größere Freiräume zugestanden, was man am nunmehr steigenden Einfluß des Hauses Nesséria erkennen kann (was allerdings auch daran liegen mag, daß die Chratrac unaufhaltsam nach Osten vordringen und nur die Nesséria in der Lage scheinen, mit ihnen zu verhandeln).

Die folgenden 400 Jahre sind eine Phase relativer Ruhe und Konsolidierung, die vor allem durch große Bauprojekte hervorstechen. Speziell sind hier die Thalassionkanäle im Louranath zu nennen, die Balan Cantara wider mit dem Ostmeer verbinden (2998), nachdem die Stadt fast hundert Jahre für größere Seeschiffe nicht mehr erreichbar war. Die Hohen Häuser nutzen diese Zeit jedoch auch, um ihre Pfründen zu sichern und auszubauen, neue Kontakte zu knüpfen und alte Feindschaften zu pflegen. Die Konflikte der Alten Familien erreichen einen Höhepunkt im fünfzigjährigen *Senatskrieg*, als die Häuser Kouramion, Tharamnos, Phraisopos und Quoran versuchen, das Haus Aphirdanos und speziell den 'Tyrannen' Myr-Denurion vom Thearchenthron zu stürzen, was zuerst zu heftigen Konventsdebatten, dann zur zeitweiligen inoffiziellen Zer-

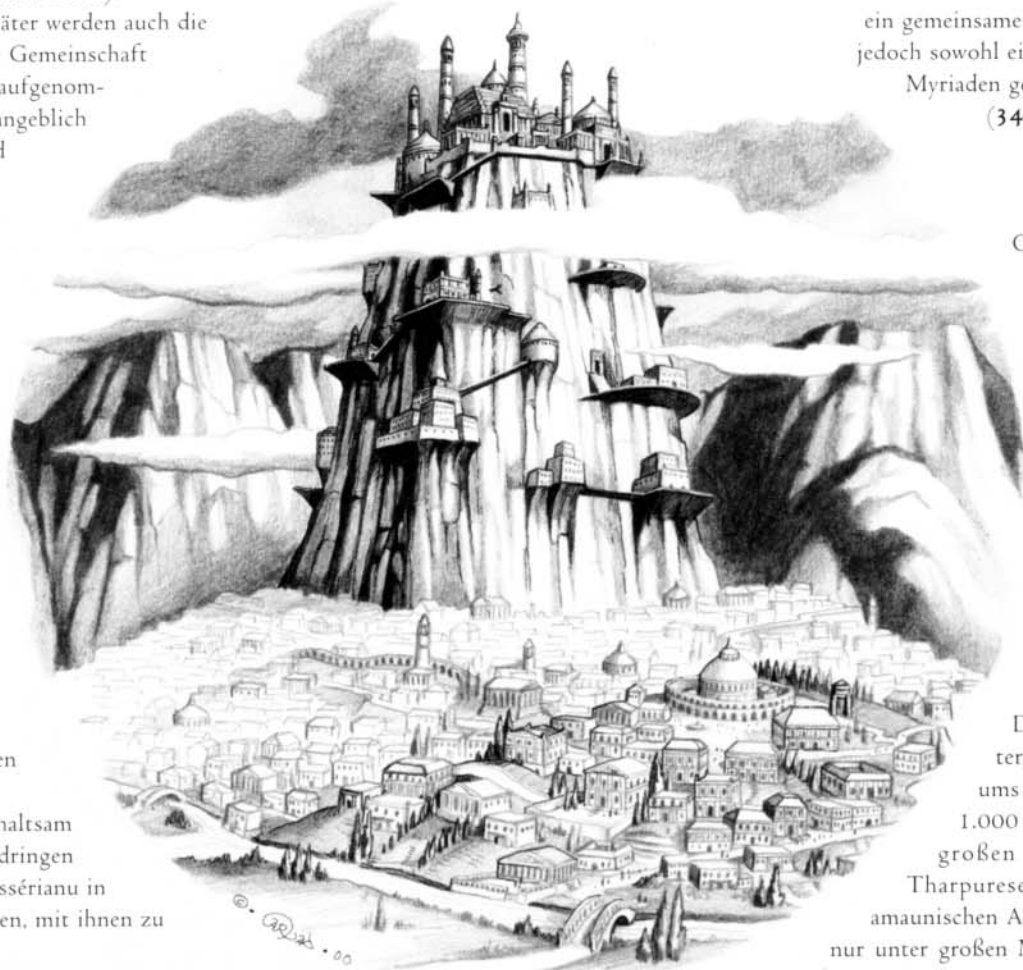
splitterung des Imperiums in 'Hausmächte' führt, als jedes der Häuser versucht, einen Teil des Kuchens abzubekommen, und schließlich in offenem Krieg kulminiert. Nach Einsatz massivster Mittel (Wetterzauberei und Erdbeben, mehrere Flüge der Fliegenden Zitadelle, erstes Auftreten 'arcanobionischer' Rüstungen, erneutes Auftreten von Chimärenhorden und gezielt verbreitete Seuchen) und gut einer halben Million Toten endet der Krieg schließlich mit der Bestätigung des Status quo im Jahre 3451, was auch die bis heute in ähnlicher Form gültigen Einflusssphären der Alten Familien betrifft.

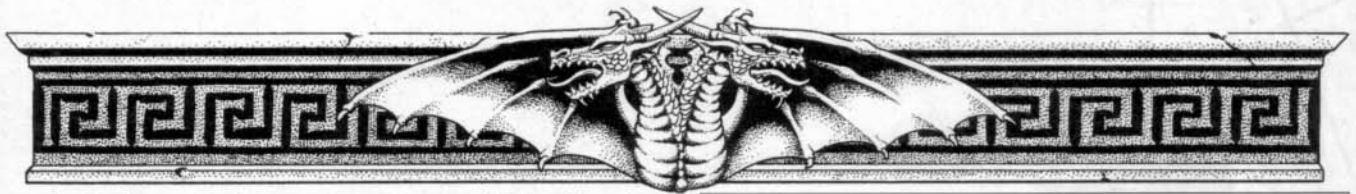
Denurions Nachfolger Myr-Aremnis versucht, die streitenden Parteien zu versöhnen und auf ein gemeinsames Ziel zu lenken, jedoch sowohl ein Vorstoß dreier Myriaden gegen die Draydal (3470) als auch der Versuch, die am weitesten vorge-drungenen Chratrac-Stämme zu unterwerfen (3488), scheitern. In der Folgezeit bricht eine Ära der Passivität an, in der Todes- und Genußkulte blühen und das Haus Onachos starken Einfluß gewinnt.

Der wirkliche Untergang des Imperiums beginnt vor etwa 1.000 Jahren mit dem großen Aufstand der Tharpuresen (speziell der amaunischen Adelschicht), der nur unter großen Mühen niedergeworfen werden kann (um 3700), wobei viele rebellische Amaunir nach Makshapura fliehen, wo sie die Saat der Rebellion säen, die 200 Jahre später auf-geht.

Hundert Jahre später beginnt in Shindrabar der Bürgerkrieg der Trodinare (3810), als keine Einigung über einen neuen Horas erzielt werden kann und der Posten fast ein Jahrzehnt unbesetzt bleibt. Trotz des Versuches des Strategu der Inseln, Sidor Sindara als neutrale Basis dem Imperium zu erhalten, wird die Stadt 3826 bei Kämpfen fast vollständig zerstört, woraufhin sich die Flotte auf Häfen auf Barawan und Sengabaru zurückzieht, während der Krieg des Adels noch viele Jahrzehnte erbittert um jedes Inselchen geführt wird.

Um 3850 gehen dem Imperium die Pardirdschungel, der Nebelwald und Alamar 'verloren' – in erster Linie durch Nachlässigkei-





ten der Trodinare, durch Desertionen der menschlichen Kämpfer und auch dadurch, daß die brütende Hitze der äquatorialen Dschungel schon von sich aus dem Menschen feindlich gesonnen sind.

Als ein neuer Horas in Makshapura versucht, die einheimische Oberschicht durch imperiumstreue Amaunir zu ersetzen, kommt es in ganz Makshapuram zum Aufstand und zu jahrelangem Kleinkrieg, der schließlich **3903** in der *Schlacht im Dvarapaß* (auch *Schlacht der Fünf Pässe* oder *Schlacht von Tokum Isoru*) gipfelt, die die Unabhängigkeit Makshapurams (mit Ausnahme des Hafens Melakkam) besiegelt, jedoch ein Übergreifen der Konflikte auf Tharpura verhindert. Ein Versuch, Makshapuram im Jahre **3911** in einem Zangenangriff von Melakkam und von Tokum Isoru aus zurückzuerobern, scheitert. Melakkam wird kurzfristig Freistadt und schließlich Teil Makshapurams (**3926**).

3952 erfährt die einfache Jägerin Sukamarya von Bahari die Offenbarung eines Shindra mit dem Auftrag, die Schlangeninseln wieder zu einigen und die Ungläubigen hinwegzufügen, was ihr binnen kurzer Zeit auch gelingt und sie zur Volksheldin der Shindrabarim macht. Die nun herrschenden Hohepriester müssen jedoch auf vier Inseln verzichten, die sich entweder dem Imperium unterworfen haben oder in die Hände der Nyamaunir gefallen sind.

Um **4000** zeigen sich erste Chrattac-Nester in der Wüste Koromanthias, um **4050** fällt Eshbathmar als letzte imperiale Besitzung an die Narkramarer zurück; einzig ein Handelsposten in einem 'Fremdenviertel' bleibt übrig. Kein Wunder also, daß es nach diesen Verlusten im Imperium zu gären beginnt. Von **4109 bis 4111** erschüttert der bis dato schwerste Sklavenaufstand alle verbliebenen südlichen Horasiaten, führt nach Scharmützeln, Brandanschlägen und zwei regelrechten Schlachten zu einer Erleichterung der Situation der meisten Sklaven; die Neristu werden sogar gänzlich wieder von der Sklaverei ausgenommen. In der Folgezeit führt dies aber zwangsläufig zu Aufständen der kleinen Landbesitzer, namentlich der im Grenzland angesiedelten Ex-Myrmidonen, denen die Arbeiter davonlaufen; eine Verwicklung des Hauses Kouramnion in die *Myrmidonenrevolte* (**4111–17**) wird vermutet, kann aber nie bewiesen werden. Die inneren Spannungen hätten in den Folgejahren das Imperium durchaus zerreißen können, wäre nicht die 'Schwarze Gefahr' aus dem Westen erschienen: **4122** trafen in den Steppen Kentorikans erstmals Sippen der Ban Bargui auf imperiale Myriaden, ziehen sich jedoch bald wieder in die Eisenhügel zurück, um von dort aus immer wieder zu Handels- wie auch Plünderzügen hervorzustoßen.

Nach und nach verbünden sich einzelne Sippen der Kentori mit den Ban Bargui, und als die ersten imperialen Siedlungen in Kentorikan dem ernsthaften Ansturm der Schwarzhäute zum Opfer fallen (**4261**), beginnt ein zuerst langsamer Rückzug vieler imperialer Siedler, der schließlich in den *Jahren des Westwinds* (**4292–96**) in einer regelrecht panischen Flucht über den Großen Orismani endet.

Daraufhin etablieren sich in den (nunmehr ehemaligen) Horasiaten im Winkel zwischen Rotem und Großem Orismani mehrere Kentori-Stammesfürstentümer, einzelne banbarguinische Herrschaftsgebiete, vor allem aber eine große Zahl kleiner und kleinster Despotien, Freistädte, Trodinars- und Magnatenherrschaften, ja so-

2797 IZ: Nachdem das Imperium die aventurischen Kolonien entdeckt und annektiert hat und sich auf beiden Seiten des Thalassion der Charyptakult auszubreiten beginnt, errichtet der Herr des Meeres den Efferdwall. Der Kontakt zwischen Myranor und Aventurien bricht ab.

2814 IZ: Der Senat wird in 'Hoher Konvent' umbenannt und siedelt von Sidor Corabis und Balan Cantara nach Dorinthapoles um, das endgültig zur alleinigen Centropole wird.

3400–3450 IZ: Senatskrieg zwischen den Alten Häusern, endet mit einer Bestätigung des heutigen Status Quo

um **3700 IZ:** Großer Aufstand der amaunischen Oberschicht Tharpuras; viele Aufständische fliehen nach Makshapuram

um **3850 IZ:** Abfall des Pardirdschungels, des Nebelwalds und Alamar

3903 IZ: Schlacht am Dvarapaß; Makshapuram erlangt die Unabhängigkeit vom Imperium

3952 IZ: Nach der Offenbarung eines Shindra setzt die shindrabarische Volksheldin Sukamarya eine Herrschaft der Hohepriester durch. Dem Imperium verbleiben nur Barawan und Sengabaru.

4050 IZ: Eshbathmar fällt als letzte imperiale Besitzung an die Narkramar zurück.

um **4.110 IZ:** Schwere Sklavenaufstände im Imperium

4292–96 IZ: Jahre des Westwinds: Imperiale Siedlerscharen flüchten vor den Ban Bargui über den Großen Orismani.

4518 IZ: Der Ansturm der Chrattac wird mit knapper Not zum Stillstand gebracht.

gar lokaler Mago- und Theokratien. Um **4500** besitzt das Imperium in der Kentoristeppe nur noch Brückenköpfe an den Orismanis, von denen sich Valdur Harpalis bald als wichtigster Handelsknotenpunkt und drohende Speerspitze des Imperiums herauskristallisiert. Andererseits stoßen einzelne Horden der Ban Bargui bis in die anthalischen Steppen vor und bedrohen sogar eine Zeitlang das westliche Rhacornos (**4481**), was dort zum erfolgreichen Putsch des leonischen Söldnerführers Rhamnis Lionos führt, der bis **4500** das Horasiat aus dem Imperium löst und zur unabhängigen leonischen Monarchie macht.

Überall auf imperialem (oder ehemals imperialem) Boden scheinen sich auch die Chrattac auszubreiten: Die Zhirric in Koromanthia kann gänzlich als ihr Gebiet gelten, und von der Grenze zwischen Demelion und Rhacornos beginnen sie ebenfalls auszuschwärmen. Als sie jedoch nach Norden vordringen, findet ihr bis dato unbezwingbarer Ansturm im Wald von Amaunath ein mysteriöses Ende. Offensichtlich verwirrt und ohne Möglichkeit zur Änderung ihrer Strategie fallen die nach Osten und Süden vorgestoßenen Chrattac **4518** den konzentrierten Angriffen der Myriaden und ihrer Feuergeschütze zum Opfer. Trotz dieses Sieges versinkt das vom Imperium abgeschnittene Demelion in Anarchie und wird bereits in einem Census von **4541** nicht mehr zu den imperialen Horasiaten gezählt.

Derweil hat der Thearch endgültig auch die Oberhoheit über die Inseln der Kerrishiter und die umgebenden Küsten verloren: Die Kerrishiter bilden **4231** erneut einen eigenen, unabhängigen Städtebund und geraten fast sofort mit den meralischen Vesai in Konflikt um den östlichen Zugang zur Nacenniastraße. Das im tiefen Süden gelegene Usuzura kann seine Unabhängigkeit bewahren und wird Hauptsitz des Östlichen



Drachenordens (4255). In den folgenden Jahrzehnten und Jahrhunderten beginnt eine Schlacht um Macht und Einfluß entlang der Ostküste, die selten durch Kriegsschiffe und Myrmidonen, viel häufiger jedoch durch Bestechung und Attentate ausgefochten wird: Der *Krieg der tanzenden Schatten* zwischen Makshapuram und Tharpura (4460-4525), der derweil stattfindende Bürgerkrieg der Radjarate, die sogenannten *Kontorkriege* in Eshbathmar (4540), die schleichende Besetzung Djanars durch die Kerrishiter (ab 4620) und die (angeblich von imperialen Agenten angezettelte) Tighrir-Revolt nahe Lanagar zählen zu diesen 'versteckten' Kriegen.

4665 fällt schließlich nach jahrelangen inneren Wirren Koromanthia vom Imperium ab, und nur die Östliche Mholurenwehr bleibt im imperialer Hand. Kurze Zeit später erklärt sich die Stadt Sidor Daranelia, die einzige größere Küstenstadt Koromanthias, als Daranel zur Freistadt. 4668 ist es den Kerrishitern gelungen, Djanar vollständig in ihre Hand zu bekommen und damit auch den Nord-Süd-Verkehr durch das Archipel von Shindrabar zu kontrollieren.

Auf imperialer Seite sind hiervon in erster Linie die Serover als seehandeltreibendes Horasiat betroffen, doch als deren Horas trotz der angespannten Lage auf erhöhten Steuern besteht, werfen ihn die erzürnten Honoraten und Freien kurzerhand aus seinem Palast (4669) und lösen damit den *Hundertjährigen Seekrieg* (bis 4766) aus, in dem das Imperium eher schlecht als recht (und natürlich erfolglos) versucht, das Horasiat Serovia zurückzugewinnen. Die Diplomatie und die seestrategischen Winkelzüge des Hauses

4231 IZ: Die Kerrishiter bilden einen unabhängigen Städtebund.

um 4500: 'Krieg der tanzenden Schatten' zwischen Makshapuram und Tharpura

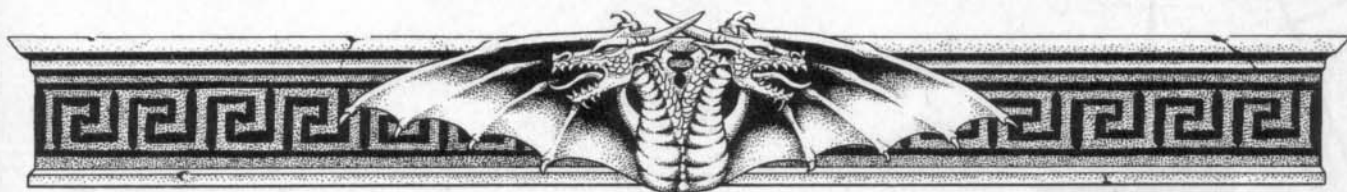
4665 IZ: Abfall Koromanthias vom Imperium

4669 IZ: Sturz des serovischen Horas, Beginn des Hundertjährigen Seekriegs

4697 IZ: Eine Großoffensive der Ban Bargui kann knapp vor Karónu gestoppt werden.

Ennandu führen zu einer Vielzahl wechselnder Bündnisse, zu starkem Einfluß der Serover in Shindrabar und zu einer politischen Spaltung der Hjaldinger – jedoch ist der Seekrieg nicht das prägende Ereignis der letzten 100 Jahre, sondern der Vorstoß von etwa 50.000 Ban Bargui über den Großen Orismani auf Höhe von Karónu im Jahre 4697, der erst am Westufer des Kalten Orismani – praktisch in Pfeilschußweite der Metropole Karónu – von drei imperialen Myriaden unter Einsatz von Kriegswagen und Insekt-optern gestoppt werden kann.

Seitdem sind die Horasiat Karóniu und Harpalis zu regelrechten Festungsländern ausgebaut worden, und die Ban Bargui werden immer wieder zum Schreckgespenst aufgebaut, wenn einzelne Horanthes und Trodinare nach mehr Eigenständigkeit rufen. Dabei neigt man dazu, den wahren Feind, die Draydal, zu ignorieren – schließlich hat man keine gemeinsame Grenze mehr mit den Schädelkultisten, sondern einen sicheren Gürtel aus Pufferstaaten. Es scheint aber, als wäre das jetzige Jahr 4770 Imperialer Zeitrechnung eines der letzten Jahre eines unsicheren Waffenstillstands, eines der letzten Vorkriegsjahre ...



Es ist ein Irrtum zu glauben, daß das Imperium von Menschen regiert würde: Alle Adligen, auch wenn sie äußerlich nicht von gewöhnlichen Sterblichen zu unterscheiden sind, beharren darauf, daß sie zur überlegenen Art der 'Alten' gehören, jenen sagenumwobenen Geschöpfen, die vor fast 5.000 Jahren das Erste Imperium ins Leben riefen und viele Menschenalter lang beherrschten.

Nach der Tradition sind alle Optimaten, wie die Adelskaste genannt werden will, magiebegabt und haben ein drittes, ein Schwarzes Auge auf der Stirn, das ihnen Einblick in fremde Sphären und magische Kraftgeflechte gewährt*. In der Realität hingegen wird seit Generationen auch unter den Untertanen das Wissen weiter geflüstert, daß viele Adelskinder allenfalls ein Grübchen auf der Stirn statt eines Schwarzen Auges haben. Und ihre magische Begabung ist oft so schwach, daß es trotz aufmerksamer Schulung nur zu einem einzigen, zufällig angeborenen magischen Effekt reicht, den sie weder kontrollieren noch variieren können.

Andererseits ist es die übliche Praxis, daß Magier 'aus dem Volke' binnen kurzer Zeit vom ein oder anderen Adelshaus als verschollene Base oder entfernter Vetter 'erkannt' und mit Versprechungen dazu gebracht werden, sich dem Haus anzuschließen. Um besonders vielversprechende Jungzauberer liefern sich manchmal verschiedene Häuser oder auch Fraktionen innerhalb eines Hauses erbitterte Kämpfe und Intrigen. Die nichtmagischen Eltern und Geschwister werden zumindest als treue Gefolgsleute in den Honoratenstand erhoben, sofern es die neuen Adligen nicht darauf anlegen, ihre niedrigere Herkunft lieber vergessen zu machen. Zwar besitzen die meisten Adelsfamilien beträchtlichen Reichtum, doch sie betrachten es als unter ihrer Würde, sich mit gewerblichen Dingen zu beschäftigen. Statt dessen kümmern sie sich um ihre Macht in der Regierung oder im Militär, und einzelne Optimaten geben sich auch gerne allerlei obskuren philosophischen Studien hin oder leben als Müßiggänger. Nach altem Gesetz ist es den Optimaten allein vorbehalten, Landgüter zu besitzen, doch ihre Domänen (die sie nicht als Landsitze nutzen), Bergwerke, ja sogar Handelsflotten überlassen sie oft gegen eine regelmäßige Pacht einem Nichtadligen.

Von Optimaten fordert die Tradition, daß sie ihren Reichtum auch für Wohltaten für die imperialen Untertanen nutzen, und dazu gehört etwa, eine Straße, ein Aquädukt, eine kostenloses Badehaus oder eine Arena für eine Weile zu finanzieren oder gar zu errichten.

Die Masken der Optimaten

Im Lauf der Jahrtausende hat sich jegliche Kleidungs- tradition innerhalb der Adelsschicht verwischt: Wer das Schwarze Auge besitzt, steht über solchen Dingen wie einer festgelegten Gewandungsordnung, wenn man einmal von kurzlebigen Moden und den zweckbestimmten Amtstrachten bestimmter Häuser absieht.

*) Schon allein der Begriff des Optimaten leitet sich vom Auge ab, wie auch ein Horas ursprünglich ein Schender, ein Beobachter des Thearchen gewesen ist.

Gesellschaft und Gesetze des Imperiums

Ein Ausstattungselement wird jedoch kein Adliger missen: seine *Triopta*, die Dreiaugenmaske, die nicht allein seine Augenpartie, sondern auch seine Stirn bedeckt und dort ein drittes, stilisiertes Auge aufweist. Dieses Auge ist meist aus schwarzem, von innen aber durchsichtigem Rauchquarz, während die übrigen Masken in der Regel aus Gold oder einem anderen, modischen Edelmetall bestehen und reich mit Emaille oder Juwelen verziert sind.

Die *Triopta* verrät dem Gegenüber nicht, ob der Optimat tatsächlich das magische Schwarze Auge besitzt, doch daran zu zweifeln, ist ebenso lästerlich (und ein todwürdiges Verbrechen) wie das Tragen einer Optimatenmaske durch einen nichtadligen Untertanen ...

Würden und Titulaturen

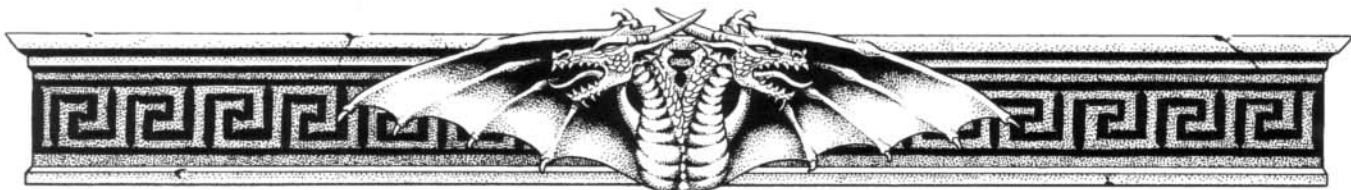
Auch wenn es keine Adelsränge im Stile eines 'Herzogs' oder 'Markgrafen' gibt, kennt das Imperium doch eine Reihe von Titulaturen, die viel über den Rang des Angesprochenen aussagen:

Alle Optimaten werden selbstverständlich mit 'Ihr' angesprochen und mindestens als *Exzellenz* tituiert, der Anrede, die jedoch auch einigen hochrangigen Honoraten zusteht; so etwa dem Magnaten einer Provinz.

Die nächst höhere Titulatur lautet *Eminenz* und ist üblicherweise den Inhabern besonderer Ämter vorbehalten, so etwa den *Trodinaren* der Provinzen und hochrangigen Priestern: alles in allem etwa den 500 Höchsten des Imperiums.

Die *Magnifizenzen* werden auf rund 150 geschätzt: Sie zählen zu den edelsten und einflußreichsten Gefolgsleuten des Thearchen – Kommandanten einer Myriade, höchste Geweihte und dergleichen Persönlichkeiten, die ein normaler Sterblicher selten oder nie zu Gesicht bekommt.

Majestäten schließlich sind die allerhöchsten Würdenträger des Imperiums, etwa 50 an der Zahl; und sie alle genießen durch ihren Rang das Privileg, nur dem Thearchen selbst untan zu sein. So steht diese Anrede regulär den *Horanthes* zu, aber auch den Oberhäuptern der Optimatenhäuser sowie den Höchstgeweihten der acht Staatsgottheiten. Nur die engsten Vertrauten des Thearchen, denen er eine solchen, königsgleichen Rang anvertrauen kann, mögen von ihm zusätzlich in die Reihe der



Majestäten erhoben werden. Die Anrede für den Thearchen wiederum ist in ihrer ganzen Arroganz schon wieder herausragend schlicht: *Divinität*.

(Es ist im Imperium nicht üblich, einem 'Eminenz' ein 'Eure' voranzustellen: Der Titel wird alleine verwendet, allenfalls durch ein 'O' wie in "O Exzellenz, würdet Ihr ..." noch ehrfürchtiger gemacht.)

Die Häuser des Adels

Die Hohen Häuser des Imperiums stammen von jenen Alten ab, die sich zu Beginn des Ersten Imperiums mit den Sterblichen eingelassen und die ersten Optimaten gezeugt haben. Einige dieser Linien sind ganz erloschen, andere sind heute recht geschwächt; ihnen allen gemeinsam aber ist, daß sie in fast jedem Horasiat vertreten sind und gerade ihre Intrigen dafür sorgen, daß das Imperium nicht in unzählige Kleinstaaten zerfallen ist: Selbst wenn ein Hohes Haus die völlige Herrschaft in einem Horasiat ergriffen hat, nutzt sie es eher als Ausgangsbasis für die Machterweiterung im übrigen Imperium, statt daß sie diesem den Rücken zuwenden würde.

Jedes Haus besitzt eine stattliche Anzahl von Pfründen, Erbämtern und Domänen, die ihm (für Spielzwecke) unbeschränkte Mittel zur Prachtentfaltung und Finanzierung kleinerer und größerer

Intrigen erlauben. (Wie weit einzelne Optimaten auf diese Ressourcen ihres Hauses zugreifen können, bleibt Spielleitersache.) Sämtliche Optimaten gehören einem der Hohen Häuser an, und die Zugehörigkeit verrät viel über ihre Interessen und Fähigkeiten. Denn der familiäre Zusammenhang innerhalb eines Hauses ist inzwischen längst dem Zusammenhalt aufgrund gemeinsamer Vorlieben gewichen: Im Ersten Imperium wurden fast alle Häuser von den Thearchen mit bestimmten Herrschaftsaufgaben betraut, und heutzutage bedeutet das 'Haus Quoran' weit eher 'die verschworene Gemeinschaft der Magomechaniker und Zauberschmiede' als 'die leiblichen Nachfahren des Quoranos'. In dieser Hinsicht ist die Anrede *Bruder* oder *Schwester* der Hausmitglieder untereinander weit eher mit der Praxis in einem Orden zu vergleichen als familiär zu verstehen.

Alle Häuser haben sich auf bestimmte Bereiche der Zauberei spezialisiert, für die sie besondere Begabungen oder auch nur entsprechend gute Bibliotheken besitzen. Die einzelnen Häuser werden in der Regel von einem Patriarchen oder einer Matriarchin geführt, die traditionell in der Hauptstadt Dorinthapoles in einem Palast nahe dem des Thearchen residieren. Traditionell werden auch nichtadlige Untertanen, die sich auf die minderen Aufgaben eines Hauses spezialisiert haben, als treue Gefolgsleute dieser Dynastie anerkannt. Sie bilden den vornehmen Honoratenstand, der weiter unten genauer beschrieben wird.

Das Haus Aphirdanos

Von den Thearchen des Ersten Imperiums zu einem Orden der Verwalter imperialen Besitzes, aber auch der Richter und Inquisitoren gemacht, konnten die Aphirdanos in den späteren Wirren geschickt die Herrschaft über das Zweite Imperium erobern und faktisch bis heute behaupten: Das Haus ist das vornehmste, und seine Magie soll seinen Mitgliedern 'Wahre Hellsicht' und ungeahnte magische Manipulationen der Kraft selbst erlauben. Patriarch der Aphirdanos ist heutzutage der Thearch selbst, während die übrigen Mitglieder wichtige Funktionen als Aufseher und Verwalter erfüllen.

Ihre Ideologie ist (zumindest öffentlich) die des strikten Gehorsams gegenüber dem Thearchen, und sie sehen sich als die Macht, die mit der gebotenen Strenge ("leider nur") die schlimmsten Auswüchse an Illoyalität ausmerzt. Ihre geringe Zahl erlaubt den Sonderrichtern und Anklägern des Hauses jedoch nicht, sich um mehr als die extremsten Fälle zu kümmern.

Das Haus Partholon

Kein Thearch war je so töricht, die ganze Militärführung in die Hände eines einzelnen Hauses zu legen, und die Kommandanten der Myriaden werden sorgfältig aus allen Häusern ausgewählt. Doch es ist un- zweifelhaft, daß die Ausbildung des Hauses Partholon seine Angehörigen wie keine anderen auf die Rolle eines 'schneidigen Gardeoffiziers' vorbereitet: Die Partholon sind begnadete, ja begeisterte Krieger und pflegen die Traditionen der Kriegskunst und des Kavalierturns (oft bis hin zum sinnentleerten Ehren- und Benimmkodex und zur rein dekorativen Galanterie). Eine besondere Domäne stellen dabei die Kriegsflyer dar: Die imperialen Flugmaschinen werden fast

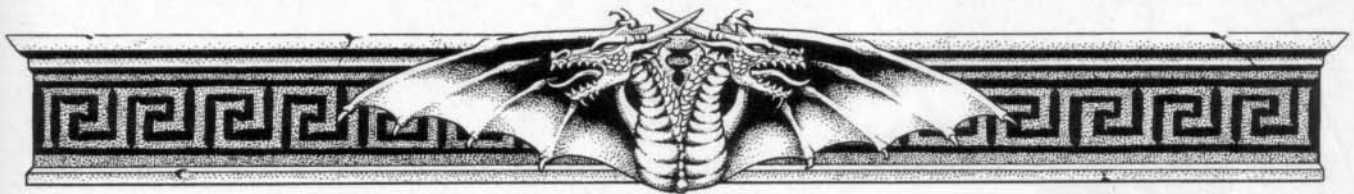
allesamt von den auf Wagemut und Stil schwörenden Partholon geflogen, die dann auch gerne voller Verachtung auf die 'Staubkriecher' am Boden hinabschauen.

Das Haus Eupherban

Diplomatie und Kommunikation sind die Domäne des Hauses Eupherban, seitdem einst dem Haus das Monopol auf Botendienste zugesprochen wurde. Bis heute hat das Haus eine Machtstellung als Gemeinschaft der einflußreichen Diplomaten, dessen nichtadlige Gefolgsleute als vertrauenswürdige Boten arbeiten. Doch es ist beileibe nicht so, daß die Eupherban danach strebten, eine flächendeckende Kommunikation zu gewährleisten, im Gegenteil: Je schwerer die Verständigung allgemein ist, desto wertvoller wird sie als ein Gut, von dem sie einen guten Teil kontrollieren. Das Haus ist immer an frühzeitigen Informationen über politische Änderungen interessiert. Die Magie der Eupherban soll sich besonders darauf erstrecken, für den Notfall Boten- und Beförderungsdämonen zu beschwören.

Das Haus Tharamnos

Seit eh und je haben sich die Tharamnos besonders auf die Erforschung der Magie(-theorie) spezialisiert. Ihr Patriarch nimmt quasi die Aufgabe eines wissenschaftlichen Magieberaters des Thearchen wahr, und sein Haus muß heute als das mit den fähigsten Magiern gelten – zumindest, was den akademischen Hintergrund angeht, und es ist unstrittig, daß die Tharamnos ein besonderes Händchen für Metamagie haben, für die Manipulation anderer Zauber. Das Horasiat Xarxaron ist seit geraumer Zeit fest in ihrer Hand, und es wird gemunkelt, daß sie die Erneuerung der Magokratie des Ersten Imperiums favorisieren.



Die Stände des Imperiums

Zwar ist der Herrschaftsanspruch der Optimaten immer noch unangefochten, aber eine Zweiteilung der imperialen Gesellschaft, wie sie im Ersten Imperium üblich war, hat heute bereits einer deutlichen Differenzierung Platz gemacht.

Honoraten

'Vertraute der Optimaten' ist eine traditionelle Beschreibung dieser schmalen Schicht von Würdenträgern, die zu den privilegiertesten Untertanen des Thearchen zählen. Immer schon war die Zahl der magiebegabten Optimaten kleiner, als die ihnen übertragenen Aufgaben erfordern. Daher mußten immer wieder begabte Untertanen mit den weniger würdevollen Aspekten der Herrschaft betraut werden.

Zwar sind die meisten Honoraten eng einem Optimatenhaus verbunden, doch sie werden nicht als Mitglieder akzeptiert, sondern allenfalls als getreue Gefolgsleute. Dennoch (oder gerade deshalb) halten sie sich oft weit sklavischer an die Regeln der Etikette als die Optimaten, deren Auftreten sie oft bis ins Detail nachahmen und dabei nur die Dinge auslassen, die ihnen (wie das Tragen der Triopta) verboten sind.

Die Zugehörigkeit zum Honoratenstand ist heute praktisch erblich, doch kann ein Hohes Haus noch immer einen verdienstvollen Freien mit einem Amt oder Titel ausstatten, der ihn zu einem Honoraten macht.

Honoraten genießen nicht allein eine gute Ausbildung auf allerlei gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Gebieten, sie sind auch berechtigt, Sklaven zu halten. Man findet sie als Haushofmeister in Adelsvillen, als Verwalter einer Domäne, im Stadtrat oder in der Armee, wo sie die höchsten Offiziersränge innehaben dürfen. Ebenso könne sie es in den Kulte der Staatsgötter zu Macht und Titeln bringen.

Bei aller Bildung und Etikette zählen die Honoraten des Imperiums zu den habgierigsten und ehrgeizigsten Untertanen des Thearchen und stehen als eine Art 'neureicher Geldadel' in einem deutlichen Gegensatz zum alten Erbadel der nichtmenschlichen Optimaten.

Es sind durchaus auch einige nichtmenschliche Völker in den Reihen der Honoraten zu finden – am ehesten städtische Amaunir, aber auch einige Leonir, Satyare und Meereskinder neben noch anderen, die als Sprecher oder Häuptling ihres Stammes eine offizielle Anerkennung durch das Imperium erhalten haben oder als

Das Haus Quoran

Wenn die Tharamnos die Magierphilosophen und Metamagier sind, dann sind die Quoran die Magieschmiede und Magomechaniker: Das Haus ist geprägt von Einzelgängern, die mit ihren engeren Verwandten an obskuren Dingen forschen, die konkrete Praxisarbeit überlassen sie ihren Honoraten, auch wenn die jüngeren und schwächeren Adligen sich oft als Betreuer imperialer Mechaniken auszeichnen.

Als Gemeinschaft sind die Quoran eher schwach, und ihre Unfähigkeit, bei nicht-technischen Projekten zusammenzuarbeiten, ist in Adelskreisen sprichwörtlich.

Die meisten Quoran glauben fest daran, mit den richtigen Apparaturen alle Probleme beseitigen zu können, und es gibt zahlreiche Gerüchte über Wunderwaffen und außerordentliche Mechaniken, die sie in geheimen Laboratorien horten sollen.

Das Haus Phraisopos

Seit eh und je versucht dieses Haus, die relative Machtlosigkeit dämonischer Magie gegen Wunden und Seuchen durch verstärkte Forschung und Experimente auszugleichen, und so stellen die Phraisopos gute Heiler und Naturkundige, aber auch Chimärologen. Doch ihr politisches Anliegen geht vor, denn sie sehen das Imperium als einen 'Organismus', in dem jede Berufsgruppe, jeder Stand eine unveränderliche erbliche Kaste bildet, die pflichtbewußt ihre Aufgabe für das Ganze erfüllt. Die Optimaten sind dabei selbstverständlich das lenkende Gehirn.

Manche behaupten, die Phraisopos würden insgeheim mit Seuchen oder Chimärenmonstern auf der einen und guten Ernten auf der anderen Seite die Entwicklung des Imperiums in ihrem Sinne steuern.

Das Haus Kouramnion

In der Goldenen Zeit der Heroen hat der Pioniergeist dieser Menschen die ersten Staaten auf myranischem Boden geschaffen, und so wurden die besten von ihnen von den Alten erwählt, neben ihren weltlichen auch die jenseitigen Gaben zu tragen, was sie in den Tagen des Ersten Imperiums zu Heerführern und Stadtgründern prädestinierte. Nur sind Aufrichtigkeit, Entschlossenheit und Pioniergeist stumpfe Schwerter gegen Intrige, Hybris, Taktieren und Dekadenz, und so befindet sich das vor allem bei der ländlichen und kleinstädtischen (menschlichen) Bevölkerung beliebte Haus seit mehreren tausend Jahren auf einem langsamen, aber konsequenten Abstieg. Einzig die Tatsache, daß immer wieder Söhne und Töchter Kouramnions für den Dienst in den Drachenorden erwählt werden, hält in den letzten Jahrzehnten die Klientel der Kouramnion bei der Stange.

Daß sie die Enge und Dekadenz der Städte meiden und das 'gesunde Landleben' vorziehen, bedeutet nicht, daß sie ihre Sklaven und Pächter nicht ebenso gnadenlos auspressen wie andere, ja, wohl noch mehr, da sie einfach präsenter sind.

Das Haus Icemna

Eine vor allem auf die Insel Era'Sumu beschränkte Seitenlinie des Hauses Phraisopos, die sich der 'Urkraft' verbunden fühlt und die Integration magischer und göttlicher Gaben vorantreibt. Die Angehörigen dieses Hauses folgen den 'organischen Prinzipien' der Phraisopos, jedoch mit größerer historischer Perspektive – indem sie ihre Ziele eher mit geduldiger Zuchtwahl über Generationen als mit Chimärenbau erreichen möchten. Einige Gerüchte behaupten, die Icemna wollten insgeheim Era'Sumu aus dem Imperium her-



Exoten aus einer Laune heraus in ein hohes Amt berufen wurden. Honoraten haben einen Anspruch auf die Anrede *Ihr* und die Titulatur *Magister* bzw. *Magistra*.

Freie

Diese umfassendste Schicht der imperialen Untertanen ist zugleich die am wenigsten einheitliche. Eigentlich bestimmt sich die Zugehörigkeit zu den Freien darüber, daß man 'nichts sonst' ist: weder Optimat noch Honorat, aber auch kein Sklave. Unter den Freien sind ebenso mittellose ehemalige Sklaven zu finden



auslösen; andere munkeln, sie wollen letzten Endes in ganz Myranor die Frauenherrschaft errichten und die unnötigen Männer ausrotten, da sie das Geheimnis der Zeugung entschlüsselt haben. Sicher ist jedenfalls, daß heutzutage die Phraisopos als ihr Erzfeind gelten müssen.

Das Haus Illacrión

Dieses Haus ist ebenso bekannt für sein Interesse an Kunst und künstlerischer Vervollkommenheit wie auch für sein Desinteresse an jeglicher herkömmlichen Machtpolitik. Wenn ein Mitglied des Hauses Illacrión klassische Staatsposten innehat, übt es sie eher nachlässig aus. Die Illacrión sind extreme Freigeister, die ebenso wenig an Gesetze und Strafen wie an Fürsorge und Unterstützung glauben – jeder soll aus sich machen, was er kann, fliegen oder abstürzen. Ihre magische Spezialität scheinen die Illusionen zu sein, und gerade das hat sie zu Skeptikern gemacht, die traditionell an allem zweifeln und für ihre Rolle als Auslöser großer Verwicklungen, neugierig, prinzipienlos und amoralisch, berüchtigt sind. Wenn Amaunir aus der Grauzone der Gesetze dennoch zu Honoratenstatus gelangen, dann oft für persönliche Gefallen oder Dienste, die sie einer Exzellenz aus dem Hause Illacrión geleistet haben.

Das Haus Rhidaman

Einst hatte das Haus Rhidaman das Fernhandelsmonopol im Imperium inne, und sämtliche Geschäfte, die zwischen verschiedenen Städten abgewickelt wurden, bereicherten die Angehörigen und Honoraten des Hauses. Doch im letzten Jahrtausend haben sich

wie auch Gäste und Besucher aus anerkannten fremden Ländern oder gar wohlhabende Handwerker und Kaufleute, vor allem aber eine breite 'untere Mittelschicht' von Dock- und Domänenarbeitern, Kleinkrämern, Flickschustern und dergleichen; auch die meisten Fahrenden und Söldner sind Freie.

Knapp die Hälfte der imperialen Untertanen gehören dem Stand der Freien an, und die Unterschiede sind weit wichtiger als die Gemeinsamkeiten: Die größte Differenz besteht zwischen Freigeborenen und Freigelassenen, denn auch wenn sie durch das Freilassungsgeschenk des früheren Herrn rechtlich aufgehoben wird, bleibt die Tätowierung des ehemaligen Sklaven doch ein lebenslanges Stigma.

Da im Imperium die höhere Bildung (gegenüber dem rein praktischen Handwerkerwissen) ein Privileg der wirklich Reichen ist, die sich die Dienste der seltenen Gelehrten leisten können, gilt dieser Stand in den Augen der höheren Schichten als unkultiviert und banausenhaft. Was beim darbenenden Handwerker niemanden stört, das fällt beim erfolgreichen Kaufmann störend auf, und Spottgeschichten über ungebildete Neureiche, die historische Persönlichkeiten, Künstler, Dichter und Weinlagen verwechseln, zählen zu den Dingen, mit denen die Optimaten und Honoraten sich ihre Überlegenheit bestätigen.

Freie werden in der Regel mit *Du* und ihrem Namen angesprochen, auch wenn es ratsam sein mag, wohlhabende Standesvertreter mit *Ihr* anzureden, wenn man etwas von ihnen will.

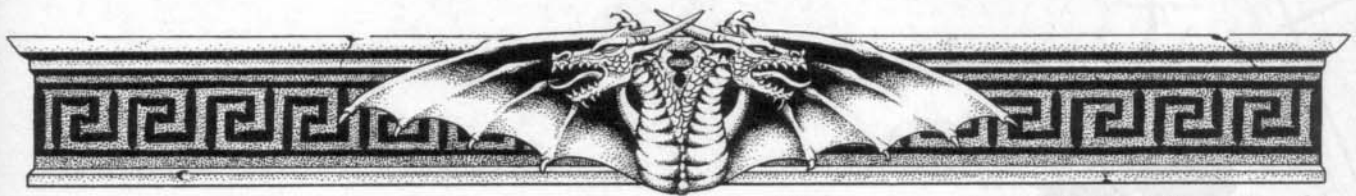
Vinshina, Serover, Lyncil, Kerrishiter und auch gewöhnliche 'Schmuggler' ins Geschäft gedrängt oder die Rhidaman schlichtweg ignoriert und unterboten. Heute ist ihr Handelsreich nur ein Schatten seines früheren Glanzes, doch sie sind noch immer mächtig genug, um zu boshaften Schlägen gegen ihre Feinde auszuholen: Ihr Handelsnetz mit diversen Kontorstädten und die Monopole auf den Binnenhandel einiger Horasiats unweit von Dorinthapoles verleihen ihnen erhebliche Einkünfte.

Das Haus Alantínos

Einst zählten die Alantínos zu den wichtigsten Häusern des Ersten Imperiums, doch von ihrer schweren Niederlage im Kampf um den Thearchenthron haben sie sich nie erholt: Als Haus können und beherrschen sie wenig, doch individuell sind sie formidable Speichellecker, Hochstapler, Betrüger und Gauner, einige schaffen sogar den Sprung zu wirklich vollendeten Dieben. Die Alantínos leben vor allem davon, zum Optimatenstand zu gehören, und wäre das möglich, dann würden sie auch reiche Menschen für Geld adoptieren. So aber müssen sie sich damit begnügen, die Empfänge ehrgeiziger Krämer mit hochadliger Präsenz zu veredeln, obskure Ehrentitel zu veräußern, gegen gute Bezahlung Freie in den Honoratenstand zu erheben oder mit ihrem 'guten Namen' irgendwelche Schwindelunternehmungen aufzubauen.

Das Haus Onachos

Eines der kleinsten Optimatenhäuser ist zugleich eines der passivsten: Die Onachos sind berüchtigt für ihre Todessehnsucht, ihren Hang, schwarze Grüfte schon zu Lebzeiten zu bauen und zu beziehen und



Sklaven

Etwas mehr als vierzig Prozent der Untertanen des Thearchen sind Sklaven, weitgehend rechtlose Personen mit dem Status von Nutztieren. Es gibt viele Wege, in die Sklaverei zu geraten: Manche Sklaven waren Kriegsgefangene, andere wurden wegen ihrer Schulden versklavt, andere wegen ihrer Verbrechen. In vielen Gegenden des Imperiums ist die öffentliche Sicherheit so gering, daß schlecht bewaffnete Reisende von Räubern nicht nur ausgeplündert, sondern auch gefangenengenommen, gebrandmarkt und auf dem nächsten städtischen Markt verkauft werden.

Der Besitz von Sklaven ist nicht jedem Freien erlaubt, sondern war einst ein Privileg der Optimaten, das in den letzten Jahrhunderten auf die Honoraten ausgedehnt wurde. Auch wenn er nicht unbedingt wirtschaftlich sinnvoll ist, dient er doch dazu, den eigenen Status auszudrücken.

Wenn ein Sklave besondere Fähigkeiten besitzt, kann es ihm gelingen, ein relativ angenehmes und behütetes Leben zu führen: Viele Haushälter, Handwerker und sogar Künstler sind Sklaven, die am Tage für ihren Besitzer arbeiten und sich, wenn sie als loyal gelten, nach Sonnenuntergang etwas dazu verdienen dürfen, um sich eines Tages freizukaufen. Es gilt als guter Ton, ist aber keineswegs bindend, in seinem Testament treue Sklaven freizulassen. Doch auch für diese privilegierten Haushaltssklaven gilt, daß jedes Privileg ein Gnadentat des Besitzers ist und ihnen aus einer Laune heraus entzogen werden kann.

Weit schlimmer ergeht es der Mehrheit der Sklaven, die auf den Domänen, in den Minen und Steinbrüchen oder auf den Handelsgaleeren (bei Kriegsschiffen vertraut man eher auf die höhere Motivation freier Ruderer) eingesetzt sind und ein kurzes Leben voller Schikanen führen. Allgemein geht es den Sklaven des Thearchen als Staatsbesitz am schlechtesten, da sich niemand für ihr Schicksal verantwortlich fühlt, andererseits sind aber auch einige der wichtigsten Bürokraten und Verwalter des Imperiums technisch unfreie Staatssklaven.

Die meisten Imperialen fürchten sich vor den in der Geschichte nicht seltenen Sklavenaufständen, und die Maßnahmen, um Sklavenrevolten zu verhindern, sind umfassend und widersprüchlich: Einerseits sind die Möglichkeiten der Besitzer begrenzt, ihre Sklaven 'ohne guten Grund' zu züchtigen oder zu verstümmeln, andererseits ist für Sklaven, die die Hand gegen ihre Herren erheben, die Todesstrafe zwingend vorgeschrieben.

Sklaven müssen laut Gesetz mit dem Emblem ihres Besitzers (früher ein Brandzeichen, heute meist eine grobe, einfarbige Tätowierung) an einer 'lebenswichtigen Stelle' gekennzeichnet sein – meist über dem Herzen, manchmal aber auch auf der Stirn oder der Wange. Wird ein Sklave freigelassen, erhält er eine Medaille mit dem Emblem des Herrn, die er stets bei sich tragen muß, um nicht als Flüchtling festgenommen zu werden.

Hier sei noch betont, daß das Imperium trotz all seiner Schwächen eines kaum ist: rassistisch. Es gibt nirgendwo die Vorstel-

düstere Rituale zu feiern, in denen die Beschwörung und Befragung von Totengeistern, Todeserlebnisse und das Zurückrufen aus dem Scheintod eine zentrale Rolle spielen. Was immer das Wesen des Hauses vor dem Untergang des Ersten Imperiums war, fast alle anderen munkeln, den Niedergang habe kein Onachos mit heilem Verstand und intakter Seele überlebt.

Die Onachos sind an weltlicher Macht oder auch nur am Erhalt des Bestehenden eher uninteressiert: "Es ist das Wesen der Zeit, daß das Imperium nicht wieder erstarken wird. Wir sind die Zeugen seines unvermeidlichen Untergangs."

Abtrünnige und besiegte Häuser

Eine Reihe von Optimatenhäusern wurde im Laufe der Jahrtausende dem Imperium untreu oder gar in heftigen Machtkämpfen so gut wie zerstört. Auslöser war in der Regel ein Verhalten, das dem Idealbild der selbstherrlichen, sich vor keiner anderen Macht beugenden Optimaten widersprach: 'Demokraten' wurden ebenso bekämpft wie Göttergläubige und Dämonenanbieter.

Die **Ennandu** haben dem Imperium den Rücken gekehrt und sich zu den sehr freiheitsliebenden und freidenkerischen Serovern zurückgezogen, die nach einem längeren Seekrieg ihre faktische Unabhängigkeit erreichen konnten; dadurch ist das Haus im Imperium als 'staatsgefährdend' von höheren Posten ausgeschlossen und predigt insgeheim, daß die Zeit der Optimatenherrschaft bald vorbei sei und der von ihnen propagierten Regierungsform – der Republik – die Zukunft gehörte.

Ähnlich (was das Ende des Imperiums angeht) denken die **Aldangara**,

die zwar im Imperium nicht verboten, aber gering an Zahl sind, sich fast gänzlich in die Wildnis zurückgezogen haben und dort ihrer Philosophie vom 'Überleben des Stärkeren' frönen, einer Denkschule, die viele renegate Hjaldinger und andere rauhe Gesellen angezogen hat.

Die **Charybalis** waren einst die 'Dynastie der Imperialen Marine', sehr einflußreich und eng mit dem Kultus der Charypta verknüpft, doch das Scheitern der Kolonisierung des Ostkontinentes und der Niedergang der Seefahrt hat auch ihren Untergang herbeigeführt.

Die **Melarythor** gingen in ihrem Streben nach Macht und Wissen den Weg der Dämonenpakte und wurden von den anderen Häusern wegen dieser 'Würdelosigkeit' bekämpft und nahezu vernichtet, auch wenn ihre Rückkehr zur Macht von ihren Anhängern immer wieder angekündigt wird.

Die **Nesséria** haben schon früh versucht, mit den Chrattac und anderen Insekten geistigen Kontakt aufzunehmen und sind darüber angeblich wahnsinnig geworden. Die verstreuten Nessérianu der Gegenwart gelten als wirre Mystiker, andere halten sie jedoch für die Fassade einer insektischen Weltverschwörung.

Die **Chrysotéos** wurden der Kooperation mit den Draydal überführt, deren namenlosen Schädelgott sie anbeteten. In einem ungewohnt eiligen Kraftakt wurden sie mit Feuer und Schwert vernichtet.

Die **Celiu-Brajanos** schließlich waren früher sehr prominent, gerieten aber wegen ihrer Treue zu den 'Himmlichen Mächten' in zahlreiche Konflikte und wurden schließlich so gut wie ausgelöscht, auch wenn ebenfalls Gerüchte existieren, sie kontrollierten immer noch die Brajan-Priesterschaft und wollten das Imperium unter das Joch der Götter zwingen.



lung, daß eine Rasse 'natürliche Sklaven' abgibt (bei den diversen chimärologischen Kreuzungen ist das etwas anderes). Zwar 'weiß man', daß ein schwarzhäutiger Iban Bargui wohl kein Optimat sein

wird, doch kann er statt eines kriegsgefangenen Sklaven genauso gut ein Freigelassener oder ein wohlhabender, freier Nachfahre von Sklaven oder Einwanderern sein.

Die Struktur des Imperiums

Da ein jeder Untertan und Besucher die Herrschaft im Imperium zuerst einmal vor Ort kennenlernt, ehe er etwas davon erfährt, wie es auf höheren Ebenen gehandhabt wird, sei auch hier die Struktur von unten nach oben beschreiben, und die oberen Lagen sollen ebenso von Wolken verhüllt sein wie die Gipfel eines Gebirges.

Die Provinzen: Stadtstaaten im Imperium

Zuerst einmal muß festgehalten werden, daß die Kultur des Imperiums schon immer sehr stadtbezogen war: Die große Stadt mit Markt, Theater, Arena, Oktrale und Therme bildet den Mittelpunkt, nicht die entlegene Burg (die man so im Imperium gar nicht kennt).

Die grundlegende Einheit des Imperiums ist daher auch die *Provinz* mit ungefähr 100.000 Einwohnern, die sich rund um eine namensgebende Hauptstadt erstreckt, die auch ihr politisches und wirtschaftliches Zentrum darstellt: Es mag gelegentlich in einer Provinz mehrere größere Siedlungen geben, doch es ist immer nur eine davon klar als machthabende Stadt hervorgehoben, alle anderen gelten (auch wenn sie mehr als 10.000 Einwohner haben) als minder bedeutsam. In der zentralen Provinzstadt mit ihren meist 20.000 Einwohnern residiert der *Trodinar*, stets ein 'dreiaugiger' Optimat, der mittels seiner Verwalter die Provinz regiert und die örtliche Miliz befehligt. Allgemein gilt, daß ein Trodinar (auch wenn es diverse Beratungsgremien gibt) der fast uneingeschränkte Befehlshaber in seiner Provinz ist und seine Befehle nur vom Horas oder noch weiter oben widerrufen werden können, während kaum eine Möglichkeit besteht, ihn selbst auf legale Weise abzusetzen: Als Faustregel mag gelten, daß ein Trodinar unbeschränkt freie Hand hat, so lange er seine Provinz ruhig und produktiv hält und die höheren Ränge ihre Abgaben bekommen, so daß es von Provinz zu Provinz (immerhin gibt es über 250) unterschiedliche Regierungsstile gibt: Manche Trodinare geben sich weise und wohlwollend, andere sind strenge Tyrannen, wieder andere willkürlich und fast wahnsinnig. Ebenso gibt es auch keine einheitliche Weise, Trodinar zu werden: Manche sind vom regionalen Horas im Namen des Thearchen berufen, während andere das Amt erhalten, weil ihr Haus es schon seit Generationen beanspruchen kann.

Die Regierung über die Provinzstadt liegt in der Regel in den Händen der örtlichen Honoraten, die einen Stadtrat berufen. Dieser berät auch den Trodinar in Angelegenheiten der ganzen Provinz und stellt ein Gericht dar, das sich um Streitigkeiten der freien Untertanen kümmert, die dem Trodinar zu gewöhnlich sind. Geführt wird der Rat vom *Magnaten* der Provinz, der für einige Jahre berufen wird und einen Anspruch auf die Titulatur 'Exzellenz' hat. Als reicher Honorat ist der Magnat einer Provinz oft ein Rivale des Trodinars um Macht und Ein-

fluß, zumal ihm traditionell die für Optimaten 'unwürdige', aber lukrative Aufgabe obliegt, die Steuern der Provinz einzutreiben, wobei jeder kluge Magnat einen gewissen Teil für sich einbehält. Das Landgebiet der meisten Provinzen zu einem guten Teil unbewohnte Wildnis, die Besiedlung konzentriert sich auf die Städte und einen Gürtel von großen Landgütern, *Domänen* genannt, auf denen oft über tausend Sklaven und arme Freie leben. Nur Optimaten dürfen Domänen besitzen, da viele jedoch mehr als eine ihr eigen nennen, befassen sie sich nicht allzu intensiv damit. Statt dessen werden sie für eine feste Summe an ehrgeizige Honoraten verpachtet, die sich dann selbst um die Bewirtschaftung kümmern. Diese *Prokuranten* genießen als Domänenpächter eine quasi aristokratische Stellung und leben auf 'ihrem' Landgut wie kleine Monarchen – und oft haben sie eine Garde aus loyalen Handlangern, die alle Unruhe brutal unterdrückt: Was die Herrschaft über die Sklaven angeht, sind die Adelsdomänen völlig der Aufsicht der Provinzregierung entzogen, und die Freien haben meist nicht die finanziellen Mittel, ihre Klagen vor ein Gericht zu bringen.

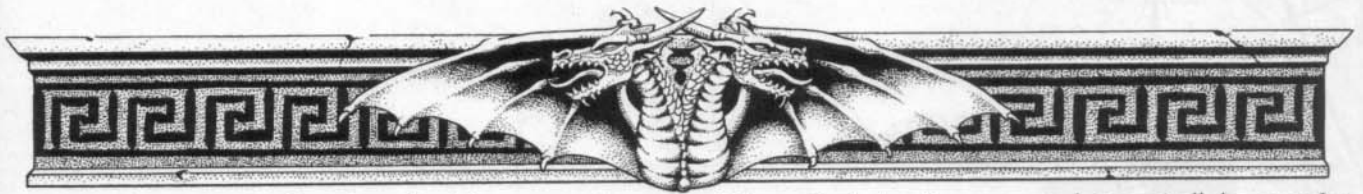
Über den Provinzen: die Horasiäte

Ungefähr entsprechend der alten, vor-imperialen Stammesgebiete sind jeweils etwa zwanzig Provinzen zu einem *Horasiat* zusammengefaßt. Die Horanthes sind die regionalen Statthalter des Thearchen, und ihre persönliche Macht übertrifft die vieler Könige. Sie sind dafür verantwortlich, die Ruhe und Ordnung ihrer Region zu wahren, die festgesetzten Abgaben an die Zentrale zu schicken und die Milizionäre und Hilfstruppen aus ihrem Horasiat auszuheben, auszurüsten und zu befehligen.

Für die Trodinare ist der Horas in seiner Metropole ein schwer kalkulierbarer Faktor: Ein Horas kann seine Provinzregierung überprüfen lassen, er kassiert einen immer zu großen Teil der Abgaben ein und ist für manche adligen Provinzregenten der höchste Würdenträger, mit dem sie es je zu tun bekommen werden.

Für die gemeinen Bewohner eines Horasiats hat diese Zugehörigkeit nur wenig Bedeutung, für sie zählt die Provinz, in der sie leben. Die wenigsten werden jemals auch nur den Horas zu Gesicht bekommen, der abgeschottet vom Volk wie eine kleiner Thearch auf seinem gewaltigen Palastberg in seiner Metropole lebt. Die *Metropole* eines Horasiats ist immer die größte Stadt der Umgebung, und viele Metropolen überschreiten leicht die Zahl von 100.000 Einwohnern und sind damit fast schon Provinzen für sich. Doch je weiter man die Stadtmitte mit dem Horaspalast verläßt, desto ungeordneter werden Bebauung und Bevölkerung, bis man schließlich auf einen breiten Gürtel aus windschiefen Hütten und Baracken der ärmsten Freien stößt.

In jeden Horasiat gibt es einen *Horasialkonvent* als Versammlung



der Provinzvertreter. Vor allem ehemalige Magnaten und vom Trodinare ernannte Provinzial-Delegaten gehören diesem Gremium an, das den Horas in seinen Entscheidungen beraten soll. Welche Stellung der Konvent tatsächlich hat, ist von Horasiat zu Horasiat unterschiedlich: Manchmal ist er eher ein Gebetszirkel, der gelegentlich zusammenkommt, um den Staatsgöttern zu opfern und weihvollen Reden zu lauschen, in anderen Horasiaten ist der Horas so schwach, daß der Konvent weite Bereiche der Politik bestimmt. Ein Treibhaus für Intrigen, Affären, Klatsch und Geschwätz aller Art ist er allemal.

Die Herrschaft des Thearchen

Über die Vorgänge im Palast des Thearchen auf dem Stern-

pfeiler zu Dorinthapoles, wo zumindest nominell das ganze Imperium gelenkt wird, ist dem einfachen Untertanen und selbst dem 'gewöhnlichen Optimaten' sehr wenig bekannt. Man 'weiß', daß der Thearch von den Patriarchen der Hohen Häuser beraten wird und dazu noch zahlreiche Gremien berufen hat, die sich verschiedenen Aufgaben widmen. Zu den wichtigsten zählen die *Hobe Kanzlei* als die Stelle, die konkret mit dem Rest des Imperiums kommuniziert und neue Edikte verbreitet, dann das *Hobe Konzil* als Versammlung der anerkannten Kulte und der *Imperiale Konvent* aus Horasial-Delegaten.

Doch auch diese Gremium umgibt bereits der Nimbus der Entschiedenheit, und selbst die hochrangigsten Honoraten würden es als schreckliche Impertinenz empfinden, sich persönlich an die Höchsten Räte des Thearchen in der *Centropole* zu wenden.

Aspekte der Herrschaft: Steuern und Zölle

Ein 'Würdenträger', mit dem jeder Mann und jede Frau im Imperium schon mehr oder minder üble Erfahrungen gemacht hat, ist der Steuereintreiber. Viele Geschichten und Lieder stellen die Eintreiber als gnadenlose, habgierige Blutsauger dar, die weder Verständnis noch Milde kennen, sondern den Arbeiter, den Händler und den Reisenden um so viel Geld erleichtern, wie sie nur können und dabei die fälligen Steuern und Zölle oft willkürlich festsetzen. Allzu weit von der Realität ist diese Vorstellung nicht entfernt.

Denn im Imperium sind die Steuern, Abgaben, Zölle und Tribute hoch und eine schwere Belastung der Untertanen und des Gewerbes. Vor allem aber die Unsicherheit, wieviel Abgaben zu leisten sind, lastet schwer auf dem Volk, denn das System fördert geradezu Willkür und Habgier:

Da der Magnat der Provinz die Pflicht hat, die Steuern der Provinz einzuziehen, hat sich vielerorts der Brauch entwickelt, daß er dem Trodinar (bzw. dessen Schatzmeister) die erwartete Jahressteuerleistung vorab in bar auszahlt. Diesen Vorschuß darf er sich dann mit seinen eigenen Eintreibern wieder von den steuer- und

zollpflichtigen Untertanen 'zurückholen', ohne daß er irgendeiner Kontrolle unterliegt. Nur wenige Zoll- und Steuerpächter sind so 'dumm', es bei den regulären Sätzen zu belassen: Ihre Eintreiber reisen oft mit gut bewaffneter Bedeckung einher, und auch die Zollstationen sind meist befestigt und mit Söldnern besetzt. Im Namen des Magnaten dürfen sie auch Hab und Gut der Schuldner pfänden und Widerstand mit Gewalt brechen (sofern es sich nicht um die Domäne eines Optimaten handelt).

Deshalb sind die Züge der Steuereintreiber mit legalen Plünderzügen zu vergleichen, und allenfalls das Mißtrauen anderer Honoraten hindert einen Magnaten am völligen Ausplündern 'seiner' Provinz.

Für den Trodinar hat das System den Vorteil, daß er selbst keine Eintreiber unterhalten muß und sicher sein kann, seine festen Zahlungen zu bekommen. Für die Untertanen hingegen stellt die Härte und Willkür der Steuereintreiber eine alljährliche Ausplünderung und Demütigung dar, und viele Rebellionen wurden von zu habgierigen Magnaten und gleichgültigen Trodinaren verursacht.

Aspekte der Herrschaft: Recht und Gesetz

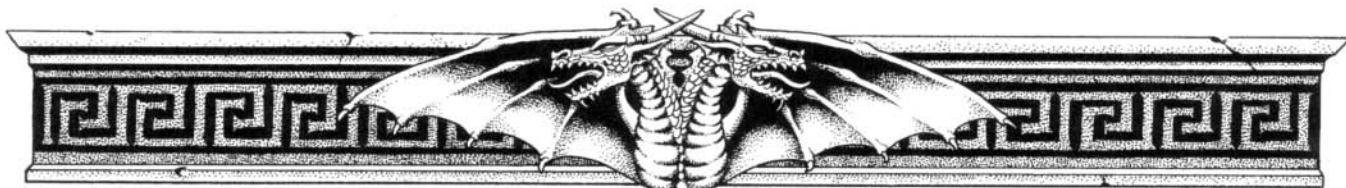
Das Imperium rühmt sich der Tatsache, daß es für jeden Rechtsstreit ein Gericht und einen Richter gibt. Technisch stimmt das zwar weitgehend, doch im Alltag haben diese Gerichte oft nur wenig Bedeutung, und ihr Formalismus hat den 'kurzen Prozeß', die Selbsthilfe durch Gewalt, zu einer allgegenwärtigen Sache gemacht.

Formal ist die Rechtsprechung zudem auf freie Untertanen beschränkt – in den Umgang eines Besitzers mit seinen Sklaven kann sich das Gesetz nur in seltenen Fällen einmischen, dann nämlich, wenn die Bestrafungen derartig unmäßig und willkürlich ausfallen, daß sie einen Sklavenaufstand auslösen könnten. Auch als Zeugen werden Sklaven wenig ernst genommen: Eine alte Prozeßordnung schreibt vor, daß ein unfreier Zeuge in jedem Falle

gefoltert werden muß, weil er lügen wird, wenn man ihn nicht zur Wahrheit zwingt. Die Optimaten wiederum sind Träger der Herrschaft und nicht ihren Gerichten unterworfen – ihre Meinungsverschiedenheiten werden von den Trodinaren und Horanthes von Fall zu Fall beigelegt.

Im Imperium gibt es üblicherweise keinen Richterstand, die Rechtsprechung wird in der Regel von den örtlichen Domänenverwaltern oder Stadträten ausgeübt, in größeren Angelegenheiten auch vom Trodinar. Genaue Gesetzeskenntnis ist nicht erforderlich, statt dessen wird von den Prozeßparteien erwartet, daß sie (oder ihr juristischer Beistand, der *Legitimat*) das Gericht von ihrer Sicht der Rechtslage überzeugen.

Die Gesetze des Imperiums beruhen auf uralten Traditio-



nen, die zum Teil bis vor die Gründung des Ersten Imperiums zurück reichen. In den fast 5.000 Jahren ist seitdem ein schier unüberschaubares Gewirr aus imperialen Gesetzen, Edikten des Thearchen, Verfügungen der Horanthes und Trodinare, Regelungen der einzelnen Cirkel, Urteile der Stadträte und Gewohnheitsrechten entstanden, so daß die Rechtsprechung fast nur noch mit Präzedenzfällen agiert: Um rechtliche Beweise zu erbringen, kommt es vor allem darauf an, daß man aus einer vielbändigen Sammlung alter Urteile dasjenige herausfindet, das die eigene Sichtweise stützt, und dann durch geschickte Argumentation deutlich macht, daß 'derartige Fälle' schon immer so entschieden wurden. Der Prozeßgegner muß dann bessere Präzedenzfälle vorlegen oder erklären, warum das Beispiel des Widersachers gerade hier nicht paßt. Das ganze macht den Legitimitätsstand zu einer Gruppe von notgedrungen hochgebildeten Fachleuten, die oft mindestens ebenso sehr Schauspieler, Demagogen und charismatische Scharlatane wie Juristen sind.

Im Prozeßwesen nimmt der Richter daher eine ziemlich neutrale Stellung ein: Selbst bei Verbrechen wie Mord und Totschlag muß ein Geschädigter (meist einer der engeren Verwandten) Klage führen, von sich aus unternimmt ein Richter nur etwas, wenn er sich oder seine Vorgesetzten geschädigt fühlt. Auch während des Prozesses sind beide Parteien einander weitgehend gleichgestellt, und der angeklagte Mörder genießt bis zum Urteil alle Rechte und

wird oft nur dann in Haft genommen, wenn die Familie des Opfers für diese Zeit die Kosten dafür trägt. Wenn allerdings ein Honorat oder gar ein Optimat Opfer eines Verbrechens wird, dann fühlt sich die Obrigkeit natürlich selbst betroffen und wird mit aller Härte und Entschiedenheit vorgehen.

Die üblichen Strafen reichen von Beschlagnahme des Besitzes über den Verlust des Honoratenstandes bis zur Versklavung, Blendung, Kastration oder anderen Verstümmlungen und zur Hinrichtung. Gerade die Todesstrafe ist oft erschreckend kreativ und soll insbesondere abschreckend wirken. Oft kann der Prozeßgewinner jedoch nur wenig mit dem Urteil anfangen, denn es zählt keineswegs zu den Aufgaben des Richters, es auch durchzusetzen: Oftmals hat der Gewinner ein schlichtes, gesiegeltes Dokument in der Hand, das ihm die Berechtigung zuspricht, ein umstrittenes Stück Land oder Vieh in Besitz zu nehmen – selbst bei Mord und Totschlag erhält der Hinterbliebene meist nur ein Zertifikat, daß er den Täter erschlagen darf, wenn er ihn zu fassen kriegt. Diese Unsicherheit in der Rechtsdurchsetzung hat in vielen Provinzen dazu geführt, daß professionelle 'Rechtshelfer' oder 'Brajanspilger' gegen eine Prämie mithelfen, das Urteil in die Tat umzusetzen. Ebenso haben manch ehrgeizige Honoraten ihren Aufstieg damit begründet, daß sie mittellosen Prozeßgewinnern den Rechtstitel zu einem Bruchteil seines Wertes abkauften und dann selbst mit einigen Getreuen das neue Eigentum in Besitz nahmen.

Die Macht der Myriaden

Mehr noch als der Zauber-
macht des Alten Blutes, der Weisheit des Hohen Konvents oder dem Willen der Staatsgötter verdankt das Imperium seinen Aufstieg (und seinen momentanen Zusammenhalt) den disziplinierten Myrmidonen. Jahrelang ausgebildet, stets im Einsatz, sich in ihren Festungen, den Hexagonen, selbst versorgend und noch als Veteranen dem Imperium als grenzsichernder Wehrbauer dienend, bilden die Myriaden die vierte Stütze der Staatsmacht (neben dem Kultus der Acht, den Magokraten und der Hohen Kanzlei).

Aufgaben und Befehlsgewalt

Eigentliche Aufgabe der Myriaden sind wie seit vielen tausend Jahren die Verteidigung der Grenzen gegen Eindringlinge, auch durch Gegenschläge und Strafaktionen im Feindesland. Große Kriegszüge sind schon länger nicht mehr vorgekommen, und auch die äußeren Bedrohungen sind (mit Ausnahme der Ban Bargui) entweder zu weit entfernt oder nicht sonder-

lich gefährlich, so daß die Myriaden heute häufiger zur Unterdrückung von Aufständen oder als Machtmittel der Alten Familien eingesetzt werden, denn der *Strategu*, der Kommandeur einer Myriade, ist neben dem Metropolit und dem Horas die einflußreichste Person eines Horasiats.

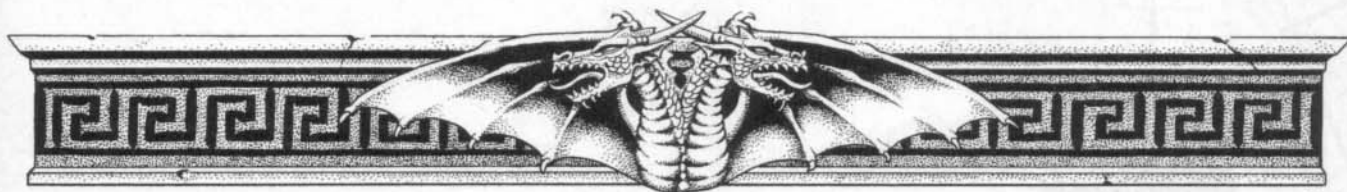
Die oberste Befehlsgewalt über alle Imperialen Myriaden liegt beim Thearchen, der diese Bürde jedoch dem *Hohen Dorokraten* übertragen hat. (Die Flotte untersteht ebenfalls dem Hohen Dorokraten, wird vom *Hohen Nautokraten* verwaltet und ist den Myriaden zugeordnet.)

Alle zusätzlichen Sondertruppen werden, im Namen des Thearchen, vom *Ektarchen* befehligt.

Pro Horasiat ist üblicherweise eine Myriade stationiert (in 'Krisenregionen' auch bis zu drei), die dem *Myriokraten* des Horasiats untersteht. Der Horas hat zwar Mitspracherecht über den Einsatz der Myriaden, jedoch können der *Strategu* und der *Myriokrat* sich auch darüber hinwegsetzen.

Aus diesem Grund gibt es in fast jedem Horasiat zusätzlich zur Myriade noch regionale Truppen, die den Horanthes direkt unterstehen (loyale Haustruppen sowie regionale Miliz und Söldner). Anders als die imperiale Streitmacht setzen sich diese jedoch nicht aus schwerer Infanterie und Kavallerie zusammen, sondern bestehen primär aus Plänklern und Schützen sowie deren berittenen Gegenständen.

Besondere Truppen, die über Artillerie hinausgehen, müssen vom *Strategu* oder *Myriokraten* beim *Ektarchen* angefordert werden. Da dies jedoch einen erheblichen Gesichtsverlust für den Hilfesuchenden und 'seine' Myriade darstellt und einen zermürbenden



bürokratischen Aufwand erfordert, wird von dieser Möglichkeit nur sehr selten Gebrauch gemacht. Die Sondertruppen des Ektarchen kommen nur dann Einsatz, wenn es um die Sicherheit des Imperiums als Ganzes geht, dann bisweilen aber auch ohne vorherige Anforderung (und wenn erst einmal die Ektarchengarde auf-taucht, ist das Imperium zwangsläufig in Gefahr ...).

Die Numerierung der Myriaden folgt obskuren Regeln aus den Tagen des Ersten Imperiums, und es kommt durchaus vor, daß eine Nummer mehrfach vergeben ist. Wirklich kenntlich sind sie daher durch ihren Ehrennamen, der entweder die Herkunft bezeichnet (19 Avasia, nach dem Horasiat Avasis) oder die Funktion (4 Crocodilia, 'amphibische' Truppen, oder 1 Aetalis – mit fest zugeordneten Insektopern) oder aber ihnen zur Ehrung vom Thearchen verliehen wurde (9 Tighreka, ausgezeichnet im Kampf gegen die Tighrir, oder 11 Orthosis – 'rechtschaffen' –, die einst die aufständische Myriade 14 Serovala schlug).

Aufbau

Die kleinste Einheit einer regulären Myriade ist die *Kirene* ('Hand') von je fünf Personen, die sich ein Zelt und größere Ausrüstungsstücke (Schanzzeug, Kessel und dergleichen) teilen. 20 Hände und ein Stab aus 20 Personen bilden eine *Hektade*, üblicherweise die kleinste allein agierende Einheit. Auf der Ebene der Hektade, der ein *Hektagu* vorsteht, werden auch die Kämpfer nach Waffengattungen getrennt: die mit dem Schwertstab ausgestatteten *Myrmidonen*, die mit langen Speißen bewaffneten *Ekemeten*, die *Tokeden* (Schützen) und die seltenen *Akiriten* (Plänkler).

Acht Hektaden (plus Stab) bilden eine *Lokede* unter einem *Lokegu*, acht Lokeden eine *Myriade*, die von einem *Strategu* geführt wird. Die Myrmidonen sind zwar stolz darauf, alle vor, während und nach einem Kampf anfallenden Arbeiten selbst erledigen zu können, doch sind ihnen im Einsatz üblicherweise noch Hilfstruppen des jeweiligen Horasiats zur Seite gestellt.

Eine *Kavallerie-Eskadru* – befehligt von einem *Eskadregu* – besteht aus 50 Reitern und 50 Reittieren (meist Pferden); gruppiert in fünf Lanzen (*Hastaden*), dazu Troß und Stab auf Maultieren oder Danthreki. Fünf Eskadren bilden einen *Kalpteru* ('Flügel'), dem ein *Kalptegu* vorsteht. Imperiale Kavallerie besteht fast ausschließlich aus Kataphracten (Panzerreitern); zwei imperiale Myriaden jedoch setzen sich aus gemischter Reiterei mit Kriegswagen-Unterstützung zusammen und zwei weitere aus berittener leichter Infanterie.

Bei den **Sondertruppen** erfolgt die Gliederung nach Kirenen, Pentaden (zu fünf Kirenen) und 'Sternen' (*Astraden*; fünf Pentaden plus Stab und Troß; insgesamt etwa 150 Personen), wobei letzteres die übliche, gemeinsam agierende Einheit ist, die dann entweder alleine eingesetzt oder aber einer 'regulären' Myriade zugeordnet wird. Die größeren Formationen 'Horizont' (fünf Sterne) und Myriade (fünf Horizonte) werden fast nur zu Paraden gemeinsam aufgestellt.

Kleidung und Ausrüstung

des Myrmidonen sollen in erster Linie praktisch, in zweiter Linie schützend sein und zuletzt auch beeindruckend wirken. Sie sind

während der letzten 500 Jahre weitgehend gleich geblieben: Über der langen, geschlitzten Tunika und dem Unterzeug aus Rohhaut trägt der einfache Myrmidone den an einen Insektenleib erinnernden, dreifach gewölbten Thorax (Rumpfpanser; beim einfachen Krieger nur das Vorderteil; mit Hals- und Tiefschutz), von dem Schuppenglieder bis zu den Knien herabhängen, dazu gewölbte Schulterstücke mit kleinem Brechrand, ein geschobener Oberarm-schutz sowie Schienen an Unterarmen und -schenkeln. Als Hand-schutz dienen einfache Nietenfäustlinge; aber auch Panzerhand-schuhe, zum Teil mit

angesetztem Unterarmschutz und Parierhaken, sind in Gebrauch. Der typische Helm ist eine flache, weit ausladende und im Nacken geschobene Schaller ohne Visier, zu der von Sondertruppen, Offizieren oder zu Paradezwecken eine gepolsterte Metallmaske getragen wird.

Rang und Zugehörigkeit des Myrmidonen erkennt man an einer schmalen, rechteckigen Fahne am Rücken und auf dem linken Schulterstück; Unteroffiziere und Offiziere tragen eine kamm-artige Helmzier aus gelacktem Papier oder Leder. Die Rüstungen sind meist mit grellen 'Insektenfarben' bemalt, wobei einzelne Myriaden ihre eigene Farbkombination führen.

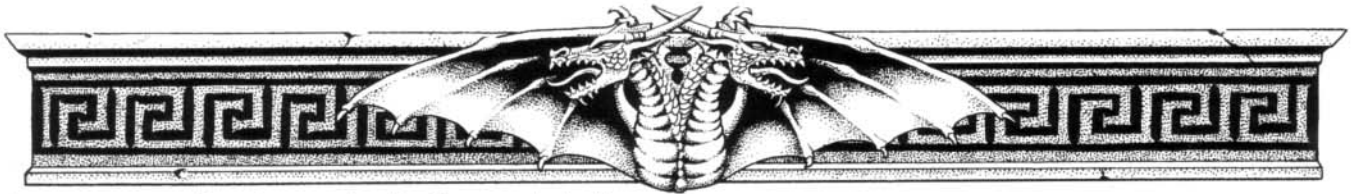
An weiterer Kleidung und Ausrüstung kommen üblicherweise noch dazu: genagelte, wadenhohe Schnürstiefel, ein weiter Mantel, der auch über der Rüstung getragen werden kann, eine gewachste, schulterdeckende Kapuze, je nach Klima noch Hosen und Hand-schuhe, ein flacher Rucksack mit vielen Schnallen für die Ausrü-stung, ein sehr breiter, metallbeschlagener Gürtel mit zweckmä-ßigen Gürteltaschen und ein Trinkschlauch für den *Azjial*.

Die Kataphracten sind meist ebenso stark gepanzert, während die Geschütz- und Kriegswagenmannschaften meist nur Brustplatte, Schienen an Unterarm und -schenkel und enganliegende Helme tragen.

Die übliche Waffe des Myrmidonen ist die *Kentema*, die zur Hälfte aus einer gefährlichen Dreikantklinge, zur Hälfte aus Griff be-steht und sowohl für den Einzel- als auch den Formationskampf geeignet ist. Dazu kommt ein Langdolch (*Machira*), in einer Scheide 'kopfüber' vor der Brust oder quer vor dem Bauch getragen. Als Fernwaffe dient die *Bela*, eine einfache und verlässliche Torsions-waffe; am Gürtel wird dazu ein Köcher mit langen Bolzen getra-gen. Die stets vollgerüsteten Ekemeten führen statt der Kentema einen langen Hakenspieß, die Tokeden in leichter Rüstung eine schwerere Bela und dazu Phasganon (ein leichtes Langschwert) und Faustschild.

Kriegswagen und Geschütze: Die schwer gepanzerten, arcano-mechanischen Kriegswagen gehen noch auf die Zeit der Titanen zurück, doch bis heute haben die Archostrategui (der imperiale 'Generalstab') für ihren Einsatz noch keine eigene Doktrin ent-wickelt. Zwar bilden diese Truppen zusammen mit den Kata-phracten und berittener Infanterie die mobile Speerspitze etwai-ger Invasionstruppen – nur fällt das Imperium nirgendwo mehr ein ... es sei denn, es käme auf die Idee, sich die Kentoristeppe wieder als Horasiat Kentorikan einzuverleiben.

Insgesamt mag es etwa 500 *Spinnen*, 200 *Skorpione*, 100 *Land-galeeren* und ein halbes Dutzend *Landleviathane* geben, die je nach Aufgabe den Myriaden in Fünfergruppen beigeord-net werden. Die Kriegswagen sind in fünf Kasernen über



das Imperium verteilt und unterstehen dem Kommando des Ektarchen. *Spinnen* werden üblicherweise als Aufklärer genutzt, die etwas größeren *Skorpione* als Ersatz für eine Kataphrachtenlanze oder als bewegliche Geschützplattformen. *Landgaleeren* und ihre größeren Geschwister, die furchteinflößenden *Landleviathane*, sind rollende Festungen, die leicht durch jede Fußkämpfer-Formation brechen und von kaum einer myranischen Waffe aufgehalten werden können.

Wurfmaschinen verschiedener Größe werden üblicherweise nur bei Belagerungen eingesetzt, da sie nicht schnell genug zu manövrieren sind. Es gibt jedoch leichte Feldgeschütze auf der Basis großer *Belari*, die verzauberte Geschosse, Brandöl-Kugeln oder Hagelschlag verschießen; bei der Verteidigung finden auch *Draglossas* Verwendung. *Krysobelas* sind in den Myriaden sehr selten und dienen in erster Linie zur Drohung.

Sondertruppen

An weiteren Truppen stehen dem Ektarchen drei Myriaden *Imperiale Garde* als Leibwache des Thearchen zur Verfügung (ausgestattet wie reguläre Myrmidonen, jedoch auf höherer Qualitätsstufe, dazu auch bisweilen technomantisches Gerät).

Hinzu kommen als Kerneinheiten zwei Myriaden *Kelothen* ('amphibische Truppen' mit arcanomechanischer Unterstützung; stationiert in *Balan Cantara* und *Balan Mayek*) und zwei Myriaden *Argeniten* (Söldner – *hjaldingsche* Totschläger, *cantaresische* Drogenhändler, *Vesai-Meuchler*, *narbige Narkramarer* und *talamische Halsabschneider* –, mäßig ausgerüstet und häufig als Stoßtrupp fürs Grobe im Einsatz; in *Karónu* und *Trivina* stationiert). Des weiteren unterstehen ihm etwa 40 Sterne *Ektarchengarde* (an verschiedenen Orten stationiert, etwa zehn Sterne in *Dorinthapoles*; auch 'Grüne Chrattae' genannt wegen ihrer 'lebenden', dunkelgrünen Rüstungen; extrem gut ausgerüstet und dem Thearchen sowie den moralischen Prinzipien des Imperiums treu ergeben), 30 Sterne *Panthergarde* (*Pardir* als Söldner-Leibwachen), 10 Sterne *Tigergarde* (*Tighrir*; ebenfalls als Söldner, jedoch unberechenbarer und daher meist für besonders heikle Missionen im Feindesland verwendet) sowie 20 Sterne *Löwengarde* (*Leonir*-Söldner; häufig im Dienst des Thearchen oder loyaler *Horanthes*, vor allem als zeremonielle Wachen).

Schlachtfeldmagie

Der Einsatz von Zauberei ist auch auf den Schlachtfeldern *Myranors* sehr selten, da es nur wenige wirklich dazu ausgebildete Magier gibt, die dann meist als Heiler oder Leibwächter für die Strategui fungieren. Noch seltener sind 'reine' Elementaristen und Dämonenbeschwörer, da dies auch in *Myranor* einen enormen Kraftaufwand erfordert. Man munkelt jedoch, daß das Haus *Onachos* ein komplettes Heer aus Toten unterhält und das Haus *Phraisopos* noch immer die 'Baupläne' für schreckliche Kriegschimären verschlossen hält ... Was es allerdings gibt, sind magische Spionage und Gegenspionage, die magische Unterstützung von Sondertruppen und natürlich der gesamte Bereich der technomantischen Gerätschaften und arcanomechanischen Maschinen.

Die imperiale Flotte

Trotz aller Kriegsschiffe, die in *Balan Mayek* auf ihren Einsatz warten, und obwohl die Mannschaften dank *Serovern* und *talamischen Piraten* im Seegefecht geübt sind – das Zweite Imperium ist und bleibt eine Landmacht, die sich auch geistig vom Meer abgewandt hat. Die aktiven imperialen Kampfschiffe sind zwar beeindruckend, die Flotte ist jedoch nicht übermäßig groß und im Einsatz den Myriaden untergeordnet, die sie mit Küstenbeschießungen und Landungsunternehmungen unterstützt. Piratenjagden auf dem Meer der Schwimmenden Inseln oder im Archipel von *Shindrabar* bleiben die Ausnahme; Expeditionsflotten sind Privatangelegenheit der einzelnen Häuser, und nur die Sicherung des *Orismani* vor Übergriffen der *Ban Bargui* wird als wirkliche Daueraufgabe betrachtet.

Haupt-Fernwaffen sind Torsionsschleudern und große *Belari* (deren Kugeln oder Speere bisweilen verzaubert sind), ballistische Wurfmaschinen für Küstenbeschießungen und einige wenige große *Draglossas* für den Nahkampf von Schiff zu Schiff. Selten einmal finden sich arcanomechanische *Krysobelas* mit extrem hoher Reichweite und recht guter Genauigkeit, deren Geschosse dann allerdings meist auch verzaubert sind. Die übliche Methode, Seegefechte auszukämpfen, ist jedoch immer noch der Enterangriff nach einem kurzen, zwei oder drei Salven dauernden Geschützduell.

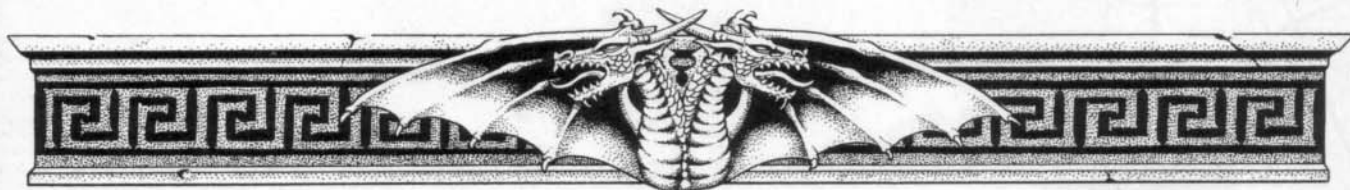
In der Bucht von *Hjaldingard* (mit den Haupthäfen *Trivina* und *Haldingafort*) unterhält das Imperium ältere, hochbordige Dreimaster und kleinere Karavellen-ähnliche Typen, die ihrer Aufgabe, dem Niederhalten der *Serover*, nur noch in Ausnahmefällen nachkommen können.

Auf dem Meer der schwimmenden Inseln und dem *Orismani* sind Schraubengaleeren in zwei Größen (25 und 40 Schritt Länge) im Einsatz, auf dem *Orismani* auch solche mit Hilfsbesegelung. Die großen Einheiten sind mit Breitseiten- und Jagdgeschützen ausgerüstet, die kleinen mit Drehturm-Geschützen. Dazu kommen, je nach Einsatzziel, *Kelothen*, bisweilen mit schnellen *Listhani-Gleitbooten* ausgestattet.

Auf dem Großen *Orismani* werden die Kampfschiffe von schwerfälligen Lastenseglern und von einigen Schnellseglern unterstützt. Haupthäfen des Meeres der Schwimmenden Inseln sind *Balan Cantara West*, die *Mholurenwehr*, *Karónu* und *Valdur Harpalis*. In der Bucht von *Era'Sumu* herrschen große Schraubengaleeren vor (darunter auch ein hochseegängiger Typ), zu denen flachbordige Transportschiffe und einige wenige Katamarane nach *shindrabarischem* Vorbild als Verbindungsfahrzeuge hinzukommen. Haupthäfen in dieser Region sind *Balan Mayek* und *Balan Cantara Ost*.

Die Aerial-Truppen

Obwohl die Nutzung der dritten Dimension im Imperium eine lange Tradition hat, gibt es keine separate Waffengattung für den Luftkampf, jedoch richten sich die Hoffnungen der *Archostrategui* darauf, mit der Beherrschung der Lüfte dereinst das Imperium wieder zu vereinigen. Alle Flugobjekte sind auf die ein oder ande-



re Weise arcanomechanische Konstrukte; Reitvögel, Flugechsen o.ä. sind nicht im Einsatz, und das Imperium wird von maximal einem halben Dutzend renegater Jung-Ashariel unterstützt. Die fliegenden Truppen sind mit wenigen Ausnahmen in Baan-Bashur, Dorinthapoles und Sidor Corabis stationiert.

Die *Insektopter*, arcanomechanische Flugmaschinen, werden in verschiedenen Größen gebaut und als Aufklärer, zum Abwurf von Brandgeschossen oder zur Bekämpfung anderer Insektopter und Flugschiffe eingesetzt. Den Myriaden stehen je etwa hundert *Drachenlibellen*, *Hornissen* und *Heuschrecken* sowie etwa 50 *Hummeln* zur Verfügung.

An *Luftschiffen* gibt es im ganzen Imperium vielleicht ein Dutzend. Einige sind Beutegut, andere werden von renegaten Vinshina gesteuert, und zwei stammen aus Versuchen, mittels Arcanomechanik Vinshina-Schiffe zu duplizieren (deren eigentliches Geheimnis dem Imperium immer noch unbekannt ist). Bisweilen werden von Luftschiffen aus, mittels Gleitern oder Zauberei, Sondereinheiten für Sabotageakte und Attentate hinter der Front abgesetzt; seltener erfolgen regelrechte Luftangriffe als Strafmaßnahme gegen Aufständische. Die häufigste Verwendung ist die als 'fliegender Feldherrnhügel' einer Myriade. Der Thearch und der Ektarch besitzen ebenfalls je ein Luftschiff.

Einzigartig ist *Selech-Myralaar*, die fliegende Zitadelle des Thearchen. Nach dem Vorbild Antar-Myralaars erbaut und noch aus der Zeit

des frühen Zweiten Imperiums stammend, kann dieses etwa 200 Schritt durchmessende,

steinerne Monstrum angeblich nur vom Thearchen selbst gesteuert und mit sicherlich einer kompletten Myriade bemannt werden. Die geschützstarrende Zitadelle wurde das letzte Mal



im Jahr 4518 bei der Abwehr der Chratte eingesetzt.

Militärische Begriffe und Größe der Einheiten

Archostrategui = Sammelbegriff für den imperialen 'Generalstab', geleitet vom Hohen Dorokraten

Hoher Dorokrat = der imperiale 'Staatsmarschall'; eher ein Verwaltungsposten

Hoher Nautokrat = der imperiale 'Staatsadmiral'; eher ein Verwaltungsposten

Ektarch = der Oberkommandierende aller imperialen Sondertruppen

Myriokrat = nomineller Marschall eines Horasiats; eher ein Verwaltungsposten

Myrmidonen = die 'gewöhnliche' schwere Infanterie

Ekemeten = schwer gerüstete Kämpfer mit Langspießen

Tokeden = Schützen, besonders Bela- und Bogenschützen

Akiriten = leichte Infanterie, Plänkler

Kataphracten = Panzerreiter, schwere Kavallerie

Kelothen = amphibische Truppen

Argeniten = Söldner

Hexagon = die auf Sechser-Symmetrie basierende Anordnung eines Myriaden-Heerlagers oder einer daraus entstandenen permanenten Festung

Kentema = die übliche Waffe des Myrmidonen, besteht zur Hälfte aus einer Dreikantklinge, zur Hälfte aus Griff

Machira = der Langdolch der Myrmidonen

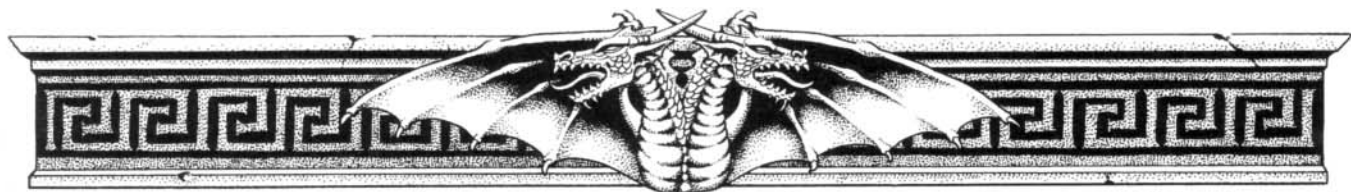
Bela (Mz.: Belari) = eine Torsions-Schußwaffe

Krysobela = arcanomechanisches Geschütz, das ein Geschoß mittels Luft-Zauberei aus einem langen Lauf treibt; in der Umgangssprache der Myrmidonen auch 'Heuler' genannt

Draglossa = wörtl. 'Drachenzunge'; feuerspeiendes Geschütz mit geringer Reichweite

Einheit	Größe	angeführt von
<i>Reguläre Myriaden</i>		
Kirene ('Hand')	5	–
Hektade	100 + 20 Stab	Hektagu
Lokede	800 + 200 Stab/Troß	Lokegu
Myriade	6.400 + 2.000 Stab/Troß	Strategu
<i>Kavallerie</i>		
Hastade ('Lanze')	10	Hastadu
Eskadru	50 + 10 Stab	Eskadregu
Kalpteru	250 + 75 Stab/Troß	Kalptegu
<i>Sondertruppen</i>		
Kirene*	5	–
Pentade*	25	Pentadru
Astrade ('Stern')	125 + 25 Stab/Troß	Hektagu/Astradu
Horizont	625 + 150 Stab/Troß	Lokagu
Myriade	3.125 + 1.000 Stab/Troß	Strategu

*) Bei den mit Kriegswagen, Geschützen, Insektoptern oder Listhani ausgestatteten Sondertruppen ist eine Kirene oder eine Pentade üblicherweise die Besatzung eines Geräts, ganz gleich, ob die Zahl der einer regulären Einheit entspricht.



Die Kultur des Imperiums

Wie schon beschrieben, kommt es im Imperium auch im täglichen Leben darauf an, den Schutz einer Gemeinschaft oder eines mächtigen Gönners zu genießen. Wer ohne diese Unterstützung dasteht, als Fremdling gar, der gilt praktisch als Freiwild für jeglichen Gauner und wird schnell zum Opfer eines Verbrechens – sei es durch Raub, Erpressung oder gar Versklavung. Kaum jemand verschwendet seine Zeit damit, sich an die Stadträte oder den Ma-

gnaten der Provinz zu wenden, wenn er Hilfe braucht, denn das wäre meist völlig aussichtslos: Um weite Bereichen der großen Städte und Metropolen kümmert sich die Obrigkeit so gut wie gar nicht, solange sich niemand den bewaffneten Steuereintreibern der Magnaten widersetzt und allgemeine Unruhen ausbleiben. Die Gardien (meist ohnehin von geringer Zahl) dienen in der Tat dazu, die öffentliche Ordnung aufrechtzuerhalten – und nicht etwa dazu, den Einzelnen vor Gewalt und Willkür zu schützen.

Daher sind Szenen wie die, daß eine attraktive, aber wehrlose Fremde kurzerhand von einigen Raufbolden verschleppt und versklavt wird, ohne daß sich irgend ein Zuschauer widersetzt, trauriger Alltag – man hat gelernt, sich nur um das zu kümmern, was einen selbst oder die eigene Gruppe angeht, und ansonsten Augen, Ohren und Mund fest geschlossen zu halten. In weiten Teilen des Imperiums herrscht also mehr oder minder das Recht der Stärkeren: nicht unbedingt nur nackte Gewalt, sondern auch und vor allem durch Drohungen und Erpressungen.

Die Cirkel der freien Untertanen

Optimaten und Honoraten haben das Hohe Haus, dem sie angehören bzw. verbunden sind, Sklaven wiederum haben ihren Besitzer und ihre 'Stallgenossen'. Für die freien Untertanen des Thearchen hingegen gibt es keine offizielle Zugehörigkeit außer der zur Domäne oder Stadt, in der sie leben, es sei denn, sie haben sich in eine 'Lohnsklaverei' begeben und sind stets bei denselben Optimatenhäusern oder Honoratenbetrieben beschäftigt. Wichtig ist hier aber das Wort 'offiziell', denn außerhalb der staatlichen Organisation gibt es durchaus Gruppen, Cirkel genannt, die sich des freien Bürgers annehmen. Der Grundgedanke des Cirkelwesens ist es, die eigenen Leute zu schützen und zu fördern, die übrige Welt auf Distanz zu halten und Übergriffe nicht zu dulden, sondern erbarmungslos zu rächen.

Diese Cirkel sind von Natur aus eigentlich illegal: Seit dem Ersten Imperium sind solcherlei Zusammenschlüsse der Untertanen streng verboten, da sie von der Herrschern nicht zu Unrecht als Verschwörungen und Geheimbünde betrachtet wurden. Im Laufe der Zeit hat die Obrigkeit jedoch aufgehört, dieses Verbot durchzusetzen, auch wenn es immer noch hervorgeholt werden kann, um unliebsame Untertanen zu verurteilen und dabei den Anschein der Rechtlichkeit zu wahren.

Im Allgemeinen jedoch sind die meisten Cirkel akzeptierte Bestandteile der städtischen Ordnung, die dort die Ruhe aufrechterhalten, wo es die Obrigkeit nicht tun will – und wenn auch Cirkelkämpfe um Pfründen und Einfluß in einer Stadt einige Dutzend Opfer im Jahr fordern, ist das ein Preis, der niemandem graue Haare beschert. Etliche Cirkel, die sogenannten *Collegien*, in erster Linie Handwerker- und Händler-Schutzbünde, sind mittlerweile mit der offiziellen Bestätigung ihrer Vorrechte ausgestattet worden, weil es als teuer und mühsamer galt, sie zu zerschlagen, als sich mit ihnen zu arrangieren. So hat sich neben der 'offiziellen' Juristerei ein kompliziertes 'Collegienrecht' entwickelt, das diverse, unter anderen Umständen illegale

Handlungen sanktioniert und kodifiziert. Auch hier treten die Rechte des einzelnen Untertanen weit hinter das reibungsarme Funktionieren der ganzen Provinz zurück.

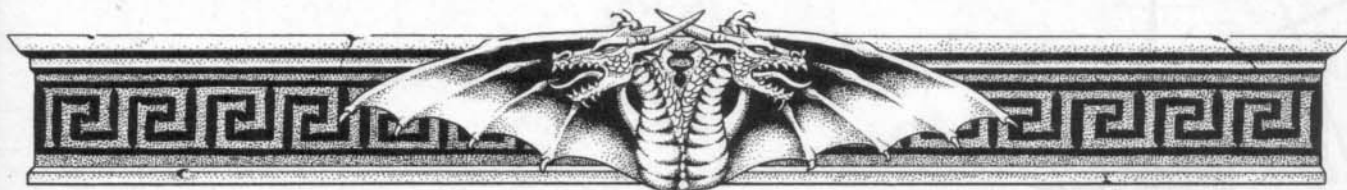
Die Struktur der Cirkel

Vom Aufbau her lehnen sich fast alle Cirkel an familiäre Formen an, und die meisten nichtmenschlichen Cirkel sind auch ausge dehnte Sippenverbände. Denn nicht nur Menschen sind in Cirkeln organisiert, auch die meisten anderen Völker kennen vergleichbare Formen, die ihnen einen gewissen Schutz vor äußeren Gegnern bieten.

Ein Cirkel besitzt oft das örtliche Monopol auf ein bestimmtes Gewerbe, weil er es im Laufe der Zeit geschafft hat, sämtliche Konkurrenten aus dem Geschäft zu drängen. Oft werden Cirkel aber auch durch einen gemeinsam verehrten Gott geeint – selten einer der Staatsgötter, weit häufiger ein spezieller Schutzgott der Spezies, des Handwerks oder der Provinz, aus der die meisten Cirkelmitglieder stammen.

Die unterste Ebene eines Cirkels wird von den einfachen Mitgliedern gebildet, die *Klienten* genannt werden. Sie betrachten einander als weitläufige Verwandte, selbst wenn keine leibliche Verwandtschaft vorliegt, und es ist üblich, daß sie ihre Feste gemeinsam feiern und untereinander heiraten: Mit seinen Cirkelgeschwistern fühlt sich der einfache Untertan am engsten verbunden, und ihnen, meist nur ihnen, traut er in einer Welt, wo alle anderen Mächte potentielle Bedrohungen sind und die Obrigkeit nur durch horrende Tribut- und Zollforderungen präsent ist.

Die Gemeinschaft der Cirkelgeschwister bietet dem Einzelnen in gewissem Maße Schutz und Unterstützung. So ist es etwa üblich, daß etwa eine gute Handwerkerin ihre Kinder in die Obhut anderer Cirkelgeschwister gibt, um weiter ungestört ihren Beruf auszuüben, und sich dafür mit regelmäßigen Geschenken bedankt.



Dadurch sind viele Cirkel zu einer unentwirrbaren Großfamilie herangewachsen, mit eigenen Bräuchen und erheblicher Reserviertheit gegenüber Fremden. Mitunter werden Mitglieder gar leugnen, daß sie überhaupt einem Cirkel angehören und behaupten, das allenfalls irgendwelche Rivalen eine solche verbotenen Bande gebildet haben.

Die Tradition fordert, daß die Cirkelgeschwister einen Teil – meist ein Viertel bis Drittel – ihrer Einkünfte in die Cirkelkasse zahlen, und wer es durch eine glückliche Schicksalsfügung zu Wohlstand bringt, sollte seine Geschwister durch gelegentliche 'freiwillige Schenkungen' und Spenden an dem Göttersegen teilhaben lassen. Manche Cirkel sind sogar dazu übergegangen, gemeinschaftlich zu wirtschaften.

Ebenfalls wird in einem Cirkel Respekt vor den oberen Rängen erwartet: Dazu gehören alltägliche Ehrenbezeugungen wie Verbeugungen und respektvolle Anreden, aber auch der Gehorsam gegenüber den 'Bitten' und 'Ratschlägen' der Oberen.

Denn über den gewöhnlichen Klienten stehen die *Protectores*. So familiär, ja gemütlich es manchmal auch zugeht, nie darf man vergessen, daß ein Cirkel vor allem eine Schutz- und Kampf-gemeinschaft ist, in der die Kämpfer eine besondere Bedeutung haben: Sie sind Respektspersonen, und der gewöhnliche Bruder neigt das Haupt, wenn er ihnen begegnet.

Bei ihnen muß man schon von Verschwörern sprechen, denn um als Protector anerkannt zu werden, muß man einige, meist illegale, Dienste für den Cirkel vollbracht haben, einen Blutbürgen beibringen, der mit Leib und Leben für die Zuverlässigkeit einsteht, und oft auch eine spezielle Prüfung bestehen – oft die Ermordung eines Verräters oder Feindes. Dadurch beweist der Anwärter, daß er mutig und effektiv ist, vor allem aber die Interessen des

Cirkels über die imperialen Gesetze stellt. Fast immer aber hat der Cirkel noch einen einzelnen, herausragenden Anführer, der den Titel *Patron* oder *Matrona* trägt. Als ehemaliger Protector hat er sich diese Stellung durch Schläue, Charisma und Brutalität verdient: gütiger Vater oder liebevolle Mutter der einfachen Mitglieder, aber erbarmungsloser Kommandant im Kampf gegen die Feinde des Cirkels.

Die meisten Patrone halten, umringt von treuen Leibwächtern, regelmäßig in ihrer Villa oder einer Taverne Hof und geben 'Audienzen' für ihre Schützlinge. An den Patron wendet sich eine Cirkelschwester dann, wenn weder die Hilfsbereitschaft der Geschwister noch die abschreckende Präsenz eines Protectors helfen kann, denn nur der wird als echter Patron akzeptiert, der für seine Schützlinge auch die Obrigkeit beeinflussen kann: Ein Brief an den Richter, der einen Cirkelbruder aburteilen muß, eine freundliche Gabe an einen Zolleintreiber oder auch einfach die Bitte an einen Stadtrat, eine amtliche Urkunde doch bitte zügig und ohne bürokratische Hürden auszustellen, das sind die Dinge, auf die sich ein guter Patron verstehen muß. Deshalb wird er auch nie seinen Protectoren Befehle zu Verbrechen geben, sondern allenfalls laut nachdenken, wie gelegen eine solche Tat doch käme, so daß er im Notfall alles abstreiten kann: Der Patron ist zugleich das Gehirn und das biedere Aushängeschild des Cirkels, die würdige Person, "der die Leute vertrauen und deren uneigennütziger Rat daher befolgt wird".

Durch solche Anliegen verpflichtet sich der Bittsteller seinerseits zu Dankbarkeit – und wenn eines Tages die 'Bitte' des Patrons kommt, sich mit einer vielleicht illegalen oder gar hoch riskanten Tat für den Gefallen zu revanchieren, kann man das als sein respektvoller Klient kaum abschlagen.

Toleranz

Wie schon erwähnt, kümmern sich die Imperialen vor allem um ihre eigenen Angelegenheiten, und wenn man auch allen Außenstehenden generell mißtraut, gibt es doch kaum Vorurteile aufgrund des Aussehens oder Glaubens. Der Nachbar mag ruhig ein Fell, Schuppen oder Flügel haben oder zu dergestaltigen Gottheiten beten – solange er einen in Frieden läßt, stört man sich nicht daran. Das gleiche gilt für den Lebenswandel: Nicht nur für die Amaunir ist die körperliche Liebe ein amüsantes Spiel, und man muß schon ganz andere Dinge tun, als etwa das Bett mit Leuten des 'unpassenden' Geschlechts oder der 'falschen' Spezies teilen, um als sittenlos oder verderbt zu gelten.

Die Geschlechter

Im Imperium sind Frauen und Männer grundsätzlich gleichberechtigt, und es hat ebenso viele Thearchinnen wie Thearchen gegeben. Jedoch wird die Abstammung in aller Regel von der mütterlichen Seite hergeleitet, und in Familienangelegenheiten haben die Frauen deutlich mehr Rechte und Pflichten als Männer, es gibt jedoch ebenso Schmiedinnen, Soldatinnen und Magnatinnen

wie ihre männlichen Gegenstücke, und daß die Leonir ihren Frauen jede Macht verweigern, gilt allgemein als Zeichen für die Barbarei der Löwenmenschen.

Das Leben im Imperium

Hochzeit und Ehe

Die Ehe ist im Imperium nichts sonderlich Ernstes – zumindest wiegt die Verbundenheit gegenüber dem Haus oder Cirkel meist deutlich schwerer. Ehen werden selten als Lebensbund geschlossen, sondern mehr als ein befristetes Arrangement, gemeinsam zu wohnen und zu wirtschaften, das jederzeit, auch kurzfristig, wieder gelöst werden kann. Üblicherweise wird die Ehe innerhalb eines Cirkels oder Hauses unter entfernten Verwandten geschlossen, mitunter aber auch, um zwei verbündete Häuser oder Cirkel aneinander zu binden. Im Rahmen der Hochzeitsfeier überreicht traditionell der reichere Gatte (meist der



Eigner des Hauses, das die Eheleute bewohnen werden) ein kostbares Schmuckstück als Hochzeitsgeschenk – wenn es später zur Trennung kommt, soll der Wert des Geschenkes den vorerst obdachlosen Partner entschädigen. Vielfach gibt es auch genaue Bräuche, wann weitere Geschenke fällig sind, etwa zu jedem Jahrestag der Ehe und auch, ungeachtet der sonstigen Verhältnisse, als Gabe für die Mutter bei jeder Geburt. Die Geschenke zu veräußern bedeutet, die Trennung zu erklären, aber wenn die Familie glücklich bleibt und es sich leisten kann, ist es üblich, daß die Mutter einem erwachsenen Kind, das das Haus verläßt, 'sein' Geburtsgeschenk mit auf den Weg gibt.

Geburt, Stand und Erbfolge

Nach altem Brauch folgt das Kind im Stand stets der Mutter, da nur hier die Verwandtschaft unbezweifelbar ist. Weder glaubt man einer Sklavin, die erklärt, von einem Honoraten geschwängert worden zu sein, noch fragt man, mit wem eine Optimatin das Bett geteilt hat – die Kinder sind unweigerlich Sklaven bzw. adlig. Natürlich kann der honoratistische Vater seine Kinder auf Wunsch (kaufen und) freilassen, doch eine Verpflichtung besteht nicht; ebenso wenig, wie ein Kind automatisch seinen Erzeuger beerbt: Hier muß vom Vater schon ein Testament oder wenigstens eine bezeugte Zusage, besser noch eine Schenkung vor dem Tode vorliegen.

Personennamen

Die Namensgebung der Optimaten folgt weitgehend dem menschlichen Vorbild, da auch jene das Imperial, das zweifelsfrei zuerst von Menschen gesprochen wurde, als Umgangssprache gebrauchten. Ihre Namen sind melodisch und oftmals vielsilbig; die Namen der Sklaven und der Unterschicht hingegen meist deutlich kürzer.

Dabei ist nur von den persönlichen Rufnamen die Rede. Festgelegte Hausnamen im Wortsinne gibt es nur für Optimaten, die den Namen ihres Hauses an ihre(n) Rufnamen anhängen, wobei ein (je nach Haus unterschiedliches) Silbenkürzel dazwischen den Rang innerhalb des Hauses anzeigt: Phyrrio Clatomeneo te Aphirdanos ist ohne Zweifel ein adliges Mitglied der regierenden Optimatenhauses, seinen Rang in der Familie (7, vom Patriarchen aus nach unten gezählt) werden jedoch nur die anderen Aphirdanos erkennen können.

Auch Honoraten haben die Ehre, den Namen des Hauses zu führen, dem sie dienen, doch nur mit einem vorangesetzten 'Serr' bei Männern bzw. 'Serra' bei Frauen – manchmal auch als ruhmreicher Titel dem Rufnamen vorangestellt: *Mesopylos Serr Aphirdanos* ist eindeutig als ehrenwerter menschlicher Diener des Thearchenhauses zu erkennen, doch wie viele seines Standes akzeptiert er auch das weniger formelle 'Serr Mesopylos'.

Dieser Titel steht übrigens traditionell auch den Hohepriestern der acht Staatsgötter zu: *Pherolinus Serr Chrysir* etwa wäre ein hochrangiger Geweihter des Windgottes.

(Ab welchen Rang genau man diese Würde beanspruchen kann, ist zwar umstritten, und oft kommt es nur auf die nötige Dreistigkeit an, wie auch im Falle der übrigen Kulte,

deren Priester sich ebenfalls gerne das 'Serr' aneignen.)

Normalsterbliche schließlich haben zu allererst ihren Rufnamen. Wenn sie einen Beinamen wünschen, kommt zuerst einmal der Name der Mutter in Frage: Im Imperium gibt es viele *Tirus Sohn der Adraia* oder *Glaucyne Tochter der Miris*, mitunter werden aber auch Spitznamen der Mutter geerbt. Da auch bei Menschen die Kinder vor allem als Erben der Mutter gelten, ist es sehr unüblich, den Namen des Vaters anzuführen. Ein Beinamen kann sich jedoch auch auf einen Cirkel oder ein Collegium beziehen, auf die heimatische Stadt oder Provinz (*Murius aus Corbysa*; weit seltener 'von Corbysa') oder auch bemerkenswerte Taten oder auffällige (Körper-)Merkmale.

Mit einem vorangestellten 'Dom' bei Männern bzw. 'Domna' bei Frauen, werden von ihren Untertanen jene geehrt, die keine Honoraten oder Optimaten, aber unzweifelhaft sehr mächtig sind, wie etwa die Matrona eines Cirkels. Und dort, wo niemand auf die korrekten Formen achtet, werden auch schon mal respekt einflößende Freie mit dem Titel 'Serr' bedacht.

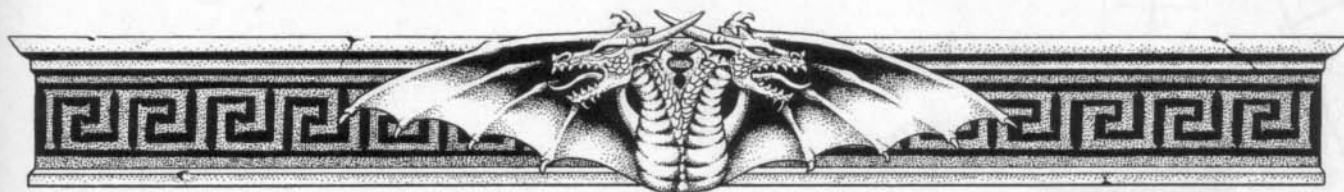
Die städtischen Amaunir pflegen übrigens als einzige Nichtmenschenkultur den Brauch, ihre Rufnamen auch in menschliche Zungen zu übersetzen; ihre persönlichen, durch Sternorakel bestimmten Seelennamen hingegen teilen sie nur mit engsten Vertrauten. Ansonsten folgen sie dem menschlichen Vorbild – wenn ein ehrgeiziger Amaun es also einmal zum Honoraten der Diplomattendynastie bringt, wird er *Cleophanos PaoRui Serr Eupherban* sein.

Musik und Tanz im Imperium

Die Musikrichtungen des Imperiums unterscheiden sich je nach Volk, Region und Anlaß so deutlich voneinander, daß es schwerfällt, ein Gesamtbild zu zeichnen. Grob verallgemeinernd, kann noch am deutlichsten zwischen den Musik- und Tanzstilen der verschiedenen Gesellschaftsschichten unterscheiden:

Die Optimaten sehen Musik von alters her als Mittel zum Zweck an: Gewisse Tonfolgen können dabei helfen, den Geist zu schützen oder eine Trübung der astralen Reinheit zu erkennen; Musik um des Vergnügens willen oder gar leidenschaftliche Tänze sind ihnen jedoch nicht nur zuwider, sondern gelten als hochgradig gefährlich, weil der damit einhergehende Verlust der Selbstkontrolle den verderblichen jenseitigen Kräften Tür und Tor öffnet. Der 'Sphärengabel' sagt man nach, daß ihr Klang nur von den Trägern des Alten Blutes wahrgenommen werden kann und darüber hinaus – ebenso wie bestimmte überlieferte Bewegungsmuster – die tägliche Selbstläuterung eines Magiers unterstützt. Ausgebildeten Hofmusici (meist profunden Kennern der Magietheorie) obliegt die verantwortungsvolle Aufgabe, mit Klanghölzern einzelne Töne anzuschlagen, von denen man weiß, daß sie, sobald beim Zuhörer eine dämonische Verunreinigung vorliegt, anders wahrgenommen werden als sonst. Als riskant, aber effektiv gilt der wohl dosierte Einsatz dumpfer Paukenschläge, der übelwollende Präsenzen zwingen soll, sich zu offenbaren. Darüber hinaus sind beim Adel hochkomplizierte Schreittänze verbreitet, deren Muster von Adelshaus zu Adelshaus variieren und seit unzähligen Generationen tradiert werden.

Ungleich 'zünftiger' geht es bei den Freien zu: Jedes Collegium,



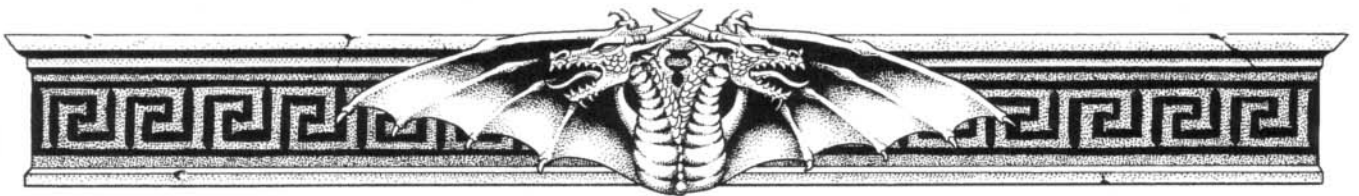
ja eigentlich auch jeder Cirkel pflegt sein eigenes Liedgut aus Hymnen auf die Berufshelden, Saufliedern und vielsitrophigen Spottgesängen auf die Konkurrenz. Zum Klang der Flöten, Drehleiern und süßlichen Zupfinstrumenten wie der Yajajine wird die Schönheit der Heimatprovinz gepriesen oder in unzähligen Variationen das Lied vom dummen Abenteurer zum Besten gegeben, der nach vielen erfolglosen Questen halbtot und reuig zu den Seinen zurückkehrt.

Den Sklaven indes ist nach einem Erlaß aus den Zeiten des Ersten Imperiums jedwede Art von Musik oder Tanz strengstens untersagt. Durch ihre tierhafte Unvernunft könnten sie sonst im wilden Tanzrausch und mit verhängnisvollen Melodien Mächte herbeirufen, denen selbst der geschulteste Magier nicht gewachsen wäre – eine Gefahr, die offenbar über die Jahrtausende hinweg von immer weniger Optimaten ernst genommen wird. Zwar setzt auch heute noch jeder Unfreie, der zu schrillum Hörnerklang dem 'Satyarstanz' frönt, sich im Xarin-Rausch zum Gerassel der Bowoga schüttelt oder sich, nach amaunischen Vorbild, in einer johlenden Rotte vor dem ekstatischen Tanz einer Gassenschönheit verzehrt, sein Leben aufs Spiel. Aber in den meisten Fällen wird der nichadlige Prokurant über solche 'kleinen Widersetzlichkeiten' hinwegsehen, solange am nächsten Tag die Arbeitsleistung stimmt – und manch einem Verwalter sagt man gar nach, daß er es mit seiner Obhutspflicht besonders ernst nähme und die wüsten Feierlichkeiten aus einem Versteck heraus beobachte, stets mit verhärmttem Gesicht darauf bedacht, daß dabei kein wirklicher Schaden entsteht.

Alltags- und Festkleidung

Zu Beginn muß hier einmal festgestellt werden, daß es *die* imperiale Mode nicht gibt – und daß *das* imperiale Kleidungsstück die Tunika ist. Dieser scheinbare Widerspruch heißt nicht mehr und nicht weniger, als daß es eine solche Vielzahl an Formen der Tunika (nach Region, nach Epoche, nach Stand, nach Jahreszeit) gibt, daß hier sicherlich nicht von einer Mode gesprochen werden kann. Beinkleider sind – zumindest in den südlichen Horasiaten – eher unüblich und meist bei denjenigen verbreitet, die Bein zeigen wollen. Das typische Übergewand ist der *Macalar*, eine Oberschenkel-lange, meist offen getragene Weste aus robusterem Stoff oder Leder, während bei Regenwetter große Kapuzen üblich sind. Das wichtigste 'offizielle' Kleidungsstück der Bewohner des Imperiums, gleich welcher Spezies sie angehören, ist der *Calar*, ein ärmelloser, bodenlanger Mantel, der ebenfalls meist offen getragen wird und an dessen Verzierungen und Mäanderbändern man die Zugehörigkeit eines Imperialen zu einem der Optimatenhäuser erkennen kann. Üblicherweise werden zum *Calar* passende Wickelgamaschen getragen, und Optimaten setzen sich natürlich durch ihre Triopta und meist hohe Mitren ab.





Das Stadtleben

So wie der Athlet das körperliche Ideal ist, stellt der gebildete urbane Müßiggänger, der von den Früchten geistiger Arbeit oder dem Erfolg als Athlet (oder einfach seinem Besitz) lebt, das gesellschaftliche Ideal dar. Gelehrte und darstellende Künstler aller Art genießen hohes Ansehen, ebenso erfolgreiche Wettkämpfer. Bildende Künstler und Handwerker hingegen sind schon weniger vornehm, aber immer noch besser als ungelernete Arbeiter. Den deutlich niedrigsten Rang schließlich nehmen Sklaven ein, vor allem jene, die auf dem Land auf Domänen arbeiten, und freie Pachtbauern sind kaum respektabler: Die Abscheu vor allen, die "mit schmutzigen Händen in der Erde wühlen", wie es ein amaunischer Poet sagte, ist auch bei Menschen und Optimaten sehr verbreitet.

Der Jugendkult

Das Alter mag vielleicht Weisheit und Erfahrung bringen, es führt auch Schwäche, schmerzende Glieder, Falten und graue Haare mit sich – kurz, es ist wie ein unausweichliche Krankheit. Das äußerliche Idealbild des Menschen ist im Imperium daher der etwa zwanzigjährige Athlet mit wohlproportioniertem Körper; nicht muskelbepackt, sondern eher geschmeidig wie ein Tänzer. Für Frauen gilt prinzipiell das gleiche, auch wenn hier gewisse Rundungen durchaus zulässig sind.

Um dem Ideal zu entsprechen, geben die, die es sich leisten können, viel für die Schönheitspflege aus: Vor allem von Kriegern wird herausragende Athletik erwartet, aber auch gelehrte Magier sollen in der Theorie ihren Körper durch gymnastische Übungen gesund halten, um die übernatürlichen Energien besser handhaben zu können, die ihren Leib durchströmen. Darüber hinaus sind Kosmetik und Medizin recht fortgeschritten, um zumindest einen Anflug von Jugendlichkeit zu erwecken.

Die herrschenden Optimaten schließlich haben es einfach, sich ein ansprechendes Äußeres zu bewahren – denn notfalls nehmen sie es sich: Es ist eine bekannte, wenn auch sehr aufwendige und dem Adel vorbehaltene Technik, die jugendliche Kraft eines Sklaven auf einen Optimaten zu übertragen, der dann auch mit neunzig Jahren noch wie ein Zwanzigjähriger aussieht. Doch muß die Prozedur regelmäßig wiederholt werden, da auch die geraubte Jugend altert. Ein Quell der Unsterblichkeit ist diese Methode freilich nicht; auch mit ihr erreicht ein Optimat maximal das 120. Lebensjahr.

Körperpflege

Thermen und Badehäuser sind sehr verbreitet und rege besucht, ihre Qualität reicht von schlichten Hütten mit einem warmen und einem kalten Becken bis zu ausgedehnten Badepalästen mit Schwitzbädern, Tavernen, Ruheflächen, Wettkampfbahnen und Bordellbetrieb. Gerade die eitlen Amaunir tun viel für die Körperpflege, und von ihnen stammt wohl auch die heute allgemein verbreitete Überzeugung, daß man täglich baden muß oder sonst unweigerlich krank wird.

Wer seine Falten gar nicht mehr verbergen kann, der greift

zum Mittel der Körpermalerei: Unter gealterten Honoraten ist es seit einigen Jahrzehnten beliebt, sich farbenfrohe Ornamente oder Tiermuster ins Gesicht zu malen, quasi in Imitation einer kriegerischen Schlachtbemalung – bei den Wagemutigsten gar in der Form einer Augenmaske, die von weitem an einen Optimaten denken läßt.

Übrigens ist das übertriebene Schminken von Augen, Wangen und Lippen ebenso verpönt wie der Gebrauch von süßen Duftwässern und überaffektierte Redeweise und Mimik – angesichts der sonstigen Dekadenz geradezu bemerkenswert, so als könne der Niedergang des Imperiums aufgehalten werden, wenn man sich nur soldatisch genug gibt.

Die Amaunir brauchen sich insgesamt weniger Sorgen um ihr jugendliches Aussehen zu machen, das sie meist bis ins hohe Alter gewandt und geschmeidig bleiben. Dennoch sind sie eitel und Fellschmuck nicht abgeneigt – neben Zöpfen, Bändern und Anhängern lieben wirklich reiche Amaunir die magische Möglichkeit, ihre Haarwurzeln so zu verändern, daß das Fell dort in einer beliebigen Farbe sprießt.

Athletische Spiele

Im Imperium liebt man körperliche Wettbewerbe und Kampfspiele, sei es als Athlet oder als Zuschauer. Die meisten Städte besitzen eine Arena, und in den Metropolen gibt es die deutlich größeren Stadien, die Tausende von Zuschauern fassen. Hier finden jährlich die Horasiaden statt, Wettkämpfe, in denen um die Würde des horasiatsbesten Athleten gerungen wird. Für die Besten der Besten gibt es in unregelmäßigen Abständen die große Imperiade in Dorinthapoles, zu der die schiere Einladung schon die Krönung einer Athletenlaufbahn darstellt.

Beliebte Disziplinen sind Ringen, Boxen, Speerwurf, Stockfechten, Wagenrennen, Bogenschießen, Springen und Klettern. Doch häufig unterscheidet man auch zwischen rein körperlichen Wettkämpfen (Laufen, Springen, Gewichte, Schwimmen) und Spielen, bei denen allerlei Hilfsgerät erlaubt ist (Streitwagen, Bela usw.); auch Mannschaftskämpfe werden gerne gesehen.

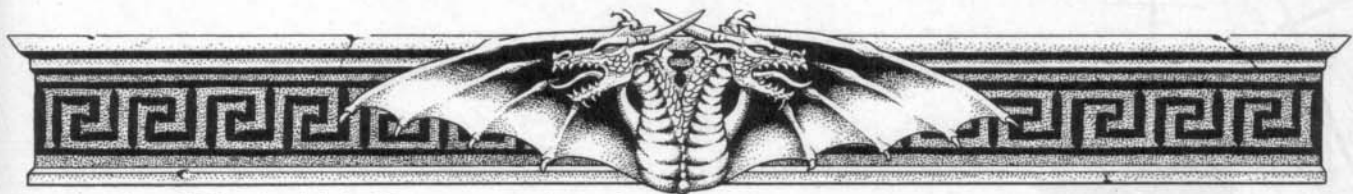
Während schon ein Sieg in einer einzigen Disziplin Ruhm und stattliche Preisgelder einbringt, sind die wenigen erfolgreichen Gesamtsieger wahre Volkshelden, die für sich und ihre Erben ausgesorgt haben.

Kein Wunder also, daß erfolgreiche Athleten in straff geführten Collegien organisiert sind und rund um die Spiele eifrig gewettet wird – und noch weniger überraschend, daß die Gerüchte um Manipulationen nicht verstummen wollen ...

Arenakämpfe und Theaterstücke

Gefechte auf Leben und Tod, mit Gladiatoren, Chimären oder fremdländischen Bestien locken zahlreiche Zuschauer an, doch die hohen Kosten machen solche Kämpfe selten und damit zu besonderen Ereignissen.

Die Praxis, schlecht ausgebildete Sklaven aufeinander zu hetzen, hat häufig genug zu Tumulten geführt, so daß man von dieser Form des Kampfspektakels absieht; weit häufiger sind dagegen



Götterurteile und Ehrenhändel als 'Hauptprogramm' zu sehen, vor dem angeordnete Verstümmlungen und Hinrichtungen 'dargeboten' werden. Als 'Anheizer' sind Gaukler mit möglichst gefährlichen akrobatischen Vorstellungen beliebt, während Wagenrennen meist eine Veranstaltung für sich bilden.

In jüngster Zeit ist es in Mode gekommen, all diese Sensationen mit Theaterstücken zu verknüpfen: In einem möglichst ergreifenden Drama werden als Höhepunkte Verfolgungsjagden, Balanceakte und echte Kämpfe des Helden gegen zum Stück passende Gegner eingestreut, und die greifbar nahe Möglichkeit, den Tod eines umjubelten Schauspielers (oder zumindest eines berühmten Doubles) zu erleben, heizt die Menge weiter an.

Ansonsten werden auf den Bühnen des Imperiums vor allem feingeistig-zweideutige Komödien auf der einen und derbe Schwänke auf der anderen Seite gespielt.

Dramen ohne echten Tod sind eher unpopulär, Tragödien will in diesen harten Zeiten kaum jemand noch zusätzlich im Theater erleben, und moralisch-erbauliche Lehrstücke sind mit den Ennandu in der Gunst von Obrigkeit und Publikum tief herabgesunken.

Die seit Thearch Myrmeral II. myranorweit verbreiteten **Maße** basieren auf dem *Gradu* oder Schritt, der in 2 Ellen (*Allia*, für Tuche oder in der Höhenmessung), 5 Spann (*Spetem*) oder 10 Hände (*Kiron*) unterteilt ist. Als kleinste Einheit dient der Finger (*Daktil*) von 1/10 Spann; noch kleinere Maße (wie der *Akar* von 1/10 Kiron) werden jeweils nur in bestimmten Handwerker-Collegien verwendet und gelten nominell als 'Geheimwissen'. Für größere Strecken ist fast ausschließlich die Meile (*Millia*) zu 1.000 Schritt im Gebrauch, seltener einmal der Tagesmarsch zu 25 Meilen. Ebenfalls auf dem Schritt basieren die Flächenmaße Rechschritt (*Orthogradu*) und Rechmeile (*Orthomillia*, die Ausdehnung einer kleinen Domäne), während die Raummaße üblicherweise auf der Raumhand (*Cukiron*) beruhen. Zusätzlich zum Cukiron, dem verbreitetsten Hohlmaß, gibt es etliche genormte imperiale Faß- und Amphorengrößen.

Anmerkung: Ein Schritt entspricht dem irdischen Meter, womit sich für die Elle 50 cm, für den Spann 20 cm, für die Hand 10 cm und für den Finger 2 cm ergeben. Der Orthogradu ist also 1 m², die Orthomillia 1 km²; 1 Cukiron entspricht einem Liter.

Basis der **Gewichtsmessungen** ist der imperiale *Okul* (ein Eichmaß in Form einer Kugel aus Endurium), der sich in 40 *Uncias* zu je 25 *Scrupul* unterteilt; Gestein oder Erze werden auf der Basis des *Quaders* zu 1.000 Okul gewogen.

Anmerkung: 1 Okul entspricht einem irdischen Kilogramm, 1 Uncia 25 g, 1 Scrupul 1 g, 1 Quader 1 Tonne; wie auch bei den anderen Maßen sind kleinere Einheiten bei den spezialisierten Gilden, nicht aber öffentlich im Gebrauch.

Die übliche **Handelswährung** im östlichen Myranor ist ebenfalls die des Imperiums, deren einzige Konkurrenz im Süden die kerrshitischen Gold-Belashi sind. Zwar gibt es Lokalwährungen

Bestattungsbräuche

Gerade im frühen Zweiten Imperium neigten die Optimaten dazu, sich gewaltige Totenstädte zu erbauen, in deren Gruftpalästen die wohl erhaltenen Adelsmumien lagen – fast, als erwarteten sie den Tag, an dem die guten alten Verhältnisse des Ersten Imperiums zurückkehren und sie wieder zum Leben erwachen.

Heute ist diese Euphorie abgeklungen, aber noch immer besitzen die Optimaten ehrwürdige Familiengrüfte, und die Honoraten ahmen sie eifrig nach: Eventuell einmal in der Dienerkammer einer Adelsgruft bestattet zu werden, ist für viele ein Wunschtraum. Die gewöhnlichen Untertanen hingegen geben wenig auf kostspielige Bestattungen: Viele von ihnen hängen Mysterienkulten an, die die diesseitige Welt entweder als vergängliches Jammertal betrachten, von dem man sich unspektakulär verabschieden möchte, oder aber als Quell aller erlebbaren Freude – und auch dann ergibt es wenig Sinn, den Abschied zu zelebrieren.

Daher setzen die meisten Menschen ihre Toten in cirkeleigenen Großgrüften bei, während die Amaunir ihre Verstorbenen rituell verzehren und die Knochen verbrennen. Von den bizarren Bestattungsbräuchen der Neristu ist an anderer Stelle die Rede.

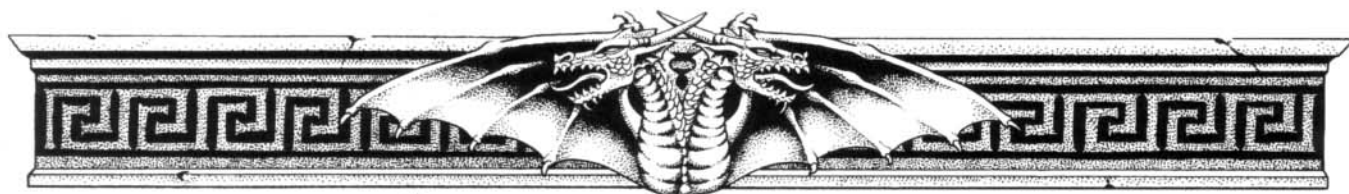
Maße, Geld, Gewichte

in der Narkramar, in Makshapuram und bei den Serovern, doch alle

diese Münzen haben wie gesagt nur regionale Verbreitung (wenn überhaupt Münzgeld verwendet wird). Papiergeld und Wechselscheine sind unbekannt, jedoch werden für größere Summen bisweilen Schuldbriefe getauscht.

Die bekannteste imperiale Münze ist der *Aureal*, eine achteckige Münze aus einer rotgoldenen, schweren Legierung mit hohem Gold- und Silberanteilen, die auf der einen Seite das gekrönte Auge, auf der anderen Seite das Wappen oder Zeichen des prägenden Alten Hauses zeigt. Ein Aureal entspricht zehn kleineren, sechseckigen, rotsilbernen *Argentale* aus dem gleichen Material oder 100 dunkelbronzenen, ebenfalls sechseckigen, aber deutlich kleineren *Pekunos* oder 1000 schwarzeisernen, viereckigen *Obulos*. Alle Münzen sind in der Mitte gelocht, um sie auf einer Schnur auffädeln zu können. Größere Münzen wie der mondsilberne *Große Aureal* (zu 10 Au) oder der *Imperial* aus Endurium (zu 100 Au) sind eher Verrechnungs- als echte Zahlungseinheiten.

Anmerkung: Die Kaufkraft eines Aureals entspricht etwa der von 100 Euro. Dies bedeutet jedoch nicht, daß man derzeitige irdische Ladenpreise in myranische Marktpreise umrechnen dürfte, sondern soll ausschließlich ein Gefühl dafür geben, wieviel die einzelnen Münzen wert sind. Eine genauere Vorstellung liefert die Tabelle der üblichen Marktpreise auf den Seiten 131 ff. im Band *Der Weg nach Myranor*.



Myranische Wissenschaft

Zumindest im Imperium gilt: Wissen ist Macht, und Macht teilt man nicht gerne. Daher gibt es zwar eine Menge Wissen, das aber aufgespalten und unzusammenhängend im Besitz diverser Cirkel, Alten Familien, Religionsgemeinschaften und ähnlicher kleiner Gruppen ist – und eindeutig als Geheimwissen betrachtet wird. Vornehmlich mit dieser Herangehensweise an Wissen und Wissensvermittlung hängt auch der ausgesprochen niedrige Alphabetisierungsgrad im Imperium zusammen: Die wenigsten Freien und Sklaven können Lesen und Schreiben, obwohl sie wissen, daß ihnen dies viele Tätigkeiten erleichtern könnte. In den angrenzenden Ländern der Bansumiter ist dies nicht viel anders, während Vesai und Neristu in ihren (auch sprachlichen) Ghettos oft erstaunlich belesen sind. Zur geringen Verbreitung von Wissen trägt auch bei, daß viele myranische Sprachen, darunter das in der Wissenschaft übliche Hiero-Imperial, sich komplizierter Bilderschriften mit allerlei zusätzlichen Sonderzeichen bedienen (und zudem je nach Cirkel noch mit geheimen oder umgedeuteten Ideogrammen durchsetzt sind). Diejenigen Sprachen, bei denen dies nicht der Fall ist, sind meist Verkehrssprachen, deren Inhalte auf das Wesentliche reduziert wurden, weswegen sie sich weder für Lyrik noch für philosophische Abhandlungen eignen. Und da letztlich auch keine Methode bekannt (oder besser: erlaubt und verbreitet) ist, Texte schnell zu vervielfältigen und unters Volk zu bringen (diesen Zweck erfüllen bezahlte Ausrufer), wird sich an diesem Zustand so schnell wohl nichts ändern.

Naturphilosophie und Grundlagenforschung

In der **Mathematik** sind die Null, negative und Dezimalzahlen bekannt (zur Zählung wird häufig noch das altertümliche Fünfersystem benutzt) und die Geometrie weit fortgeschritten, ja sogar Funktionstabellen bereits im Umlauf und die ersten Grundlagen der Infinitesimalrechnung diskutierter Stoff unter den Gelehrten, die wiederum im Verein mit Feinmechanikern für genaue mechanische Rechengeräte sorgen (für die angewandte Dämonologie fast überlebenswichtig).

Die 'Krondisziplin' der myranischen Wissenschaften ist die **Mechanik** auf der Basis von Erfahrungswerten, wenn auch noch viele Gesetzmäßigkeiten ihrer Entdeckung harren. Tabellen zur Materialkunde, zu Biege- und Scherkräften, zur Reibung und zum Auftrieb erleichtern das mechanische Handwerk, das viele Kräne und Hebewerke, Übersetzungen und Flaschenzüge, Fahrzeuge und Pumpen hervorgebracht hat.

An weiteren Phänomenen ist der Kompaß bekannt, ja sogar das Magnetfeld als lustige Randerscheinung, und daß Blitze eine 'affectio' zu bestimmten Metallen haben, wurde auch schon beobachtet. Ein bislang vernachlässigter Bereich ist die Op-

tik: Zwar gibt es einige hervorragende Gläser oder besonders klaren Optrilith, aber keine daraus geschliffenen Linsen, die als Lupen, Mikroskope oder Fernrohre Verwendung finden; die Gesetze der geometrischen Optik sind daher ebenfalls unbekannt, Verdopplungsgläser aus Kalkspat und Prismen jedoch eine bisweilen verwendete Spielerei. (Aber so, wie es magische Richtungsweiser gibt, kennt man auch Fernrohre, Kontrastverstärker und Nachtsichtgeräte – jedoch nur als magische Artefakte.) Die experimentelle **Alchimie** (häufig mit magischer Unterstützung) hat vor allem eine große Menge materialkundlichen Wissens hervorgebracht, das sich auch in dicken Tafelwerken findet; dazu kommen diverse Säuren, Lösungsmittel und Brandöle. Die Elementartheorie ist immer noch vorherrschend, und alle Substanzen werden als Mischungen der sieben Elemente angesehen. Auch auf dem Gebiet **Biologie** herrscht empirisches Wissen vor, ohne daß Gesetzmäßigkeiten oder Zusammenhänge bekannt wären (obwohl es diverse Ansätze des Hauses Phraisopos gibt).

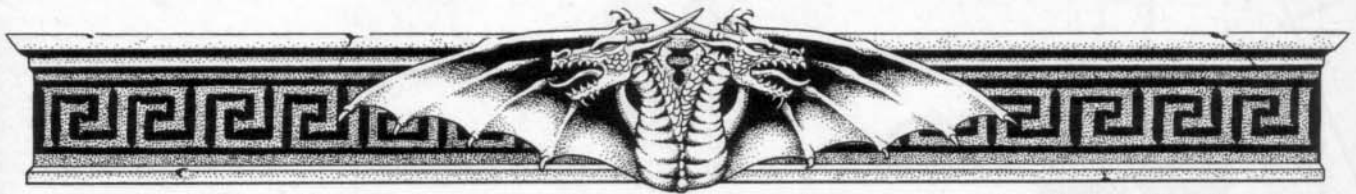
Daß viele der genannten Wissenschaften nicht so weit fortgeschritten sind, wie man es vermuten könnte, liegt am Übergewicht der magischen Wissenschaften, die, vor allem in der praktischen Umsetzung, weitaus schneller und effektiver Ergebnisse zeigen, als weltliche Methoden dies könnten. Mehr dazu finden Sie im Kapitel **Elementare Empathie und kalkuliertes Risiko** im Heft **Wege nach Myranor**.

Angewandte Wissenschaft und Technik

Die übliche Methode der **Fernkommunikation** bedient sich einzelner Boten, die entweder eine schriftliche (und oftmals codierte) Nachricht oder einen Mnemokristall transportieren oder denen die Nachricht ins eigene Gedächtnis eingespeichert wird (ohne daß sie selbst auf dieses Wissen zugreifen könnten). Winktürme sind nicht bekannt, Spiegelzeichen werden jedoch bisweilen auf dem Schlachtfeld verwendet, und die Vinshina kennen eine Art der Übermittlung von Kurznachrichten und Warnungen mittels Schallhörnern und Heulscheiben. Elementarwesen und Dämonen als Nachrichtenüberbringer werden zwar eingesetzt, gelten aber als notorisch unzuverlässig; den Häusern Aphirdanos und Eupherban sagt man jedoch nach, sie besäßen Möglichkeiten der magischen Fernkommunikation, die aber wohl extrem kompliziert und teuer im Betrieb sind.

Die wichtigsten **Kraftquellen** sind Menschenkraft (Sklaven oder Verbrecher, aber auch unterbezahlte Tagelöhner), vor allem, was den Betrieb von Kränen und den Vortrieb von Schiffen angeht; für Mechaniken, die eine kontinuierliche Leistung bringen müssen (Be- und Entwässerungspumpen), werden auch Zugtiere eingesetzt. Wasserkraft findet entlang aller Flüsse Verwendung und ist wie alle mechanischen Künste hochentwickelt, Windkraft wird seltener verwendet. Feuer als Kraftquelle (aus Holz, Steinöl oder -kohle) wird nur zu alchemistischen Zwecken genutzt; es gibt einige wenige Spielereien mit Dampf, aber keine funktionierenden Dampfkraftmaschinen. Kleinere Gerätschaften funktionieren häufig auf der Basis von Uhrwerken oder gar mittels Astralenergie, die jedoch nur in teuren Kristallen oder magischen Metallen gespeichert werden kann.

Ein Gebiet, in dem die myranischen Naturkundler und Handwer-



ker brillieren, ist die **Materialkunde**, egal, ob es nun Hüttenwesen und Gußmethoden oder die alchemistische Verarbeitung tierischer und pflanzlicher Produkte zu Werkstoffen für den Rüstungs- oder Fahrzeugbau sind. Namentlich zu erwähnen sind kerrishitische Edelbronze, verschiedenfarbige Stähle, die unter dem Einfluß der magischen Metalle (Mindorium, Arkanium und Endurium sind recht verbreitet) entstehen oder Karetan, das aus den inneren Panzerschichten großer Schildkröten gewonnen wird und fast so zäh wie Stahl ist (dabei jedoch deutlich leichter).

Tharpurisches Zerrharz erlaubt den Bau funktionierender Dichtungen, während verschiedene aquatische und Steinöle als Schmiermittel dienen. Besondere Baugesteine sind der durchsichtige xarxarische Optrilith, der vielseitig verwendbare Gußgranit und der leichte, aber eisenharte Chratmörtel. Auch einige Holzarten mit besonderen Eigenschaften finden Verwendung, sei es das shindrabarische Goldholz mit seinem metallischen Glanz, der daher rührt, daß die Bäume Edelmetalle aus dem Boden ziehen und anlagern, oder das extrem seltene Schwebholz aus den äquatorialen Dschungeln, das den Gesetzen der Schwerkraft zu spotten scheint. All diese Materialien und die Kunde darum erlauben mechanische Wunderwerke, die für den Aventurier schier undenkbar sind.

Auch auf Myranor beruht das **Kriegswesen** vornehmlich auf Hieb und Stich, und so sind Nahkampfwaffen noch immer dominierend (vornehmlich solche, die in geschlossener Formation eingesetzt werden können), wenn auch die imperialen Myriaden nach den Gefechten mit den Ban Bargui begonnen haben, größere Kontingente von Schützen aufzustellen. Wichtig sind jedoch entweder Disziplin oder Mobilität der einzelnen Truppen, und so manches Mal hat der kluge Einsatz eines kleineren und schlechter ausgerüsteten Heeres eine Entscheidung herbeigeführt, die besser ausgestatteten Armeen verwehrt war.

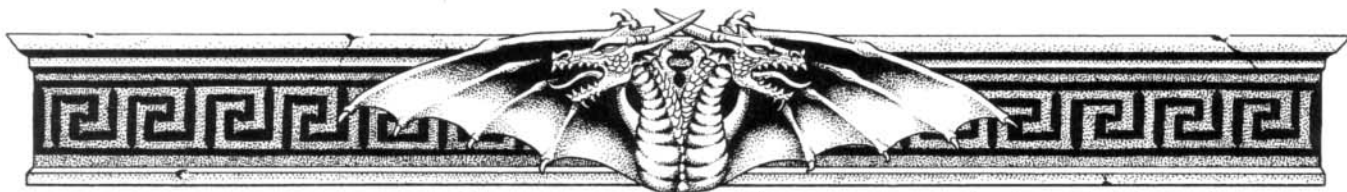
Das andere Ende des Spektrums bilden arcanomechanische Kriegswagen, Insektopter und Krysobelas, aber auch die seltene direkte Schlachtfeldmagie, die zumindest momentan noch dem Imperium eine drückende militärische Übermacht auf dem Kontinent garantieren.

Die untermeerischen Kulturen verlassen sich größtenteils auf individuelle Kampfkraft und abgerichtete Wasserwesen; es gibt jedoch auch einige Schallwaffen, Harpunen verschiedener Größe, giftgefüllte Tauchbomben und Unterwassermagie.

Die imperiale **Medizin** beruht auf einer Sieben-Elemente-Theorie, weswegen Behandlungen mit 'sympathetischen' Edelsteinen und Kräutern oder während bestimmter Sternkonstellationen die Regel sind; daneben existiert jedoch eine auf Erfahrung basierende, recht effektive Kräuterkunde. Auch die anatomischen Kennt-

nisse (auch von Fremdspezies) sind sehr umfassend, was wiederum die (konventionell wie magische) Chirurgie und Prothetik beflügelt hat, wobei letztere sogar in der Lage ist, innere Organe zu ersetzen. (Daneben sucht man gerne die Heilkundigen der Vesai und Kerrishiter auf, die vor allem in der Schmerzbehandlung wahre Wunder vollbringen können.) Die Wasserversorgung und Abwasserentsorgung in den Metropolen funktioniert (meistens); es gibt eine Badekultur und bezahlte 'Kammerjäger', so daß die grundsätzlichen hygienischen Bedingungen recht zufriedenstellend sind. Die **landwirtschaftlichen** Kenntnisse sind dank der Tiere und Pflanzen aus dem Haus Phraisopos weit fortgeschritten und erlauben die Versorgung der imperialen Metropolen von den umliegenden Domänen aus – zumindest die Grundversorgung mit den ebenso nahrhaften wie geschmacklosen Pulpellen. Die Domänen erhalten im Gegenzug Dung aus den Städten, der zusammen mit Fruchtwechseln und Jahresbrachen gleichbleibend gute Ernten garantiert, die wiederum von einfachen Mähdreschern und Tausenden Sklaven und zwangsrekrutierter Saisonarbeiter aus den Städten eingefahren werden. Daneben wird sehr viel Fischwirtschaft betrieben, nicht nur zur Ernährung, sondern auch zur Gewinnung von Aqualeder und besonderen Werkstoffen.

Besondere Leistungen der myranischen **Baukunst** sind die künstlichen Tafelberge mit den Palästen der Optimaten, die Chrataspindeln oder die bizarren Wohntürme der Amaunir; freitragende Kuppeln und große Glasflächen sind ein Zeichen von Macht und Wohlstand, ebenso wie der Anschluß an eine private Wasserleitung, nicht jedoch ein Anschluß an die Kanalisation, der in den großen Metropolen auch den Mietskasernen der Armen zuteil wird. Die wenigen imperialen Straßen, die zur Blütezeit des Zweiten Imperiums entstanden, sind heute in schlechtem Zustand, und alle anderen Wege sind eher drittklassige Pisten, so daß die Hauptlast des **Verkehrs** von allerlei Tragtieren, Fußgängern und einer Vielzahl verschiedener Schiffstypen (von Treidelkähnen über Flußsegler bis hin zu Schaufelradgaleeren) auf Meeren, Flüssen und Kanälen getragen wird. Die von Blutbüffeln gezogenen Lastwagen mit ihren großen Scheibenrädern vermögen zwar enorme Lasten zu transportieren, sind aber nicht sonderlich schnell oder wendig. Es gibt wenige Streitwagen, die deutlich beweglicher sind, diese erfordern aber eine Anspannung der seltenen und teuren Pferde. Arcanomechanisch angetriebene Fahrzeuge sind noch teurer und daher entweder den Heeren oder den mächtigsten Würdenträgern vorbehalten, ebenso wie fast alle Arten des Luftverkehrs, ob mit Insektoptern oder Luftschiffen. Mehr hierzu finden Sie im Kapitel **Reisen und Verkehr** (S. 36f.) und bei der Beschreibung der Verkehrsmittel im **Ausrüstungs**-Teil im Band **Wege nach Myranor**.



Reisen und Verkehr

Reisen ist in Myranor eine Angelegenheit für gut vorbereitete Spezialisten: Händler, Myrmidonen, Seeleute, Karawanenführer, Vaganten, Vinshina und Lyncil. Der gewöhnliche imperiale Bürger, Makshapuri oder eshbathische Stadtbewohner reist nicht, sondern bleibt an dem Ort, dem die Götter und die Obrigkeit ihm zugewiesen haben, und wenn er doch einmal von einer Metropole zur nächsten oder zu einem Schrein reist, dann zu Fuß, in großen Gruppen und meist nur einmal im Leben.

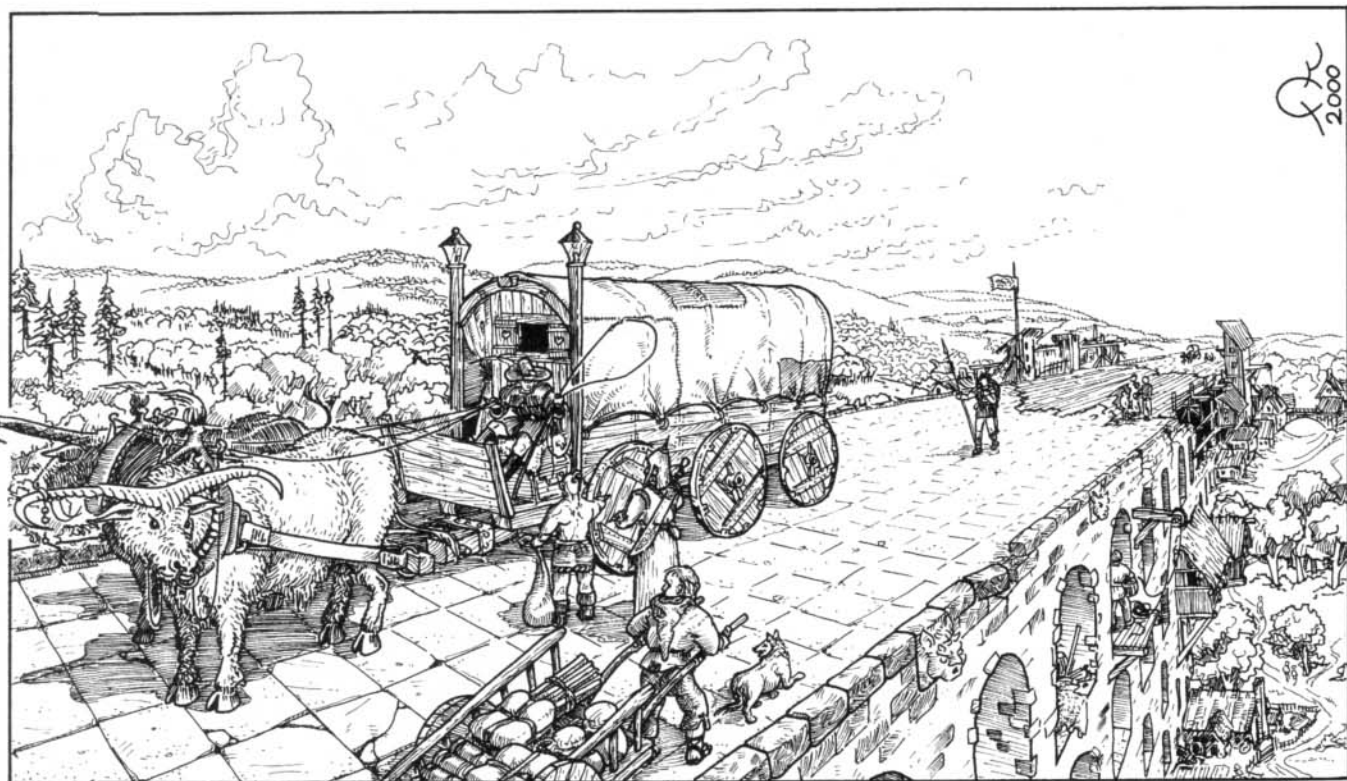
Pferde sind in Myranor selten und teuer und andere Reittiere wie Danthreki, Munari oder Skarabäen im zentralen Imperium wenig bekannt; Haupttragtier dürfte das Maultier sein, das aus einer fruchtbaren Anpaarung lorthalischer Langmähen mit Eseln her-

repariert, aber dennoch ist ihr Standard – wo noch vorhanden – dem aller anderen Wege um Längen voraus. Alle anderen Routen im Imperium sind eher drittklassige Pisten, die besten davon die

Treidelpfade entlang der Orismanis – und in den anderen Ländern Myranors sind, von einigen Prozessionsstraßen abgesehen, die Wege meist in noch schlechterem Zustand.

Typische **Zugtiere** sind Blutbüffel, Ghaal und Danthreki, in Tharpura und Makshapuram auch Jharranothen. Sie sind meist vor großen und massigen Konstruktionen angespannt, mit bis zu sechs Scheibenrädern (bei Prunkwagen auch mehr). Echte Kutschen sind wegen des mangelnden Straßennetzes quasi unbekannt, jedoch gibt es leichte, streitwagenähnliche Typen für den Einzelreisenden und in den Städten schnelle, von Menschen oder Amaunir gezogene Dharlis und luxuriöse Sänften.

Zu den exotischeren Fortbewegungsmitteln gehören *Windwagen* in

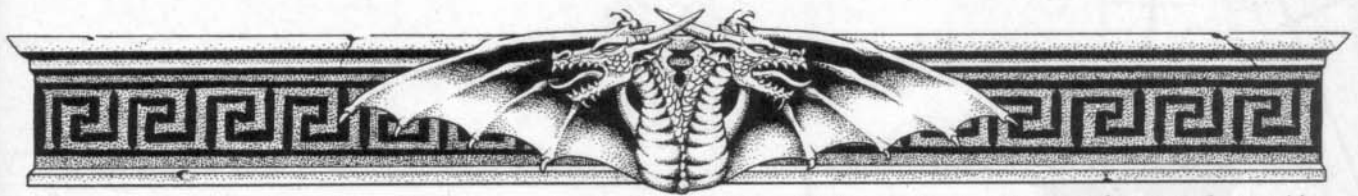


vorging und seither im gesamten Imperium in großer Zahl gezüchtet wird. Im Süden Myranors ist neben dem sechsbeinigen Hurdar auch der Esel recht verbreitet, in der Narkramar die wasserspeichernden Ghaal oder, wie auch bei den Ban Bargui, große Tausendfüßler. Das typische Tragtier innerhalb der Städte ist jedoch der jeweils vorherrschende Zweibeiner ...

Auf ganz Myranor finden sich hin und wieder Reste breiter, schnurgerader **Straßen** aus der Frühzeit des Zweiten Imperiums, die allen Gegebenheiten der Natur zu spotten scheinen, sich auf Viadukten über Täler spannen, in bis zu drei Meilen langen Tunneln ganze Berge durchqueren und an denen in regelmäßigen Abständen Herbergen zu finden sind. Die Hochstraßen sind zwar teilweise eingestürzt und mit bizarren Holzkonstruktionen

Meranthal und der Kentoristeppe (in besonderen Varianten auch als Eissegler im hohen Norden) oder die in der Steppe der Ban Bargui anzutreffenden Kyalach mit ihren Türmen auf dem Rücken, sowie die *Mar-Suakim*-Sandsegler der Narkramar. Wirklich große Fahrzeuge wie Landgaleeren werden entweder mit Sklavenkraft oder arcanomechanisch angetrieben und fast ausschließlich für militärische Zwecke genutzt, ebenso wie die schnellen *Listhani*-Gleitboote.

Die im Imperium jedoch am weitesten verbreitete Transportart für Massengüter wie Pulpellen oder Erze sowie den Personenverkehr ist die **Flußschifffahrt** auf den Orismanis, auf den Zuflüssen häufig mit Treidelkähnen, auf dem Großen Orismani auch mit zweimastigen, dreiecksgetakelten Flußseglern. Für den etwas lu-



xuriöseren Reiseverkehr gibt es Schaufelradgaleeren, als schnelle Kurierschiffe Ruder- und Schraubengaleeren, während Fischer in kleinen Ruderbooten und (auf dem Großen Orismani) in Seglern unterwegs sind; allgemein führen fast alle Schiffe Hilfsbesegelung. Bemerkenswert sind die vielen Kanäle, die die Arme der Orismanis miteinander verbinden und mancherorts auf Brücken über Land geführt werden.

Flußpiraterie ist auf den größeren Armen des Orismani eine allgegenwärtige Plage, weswegen das Imperium auch eine Binnenflotte unterhält, die gleichzeitig für das Eintreiben von Zöllen zuständig ist. In Tharpura und Makshapuram findet die Flußschifffahrt wegen der rückischen Uferstreifen meist mit kleinen Seglern statt, auf dem Tharpani und dem Mahali auch mit Schraubengaleeren; im Nebelwald, den Dschungeln Makshapurams und auf der Ochobischen Seenplatte sind auch Kanus und Zweibaum-Tretboote durchaus üblich.

In Sachen (**Hoch-**)**Seetransport** sind eindeutig die Kerrishiter mit ihren dschunkenähnlichen Seglern führend. Die Serover haben sich seit ihrer Loslösung vom Imperium vermehrt um Hochseeschifffahrt gekümmert und können mit hoch manövrierfähigen kleinen Segelschiffen und mehrmastigen Großseglern aufwarten; Ruderschiffe und Schraubengaleassen werden nur zu Kriegszwecken genutzt. Die Hjaldinger (sowohl Händler als auch Piraten) verwenden elegante Schiffe mit maximal zwei Masten, geringem Tiefgang und einer Hilfsberuderung, mit denen sie Meere und Flüsse befahren können. Das Imperium dagegen verläßt sich auch

auf dem Thalassion in erster Linie auf eine große Anzahl von Schraubengaleeren und riesigen, dickbauchigen Ein- oder Zweimastseglern. Auf dem windarmen Meer der Schwimmenden Inseln finden fast ausschließlich Galeeren Anwendung, die häufig in Gefechte mit den kleinen Schaufelrad-Katamaranen der Abishai verwickelt sind.

Die Makshapurim betreiben fast nur Küstenschifffahrt und sind bekannt für ihre hochbordigen Tetramaran-Flöße, die als Großfrachter oder beweglicher Feldherrnhügel einer Seestreitmacht dienen können und meist schnelle und wendige Katamarane zum Entladen oder als Angriffsfahrzeuge mitführen. In Shindrabar sind vor allem kleine Dschunken verbreitet; größere Schiffe werden fast nur zu Repräsentationszwecken der lokalen Potentaten gebaut. Als Beiboote dienen Trimarane, die zu kompakten Bündeln zusammengeklappt werden können. Exotische Seefahrzeuge schließlich sind die extrem beweglichen *Seedrachen* der Nyamaunir, die *Demergatoren* der Nequaner oder die vogelköpfigen *Shalassi* aus Eshbathmar.

Die einzige zivile **Luftfahrt**, die nicht auf dem Einsatz von Muskelkraft beruht, wird von den fliegenden Märkten der Vinshina gestellt, deren bunte Luftschiffe jedoch keine Fremden als Passagiere befördern. Einige wenige Insektopter werden von den wirklich Reichen und wirklich Mächtigen auch privat genutzt. Luftpiraterie oder Angriffe von Xarthiden, Wamuqs und Kondoren sind zwar selten, sorgen aber dafür, daß Luftfahrt auch über Myranor noch immer ein großes Abenteuer darstellt.

Daß ein derisches Jahr 365 Tage hat, ist natürlich auch auf Myranor bekannt, und ebenso wie in

Aventurien gibt es verschiedene Modelle, eine Einteilung in kürzere Abschnitte zu erstellen. Der imperiale Kalender ist, dank der früheren Ausdehnung des Imperiums, fast im gesamten Osten Myranors verbreitet.

Das imperiale Jahr ist in acht Abschnitte – lange Monate oder kurze Jahreszeiten – unterteilt. Diese sogenannten *Oktale* von je 45 Tagen Länge sind nach den Staatsgöttern benannt und folgen in der Reihe **Nereton** (Frühwinter), **Siminia** (Spätwinter), **Zatura** (Frühfrühling), **Shinxir** (Spätfrühling), **Brajan** (Frühsommer), **Raia** (Spätsommer), **Chrysir** (Frühherbst) und **Gyldara** (Spätherbst) aufeinander. Die Oktale sind nun weiter in fünf *Nonen* zu je neun Tagen unterteilt, wobei die neun Tage die prosaischen Namen **Schaffenstag**, **Ahnentag**, **Ackertag**, **Markttag**, **Opfertag**, **Rechtstag**, **Fuhrtag**, **Streittag** und **Ruhetag** tragen, wovon der Ruhetag tatsächlich für viele Bürger des Imperiums arbeitsfrei ist. Ein Datum wird also durch eine Angabe wie 'Ahnentag der dritten None im Chrysir des Jahres 4691' genau festgelegt.

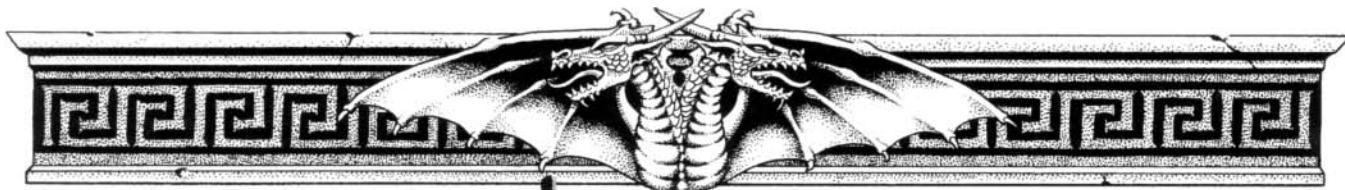
Nun ergeben aber acht Abschnitte zu 45 Tagen nur 360 Tage, und so liegen zwischen Siminia und Zatura der Tag der Frühjahrs-Tagundnachtgleiche* (Zatura-Aequinox oder *Nebeltag*), zwischen

Der imperiale Kalender

Shinxir und Brajan der Tag der Sommersonnenwende (Brajan-Solstitium oder *Sonnentag*), zwischen Raia und Chrysir der Tag der Herbst-Tagundnachtgleiche (Chrysir-Aequinox oder *Sturmtag*) und zwischen Gyldara und Nereton der Tag der Wintersonnenwende (Nereton-Solstitium oder *Frosttag*) – und der Tag des Jahresbeginns oder *Thearchentag*. All diese 'Sondertage' werden mit Festen zu Ehren der Himmlischen Mächte und Planetenmysterien begangen und sind daher arbeitsfrei, ebenso wie die Opfertage der dritten None eines jeden Oktals, die jeweils nach der Staatsgottheit des Oktals benannt sind. Der 'Shinxirtag des Jahres 3441' entspricht also dem 'Opfertag der dritten None im Shinxir des Jahres 3441'.

Neben den genannten Feiertagen gibt es noch eine Unzahl lokaler Festivitäten und Gedenktage, die sich an natürlichen Gegebenheiten wie dem ersten Herbstregen, am Lauf des Mondes oder an Lokalgottheiten orientieren.

*) Diese Tage entsprechen zwar nicht genau den astronomischen Gegebenheiten, sind aber für den Festkalender genau genug.



Haus, Viertel und Stadt

des Wohnens: in einer Villa, und das heißt meist auf dem Lande, oder in einer großen Mietskaserne, einer sogenannten Insula, in der Stadt.

Villa heißt hierbei nicht, daß man ein Optimat sein muß und Hunderte von Rechtschritt zur freien Verfügung hat, sondern, daß es sich um einen Wohn- und Wirtschaftsbauplan mit eigenem Gelände handelt, als 'Gutshof' einer Domäne meist ein dreigeschossiger Hauptbau mit flachem Dach und einem Säulenvorbau, an den sich in rechtem Winkel zwei zweigeschossige Flügel (oder ebensolche separaten Nebengebäude) anschließen, in denen Vieh und Sklaven ebenso untergebracht sind wie Kelter und Darre.

In einer *Insula* untergekommen zu sein, heißt nun genauso wenig, daß man sich sein Bett mit drei Nachbarn und drei Dutzend Vielbeinern teilen muß (auch wenn dies durchaus nicht selten ist), sondern daß man in einem städtischen 'Block' wohnt, in dessen Erdgeschoß Handwerksläden, Tavernen oder Büros untergebracht sind und die je nach Ausstattung und Mietpreis auch mit einer eigenen Söldnertruppe und eigener Therme aufwarten können. Üblicher ist es jedoch in der Tat, wenn die Zwischenwände der *Insula* nach Willen der Mieter (oder des Besitzers) herausgenommen und neu zusammengesetzt worden sind, um mehr Wohneinheiten zu schaffen, und wenn an den Fassaden (zum Innenhof hin) zusätzliche Wohnungen wie Taubenschläge anmontiert wurden.

Die kleine Variante der *Insula* ist das *Atriumhaus*, meist in eigenem Park, was wirklich die typische Wohnung eines erfolgreichen Honoraten darstellt, während Optimaten schon wieder dazu neigen, ihre Bedeutung oder die ihres Hauses in Hoch- und Höchstbauten (bis zu 80 Schritt ist nicht unbedingt selten) zu manifestieren, sei es in bizarren Türmen, künstlichen 'Tafelbergchen' oder Chrattac-Spindeln.

Die üblichen Baumaterialien sind gebrannte Ziegel, im Norden auch Bruchstein, während größere Blöcke nur für wichtige oder Wehrbauten verwendet werden; edle Baumaterialien (seien es Opirlith, Tigermarmor oder, zu Verblendungszwecken, Jade und Alabaster) sind meist öffentlichen Bauten oder Optimatenhäusern vorbehalten, während technische Bauten wie Aquädukte aus Gußgranit (teilweise sogar mit eisernen Haken darin) oder Chratmörtel bestehen. In der Dschungelregion ist auch die Verwendung von Bambus oder Tropenhölzern nicht selten, auch wenn die wichtigsten Bauten hier ebenfalls aus Stein errichtet werden.

Baustile

Überall in den Metropolen, aber auch bei Repräsentationsbauten auf dem Lande, trifft man noch den aus der Zeit des frühen Zweiten Imperiums stammenden *Pylonen- oder Mayenier-Stil* an, der durch massive, steil trapezförmige Eingangsfronten (die

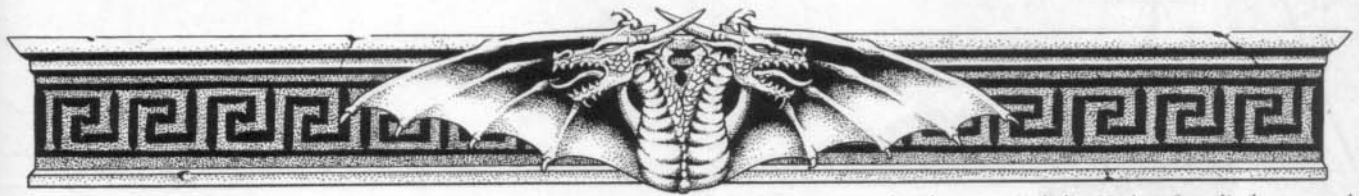
sogenannten Pylone, die auch die tragenden Elemente dieser Konstruktionen bilden) und schier endlose Reihen aus dicken, bemalten Säulen beeindruckt. Bei diesen Gebäuden, seien es nun Tempel oder Verwaltungsgebäude, ist das repräsentative 'Erdgeschoß' oft bis zu 10 Schritt hoch, während ein zweites (selten ein drittes) darüberliegendes Geschoß nur eine Höhe von drei Schritt erreicht. Dieses Stilmerkmal – inklusive der in den Gebäuden herrschenden Düsternis – hat sich bis heute in den *Insulae* erhalten. Auch bei Tempeln, städtischen Garnisons- und Verwaltungsgebäuden hat sich der Mayenier-Stil lange gehalten, bis er in der Sakralarchitektur durch den *Neobashurischen oder Pfeilerstil* abgelöst wurde, bei dem ein achteckiges Zentralgebäude mit möglichst großer Gesamthöhe errichtet wird, wobei die Seitenwände meist durch verglaste Spitzbögen entlastet werden und durch Streben und Stützrippen nach außen verstärkt sind. Die Große Himmelshalle von Sidor Corabis ist das beste Beispiel für diese Bauweise.

Als wichtigster Baustil der jüngsten Gegenwart ist der sogenannte *Valantische Stil* zu nennen, der keine neue Methode oder Kunstform einbringt, sondern eine Art der 'Renovierung' darstellt: Hier werden die Decken und Wände von klobigen öffentlichen Bauten im Pylonenstil durch Verglasungen (im Neobashurischen Stil) oder Wind- und Lichtfänge durchbrochen, während bei den Villen außer der Pylonenfront und -Rückseite überhaupt keine steinerne Wand mehr existiert, sondern zwischen den (weit schlankeren) Säulen Glas und Opirlith dominieren. Bezeichnenderweise denkt kein Baumeister daran, die städtischen Mietskasernen zu renovieren ...

Wer wirklichen Reichtum zeigen will, errichtet entweder mit Hilfe der Chrattac Turmstrukturen von schwindelerregender Höhe oder investiert in Kuppelbauten. Erstere sind jedoch nicht bei allen Menschen beliebt, da es einigen 'innenarchitektonischen Aufwandes' bedarf, um die Brut- und Wohnkammern sowie die Rampen und Schächte für menschliche Bewohner erträglich zu machen. Den Kuppelbauten dagegen, selbst wenn es sich um lichtdurchflutete Strukturen aus Illuminium und Opirlith handelt, hängt immer noch der Ruch des Grabbaues an, da die kuppelgekrönten Nekrodome des Ersten Imperiums noch vielerorts präsent sind.

Während die meisten Fremden im südlichen Imperium (seien es Vesai, Kerrishiter, Hjalddinger oder Narkramarer) sich mit den vorhandenen Wohnungen bescheiden, fallen zum einen die Dir-An-Sun, die fensterlosen Tempelpyramiden der Neristu auf, die oftmals so hoch aufragen wie die Türme der Optimaten, zum anderen die Hochbauten der Amaunir. Jene bizarr verwinkelten 'künstlichen Bäume', aus Gußgranit oder Chratmörtel errichtet und mit bizarren Außenstrukturen aus Holz verkleidet, sind für Menschen oft kaum begehbar, da ihnen Leitern und Treppen fehlen und die Eingänge oft in 30 Schritt Höhe liegen. Wenn es der Boden nicht erlaubt, solchen Bauten zu errichten, dann wählen die Amaunir doch möglichst hochgelegene Gebäude, vorzugsweise mit Dachte-rassen.

Die amphibischen und aquatischen Völker pflegen natürlich ebenfalls eigene Baustile, doch sind deren Gebäude nur selten in den Metropolen, sondern meist an deren Rändern oder in ausgelagerten Siedlungen einige Meilen vor der Stadt zu finden.



Städte

Eine Ansiedlung darf sich in den Augen eines Imperialen Bürgers nur dann Stadt nennen, wenn sie mindestens eine Arena, eine Therme, eine Markt- und Versammlungshalle und die Garnison mindestens einer Hektade und natürlich äußere Verteidigungsanlagen aufweisen kann; aber dies sind bei weitem noch nicht alle Merkmale, die eine solche Ansiedlung – mit mindestens 5.000 Einwohnern – prägen.

Ein typisches Element der imperialen Stadt ist die strenge Unterteilung in Stadtviertel, die entweder bestimmten Ständen, Collegien oder Völkerschaften zugewiesen und die voneinander durch *Innenstadtmauern* getrennt sind – oftmals die Festungswerke aus früheren Zeiten, als die Stadt noch kleiner war. In den Fundamenten und Bastionen dieser Trennmauern hausen oft die Ärmsten der Armen oder diejenigen, die das Licht der Öffentlichkeit scheuen; als Wehrbauten oder zur Eindämmung von Bränden taugen nur die wenigsten davon. Fast alle Metropolen werden von mächtigen, aber heutzutage wenig gepflegten Stadtmauern umgeben, die durchaus in der Lage sind, auch Krysobela-Beschuß zu widerstehen.

Ebenfalls prägend für den Anblick einer imperialen Metropole (bisweilen sogar Provinzhauptstadt) ist die *Hochstadt* (auch *Acropole* oder, wenn stärker befestigt, *Zitadelle* genannt), der auf einem natürlichen oder künstlichen steilen Hügel oder einem herbeigerufenen Berg errichtete Horaspalast, der meist auch die Repräsentationsbauten der lokalen Kulte und den Sitz des Metropoliten beherbergt – ganz ein Thearchensitz in klein. Die Höhe des Palasthügels regelt auch, wie hoch sich private Prunkbauten der Optimaten und Honoraten in den Himmel erheben dürfen (ein gern umstrittenes Privileg).

Wovon sich ein Imperialer ernährt, hängt vor allem davon ab, wie besitzend er ist: Während die Sklaven und viele arme Freie mit dem nötigsten auskommen müssen, können sich die Honoraten und Optimaten die absonderlichsten Gaumenkitzel leisten, die manchmal eher närrische Spielereien als sättigende Mahlzeiten sind. So etwas wie 'gutbürgerliche Hausmannskost' kennt man im Imperium nicht.

Die Nahrung der Armen ist dabei ganz darauf ausgerichtet, zu sättigen und die Arbeitskraft zu erhalten. *Pulpellen* sind die Alltagsnahrung der menschlichen Sklaven und Armen – ein Stärkebrei, der nur nach vorherigem Garen genießbar ist. Grundlage bilden im südlichen Imperium Cassava-Knollen, Reis, Mais, Linsen und Algen, im nördlichen Imperium eher Hundsbohnen, Steckrüben und Dinkel. Die vor Ort auf der Domäne gekochte Vorform stinkt eklig süßlich und wird in Riegel oder Würfel gepreßt, bisweilen auch in Därme gefüllt, getrocknet und in die Städte geschafft. In heißem Wasser aufgelöst, ergibt sie eine dünne Wassersuppe oder einen dicken Brei, die *Pulpa*, deren stark angebrannter Geschmack meist mit Salz oder *MauRua* überwürzt wird. Daß die Würfel jedoch recht haltbar und sehr nahrhaft sind (man benötigt etwa

Das dritte prägende Element sind die *Hochstraßen*, die kreuz und quer die engen Gassen und dichtbewohnten Viertel der großen Metropolen überziehen und die wichtigsten öffentlichen Bauten, die Acropole und die Optimatenviertel miteinander verbinden. In ähnlicher Form finden sich natürlich auch – wenn benötigt – Aquädukte in größerer Zahl (meist von einem zentralen Verteiler unter der Zitadelle ausgehend) und bisweilen sogar Kanäle auf Pfeilern, die selbst kleinen Frachtschiffen Platz bieten. Die städtischen Straßen, die auf Bodenhöhe liegen, sind dagegen – von Tempelalleen und Paradesstraßen abgesehen – eng und verwinkelt.

Was nicht auf den ersten Blick auffällt, aber in jeder Metropole in irgendeiner Form vorhanden ist, ist eine *Kanalisation*, die unter großen Teilen der Stadt entlangläuft. Diese Stollensysteme sind Segen und Fluch zugleich, verhindern sie doch einerseits, daß die Metropolen im Unrat ersticken, während sie andererseits natürlich Ratten, Lamucken, gesuchten Verbrechern oder Schlimmerem Obdach bieten.

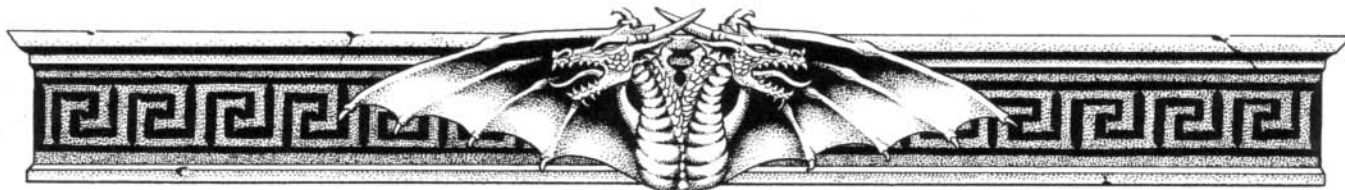
Weiter im Norden – und daher für diese Betrachtungen von geringerem Interesse – finden sich auch Bauten aus Holz und Fachwerk, entweder in der klassischen Form der imperialen Villa und Insula (letztere jedoch meist nur drei Stockwerke hoch) oder in der Form des hjaldingschen Hallenhauses mit angebauten Ställen. Auch ist im Norden die Bebauung der Städte lockerer, ja, es finden sich sogar regelrechte kleine Dörfer (oft sternförmig um eine zentrale Halle oder einen Wehrbau angeordnet).

Zur Baukunst fremder Völker und Kulturen – so sie sich von der imperialen unterscheidet – und den verwendeten Materialien und Stilen finden Sie in den jeweiligen Regionalbeschreibungen Genaueres.

Speisen und Getränke

20 Uncia als Tagesration), hat sie zu einem 'beliebten' Marschproviand gemacht. Auf längere Sicht kommt es natürlich zu Mangelkrankheiten, wie sie unter den Armen des Imperiums häufig auftreten. Auch wird bei der Herstellung nicht immer darauf geachtet, was gerade im Bottich landet – und so mag der ein oder andere unglückliche Sklave sein Leben schon als Pulpellen-Grundlage beschlossen haben.

In Makshapuram und Shindrabar werden die Pulpellen durch *Tabu* ersetzt, einen angerührten Quark aus Sojabohnen, der zu wabbeligen Würfeln verkäst wird. Die amaunischen und übrigen fleischfressenden Untertanen haben als gleichwertiges Gegenstück der Pulpellen *Kuamua*, das sich am besten als 'Rattenklein' übersetzen läßt: Eine beileibe nicht nur aus Ratten, sondern jeglichem Abfallfleisch, Eingeweide, Knorpel und Schwarte hergestellte Dauernahrung, die langsam gelutscht oder in Wasser eingeweicht werden muß. Auch hier reichen 20 Unzen als Tagesration für die meisten grob menschengroßen Wesen aus.



Das häufigste **Getränk** des Volkes ist der *Azidial*, der gehartzte Trinkessig für Sklaven und arme Freie, aber auch für die Myrmidonen des Imperiums. Er entsteht aus billigem Obst- oder Traubenwein und wird manchmal mit Wasser verdünnt, manchmal auch mit Sauermilch versetzt, wenn er gar zu scharf ätzt.

Daneben sind shindrabarischer Tee und wäßriges *Hirsebier* recht verbreitet, in nördlicheren Gebieten ist Dünnbier aus dem örtlichen Getreide sogar das Hauptgetränk des Volkes.

Wie schon erwähnt, sind einfache, aber ausgewogene Gerichte eher unüblich: Auch der schmale 'Mittelstand' wird lieber acht Tage in der *None Pulpa* essen, um sich dann am Feiertag ein buntes, aufwendiges Nobelmanü leisten zu können, wie es die wirklich Reichen tagtäglich bei ihren Gelagen verzehren: Statt einer endlosen Aufzählung all der teuren Dinge, die die **Tafel eines imperialen Optimaten** oder Honoraten zieren können, präsentieren wir lieber eine kleine Tabelle klassischer Zutaten, mit denen Sie über 4.000 Gerichte auswürfeln können; und natürlich steht es Ihnen wie jedem ehrgeizigen Koch frei, mit neuen Rezepten zu experimentieren.

Verbreitete Fleischlieferanten sind u.a. Vark (nur ungern Ziege oder das zähe Ghaal), Blutbüffel, Maultier, Kragenhuhn, Rind, Schaf; deutlich teurer sind Osgura, Pferd, Canillen (eine Sammelbezeichnung für verschiedene kleine Eßhunde wie den valantischen Speckmops, den Blauzüngler oder den Khulak), Hurdar (strenger Geschmack, da Allesfresser), Strauß oder Affe. An Fischen ist häufig die fettige *Thalasse* vertreten, die geräuchert, gesalzen, gebraten und gesäuert wird; beliebt sind auch Limande und Dotterbutt.

Gemüse wird im allgemeinen in stark gewürzter, gesäuerter oder zu Mus verkochter Form genossen – v.a. Pilze, Hülsenfrüchte, Tomaten, Zwiebelkraut, verschiedene Kürbissorten und die bunte Pfefferfrucht. Wer es sich leisten kann, ergänzt die Kost durch Gemüseaden oder knusprig gebackene Vielbeiner.

Als sättigende Beilage – in der untenstehenden Tabelle nicht eigens erwähnt – dient im südlichen Imperium häufig ein großer Reisrand, der mit Safran oder Kerhi gewürzt und gefärbt wurde. Alternativ dazu werden Brotfrucht-, Mais-, Emmer- oder Dinkelfladen oder ein Brei aus Fennich und Perlhirse gereicht.

Als bekannte **Zubereitungsformen** seien 'auf valantische Art' (mit Pflaumen-Aprikosen-Mandelsoße), 'auf canterische Art' (mit Garnelen und Bambussprossen), 'auf rhacor-

nische Art' (in Büffelblut gesotten) und 'auf mayenische Art' (karameliert und/oder mit Rum flambiert) erwähnt.

Die Küchenkunst der Amaunir ist nach Jahrtausenden des engen Zusammenlebens der Menschen gar nicht mehr so unähnlich, doch essen sie Obst und Gemüse nur in geringen Mengen und um

des Geschmacks willen. Fleisch und Fisch verzehren sie am liebsten roh, aber oft in diversen würzigen Soßen mariniert, unter denen *MauRua*, eine fischige Tunke, die bekannteste ist. Kleine, ansprechend dekorierte Häppchen aus pikant gewürzten rohen Fisch- oder Fleischstückchen sind als Vorspeise und Zwischenmahlzeit auch unter Menschen und anderen Völkern beliebt geworden (fangfrischer Schuppensegler z.B. gilt als Delikatesse). Die Gesamtzahl aller **Gewürze** ist absolut unüberschaubar, zumal es ungezählte Sträucher und Kräuter gibt, deren würzige Blätter nur in einer Provinz bekannt und beliebt sind – der Reisende muß sich hier auf erhebliche Überraschungen einstellen, selbst wenn er nur Tavernen seiner eigenen Rasse aufsucht.

Zu den **Getränken** der Vornehmen gehört stets eine obskure exotische *Teekräutermischung*, die nach vier, fünf Jahren aus der Mode ist und vom neuen letzten Schrei verdrängt wird. Viele dieser Teesorten zeichnen sich durch

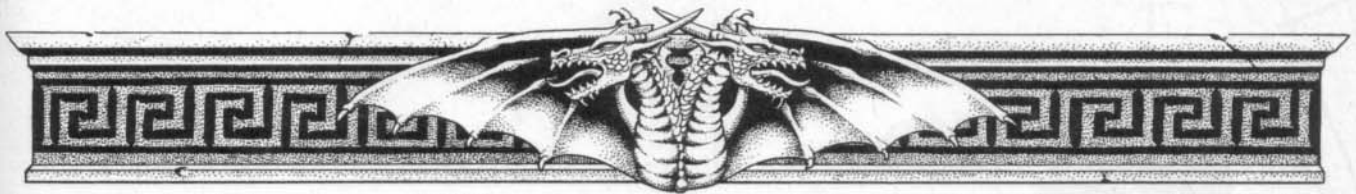
mehr oder minder stark berauschende Wirkung aus. Spezialisierte Teeköche gehören zu den teuersten Haussklaven, und nicht einmal jeder Trodinar kann es sich leisten, jedesmal, wenn eine neue Mixtur in Mode gekommen ist, den passenden Teekoch zu kaufen.

Daneben ist *Wein* beliebt, der beileibe nicht nur aus Trauben, sondern aus fast allen Obst- und Beerensorten gewonnen wird. Aus Shindrabar, Tharpura und Makshapuram stammt der begehrte Kokoswein, von den Kerrishitern hingegen ein berühmter Reiswein.

Spirituosen werden lokal aus den örtlichen Weinen gebrannt. Überhorasial beliebt sind mayenischer *Rum* aus Zuckerrohr, Ochobischer *Korn* und valantischer *Muskatell*, und derzeit gilt beim Adel der kerrishitische Ingwerschnaps *Dhiraz* als Gipfel der Genüsse. Unter wohlhabenden Amaunir ist *Raiamilch* der unschlagbare Favorit: ein valantischer Obstlikör mit Büffelsahne und zusätzlich berauschenden Valra-Auszügen.

Bei den übrigen **Genußmitteln** sind die *Caranuß* und das *Xarinblatt* erwähnenswert, die beide gekaut werden und dann euphorisierend und anregend wirkend. Obwohl diese Mittel beileibe nicht billig





sind, sparen sich viele Arme ihr letztes Geld für sie auf; vielen Sklaven werden sie auch gezielt zugeteilt, um deren Arbeitsleistung und Ausdauer zu steigern.

Als 'vornehmer' gelten *Tarnaisamen*, die geschnupft werden und beim Ungeübten heftigen Niesreiz hervorrufen. Beim geübten Verwender klären sie den Geist, indem sie gleichsam kühlend durch die Nasenhöhlen kopfwärts ziehen. Tarnaisamen sind bei Geschäftsverhandlungen unter Kaufleuten beliebt.

Die blaßgrünen *Burumbeeren* werden getrocknet gekaut. Sie sind extrem scharf und treiben selbst dem Geübtesten die Tränen in die Augen. Wenn man dennoch weiterkaut, läßt die Qual schon nach einer Viertelstunde nach, und die positiven Wirkungen treten ein: Die Gesichtsfarbe wird rosiger, die Augen beginnen zu glänzen, die körperliche Empfindsamkeit steigert sich. Burumbeeren sind bei Menschen beliebt, um sich äußerlich und innerlich auf Orgien vorzubereiten.

Valra wirkt auf Menschen leicht beruhigend, auf Amaunir, Pardin und Leonir hingegen äußerst anregend und verstärkt ihren Liebestrieb. Während die kriegerischeren Rassen es daher eher ablehnen, erfreut es sich bei den Amaunir großer Beliebtheit und findet sowohl im Alltag als auch bei den RaDja-Festen Verwendung.

'Schwesterpflanze' des Valra ist *Nepeta*, eine spezielle Unterart der Minze, die noch stärker wirkt und Amaunir in einen regelrechten Liebesrausch versetzt. Beide Pflanzenarten werden entweder als Tee getrunken oder in einem Pfeifchen geschmaucht.

Eine besondere Rolle schließlich spielen die *Pollen des Silberlotos*. Sie werden geschnupft und rauben dem Anwender jeglichen Geschmackssinn, indem sie einige Stunden lang die Schleimhäute betäuben und Nase und Rachen mit einem herben Duft füllen. Was dem gewöhnlichen Menschen kaum attraktiv erscheint, wird von Magiern hingegen gerne genutzt, um sich gegen die undisziplinierten Verlockungen festlicher Gelage zu feien, an denen sie als Optimaten nun einmal teilnehmen müssen. Der Anblick eines Magus, der mit unbewegtem Gesicht lustlos, aber höflich in einem Gericht stochert, für dessen Preis man hundert Sklaven ernähren könnte, verrät viel über das Wesen des Imperiums.

(Mehr zu Genußmitteln, Süßwaren, Gewürzen und anderen Nahrungsmitteln finden Sie im Kapitel **Myranische Waren und Aus-**

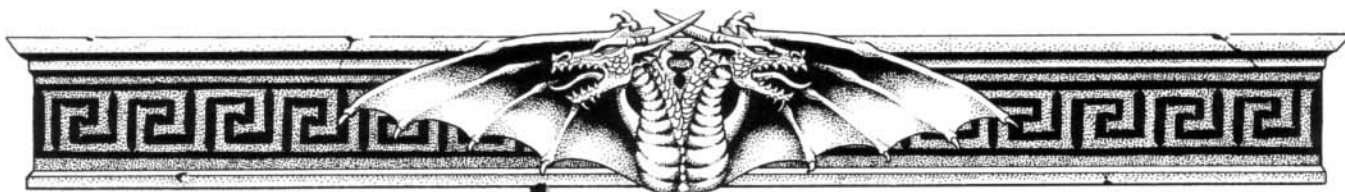
rüstung im Band **Der Weg nach Myranor**, mehr zur Kochkunst und dem Nahrungsangebot der einzelnen Landstriche in den Regionalbeschreibungen.)

Delikatessen auf dem Optimatentisch

3	Gebärmutter vom Vark	mit Ochsenaugen	und Seifenkraut
4	Geröstete Haselmäuse	mit Küchenschaben	und Rosenblättern
5	Uccara-Salamander	mit Ameiseneiern	und Karamel
6	Gekochte Tarantel	mit Pinienkernen	und Ingwer
7	Khardenkeule	mit Trüffeln	und Minjamon
8	Gebratener Miragh	mit Distelkohl	und Minze
9	Gerösteter Mopsrücken	mit Seetang	und Kerhi
10	Blutbüffelbraten	mit Feigensirup	und MauRua
11	Canillenfrikassee	mit Hühnereiern	und Jimaucha*
12	Leviushirschrücken	mit Schneckenfüllung	und Safran
13	Gekochter Lurinschwanz	mit Rosinen	und Büffelblut
14	Zitterrochen	mit Buschpilzen	und Reiswein
15	Renoster-Euter	mit Varkenblutwurst	und Salbei
16	Alpschmeichler-Köpfe	mit Hundehirn	und süßen Bohnen
17	Moranthenküken	mit Ghaalkäse	und Pfeffer
18	Tyagar-Segelwürmer	mit Honigkakteen	und Luftnessel**

*) *Jimaucha* aus der Jimau-Wurzel schmeckt fast wie einfaches Salz, verstärkt jedoch den Eigengeschmack der Speisen. Es wird im ganzen Süden gerne benutzt und ist manchmal das einzige, was die abgestumpften Gaumen der Reichen noch zu reizen vermag. Zugleich verlieren jedoch bei häufigerer Benutzung alle Speisen ohne Jimaucha ihren Reiz, da sie als fade empfunden werden.

**) *Luftnessel* schließlich ist ein ganz besonderes Gewürz: Es wird aus den Nesselfäden der rätselhaften Windquallen gewonnen und ist nur von Lyncil und Vinshina zu erwerben. Die Überlieferung lehrt, daß die 'Alten' es besonders schätzten, und wer von ihrem Blut ist, der scheint es auch heute noch als einzigartigen, unvergleichlichen Wohlgeschmack zu empfinden. Doch wer nur wenig oder kein Altes Blut in den Adern hat, der nimmt Luftnessel als bitter und abstoßend wahr – die Etikette aber erfordert, daß jeder Optimat das teure Gewürz verwendet und dazu ein strahlendes Gesicht macht.



Myranische Religionen

Das Pantheon des Imperiums umfaßt formell eine 'Familie' von acht Göttern, die die wichtigsten Bereiche des Lebens beherrschen. Ihre Tempel sind zentral in jeder Provinzstadt zu finden, und ihnen zu huldigen, ist eine Pflicht aller loyalen Untertanen des Thearchen. Daß das Pantheon ein historisches Konstrukt ist, erkennt man nicht allein an der offensichtlichen Herkunft seiner Mitglieder aus verschiedenen Kulturen, sondern auch an deren bewußt biederer, ja langweiliger Darstellung, die es jedem Untertanen recht machen und keinen Fanatismus erlauben soll.

Im Imperium herrscht auch wenig Frömmigkeit, statt dessen stehen die meisten ihren Göttern in einer sehr sachlichen, fast geschäftsmäßigen Haltung gegenüber und behandeln sie als übermächtige Wesen mit bekannten Vorlieben und Abneigungen, aber kaum als sittliche Vorbilder oder spirituelle Führer: Den Göttern wird etwas gemäß der Tradition Passendes (und Kostbares) geopfert, weil man sich davon konkrete Vorteile verspricht; ihnen zu dienen, ist klug und sinnvoll, weil man etwas dafür bekommt. Eine wichtige Rolle spielt die rituelle Deutung des Vogelfluges auf mögliche Omen, und jeder Gottheit sind bestimmte Flugtiere zugeordnet.

Die Weihe zum Priester (vor allem eines der Staatsgötter) hilft sehr beim Aufstieg auf der Karriereleiter, und so finden sich in vielen Tempeln nur noch Priester, die ebenso skrupellos das eigene Vorankommen verfolgen wie weltliche Würdenträger – und einem Tempel reich zu spenden, hilft oft nicht deshalb, weil der Gott gnädig gestimmt wird, sondern weil seine Priester ihren großen Einfluß spielen lassen. (Im Gefolge kleiner und lokaler Götter kommt es allerdings auch vor, daß die Gottheit nicht etwa viele Priester, sondern einen einzelnen Favoriten mit größeren Mengen Karmaenergie ausstattet – und diese Sterblichen müssen dann als die persönlichen Agenten des Himmlischen betrachtet werden.)

Selbst die Amaunir, die ihre Götter deutlich leidenschaftlicher verehren, sind nicht frei von dieser nüchternen Einstellung – hier ist es eben besonders das rauschhafte Erleben der Liebe oder der Jagd, das man durch die Teilnahme an den Riten erwerben will. Ihre Orakelpriester deuten meist nicht den Vogelflug, sondern lesen aus den Eingeweiden der Opfertiere.

Völker, die echte Frömmigkeit kennen, sind eher selten und werden allgemein für diese 'kindische' Einstellung belächelt: Daß etwa die meisten Leonir tiefen Respekt für Khorr und Rrondr verspüren, gilt vielen als Beweis ihrer Rückständigkeit.

Nereton ist der älteste, aber nicht der ranghöchste der Götter – denn er ist 'tot', wenn man das über einen Gott

sagen kann: Der Seele seiner Gattin, der Allgebärenden Sumu, folgte er ins Totenreich, nachdem er lange als strenger, aber gerechter Herrscher regiert und mit ihr vier Kinder gezeugt hatte. Heute fungiert er noch als Richter über die Toten, der unerbittlich deren Sünden und Frevel ahndet (auch wenn der Volksglaube viele Mittel kennt, wie man sich bei Übeltaten 'für Nereton unsichtbar' machen kann). Seine Boten sind die Aasvögel sowie Spukgeister und Untote, die er als Strafmaßnahmen (oder Helfer seiner Priester) aussendet.

Nereton wird auch als Gott der Nacht und Dunkelheit verehrt, und er ist in den dunklen Schemen auf dem Mond, der Totenpforte, zu erkennen. Wer bei Neumond stirbt, wenn die Totenpforte geschlossen ist, der muß zumindest einige Tage ruhelos umhergeistern.

Brajan, das erste Kind von Sumu und Nereton, hat von seinem Vater die Herrschaft über die Welt geerbt. Er gebietet über das Licht und die Sonne und ist ein Feind all derer, die Ordnung und Gerechtigkeit bedrohen. Als 'Herr der Herrschaft' ist er das himmlische Gegenstück zum irdischen Thearchen: Als Himmelskönig lenkt und inspiriert er das Imperium der Menschen und läßt ihm seine besondere Aufmerksamkeit zukommen. In seinem Namen werden Staatsakte vollzogen, und bei ihm werden die höchsten Eide geschworen.

Als seine Boten gelten die Greifvögel, die himmelhoch fliegend selbst der Sonne nahekommen und über die Sterblichen wachen. Brajan wird als würdiger, vollbärtiger Monarch mit Krone und Szepter dargestellt, dessen drei Augen vollständig golden gleißeln.

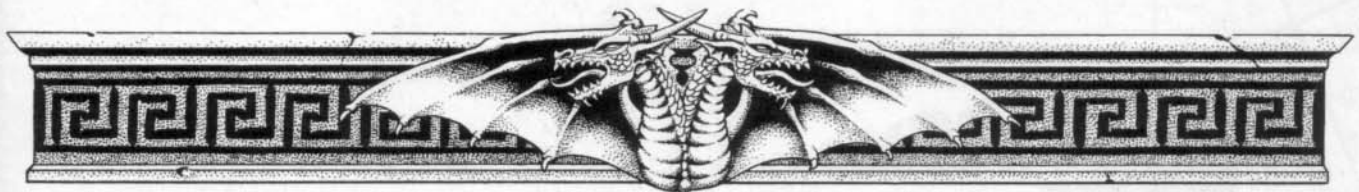
Gyldara ist das Zweite Kind Sumus und Neretons und repräsentiert Glück, Gedeihen und Zufriedenheit. Zu ihren Aufgaben zählen der Schutz des Heimes und der Familie. Sie schaut darauf, daß die guten alten Sitten eingehalten werden, und schenkt den Frommen Glückseligkeit und Harmonie, aber auch derische Reichtümer und Erfolge. Die Priester der Gyldara sind oft als Heiratsvermittler aktiv und immer beschäftigt, günstige Verbindungen zwischen großen Sippen zu vermitteln; und es heißt, Gyldara würden denen Liebe gewähren, die gehorsam den ausgewählten Gatten ehelichen. Als ihre Boten gelten die Goldtauben.

Gyldara wird traditionell als würdige Matrone mit Kopftuch und züchtigem Gewand dargestellt, deren Blick kein Unfrieden in Heim und Familie entgeht.

Shinxir ist der Sohn von Brajan und Gyldara, als Gott des Krieges und des Mutes ein wackerer und unerschütterlicher Verteidiger der Ordnung, wie sie seinen Eltern entspringt. Er lenkt und inspiriert die Myrmidonen des Imperiums, und seine Waffen sind Strategie und Taktik, Disziplin und Gehorsam. Er gilt als ruhiger Planer und Erfinder des Brettspiels Myrmas, und als besten Weg zu Kraft und Selbstbeherrschung sehen seine Anhänger Kampfübungen und Leibesertüchtigungen: Die großen athletischen Wettkämpfe der einzelnen Horasiate wie auch die große Imperiade stehen unter dem besonderen Segen des Gottes.

Als seine Boten gelten Hornissenschwärme, die diszipliniert dem Ideal des himmlischen Soldaten nacheifern.

Shinxir wird dargestellt als junger, muskulöser Mann in einer archaischen Myrmidonenrüstung, dessen traditionelle Waffen blitzen und glänzen. Zu ihm beten besonders die Offiziere der My-



riaden, doch auch sonst Leute, die sich eine erfolgreiche Strategie gegen eine Schwierigkeit erhoffen.

Siminia ist die Tochter von Brajan und Gyldara. Als Göttin des Handwerks und des Haushaltes ist sie für das geschäftige Wirtschaften in den Städten und Häusern zuständig: Sie wacht über Schmiede- und Herdfeuer und beschützt Handwerker, Arbeiter, ehrbare Kaufleute und Erfinder, denn das Neue zu schaffen ist ihr eine Freude. Geistesblitze und kreative Einfälle sind ihre Gaben, und man opfert ihr, um Erfolg im Gewerbe zu gewinnen. Ihre Priester verabscheuen jede Form von Pfuscheri, und Unehrllichkeit im Handel gilt als eine der schlimmsten Sünden. Die Marktplätze und Handelsmessen des Imperiums stehen unter dem Schutz der Göttin.

Ihr Sendbote ist die geschäftige KorbSchwalbe. Siminia wird als junge Frau dargestellt, die gerade an einem Werkstück arbeitet – welcher Natur dieses ist, hängt oft von den Vorlieben des Stifters ab, und in manchen Städten wechseln die Standbilder im Tempel oft, weil jeder Handwerkerkirkel den anderen ausstechen will.

Chrysir ist der Zweite Sohn von Sumu und Nereton und damit der jüngere Bruder des Brajan. Daher erhielt er auch nur die Herrschaft über den Luftraum und gebietet damit als Gott von Wind und Regen vor allem über das Wetter; und anstelle des mächtigen Lichtstrahls seines Bruders besitzt er den wilderen und ungenaueren Blitz. So ist er als launischer Gott bekannt, der seine Gunst und seinen Groll aus Motiven verteilt, die für Sterbliche schwer faßbar sind, auch wenn manche 'Wettermacher' etwa anderes behaupten. Als Bringer des Regens wird er von Bauern sehr umworben, als Lenker der Winde von Seeleuten angebetet und beschwichtigt, als Herr des Nebels von Flußschiffern besänftigt. Als seine Boten und Diener gelten die See- und Sturmvögel, vor allem die Möwe.

Chrysir wird als mächtiger Mann dargestellt, oft von Brajan kaum zu unterscheiden – nur ist sein Haupt wolkenumkränzt, und es finden sich viele Wettermotive wie Regentropfen und Gewitterblitze auf seinem Gewand.

Zatura ist die zweite Tochter von Sumu und Nereton. Als das letzte Kind der Allgebärenden erbte sie deren Macht über die Fruchtbarkeit der Pflanzen, aber auch des Leibes bei Mensch und Tier. Sie ist die Gattin ihres Bruders Chrysir, der die Erde mit seinem Regen befruchtet, damit sie Pflanzen hervorbringen kann. Sie kennt alle Heil- und Giftpflanzen, und so wird sie auch von Kranken und Heilern angerufen, um Heilung oder Linderung zu schenken.

Die Versorgung des Imperiums mit Speise und Trank ist ihr wichtigstes Ziel, und ihre Priester sind bei Aussaat und Ernte auf den großen Gütern des Imperiums zu finden; in ihrem Namen werden auch die Armen als 'Kinder des Thearchen' mit kostenloser Nahrung gespeist. Als ihre Boten gelten die großen Schreitvögel, die auf den Feldern die Schädlinge fressen, ohne die Pflanzen zu beschädigen.

Zatura wird meist als fröhliche, etwas bäuerliche Frau in mittleren Jahren dargestellt, die grüne Gewänder und einen Stirnkranz aus örtlichen Feldfrüchten trägt.

Raia ist nach allgemeiner Ansicht die Jüngste im Pantheon: Sie gilt als Tochter der Gyldara, und man sagt, die Göttermutter habe

sie durch den Genuß eines Glases Wein empfangen.

In jedem Fall ist sie die Patronin dessen, was Freude bereitet: Festmahle, edle Wein und kostbare Düfte, Musik und Tanz, Tändeleien und das Liebesspiel. Brajan und Gyldara haben ihr erlaubt, so sagt man, kleinere Verdienste der Sterblichen sogleich durch flüchtige Vergnügen zu belohnen, und ihre unstete, wechselhafte Art macht sie auch zur Vertrauten des glücklichen Zufalls, die oft bei Glücksspielen um ihre Gunst gebeten wird. Als ihre Boten gelten nicht nur die flatterhaften Schmetterlinge, sondern auch die prächtigen Pfauen, und wer es sich leisten kann, hält einige davon im Garten seiner Villa.

Raia wird entweder als junge Frau dargestellt, die eine Katze auf den Armen trägt, oder aber als junge, verführerische Amauna.

Einige weitere Gottheiten werden zwar als Familienmitglieder betrachtet, aber nicht zum eigentlichen Pantheon gezählt, da sie nur von bestimmten Ständen oder in begrenzten Situationen angebetet werden.

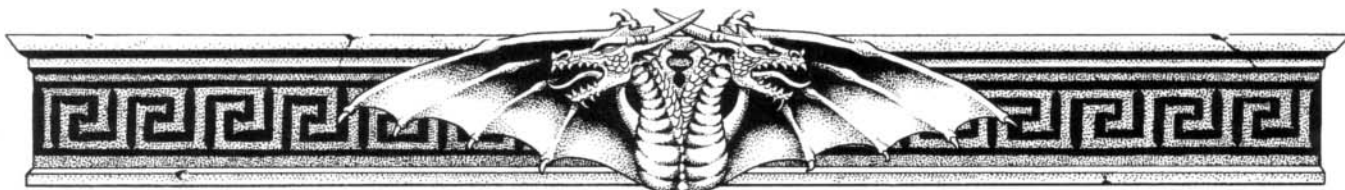
Charypta gilt allgemein als die mißratene Tochter des Chrysir, der sie für ihre Rebellion aus seinen Lüften verstieß und ins Meer verbannte, das ihm bis dahin auch unterstand, aber heute die Domäne Charyptas ist. Das Imperium mißtraut dem Meer, und so wird Charypta, die Herrin der Strudel, der Seeungeheuer und der Sturmfluten, nur mit Opfern besänftigt (die allerdings manchmal sehr großzügig ausfallen können) und nicht wirklich verehrt oder gar geliebt. Der Kult von Ephar, dem im ersten Imperium als Herrn des Wassers eine große Bedeutung zukam, ist heutzutage zur Bedeutungslosigkeit herabgesunken. Nur selten noch wird er als jähzorniger Sohn Charyptas geehrt – oder besser, beschwichtigt.

Pheronos ist der Bruder oder Gespieler der Raia, wie sie ein Gott von amaunischer Gestalt. Er ist der Freund der Jäger und beschert denen, die zu ihm beten, Erfolg, vor allem aber Vergnügen und Freude bei der Jagd, ein Konzept, das vor allem die amaunischen Untertanen des Thearchen anspricht. Man munkelt jedoch, daß Pheronos auch von denen verehrt wird, die des Nachts auf verbotene Weise 'Beute machen', doch sind derlei Diebestempel nicht öffentlich zu finden.

Der Thearch schließlich gilt als Mittler zwischen Sterblichen und Göttern, und in den Tempeln der Acht wird auch seiner Göttlichen Inspiration gehuldigt, der unfaßbaren Götterkraft, die ihn zu dieser Aufgabe befähigt. In dieser Funktion ist er auch berechtigt, in der Hauptstadt jedes Horasiats einen Metropolitens als höchsten und einflußreichsten Priester zu berufen, der dem Horas als geistlicher Berater zur Seite steht.

Es muß hier noch einmal gesagt werden, daß die offiziellen Kulte des Pantheons und seiner Verwandten nur noch einen Teil der imperialen Untertanen ansprechen – nämlich jene, die nicht nach einem tieferen Sinn oder spirituellen Erlebnissen suchen. Die sehr formelhafte – und überaus biedere – Verehrungsform haben dazu geführt, daß sich einige Untertanen anderen, persönlicheren Religionen zugewandt haben:

Radja ist die Haupt- und Volksgöttin der Amaunir und wird als Herrin des Rausches und der Ekstase verehrt. Die



Riten der RaDja werden heute auch von genußsüchtigen Menschen besucht, die sich von der gefährlichen Wildheit eines amaunischen Liebesfestes einen neuartigen Reiz versprechen. Ansonsten opfern die Amaunir den Staatsgöttern und verehren eine Reihe von halbgöttlichen Sippenmüttern und Ahnengeistern.

Die Jüngste ist eine Göttin weit außerhalb des Pantheons: Sie verkörpert das Leben an sich, vor allem den Aspekt des Werdens und des Wandels und läßt sich in kein festes Konzept zwingen: Ihre Anhänger nennen sie auch 'so alt wie die Zeit' und lehren, ein jeder sei von der Göttin geschaffen und mit der Freiheit beschenkt worden, sich nach eigenem Willen zu verändern. Sklaverei und eigentlich jegliche Ordnung seien Frevel gegen die Jüngste, und manche kämpfen auch mit Waffen gegen die Vertreter der Herr-

schaft. Die meisten Prediger sind es gewöhnt, stets Namen, Kleidung und Auftreten zu verändern, um sich der Verfolgung zu entziehen, aber das ist in ihren Augen ein weiterer Dienst an der Jüngsten, die die Wandelbarkeit liebt.

Der Vielgesichtige ist ein überaus heimlicher Gott, dem allerlei Übeltaten zugeschrieben werden – so sagen manche, er habe den Nereton erschlagen. Er besitzt einen sehr mysteriösen Kult, der allgemein verpönt ist – doch insgeheim munkelt man, der Eingeweihte erlange große Macht über seine Umwelt und erfahre, welche Honoraten und Optimaten ebenso insgeheim zum Kult gehören. Die Riten sollen auf alten sumurrischen oder auch vesayischen Geheimlehren aufbauen, und man weiß, daß die Eingeweihten häufig Sklaven für ihre Menschenopfer kaufen oder rauben.

'Kleine Götter' (Auswahl)

Die folgenden Götter können hier nur mit kurzen Stichworten erläutert werden; mehr zu den Gottheiten spezieller myranischer Völker finden Sie in der jeweiligen Kultur- und Regionalbeschreibung.

Annereton: eine Hauptgottheit der Neristu; der Totenrichter, Herr des Mondes, der Sterne und der Nacht

Ansumya: eine Hauptgottheit der Neristu, die Totengebärende und Herrin der Höhlen, die auch für Fruchtbarkeit und Bodenschätze steht

Apadravya: die Hausgöttin einer shindrabarischen Sippe

Aphamara: makshamaunische Göttin der Jagd und der Rachsucht

Aurisha: eine Gottheit der tharpurischen Amaunir, gilt als die Manifestation des Brajan

Avinas: der Vogelgott und Stammvater der fliegenden Vinshina

Bal'Ingra: der Feuer- und Goldgott der kerrishitischen Seefahrer

Efhardh: eine Hauptgottheit der Loualil, Geliebter der Ma'ada

Efiirt: Hauptgottheit der Risso, als gebendes Prinzip des Meeres verehrt

Feshavat: luchsartige Gottheit der Makshamauni; steht für List, Heimlichkeit und Spiel

Fherrorrach: der Gott der Paddir-Söldner

Gra-Khal: halbgöttlicher Bote des Schädelgotts der Draydal

Kamaluk: jaguargestaltige Gottheit der Makshamauni; steht für Kampfrausch und Tapferkeit

Karribd: eine Hauptgottheit der Risso, das nehmende Prinzip des Meeres

Khorr: der kampfeswütige Vater- und Kriegsgott der Leonir, Vater und Gemahl der Rrondr

Lajata: eine nequanische Gottheit, die Allweise; ihr Symboltier ist die Schildkröte

Lev'tha: eine der beiden Hauptgottheiten Era'Sumus, Gatte der Satu

Lohurama: makshapurische Urgottheit

Ma'ada: Hauptgottheit der Loualil, Göttin des Wandels und Hüterin der Zeit

Melakob der Tausendleib: nequanische Gottheit, die sich in der Einheit der Schwarmfische offenbart

NaMar: mythologische Umschreibung der Wald-Amaunir für den Tod

NaOr: mythologische Umschreibung der Wald-Amaunir für das Leben

NyAkh: die Windsbraut der Nyamaunir, die manchmal als Tochter oder Gespielin des Chrysir gilt

Ojo'Shombri: der shingwanische Gott der Verborgenheit

Oraprandya: Urschlange der shindrabarischen Mythologie

Orr'Sombr: der Hauptgott der Tighrir; steht für Weisheit, Magie und Verborgenheit

Os'Grapt: Götze der Mholuren, der in der Gestalt eines Osguras angebetet wird

Pateshi: ein katzenköpfiger Gott der Heilkunst der Makshamauni

Phasmajira: eine Katzensgöttin Tharpuras, Herrin des Fleisches, auch Todes- und Jagdgottheit

Rrondr: die fürsorglich-ehrenhafte Muttergöttin der Leonir

Rron'Shur: die Hauptgöttin der Tighrir; steht für Kampf, Blut, Tapferkeit

Satu: eine der beiden Hauptgottheiten Era'Sumus, auch 'die Tochter' genannt

Satyara: Göttin der Satyare, animalische Herrin der Tiere und ihrer Triebe, die Verkörperung der Intuition und der Emotionen

Shirr: Todesbote der Leonir, dessen Element das Feuer ist

Sumgari: makshapurische Urgottheit

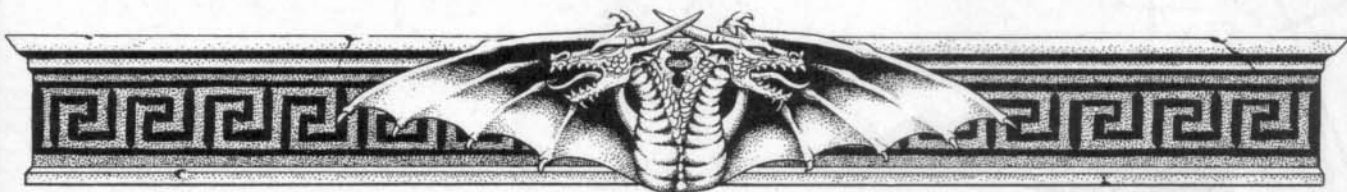
Tedion: gefürchtete valantische Gottheit der Langeweile

Thyarkh: der Sternenherrscher (Thearch), Gott der Thyarkhash

Trikamadha: Urschlange der shindrabarischen Mythologie

Tscha: die shingwanische Göttin von Farbe, Wandel und Zukunft

Xarch: der Schamanen- und Heilkunstgott der wilden Leonir



Fremde Völker am Rande des Imperiums

»Eine Rasse von Chrattac-Sklaven sind sie, ein Volk, das seine Menschlichkeit verraten hat, undurchsichtige Schurken, Plünderer, Diebe und Räuber allemal! Ihre Haut ist so schwarz wie ihre Seele und ihre Zauberer sind Chrattac in Menschengestalt.«

—ein Fernhändler aus Sidor Corabis

»Sie sind so viele, wie es Insekten gibt. Sie leben in großen Nestern und paaren sich mit Käfern und Tausendfüßlern. Die Tausendfüßler, die dabei herauskommen, wachsen ins Unermeßliche, denn sie werden mit den Menschenkindern gefüttert, die als zu schwächlich angesehen werden. Auf diesen Tausendfüßlern errichten sie ihre

Von den Ban Bargui

Häuser und ziehen durch die Lande, denn sie können nirgendwo lange bleiben.«

—ein Fischer aus Daranel

»[...] Obwohl die Ban Bargui uns durch ihre schnellen Reittiere – sowohl von der Art großer Zhirraeb als auch Munaris – an Geschwindigkeit überlegen waren, ihre Pfeile ein großes Unheil in den Eskadru der Kentori anrichteten und die Bolzen unserer Nagler ihre Panzer kaum durchdringen konnten, konnten wir dank Brajans und Shinxirs Beistand und dank der Standfestigkeit der Myrmidonen den Sieg davontragen, wobei besonders die Ekemeten ihre Banner mit Ruhm bedeckten. [...]«

—Report des Strategen der 19. Myrmidone an den Thearchen, 4698 IZ

Im südlichen Imperium ist diese, in den weiten Steppen des Nordwestens lebende Rasse von Nomaden fast gänzlich unbekannt, da ihre Vorstöße zwar die Lande der Kentori, ja sogar fast einmal die große Stadt Karónu erreicht haben, aber sie südlich des Roten Orismani noch nie in größerer Zahl gesehen wurden. Sie haben zwar 'Botschafter' (und Spione) an den Sternepfeiler gesandt, aber selbst den Horanthes und Shinxir-Priestern des Südens sind sie immer noch ein Rätsel, weswegen die beste Beschreibung ihrer Lebensart immer noch eine aventurische Quelle darstellt: die Berichte der Expedition der Prinzessin Lamea:

»Die Ban Bargui, wie sie sich selbst nennen und was wohl Kinder des Windes bedeutet, sind von schlankem, häufig athletischem Wuchs, um neun Spann groß, von fast nachtschwarzer Hautfarbe und mit einer Unmenge Haupthaar gesegnet, das in verschiedensten metallischen Farben – kupfern und golden,

aber seltener auch blau und silbern – schillert. Sie weisen scharf geschnittene Gesichtszüge, leicht schrägstellende Augen und langgezogene, aber nicht spitze Ohren auf.«

»[...] Sie kleiden sich, Männer wie Weiber, in weiche, lederne Reithosen, die meist vielfarbig bestickt sind, und Reistiefel. Am Oberkörper tragen sie knappe, ebenfalls reich bestickte Westen (die Frauen bisweilen darunter ein Brusttuch), deren Machart wohl die Zugehörigkeit zum Stamm oder der Sippe anzeigt. Als

Kopfbedeckung kennen sie hauchdünne Seidenschleier oder aber eng anliegende Lederkappen für barscheres Wetter.«

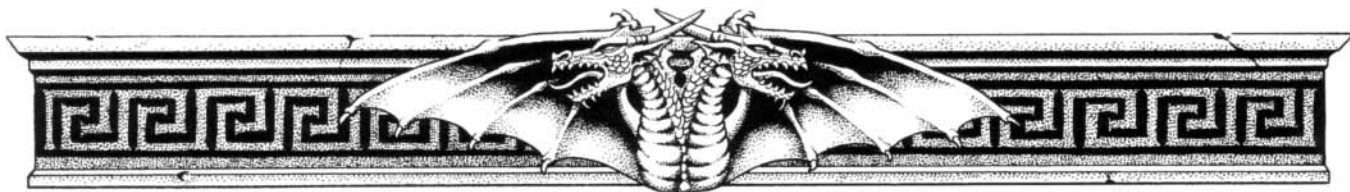
»[...] Ihre Rüstungen, die sie mir stolz präsentierten, bestehen zumeist aus einer festen, stählernen Brustplatte (oft von grellbunter Farbe), an die, freifallend, Schuppengflecht angehängt ist; dazu tragen sie nach oben konisch verlaufende Helme. Ihre Waffen sind meist eine Form von Schnittern oder kurzen Hellebarden, die auch für einen Reiter – und das scheinen fast alle hier zu sein – von Nutzen sind; ihre Dolche sind den unseren sehr ähnlich; an Fernwaffen verwenden sie Hornbögen mit ei-

ner erstaunlichen Reichweite und Durchschlagskraft.«

»[...] Sowohl ihren Schmuck als auch viele Gegenstände des täglichen Gebrauchs fertigen sie aus Körperteilen von Insekten, obwohl ihnen die Metallbearbeitung durchaus bekannt ist. So haben wir Tragebeutel aus Kokongeflecht oder lederartige Eihüllen großer Insekten als Behälter gesehen.

Sie fertigen Fächer aus großen Libellenflügeln und





Schutzamulette aus Facettenaugen (oder zumindest in solcher Form). Bisweilen gibt es Hautmalereien und -gravuren von silberner oder goldener Farbe, in einer verwirrenden, scharfkantigen Ornamentik.«

»[...] Ihre Zauberer – den Schamanen der Nivesen nicht unähnlich – tragen häufig insektengleiche Gesichtsmasken mit langen Fühlern und rasseln am ganzen Körper von umgehängten Käferpanzern. Sie können die Elemente rufen und mit allerlei Vielbeinern reden, sie geleiten die Seele in ein Totenreich und können auch die Verstorbenen befragen. Dazu müssen sie ein Gebräu trinken, das aus dem Sekret eines ihrer Nutzinsekten gewonnen wird, woraufhin sie am Boden zu krabbeln beginnen und wilde Muster zeichnen.«

—aus dem Logbuch der Prinzessin Lamea

Es heißt, daß die Ban Bargui in ihrer Lebensweise Insekten nicht unähnlich sind und daß sie das Wohlergehen des Stammes über das des einzelnen stellen, daß ihnen die Familie unbekannt ist und sie kaum Anführer oder herausgehobene Personen kennen. Im Norden Myranors sind sie eine ständige Bedrohung der Grenzen des Imperiums, und dort haben sie bereits einige der unterworfenen Gebiete ihrer Lebensweise angepaßt.

Sie besitzen nur wenige Städte oder befestigte Handelsplätze, und

von einigen heiligen Orten ist die Rede. Ansonsten jedoch stellen ihre Zugemeinschaften, die Taleshi, die sich zu bestimmten Terminen an den festen Plätzen neu formieren, ihre bewegliche Heimat dar und sind ihnen Familie, Stamm und Volk in einem. An den festen Plätzen betreiben sie während des Winters allerlei Handwerk, aber sie führen auch bewegliche Schmieden und andere Werkstätten auf ihren Zügen mit sich. Basis der Zuggemeinschaften sind die Kyalach, große Tausendfüßler, auf denen sie in der Tat zeitweilig ihre Häuser errichten und deren Eier, Sekrete und Chitinplatten die Grundlage vieler handwerklicher Produkte bilden. Die Ban Bargui verehren einen 'Windvater' und eine 'Erdmutter' in der Gestalt verschiedener Insekten(staaten), und der Tod ist für sie ein unpersönliches Eingehen in diese elementaren Prinzipien, das die Macht ihrer Götter mehrt. Gnade und Mitleid scheinen ihnen fremd, und ihr Rechtswesen ist einfach: Es kennt als Strafen nur die (zeitweilige) Verbannung oder den Tod. Letzterer wird rituell dadurch herbeigeführt, daß man den Übeltäter an einem Heiligen Ort von Spinnen auffressen läßt und damit, so heißt es, seiner verdorbenen Seele den Eingang in einer der beiden Jenseitswelten verwehrt.

Von den Chrattac

Eigentlich in öden Wüsten zu Hause, trifft man immer wieder einzelne Abgesandte oder ganze (Söldner-)Kontingente dieser Rieseninsekten im Imperium an. Bisweilen überfallen

sie auch aus Gründen, die der Mensch nicht versteht, einen Landstrich, wobei kaum ein imperiales Kriegsgerät und kein Leonir-Kämpfer sie aufhalten kann. Andererseits ist es ein Zeichen großen Reichtums, sich von den Chrattac (sprich: Krattak) einen Turm errichten zu lassen oder Chrat-Waren sein eigen zu nennen.

»Sie ähneln aufrechtgehenden Ameisen mit recht grob untergliedertem, fest gepanzertem Leib, einem kräftigen Beinpaar und zwei Armpaaren, von denen das untere meist schwächer entwickelt ist. Auf dem Rücken tragen sie zwei Flügelpaare unter dem Panzer, was ihnen ein buckliges Aussehen verleiht. Auf dem Kopf finden sich viele Fühler und Beißwerkzeuge, die in ständiger Bewegung scheinen, dazu zwei große und meist zwei kleine Augen. Sie sind über zwei Schritte hoch und von dunkelroter, brauner oder schwarzer Farbe, bisweilen auch mit grellbunten Flecken. Doch soll es auch Andersgestaltige geben, und ihre Königin, so heißt es, ist fünf Schritte hoch.

Sie gehen unbekleidet, weil sie Kleidung nicht kennen, führen aber bisweilen breite Gürtel mit Werkzeugen und Waffen bei sich, wobei sie bei letzteren kurze, gebogene Klingen für das untere Armpaar und lange, vielfach gezackte Speere oder Krummschwert und Schild für das obere Armpaar bevorzugen. Kunst und Schmuck scheinen ihnen ebenfalls unbekannt, aber bisweilen tragen sie bizarre Gravuren mit metallenen Einlegearbeiten auf dem Panzer.«

—Von den Untertanen und Feinden des Imperiums; militärgeschichtlich-völkerkundliche Betrachtung, 4237 IZ.

sind sie sehr uneinsichtig gegenüber jeder noch so unbedeutenden Abänderung.

[...] Viele Güter der Chrattac erkennt man an der vorgestellten Silbe Chrat. Chrat-Wolle besteht jedoch ebenso wenig aus Schafshaar wie ein Chrat-

Harnisch aus Metall;

vielmehr soll

beides aus

einem

Holzbrei

gefertigt und

dem Baustoff

von

Wespenne-

stern

ver-

wandt

sein.

Eine

Fülle

unter-

schiedlichster

Dinge

wissen sie

daraus zu

fertigen:

Gewänder,

Werkzeuge,

Instrumente,

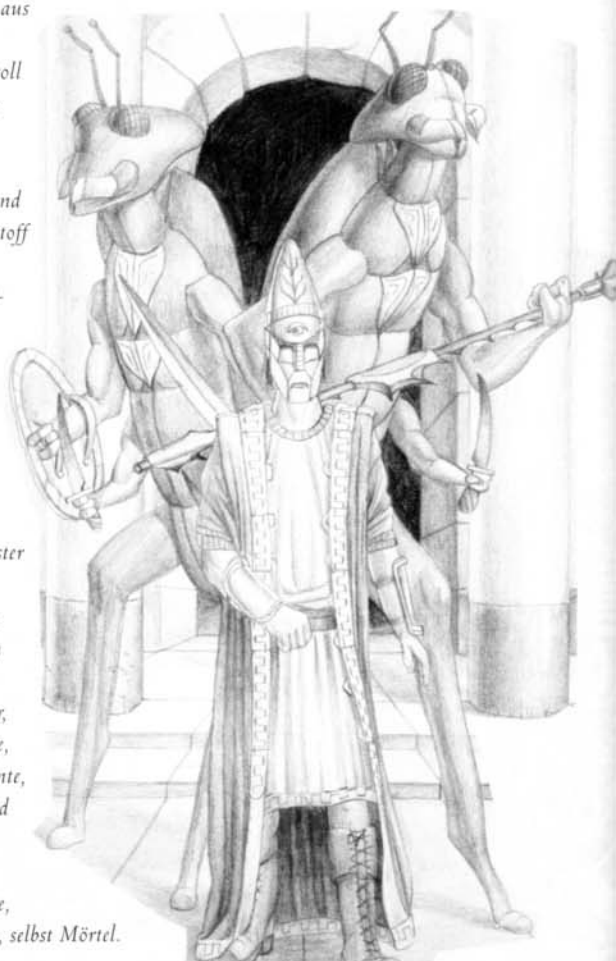
leichte und

dennoch

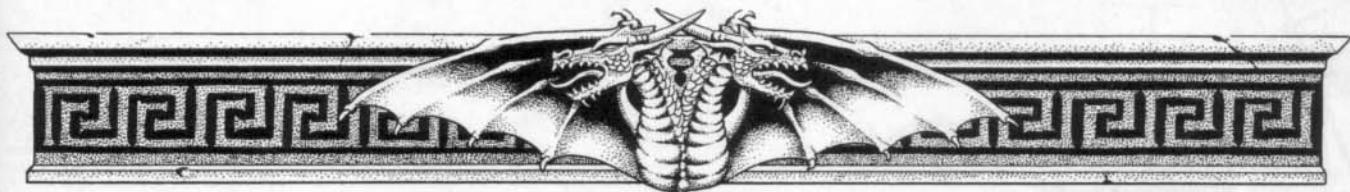
gute

Harnische,

Baustoffe, selbst Mörtel.



»[...] Chrattac-Arbeiter sind deshalb so beliebt, weil man ihnen nichts erklären muß. Sie wissen immer genau, was ausgehandelt wurde, doch



Doch muß alles, was sie herstellen, noch gefärbt werden, denn es ist von häßlich graugelber Farbe. Ein besonderer Stoff ist das Chratimant. Wer von dieser Paste speist, der wird für geraume Zeit verjüngt; wer sie regelmäßig verzehrt, wird uralt.

[...] Mitunter führen die Chratrac untereinander Kriege. Ihre Streiter greifen in hellen Scharen an und kennen weder Rücksicht noch Erbarmen. Ein Chratrac-Krieger ist stärker als ein Tighrir: Mühelos reißt er seinem Feind die Gliedmaßen aus. Dem Biß der mächtigen Kiefer widerstehen nur die stärksten Rüstungen, und die Verwundeten besprüht er mit Gift.

Geborsamere Krieger als die Chratrac findet man nicht. Nie verläßt sie der Mut, noch verstümmelt kämpfen sie weiter, selbst Sterbende denken nur ans Töten.

[...] Die Jonten sehen aus wie Menschen, deshalb gibt es bei ihnen Männer und Frauen. Wieweit sie über den Augenschein hinaus menschlich sind, darüber läßt sich streiten. Ihr Volk lebt seit undenklichen Zeiten in den Burgen der Chratrac, so daß sie viele ihrer Verhaltensweisen angenommen haben. Tatsächlich sehen sich die Jonten untereinander sehr ähnlich. Sie kleiden sich in enganliegende Gewänder aus grauem Chrat-Linnen, ihre Haut ist fahl, ihre Augen sind recht groß. Die Jonten sind keine Sklaven der Chratrac, sondern ihre Unterhändler, da sie sowohl die Chratrac-Sprache verstehen als auch die der anderen Völker.

[...] Es wurde beobachtet, wie Jonten heimlich einsammelten, was bei Tisch erbrochen wurde. Es heißt, daß alles, was einen Körper verlasse, der Königin

Macht über den einstigen Besitzer gebe. Ein Söldner aus Nyrantbal berichtete, daß es bei seinem Volk üblich sei, getötete Chratrac zu verbrennen, denn ansonsten fräßen andere Chratrac den Leichnam samt seiner Seele auf. Die brächten sie zur Königin, die ihren Untertan auch nach seinem Tode noch zu befragen vermöge, wer ihn getötet habe. Den Namen des Mörders gäbe sie dann ihrem ganzen Volk preis. Auch sei üblich, Menschen zu verbrennen, die im Chratracegebiet starben. Denn auch deren Seelen könnten die Königinnen ausforschen, und einem Toten sei es bekanntlich nicht möglich, zu lügen.

[...] Drohnen sind Chratrac-Männer, die einer Königin entlaufen sind, bevor sie sie wieder zu Eunuchen machen konnte. Sie nisten sich in verlassenem Gemäuern ein und trachten danach, ihren eigenen Staat zu gründen. Da sie nicht gebären können, fangen sie ersatzweise jeden, dessen sie habhaft werden, gleich welchen Volkes, und unterwerfen ihn mit ihrem Gift, dem Sklavenmacher. Auch sie haben Sendboten, den Jonten vergleichbar, doch mit denen zu reden sei so, als spräche man mit einem Untoten. Die Zustände in einem Drohnenbau sind schaurig, den die Untertanen fressen einander auf, wenn sie von unterschiedlicher Art sind. Auch die Drohne ernährt sich von ihnen. Manche überleben so Monde, andere Jahre! Wenn eine Königin von einem Drohnenbau erfährt, entsendet sie eine Horde Kriegerinnen, um ihn auszuheben.»

—Fragmente aus Erzählungen, die Mitgliedern der Harika-Expedition zuge tragen wurden

»Mächtige Schwingen von über zehn Schritt Spannweite. Ein langes Maul voller nadelspitzer Zähne, durch den sieben Schritt langen Leib von den Bronzedornen an der Schwanzspitze getrennt. Schuppen von azurner Farbe, kaum sichtbar gegen den Taghimmel. Wie ein Geist war er über uns. Sein Flammenstoß setzte einen Baum knapp vor uns in Brand und zeigte, daß er es ernst meinte.

Aber der Drache war nicht unser Problem. Das war eher sein Reiter. Er trug einen altmodischen Schuppenpanzer in der azurnen Farbe seines Reittieres, die Linke ruhte lässig auf dem Sattelknauf, doch seine Rechte hielt einen kurzen Stab, der ebenso Streitkolben wie Zauberstab sein mochte. Wir wußten nicht, wer er war und wieviel er konnte, verdammt, wir wußten nicht einmal, ob es Mann oder Frau, Mensch oder Dämon war. Und auch seine Stimme verriet nichts, denn das fratzenbafte Visier schluckte jeden persönlichen Beiklang, als er forderte: "Überlaßt uns die Amauna!"

Es war klar, daß er nicht KiaTai oder MuOa meinte, sondern die Kauffrau aus Cantera, die wir eskortieren sollten. Eigentlich ist es ja nicht unsere Art, unsere Auftraggeber so mir nichts, dir nichts im Stich zu lassen — schlecht für den Ruf —, aber während ich noch überlegte, was unsere Belari und Phasganons gegen den Drachen würden ausrichten können, nahm uns die 'Händlerin' die Entscheidung ab. Denn statt der behäbigen, dicklichen Kauffrau stand da auf einmal ein zornsprühende Geisterbeschwörerin, mit gesträubtem Fell und gestiku-

lierenden Krallen, als sie ihre Dämonen gegen den Drachen schickte.

Damit war auch unser Kontrakt hinfällig, und wir saßen zu, daß wir aus dem Feuer kamen. Der Drache und sein Reiter siegten schließlich, und nachdem sie noch das Maultier mit der sorgsam gesicherten Kiste verbrannt hatten, flogen sie einfach davon. Den Rest der Handelswaren hatten sie uns gelassen, und auch wenn wir sie zu einem Schleuderpreis verbökern mußten, deckten sie doch den verlorenen Sold ab.

Wer diese Amauna war und warum sie und ihre Kiste nicht ihr Ziel in Melakkam erreichen durften, weiß ich bis heute nicht. Aber von diesen Drachenreitern oder Draconaren habe ich noch ein paar Male gehört: daß sie auf einer Insel weit draußen im Thalassion leben, noch weit jenseits von Shindrabar. Daß sie dort einem leibhaftigen Drachengott dienen, Umbracor mit Namen, der über das 'kosmische Gleichgewicht' wacht. Daß seine Befehle ebenso gnadenlos wie zielstrebig sein sollen. Wenn ihm etwas nicht paßt, dann schickt er sie aus, und sie sind gut, sehr gut, Zauberer, Krieger — was weiß ich. Nur daß wir verflucht gescheit waren, uns nicht mit ihm anzulegen, das weiß ich heute.»

—aus den Erinnerungen des Söldnerhauptmanns Lacianus von Sadrina

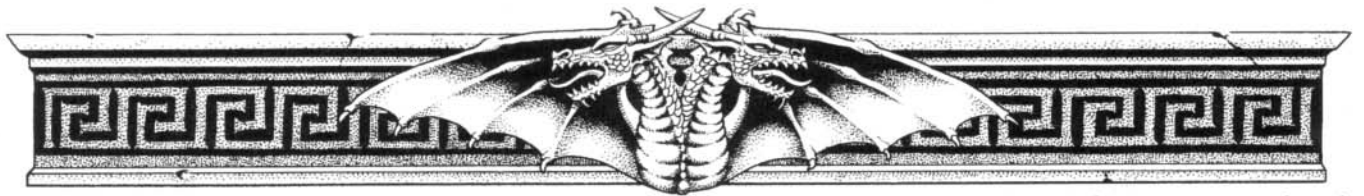
Draydalân ist der größte und furchtbarste Feind des Imperiums — und erst wenn man die Draydal betrachtet, weiß man, daß im Vergleich dazu noch einiges Gutes im Reich des Thearchen steckt.

Denn die Draydal sind eroberungslustige Anbeter ihres namenlosen Schädelgottes, die alle Länder unter ihrer Herrschaft erbarungslos ausbluten und veröden lassen.

Von den Draconaren

Von den Draydal

Ihre Heimat ist heiß und im trockenen Herzen Myranors gelegen, weit südwestlich vom heutigen Imperium, noch weiter als die Magokratie von Xarxaron, die sich als Schutzwall gegen die Draydal sieht. Es heißt,



das Land dort sei eine Wüste voller lebloser Steine und Felsbrocken, doch schlimmer als die von der Natur geschaffenen, denn Draydalân wurde von seiner Bewohner eigener Hand verwüstet, indem sie gierig die gesamte Lebenskraft des Landes durch ihre dunklen Rituale ausgesaugt haben. Daher ist ihre Kultur so expansiv, denn anders als durch Eroberung neuer, noch unverbrauchter Länder könnten sie nicht überdauern.

Wäre Draydalân nicht zugleich der Ort ihrer wichtigsten und ältesten Tempel wie auch das Land, wo gewisse, für den Kultus wichtige Bodenschätze abgebaut werden, so hätten sie es wohl schon längst aufgegeben. Doch so ist es immer noch der skelettierte Kopf ihres düsteren Reiches, passend zu ihrer eigenen Erscheinung: Denn wenn die Draydal einst auch menschlich waren, so haben sie inzwischen durch die Verehrung des Schädelgottes eine immer weniger fleischliche, immer vergeistigtere Gestalt annehmen müssen. Die unteren Ränge der Offiziere, Plantagenverwalter und Sklaventreiber sind menschenähnlich, doch totenbleich mit einer Haut, so durchscheinend wie Alabaster. Doch der Anblick ist nicht verführerisch, denn ihre blaugrauen Adern und die schwarzen Augenringe lassen sie eher geisterhaft aussehen.

Die Oberschicht der Armeekommandanten und der Gubernatoren über unterworfenen Länder ist hingegen unverkennbar nicht mehr menschlich: Ihre Haut ist durchsichtig, und man erblickt jede blaue Ader, alle weißen Sehnen und sämtliche roten Muskeln, als wären sie lebendig gehäutet. Von ihren höchsten Priesteradligen heißt es, sie hätten unsichtbare Haut und Muskulatur und schienen daher nur noch Gerippe zu sein.

Die Herrschaft der Draydal ist auf den Glauben an ihren namenlosen Schädelgott gegründet, als dessen erwähltes Volk sie sich betrachten. Sie vertrauen seinem Versprechen, daß er ganz Myranor für sie erneuern wird, wenn sie es erst einmal vollständig beherrschen und ihm alle Lebenskraft entzogen haben, um ihren Herrn damit zurückrufen zu können. Aus diesem Grunde kennen und benutzen sie zahlreiche Praktiken, um der Natur, zuerst aber lebenden Geschöpfen und am liebsten beseelten Wesen ihre Lebens-

kraft zu rauben und zu sammeln, teils für ihren Herrn, teils auch für sich selbst. Denn während sich die unteren Ränge noch von der traditionellen Draydalâner Kost aus Bitterkorn und Salzwurzwurzen ernähren, können die Angehörigen der Oberschicht damit nicht auskommen: Je 'vergeistigter' der Draydal, desto weniger kann er mit fester Nahrung anfangen und desto mehr fremde Lebenskraft braucht auch er zum Überleben.

Die Opfer dieses Lebensraubes erleiden ein weit schlimmeres Schicksal als selbst die Menschenopfer in den Tempeln des Imperiums, denn sie bleiben für eine schiere Ewigkeit in ihrem langsam verrottenden Körper gefangen und spüren, wie es scheint, jede Made, jede faulende oder zerhackte Faser in ihrem Fleisch. Wer direkt getötet wird, damit sein Schädel zu den Tausenden kommt, die die Mauern der Opferstätten und Tempelburgen schmücken, der kann sich noch glücklich schätzen, die meisten aber werden in diesen unheiligen Untod versetzt, in dem sie als Ghule die Armeen der Draydal verstärken, unrettbar gequält von unstillbarem Hunger und Schmerz. Manche schätzen, daß die Ghule die Truppen Draydalâns auf die doppelte Zahl anschwellen lassen können, doch da sie in ihrer unsterblichen Gier auch vor dem lebenden Fleisch ihrer Mitkämpfer nicht Halt machen, werden sie nur weitab der lebendigen menschlichen und pardischen Krieger eingesetzt, die den unterworfenen Völkern entstammen.

Denn die eigentlichen Draydal sind nur noch eine kleine Elite von nicht mehr als einigen Tausend, die dennoch ihr weit größeres Reich in einem ehernen Griff halten: Im Imperium schätzt man, daß im Draydalreich etwa eine Million Menschen von imperialer Abstammung leben, ungefähr ebenso viele von bansumitischem Blute und auch eine Million Menschen von jenem rothaarigen Volk, das sich Vesai nennt. Dazu kommt noch einmal diese Zahl an Pardir, die hier keine unzuverlässige Söldner sind, sondern entschlossene, ja fanatische Kämpfer, verschlagen und grausam. Sie beten nicht direkt zum Schädelgott, sondern zu dessen halb göttlichen Boten Ghra-Khal, der ihnen als mächtiger schwarzer Pardirkrieger mit den Schwingen eines Drachen erscheint.

G'Rolmur: Herren der Technik

»Seit mindestens 8.000 Jahren leben die G'Rolmur in den Eisenhügeln, wo sie eigene Bergwerke betreiben und dazu Unmengen an Sklaven brauchen. Inzwischen kann man sie überall im Imperium antreffen.

In gut bewachten Festungen büten sie ihre Werkstätten oder graben sich in die Erde ein, damit kein Dieb und Spion zu ihnen vordringen kann. Seit das Imperium während des Einigungskrieges die ersten G'Rolmur-Waffen schätzen gelernt hat, kann es auf diese anscheinend nicht mehr verzichten. G'Rolmurware ist teuer, aber gut, und so zahlt man bereitwillig einen hohen Preis: Dieser besteht nicht nur aus Gold und edlem Geschmeide, sondern auch aus Sklaven und Rohstoffen verschiedenster Art.«

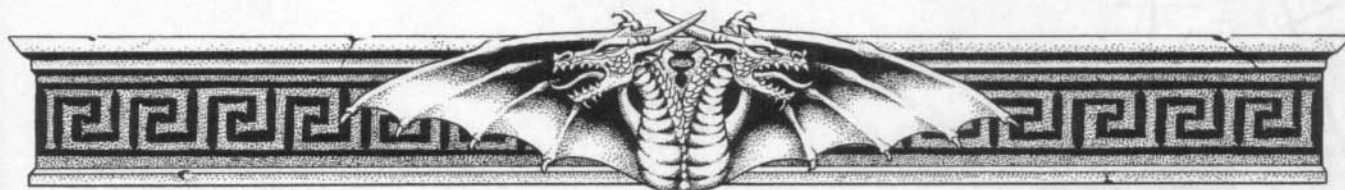
—aus der Chronik von Jis na Bar

»Niemals geben die G'Rolmur auf einen Markt und preisen ihre Ware an, und so ging ich zu ihnen. Ich sah große Maschinen, die anscheinend zu nichts anderem dienten als dazu, Warakwurz zu schälen. Ich sah jedoch auch kleine Gebilde, zerbrechlich und unscheinbar, die Fäden zart wie Wolkenseide woben. Ich hörte Maschinen, die gurrten wie Tauben, brüllten wie Löwen und winselten wie kleine Hunde. Es war obrenbetäubend laut oder läbmend still. Zeitzeiger wanderten über Skalen, mechanische Hände bogen stählerne Stangen. Pfeilwerfer schleuderten mit ihre tödlichen Geschosse auf angekettete Sklaven, und zierliche Raiara-Figuren drehten Pirouetten auf güldenen Schachteln. Es waren Wunder und es waren Flüche, die meine Augen sahen.«

—Tjial Doros, Obskurmant am Hof des Trodinars von Varelia

»Ihr sagt, dieser Transvelozirator funktioniert nicht mehr? Dann habt Ihr ihn nicht von einem G'Rolmur bauen lassen. Natürlich können wir ihn reparieren. Aber diese stümperhafte fremde Technik ... Ihr versteht das doch — da muß man sich einarbeiten. Das kostet Zeit ... Und Zeit kostet.«

—ein G'Rolmur bei Verhandlungen

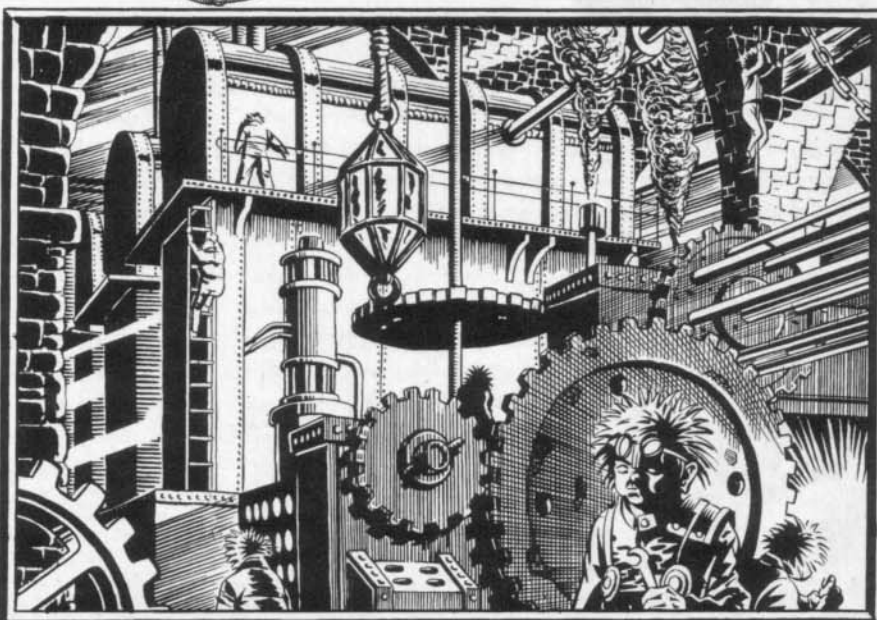


Die Ähnlichkeit der myranischen G'Rolmur mit ihren aventurischen Verwandten ist offensichtlich, doch gibt es deutliche Unterschiede. Wenn die G'Rolmur ausgewachsen sind, haben sie die Größe und Proportionen eines sechsjährigen Kindes. Ihr Kopf mit dem puppenhaften Gesicht ist im Verhältnis zum Rest des zerbrechlich wirkenden Körpers übergroß, die Haut- und Haarfarbe (beides immer im gleichen Ton) kann zwischen leichenbläß und dunkelbraun variieren. Ihre Haare sind starr wie dünner Draht und stehen zerzaust vom Kopf ab. Die weiße Iris macht ihren Blick kalt und stechend. Ihre Sprache, das Grolmisch, ist für Menschen schwer zu verstehen und noch schwerer zu erlernen, da sie zu einem großen Teil aus Schnalzlauten besteht.

Trifft man G'Rolmur in ihrer Werkstatt an – was meist der Fall ist, sofern sie nicht schlafen –, sind sie in eine schmutzige und ölige Arbeitskluft aus Leder gehüllt, die vor Werkzeug schier überquillt. Bohrer, Feinhämmer, Zangen, Feilen, Maßwinkel und Messer ragen aus jeder Tasche heraus. Beliebte sind ebenso Arbeitshandschuhe mit eingearbeiteten Werkzeugen, die je nach Bedarf herausgeklappt oder vorgeschoben werden können.

Ihre Leidenschaft und Begabung liegt in der Mechanik und im Handel. In ihren Hallen stapeln sich Unmengen der absonderlichsten Maschinen, für die sich kein Abnehmer fand. Doch wenn eine Maschine verkauft oder auf Bestellung gebaut wird, dann soll der Preis dafür möglichst hoch sein. Man sagt, daß schon die jüngsten G'Rolmur einem Einarmigen die letzte Hand abschwatzen können.

Obwohl sie die Mechaniken des Hauses Quoran als 'Bastelei' bezeichnen, wären viele G'Rolmur insgeheim froh, einige jener Ap-



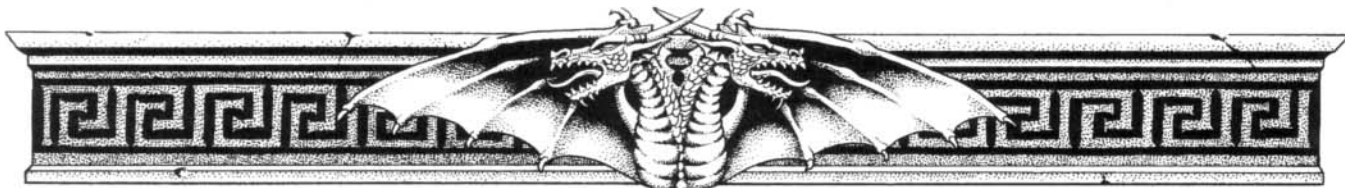
paraturen in die Hände zu bekommen. Den letzten Schliff geben sie ihren Werken mit der Magie, die ihnen zu eigen ist, denn mit vereinten Kräften können sie Zauber von erstaunlicher Macht weben. Da G'Rolmur selten älter als dreißig Jahre werden, sind komplexe Planungen und Gerätschaften oft das Ergebnis mehrerer Generationen oder ganzer Familien.

Die G'Rolmur sprechen mit ihren Maschinen, und vielleicht erhalten sie auch eine Antwort, denn sie können jeden Fehler erstaunlich schnell aufspüren. Außer ihrem Arbeitsgerät, ihrer Werkstatt und dem eigenen Besitz ist ihnen nichts heilig. Sie glauben jedoch an die Existenz böser Geister, die in Menschen und Maschinen einfahren und diese zur 'Fehlfunktion' bringen. Will man jene Geister austreiben oder fernhalten, so muß man mit ihnen feilschen und ihnen Opfer anbieten, seien es Sklaven oder Maschinen.

»Ihre eigentliche Heimat war eines der großen Waldgebiete im Westen des Imperiums, dessen noch heute bewohnter Teil das Haëhnyrra genannt wird. Jedoch weiß niemand zweifelsfrei zu sagen, wer sie so geformt hat, wie sie sind oder vielmehr: nicht sind. Dieses Geheimnis liegt im Dunkel der Zeit. Ob sie es selbst wissen, kann man nur vermuten, denn so loyal und unschätzbar sie einem geachteten Herren sind, so wenig spricht ein Haëhnyrr von sich selbst. Manchmal scheint es, als nähmen sie sich selbst nicht einmal als eigenständige Wesen wahr, sondern lebten nur als Spiegel ihres Gegenübers. Zeugung, Geburt und ihr natürlicher Tod sind die einzigen individuellen Augenblicke ihres Lebens. Diese vollziehen sie in aller Abgeschlossenheit, zumeist unter Ihresgleichen im Haëhnyrra, so sehr sie sonst auch die Nähe anderer Wesen suchen. Mann und Frau unterscheiden sich durchaus in den Aufgaben der Fortpflanzung, aber die Anpassung ihres Wesens und ihrer Gestalt an die Wünsche ihres Gegenübers nimmt auf ihr Geschlecht offensichtlich keine Rücksicht. Seltsamerweise nehmen sie hingegen rein sexuelle Gelüste nicht wahr und verweigern sich ihnen mit kindlicher Unschuld. Vielleicht ist dies ein unbewußter Schutz ihrer Rasse, um ihr Blut vor Verwässerung zu bewahren. Gäbe es diesen entscheidenden Unterschied nicht, könnte man einen 'ungeformten' Haëhnyrr

Von den Haëhnyrr

allein vom körperlichen Erscheinungsbild her leicht mit einem Ravesaran verwechseln, auch wenn sie jene an Schönheit nicht übertreffen können. Sie sind kleiner, mit schlichterem Haar ausgestattet und neigen durchaus auch einmal zur Fettleibigkeit. Ihre Augen hingegen üben auf die meisten fühlenden Wesen eine starke Faszination aus, denn ihr Blick ist derart teilnahmsvoll und interessiert, wie man es sonst nur von Geliebten oder sehr nahen Freunden kennt. Und tatsächlich ist ihr herausragendes Talent die Fähigkeit, sich in ein anderes Wesen einzufühlen. Manche sagen, ein Haëhnyrr könne in den Gedanken anderer Wesen lesen, andere behaupten, daß sie die unbewußten Träume erkennen und sich nach diesen formen. Zu allen Zeiten gab es Berichte von Haëhnyrr, die sich nach dem Bild von Vermissten gestalteten und jene ersetzten, so gut es ihnen möglich war, um schließlich als Verräter 'enttarnt' und verurteilt zu werden. Allerdings sollten sie ihre Fähigkeiten bislang nur selten dazu genutzt haben, sich in irgendeiner Weise zu bereichern; vielmehr begehren sie, so scheint es, Zuneigung, Achtung und körperlichen



Schutz. Das macht sie für jeden wohlhabenden Händler und insbesondere jeden Herrscher zu unschätzbaren und im Grunde billigen, aber dennoch schwer zufriedenzustellenden Beratern. Denn ein Haëhnyrr wird nur bei dem bleiben, bei dem er sich wohlfühlt – ansonsten wird er sich rasch in einen Gast hineinversetzen und fortan jenem zur Seite stehen. Dabei ist ein jeder böfische Haëhnyrr von einer ganzen Schar ihm zugeneigter Gespielen und Diener umgeben, die ihm seine Umgebung zur vollsten Zufriedenheit gestalten sollen.»

—Auszug aus Imperiale Völker, unbekannter Autor, indiziert

Ob die Haëhnyrr eine geformte oder eine natürlich entstandene Rasse sind, kann nicht eindeutig beantwortet werden. Die Sagen ihres Volkes erzählen von einem gottähnlichen Wesen, das die Gabe des Verborgenen Auges an sie weitergegeben habe. Eine Vermutung – die als Häresie gilt – spricht von einer Verwandtschaft zwischen ihnen und den Alten. Die Haëhnyrr verloren ihre Selbstständigkeit während der Dritten Expansion des Imperiums, etwa

ab 450 IZ. Ihre Integration verlief relativ friedlich, da sie schnell erkannten, daß sie nicht in der Lage waren, die dreiäugigen Alten zu durchschauen, und sich vor ihren Plänen durch sanftes Nachgeben und Diplomatie in Sicherheit brachten.

Sie dienen bevorzugt an Zentren der Macht und des Reichtums und scheinen hierbei außer dem Wunsch nach einem harmonischen und von Tiefe erfüllten Zusammenleben keine Absichten zu verfolgen. Es gibt Gerüchte, daß ein Haëhnyrr, wenn er den Tod nahen fühlt, zu den Seinen zurückkehrt und seine Lebenserinnerung vollständig den Anverwandten übermittelt, und mißtrauische Beamte des imperialen Geheimdienstes haben darum immer wieder Dossiers verfaßt, in denen der friedvolle Verbleib der Haëhnyrr im Imperium eine List zum Zeit- und Wissensgewinn genannt wird. Die unschätzbaren Dienste der Haëhnyrr scheinen den Mächtigen allerdings bislang wichtiger gewesen zu sein als die Verfolgung solcher Hirngespinnste.

Hjaldinger Piraten in Balan Cantara

»Verehrter Herr Ligur Opian, Balan Cantara ist wahrlich eine bemerkenswerte Stadt! Allein die Vielzahl an seltsamen Gestalten kann man sich kaum vorstellen, die hier mit ihren Schiffen vor Anker geben.

Die gefährlichste meiner Begegnungen hatte ich allerdings erst am gestrigen Abend. Ihr bittet mir jenen Auftrag, von dem ich Euch berichte, mit aller Verschwiegenheit ans Herz gelegt und mir meine Verhandlungspartner genau geschildert, so daß ich sie gleich im Hafen ausmachen konnte: die Segler mit den geschnitzten Köpfen und den farbigen Seeschlangenbälgen auf der Flagge. Es waren zwei, die Sturmbräut und die Schlangenfluch, beide kurz hintereinander eingetroffen, beide mit eisiger Geschäftigkeit in Reparatur begriffen. Die Nordleute verzichteten gar darauf, die Schiffe in ein Dock heben zu lassen; Arbeiten unter der Wasserlinie sah ich einige der bühnenhaften Frauen und Männer tauchend erledigen. Auch nutzten sie offensichtlich die Hilfe von Unterwasserkreaturen aus den Sümpfen. Ich habe bisher nicht in Erfahrung gebracht, wie sie diese bezahlen – oder auch nur, wie sie sich mit ihnen verständigen.

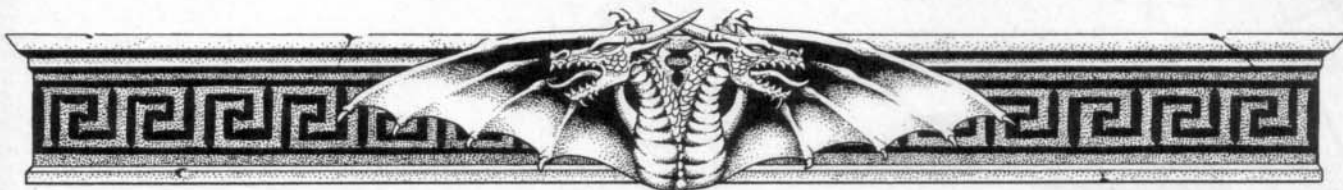
Ich ließ beiden Kapitäninnen je eine der Nachrichten zukommen, die Ihr mir mitgegeben habt, aber nur die Kapitänin Halga von der Schlangenfluch, Hetfrau war ihr Titel, bequeme sich zu einer Antwort. Sie nannte mir eine Kaschemme, an der ich sie am Abend antreffen könnte. Hatte ich nun angenommen, sie habe aufgrund unserer gemeinsamen Geschäftsinteressen einen vertraulichen Ort gewählt, wurde ich schon von weitem eines Besseren belehrt: Die Drachenbökle ist das schmutzigste, lauteste und zugleich verräuchertste und stinkendste Etablissement, das man sich vorstellen kann! Nicht, daß man dort Angst davor haben müßte, belauscht oder beobachtet zu werden: Der Blick reicht trotz der Öllampen keine zwei Armeslängen weit und man bekommt kaum das eigene Wort zu Ohren. So war ich gezwungen, mich auf der Suche nach der Kapitänin durch die gesamte Gaststube zu zwängen. See- und Schauerleute, Fischer und Talgkocher waren wohl die meisten der Besucher, Hals- und Beutelschneider sicherlich der Rest. Es herrschte ein unglaubliches Gedränge. Ich bin auch nicht dahintergekommen, wie man dort ein Getränk bestellt, aber

als ich die Kapitänin endlich gefunden hatte, schob sie mir wortlos einen Humpen zu und prostete mir zu. Ihre Seemänner und Matrosinnen scherten sich nicht um mich – und auch nicht um andere Gäste, die respektvoll Abstand hielten, wie mir auffiel.

Nun, ich für meinen Teil hätte mich sicher nicht mit diesen muskelbepackten, raubbeinigen und zudem äußerst ... phantasievoll bewaffneten Menschen angelegt – aber daß ihr Ruf selbst polternden, sturzbetrunkenen Schauerleuten Respekt einflößte, erstaunt mich doch. Die Verhandlung mit der Kapitänin geriet recht kurz: Die hochgewachsene Frau las erst geruhsam Euer zweites Schreiben durch, musterte mich dann mit eiskaltem Blick, strich sich die mit bunten Lederstreifen durchflochtenen Zöpfe zurück und nahm mir die Feder aus der Hand. Der Kiel zerbrach, als sie ihren Namen kraftvoll unterstrich. Dann brüllte sie mir einen einzigen Satz zu: Ort und Datum ihrer Lieferung. Und ich zweifle keinen Augenblick daran, daß ihr gelingen wird, was sie da versprach, auch wenn mir der Zeitraum sehr knapp bemessen schien. Danach bat sie mich keines Blickes mehr gewürdigt, so daß ich eilends den Humpen leerte und den mühsamen Weg nach draußen antrat. Mehr als einmal traf mich ein Ellbogen, eine wild umhergefuchtelte Waffe an einer empfindlichen Stelle. Was immer Ihr Euch von der Hetfrau besorgen laßt – ich hoffe sehr, daß es die blauen Flecken lohnt! (...)«

—aus einem Brief eines Unterhändlers Ligur Opians, neuzeitlich

Die seefahrenden Hjaldinger Myranors mögen in Aussehen und sogar in Haartracht, Kleidung und Hautbildern ihren Verwandten in Aventurien gleichen, ihr Verhalten jedoch ist rauher und bar jeglicher Herzlichkeit. Einzeln und in kleinen Gruppen sind sie gesuchte und gefürchtete Seesöldner, als vollständige Schiffsbesatzung mit eigener Otta stellen sie eine nicht unerhebliche Bedrohung für jegliches tote und lebende Gut dar. Die Jagd auf Menschen, Schiffe und Kostbarkeiten sind Aufträge nach ihrem Geschmack. Ihr Preis ist hoch, ihre Arbeit auf See kaum übertroffen. Aber man sollte sich sehr in acht nehmen, wenn man mit ihnen eine Verhandlung wagt: Ein schlechter Preis, ein unangemessener Auftrag oder ein unvorsichtiger Vergleich mit ihren seßhaften Vettern in Haldiganu hat so manchem Händler einen Nasenbruch eingebracht; ein Vertragsbruch hingegen kostet das Leben.



»In den weiten Steppen nordwestlich von Rhacornos leben die Kentori, eine einzigartige Reiterkultur, denn ihre 'Reittiere' sind nicht weniger klug und redigewandt als die Reiter: Während letztere als herkömmliche Menschen erscheinen, besitzen die Zentauren zwar den Oberkörper eines Menschen, aber den vierbeinigen Rumpf eines mächtigen Pferdes. Beide neigen zu blaßblauen Augen und haben flachsbondes, in breiten Zöpfen geflochtenes Haupthaar, die Männer dazu noch üppige, herabhängende Schnauzbärte.

In ihrer weiten, offenen Grassteppe leben die Kentori als Nomaden, die hinter den Herden der Wildpferde herziehen: Pferdefleisch und Wildbret sowie vergorene und frische Stuten-



milch sind ihre wichtigste Nahrung, und Leder und getrocknetes Fleisch stellen ihre bedeutendste Handelsware dar. Um die Dinge einzutauschen, die sie nicht

selbst erzeugen können (vor allem Bier und Wein, die sie

sehr schätzen), kommen sie zu großen Jahrmärkten am Rande der von Menschen bewohnten Gebiete zusammen, doch die Stammesfeste, die sie dort zugleich abhalten, sind dem Blick der Fremden entzogen. Auf der Wanderung leben sie in großen bemalten Lederzelten, und ihre Kleidung ist aus dem gleichen Material: Reiter tragen vor allem helle, bemalte oder bestickte Lederhemden und -bosen, Zentauren allenfalls Hemden oder eher noch Westen. Im Kampf hingegen legen sie Brustpanzer aus zähem Leder und Helme an, die mit Pferdeschweifsen verziert sind. Sowohl Reiter als auch Zentauren sind gute Bogenschützen, und die

Kentori sind wie geschaffen für den Einsatz in Leichter Kavallerie und Plänklertruppen, was sie auch oft als Söldner in imperialen Diensten unter Beweis stellen. Als Herren der Steppe dulden sie hingegen keine fremden Reisenden und Eindringlinge in ihrem Gebiet, die ihnen nicht hohen Zoll zahlen.

Weder unter den Zweibeinern noch unter den Vierbeinern ist die Ehe bekannt, und es wird spekuliert, ihre Kinder und Fohlen würden in wilden Fruchtbarkeitsfesten während der Jahrmärkte gezeugt. Hingegen ist die fast immer gegengeschlechtliche Bindung zwischen Zentaur und Reiter eng und nur durch den Tod zu beenden. 'Verwitwete' Reiter werden vom wandernden Stamm verlassen und sterben meist schnell in der Steppe, Zentauren entscheiden sich meist ebenfalls für den Tod oder aber für ein Leben als Einzelgänger abseits des Stammes, ja, sogar abseits der Steppe, und ziehen ein-

sam und melancholisch durch das Imperium.«

—Auszug aus Imperiale Völker, nicht indizierte Ausgabe

»Zu den reichsten und bedeutendsten Handelsmächten im Thalassion gehören ohne Zweifel die Kerrishiter. Als Angehörige des großen bansumitischen Volkes sind sie von bronze-metallischer Hautfarbe und haben schwarze, violette oder dunkelblaue Haare, die sie im Nacken lang und in Zöpfe geflochten oder zu einem Knoten aufgesteckt tragen. Ihre Bärte — denn man bekommt fast nur Männer zu sehen — wurden mit Wachs zu glänzenden Locken versteift. Die langen Gewänder sind golden gefärbt, und dazu tragen sie goldbestickte Schärpen als Zeichen ihres Wohlstandes und ihrer Macht.

Auf ihren ausladenden Frachtschiffen befahren sie die südlichen Küsten Myranors und der angrenzenden Inseln, und selbst die Südwestpassage in unbekannte, schatzreiche Meere sollen sie gefunden haben. Doch das weiß man nicht genau, denn so freizügig sie ihre Waren veräußern, so zurückhaltend sind sie mit ihrem Wissen. Auch wenn sie meist die imperiale Sprache gewandt beherrschen, so sprechen sie doch ihr eigenes, bansumitisches Idiom. Denn sie bewohnen das kühlere Festland südlich der Wüste, vor allem aber den vulkanreichen Archipel von Talaminas, ein Inselreich jenseits der Küsten Myranors. Die Landschaft soll dort dem Buschland des südlichen Imperiums ähneln, doch die Tierwelt muß eine andere sein — in jedem Falle bringen ihre Schiffe Pelze und Vogelbälge mit Mustern und Farben, die hierzulande unbekannt sind; und auch die Weine,

Von den Kerrishitern

Gewürze und Weibrauch stammen von den Früchten, Säften und Harzen anderer Pflanzen.

Des weiteren bringen sie eine edle Bronze zu uns, die Eisen und Stahl gleichwertig ist, aber auch den echten Auranash, jenen goldgelben und lichtechten Farbstoff, mit dem die Roben vornehmer Herrschaften gefärbt sind.

Fast alle Kerrishiter leben in Städten, während das umliegende Land von ihren Sklaven bestellt wird, und das Wort Kerrish bedeutet sogar 'Hafenstadt' oder 'Handelsposten' und ist fast all ihren Städtenamen vorangestellt, ganz wie das 'Balan' oder 'Sidor' unserer Metropolen. Die Städte bilden zusammen den alten Seebund von Talaminas, doch in inneren Angelegenheiten sind sie völlig eigenständig. Beherrscht werden sie wohl, so viel ist zu erfahren, von einem Rat der Handelsprinzen, einer Honoratenschicht von Kauffahrer-Kapitänen, die in der Regel die eigentliche Macht innehaben, auch wenn die formelle Herrschaft bei der Hohepriesterin und 'Gemablin' des jeweiligen Stadtgottes liegt, mit dem sie jährlich in einer Heiligen Hochzeit rituell vermählt werden.

Daß Frauen auf dem Lande bleiben, die Männer als das härtere Ge-



schlecht hingegen mit der launischen See kämpfen, gilt als göttlicher Wille, so wie den männlichen Stadtgöttern auch die heimtückische Charypta unter den Wogen gegenüber steht, die sie Dagath nennen.

Ihr eigentlicher Hauptgott, dem sie auch in ihren Nachbarschaften in imperialen Metropolen wie Balan Cantara und Balan Mayek Tempel errichtet haben, ist 'Bal'Ingra', der die Vulkane besänftigt, die fruchtbare Vulkanasche spendet und die Edelmetalle beherrscht. Er bütet und mehrt das Geld und drängt als Feuergott die Schrecken der See zurück.

Sein großer Tempelpalast liegt auf der Vulkaninsel Talaminas. Die Höchste Priesterin des ganzen Volkes ist die 'Braut Bal'Ingras', die in auf ihrem Goldenen Thron über einer Vulkanspalte sitzt, die heißen, schwefeligen Dämpfe aus der Erde einatmet und seinen Willen weissagt. Ihre Orakel werden dann von den übrigen Priestern aufgezeichnet und vom Hohen Rat der Handelsfürsten zurechtgelegt. Nicht selten soll es bei diesen Offenbarungen um so profane Dinge wie die Zuteilung von Handelsquoten und Gewinnspannen geben.

Die reichste und größte all ihrer Handelsstädte ist Kerrish-Yih, doch von eben dieser Stadt hört man auch, daß sie mit dem Seebund von Talaminas gebrochen habe, da sie sich nicht mehr vorschreiben lassen sollte, welche Waren ihre Kaufleute auf welchen Wegen befördern durften. Heute ist der Haß zwischen den beiden Mächten das beherrschende Gesprächsthema, wann immer sich Kerrishiter verschiedener Städte treffen.

Dabei schenken sich die beiden nichts, wenn es um die Ausdehnung ihres Einflußbereiches geht — denn die Kerrishiter halten nichts von der Vorstellung, der Handel sei ein Spiel für Geist und Charme. Für sie ist er ein Krieg gegen die Kunden, deren Reichtümer man sich aneignen will, am besten durch ein völliges Monopol, bei dem sie die Preise diktieren können. Dabei geben sie zielstrebig, machtbewußt und skrupellos vor und schrecken weder vor unerklärten Kaperkriegen noch vor Seeblockaden und Handelssperren zurück. Die Bewohner Shindrabars können viel davon erzählen, wie der Seebund ganze Dschungelinseln um ihrer kostbaren Produkte willen unter seine Kontrolle bringt.«

Die Mholuren: Fluch des Wassers

»Nicht alles, was dir aus dem Wasser entgegenblickt, ist dein Spiegelbild«
—Sprichwort aus Balan Cantara

»Es ist nicht bekannt, woher der Name Mholur stammt, denn sprechen können die Molchswesen nicht. Eine gründliche Untersuchung des gefangenen Exemplars brachte keine Stimmbänder zum Vorschein; offenbar wird das Gezischel und Gefröse mit den Kiemen erzeugt. Leider verschied das Exemplar bei einer eingehenden Untersuchung seines Inneren, so daß eine magische Befragung nicht durchgeführt werden konnte. Der Gefangene mißt anderthalb Schritt, es sind jedoch schon größere Exemplare gesichtet worden. Die Haut ist nicht von schleimiger Konsistenz, wie bei Molchen üblich, sondern silbrig geschuppt und gleicht eher einer Fischhaut. Wenden wir uns nun wieder dem Inneren zu, ich fahre fort mit der Freilegung der Lungen ...«

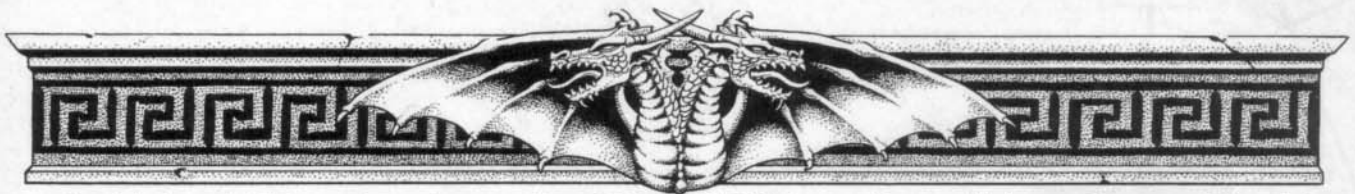
—Untersuchung des Anatoms Ma'Or

warten darauf, daß unsere Wachsamkeit nachläßt. Dann werden sie eines Nachts emporsteigen und das Land erobern, wie sie es schon einmal getan haben. Ihre Seelen sind so finster wie die See. Ihre Zauber wirken äonenlang, und eines Tages werden sich Seekreaturen ohne Zahl vom tiefsten Grund des Meeres erheben, und auf ihnen werden die Mholuren reiten. Sie bohren Tunnel um Tunnel unter Wasser, und eines Tages wird das Land einstürzen und in der See ertränkt. Dann werden die

Städte im Meer versinken und zerbersten wie einst Margitara. Seid ihr sicher, daß die Fischer, die morgens zurückkehren, noch dieselben sind wie die, die nachts auf See fuhren? Die Mholuren fangen sie, schneiden ihnen die Haut vom Leib und hüllen sich darin ein. Dann kehren sie zurück, locken noch mehr auf die See hinaus und setzen euren Weibern Fische in den Leib. Spürt ihr nicht den falschen Händedruck eurer ehemaligen Freunde? Riecht ihr nicht die Verderbnis der Weiber?«

—ein unbekannter Redner in Galasal, den man am Tag darauf ertrunken in seinem Rasibaus vorfand (in einem ansonsten trockenen Zimmer, das in der zweiten Etage lag)

»Endlich batten wir die Kultstätte des namenlosen Os'Grapt erreicht. Inmitten der blutigen Opfer, von allerlei Schlingpflanzen überwuchert, sahen wir ein riesiges Osgura. Zuerst hielten wir es für eine Statue, doch dann erhob sich das Untier, das mindestens drei Mannslängen groß war, und stürzte sich auf uns. Wir konnten uns kaum zum Kampf stellen, da mit einem Mal der Sumpf nach

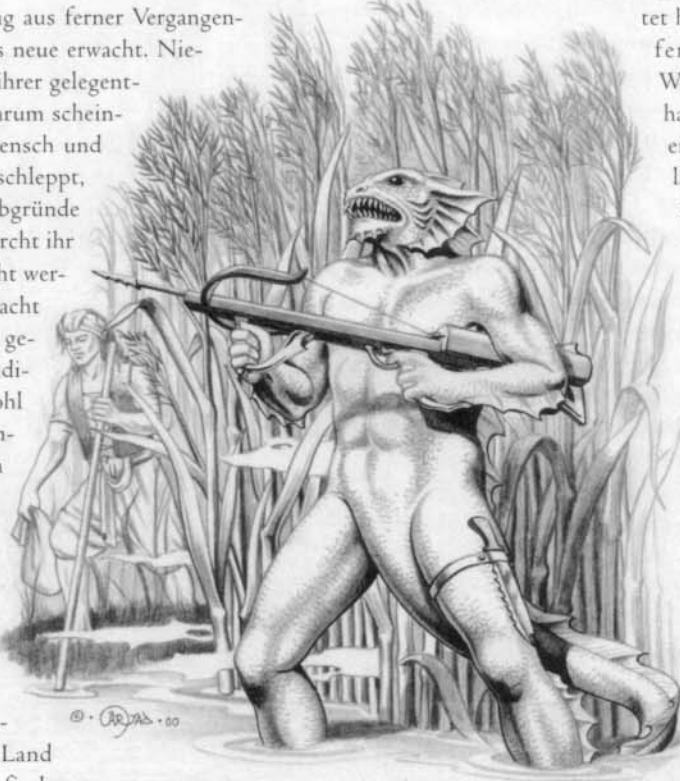


uns griff und die Speere der Mholure auf uns niedersausten. Unsere Waffen zerbarsten an der Haut des Ungetüms, das unsere Stiche nicht einmal wahrzunehmen schien und unsere Kämpfer niederwalzte. An jenem Abend verloren wir fast vier Kirenen unserer besten Streiter.»

—aus einem Bericht an Myriokrat Thepbastes

Die Mholuren sind eine Bedrohung aus ferner Vergangenheit, die jedoch immer wieder aufs neue erwacht. Niemand kennt den Sinn oder Zweck ihrer gelegentlichen Überfälle, niemand weiß, warum scheinbar wahllos mal ein Dorf samt Mensch und Vieh in die Tiefen des Meeres verschleppt, mal ein Schiff in die schwarzen Abgründe hinabgezogen wird. Vielleicht gehorcht ihr Tun einem finsternen Ritus, vielleicht werden sie dabei von einer fremden Macht gelenkt – doch da es nur den Rissen gegeben ist, sich mit ihnen zu verständigen, wird man über diese Dinge wohl auch weiterhin nur spekulieren können. Die Mholuren leben vor allem im Meer der Schwimmenden Inseln, aber auch in einigen Flüssen. Seit Errichtung der Mholurenwehr sollen sie zumindest im Valantischen Meer nicht mehr gesichtet worden sein.

Daß die Mholuren lediglich in der Tiefe der See hausen, ist ein Gerücht; sie können sehr wohl an Land überleben. Fernab der Zivilisation findet man an manchen Ufern ihre halb überschwemmten Lehmhütten, das Landesinnere scheuen sie jedoch.



Die Mholuren opfern verschiedensten Göttern und Wesenheiten: Am Meer der Schwimmenden Inseln hat sich offenbar ein Osgurakult etabliert, ebenso werden die Seedracen und -schlangen geehrt. Seit vor bald 5.000 Jahren, während der Mholurenkriege, der Bund der Landbewohner den Orismani vergiftet und – dem Glauben der Mholuren nach – getötet hatte, bringen sie dem Fluß Opfer dar, damit er nicht zum Wiedergänger wird. Dieser Brauch hat sich sogar bei den Menschen eingebürgert, und insbesondere in ländlichen Gegenden soll schon manch einsamer Wanderer dem Strom geopfert worden sein.

Die Mholuren tauchen plötzlich, wie auf ein geheimes Zeichen hin, aus den Fluten auf und verschwinden ebenso schnell wieder, wie sie gekommen sind. Ein einzelnes Molchswesen scheint harmlos zu sein, in der Masse jedoch – und sie treten selten einzeln auf – sind sie eine erschreckende Bedrohung und zu mächtiger Magie instande, die das Wasser und seine Bewohner umfaßt. Die meisten Rituale sind den Gebieten der Verwandlung und Beherrschung zuzuordnen. Einen Aventurier

mag ihre Gefährlichkeit besonders dann erschrecken, wenn er ihre Verwandten, die friedlichen Ziliten, kennt.

»In allen Teilen des Thalassion kann man die schweren Konvois der Serover antreffen, dickbauchige Kauffahrteischiffe, die von einem Schwarm kleinerer Begleiter umringt sind. Denn so wichtig die Serover als Händler und Beförderer ihrer Waren sind, so gerne werden ihre Geleitzüge auch von Piraten überfallen – und das sogar mit dem Segen der Obrigkeit.

Einst waren die serovischen Inseln eine arme, moorige Ansammlung von Sandbänken und kleinen Eilanden, die den Hjaldingern als Flottenstützpunkt dienten. Nach der Eroberung Hjaldingards als eigenes Horasiat etabliert, bleiben die serovischen Inseln arm, und die alteingesessenen wie auch die neu angesiedelten Bewohner schufen über die Jahrhunderte mehr oder minder auf eigene Faust (und ohne Hilfe durch ihren Horas in Serovogor) mittels Trockenlegung einen blühenden Landstrich. Als der Horas schließlich eine höhere Besteuerung befahl, um den neuen Reichtum abzuschöpfen, löste dies den Unmut der örtlichen Magnaten und Cirkelpatrone aus. Es kam zu einer zur Rebellion, die vom Adelshaus Ennandu verdeckt, aber entscheidend gefördert wurde.

Nach dem sogenannten 'Hundertjährigen Seekrieg' wurden die Serover in allem außer ihrem Namen unabhängig: Das Imperium hält seine Ansprüche auf Serovia noch immer aufrecht, auch wenn der Horaspalast in Serovogor seit Jahren ver-

waist ist. Die Rivalität der Horanthes

macht es jedoch unmöglich, diese Ansprüche durch Gewalt oder eine Blockade durchzusetzen, denn die aktive Kriegsflotte des Imperiums ist zu schwach und viele Horasiate haben nichts dagegen, wenn ihre Händler von Serovern kaufen, solange nur deren Konvois auf See bleiben und der Handel dort draußen, einige Stunden vor dem Hafen, abgewickelt wird. Einen offiziellen serovischen Kaufahrer oder Würdenträger jedoch, der imperialen Boden betritt, würde man als Verräter und Rebell festnehmen und versklaven.

Die sieben serovischen Provinzen haben formal keinen Adel, und ihre Politik wird von den Interessen der städtischen Kaufleute gelenkt. Die Magnaten sind jeweils die böchsten und ausschlaggebenden Würdenträger, und das Haus Ennandu, das gut und gerne den Herrschertitel hätte beanspruchen können, verzichtet darauf: Maurian Ennandu, der heutige starke Mann, begnügt sich mit der Würde eines 'Generalkapitäns der vereinigten Flotten'. Doch da die Ennandu im Gegenzug ihren Einfluß im Imperium fast völlig verloren haben, gilt das den meisten als sehr unbedachter Tausch.»

—aus dem Logbuch der Prinzessin Lamea

Die Serover

Von den Vesai

»Keiner weiß, wo sie wirklich herkommen und was sie zu uns getrieben hat. Ihre Mysterien sind uns fremd, ihre Sprache unverständlich, ihre Sitten aber raffiniert und ihre Dekadenz denen der Alantinos in nichts nachstehend. Hütet euch vor dem Lächeln in ihren weißen Porzellangesichtern, macht sie nicht zu euren Dienern, damit ihr nicht als ihre Sklaven endet!«

—Senatorin Andara aya Kourammion in einer Rede vor dem Imperialen-Konvent, 2604 IZ

»Bei der Sektion konnten wir keine vom gewöhnlichen Typus abweichenden Merkmale feststellen, was jedoch die bezeugten Aussagen Ps nicht falsifiziert, er habe einen Vesayu mit geöffnetem Schwarzen Auge gesehen. Zusammenfassend läßt sich also sagen, daß die Vesai zwischen siebeneinhalb und achteinviertel Spann groß werden, vom Körperbau leichter und schmäler als die bekannten imperialen Menschenschläge sind, aber ebenso zu Fettsucht oder Auszehrung neigen; ihre Gliedmaßen, vor allem ihre Finger, sind fein und fragil. Die Haut ist von fast reinweißer Farbe (und dunkelt auch in grellem Sonnenlicht kaum nach), die Haupthaare meist von tiefroter Tönung, wozu auch die großen, dunklen Augen passen, die bisweilen einen leichten Rotschimmer aufweisen. Die männlichen Exemplare weisen nur wenig Gesichtsbehaarung auf, die Weiber sind bis auf das Haupthaar meist völlig unbehaart.

Sie sind von hoher Ausdauer und großer Fingerfertigkeit, selten von überdurchschnittlicher Kraft. Ihre inneren Organe ...«

—Sektions-Hochmeister Therimander anc Phraisopos-Tuli in einer Untersuchung aus dem Jahre 2821

»Da sie über den ganzen bekannten Kontinent verbreitet und in diverse Untergruppen unterteilt sind – man findet sie in den Landen der Te'Sumurru, bei den Kerrisbitern, in Esbathmar, in den Küstenstädten Makshapurams, in großer Zahl in Balan Cantara, aber auch in den Sidoru Daranelia und Valantia, selbst am Hof des Thearchen –, fällt es schwer, einheitliche Merkmale ihrer Mode und Kultur festzumachen. Doch die hier exemplarisch genannten cantaresischen Vesai – Männer wie Frauen – tragen gerne weiße Wickelröcke oder Kleider und verschiedenfarbige Stirnbänder mit langen Schläfenlappen, dazu roten, spiralförmigen oder schlangentartig um die Gliedmaßen gewundenen Schmuck aus Cupritan, kerrishitischer Bronze oder rotem Stahl (überhaupt sind Spiral- und Mäander-Elemente gerne gesehen). Wenn sie sich tätowieren lassen, dann um Schmuck nachzuahmen und ebenfalls gerne in roter Farbe, wie sie auch ihre Zähne bisweilen scharf anschleifen und rot färben. Auffällig an ihnen sind die Frisuren (ich möchte sagen, kein anderes Volk hat so viele Methoden, das Haupthaar zu dekorieren und zu drapieren), die von den meisten Vesayu in Form gestärkter Locken oder Spiralen getragen werden, während die Vesaya Turmfrisuren oder weit abstehende Haare bevorzugen.«

—aus Trachten und Gewänder zivilisierter Subjugaten, ca. 4100 IZ, heute noch gültig

»Sie sind ein ordentliches Volk, auch wenn sie gerne unter sich bleiben, und weder Herumtreiber wie die Djamaunir noch Diebe und Halsabschneider wie die Neristu. Sie leisten ihren Tribut, stellen Freiwillige für die Brandwehr und die Kanaljäger, und kein Honorat hat sich bislang bei mir aus gewichtigem



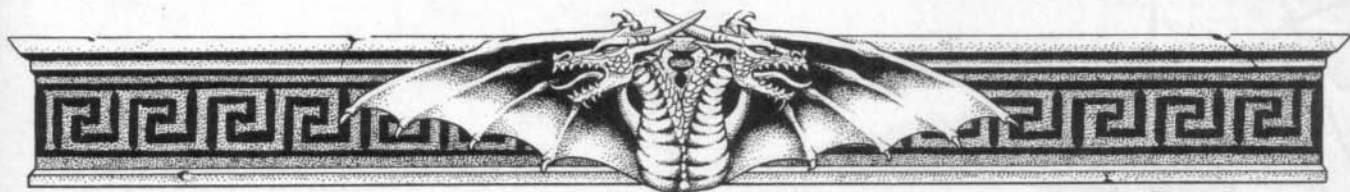
Grund über einen Vesayu in seinen Diensten beschweren können, wie auch kein Freier sich über Wucherpreise vesayinischer Händler und Handwerker beklagt hat. Sie meiden Raufhandel, auch, wenn sie recht gut mit Messern, Drepani oder ihren Fäusten umzugehen wissen und einige gute Schützen stellen. Das häufig geäußerte Vorurteil, sie hingen dem Verbotenen Kult oder den Mysterien der Abmadena an, können weder ich noch die Metropolitin bestätigen, und auch abfällige Äußerungen über die Acht sind mir seitens der Vesai nicht zu Ohren gekommen.

Könnte ich mehr solcher Untertanen zählen, so könnten Divinität aus dem Land zwischen den Meeren einen sicherlich noch größeren Vorteil ziehen, aber mit den räudigen Tharpuresen ...«

—aus einem Brief des Horas Domitos Lacer ta Eupherban von Cantera an den Thearchen, 4721 IZ

»Heute morgen 131 Vesai allen Alters in die vorläufigen Collegien-Listen der Hausdiener, Lastträger, Köche und Schneider aufgenommen. Behaupten, ihr Dorf am Fuße des Walls sei von Pardir-Söldnern der Draydal überfallen worden und sie seien die ganze Strecke auf dem Orismani auf kruden Flößen geflüchtet und dann über Land hierher marschiert. Glaube ihnen kein Wort, aber das werden die Collegien schon regeln. Vielleicht findet sich ja auch Material für die Garden.«

—Submagistral Carodio, Daranel, 4768 IZ



»Gegen die Kostbarkeiten der Vinshina verblaßt selbst das Gold der Draydal.«

—Sprichwort aus Sidor Corabis

»Von Vogelschwärmen umkreist, hing die fliegende Stadt über uns. Unzählige Stege und Leitern verbanden ein Dutzend verschieden großer Rümpfe miteinander. Aus Holz schienen sie nicht zu bestehen, mehr war wegen der dichten Bemalung mit Streifen, Spiralen und Kreisen nicht zu erkennen. Rings um die Leiber der Luftschiffe blähten sich in allen Richtungen mit Vögeln bemalte Segel im Wind. Mit einem dichten Gewirr aus Netzen und Takelage waren gewaltige Ballone verankert, die sich vor und über den Schiffen wölbten. Schließlich lösten sich von einem hoch aufragenden, zerbrechlich wirkenden Turm am Rand eines Schiffes drei große Vögel, auf deren Rücken Menschen saßen, und flogen gen Süden davon. [...] Zwei Kämpfer entstiegen der herabgesenkten Gondel. Sie trugen kupferne Rüstungen, mit eingravierten Federn geschmückt, die mit Perlmutter und Schwarzstein ausgelegt waren. Kupfernes Federwerk zierte Arm- und Beinschienen sowie den Streifenschurz, der bis auf die Knie hinabfiel. Auf ihrem Helm bingegen, dessen Form an das Haupt

Vinshina: Auf den Wegen der Winde

eines Raubvogels erinnerte, prangte ein Busch aus Adlergefieder. [...] Ein Mann mit einem gewaltigen goldenen Ohrring, einem Gewand aus leuchtend bunter Wolkenseide und einer üppigen Federkrone auf dem Haupt trat hervor. Nachdem er sich ebenfalls prüfend umgeschaut hatte, sprach er mit einem Lächeln, das anstelle der oberen Schneidezähne zwei Edelsteine enthielt, die heiß ersehnten Worte: »Der Markt ist eröffnet.« Daraufhin senkten sich bunte Gondeln mit den Waren herab, und in Windeseile wurden Stände errichtet. Tänzerinnen und Gaukler aus dem Volk der Vinshina mischten sich unter das Volk. Sie sorgten nicht nur dafür, daß aus dem Markt ein Fest wurde, sondern führten gleichzeitig auch die feilgebotenen Waren vor: Ein verlockender Hüftschwung ließ zarte Seide emporschweben, Armbänder aus Jade und Jaspis umtanzten zierliche Gelenke. Goldberingte Akrobaten zauberten Schmuck und Tand aus Obren und Mündern der staunenden Zuschauerschaft, während Musikanten in Gewändern aus Kondorfedern und Silberpelz aufspielten und immer mehr Menschen herbeilockten.«

—ein Bericht aus Daranel

»Was wißt ihr schon von den Vogelmenschen? Habt ihr euch noch nie gewundert, warum immer Menschen verschwunden sind, wenn sie weiterziehen? Was wißt ihr über die Rituale, mit denen sie ihre Vogelgötter, allen voran den undurchsichtigen Avinas, ehren? Aus Menschenknochen machen sie Gold, und die Seelen ihrer Opfer sperren sie in die Ballone ihrer Städte! Was wollen sie denn schon mit Waren wie Stinkgras und Jarnwurz? Niemand weiß, ob ihre Gistköße daraus nicht eines Tages einen tödlichen Regen kochen, denn sie blicken auf uns herab wie wir auf unsere Hunde und Lurine!«

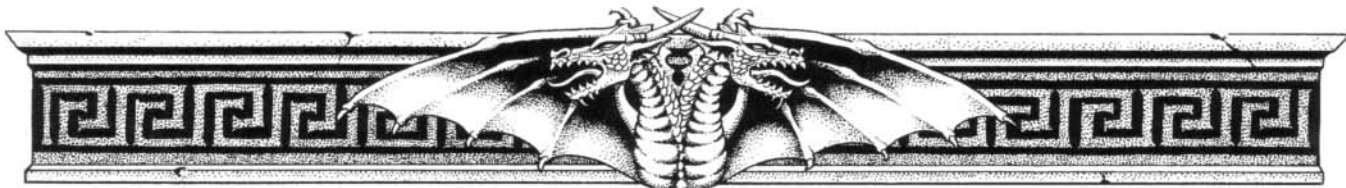
—ein Prediger auf dem Markt von Sidor Corabis

»Ein stattlicher Vinshina, der ein halbes Dutzend gebrochener Herzen zurückließ, ging als letzter an Bord. Wie ein König sah er aus, in seinem golddurchwirkten Habichtgewand, eine juwelenverzierte Waffe an der Seite. Ein Mädchen traute sich näher an ihn heran und erregte seine Aufmerksamkeit. Als er die Kleine sah, ihre zerschlissene Kleidung, das schmutzstarre Haar und die zusammengeflackte Stoffpuppe in ihrer Hand, hielt er kurz inne. Er bückte sich zu ihr hinab und drückte ihr etwas in die Hand — das, so schien es mir, glühten aufblitzte.«

—Bericht eines wandernden Satyr aus Sidor Lacusa

Die reichen Magnaten des Imperiums schreckt nur wenig. Den Verlust eines Schiffes nehmen sie ebenso gleichmütig hin wie den Ausbruch der Leibesfäule in ihren Sklavenpferchen. Ihresgleichen bringen sie zwar Vorsicht entgegen, aber im ewigen Spiel von Macht und Einfluß halten sie sich dennoch insgeheim zugute, die Strate-





gie ihrer Konkurrenten zu durchschauen. Vor den Vinshina jedoch haben sie größten Respekt – denn deren Gunst, die über Wohl und Wehe einer Handelsstadt entscheiden kann, entzieht sich, so scheint es, jedem Kalkül. Vinshina-Ware ist begehrt, und auch jene, für die die unerschwingliche Wolkenseide ewig ein Traum bleiben wird, kratzen ihre letzten Münzen zusammen, um am großen Marktfest teilzunehmen. Seit Sidor Corabis nach einem Überfall auf ein Vinshina-Schiff mehrere Generationen lang gemieden wurde, begegnet man den Windhändlern überall mit Ehrfurcht. Niemandem ist bekannt, woher die Vinshina kommen oder ob sie überhaupt eine andere Heimat als die Lüfte haben. Wieviel Wahr-

heit die Geschichten bergen, die man sich im Osten des Imperiums erzählt – ob manche ihrer Städte wirklich so groß sind, daß sie den Himmel verdunkeln, oder manche ihrer Schiffe von feurigen Drachen gezogen werden –, bleibt Spekulation. Eines ist jedoch gewiß: Die Vinshina verstehen ihr Geschäft, und nur wenige Händler können dem Charme und der Redegewandtheit ihrer Verkäufer widerstehen.

Ein Besuch der Vinshina ist zwar selten, doch kann man ihnen mit der nötigen Portion Glück in jeder großen Stadt zwischen Eisenhügeln, Rotem Orismani, Sidor Corabis, Balan Cantara, Tokum Isoru, Tharamans Rippen und den Wolkenkämmen begegnen.

Die Vielzahl weiterer Völker

Inseln, sind jetzt aber in der schwülen Nässe des Nebelwaldes zu finden.

»Natürlich gibt es in Myranor noch unzählige viel mehr kulturschaffenden Rassen als die hier beschriebenen. Allein in den Regionen um das Meer der schwimmenden Inseln gibt es wohl einige Dutzend weiterer Völker, die bislang mit keinem Wort erwähnt wurden und nur in bestimmten Gegenden, in geringer Zahl vorkommen. Denn in den vorliegenden Texten wurden meist nur jene Völker berücksichtigt, die entweder sehr zahlreich sind oder durch kriegerische Befähigung, kulturelle Errungenschaften oder besonders einzigartige Geburtseigenschaften ins Auge fallen. Viele andere Rassen und Kulturen, die bislang nur als einfache, wenn auch fleißige Bauern, Hirten und Arbeiter in Erscheinung traten, ohne je einen bekannten Recken hervorzubringen, mußten leider unerwähnt bleiben.

[...] Die Herkunft jener Völker ist dabei ebenso vielfältig wie ihre Gestalt: Manche sind anscheinend natürlich entstanden, andere wurden als Chimären erschaffen, während wieder andere offenbar durch göttliches Einwirken in die Welt gekommen sind. Viele haben ein Merkmal, das den Menschen an eine bestimmte Tierart erinnert, und so werden sie dann im Volksmund als Tiermenschen bezeichnet, was ihrer eigenen Kultur oft bitter Unrecht tut.

[...] Die **Lyncil** etwa sind Verwandte der Amaunir, die jedoch in ihrer Gestalt weit eher an Luchse erinnern und im Norden Myranors als fahrende Händler leben.

[...] Die **Lutraa** hingegen sehen Fischottern ähnlich und leben Schwimmer und Taucher mit Schwimmbäuten und glattem Fell in einigen Flüssen und Seen, ohne eine städtische Zivilisation zu kennen.

[...] Die **Ha-Meli** sind fleißige Arbeiter und vor allem gute Näher, zumal ihr kugelförmiger Körper drei strahlenförmig abstehende Arme hat und auf drei Beinen ruht, während darüber auf einem langen Stiel der Kopf bockt, der dank seiner drei Augen in alle Richtungen blicken kann.

[...] Die **Ruritirna** haben Köpfe wie Kraken: Die Schädel sind lang und spitz, die Augen groß und rund, der Schnabelmund ist von zwölf Greifern mit Saugnapfen umringt. Ihre Körper hingegen sind menschenähnlich, aber grau und eigenartig dehnbar. Sie lebten wohl einst im Meer der Schwimmenden

[...] Hoch im Norden Myranors sind die **Baramunen** anzutreffen, ein hünenhaftes Bärenvolk, das nicht nur bei den Hjaldingern, sondern sogar beim Optimatenhaus Aldangara große Achtung genießen soll. Diese wenig behenden Kreaturen bewegen sich langsam, wie steifgefroren, man sagt ihnen beachtliche Heilkräfte nach. Ihre Gemütslage ist für den Außenstehenden schwer zu deuten, zumal sie über keinerlei Mimik verfügen: Sie neigen zur Schwermut und sind meist wohlwollend gestimmt, können jedoch scheinbar von einem Augenblick auf den anderen in Raserei verfallen. Nur im tiefsten Zorn zeigen sie eine wutverzerrte Fratze – und sind dann, angesichts ihrer ungeheuren Körperkräfte, tödliche Gegner. Es heißt, daß sie nachtragender seien als ein Jbarranoth und jeden, der ihre Aufmerksamkeit gewinnen wollte, auf eine Bewährungsprobe stellten – die je nach Tageslaune entweder lebensgefährlich oder zermürbend langwierig ausfällt.

[...] Die **Norkosh** wirken wie Menschen, die von einer unregelmäßigen Panzerung bedeckt sind, die vage an eine Muschelschale erinnert und während der Paarungszeit zu Perlmuttglanz poliert wird. Trotz ihrer Rüstung sind die Norkosh friedlich und neben der Arbeit vor allem mit der Brautwerbung und Fortpflanzung beschäftigt, da ihre Rasse angeblich sieben Geschlechter hat, die den Nachwuchs während der unterschiedlichen Wachstumsphasen beherbergen.

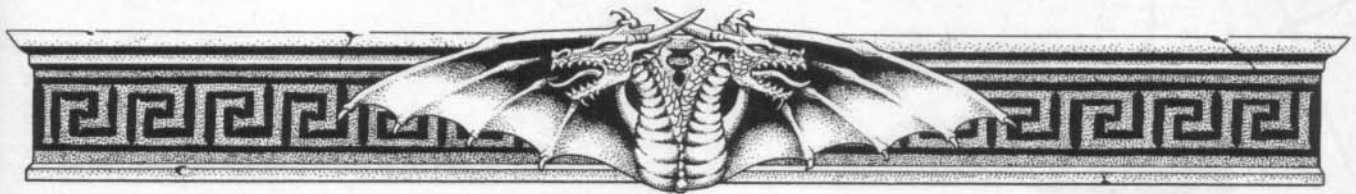
[...] Die **D'naa** sind menschenähnlich, doch von grüner Haut und fast ohne Gesichtszüge. Statt dessen krönt eine regelmäßig erblühende Knospe ihren Schädel. Sie leben von Würmern, Käfern und Ameisen und verbringen viel Zeit damit, im Sonnenlicht

zu meditieren.

[...] Möge also niemand erwarten, alle Völker Myranors seien bereits beschrieben und es sei ein Zeichen ungewöhnlicher Vorgänge, wenn er sich auf seinen Reisen, in der Taverne angelangt, unvermittelt neben einem zweieinhalb Schritt hohen Zecher mit blauer Haut, Sittichschnabel und drei gewundenen Hörnern wiederfindet – es mag sich dabei um den alteingesessenen Schreiner des Ortes handeln.«

—aus der Einleitung zu einem völkerkundlichen Aufsatz des Alatur ter Ennandu, Serovogor, neuzeitig





Von den Apelioten im Norden bis zu den tharpurischen Dschungeln im Süden, vom Meer der Schwimmenden Inseln bis zum Thalassion reichend (und dabei nominell weit in die Galeerenbucht ausgreifend), ist Cantera mit seinen zwölf Provinzen ein Horasiat mittlerer Größe, das eine Reihe unterschiedlicher Landschaftsformen aufweist. Die sich von den Apelioten zu den Sturmzinnen erstreckenden *Lichterhöhen*

trennen Cantera von den Savannen des südlichen Mayenios und sorgen mit den Gebirgen dafür, daß zum einen die schweren Winterstürme dem Land fernbleiben. Zum anderen jedoch sind sie dafür verantwortlich, daß es in Cantera meistens dunstig und stets schwül-heiß ist und sich die vom Meer der Schwimmenden Inseln herübertreibenden Wolken innerhalb des Horasiats abregnen. Die sehr lange Westküste von der Mholurenwehr bis zum Louranath wird von unzähligen Wasserarmen, Nehrungen, Lagunen und Seen geprägt, während die Küstenlinie zum Thalassion recht kurz ist und von Savannenlandschaft im Norden zu Mangrovensümpfen im Süden übergeht. Durch die reichlichen Regenfälle gibt es im Binnenland viele kleinere Flüsse und eine Unzahl von Süßwasserseen; prägend für die 'Vermählung zwischen Land und Meer' sind jedoch die Sümpfe der Uccarassenke und des Louranath, jenes riesigen Brackwassergebiets an der Engstelle zwischen Thalassion und Meer der Schwimmenden Inseln.

Ebenfalls Provinzen des Horasiats sind Teile der tharpurischen Nordküste und zwei Inseln des Archipels von Shindrabar; hierzu finden Sie weitere Informationen auf den Seiten 90ff. und 98ff. Neben allerlei Sumpfgewächsen, Mangroven und den Baumriesen des Dschungels ist vor allem der Bambus, der in mittleren Höhen entlang der Hügel und zu Füßen der Sturmzinnen riesige, teilweise 20 Schritt hohe Wälder bildet, aber auch – zusammen mit Reis und Cassava – auf Domänen kultiviert wird, die prägende Pflanze des Horasiats. Ebenfalls in diesen mittleren Lagen wachsen allerlei Farne, darunter etliche giftige Arten (jedoch nur selten der begehrte Federfarn).

In den unzähligen Wasserlöchern leben viele verschiedene Fisch- und Lurcharten, teils wild (wie der gefährliche Ghurik), teils kultiviert als Nutztier.

Außer den üblichen Sumpf- und Feuchtlandbewohnern wie Wasserschlängen, Kaimanen, Blutmolchen, schrittgroßen Libellen und riesigen Moskitoschwärmen sind vor allem die Sumpfdrahen, Reißlurche, Uccara-Salamander, Schleimegel, Tyagare und Feuerkröten sowie gelegentliche Xarthiden erwähnenswert.

Wichtige Orte und Plätze

Balan Cantara, die Metropole des Horasiats finden Sie auf den Seiten 59ff. näher beschrieben.

Die reiche Markt- und Hafenstadt **Vinerata** stellt einen natürlichen Mittelpunkt des nördlichen Horasiats dar. Sie liegt am Nordende des Küstenkanals und ist fast gänzlich aus Bambus errichtet (nur die Villen der Honoraten sind gemauert). Im Zentrum der Stadt liegt der große Markt, auf dem nicht nur exotische Spezialitäten feilgeboten werden: Wessen Schiff Balan Cantara nicht er-

Cantera: Land der Lagunen und Kanäle

Regierungsform: Horasiat; Metropole Balan Cantara

Symbolik: Schwarzer Dreizack auf Grün

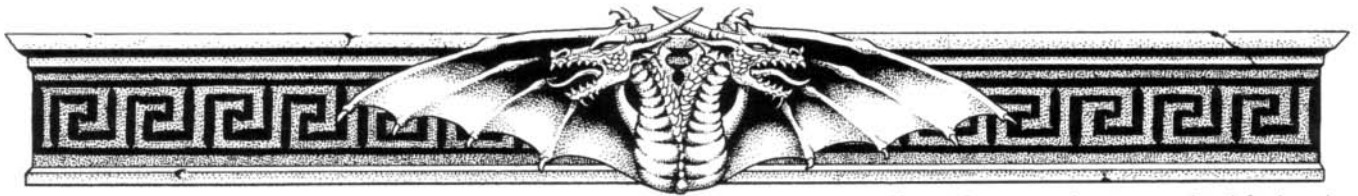
Bevölkerung: vor allem Menschen (Meranier, Tharpuresen), zahlreiche Loualil, Meereskinder und Amaunir

reichte, hat hier oft Gelegenheit, sein Hab und Gut zurückzukaufen.

Parallel zur Küste zwischen Vinerata und Balan Cantara verläuft der **Küstenkanal** – zum Teil durch künstliche Fahrrinnen, zum Teil durch küstennahe Lagunen und Haffs. Auch wenn von der Haupttrinne zahlreiche alte, wieder versandete Nebenarme und Stichkanäle fortführen, ist diese Route bei Seefahrern recht beliebt. Denn vor der Küste liegen im Meer der Schwimmenden Inseln zahlreiche Untiefen, und die häufigen Küstennebel machen die Fahrt noch gefährlicher als sie durch Strandpiraten und gelegentliche Abishai-Überfälle ohnehin ist. (Ganz abgesehen davon, daß die typischen flachkieligen Fahrzeuge auf dem Küstenkanal für die Fahrt auf offener See auch nicht geeignet sind.) Der Kanal hingegen wird durch regelmäßige Leuchtfeuer markiert und bietet selbst bei Nebel recht hohe Sicherheit – zumindest, wenn man im Verlauf der Fahrt regelmäßige kleine oder größere Spenden in den *Tempeln des Chrysir* entrichtet. Diese Bauwerke aus Bambus und Alabaster liegen entlang der Strecke in Lagunen, die mit Lotos und Seenelken bewachsen sind. 'Fromme Pilger' erhalten für ihre Spende eine Girlande aus leuchtendem Lotos, dessen sanft blaugrünes Schimmern einige Stunden anhält und auch im Nebel zu sehen ist. Wer auf diesen Schutz verzichtet, fährt sich im Nebel leicht auf den Nebenarmen fest, woraufhin das Schiff gemäß des Strandrechtes ausgeplündert werden darf – und auch dann erhält der Tempel seinen Anteil.

Die große Loualilsiedlung **Louamar** am mittleren Küstenkanal liegt größtenteils unter Wasser. Die Gebäude bestehen aus gewachsenem Bambus, in den Alabaster und Edelsteine eingearbeitet wurden. Die hiesigen Loualil haben sich stark der menschlichen Kultur angenähert. Zwar gibt es auch unter ihnen einige begnadete Künstler, aber der weitaus größere Teil lebt von der Seefahrt, und einige sind skrupellose Piraten, die aus ihren besonderen Fähigkeiten Profit schlagen.

Über dem sumpfigen Tiefland der **Senke von Uccara** liegt stets dichter Nebel, und die Fischer, die mit ihren flachen Booten über die schmalen Wasserarme hierher kommen,



ernahen den rechten Weg eher, als daß sie ihn sehen. Doch im Herzen der Senke liegt das Haupt-Laichgebiet der Uccara-Salamander, die wegen ihres zarten Fleisches, aber auch ihres feinen Leders hoch begehrt sind – und von denen sich der Reißlurch ernährt, der schon manchen Fischer ums Leben gebracht hat.

Die wichtigste Landschaft des südlichen Cantera ist das **Louranath**, jene mehrere Tausend Orthomillia drückend warmer Sumpfgelände und stets veränderlicher Wasserarme, in denen sich das Salzwasser des Thalassion und das Süßwasser des Meers der Schwimmenden Inseln mischen, und durch das nur erfahrene Lötser außerhalb der wenigen imperialen Wasserstraßen einen Weg finden. Die einzigen Erhebungen von mehr als einem Schritt sind die künstlichen Hügel, auf denen die Canteraner ärmliche Siedlungen errichtet haben, sowie die imperialen Kanalfestungen und Gefängnisse. An sonnigen Tagen kann man hier riesige Flamingoschwärme und tanzende Regenbogenlibellen bewundern – aber sonnige Tage sind selten, und im feuchten Dunst gehört das Louranath den Ghuriks und Sumpfdraachen, entlaufenen Sklaven und Sträflingen und den imperialen Listhani-Patrouillen.

Weitere wichtige Siedlungen Canteras sind **Valdur Methelis** am thalassionwärtigen Zugang zu den Wasserstraßen des Louranath, **Vicolias** am Südhang der Sturmzinnen, wo Honoraten und Optimaten ihre Landsitze in besserer Luft genießen und die Produkte der wenigen Minen umgeschlagen werden, und **Blacon**, das eine fast völlig ruinierte imperiale Straße von Vinerata nach Balan Mayek durch die Lichterhöhen bewacht.

Geschichte

Die Provinz Cantera stand immer schon im Schatten ihrer Hauptstadt Balan Cantara (der ältesten noch bestehenden Siedlung des Imperiums), so daß sich die hartnäckige Meinung hält, hierzulande seien die wichtigsten Ereignisse der Vergangenheit der Wechsel der Jahreszeiten gewesen. Tatsächlich ist die für Einheimische aufwühlende Geschichte erfolgreicher oder gescheiterter Eindeichungen, Kanalbauten oder Trockenlegungen für den Fremden eher uninteressant, und selbst die gelegentlichen Sturmfluten und Jahrhundertwellen, die ganze Küstendörfer und Inseln in den Untergang rissen, haben eher Schlamm als Schätze hinterlassen.

Gesellschaft

Das Horasiat wird vom Horas in Balan Cantara regiert, doch die Metropole liegt nicht gerade zentral, und die nördlichen Vineraten empfinden sich eher nominell als seine Untertanen. Da sich der Horas vor allem um seine Metropole bemüht, fühlen sich die meisten Provinzen als kleine Stadtstaaten und legen bisweilen einen beträchtlichen Eigensinn an den Tag. Selbst vom 'Canterischen Bund' aus den Tagen vor dem Zweiten Imperium ist hierzulande immer wieder die Rede. Mehr zu den wirklich Mächtigen, den Honoraten und Optimaten Balan Cantaras und ihren Verwicklungen finden Sie auf den Seiten 65ff.

Die bei den urbanen Cantaresen als hinterwäldlerisch verschrienen Provinzbewohner – Canteraner wie Vineraten – sind durch ihre enge Verbundenheit mit dem Meer geprägt, zumal sie ein sehr vertrautes Verhältnis zum Volk der Loualil

haben: Fast alle hoffen, daß sie einmal ein Meereskind finden, das ihnen guten Fischfang oder erfolgreiche Raubzüge zur See garantiert – berufliche Vorteile, die nach landläufiger Meinung die Schwierigkeiten mit seinem fremdartigen Charakter mehr als wettmachen. Viele schreiten darum tagtäglich die Ufer und Kanäle der Umgebung ab, um zu schauen, ob vielleicht ein kleines blaues Kind angeschwemmt wurde. Daneben gibt es auch professionelle 'Ammenlotsen', die junge Loualil zu einem horrenden Preis anbieten – nachdem sie sie zuvor oftmals von ihren Zieheltern geraubt haben. Die Bewohner der Lichterhöhen gelten jedoch selbst den einfachen und abergläubischen Vineraten als rückständig, bäurisch und meist inzüchtigt debil, und man sagt ihnen allerlei widernatürliche Verbindungen mit eher tierhaften Bewohnern ihres Landstrichs nach.

Offiziell gelten im ländlichen Cantera die gleichen Gesetze wie im übrigen Imperium, doch außerhalb der Metropole und der Provinzstädte herrscht einzig das Recht des Stärkeren oder der größeren Zahl, was auch einen grausamen und angeblich abschreckenden Strafvollzug mit sich bringt: Bei einer sehr verbreiteten Hinrichtungsart wird der Verurteilte über einigen Bambusschößlingen auf den Boden gebunden. Der Bambus wächst täglich bis zu einem Schritt in die Höhe und durchbohrt den Delinquenten dabei langsam und qualvoll.

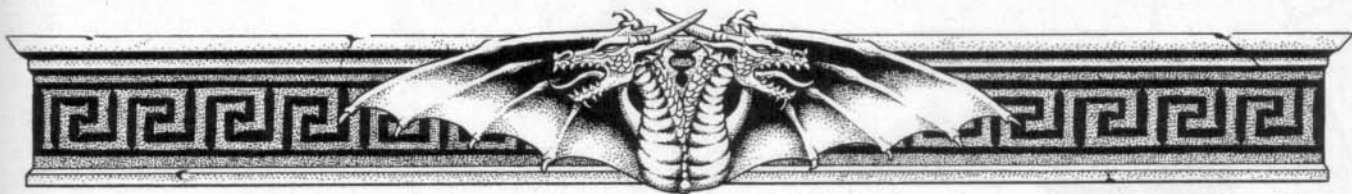
Eine besondere Erwähnung verdient das canterische Strandrecht. Zwar wird im ganzen Imperium ein gestrandetes Schiff samt seiner Ladung den Bewohnern der Küste zugesprochen – doch hierzulande wird auch das Auffahren in einem versandeten Kanal als 'stranden' gewertet, das die Besatzung zu Sklaven des Chrysir-Tempels oder des Landherrn der nächstgelegenen Domäne macht. (Was wiederum dazu führt, daß auch die Lastkähne gerne Bewaffnete an Bord nehmen – keine überlebenden Strandbeuter, kein Strandrecht.)

Wirtschaft

Cantera ist ein reiches Horasiat, auch wenn die Handelsmacht seiner Metropole immer wichtiger war als die Erträge der Provinzen mit ihren weiten Reisfeldern und -terrassen, Bambushainen, Fisch- und Ententeichen. Reis und Bambus sind auch die Hauptausfuhrsgüter Canteras, wobei letzterer in verschiedenen Qualitäten vom Delikateßbambus (der angeblich sogar von den Chrtacc geschätzt wird) bis zu Bauholz für Schiffe und Häuser vorkommt. Hauptnahrungsmittel des Volkes sind Reis, Bambussprossen, Fisch, Entenfleisch und Enteneier (für die meisten Schlachttiere mit Ausnahme von Wasserbüffeln ist das Sumpfland wenig geeignet). Als Gaumenkitzel für die Reichen gilt das prickelnde Fleisch der schwach giftigen Uccara-Salamander, die ebenfalls in Teichen gezogen werden; das aus den Salamandern gewonnene Leder ist sehr leicht, weich wie Seide und vor allem sehr feuerfest, was es auch zum begehrten Exportgut macht.

Religion

In den Städten Canteras erheben sich selbstverständlich die Tempel der Oktade, wo vor allem Chrysir und Gyl dara verehrt werden. Daneben jedoch wird eine Vielzahl aquatischer Entitäten geehrt



und beschwichtigt – die finsternen Ephar und Charypta ebenso wie die Personifikationen unzähliger Flußarme und Meeresgewalten (und manch offizieller Chrysis-Schrein ist eigentlich älteren Gottheiten geweiht).

Die Loualil beten zudem noch die Mondgöttin Ma'ada an, nach deren Wachsen und Vergehen sie ihr ganzes Leben ausrichten.

Sitten und Brauchtum

Wenn ein Menschen- oder Meereskind der Vineraten sein zwölftes Lebensjahr erreicht, wird es zum ersten Mal nach Uccara zur

»Eine solche Pracht wie in Balan Cantara habe ich eigentlich sonst nur unter dem Sternenfleiser gesehen, aber auch selten eine solche Ignoranz gegenüber den Prinzipien, die das Imperium stark gemacht haben, vor allem aber gegenüber dem Willen zur gemeinsamen Größe. Daß der Mensch des Menschen Wolf ist, kann man hier rudelweise betrachten – und doch ist die Metropole noch immer eine der Säulen des Imperiums, wo sie in ihrer Verderbtheit doch eigentlich schon lange dem Schädelgötzen anheim gefallen sein sollte. Stellt sich also die Frage, was für ein Imperium das ist, das von solchen Säulen getragen wird.«

—Sidorios te Ennandu in seinen Betrachtungen eines Häretikers, kurz vor seiner Exilierung im Jahre 4692 IZ

Regierungsform: Metropole unter direkter Kontrolle des Horas, die von einem Rat der Polikraten ausgeübt wird, der wiederum aus dem Cantaresischen Senat gewählt wird

Symbolik: auf schwarzem Feld zwei goldene Pfeiler, die jeweils ein gekröntes Goldenes Auge tragen

Bevölkerung: über 450.000; überwiegend Meranier, Tharpuresen und Amaunir, dazu Ansiedlungen von Vesai, Loualil, Hjalldingern, Kerrishitern, Narkramarern, Shindrabarim, Makshapurim und Shingwa; wenige Leonir, Pardir, Ravesaran, Neristu und Risso

Militärische Stärke: eine imperiale Myriade (2 Mholurenicta), etwa 2.000 Kämpfer der Horasial-Garden, je etwa 200 Kämpferinnen und Kämpfer der Brajans-, Gyl dara-, Shinxir- und Siminiagarden, je etwa 50 Söldner der Bezirksmagnaten

Tempel und wichtige Stadtgötter: die Oktade, besonders Chrysis; viele Meeres- und Flußgottheiten

Geschichte

Balan Cantara ist die älteste noch bestehende menschliche Siedlung des Imperiums, gegründet als Vorposten noch während der Mholurenkriege, um die Raubamphibien in die Zange zu nehmen, und in dieser Funktion auch bis zum Jahr der kochenden Flüsse niemals eingenommen. In den folgenden Jahrhunderten blieb die Stadt stets Aufmarschpunkt (so für die Eroberung Tharpuras ab 452 IZ), Sitz der Militärverwaltung für die Südprovinzen und Haupthafen der imperialen Flotte, konnte man aus dem Louranath heraus doch sowohl das Thalassion als auch das Meer der Schwimmenden Inseln kontrollieren.

Bis zum Sturz der Alten und den Chimärenkriegen hatte sich die Stadt zum wichtigsten Handelsknotenpunkt Myranors entwickelt und war die größte Stadt des Imperiums geworden, auch wenn

Salamanderjagd mitgenommen: Nur mit einem Boot, Messer, Dreizack und Netz ausgestattet, werden die Jugendlichen am Rand der Sümpfe zurückgelassen. Die den Weg finden und mit Beute zurückkehren, gelten als Erwachsene, die anderen als Opfer an Chrysis. Zumindest die Meereskinder haben die Prüfung noch immer bestanden. Bei den Vornehmen ist zudem die gefährliche Jagd auf den Reißlurch populär, der ebenfalls in der Senke von Uccara haust, sich manchmal aber auch in den Salamanderteichen der Domänen einnistet.

Mehr zu Sitten und Bräuchen der Canteraner und Cantaresen finden Sie in der Kulturbeschreibung im Band **Wege nach Myranor**.

Balan Cantara

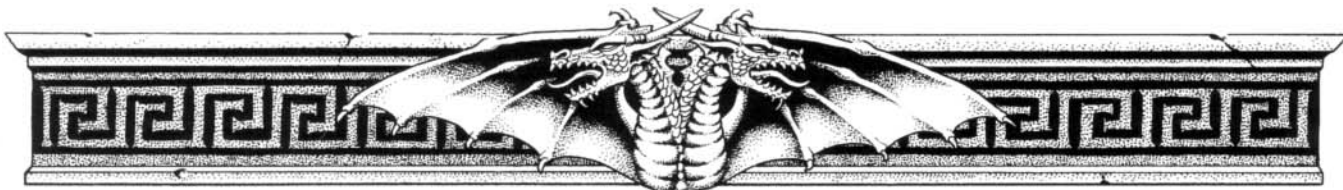
man stets mit den Tücken des Louranath, der Versumpfung und Versandung der Flußarme und der stetigen Wanderung des Landstreifens von West nach Ost zu kämpfen hatte. Die Chimärenkriege selbst überstanden Stadt und Umland (von den Apelioten bis zum Louranath sowie große Teile der tharpurischen Küste) recht unbeschadet, und als es der canteranischen Flotte gelang, den Hafen des aufstrebenden Balan Mayek zu sperren und die Mayenier zur Aufgabe zu zwingen, war der Weg frei zur Vereinigung der Reiche von Cantera und Corabis zur Kernzelle des Zweiten Imperiums im Jahre 1798 IZ; die beiden Gründungstädte wurden gemeinsame Hauptstädte, in denen abwechselnd der imperiale Senat tagte.

Ihren Zenit überschritt die Stadt in den Jahren, als das Haus Charybalis stark war und die Kolonien jenseits des Thalassion gegründet wurden, denn die enge Verbindung zu diesem Haus verwickelte die Stadt auch in dessen Fall, und seit 2806 IZ (den letzten Aufständen der Charybaliten) ist Balan Cantara nurmehr eine, wenn auch große, Metropole unter vielen, was wiederum dazu führte, daß die Stadt vom Senatskrieg und den Sklavenaufständen um 4110 weitgehend unbehelligt blieb.

Seit nunmehr fast 2.000 Jahren scheint es mit Balan Cantara bergab zu gehen, auch wenn seit dieser Zeit immer wieder Anstrengungen unternommen wurden, dauerhaft befahrbare (und kontrollierbare) Wasserwege von Ost nach West zu schaffen, auch wenn Teile der Flotte und die Sektorenverwaltung für den Südosten des Imperiums (also fast alle verlorenen Gebiete) in die Metropole zurückgekehrt sind und die Stadt nach Dorinthapoles die zweitgrößte Ansiedlung des Imperiums, wenn nicht ganz Myranors ist. Ein schlafender Gigant – mit sehr unruhigen Träumen ...

Übersicht

Fast eine halbe Million Einwohner besitzt die zweitgrößte Stadt des bekannten Myranor, eine halbe Million Lebewesen, die sich von Krysirenis, dem Binnenhafen im Westen, bis nach Thalassocantara, dem Seehafen im Osten, auf sechzehn große Bezirke und einige zusätzliche kleine Viertel verteilen, errichtet auf zwei Landzungen, 14 größeren und einer Unzahl kleinerer Inseln. Die einzelnen Distrikte werden durch die Weiten des



Louranath getrennt und zugleich verbunden, denn ein Netzwerk von Kanälen ergänzt die oftmals wechselnden natürlichen Wasserwege. Je ein Haupt- und ein Nebkanal verbinden die Stadt mit dem Meer der Schwimmenden Inseln (in acht Meilen Entfernung) und dem Thalassion (in über 20 Meilen Entfernung), einige natürliche Fahrrinnen mit dem Küstenkanal. Mehrfach haben sich die Flüsse ein neues Bett gesucht und damit auch die Fahrtrinne zwischen dem Thalassion und dem Meer der Schwimmenden Inseln verlagert, und viele Distrikte zeugen von der Vergangenheit der letzten 4.500 Jahre, als die Handels- und Warenströme oft ganz anders flossen.

Rund um die Stadt liegen neun Zollfestungen und gut drei Dutzend Wachtürme im Louranath verteilt, deren (vergebliche) Haupt-

aufgabe die Unterdrückung der Schmuggleraktivitäten ist.

Bis auf dem Palastdistrikt Arcoras, der direkt von der Horaszitadelle aus verwaltet wird, haben alle Distrikte einen Magnaten als Bürgermeister und Steuereintreiber, dem die regulären Garden zur Seite stehen. Für die Gesamtstadt gibt es einen zwar recht einflußreichen, dafür aber sehr zerstrittenen Senat, seit Horas Ancumar ak Rhidaman die potentiell übermächtige Würde des Magnaten von Balan Cantara abschaffte und durch die Bezirksmagnaten ersetzte. Die einzelnen Distrikte gliedern sich weiter in Viertel oder Nachbarschaften von jeweils etwa 2.000 Bewohnern auf, die auf unterschiedlichste Arten verwaltet werden, meist jedoch durch die Patrone und Matronen der wichtigsten Collegien des Viertels.

Der Fels im Sumpf

Selbst wenn Nebel und faulige Ausdünstungen des Sumpfes schwer über dem Louranath liegen, kann man doch schon auf viele Meilen die warmen Lichter der Metropole durch den grauen Dunst scheinen sehen, und bisweilen trägt der Wind das Läuten der Röhrenglocken oder das Schmettern der Fanfaren hinüber zu den Hausbooten der canteranischen Fischer in einem Altarm der öligen Brackwässer oder den einsamen Siminiagardisten auf ihren Wachtürmen. Doch für die meisten Bewohner des Louranath bleibt die Metropole ein Traum, der sich nur einmal pro Oktal bewahrheitet, wenn die Fischerfamilien auf geschmückten Booten zum Chrysis-Tempel fahren, um den Segen für ihr Werk zu erhalten, oder wenn ein Insektopter in die Kanalfestung einschwebt, um neue Befehle des Horas zu überbringen.

Einzig in den frühen Abendstunden, wenn die regelmäßigen Sturzregen die Himmel von allem Dunst freigespült haben, kann man die Stadt auf langen Meilen am Westhorizont ausmachen, ein scharfkantiger, vielfach gebrochener, flaschengrüner Fels, gekrönt von der Zitadelle des Horas und den Türmen und Festungen der Optimatenfamilien, untereinander verbunden durch filigrane Brücken, die sich in unwirklicher Schärfe gegen das Rot des abendlichen Westens abzeichnen, während die Rauchfahnen der Kochfeuer schnurgerade in den Himmel ziehen, in dem einzelne Flugmaschinen Wacht halten. Diese Stadt gehörte nie hierher, in den ewig veränderlichen Sumpf, und doch steht sie seit fast 5.000 Jahren, als Wächterin über das Verfluchte Thalassion und das Meer der Schwimmenden Inseln.

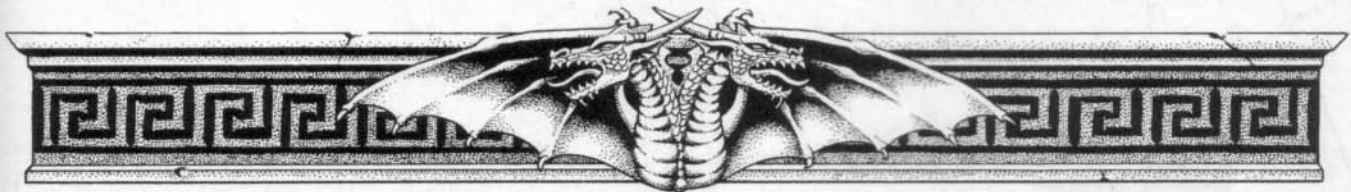
Wenn man sich der Stadt von Osten her nähert, so stößt man bald auf algenbehängene, schräg in den weichen Boden gesunkene Ruinen vergangener Zeiten, von denen abgeschliffene und von ewigem Wasser gerundete Glyphen künden – wenn man die Zeit hat, sich dem Studium der Schriften zu befleißigen, denn hier, in den Außenbezirken der Stadt, im ehemaligen östlichsten Hafenviertel, nun viele Meilen vom Thalassion entfernt, hausen die Ärmsten der Armen, die einen Scholaren schon allein deswegen erschlagen würden, um an seine Schuhe zu gelangen. (Und sie würden ihn nur deswegen nicht aufessen, weil man ihn besser zerstückeln und als Köder auslegen kann, um damit Kanalaratten und verwilderte Lamucken anzulocken.) Daß hier

draußen, in *Alt-Thalassenia*, auch Kultisten von Ephar und Charypta oder des Toten Orismani, ganz weltliche Schmuggler und außerweltliche Irrlichter ihr Unwesen treiben, ist so sprichwörtlich, daß niemand, den nicht die äußerste Not treibt, sich hierhin begibt. Selbst die Garden oder die Kelothien der Myriade 2 *Mbolurenicta* begnügen sich damit, die Kanäle und befahrbaren Wasserwege zu patrouillieren und bisweilen alles, was sich am Ufer bewegt, mit dem Feuer ihrer Draglossas zu bestreichen.

Weiter im Westen – und damit der Wanderung der Stadt folgend – findet man die Bezirke *Centropolis* und *Senatoria*, deren einstige Pracht heute dadurch geschmälert wird, daß zwischen den Säulen der Tempel und an den Fassaden der Optimatenvillen nun wie die Nester von Xarthiden am Großen Kliff Hunderte von Bambushütten und -häusern hängen. Über- und ineinander gebaut, bieten sie zusammen mit Hunderten von Hausbooten und den modrigen Rümpfen verlassener Frachtsegler Heimstatt für Menschen, Shingwa und Loualil, die hier ihr kärgliches Auskommen mit dem Fang von Sumpfkrebsen, der Kanalreinigung, der Lohnsklaverei und der Prostitution fristen.

Weiter im Norden, zwischen *Alt-Thalassenia* und dem Kleinen Ostkanal, liegt *Asnarion*. Als dieser Distrikt vor 2.900 Jahren am damaligen Hauptstrom errichtet wurde, war Balan Cantara die Südliche Centropole des aufstrebenden Zweiten Imperiums. Doch der Zorn der Wassergötter vor 1.900 Jahren ließ auch den Strom sein Bett wechseln, und die Zufahrt versandete. Aufstände folgten, und als der Senat endgültig Balan Cantara verließ, blieb eine mehrfach geplünderte, verlassene und durch Feuersbrünste zum Teil zerstörte Stadt zurück. Noch immer kann man an der Größe, Höhe und großzügigen Anlage der Ruinen die einstige Pracht erahnen, doch in den heruntergekommenen Häusern, die noch Dächer und Zwischendecken haben, haust der Abschaum ganz Myranors, der nicht gesehen werden will und keine Hoffnung auf ehrliche Arbeit hat. Auf dem Markt werden Diebesgut und Schmuggelware gegen betäubte Sklaven getauscht und unaussprechliche Dienstleistungen feilgeboten – also bereits ein deutlich zivilisierteres Verhalten als in *Alt-Thalassenia* ...

Jenseits des Kleinen Ostkanals erheben sich die aufgegebenen Ruinen der *Verbotenen Stadt*, des einstigen Horaspalastes und des



Senatsgebäudes. Errichtet vor 2.900, verlassen vor 1.800 Jahren, ist das einstige südliche Zentrum des Zweiten Imperiums eine aufgegebene Ansammlung von Palästen der großen Adelshäuser und Staatsorden. Anders als Asnarion ist sie nie geplündert worden, sondern wurde von den imperialen Sklaven beim Umzug des Senats gründlich ihrer Schätze entkleidet. Zwar geht man allgemein davon aus, daß noch immer einige Relikte von gewissem Wert zurückgeblieben sind, doch die automatischen Abwehrartefakte, Kampfgargylen und Wächtergolems sind dort geblieben, so daß nur wenige diese Gefahren eingehen wollen, um vielleicht eine Jharrahorn-Statuette oder eine Ämterliste von rein historischem Wert zu erbeuten.

Bis vor 500 Jahren lag nordwestlich der Verbotenen Stadt ein weiterer Thalassion-Hafen, und der Distrikt *Basantia* wird noch immer von den reichen Honoraten als Heimat geschätzt – gerade weil er ruhig und ehrwürdig ist, in Sichtweite des Horasberges liegt und Stil hat. Fernhändler, Luxushandwerker und Luxus-Dienstleister mit Hoflieferanten- und Höflingstiteln errichteten ihre fast adligen Residenzen, die Gaststuben richten sich an die hochgestellte Kundschaft, und es gibt nur wenige Nachbarschaften von weniger vornehmen Gepräge, in denen etwa die Familien der Diensthofen leben.

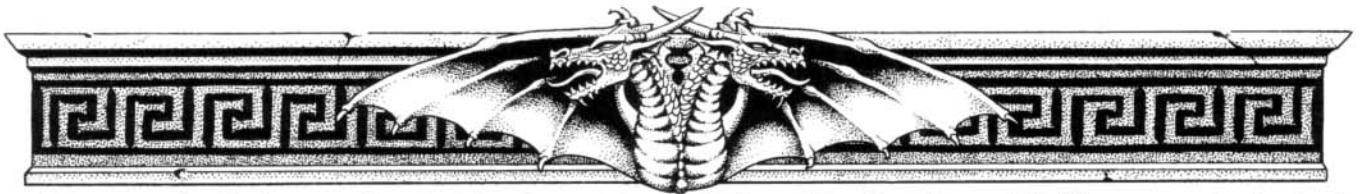
Sehr zum Ärger der Basantier findet sich an der Grenze zwischen 'ihrem' Bezirk und der Verbotenen Stadt (und damit auf festem, felsigem Untergrund) das Nerenith der wenigen ortsansässigen

Neristu, die von den Optimaten natürlich für bestimmte Aufgaben den menschlichen Handwerkern und Händlern *Basantias* vorgezogen werden.

Südlich des Hauptstroms und damit mittlerweile nördlich des Großen Thalassionkanals liegt *Thalesipur*, in der Zeit nach der Verfluchung des Thalassion als Hafendistrikt *Nia-Thalassenia* neu angelegt, in trotziger und gedrungener Architektur, die dem Fluch der finsternen Meeresgötter entschlossenen Widerstand verheißt: Ungezählte Gargylen wenden der fernen See ihre spottenden oder drohenden Fratzen zu, und zahllose Schießscharten in allen öffentlichen Gebäuden zeugen von dem Gefühl, durch die Meeresgötter verraten worden zu sein, und vom Wunsch, die hierher umgesiedelten Untertanen jederzeit unter Kontrolle zu halten – helle und großzügige Bauten aus Marmor und Optrilith sucht man vergebens.

Heute leben vor allem Tharpuresen in den engen Gassen, zugezogen nach dem tharpurischen Aufstand von vor 1.000 Jahren und der Abwanderung der Kaufleute aus *Nia-Thalassenia* nach *Thalassocantara*. Es duftet nach exotischen Gewürzen vom Tharpani, und man hat den Eindruck, man sei 500 Meilen weiter im Südosten. Magnatin des Distriktes ist – wie sollte es anders sein – eine Amauna, Nicodere NuaDai mit Namen, die über die ergebenen Tharpuresen wie über Leibeigene herrscht.

Man sehnt sich nach der Sicherheit von Mauern, wenn nun die hohen Türme und sechsstöckigen *Insulae* von *Laetris* in



Sicht kommen – aber Stadtmauern gibt es in Balan Cantara keine, denn keine Armee ist in der Lage, den Louranath zu passieren, und keine Flotte käme an den Kanalfestungen vorbei. Und doch ist die Stadt nicht wehrlos, denn hier, im östlichsten Bezirk der inneren Stadt, zeigt sich bereits, daß jede Insula (die hier ihren Namen wirklich verdient) und jeder Honoratenturm eine Festung für sich ist, selten aneinander angrenzend, meist durch Kanäle, selten durch Gassen oder gar Straßen voneinander getrennt, und auf Höhe des Erdgeschosses nur mit wenigen Anlegestellen und Ladeluken versehen, untereinander verbunden durch schwankende Stege oder Brücken auf Höhe des dritten Stockwerks. Von den Türmen der Honoraten von Laeris aus kann man durch den Dunst im Norden Arcoras, die Zitadelle des Horas und das umgebende Tempelviertel, im Südosten Thalassocantara und im Westen sogar bereits Krysirenis erkennen.

Der Weg nach Westen führt nun nach *Cantarenia*, ins eigentliche Herz der Stadt, das genau wie das südlicher und zwischen den Hafenvierteln gelegene Nimakos keine nennenswerten Besonderheiten aufweist. Einzig die Tatsache, daß die 'Innenstadt' natürlich der größte Bezirk Balan Cantaras ist und sich hier die Mietskasernen der Freien mit den Villen und Türmen der Honoraten mischen, hebt diesen Bezirk aus den anderen hervor. Für Nimakos, zwischen dem Hauptstrom und dem Verbindungskanal der beiden Hafenviertel gelegen, typisch sind der charakteristische Gestank nach gärendem Reis- und Algenbier, der aus den zahlreichen Brauereien aufsteigt und Fremde eher fernhält. Hier haben viele Freie (dafür keine Optimaten, kaum Honoraten und daher auch kaum Sklaven) Wohnung und Arbeit – nicht herausragend, aber hinreichend selbstbestimmt.

Am Verbindungskanal zwischen Cantarenia im Norden und Nimakos im Süden, Krysirenis im Westen und Thalassocantara im Osten liegt der *Große Markt*, eine Insel, auf der seit einer Feuersbrunst vor 480 Jahren nur wenige feste Gebäude stehen, die dafür aber mit Marktständen, Buden und Zelten übersät ist. Sie weist sogar einen Ankermast für Luftschiffe der Vinshina auf und bietet an ihren Ufern Stege und Anlegeplätze für Hunderte, wenn nicht Tausenden von Marktbooten.

Die beiden Häfen *Krysirenis* (der Hafen zum Meer der Schwimmenden Inseln hin, der weiter unten genauer behandelt wird) und *Thalassocantara* (der 'Seehafen') sind die eigentlichen Zentren der Stadt – oder besser: die Gründe, warum Balan Cantara nicht schon lange zu den Mholuren gegangen ist. Im Außenhafendistrikt 'am Thalassion' (d.h. am Hauptkanal zum Thalassion) herrscht ein ständiges Kommen und Gehen, das die Wachen nicht im geringsten überblicken können, und ein Sklave, der es bis hierher schafft, hat seinen Herrn hinter sich gelassen. Daher wird auch bereits auf den Brücken ins 'Binnenland' sporadisch kontrolliert; ansonsten aber begnügen sich die Gardisten der Hafengarnison damit, durch ihre Präsenz größere Unruhen und Straßenschlachten zu unterbinden, wenn wieder einmal die verschiedenen Cirkel der Schauerleute und Matrosen ihre Streitigkeiten mit Fäusten und Zähnen austragen wollen. In Thalassocantara leben Leute jeden Standes,

vom versklavten Lagerarbeiter bis zum reichen Fernkaufmann und Reeder. Vor allem aber sieht man Seefahrer aller Völker, die hier zechen, huren und um ihre Heuer spielen oder feilschen; in den beiden Vierteln *Kerrish-Canthar* und Klein-

Hjaldingard leben *Kerrishiter* und *Hjaldinger* sogar weitgehend nach eigenen Regeln.

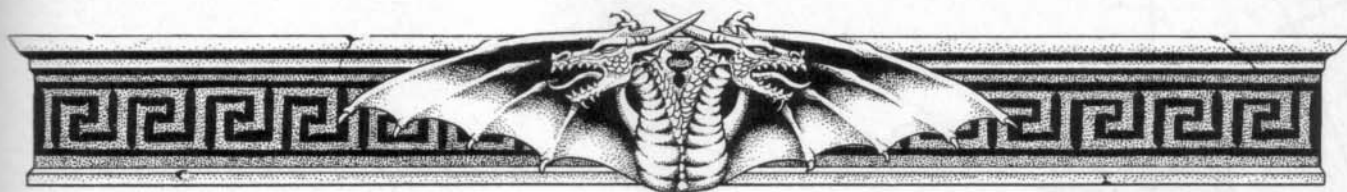
Nördlich von Krysirenis und in einem Bogen um Cantarenia angeordnet liegen die Bezirke *Iamalis* (ein Dutzend fast ausschließlich von menschlichen und amaunischen Freien bewohnte und auch in erster Linie zum Wohnen genutzte Viertel), *Xethropol* und *Darselion*. Letzterer Bezirk ist fast schon am Fuße der Horaszitadelle gelegen und beherbergt in erster Linie Zulieferer und Handwerksbetriebe für die Optimaten, ist also einer der wenigen Orte in Balan Cantara, die man 'gutbürgerlich' nennen könnte. Zwischen Iamalis und Darselion (und damit auch am Rande Cantarenias) liegt die große Arena der Stadt – jeder Bezirk besitzt natürlich eine eigene, kleinere, wie auch üblicherweise zumindest eine größere Therme und eine Markthalle.

Auch *Xethropol* wäre durchschnittlich und kaum erwähnenswert, hätte ihn nicht eine frühere Thearchin dem Kult ihres verstorbenen Liebhabers Xethros geschenkt, der hier als Sklave geboren worden war und nun als fleischgewordener Halbgott verehrt wurde. Es ist weder überliefert, was an dem jungen Mann so außergewöhnlich war, noch, weshalb der schöne Jüngling mit einer bunten Schmetterlingsmalerei über dem Gesicht dargestellt wird; doch seitdem ist Xethropol eine Klosterstadt, in der der Hohepriester des Xethros zugleich der Magnat ist, während die meist bäuerlichen Untertanen ihr normales Leben führen können, solange sie regelmäßig im Tempel erscheinen und ihre Steuern als Spenden leisten.

Vor über 1.000 Jahren wurde der Grundstein des heutigen Palastdistrikts *Arcoras* (imp.: 'Horashöhe') beschworen, und seine gedungenen schwarzen und grünen, von Nachtefeu und wildem Wein überrankten Türme und Kuppeln scheinen wuchernde Waldpilze als natürliches Vorbild zu haben. Nicht ganz so himmelsstrebend wie in vielen anderen Metropolen, erhebt sich der Distrikt doch gut vierzig Schritt über das Umland, und die aus wuchtigen Basaltblöcken errichteten und mit Jade verkleideten Gebäude beeindrucken nicht durch Verspieltheit und Eleganz, sondern durch eine Aura von Macht und Unerschütterlichkeit. Neben der Zitadelle des Horas erheben sich die Häuser der Oktade und Schreine der wichtigsten Stadtgötter, im weiteren Umkreis die Stadtpaläste der Optimaten und einiger ausgesuchter Honoraten; eine Unterteilung in Stadtviertel gibt es hier nicht.

Nur wenigen Lieferanten, die dann jedoch ganze Karawanen herbeiführen, ist es gestattet, den Distrikt zu betreten, für ungeladene Besucher ist der Zutritt streng verboten. Die schweren Tore zu den Brücken, Aufzügen und den Tunneleingängen am Fuß des Distrikts öffnen sich meist nur, um horasiale Sendboten mit ihren Leibgarden durchzulassen. Nördlich von Arcoras dehnen sich die großen Seen des Baiural aus, wo die Optimaten bisweilen vom Insektopter aus auf Reißblurch- oder Ghurikjagd gehen.

Die Vergänglichkeit menschlichen Schaffens zeigt sich dagegen gut in *Phirodetas*, einem Bezirk südlich des momentanen Hauptstroms, der uralten Aufzeichnungen zufolge nach den Mholurenkriegen der blühende Hafen am Meer der Schwimmenden Inseln war. Alles, was davon zeugte, ist schon lange vernichtet und geplündert worden oder einfach verfallen. Heute ist Phirodetas ein gewöhnlicher Marktbezirk, dessen Bewohner vom Handwerk, der Fischzucht, dem Reisanbau im Hinterland, dem Kleinhandel und



dem Schmuggel leben; kurzum, ein Ort, wie er überall Hauptstadt irgendeiner canterischen Provinz sein könnte und der nur aus historischen Gründen ein Teil Balan Cantaras ist.

Außerhalb des eigentlichen Stadtgebiets, einige Meilen gen Westen, finden sich (neben einigen zu den städtischen Domänen gehörigen, kärglichen Fischeransiedlungen) noch zwei weitere, regelrechte Bezirke. Das vornehmlich von aquatischen und amphibischen Rassen bewohnte und in den architektonischen Stilen der unterschiedlichen Völker wild zusammengewürfelte *Louangha* liegt zwischen Hauptstrom und Westlichem Hauptkanal und dem an der momentanen Küste am Kleinen Westkanal gelegenen *Carumar*. Dieser Stadtteil wird vor allem von See- und Flußfischern bewohnt und wirkte bis vor kurzem recht verschlafen – ungeach-

tet der großen Fischsalzereien, der zahlreichen Werkhäuser, in denen Sklaven Krebse schälen und einlegen, und der zahlreichen Freudenhäuser, in denen die Seefahrer nach wochenlangem Fischzug ihre Vergnügungen suchen. Die Domänen des Umlandes sind ebenfalls auf Fischzucht ausgerichtet, und der Geruch von frischem und weniger frischem Fisch hängt über dem ganzen Ort. Doch in den letzten Jahren ist Carumar durch eine Laune des Horas zu einem Ort geworden, der als 'malerisch' gilt. Einige Höflinge haben sich hier bereits Villen gekauft und ein paar unterhalten sogar eine eigene Galeere für Ausflüge auf das Meer, ins Wassernetz des Louranath oder in den Baiural; die nächtlichen Laternenfeste an Bord der hier verankerten Horasgaleere jedenfalls stehen von ihrem Ruf den Orgien im Palast wenig nach.

Krysirenis – der Osthafen

Es ist dieser Stadtbezirk, der das Bild des Fremden von Balan Cantara als brodelnden Schmelztiegel der Völker geprägt hat, mit gut 30.000 Bewohnern aller kulturschaffenden myranischen Rassen bevölkert, tagsüber geschäftig, lärmend und das rechte Pflaster für Wunderheiler, Demagogen und Händler von Exotika, des Nachts bis auf wenige Nachbarschaften schweigend, düster (während innerhalb der Villen, Türme und Insulae wohl noch gefeiert oder gearbeitet wird) und der Treffpunkt für Schieber und Einbrecher, Diebe, die auf ihre aus der Taverne heimwärts schwankende Beute warten – und Optimaten auf 'Volksbeschau'.

Krysirenis ist ein recht neuer Stadtteil, zumindest in dieser Größe und in seiner Funktion als Westhafen der Stadt. Das alte *Gath-Cantaron* dagegen ist eine der Siedlungen, die im Schutze Balan Cantaras nach den Mholurenkriegen als Basis für die Besiedlung des Louranath dienten (und das vergebliche Projekt, Teile des Sumpfes für größere Ansiedlungen und den Anbau von Feldfrüchten trockenzulegen), und damit über 4.000 Jahre alt.

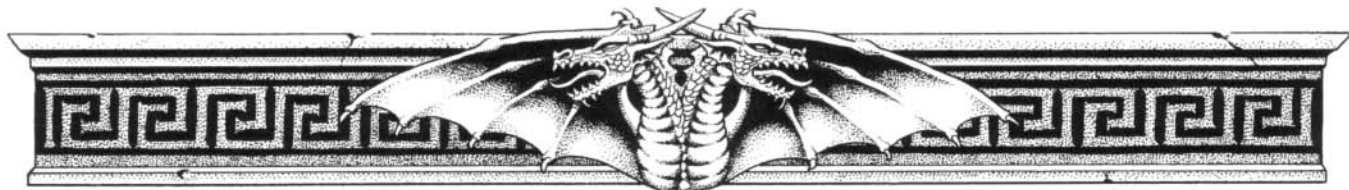
Die wichtigsten Viertel Krysirenis' sind (neben Handels- und Kriegshafen und dem Hexagon) *Speicherkanal* (am Handelshafen), *Mondwasser* (das Aquater- und Amphibienviertel, im Westen in Richtung Louangha), *Kitovaya-yo* (das Vesai-Viertel, zwischen Krysirenis und Nimakos), das erwähnte *Gath-Cantaron* südlich des Hauptstroms, *Laternenhöb* (eine bessere, und wie der Name schon sagt, etwas höher gelegene Nachbarschaft), *Desamar* (ein deutlich weniger reiches Viertel) und das entlang des Hauptstroms ausgebreitete, recht beschauliche *Lotsenstieg*.

Der *Handelshafen* nördlich des Hauptstroms erstreckt sich über eine Fläche von sicherlich vier Orthomillia eines künstlichen Sees. Er umfaßt Dutzende von Piers, teilweise mit Lagerschuppen darauf, häufig mit großen Kränen an den Enden, teilweise mit einer Vereinigung von Kränen und Lagerschuppen, die sich entlang des Piers auf Schienen fortbewegen können. Hier können selbst Schiffe von achtzig Schritt Länge abgefertigt werden, wenn auch die Mehrzahl der hier liegenden Wasserfahrzeuge deutlich kleiner ist. Mehrere bewachte, mit Schleusen und Wehren gesicherte Kanäle (und einige kleinere, unbewachte) führen in die drei großen Hafenbeken, die an den Rändern stets mit den kleinen Booten der Krämer, den schwimmenden Wohnungen und Bordellen und bisweilen ei-

nigen bizarren Konstruktionen der Loualil ge- und überfüllt sind. Aus dem Handelshafen erhebt sich auch der *Chyris-Tempel* der Stadt. Das mit seinen acht Reihen himmelwärts strebender Spitzbögen (und der damit erreichten Höhe von fast hundert Schritt), seinen Bootsdurchfahrten und den Illuminium-Einlegearbeiten überaus prächtige Gebäude (der Repräsentationsbau in Arcoras ist deutlich kleiner, wenn auch reicher ausgestattet) droht zweimal im Jahr aus allen Nähten zu platzen, wenn alle Bewohner des Umlands gesegnet werden.

Der schon etwas ältere (westliche) *Kriegshafen* ist Heimat dreier Galeerenflottillen der II. Flotte, die speziell für den Einsatz im Louranath und auf den Verbindungskanälen vorgesehen und daher allesamt von geringerer Größe sind; jede der Schraubengaleeren ist jedoch in der Lage, fünf Kirenen der benachbarten Myriade ins Gefecht zu tragen. Dazu kommen noch einige Transportschiffe sowie etliche Listhani. Der Kriegshafen ist als eines der wenigen Viertel Balan Cantaras durch eine eigene Mauer geschützt, die aber, ebenso wie die Hafenanlagen selbst, nicht mehr im besten Zustand sind. Selbiges trifft auch für das *Hexagon* der Myriade 2 *Mbolurenicta*, eine der beiden Kelothe-Myriaden des Imperiums, zu, während die Myrmidonen selbst trotz widriger Umstände und für eine solche Einheit schlechter persönlicher Ausrüstung in bestem Ausbildungszustand sind – schließlich haben sie mit Piraten, Abishai und Schmugglern genügend 'Übungspartner'.

Mondwasser mag dem landbewohnenden Fremden seltsam und wie eine Ansammlung halb untergetauchter Ruinen anmuten, aber hier ist es den Rassen der Loualil, der Shingwa, der Rissu und der Menschen gelungen, eine Architektur zu schaffen, die nicht nur für alle einigermaßen wohnlich ist, sondern auch stetige Kommunikation zwischen den Völkern erlaubt. In Mondwasser werden in erster Linie Meerestiere präpariert und zu Nahrung oder Schmuck verarbeitet, was den gesamten Bezirk nicht sonderlich reich macht. *Kitovaya-yo* ist eines der größten Vesai-Viertel im Imperium – und eines der Zentren vesayinischer Kultur, wo man nicht nur die selbst für imperiale Gaumen gewöhnungsbedürftige vesayinische Küche oder die bizarren Frisuren der Rothaarigen bewundern kann, sondern auch Drogen aus allen Ecken Myranors erhält (von denen keiner weiß, wie sie in das Viertel kommen) und die



schweigsamsten und gehorsamsten Diener des ganzen Horasiats anmieten oder kaufen kann.

Laternenhöh

Diese vornehmere Nachbarschaft Krysirenis' ist überwiegend Honoraten vorbehalten und wird nicht von den überforderten Brajangarden oder den Schlägern des Magnaten, sondern einer eigenen Einheit im Sold der reichen Bewohner patrouilliert. Ruhestörer und Übeltäter werden auf der Stelle bestraft – je nach Delikt und Stand des Täters durch Tadel, Züchtigung oder Versklavung.

Etwa 3.000 Menschen leben in den etwa 150 Villen und Tempeln, neben den Honoraten selbst natürlich deren Haussklaven und freie Dienstboten, dazu einige erfolgreiche Luxushandwerker und -händler. Allgemein residieren hier die Honoraten, deren Aufgaben und Geschäfte sie an den Binnenhafen binden – wer wirklich ohne Verpflichtungen leben kann, der versucht, ins noblere Basantia unweit des Horaspalastes zu ziehen.

Turbulente Märkte oder auch profane Krämer sucht man hier vergebens, da alles vom Großen Markt angeliefert wird. Gelegentlich jedoch können wohlhabendere Tuch-, Delikatessen- oder Geschmeidekrämer die Wachen bestechen, um Proben ihrer Waren an der Hintertür einer Villa dem Majordomus zu präsentieren und für ein weiteres üppiges Geschenk auf die Liste der festen Lieferanten zu gelangen. Einige interessante Adressen des Viertels sind:

Die Laranthisthermen: Hierher kommt man zu allen Formen der Körperpflege. Während die abgelegten Kleider gereinigt werden, kann man sich im Wasser aalen, seine Bahnen schwimmen, massiert werden oder auch auf der Kampfbahn gymnastische Übungen betreiben. Doch nicht nur zum Entspannen geht man hierher – mitunter beobachten auch vornehme Gäste die unverhüllten Leiber der Badenden und Athleten, um sich einen neuen Gespielen oder Leibwächter auszusuchen.

Das Privatmuseum des Meophrastes: Der Völkerkundler hat aus seiner Villa eine wahre Schatzkammer an kostbaren und exotischen Trachten, Waffen, Kunstwerken und Götzenbildern fremder Völker gemacht, die zu besichtigen einen ganzen Aureal kostet.

Taverne Goldenes Laub: Weniger die exquisiten Fleisch- und Fischhäppchen machen dieses amaunische Lokal und Spielcasino in einem hohen, offenen Turm so bemerkenswert, als vielmehr die Collegiumsherrin Domna Xanthopalea ShaRua, die es zu ihrem Stammquartier gemacht hat: Von Sonnenunter- bis -aufgang ist sie hier anzutreffen, wie sie die Speisenden und Spielenden beobachtet, im Kreise ihrer Leibwächter Hof hält und Berichte ihrer Gefolgsleute und Bitten und Geschenke der Klienten entgegennimmt.

Apotheca Grüner Mörser: Hier hat der Apothecario Antigo Perindias u Phraisopos sein Laboratorium und Geschäft. Als schwach magischer Alchimist ist er ein Optimat, doch statt der arme Verwandte in einem großen Haus zu sein, betreibt er lieber als Unabhängiger sein Gewerbe. Als Konzession an seinen Rang nimmt Exzellenz keine Bezahlung, sondern nur 'Geschenke' und trägt stets die fleckige Dreiaugenmaske – und als der beste

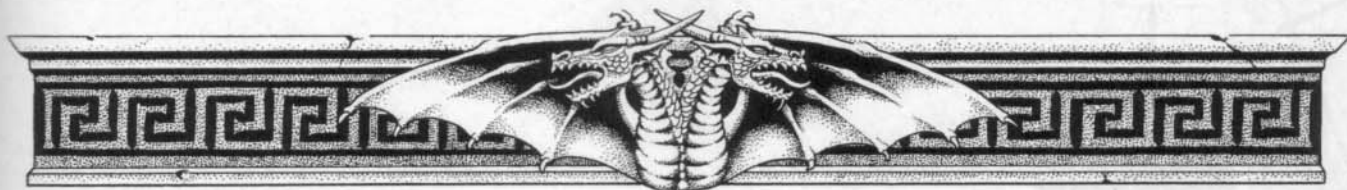
Alchimist der Stadt, der auch für 'gewöhnliche' Klienten arbeitet, hat er fast ein Monopol. Zwei seiner Sklaven sind begabte Wundärzte, deren Dienste er ebenfalls anbietet.

Tempel des Glücks: Nach außen hin befindet hier ein Schrein der Göttin Gyl dara, doch eigentlich werden hier die Planetare des Glücks verehrt – denn in Wirklichkeit handelt es sich bei dem von Menschen wie Amaunir besuchten Edelh Holzbau in dem lauschigen Wandel park um einen TuaTai, wie die Kultstätten der amaunischen Geisterbeschwörer heißen. Hier huldigt man nur den freundlichen Glücksgöttern, doch wer das Vertrauen der hiesigen BaLoas gewinnt, wird auch an andere TuaTais in der Stadt verwiesen.

Desamar

Dieses Viertel von Krysirenis, zwischen Handelshafen und Kitovaya-yo liegend, vereinigt all die Charakteristika des nicht-optimatischen Imperiums in sich und seinen gut 3.000 Bewohnern (etwa zwei Drittel Meranier, ein Viertel Amaunir, der Rest bunt gemischt): Während etliche Bewohner Haussklaven der zwei Honoratenfamilien des Viertels sind, entstammen die meisten doch wie im benachbarten Nimakos dem Stand der Freien – und selbst wenn sie (als Hafenarbeiter oder Rattenfänger) nichts zu verlieren haben, verteidigen sie ihre Freiheit doch erbittert gegen äußere Einflüsse, sei es aus eigener Kraft (was nur wenigen gelungen ist) oder (weitaus häufiger) durch den Zusammenschluß in Cirkeln (anerkannte Collegien gibt es in Desamar keine).





Und da man nicht nur die Freiheit schätzt, sondern natürlich auch zu Ruhm und Reichtum gelangen will, präsentiert sich Desamar in einer schmutzigen Farbenpracht und Vielfalt, die von all den Tempeln neuerer Mysterienkulte, Essenswagen, halblegalen Handwerksbetrieben und Hinterhof-Demagogen herrührt, mit denen die Desamarer versuchen, sich gegenseitig auszustechen und so den Schlüssel zum Glück zu finden.

Trotz aller Konkurrenz ist man sich untereinander näher als gegenüber jeglichen Außenstehenden, und es mag einige Arbeit kosten, vom Kunden oder Opfer zumindest zum Geduldeten, geschweige denn zum Klienten zu werden. Einige interessante Örtlichkeiten Desamars sind:

Die *Gasse der Myripeden* beherbergt verschiedene Handwerker, die sich auf die Weiterverarbeitung von viel- oder nichtbeinigen Krabbeltieren und deren Einzelteilen oder Ausscheidungen zu schmackhaften Häppchen, Kleidungsstücken, Salben oder Gerätschaften. Hier kann man nicht nur einige Narkramarer und zwei echte Ban Bargui, sondern bisweilen auch ... Jonten antreffen.

Der **Rosenwasser-Kanal**, der seinen Namen nicht wegen der (nicht vorhandenen) Wohlgerüche des Kanalwassers, sondern wegen der am Kanal liegenden Bordelle und Euhypnos-Höhlen trägt. Im Vergleich zu den interessanten Besuchern, die von allen Küsten des Meers der Schwimmenden Inseln kommen, ist die (wechselnde und gemischte) Qualität jener Etablissements eher von zweitrangigem Interesse.

Sandors Schule zum Friedensstifter: Kenntnisse in Selbstverteidigung ist im Imperium zwar eine bittere Notwendigkeit, nichtsdestotrotz eigentlich nur Honoraten und Optimaten im vollem

Umfang erlaubt. Dem einäugigen Ex-Kelothien und vor 20 Jahren berühmten Hexathleten ist dies jedoch herzlich egal, und die Vermittlung der Kunst des Drepani-, Machira- und Panzerhand-Kampfes (auch in Verbindung mit dem üblichen und jedem Freien erlaubten Friedensstifter, einem eisenumwickelten Schlagstock) hat Sandor genügend Aureale eingebracht, daß er mittlerweile zwei weitere Lehrer einstellen konnte.

Taverne Fettes Vark: Das *Fette Vark* ist eines jener Etablissements, die man üblicherweise nicht für leibliche Freuden aufsucht, sondern um gesehen und angeworben zu werden. Hier bieten jene Freischaffenden ihre Dienste an, die gerne ihre Argentale dem Vermittler (in diesem Fall der Wirtin Biryas), nicht aber dem Magnaten (in Form von 'Vermittlungssteuer') zahlen. Biryas Taverne ist bekannt für die 'Schatzbergungen' und die lokalen und regionalen Schmuggelaufträge, die hier in Auftrag gegeben werden. Die *Azulie* in Laeris hingegen hat sich auf Leibwächter-Aufgaben spezialisiert, das *Drei Pfeile* in Senatoria auf Kampfaufträge und das *Alt-Hjaldingard* in Thalassocantara auf Entdeckungsreisen – um nur einige dieser halblegalen Vermittlungsstuben zu nennen.

Der Tempel zum Roten Planeten: Was von außen wie ein altes Lagerhaus und auf den ersten Blick ins Innere wie eine große Bierhalle aussieht, ist eine illegale Arena für recht rabiate Wettkämpfe (mit der Betonung auf *Wett-*) aller Art, vom gewöhnlichen Boxkampf über Hahnenkämpfe bis hin zu echten Grubenkämpfen mit Zähnen und Klauen. Der namensgebende Tempel des blutigen Belshuga-Mysterienkultes, der Menschen und Amaunir gleichermaßen anzieht, findet sich im Keller, und die Roten Meister des Kultes suchen unter den Wettkämpfern stets nach neuen Eleven.

Personen und Persönlichkeiten Balan Cantaras

Majestät Porphyrio Gamenicos sa Ilacrión

Der Horas von ganz Cantera verläßt seinen Palast nur selten, um dann das malerische Carumar zu besuchen; und die Regierungsgeschäfte überläßt er ganz seiner Protonotarin: Denn der sechzigjährige Optimat mit dem Äußeren eines athletischen Endzwanzigers hat sich in eine seiner jungen Konkubinen verliebt, die Meerestochter Neralis Wogenschaum, und richtet sein ganzes waches Sehnen und Sinnen darauf, auch die wahrhaft empfundene Liebe der unerreichbaren Schönheit zu gewinnen.

Eminenz Marbada Thrilida ep Eupherban

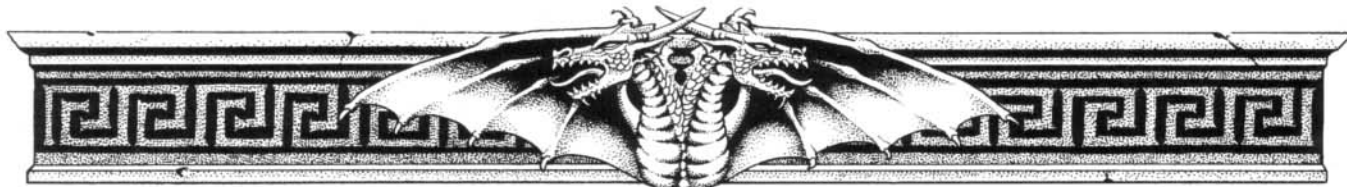
Die eigentliche Regentin des Landes ist die Protonotarin des Horas: Als eine seiner früheren Gespielinnen hat sie sich eine vorzügliche Machtstellung erobert, von der aus sie die diversen Verwaltungsräte des Palastes überwachen und manipulieren kann, da sie als 'Oberste Schreiberin' die Person ist, die ihm deren Rapporte vorlegt – und auch für ihn abzeichnen kann. Gegen ihren Willen geschieht nichts in der höfischen Politik, und man sagt, ihre Spitzel seien überall in Cantera.

Magnifizenz Allyrion Lev'thamir Icemna

Der mittlerweile fast 70jährige Strategu ist schon fast als erfolgreicher Abenteurer anzusehen: Einst Klosterkrieger des erasumischen Deputats, drei Dienstzeiten in den Myriaden, nach Gefangennahme drei Jahre bei den Abishai, geflohen und durch den Nebelwald nach Balan Cantara gelangt, Lokagu in Tharpura und schließlich Strategu einer Kelothien-Myriade.

Allyrion schert sich wenig um Etikette und Moden und ist daher in der Horasitzadelle ein ungern gesehener (aber ob seiner Stellung häufig eingeladen) Gast. Er ist ebenfalls froh, wenn er ins Hexagon zurückkehren kann, um von dort aus 'freischaffende Kundschafter' zu dirigieren und den Ausbildungsstand seiner Myriade durch geschickte Anweisungen zu verbessern.

Auf Era'Sumu gilt er als Verräter, und er hat bereits zwei Anschläge auf sein Leben abwehren müssen, die sich jedoch nie konkret auf die Insel der Matriarchinnen oder das Haus Icemna zurückführen ließen.



Magnifizienz Levandra up Onachos

Nicht, daß das Haus Onachos einen besonderen Einfluß in Cantera hätte, aber da sich die meisten Kulte nicht auf einen einheitlichen Kandidatenvorschlag einigen konnten, ist die 32jährige, enigmatische, schwarzhaarige Levandra Metropolitin der Provinz, in der Hoffnung, die Lethargie ihres Hauses möge sie davon abhalten, sich zu sehr in die (Kirchen-)Politik des Horasiats einzumischen – eine Hoffnung, die sich bislang bestätigt hat.

Exzellenz Nyrobuthas Serr Rhidaman

Der Magnat von Krysirenis ist einer der reichen Würdenträger, die die Distrikte der Hauptstadt verwalten – Bürgermeister und Statthalter zugleich. Während er dem Honoratenstand entstammt, ist er doch ein zuverlässiger Steuerpächter für die Obrigkeit, der sich jede Münze des Vorschusses doppelt zurückholt. Die meisten Bewaffneten in seinem Distrikt sind seine persönlichen Söldlinge, die dennoch mit allen Befugnissen einer Stadtgarde versehen sind.

Exzellenz Vendur Serr Illacrion

Der Magnat der Ostviertel Asnarion, Centropolis, Senatoria und Alt-Thalassenia ist wahrscheinlich einer der Gründe, warum der momentane Horas einigermmaßen fest im Sattel sitzt, denn es gelingt Serr Vendur immer wieder, sowohl Aural aus den verarmten Stadtteilen zu pressen als auch dabei einen Volksaufstand zu vermeiden (ja, sogar immer wieder Massen zur Unterstützung des Hauses Illacrion und des Horas zu bewegen), was sicherlich an seinen diplomatischen Fähigkeiten im Umgang mit den fast allmächtigen Collegiumspatronen und -matronen liegt. Für einen Parteigänger des Hauses Illacrion zeigt Serr Vendur, dessen Privateinnahmen in erster Linie aus der Vermietung billigen Wohnraums stammen, trotz allem erstaunliche Härte und Entschlußkraft.

Exz. Yakaito Awe Mata Serra Kouramnion

Daß eine Vesai Lokagu der Garden wird, zeugt von der Gering-schätzung, die die Magnaten und auch der Horas diesem senatorialen Instrument zumessen – aber trotz aller offensichtlichen Behinderungen ist es der selbst für eine Vesai kleinen Mittvierzigerin mit der monströsen Pagodenfrisur gelungen, binnen vier Jahren die vier Garden zu einem hinreichend schlagkräftigen Instrument zu formen, das auch in den weniger beachteten Bezirken und Vierteln das vesayische Ideal der Ordnung zumindest zu repräsentieren vermag.

Dm. Xanthopalea ShaRua vom Goldenen Speer

Die bejahrte und beliebte Amauna ist die städtische Patronin der Goldenen Speere, eines der mächtigsten Amaunircirkel im südli-

chen Imperium: Zu ihrer Klientel gehören Krämer und Hafnarbeiter, aber auch Schmuggler, Hehler und Schwarzhändler. Die Kontakte der Domna reichen bis Valantia und Daranel, und es wird allgemein geglaubt, daß sie nach dem Amt der örtlichen Magnatin schielt – das Geld, es auszuüben, hätte sie, aber auch die Macht, es an sich zu reißen?

Hydrogennetos Serr Efhardh

Der blauhäutige Hohepriester im großen Chrysir-Tempel ist ein Meereskind, der zielstrebig Karriere im Kult des Wassergottes gemacht hat. Heute ranken sich verschiedene Gerüchte um den meereskühlen, unergründlichen Mann: Das informelle Oberhaupt aller Loualil soll er sein, das Amt des Metropolitens von ganz Cantera soll er anstreben – sicher ist nur, daß er immer wieder Abenteurer auf rätselhafte Questen entsendet, die entweder zu einem großen Plan gehören oder völlig seinen Launen entspringen.

Domna Ulamachi die Spinne

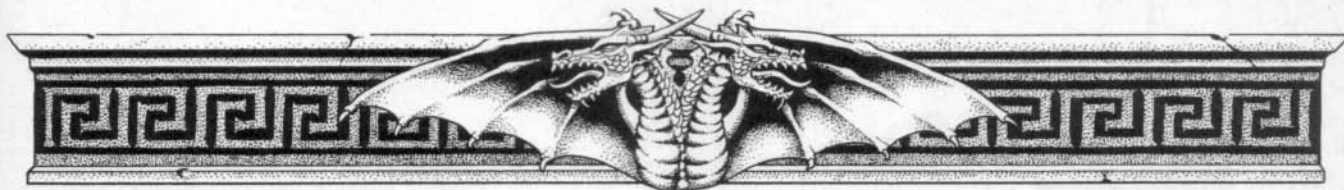
Daß die neristische 'Wissensbeschafferin' und Patronin der meisten Neristu der Stadt ihren Ehrennamen lieber hört als ihren traditionellen Nachnamen 'von den unsichtbaren Seidenschnüren', ist bei einer Frau ihres Einflusses verständlich: Sie verkehrt durchaus in den Kreisen von Honoraten und Optimaten und weiß ihr dort erworbenes (und in mehrfachen Kopien gesichertes) Wissen nicht nur zum eigenen Vorteil, sondern auch zum Nutzen ihrer bleichblauen Brüder und Schwestern einzusetzen.

Meophrastes aus Palinthas

Der gelehrte Völkerkundler und Sammler ist vielleicht nicht der weitestgereiste Bewohner Balan Cantaras, sicher aber weiß er mehr über fremde Kulturen als sonst jemand: Für fahrende Abenteurer kann er ebenso gut ein Auftraggeber sein wie ein Ratgeber, wenn es um die Natur merkwürdiger Fundstücke (oder auch seltsam gekleideter Feinde) geht. Zwar kennt er den Wert des Wissens und nimmt stattliche Preise dafür, doch im Grunde ist er rechtschaffen, neugierig und gutherzig.

Lorakui aus Methelis

Wenn jemand die Untiefen und wechselnden Fahrrinnen des Louranath, des Baiural und der Gestade am Küstenkanal kennt wie das Futter seines Macalar, dann ist dies Navarcu (Kapitän) Lorakui, in Ehren pensionierter Galeerenkapitän des 23. Geschwaders, der sich heutzutage offiziell ein Zubrot als Lotse verdient – inoffiziell jedoch mit seiner kleinen Schraubengaleere *Prinzessin li'ka'i* (ein Rissio-Name, wie unschwer zu merken) ein einträgliches Schmuggelgeschäft betreibt.



»Era'Sumu ist eine Insel, fruchtbar, reich und unter der Herrschaft von Zauberinnen. Sie gehört zum Imperium, aber das schert sie nicht. Und den Thearchen kümmert ihre Hofart ebensowenig, so lange sie ihm alle fünfzehn Jahre ein halbes Hundert der besten Krieger schickt, derer sich das Imperium rühmen kann!«

—ein Söldner aus Balan Cantara, neuzeitig

Gesellschaftsform: matriarchalische Priesterherrschaft
Symbolik: goldene Ähre und roter Speer in grünem Kreis
Bevölkerung: fast ausschließlich Menschen

Era'Sumu liegt als fruchtbare, große Landmasse vor der Ostküste Myranors. Der *Schoß Sumus* gilt als die Wiege der imperialen Menschheit. In heutiger Zeit ist die von Frauen dominierte Insel berüchtigt für ihre zauberfähigen Laienpriesterinnen und -priester, ihre mächtigen Geweihten und ausgewählten Krieger und Kriegerinnen.

Auf der etwa 500 x 700 Meilen großen Insel, die vor den rauen Oststürmen durch eine Gebirgskette, das *Sa'Thior*, geschützt wird, herrscht gemäßigtes bis warmes, maritimes Klima. Schnee findet man nur auf den Gipfeln und selten in den nordöstlichen Gebirgsregionen. Im Südwesten liegt die von Seen durchzogene Hügellandschaft *Telsun*. Der größte Strom der Insel, *Eru'Leva*, windet sich durch das fruchtbare Acker- und Weideland der Ebene und mündet im Nordwesten in die *Bucht von Eratu*, in der ganzjährig sommerlich milde Temperaturen herrschen. An der dicht bewaldeten südöstlichen Küste hingegen unterscheiden sich die Jahreszeiten deutlich voneinander, mit heißen, schwülen Sommern und stürmischen, feuchten Wintern.

Kultiviert wird der schwere, dunkle Boden hauptsächlich entlang der Flüsse, gleichzeitig die wichtigsten Verbindungs- und Handelswege. Tempel und Kriegerklöster liegen abseits der Siedlungen am Rande der Waldwildnis; auf die eine oder andere Einsiedelei stößt man auch in den westlichen Hängen des *Sa'Thior*. Nahezu menschenleer sind die höheren Gebirgsregionen und die schroffen, mit wildem Buschland überwucherten östlichen Hänge, die in Steilklippen zum Meer abfallen.

Der größte Teil der Insel ist mit dichten Wäldern bedeckt. Hier trifft man das gleiche Getier an wie an der Westküste Myranors, die vor wenigen Jahrtausenden noch über eine feste Landbrücke mit der Insel verbunden war. Viele Tierarten Era'Sumus weisen jedoch Eigentümlichkeiten auf, in denen sich jahrhundertlange planvolle Zucht zu Buche schlägt; so etwa der Bunthirsch oder das Seidenshadar. Chimären hingegen sucht man in der Wildnis meist vergebens, da die Chimärologie als der Mutter verhaßt gilt. In den weiten Flußtälern finden sich Getreide- und Gemüsefelder, Obsthaine und kleine Gehölze, in denen zahmes Waldwild gezo-gen und Feuerholz gesammelt wird. Außerhalb des bebauten Landes wird Nutzvieh gehütet: Streifenschweine, Flußläufer, Milchesel und Dreihornochsen, die als Zugtier für Lastkarren und Treidelkähne beliebt sind. Hier wachsen die zierlichen, goldfarbenen Pferde Era'Sumus heran, deren Besitz ein Privileg der Klöster ist. Reiter trifft man freilich selten an; einige von ihnen bewegen sich auch auf Waldzebras fort.

Den reichsten Nutzen jedoch zieht man aus dem Fisch- und Kru-

Era'Sumu: Wiege der Menschheit

stentier-Reichtum der ungezählten Flüsse und Seen. Die mannigfaltigen Schilfarten werden zur Stoffherstellung und zum Hausbau genutzt; die Lebenden Steine, in klaren Seen anzutreffen, werden als erlesener Schmuck teuer gehandelt.

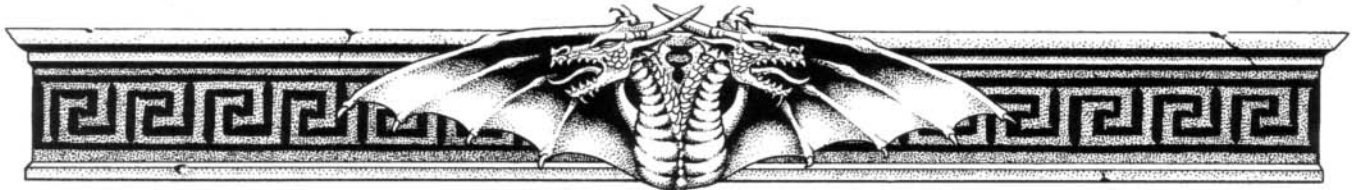
An den Südhängen am Fuß des *Sa'Thior* erstrecken sich Weinberge, in den Hügeln *Telsuns* kultiviert man hauptsächlich Teekräuter. Doch viele der kostbaren Reben und Kräuter werden auch halbwild, weit abseits der Siedlungen, angebaut – an Orten, die nach uralter Überlieferung herausragende Qualitäten hervorbringen. Auf den Bergwiesen zwischen den Hochwäldern werden Bergziegen gehütet; aus dieser Region stammt auch das Silber, das Metall der Göttin.

Nur die Höhenlagen des *Sa'Thior* und dessen Ostflanke gehören nicht zu diesem Garten, in dem für den Fremden jedes Ding, jede Kreatur in irgendeiner Weise von Nutzen zu sein scheint. Doch sollte man sich bei aller Ehrfurcht vor den landwirtschaftlichen Künsten der Erasumier nicht täuschen: Die Wildnis zwischen Ansiedlungen und Weideflächen wird von den Inselbewohnern aus gutem Grund gemieden. Hier lebt vieles, was weder nützlich noch zahm ist, auch wenn die meisten Erasumier die *Thior-Schwingen*, den *Han'kro*, die *Lev'thas-Schlangen* oder *Geistblüten* nur aus Märchen kennen.

Während die Menschen hier das Land und die Kräfte Sumus schätzen, gilt das Meer bei ihnen als feindlich, ja lebensbedrohlich. Die Küstenfischerei wird als zwar gewinnbringendes, aber tollkühnes Gewerbe angesehen und der Bernstein als eine dem Meer entris-sene Reliquie, in der die Essenz Sumus gefangen liegt.

Wichtige Orte und Plätze

Eratu, im nördlichen Mündungsdelta des *Eru'Leva* gelegen, ist mit etwa 50.000 Einwohnern die größte Stadt der Insel und zudem ihr bedeutendster Hafen. Das dicht besiedelte Viertel rings um den Hafen stellt eine imperiale Stadt für sich dar und ist von einer – symbolisch besetzten – Wehrmauer umschlossen, die eine deutliche Grenze zwischen Fremden und Erasumiern zieht. Hier befinden sich nicht nur die wichtigsten Kontore der einheimischen und kontinentalen Handelshäuser, sondern auch Gasthäuser, Verwaltungsgebäude, kleine Tempel der festländischen Gottheiten und fremdländische Handwerksstuben,



der Seemarkt und das große Kriegerhaus, in dem diejenigen Kämpfer stationiert sind, die als Abgabe ans Imperium auserwählt wurden. Auf den Hügeln ringsumher breitet sich im lockeren Halbkreis die von Grün durchsetzte Stadt aus, wobei die höchste Erhebung von der *Weissen Festung* der Icemna gekrönt wird, Stammsitz, Wehranlage und Tempelstadt in einem. Weiter außerhalb schließen sich ausgedehnte Gehöfte an und lassen das Umland zu einem einzigen Garten werden.

Sidor Talika an der Südostküste ist die älteste und zweitgrößte Stadt der Insel, gegründet von der *Ersten*, die den Glauben an die Mutter und die Tochter auf Era'Sumu verbreitet haben soll. Innerhalb der kreisförmigen Wehranlagen finden sich das älteste Kriegerkloster und mehrere uralte Tempel (u.a. der *Tempel der Heilkunst der Tochter*). Ringsumher werden die traditionellen Künste der Teebereitung, der Holzverarbeitung und der Tier- und Pflanzenzucht gepflegt und verfeinert.

Auch Sidor Talika besitzt einen befestigten Seehafen, der allerdings deutlich kleiner ist als der Eratus und einen ewigen Streitpunkt zwischen Insel und Festland darstellt, da der hier stationierte Teil der imperialen Flotte nicht der Herrschaft der Icemna unterliegt, die Schiffe und Söldner unterhalten müssen.

Telsun, im Westen Sidor Talikas gelegen, ist eine licht bewaldete Hügellandschaft, die von zahllosen Seen und kleineren Wasserläufen durchzogen wird. Auch wenn das gesamte Gebiet auf den naturkundlich unbewanderten Fremden wild wirken mag, wird es doch landwirtschaftlich genutzt und gilt als Urheimat der Erasumier. Irgendwo dort liegt der *Verborgene Tempel der Mutter*, in dem die Nachfolgerin der Matriarchin für sieben Jahre unterwiesen und zur gegebenen Zeit in ihr geistliches Amt eingeführt wird. Die Gerüchte erzählen von einer unterirdischen Anlage riesigen Ausmaßes und zahlreichen Wundern der Sumu, aber da bislang kein Fremder, der die Nähe des Tempels gesucht hat, lebend zurückgekehrt ist und die Priesterschaft selbst eisern schweigt, stellt dieser Ort sogar für die meisten Erasumier ein Mysterium dar.

Das Kloster von Sathuma'Kathior im Quellgebiet des Era'Leva sei als eines der berühmtesten beispielhaft erwähnt. Die etwa 200 Frauen und Männer, die hier in dünner Gebirgsluft, unwegsamer Umgebung und inmitten einer lebensfeindlichen Fauna in der Sakralen Kriegskunst Era'Sumus geschult werden, zählen in den Augen ihrer Landsleute zu den besten Kämpfern Myranors – und in den Augen ihrer Gegner zu den besessensten.

Lev'thasu liegt als felsiges, den tosenden Stürmen preisgegebenes Eiland vor der Ostküste Era'Sumus. In den Tiefen seiner Schluchten und dem unüberschaubar wuchernden Gestrüpp seiner Niederungen lauert, so sagt man, eine äußerst gefährliche Tierwelt. Die Insel ist unbewohnt, das Betreten bei ungenannter Strafe verboten und das Anlanden stellt aufgrund der zerklüfteten Küstenlinie ein nautisches Kunststück dar. Und dennoch kann man alle halbe Jahre ein Schiff unter dem Zeichen des Lev'tha-Tempels beobachten, wie es bei Sonnenaufgang in einen der engen Fjorde einfährt und zum Sonnenuntergang zurückkehrt.

gegründet. Die Menschen breiteten sich schnell über die fruchtbare Insel aus, gelangten über die Landbrücke aufs Festland und wurden zu den Stammeltern der hellhäutigeren Menschenvölker Myranors.

Auf Era'Sumu entwickelte sich eine bäuerliche Kultur, die sich in mythischen Auseinandersetzungen immer wieder der Kreaturen aus dem Meer erwehren mußte, und es wurden die ersten Festungen errichtet. Vor etwa 5.500 Jahren brachte der Sage nach die Tochter ihr erstes Kind zur Welt, Ea'Sa'tia, genannt 'die Erste', die einen neuen Glauben verbreitete. In diese Zeit fällt die Gründung Talikas und der ältesten Tempel ebenso wie der erbitterte Kampf der alten Kriegerkulte gegen die neuen Glaubenslehren. Erst mit wachsender Bedrohung durch die Mholurenkriege schlossen die beiden Hauptreligionen Frieden.

Um 150 IZ verteidigten sich die geeinten Kämpfer in langen, verlustreichen Jahren gegen das Imperium. Angeführt wurden sie von Sathuma, der von den Göttern Erwählten, die im *Jahr der Trennung* all ihre Macht und ihr Leben opferte, um die Landbrücke nach Myranor zu zerstören. Kurz darauf wurde Era'Sumu dennoch erobert und ein Horas aus dem Hause Phraisopos eingesetzt, der seinen Festungspalast im späteren Eratu errichten ließ.

Etwa 300 Jahre später fiel das Horasamt an das Geschlecht Icemna, damals noch ein Seitensproß der Phraisopos. Schon bald jedoch sagte sich die Herrscherin von der Hauptlinie los, durch die religiösen Kulte der Insel maßgeblich beeinflusst, um ihre eigene Dynastie zu gründen. In Gedenken an die mythische Heldin Ea'Sa'tia nahm sie den Ehrentitel der 'Ersten' an, faßte die Macht der Kulte, der Kriegertradition und der magischen Fähigkeiten der Inselbewohner im Namen der Mutter zusammen und wurde schließlich zur Ersten Hochgeweihten erhoben. Sie schuf eine Gesellschaft, bei der die Kraft jedes Seitensprosses mit weiser Voraussicht und kundigem Beschnitt gestärkt wird und möglichst vollständig dem Gesamtwesen zugute kommt.

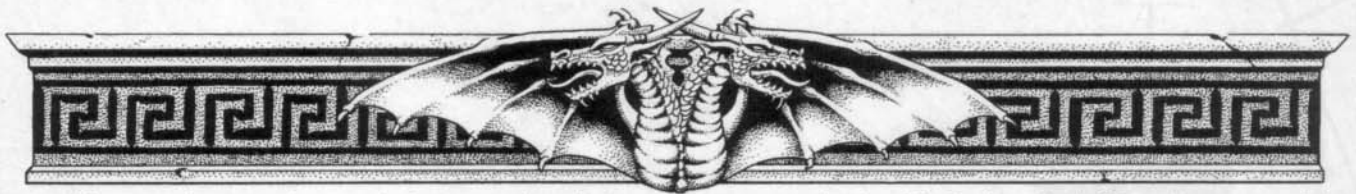
Seither folgte eine bis heute andauernde Ära der politischen Stabilität, und heutzutage ist Era'Sumu Teil des Imperiums. Die Insel entrichtet ihren Tribut ohne Murren: Getreide, Wein und alle 15 Jahre 56 erwählte Krieger, 28 Frauen und 28 Männer. Dafür regiert das Haus Icemna nach eigenen Vorstellungen, die sich nicht immer mit denen der imperialen Beamten decken. Die derzeitige Landesherrin trägt den Namen Enenna. Innerhalb der Kirche steht ihr Icomnan zur Seite, der höchste Geweihte des Lev'tha-Kultes, der – was nicht Bedingung für sein Amt ist – ebenfalls dem Geschlecht Icemna entstammt und Vater von Enennas halbwüchsiger Tochter und späteren Nachfolgerin Micalna ist.

Gesellschaft

Unumstrittene Herrscherin ist die *Erste*, gleichzeitig politische Horas, oberste Geweihte und Kopf des Hauses Icemna. Fast ebenso mächtig wie sie ist der *Erste Sohn des Lev'tha*, im Laufe der Geschichte häufig nicht nur ihr kultischer, sondern auch ihr weltlicher Gatte. Das Ausmaß seiner Macht hängt stark von seiner Persönlichkeit ab; Icomnan wird nachgesagt, einer der gefährlichsten Männer des östlichen Myranors zu sein, den nur die Zügel der Liebe im Zaum hielten – oder, wie andere sagen, die machtpolitischen Zwänge Era'Sumus.

Geschichte

Vor etwa 10.000 Jahren wurden in den Hügeln von Telsun die ersten menschliche Siedlungen des östlichen Myranors



Der Adel setzt sich aus Angehörigen der Icemna und angeheirateten Familien zusammen. Wichtige gesellschaftliche Positionen bekleiden die Kloster- und Tempelvorsteher, traditionell geweihte Adlige, die gleichzeitig als Herrscher der angrenzenden Domänen auftreten. Nichtgeweihte Adlige besetzen weltliche Verwaltungsposten – einträgliche, aber weit weniger einflußreiche Stellungen. Die Klosterkrieger und die nichtadligen Geweihten Satus und Lev'thas stehen im politischen Rang mit ihnen auf gleicher Stufe, gesellschaftlich ist ihr Ansehen oftmals sogar weitaus größer. Die breite Schicht der Freien setzt sich aus Handwerkern, Händlern und Bauern zusammen. Es wird kaum zwischen Land- und Stadtbevölkerung unterschieden, dafür jedoch scharf zwischen Erasumiern und Gästen aus dem restlichen Imperium getrennt. Letztere sind, zumindest außerhalb des imperialen Viertels in Eratu, in ihren Möglichkeiten stark eingeschränkt. Der weitaus größte Teil der Bevölkerung besteht aus den *Behüteten*, Arbeitern ohne Besitz, edle Herkunft oder Weihe. Sie sind an die Domäne eines Klosters, eines Tempels oder einer der beiden Städte gebunden und erhalten im Gegenzug für ihre Arbeit das, was sie zum Leben benötigen.

Die Rechte und Pflichten jedes Erasumiers werden von den Kulte bestimmt, wobei sich die Herrschenden an überliefertem Brauchtum orientieren. Es gibt kein verbrieftes Recht, auf das man sich berufen könnte; gegen traditionelles Recht und Gesetz zu verstoßen, zieht jedoch einen derart hohen Verlust an gesellschaftlichem Ansehen nach sich, daß man zumindest auf dem Land der Traditi-

on treu ergeben ist. Die Stadtgesellschaft ist toleranter, straft jedoch mit größerer Härte. Kloster- und Tempelgemeinschaften richten sich besonders streng nach der Überlieferung und verhängen auch für kleinste Verfehlungen rigide Sanktionen.

Oberstes Prinzip ist die Erhaltung und Vervollkommenung alles Lebenden. Die Todesstrafe ist selten, die Verbannung gebräuchlicher und der Verlust gesellschaftlicher Privilegien auf Zeit das häufigste Strafmaß. Oberste Pflicht der Erasumier ist es, sich dem Willen der 'Tochter', verkörpert durch die Geweihten, zu unterwerfen, die insbesondere die Elternschaft und den Lebensweg eines begabten Kindes bestimmen können. Zu ihren wichtigsten Rechten zählt es, an einer Prüfung zur Aufnahme in die Tempel- oder Klostergemeinschaft teilnehmen zu können.

Freie haben das Recht auf eigenen Haus- und Landbesitz, das Recht zu handeln und um Gehör zu bitten. Mord, Chimärologie und Verrat an der Tochter werden unerbittlich verfolgt und grundsätzlich mit Verbannung oder dem Tod bestraft; Zauberei ist religiös reglementiert und wird außerhalb der Religionsgemeinschaft mit großem Argwohn betrachtet. Anklage kann jeder erheben, auch ein Gast, richten nur ein geweihter Adliger, wobei ausdrücklich eine Frau durch eine Frau gerichtet werden muß. Bei Schuld- und Rechtsunklarheiten werden häufig Orakel und Gottesurteile zu Rate gezogen.

Die Steuererhebung hingegen ist imperial geregelt; Tempel- und Klosterabgaben werden vom Vorsteher der Domäne entnommen und nach einem komplizierten Schlüssel bis hinauf zur Ersten weiterverteilt.

Wirtschaft

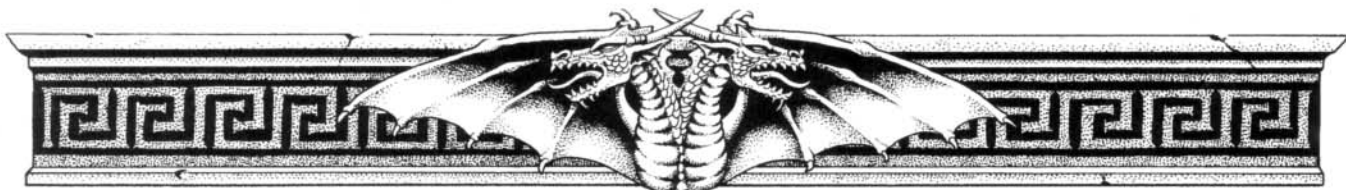
Die Wirtschaft Era'Sumus basiert auf Ackerbau, Viehzucht und altem Handwerk. Sieht man von wenigen exklusiven Gütern wie feinen Stoffen, herausragenden Schmiedewaren und fremden Gewürzen ab, lebt die Insel von ihren eigenen Erzeugnissen. Ans Festland verkauft man Wein und seltene Teekräuter (von denen einige, deren Ausfuhr bei hohen Strafen verboten ist, für kultische Zwecke reserviert sind), süße Spezereien und Getreide, Holzkunstwerke und – weitaus seltener – Lebende Steine.

Religion

Die Religion Era'Sumus hat es sich letztlich zum Ziel gesetzt, den Tod der *Mutter*, der sterbenden Sumu, zu verhindern.

Verehrt wird zum einen *Satu*, die *Tochter*, die schon seit alters her den Glauben auf Era'Sumu bestimmt und in die Geschehnisse der Sterblichen eingreift. Die Weihe der Satu ist den Frauen vorbehalten, nur sie können in ihrem Namen Wunder wirken. Die meisten der Novizinnen sind magisch begabt und opfern nach langen Jahren der Tempelzugehörigkeit anlässlich der Weihe ihre astrale Kraft dem Land. Nichtgeweihte Laienpriesterinnen können zwar keine Wunder wirken, durch ihre Zauberkünste jedoch beträchtliche Effekte erzielen. Es gibt in Satus Gefolge allerdings auch Geweihte, denen nie ein arkanes Talent zu eigen war, und Klosterkriegerinnen, die kraft ihrer Veranlagung mit außergewöhnlicher Gewandtheit und Unerschrockenheit gesegnet sind.





Lev'tha ist der Gefährte Satus, ihr in einer Haßliebe ergeben. Er verkörpert die Stärke, mit der man all dem entgegentreten muß, was den Tod Sumus bringt. Die meisten Diener *Lev'thas* sind innerhalb der Kriegerklöster zu finden. Nur Männer können die Weihe des *Lev'tha* empfangen, wobei die Geweihten zwar über außergewöhnliches Kampfgeschick verfügen, aber keine Wunder wirken können. Klosterkriegerinnen, die *Lev'tha* näher stehen als der Tochter, stehen im Ruf, besonders brillante und grausame Streiterinnen zu sein.

Von kleinen Minderheiten werden einige weitere Gottheiten angebetet, darunter der uralte Gott *Gronn*, dem Bergbau und Handwerk heilig sind, und die *Gefolgschaft Thaesu*, ein Pantheon ertümlischer und erdverbundener Wesenheiten.

Abgefallene Zauberer und Zauberinnen hingegen sollen in der östlichen Wildnis des *Sa'Thior* dem dämonischen Widerpart allen Lebens, *Kbaramoth*, huldigen – was das Mißtrauen gegenüber von Magiekundigen, die außerhalb der Kulte stehen, noch erheblich gesteigert hat.

Sitten und Brauchtum

Der Alltag der Erasumier ist durch die allgegenwärtigen Kulte

geprägt, die die Achtung vor dem Leben in den Vordergrund stellen sowie seine gefällige Formung durch die Kraft der Mutter. Da es verpönt ist, Konflikte mit Gewalt zu lösen, hat der Kriegerstand – wiewohl man ihn als unverzichtbaren Teil der Gemeinschaft hoch ansieht – keinen Anteil am gesellschaftlichen Leben. Daß die Verbindung zweier Menschen von den Geweihten angeordnet wird, um die Zeugung eines besonders begabten Kindes in die Wege zu leiten, gilt als Alltäglichkeit.

Magie darf nur mit Billigung der Geweihtenschaft und zu kulturellen oder dem Allgemeinwohl dienenden Zwecken ausgeübt werden; außerdem darf der Hoch-Gottesdienst der Frauen nur vom weiblichen, der der Männer nur vom männlichen Geschlecht besucht werden (und für Fremde ist die Teilnahme ohnehin streng verboten).

Der lustvollen körperlichen Liebe mißt man eine große Bedeutung zu; zum Abschluß der Kindheit wird ein rituelles Fest gefeiert, das einen Mondlauf währt und vom Akt der fleischlichen Vereinigung beschlossen wird.

Die Ein-Ehe ist, schon allein wegen der nicht absehbaren Bestimmung der Elternschaft, unbekannt; die Regel sind lockere Familienverbände aus ein bis zwei Liebespaaren, um die sich einige Erwachsene und etliche Kinder gruppieren.

Mayenios: Das Schwert am Meer

»Ihr fragt, warum wir so streng sind? Blickt Euch um, Fremder. Wir sind das Bollwerk gegen die Feinde des Imperiums.«

—Mayenischer Legat zu einem Reisenden aus Valantia

Regierungsform: Horasiat; Metropole Balan Mayek

Symbolik: schwarzer Krake auf Grün

Bevölkerung: vorherrschend Menschen, einige Amaunir

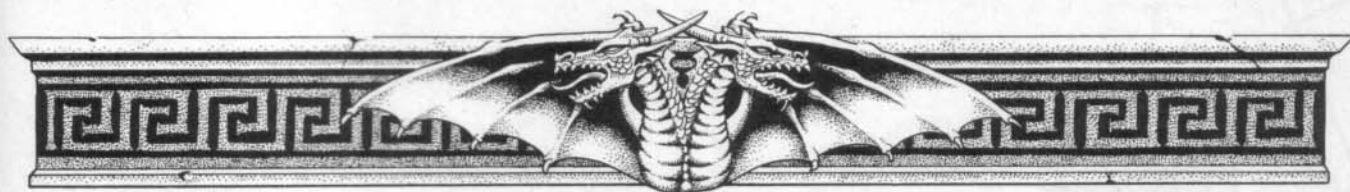
Mayenios liegt an der Ostküste Myranors entlang der gesamten Galeerenbucht. Es besitzt den größten Kriegshafen des Imperiums, ist heute aber ein karger, entbehrungsreicher Landstrich. Das Wetter ist tropisch warm und ziemlich regenreich, doch nach den großen Rodungen wurde jede fruchtbare Acker-

krume von eben diesem Regen ins Meer gespült. Vielerorts ist der Boden über Kies und Stein so dünn, daß kein Bäumchen Wurzeln schlagen könnte.

Im Süden des Horasiats breiten sich große Wüsten aus, während der etwas kühlere Norden Buschsteppen aus Ginster und Dornsträuchern aufweist. Dazwischen liegen, als oasenhafte Einsprengsel, kärgliche Waldreste, in deren Nähe sich auch die Hauptstädte der Provinzen finden lassen. Frühere Horanthes haben den Versuch gemacht, die Fauna des Buschlandes durch einige Savannentiere als Jagd- und Nutzwild zu ergänzen, so daß sich nur eine Tagesreise von Balan Mayek entfernt Kreaturen wie der Khemosi und der Vulturn finden.

Wichtige Orte und Plätze

Balan Mayek: Die Metropole des Horasiates läßt recht deutlich die frühere Größe des Imperiums erahnen: Einst lebten hier mehr als 300.000 Bewohner, doch heute hausen in den verfallenden Gebäuden nurmehr knapp die Hälfte. Die Stadt distrikte besitzen eigene 'Gastviertel', in denen sich durchreisende Nichtadlige zusammenfinden, um nicht als Tagediebe auf die Zuckerinsel geschickt zu werden, doch Attraktionen wie die besonders blutigen Gladiatorenspektakel, die Raubtierkämpfe oder gar Seeschlachten in der Arena am Meer ziehen stets Fremde an. Im Kriegshafen liegt die Armada von fast tausend Galeeren, von denen weit mehr als Hälfte an Land gezogen und so gut wie möglich vor dem Verrotten geschützt wurden. Die im Hafen stationierten Seesöldner sind heute auch für den Unterhalt der übrigen Schiffe zuständig, doch diese halbherzige Maßnahme kann den Verfall nicht stop-



pen, und niemand vermag zu sagen, wie viele Fahrzeuge wirklich noch einsatzbereit sind. Auf vielen Schiffen haben sich unter Deck Streuner eingenistet und ein schwimmendes Gaunerviertel geschaffen, mit eigenen Regeln, Fehlern und Herrschern. Wer hier erwischt wird, muß mit der Zwangsverschiffung nach Asucar rechnen, doch die letzte gründliche 'Säuberung' ist gut zwanzig Jahre her. Nur manchmal wird ein ohnehin angeschlagenes Schiff unversehens fortgeschleppt und mit Mann und Maus verbrannt, um ein Exempel zu statuieren.

Der Kristalltempel der Charypta, einst der größte an der Ostküste, wurde durch Ephars Zorn aus dem Wasser gehoben und steht heute auf einer öden Landzunge, geborsten und von vertrockneten, doch seit Jahrtausenden unverrotteten Algenteppichen bedeckt, die einst Dämonen gewesen sein sollen.

Balan Mayek hat seine frühere Bedeutung nie mehr zurückgewinnen können. Der Handel mit Zucker, auf den die Stadt das Monopol hat, verschafft ihr ein gewisses Auskommen, doch von einer Blüte kann man nicht sprechen.

Asucar: Die größte der drei Gefangeneninseln ist das Herz der mayenischen Wirtschaft. Unendlich scheinen die Zuckerrohrfelder, auf denen unzählige Sklaven schuften. Ihr Los gleicht dem von Ackersklaven allerorten, und es gibt Posten in den Brennereien und Papiermühlen, die regelrecht erträglich sind. Laut Gesetz dürfen nur vom Hafen Asucena Zucker, Melasse und Rum ausgeführt werden, und zwar direkt nach Balan Mayek, doch an der Ostküste der Insel gibt es viele versteckte Buchten ...

Nimoras: Die weißen Strände der Insel laden zum Flanieren ein, hochgewachsene Dattelpalmen spenden Schatten und süße Früchte – zuerst wirkt

Nimoras wie ein Paradies, doch es ist ein goldener Käfig: Hier machen nur diejenigen Urlaub, die bei Hofe in Ungnade gefallen sind. Die verbannten Adligen müssen keinerlei Arbeiten verrichten, doch es gibt kein Theater, keine Arena, und das halbjährliche Versorgungsschiff stellt die einzige Abwechslung dar, so daß die Tage in quälender Eintönigkeit dahinplätschern.

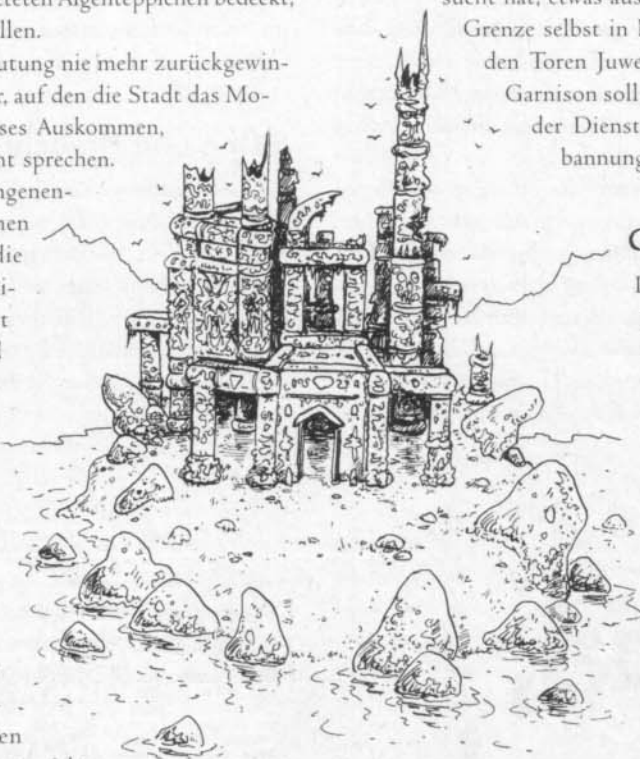
Arathax: Wer auf dieses Eiland verbannt wird, den streicht man zugleich von der Liste der Lebenden. Denn die gesamte Insel ist von giftigem Mantigora überwuchert, und jeder Gefangene, der der Küste zu nahe gekommen ist, muß die Wurzeln mit bloßen Händen ausgraben. Aus ihnen werden hochpotente alchemistische Elixiere gewonnen; doch die Sträflinge bezahlen nach ein, zwei Jahren mit einem qualvollen Tod.

Cilacia: Der Schmugglerhafen im Osten von Asucar wurde vor einigen Jahren angegriffen und niedergebrannt. Heute wird die Gegend von Galeeren bewacht, doch auf den kühnen Abenteurer sollen reiche Schätze warten, die damals nicht geborgen werden konnten.

Crusea: Von dem versteckten Ort, der Cilacia als Schmuggler-

hafen abgelöst hat, kennt man nur den Namen – und man weiß, daß der Horas auf seine Entdeckung 10.000 Goldstücke ausgesetzt hat.

Asrapana: Die rußgeschwärzten Mauern der Stadt ragen noch immer stolz empor, und an stürmischen Tagen singt die Feuerlocke ihr Klagelied, der einzige Laut, der aus der verlassenen Ortschaft dringt: Vor 150 Jahren lebten hier 20.000 Einwohner in Zufriedenheit, doch eines Tages brachen aus heiterem Himmel Feuersbrünste rund um die Stadt aus. Die Bewohner versuchten zu fliehen, doch jeder starb im Flammenwall. Nach einer Stunde war alles Leben, auch Holz und Leder, verschwunden, doch alles andere war bis auf Rußspuren unversehrt. Wer immer seitdem versucht hat, etwas aus der Stadt zu bergen, ging an ihrer Grenze selbst in Flammen auf, so daß sich heute an den Toren Juwelen und Geschmeide häufen. Eine Garnison soll weitere Schatzsucher abhalten, und der Dienst an diesem Ort kommt einer Verbannung gleich.



Geschichte

Die Mayenier ließen sich vor vielen Jahrtausenden an der Galeerenbucht als Fischer und Seefahrer nieder. Bedeutung erlangte die Region erst nach Gründung des Ersten Imperiums, als der Thearch sie als Standort für einen Kriegshafen am Thalassion wählte. Balan Mayek wurde gegründet und in den folgenden Jahrtausenden die Wälder im Umland so gründlich abgeholzt, daß sie unfruchtbarem Wüstenland wichen.

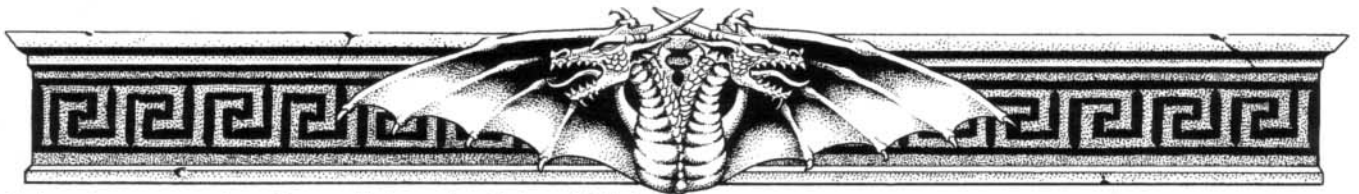
Im Zweiten Imperium wurde erneut an einer großen Galeerenflotte gebaut, und diesmal fielen die Wälder der großen Insel

Asucar den Beilen der Holzfäller zum Opfer. Doch der Zorn des Meeres bereitete der Armada des Imperium ein jähes Ende. Fast die Hälfte der übriggebliebenen Schiffe wurde vorläufig trockengelegt, und mit den Jahren, als weitere Horasiate und Kolonien des Imperiums abtrünnig wurden, kamen immer mehr Flottillen dazu.

Doch man hatte wenigstens aus der Verwüstung des Festlandes gelernt und das gerodete Land auf Asucar mit Zuckerrohr bestellt, das hier so erfolgreich gedieh, daß die Insel bald der Pflanze und dem Endprodukt selbst den Namen verlieh. Das Monopol auf den Handel mit Zucker, Melasse und Rum rettete Balan Mayek das Überleben.

In den letzten hundert Jahren haben jedoch Freibeuter aus allen Ländern am Thalassion das mayenische Monopol unterlaufen und es trotz der harten Strafen gewagt, Zuckerwaren direkt von Asucar einzuschiffen.

Die jüngsten Horanthes haben einiges versucht, um den Niedergang zumindest aufzuhalten. Dazu zählt auch die



Aktion der gegenwärtigen Horas, die kurzerhand einem Teil der Armada befahl, den Schmugglerhafen Cilacia zu zerstören und die überlebenden Piraten auf die Sträflingsinsel Arathax zu schaffen. Der Handstreich gelang, denn die Freibeuter hatten die Flotte des Imperiums seit langem nicht mehr ernst genommen. In den acht Jahren danach ging der Verlust durch Schleichhändler erheblich zurück, aber inzwischen mehren sich die Gerüchte, ein neuer Schmuggelplatz sei entstanden.

Gesellschaft

Die Mayenier sind ein harter und asketischer Menschengeschlag: Wer körperlich gesund ist, wird bereits in jungen Jahren in den zahlreichen Kasernen militärisch ausgebildet, und zahlreiche Einheiten der Miliz schützen Städte und Domänen vor den Scharen der Räuber und Gesetzlosen, die gewiß nicht minder hart gesotten sind. Wer nicht um seinen Besitz und sein Leben kämpfen kann, ist schlecht angesehen.

Die Richter kennen vor allem die Strafe der Zwangsverschiffung: Schwer- und Staatsverbrecher werden nach Arathax überführt; Tagediebe und Streuner auf Asucar an regelmäßige Arbeit gewöhnt. Nach Nimoras schickt man hier (und im ganzen restlichen Imperium) jene, die den Horanthes oder dem Thearchen unliebsam aufgefallen sind. Allgemein sind alle Richter gehalten, ihrem Trodinar ein ordentliches 'Einkommen' an Sklaven zu verschaffen – ein Teil jener Abgaben, die dieser an den Horas entrichten muß.

Wirtschaft

Auf dem Festland gibt es durchaus städtisches Handwerk und Domänen, die Hirse anbauen oder Varken züchten; Mayenios als Ganzes aber lebt fast ausschließlich vom Zuckeranbau auf Asucar: Die wichtigsten Waren sind Rum, Papier, Melasse und Zuckerkegel.

Religion

Seit die frühere Hauptgottheit Charypta offensichtlich ihre Macht eingebüßt hat, mißtraut man den höheren Mächten allgemein, und kein anderer Kult konnte eine dauerhaft herrschende Stellung erringen. Allenfalls Zatura wird oft um gute Zuckerernten angefleht und auch durch Menschenopfer geehrt.

Sitten und Brauchtum

Auch hier feiert man eine jährliche Horasiade, doch mit anderen Disziplinen: Auf einen 20-Meilen-Ritt auf einem ungesattelten Pferd folgt ein 30-Meilen-Lauf und schließlich eine 10 Meilen lange Schwimmstrecke im Meer. Die Ehrungen und Preise sind bedeutend und die Teilnahme daher rege, auch wenn der vorletzte Horas den alten Ablauf geändert und das Schwimmen an den Schluß gesetzt hat, um "die Schwächlinge auszumerzen".

Valantía, das Land der Lebenslust

»In Valantia versteht man zu feiern. Die Reben sind voll süßer Trauben, das Wetter immer angenehm, und es duftet nach Magnolien. Doch wenn du dich mit den Mächtigen vergnügen willst, dann vergiß nie: Du bist für sie so erfreulich und ersetzbar wie ein Kristallpokal, dazu da, um zerbrochen zu werden, wenn es ihrer Laune entspricht.«

— die Vagabundin Pamira im Stück 'Lebensfreude'

Regierungsform: Horasiat; Metropole Sidor Valantis

Symbolik: goldene Magnolienblüte auf Hellgrün

Bevölkerung: gleichmäßig gemischte menschliche und amaunische Anteile

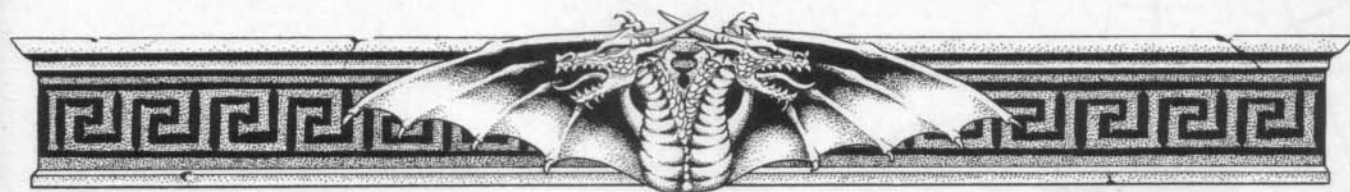
Land ist sehr reich und für sein angenehmes Klima bekannt: In den heißen Sommern weht stets eine kühle Brise von Nordosten; aber auch die Winter sind angenehm mild, da die Apelioten die kalten Seewinde fernhalten.

Im Sommer gibt es kurze, heftige Regenfälle, die in großen Zisternen aufgefangen werden, um die ansonsten mit Orismaniwasser gespeisten Obsthaine zu bewässern. Ein typisches Landschaftsmerkmal sind darum die weißen Bewässerungsmühlen: spitzkegliche Steinbauten

mit dreieckigen Windsegeln, die das kostbare Naß die künstlichen Gräben und Röhren emportreiben.

Valantia besteht überwiegend aus Obsthainen, Weinbergen und Pflanzungen, eingestreut in wildes Buschland. Eine Besonderheit stellen die zahlreichen Singvögel und Schmetterlinge dar, allen voran die Orchideenfalter, die von den farbenprächtigen Blumen- und Obstgärten angelockt werden.

Valantia liegt in der südlichen Mitte des Imperiums, die östliche Grenze wird von den Apelioten, die westliche vom Großen Orismani und dem Valantischen Meer gebildet. Das



Wichtige Orte und Plätze

Sidor Valantis: Die Metropole ist ein Knotenpunkt für den Verkehr auf den zahlreichen Armen des Orismani – und damit eine der wichtigsten Handelsstädte Myranors. Sie liegt in einer Lagune am Nordende der Valantischen See und wurde auf zahlreichen kleinen und größeren Inseln erbaut, von einem Spinnennetz an Brücken verbunden, unter denen Last- und Personengondeln vorbeigleiten oder Listhani vorbeirauschen. Im Süden befindet sich der große Hafen mit einem guten Dutzend Märkten, auf denen Waren 'von allen Küsten der Orismanis' feilgeboten werden. Berühmt ist Sidor Valantis im ganzen Imperium für seine kunstvoll geblasenen und geschliffenen Glasarbeiten. Besonders sehenswert ist die Markthalle aus Optrilith, die im Sonnenlicht wie tausend Edelsteine schimmert.

Die Orismark: Zahlreiche Wasseradern durchziehen das blumenreiche Hinterland der Stadt. Es dient dem Reisanbau und der Fischzucht, doch weite Bereiche werden allein von Flamingos und Wildbüffeln bewohnt, mancherorts sollen auch Sumpfdrahen lauern. Die Orismark ist ein beliebtes Jagdgebiet, und es ist üblich, daß die reichen Amaunir-Sippen der valantischen Städte sich im Herbst mit menschlichen Sklaven eindecken, die dann für die Jagd in einem eingezäunten Areal ausgesetzt werden. Anderen Menschen ist der Zugang in dieser Zeit verwehrt, denn für einen Monat ist hier jede Glatthaut eine legitime Beute, die archaisch mit Krallen und Zähnen gestellt wird. Die Jagdmeisterinnen beteuern zwar, von der Beute nur einige Trophäen, aber keine Bissen zu nehmen, doch man fragt besser nicht zu gründlich nach.

Die Goldküste: Das südöstliche Ufer des Valantischen Meeres ist bekannt für die zahlreichen Adelspaläste und Villen, die sich hier in Sichtweite der spiegelnden See erstrecken. Größer und prächtiger als gewöhnliche Domänen, gehören sie den hohen imperialen Optimaten, die an der Goldküste die Winter verbringen. Die Orgien, die man hier feiert, um die Langeweile zu vertreiben, sind ebenso legendär wie berüchtigt.

Pallyos: Von weiten Blumengärten umgeben ist dieser Badeort mit seinen heißen Quellen, die die Folgen des exzessiven Lebens lindern sollen. Hier sind die vornehmsten Besucher beim hochpolitischen Plausch zu sehen. In Pallyos züchtet man ständig neue farbenprächtige Blumen, die nicht nur zu Kränzen und Gestekten, sondern auch zu Kleidungsstücken verwoben werden: Wer etwas auf sich hält, dessen Garderobe ist ganz aus Blumen gefertigt, die nach einem Abend verwelkt sind, aber manchmal den Jahresverdienst eines Handwerkers kosten.

Colarra: Dicht an die Apelioten geschmiegt liegt die zur Gänze aus Marmor geschaffene Stadt, aus der die besten Bildhauer des Imperiums stammen. Die Tönung des Steines reicht von reinem Weiß bis zum tiefen Blutrot der kostbarsten Sorte, des Purpurmarmors, dessen Farbe vom gierig aufgesaugten Lebenssaft der ungezählten Sklaven stammen soll, die in den Steinbrüchen ihr Leben ließen.

Manossos: Die Arena der mehrheitlich amaunischen Stadt zeigt den sagenhaften Stiertanz, bei dem die Akrobaten sich zwischen den Hörnern und auf dem Rücken der gereizten Blutbullen tummeln müssen, ehe sie selbst die tobende Bestie zu töten versuchen. Alljährlich werden hier zum Erntefest Blutbüffel durch die

Straßen zur Arena getrieben, denen die ehrgeizigsten der Stiertänzer vorausseilen.

Amphanas: Hier huldigt man dem lusterfüllten Stadtgott Thanas. Aus ganz Valantia reisen stolze Eltern mit ihren jungen Töchtern an, damit diese dem Gott ihre Jungfernschaft opfern. Doch Amphanas ist auch für seine exquisiten Lustknaben und Liebhaber bekannt, die in Etikette, Liebesdiensten und höfischen Künsten unterwiesen werden. Doch die Prüfungen sind hart, und wer am Ende seiner Lehrzeit den hohen Ansprüchen nicht genügt, muß sich als Palasteunuch verdingen.

Der Küstenwall: Diese Befestigung liegt eigentlich schon außerhalb der alten Horasiatsgrenzen und wurde auf dem Westufer des Valantischen Meeres errichtet, um die Wasserfläche gegen Leonir und Chrattac abzuschirmen. Zwar ist sie von einer imperialen Myriade bemannt, doch ihre Mauern sind in typisch valantischer Manier mit bunten provokanten Szenerien bemalt.

Nepemyra: Die genaue Lage des von Nymphen und wilden Satyren bewohnten Nepetahaines mit den Brunnen voll jungen Weines ist unbekannt, doch manche Reisende finden den Weg dorthin und geraten in seinen Bann: Wer seinen Bewohnern gefällt, erlebt eine unvergleichliche Liebesnacht, doch die anderen werden in Waldtiere verwandelt.

Der Wald von Amaunath: In diesem Ausläufer des Heiligen Waldes der Amaunir finden alljährlich die rauschenden Treffen der Djamaunir statt.

Geschichte

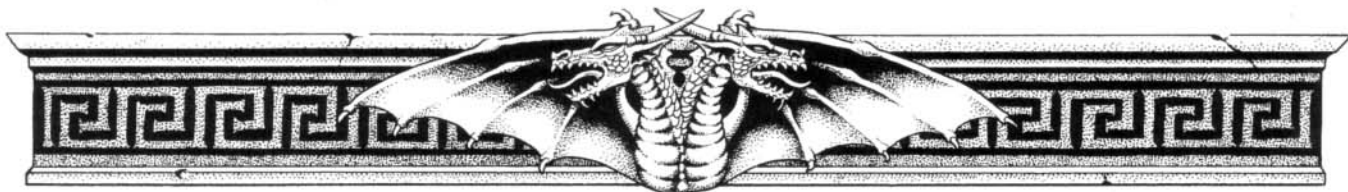
Die Historie Valantias verlief ohne besondere Höhepunkte: Das schon früh von Menschen und Amaunir besiedelte Land lag stets im Schatten der kriegerischen Reiche. Da es immer dem Sieger seine Treue erklärte und ihm bereitwillig allen erdenklichen Luxus bot, blieb es weitgehend von Plünderungen verschont. Der Abfall der Nachbarhorasiat Koromantia und Rhacornos hat manchen Valantier aufwachen lassen und hatten den Bau des Küstenwalles zur Folge: Heute halten die Trodinare und Magnaten der valantischen Provinzen insgeheim nach Söldnereinheiten Ausschau, die im Falle weiterer Konflikte ihre Besitzungen schützen.

Gesellschaft

Manche sagen, das Leben der Valantier sei ein Fest – ein Satz, der gewiß nicht für die Sklaven der Obstpflanzungen gilt, denn auch in Valantia ist das Vergnügen den Reichen vorbehalten. In der Oberschicht halten sich auswärtiger Adel und einheimische Honoraten die Waage. Sie lenkt die Geschicke der Region, da der Horas vor allem seinem Vergnügen folgt und der einflußreiche Posten der Metropolitin in den Händen einer raigeweihten Amauna liegt. Es gelten die gleichen Gesetze wie im übrigen Imperium.

Wirtschaft

Valantia ist der Obstgarten des Imperiums: Auf den bewässerten Hainen reifen unter warmer Sonne Wein, Zitrusfrüchte, Pfirsiche, Aprikosen, Mandeln und Nüsse. Zwar mußte das Horasiat in manchen Jahren selbst Hirse und Cassava



einführen, doch für den Adel des Imperiums war immer genügend Obst und Wein vorhanden. Andere wichtige Exportgüter sind Vergnügungssklaven aller Professionen, der berühmte Colarmarmor, Glaswaren und Speckmöpse: kleine, zartfleischige Hunde, die mit Obst und bestem Fleisch gemästet werden.

Religion

In Valantia folgt man treu den acht Staatsgöttern und schert sich nicht viel fremde Kulte, doch genießt die Göttin Raia als Schirmherrin des Vergnügens und der heiteren Künste das höchste Ansehen, während zugleich in vielen Tempeln ein in fahlgelbe Gewänder gehülltes, gesichtsloses Standbild des Tedion steht, der personifizierten Langeweile. Ihm werden auf möglichst ausgefallene Weise Menschen und Tiere geopfert, damit er den Spender mit seinem Besuch verschont.

Das Horasiat Corabeniú

»Wenn es irgendwo noch einen Hort ehrbarer, imperialer Tradition gibt, dann zweifelsohne im Horasiat von Corabeniú, wo schon die Bauten vom Glanz der Abnen, dem Schweiß und Erfindungsreichtum der Freien und der unschätzbaren Arbeit der Sklaven künden, wo sich göttliche und menschliche Ordnung in der Architektur manifestieren, wo jeder Wehrhof und jede Domäne ein kleines Hexagon sind, auch, wenn kein Feind vor den Toren steht.«

—Solacos ay Kourammion in seinen Lebensbetrachtungen eines Myrmidonen, um 4200 IZ

Regierungsform: imperiales Horasiat; Metropole Sidor Corabis

Symbolik: auf goldenem Feld zwei schwarze Pfeiler, die jeweils ein gekröntes Schwarzes Auge tragen

Bevölkerung: überwiegend imperiale Menschen, etliche Amaunir, einige Leonir, in den Städten auch bisweilen Vesai und Neristu, auf dem Land einige Satyare

Das Horasiat, das die einstige Co-Centropole umgibt, grenzt an Centralis, Narinion, Valantia, Mayenios und Telaniu an. Im Norden beherbergt es die südlichsten Türme des Morgens, von denen einige Höhen von über 4.000 Schritt aufweisen, im Süden die Ausläufer der Apelioten, die in einer Höhe von bis zu 2.000 Schritt schroff emporragen: Corabeniú kontrolliert den wichtigen Durchgang zwischen dem Herz des Imperiums und den östlichen Horasiaten, weswegen die Metropole trotz des

Sitten und Brauchtum

Ein Valantier braucht Farben und Gesang; von hier stammt der Brauch, daß vornehme Damen Singvögel in ihren kunstvoll aufgetürmten Haaren beherbergen. Berühmt sind die Blumenumzüge im Frühling und die zahllosen Erntefeste für verschiedene Obstsorten.

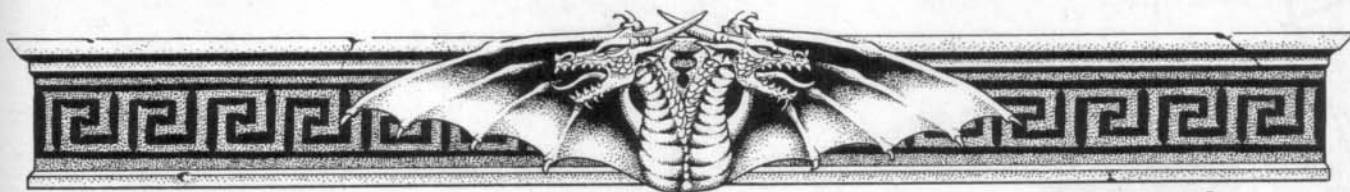
In Valantia steht die Wiege der hohen Artistik, und viele Städte rühmen sich einer Spezialität: Minokreos seiner todesmutigen Akrobaten, Salmessis seiner Tänzer, Abdera seiner Komödianten und Thespia seiner Schauspieler. Die zukünftigen Künstler werden in altherwürdigen Schulen zur Perfektion gedrillt; für die spielerische Leichtigkeit der Gaukler haben sie nur Verachtung übrig. Entsprechend erbitterte Kämpfe werden ausgetragen, wenn alljährlich die Djamaunir mit ihren bunten Wagen und Pavillons am Rande des Amaunthwaldes auftauchen.

schmählichen Verlusts der Hauptstadtwürde immer noch zu den wichtigsten Städte im Reich des Thearchen zählt. Corabeniú besteht zu weiten Teilen aus locker bewaldetem Hügelland, das nach Osten sanft gewellt abfällt und über das Korbener Hochland in die Ebenen des nördlichen Mayenios übergeht. Einen schiffbaren Fluß kann das Horasiat nicht vorweisen, dafür eine Unzahl an Gebirgsbächen und kleinen Flüssen, die von Gyldara bis Zatura oft Hochwasser führen. An einigen der klaren Gebirgsseen finden sich die Villen der örtlichen Honoraten und Optimaten. Erwähnenswert ist der gut 2.000 Jahre alte Dregomyr-Kanal, der, aus der Bucht von Era'Sumu kommend, bis nach Sidor Corabis führt und dabei gut 1.000 Schritt Höhe in mehr als hundert Hebewerken überwindet.

Auf der Ostseite des Horasiats herrscht das ganze Jahr über mildes Klima vor, hier gibt es (besonders im Winter) ausreichend Niederschlag, häufig auch Nebel, während die westlichen Provinzen eher trocken, windärmer und winterkalt sind. Der Wechsel zwischen Berg- und Talwind sorgt dafür, daß die Luft über Corabeniú nie stillsteht.

In den Gebirgstälern überwiegen dichte, dunkle Nadelwälder aus Neretonien und Himmelszedern, in höheren Lagen auch Therkalbäume, während der Laubwald des Hügellandes aus Eichen, Graubuchen und verschiedenen wilden Nuß- und Obstbäumen besteht. Das nicht bewirtschaftete Hügelland ist mit kurzem Gras, Rottorn- und Brombeerbüschen, Haselhainen (und einzeln stehenden, mächtigen Eichen oder Buchen) bedeckt, ehemalige Domänen auch mit Heidekraut und Blutginster.

Typische Tiere der Region sind Shadare, Levius-Hirsche, Raubrüssler und verwilderte Varken, die wiederum von Eisenwölfen, Waldlöwen, Nantharen und verwilderten Lamucken (und allen Zweibeinern) gejagt werden. Die Vogelwelt ist vornehmlich bunt und laut, in den Gebirgen dagegen einzeln jagend und tödlich. In den Flüssen und Bergseen tummeln sich viele schmackhafte Speisefische (und bisweilen der ein oder andere Schattengründler oder Riesenhecht). Bisweilen tanzen Ostwinddrachen über den Gip-



feln, während vereinzelt auch Kristallwürmer von ihren versteckten Horten aus über die Herden herfallen.

Sidor Corabis

»Die Stadt ist ein architektonisches Wunderwerk, das nur neben dem Sternenseifer verbläßt. Auf acht Hügeln, von denen der steile Horasberg der höchste ist, wurde sie errichtet, und alle Hügel sind mit Türmen und Palästen gekrönt – vom höchsten Turm des Horaspalastes kann man bei gutem Wetter vom Orismani bis zum Thalassion schauen. Hochstraßen verbinden die Hügel und kreuzen ebenfalls auf Pfeilern errichtete Wasserwege, auf denen Nachen zum Hafen eilen, und Frischwasserkanäle, die klares Naß aus den Bergen heranzuführen. Alle öffentlichen Gebäude sind bewußt von solider, doch himmelwärts strebender Bauweise, seien es die Tempel (allen voran die Große Himmelsballe), die Arenen und Theater, die Markthallen oder die Thermen. Überall sind Statuen alter Helden und an große Siege gemahnende Obeliken zu sehen, und wo die imperiale Straße die Stadt quert, grüßen von links und rechts die Thearchen der Vergangenheit. Die Viertel der Stadt sind säuberlich gegliedert und durch Mauern voneinander getrennt, und ein jeder weiß, wo sein Platz ist.«

—aus den Tagebuchaufzeichnungen des vom Sternenseifer exilierten avasischen Delegaten Celdor na Eupherban

Unerwähnt bleibt hier, daß die meisten Bewohner der Stadt in vierstöckigen Mietskasernen hausen, die Nebengassen nicht nur Jagdrevier für Diebe und Mörder, sondern auch für allerlei Kultisten sind, daß die Wasserversorgung bestimmter Viertel überhaupt nur durch großzügige Bestechungsgelder funktioniert, daß Brände bereits zwei Stadtviertel in Schutt und Asche gelegt haben, daß die Klüfte in den alten Viertelmauern und die Katakomben und Ruinenschichten unter der Stadt entflohenen Sklaven, riesigen Lamuckenrotten und auch ungenannten Monstrositäten Heimstatt bieten und daß die Garden auch bei geringen Vergehen keine Gnade walten lassen – aber selbst in seinem Elend ist Sidor Corabis noch grandios.

Zum Stadtgebiet gehören noch ein Dutzend große Domänen in der direkten Nachbarschaft der Vororte, auf denen einige tausend Sklaven die Versorgung der Stadt zumindest in Grundzügen sichern. Einige kleine Festungen entlang des Dregomyr-Kanals und der Imperialstraße bilden die einzige Außenverteidigung.

Weitere wichtige Orte und Plätze

Neben Sidor Corabis verblässen alle anderen Ansiedlungen des Horasiats, selbst das reiche und biedere Nogenthis im Korbener Hochland, in dessen Umland auf vielen Domänen Schaf- und Varkenzucht betrieben wird, die reiche, aber wilde Bergbaustadt Varelia am Fuß der Türme des Morgens, die Festungsstadt Eubatheon, die das Hexagon der Myriade 21 Gatharadia beherbergt, oder der Handelsknotenpunkt Alonaia am Dregomyr-Kanal, der schon ein gewisses 'südliches' Flair aufweist.

Bemerkenswerter sind da schon die Zeugnisse alter Besiedlung, die sich im ganzen Horasiat finden, seien es verlassene Minen, die unterirdische Erzmühlen oder die verfallenen Reste einst prächtiger Domänen. Korben Gurat ist ein sicherlich mehr als 4.000 Jahre altes Heiligtum inmitten der Weißen Hügel, heutzutage vollkommen mit Dornsträuchern überwachsen. Kein heute noch Lebender



weiß, welche Entitäten hier einst verehrt wurden, denn alle Götternamen wurden offensichtlich sorgfältig aus den Inschriften herausgemeißelt.

Auch eine Kultstätte der Satyare liegt in den Weißen Hügeln nördlich von Sidor Corabis, ein großes, unberührtes Waldgebiet, das zur Sommersonnenwende von schauerlichem Geheul widerhallt; und daß irgendwo hier in den Bergen Menschen und G'Rolmur das erste Mal aufeinandertrafen, ist ebenfalls bekannt – nicht jedoch, wo sich die Eingänge zu den unterirdischen Hallen der kleinen Bastler befinden.

Geheimnisumwittert ist der Gipfel des Falkentbrons, des südlichsten Gipfels der Türme des Morgens, der selbst für entschlossene Kletterer kaum zu besteigen ist, auf dem sich aber ein Obelisk von sechzig Schritt Höhe und eine verlassene Klosteranlage finden, die offensichtlich nicht von Menschen errichtet wurden.

Geschichte

Wenn man von Balan Cantara absieht, ist das 151 IZ gegründete Sidor Corabis die älteste Stadt des Imperiums, und das Horasiat Corabenu in seinen heutigen Grenzen ist fast ebenso alt. Nie erobert und fast niemals bedroht, finden sich hier noch heute Zeugnisse der ursprünglichen Besiedlung, ja, kaum ein Gebäude im Stadtkern der Metropole stammt aus dem Zweiten Imperium. Einst Sitz des in den Wirren der Erbenkriege exilierten Thearchen, dann dessen neue Co-Centropole und Sitz des Imperialen Senats (des heutigen Hohen Konvents), schließ-



lich im Jahre **2814** wieder zur Metropole eines Horasiats degradiert, zehrt die Region noch heute von ihrer glorreichen Vergangenheit, in der laut alter Steuerlisten die Bevölkerung sicherlich dreimal so groß war. Während des Senatskrieges (**3412–3451 IZ**) war Corabeni ein Zentrum des Widerstands gegen den Thearchen und stand kurz vor der Einäscherung durch die Fliegende Zitadelle; während der Sklavenaufstände und der folgenden Myrmidonnenrevolte (**4109–4117**) drohte das konservative Horasiat nochmals mit Sezession, die schließlich mit der Ernennung des corabenischen Horasial-Delegaten zum ständigen Berater des Thearchen abgewendet werden konnte. Seit dieser Zeit ist es ruhig um das ehemalige Herz des Imperiums geworden, aber noch heute gilt Sidor Corabis als Vorzimmer zum Sternenfleiser, und jede Alte Familie, die etwas auf sich hält, hat wichtige Repräsentanten in der Stadt.

Gesellschaft, Recht und Gesetz

Gegenwärtig gilt Corabeni den einen als Hort der Tradition, anderen wiederum als bieder-konservatives Hinterland. Beides sind unzutreffende Verallgemeinerungen, denn unter der Oberfläche liefert sich der Traditionalismus des Hauses Kouramnion, repräsentiert durch Metropolit Axalis, einem Brajan-Verehrer und Rechtskundler, ein hartes Gefecht mit den Intrigen des Hauses Eupherban, das seit einigen Generationen den Horas (momentan der greise Velachos III.) stellt und auf ganz andere Art und Weise die alte Größe der Stadt wiederherstellen will – schon lange ist man der Meinung, daß die Zeit der Aphirdanos auf dem Thearchenthron abgelaufen ist. Dies ist natürlich am Sternenfleiser nicht unbemerkt geblieben, und so wird die regionale Myriade 21 *Gatharadia* vom Strategu Yakhorr, einem dem Sternenfleiser treu ergebenen Thyarkhash, geführt, während die schweren imperialen Waffen der Myriokratin Leassa na Aphirdanos unterstehen.

In Corabeni leben erstaunlich viele Menschen und Amaunir als Freie oder Freigelassene, die es mit Handwerk und Landarbeit zu einem bescheidenen Wohlstand gebracht haben, wenn auch eine Unzahl von Cirkel-Verordnungen einen weiteren Aufstieg quasi unmöglich macht. Andererseits ist in kaum einer anderen Stadt des Imperiums die Kluft zwischen der Armut der Sklaven (gerade derjenigen, die für die Stein- und Eisen-Cirkel knechten) und niederen Freien und den aus Bergbau und Viehzucht reich gewordenen Honoraten so groß wie in Sidor Corabis. So kommt es immer wieder vor, daß die Myriade in die Stadt einrücken muß, um den Brajans- und Gylbara-Gärten bei der Unterdrückung von Revolten (die schon entstehen können, wenn der bevorzugte Drepanier bei den Arenaspielen zu Tode kommt) unter die Arme zu greifen. Die hiesige Gesetzgebung ist traditionsbewußt, was dazu geführt hat, daß eine Unzahl von Legitimat und Rechtspächtern hier ihre Aureal säckeweise – vor allem mit dem verzwickten Cirkelrecht – verdienen. Legitimat aus Sidor Corabis sind daher, trotz vielleicht etwas fehlender rhetorischer Brillanz, an allen Gerichten für ihr Erinnerungsvermögen an obskure Präzedenzfälle, ihre Haarspalterei und ihre Sympathien für das Haus Kouramnion gefürchtet.

Wirtschaft

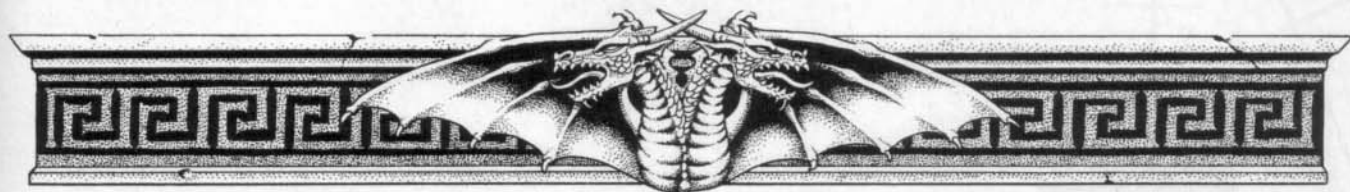
Corabeni ist reich, und Sidor Corabis noch reicher. Die Minen in den Türmen des Morgens liefern Eisen, Endurium und Bergsalz, während in den nördlichen Apelioten Kupfer und Schneesilber ans Tageslicht gebracht werden. In den Gebirgsflüssen findet sich bisweilen noch immer etwas Schwemmgold oder gediegenes Silber, vor allem aber Edelsteine wie Saphire, Thearchiten und Granate, während die Steinbrüche in den Apelioten und im Hügelland schließlich vom einfachen Plattenkalk und Prismenmarmor bis hin zum harten Nachtgranit und edlem Alabaster allerlei Bau- und Schmuckgestein liefern. Daß all diese Lagerstätten von Horasgardisten, Söldnern des Hauses Rhidaman und sogar imperialen Truppen bewacht werden und daß die Arbeit in den Minen und Steinbrüchen, an den Schmelzöfen und Erzmühlen jährlich unzählige Sklaven und Verurteilte verschleißt, versteht sich von selbst.

Eine weitere Einnahmequelle Corabenis ist der Handel. Die Domänen des Horasiats liefern Pulpellen, Emmer, Öl, Wein und Azidial bis nach Mayenios; beliebt sind auch die im Korbener Hochland gewebten bunten Tuche aus Varkenwolle und Fasermohn, die schmackhaften Canillen-Arten und das zähe Leder der Raubrüssler. Die wichtigste (intakte) imperiale Straße von Dorinthapoles nach Balan Mayek passiert die Metropole, gabelt sich sogar, um ins (noch reichere und daher als dekadent angesehene) nördlich gelegene Trivina weiterzuführen. Die Stapelpflicht (von der nur eine schier unerschwingliche Lizenz, für die reichsten corabenischen Händler, befreit) bringt Gold in die Kassen der Stadtherrn und auch exotischere Waren unters Volk – es gibt fast nichts, was es in Sidor Corabis nicht zu kaufen gäbe.

Religion

Die Menschen im ländlichen Corabeni sind meist fromme Chrysir- und Zatura-Anhänger (und hängen oftmals zudem den Satyara-Mysterien an), die Amaunir folgen natürlich RaDja. In den Städten sind alle imperialen Kulte verbreitet, wobei Nogenthis als eines der Zentren der Zatura-Verehrung gilt. In der Metropole schließlich finden sich neben den Anhängern der Oktade (namentlich der Brajansfamilie) auch die Kulte der kleineren Völkerschaften, dazu viele Philosophenschulen und Sektierer, und mindestens einem Mysterienkult anzuhängen gehört für die Corabier schon zum guten Ton.

Kleine Kapellen der Oktade sind auf dem Lande an fast jeder Wegkreuzung zu finden, ebenso wie die dem Brajan gewidmeten Falkenfleiser, die über das Land wachen sollen. Sidor Corabis beherbergt jeden nur denkbaren, erlaubten Kult (und einige andere), wobei sich die Kulte an Größe und Pracht ihrer Tempel, Schreine, Pfeiler, Bögen oder Obelisken zu übertreffen suchen. Die *Große Himmelsballe* der Oktade, mit ihren fast 200 Schritt Höhe, den vergoldeten oder mit Schneesilber überzogenen Friesen und Säulen aus Tigermarmor und Nachtgranit, ist ein Bauwerk, das allenfalls in Dorinthapoles seinesgleichen findet.



Sitten und Brauchtum

Ländliche Corabenier gelten als etwas hinterwäldlerisch, während Bewohner der Metropole offen zu ihrem Traditionalismus und den moralischen Prinzipien des (alten) Imperiums stehen. Beiden Gruppen ist dadurch Bodenständigkeit, Fleiß, Offenheit und religiöse Toleranz zu eigen; ein gegebenes Wort wird ein Corabenier nicht brechen. Man folgt dem üblichen imperialen Staatsbrauchtum mit Feiern zu Ehren der Oktade zu Beginn jeder kleinen Jahres, immer wieder aufgelockert durch wilde Feste, die der Riten der

Satyrar gedenken, oder das seltsame Totenbeschauen der Neristu. In der Metropole finden fast täglich Kampfspektakel, Aufführungen von Historienspielen und Cirkel-Paraden statt, und auch die Hinrichtungen an Brajanstagen ziehen stets große Menschenmengen an. Im Korbener Hochland berühmt ist das Blutfest im späten Gyl dara, wenn aus allen Domänen der Umgebung die Varken zum Zatura-Tempel von Nogenthis getrieben werden, damit ihr Blut die großen Kessel füllt, um schließlich zur 'Überwindung der Dunkelheit' des kommenden Winters als Segen über Kinder, Jungvieh und Felder gesprenkelt zu werden.

»[...] Mit der Savanne im Süden bietet der Landstrich unseren Landgaleeren ein ideales Aufmarschgebiet, und die Grenzen durch den Grünen O. im Nordwesten und das Valantische Meer im Osten sollten auch amphibischen Einsätzen keinen Widerstand entgegensetzen. Die Zhirric im Herz des Landes wie auch die Ausläufer der Apelioten sind jedoch mögliche Rückzugsgebiete der Rebellen, die sie nach Rückeroberung der Metropole Sidor Coroman und der Orismani-Ufer sicherlich aufsuchen werden.

»[...] Das Binnenland bietet zwar gutes Weideland für Blutbüffel, die Orismani-Niederungen Platz für reiche Domänen und die Apelioten einige Metalle und Edelsteine, aber was außer der Streitwagenjagd auf Khardane und Moranthen und dem versumpften Hafen Sidor Daranelia verlieren wir wirklich mit Koromanthia?

»[...] Ich rate daher, unsere Kräfte auf die Befestigung der Mbolurenwehr und eine gesteigerte Einflußnahme auf die Provinz Lacusa sowie das Haus Aylesb zu beschränken, anstatt das Leben unserer Myrmidonen für ein Land in die Waagschale zu werfen, das offensichtlich nicht einmal für die rhacornischen Leonir von Interesse ist. Überlassen wir es doch den Horanthes von Xarxaron, hier in einigen Jahren für Ordnung zu sorgen.«

—aus einer Rede des Senators Nacentu kurz nach dem Abfall des Horasiats Koromanthia

Zhirric – die Chrattacwüste

»Die Zhirric, die Srub und manch anderer Landstrich werden nur als Chrattacgebiet bezeichnet. Es sind öde Lande, meist gar echte Wüsten, in denen sich in etlichen Meilen Abstand gewaltige Lehmberge erheben. Diese sind künstlich aufgeschüttet und durchzogen von Stollen, und in ihnen wohnen die Chrattac. [...] Jede ihrer unzähligen Burgen ist eine Stadt und ein Königreich, bevölkert von Hunderten, gar Tausenden der Ibrn, beherrscht von einer geschelten Herrin, die über ihr Volk gebietet, als sei sie seine Göttin.«

—Erzählung, die Mitgliedern der Harika-Expedition zugetragen wurden

Die Zhirric ist die östlichste der Chrattacwüsten, die vor etwa 1.000 Jahren von den Insekten besiedelt (und abgeweidet) wurde. In Kryonion am Rande der Wüste findet bisweilen Handel mit Chrat-Waren statt, und hier halten sich auch Jonten bisweilen etwas länger auf, so daß sie einen regelrechten Teil der Bevölkerung bilden. Selten einmal werden Chrattac für Söldner- und Baudienste angeworben, aber es heißt auch, daß es in den Apelioten und in Daranel einzelne Drohnennester geben soll.

Koromanthia: Splitter des Imperiums

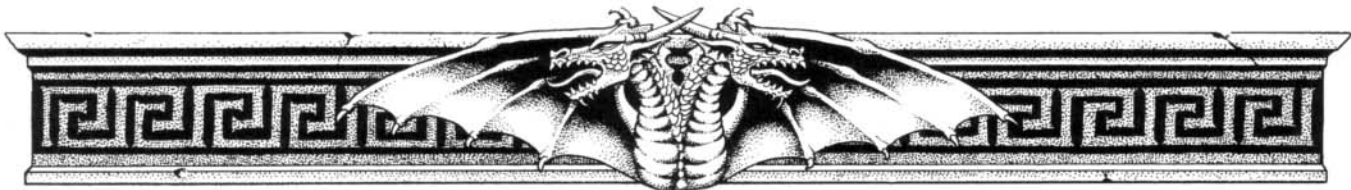
Antar-Myralaar

»Nur wenige Meilen vom Südrand der Zhirric entfernt, erhebt sich ein bizarr zersplitterter, fast eine Meile durchmessender und gut zweihundert Schritt hoher Hügel aus der Savanne, aus dem in allen, teilweise der Schwerkraft spottenden Richtungen Türme und Bastionen hervorragen und in dem sich Höhlen auf-tun, in denen eine Herde Hügeltiere Platz fände. Viele der willkürlich wirkenden Strukturen sind wohl von der Macht der Abnen, und doch ist der Hügel bedeckt mit langem, dürrem Gras, Atholis- und Therkalbbäumen sowie den tiefblauen Azulien, die man auch Neristu-Rosen nennt. Ob dies mit den bleichblauen Dieben zu tun hat, die sich im Inneren des Hügels ihr Revier mit blutdürstigen Khemosi teilen, vermag niemand zu sagen.

Die Gelehrten Xarxarons behaupten, dies seien die Reste von Antar-Myralaar, der einstigen fliegenden Zitadelle des Thearchen Antamyr III., des letzten Herrschers des Ersten Imperiums. Sie soll im Jahre 1.542 hier abgestürzt sein, als er so viel Kraft zum Niederringen eingedrungener Draydal-Schergen aufwandte, daß sein Schwarzes Auge zerbarst.

Und so wundert es nicht, daß immer wieder Glücksritter in die Tiefen des Hügels hinabsteigen, um die Schätze der Alten zu bergen, aber selten einmal findet einer lebend und klaren Geistes zurück, um in Daranel seine Beute zu verkaufen. Wem dies gelingt, der mag sich jedoch gar einen Honoratentitel leisten können.«

—ein serovischer Spion, neuzeitlich



Daranel

Das ehemalige Sidor Daranelia, der einzige nennenswerte Hafen am Westufer des Meeres der Schwimmenden Inseln, erklärte sich schon bald nach der Sezession Koromanthias von diesem unabhängig. Heutzutage ist die Stadt mit ihren etwa 40.000 Einwohnern ein wichtiger Handelsknotenpunkt, oder besser: ein riesiger Schwarzmarkt, wo Optrilith aus Xarxaron, von den Abishai verklavte Matrosen und allerlei andere Beute der Piraten, Kräuter und Drogen aus dem Dschungel der Pardir, nequanisches Karettan, Chratimant aus der Zhirric, Leonir-Söldnertrupps, ja, ganze gestohlene Blutbüffel-Herden umgeschlagen werden. Sogar die Schiffe der Vinshina fliegen die Stadt fast regelmäßig an, und auch der ein oder andere verschleierte Narkramarer erregt kein größeres Aufsehen.

Eine Zentralgewalt gibt es in Stadt und Umland nicht, aber die Söldnertrupps der Häuser Illacrión, Rhidaman, Onachos und Alantinos, die Kämpfer der Amaunir und Leonir und die Abishai-Rasarden halten ein dynamisches Gleichgewicht – zugegebenermaßen ein recht blutiges – aufrecht, das offensichtlich Handel und Wandel in der Stadt begünstigt, denn selbst den Sklaven geht

es hier verhältnismäßig gut, und Sandor ta Rhidaman gilt als einer der reichsten Männer ganz Myranors.

Die Valantische Küste

Die an der fruchtbaren Ostküste des Valantischen Meeres liegenden Städte und Siedlungen, namentlich Sidor Lacusa, Ardettos, Bladaris und Pandolion, verstehen sich noch immer als letzter Hort imperialer Kultur – zumindest werben sie im benachbarten Valantia damit, auch wenn diese Ordnung längst zu einer eher dünnen Oberfläche über einem schier cantaresischen Chaos geworden ist: Die Städte sind berüchtigt für ihre Schmuggleraktivitäten und Piraterie (sowohl auf den Orismanis als auch im Valantischen Meer), ihre Bordelle, Drogenkeller, Sklavenmärkte und Spielhallen, und so wundert es nicht, wenn viele gelangweilte

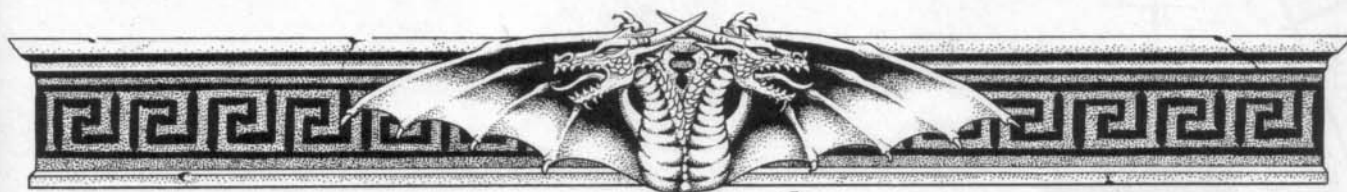
Magnaten und Optimaten das beschauliche Valantia hinter sich lassen, um sich in Lacusa einmal 'richtig auszutoben'. In der berühmten Arena von Bladaris war es auch, wo Khular 'der Titan' Aylesh seinen steilen Aufstieg zum Herrscher von Koromanthia begann.

Nominell bilden die Städte und ihr Umland die Provinz Lacusa; entlang der Küste zieht sich eine Kette kleinerer Festungen bis hinab zur Zitadelle Mholurenwehr.

Die Zitadelle Mholurenwehr

»Ursprünglich nur ein Wachturm am Ausgang des Valantischen Meeres, ist die westliche Mholurenwehr heute eine der größten Festungen des Imperiums: Mehrere hundert Schritt hoch erheben sich die vielfach gestaffelten Türme und Mauern aus fugenlosem Gußgranit über die Klippen der Apelioten und tragen Plattformen für die Insektoper, während die in den Fels gebauenen Hafenhöhlen und untermeerischen Beobachtungsposten fast die gleiche Strecke nach unten weisen. Die Mholurenwehr, in der eine Myriade stationiert ist, gilt für alle Gegner – vielleicht mit Ausnahme eines großen Chratrac-Schwarmes – als quasi uneinnehmbar.«

—ein serovischer Spion, neuzeitlich



»Wenn du kein Viehhändler, Schatzsucher oder Selbstmörder bist, solltest du Rhacornos fernbleiben! So groß seine Adligen auch sind, man wundert sich immer, daß in ihnen Platz für soviel Arroganz ist. Obwohl – wenn du einmal einen bewaffneten Leonir gesehen hast, der mit seinem Langspieß in der Faust auf seinem Büffel auf dich zugaloppiert kommt, dann weißt du, warum sie sich alles erlauben können.«

—Trakianos der Söldner, in einem Tavernen-
gespräch

Rhacornos: Reich der Leonir

Regierungsform: Monarchie des leonischen Kriegeradels; Hauptstadt Phalorea

Symbolik: der schwarze Schädel eines Blutbullens vor blutrotem Hintergrund

Bevölkerung: dünne leonische Adelsschicht, ansonsten vor allem Menschen, einige Amaunir, wenige andere

Im Westen des Imperiums liegt dieses unabhängige Reich, das seit Jahrhunderten von einer kleinen, aber machtvollen leonischen Adelsschicht beherrscht wird. Sie sind zwar zivilisierter als die barbarischen Leonirstämme der westlichen Savannen, doch für imperiale Verhältnisse ist ihre Lebensweise blutig und wild.

Das Land zwischen dem Löwenkopfmassiv im Nordwesten und den Skalpbergen im Osten ist zum größten Teil eben und wird nur von wenigen Flüssen durchströmt. Das Klima ist extrem: Wenn es nicht wie die meiste Zeit dörrend heiß ist, dann wehen eisige Winde übers Land. Es regnet nur selten, dann aber (vor allem im Sommer) in plötzlichen Schwallen, die die ausgetrockneten Täler zu lebensgefährlichen Fallen für alle machen, die von dem Wetterumschwung überrascht wurden.

Rhacornos wird fast völlig von Grassavanne mit vereinzelt Akazien eingenommen. Die größte natürliche Gefahr stellen die katastrophalen Brände dar, die vor allem im trockenen Frühsommer oft ganze Landstriche verheeren und nur einige verkohlte Baumruinen inmitten von schwarzen Aschefeldern übrig lassen.

Die natürliche Tierwelt der Savannen ist in Rhacornos weitgehend erhalten geblieben, auch wenn zum Teil die gefährlichsten Raubtiere durch jahrtausendelange Jagd dezimiert wurden – doch aus der Wildnis im Westen strömen immer wieder Mandrasse, Strigen, Vulturten und vereinzelt auch Löwen nach. Prägend für diesen Landstrich sind jedoch die schweren Blutbüffel der Leonir, die quaderschweren Herdentiere, die als Reittiere und Schlachtvieh die Grundlage der Viehzüchterkultur der Adligen bilden.

Wichtige Orte und Plätze

Phalorea: Die Metropole des Landes liegt südlich der Mündung des Dürren in den Grünen Orismani. Auch heute ist Phalorea noch ein wichtiges wirtschaftliches und politisches Zentrum, doch es lebt vor allem von seinem Flußhafen und der neueren Leonir-Siedlung nördlich des Flusses, wo sich die Arena und der Viehmarkt erheben. Die Arena von Phalorea ist für ihre dramatischen Zweikämpfe berühmt, die manchmal sogar Zuschauer aus dem Imperium und der Magokratie von Xarxaron anlocken. Der benachbarte Hain der Rrondr darf als größter Kultplatz dieser Göttin in ganz Rhacornos, wenn nicht auf dem ganzen Kontinent, gelten.

Rhachis: In dieser Stadt an der Mündung der Rhassa hat sich in

den letzten Jahrhunderten der wichtigste Viehmarkt des Landes entwickelt, da hier die Hochstraße aus dem Imperium endet: Blutbüffelherden werden durch das ganze Land nach Rhachis getrieben und dort verkauft. Einige davon treten die Reise ins Imperium an, andere werden direkt vor Ort geschlachtet und weiterverwertet.

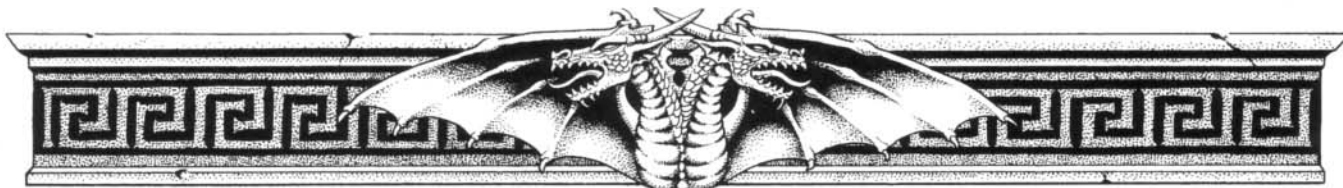
Khyarba: Im Westen des Reiches liegt die 'neue' Residenzstadt des Monarchen, umgeben von weiter Savanne, die den unüberschaubaren Herden des Herrschers als Weidegrund dient. Khyarba soll eher ein großer Park sein als eine menschliche Stadt und über zahlreiche schattenspendende Bäume und Wasserflächen verfügen, doch da sie für Menschen verboten ist und auch von niederrangigen Leonir nicht betreten werden darf, ist nichts Genaues bekannt. Sicher ist hingegen, daß im Osten der Stadt auf den Wiesen von Tarrsh alljährlich die bedeutendsten Spiele des Reiches stattfinden, in denen sich Leonir und Untertanen in getrennten Wettkämpfen Ruhm erwerben können – der Sieger der Leonir-Spiele darf sogar den Monarchen zu einem Kampf auf Leben und Tod um die Krone herausfordern.

Der Ushraph: Hoch in den Skalpbergen im Osten des Reiches liegt das Grabmal des Urvaters Ush Khorr und der Schar seiner treuesten Krieger. Das Gebirge hat seinen Namen nach dem welligen, schwarzen Berggras erhalten, das überall aus Felsspalten herabhängt und der Legende nach auf den abertausend Schöpfen der Leonir und Menschen gewachsen sein soll, die hier zu Ehren des Toten aufgehängt wurden. Das Grabmal wurde vom ersten rhacornischen Monarchen prächtig erneuert und stellt heute ein wichtiges Pilgerziel für stolze Leonir dar, die hier dem Begründer des ersten Leonirreiches Treue schwören.

Khornashru: Die genaue Lage der Hauptstadt des Urvaters ist unbekannt, man munkelt jedoch, daß sie sich mitsamt ihrer gewaltigen Schätze, die von allen Armen des Orismani stammen sollen, irgendwo im unwegsamen Löwenkopfmassiv verbirgt. Als Lohn für ihren Entdecker hat der Monarch selbst angeblich 10.000 Blutbüffel ausgesetzt.

Geschichte

Rhacornos erlebte zwei Zeiten, in denen es weit über seine Grenzen hinaus bekannt wurde: Die erste liegt jedoch schon fast 6.000 Jahre zurück, als hier das Kernland des Leonir-Herrschers Ush Khorr lag, der über diverse Kleinreiche der Leonir gebot. Sein Name, 'Diener des Khorr', stammt von seiner heroischen Niederlage im Kampf gegen einen einzelnen schwarzen Leonir, der ihm zum Duell um die Herrschaft herausgefordert hatte. Natürlich konnte der Sterbliche den fleischgewor-



denen Gott nicht besiegen, doch sein tapferer Widerstand machte ihn zum auserwählten Propheten und Vorkämpfer des Khorr, dem die Leonir als eines halbgöttlichen Helden gedenken.

In späteren Jahren wurde Rhacornos zu einem gewöhnlichen, wenn auch dünnbesiedelten imperialen Horasiat, in dem menschliche Hirsebauern und Viehhirten lebten. Erst vor dreihundert Jahren kam der Umschwung: Damals herrschten Wirren, als der schwache Horas weder einer Invasion der Ban Bargui noch eines nachfolgenden Sklavenaufstandes Herr wurde. Rhāmnis Lionos, der Kommandant der leonischen Söldner, schloß in dieser Lage mit den menschlichen Honoraten der Landes ein Bündnis. In nur zwei Jahren schlug er die Invasoren ebenso wie die Rebellen – und beseitigte dann alle menschlichen Adligen, die nicht zügig das Horasiat verließen.

Um 4.500 IZ gründete er aus den Familien seiner Söldner einen neuen Adel, und Rhacornos wurde eine unabhängige Monarchie. In den folgenden drei Jahrhunderten konnten die Leonir nicht nur kleinere Angriffe der Draydal erfolgreich abwehren, sondern auch die Rückeroberungsversuche des exilierten Adels, und ein größerer Angriff des Imperiums blieb aus.

Zur Zeit herrscht an allen Grenzen Rhacornos' ein unruhiger Frieden: Die Draydal (und viel mehr noch die Ban Bargui) halten respektvollen Abstand, die wilden Leonirsippen der westlichen Savannen rotten sich nur gelegentlich zu einzelnen Raubzügen zusammen, und das Imperium hat die Monarchie als notwendiges Übel und unverzichtbaren Verbündeten im Kampf gegen die Draydal akzeptiert. Gegenwärtig wird das Reich von Coryash III. regiert, einem erfahrenen Kämpfer, in dessen Kriegermähne sich die ersten silbernen Strähnen zeigen – doch mag es noch lange dauern, bis er in der Arena einem Stärkeren unterliegt.

Gesellschaft

Der Aufbau des rhacornischen Adels ist feudal-militärischer Natur. An der Spitze steht der Monarch, als oberster Heerführer und Befehlshaber. Doch wenn ihn der Sieger der alljährlichen Wettkämpfe zum Zweikampf um den Thron auffordert, muß er sich diesem Duell auf Leben und Tod stellen – wobei die allermeisten Gewinner der Kampfspiele davor zurückschrecken, der Krone wegen ihr Leben und die gewonnenen Büffel aufs Spiel zu setzen, solange der Monarch noch jung und kräftig ist. Der Monarch stellt *Feldherren* an die Spitze der traditionellen Provinzen, die ihm zu Hofdienst und Heerfolge, Rat und Tat verpflichtet sind. Die übrigen Rudel erhalten einzelne Domänen als Herrschaftsgebiet oder bleiben am Hof der höheren Adligen. Während die Leonir die große Politik bestimmen, sind es die menschlichen (und einige amaunische) Honoraten, die Handel und Verwaltung beherrschen, denn der Monarch Rhāmnis hat dem 'natürlichen Kriegeradel' der Leonir die Beteiligung an Bürokratie und Gewerbe schlichtweg verboten. Einige Honoraten haben über weitreichende Kontakte große Reichtümer angesammelt, hüten sich jedoch tunlichst, durch offen zur Schau gestellten Luxus den Zorn der herrschenden Leonir zu erregen.

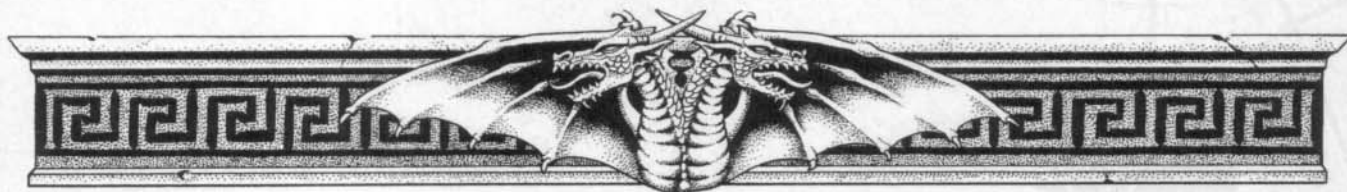
Die wichtigste Aufgabe der Mehrheit der menschlichen Untertanen ist es, die Hirsefelder zu bestellen und mit ihrem Zehnt einen Futtermittelvorrat für die Blutbüffelherden des Adels anzulegen. Sie sind rechtlose Untertanen des Monarchen und können nur in einem Falle über ihren Stand hinausgelangen – wenn sie bei den landesweiten Wettkämpfen derartig hervorstechen, daß ihnen Aufnahme in die Hilfstruppen des Kriegeradels gewährt wird.

Es ist die Überzeugung der Leonir, daß sie durch ihre Stärke und Kampfkraft die natürlichen Herren über alle anderen, schwächeren Lebewesen sind. Sie glauben weniger an ein ewiges Gesetz, als vielmehr an das Recht des Stärkeren, das hierzulande jedoch in einigermaßen zivilisierte Bahnen gelenkt wurde: Wichtigstes Element der rhacornischen Rechtsprechung ist der ritualisierte Zweikampf in der Arena. So muß ein Kläger erst eine Richterin, fast immer eine Haruspica der Rrondr, überzeugen, daß ein ernster Streitfall vorliegt, ehe sie zustimmt, daß er und der Beklagte die Bedingungen für ein Duell in der Arena aushandeln. Festgelegt werden dabei, wann der Sieg erreicht ist und welche Waffen geführt werden. Sofern eine Richterin anerkennt, daß ein Mensch zu Recht gegen einen Leonir klagt, wird sie im Namen Rrondrs



nach einer anfänglichen Ausgewogenheit streben, sei es durch die Wahl der Waffen oder gar das Recht, einen leonischen Stellvertreter zu entsenden. Es gibt immer wieder junge Burschen, die um des Ruhmes willen bereit sind, einen solchen Zweikampf zu übernehmen. Nur am Rande sei erwähnt, daß die menschliche Findigkeit nicht allein Rechtskundige hervorbringt, die wissen, wie man als Advokat leonische Richterinnen beeinflusst, sondern auch zahlreiche Gauner, die Wetten auf den Ausgang solcher 'Rechtsstreitigkeiten' anbieten. In der Regel werden mehrere Zweikämpfe zu einem monatlichen oder vierteljährlichen Fest in der Arena zusammengefaßt, das den sterblichen und göttlichen Betrachtern Freude machen soll.

Der Krongladiator wird vom Monarchen selbst entsandt, um in seinem Namen Streitigkeiten mit einzelnen Untertanen auszufechten. Er gilt als die Rechte Pranke des Monarchen und ist stets einer der besten Kämpfer des Reiches.



Wirtschaft

Die Wirtschaft von Rhacornos beruht weitgehend auf der Zucht der Blutbüffel. Sie gehören den leonischen Adligen und werden vor allem von jungen leonischen Hirten aus dem Gefolge des höheren Adels gehütet.

Die menschlichen Untertanen der Leonir leben vor allem von der Hirse, die sie auf ihren trockenen Äckern anbauen. Nominell schützen Gesetze sie davor, ihre Ernte an eine Laune des Adels zu verlieren, doch tatsächlich müssen die Bauern immer wieder ohnmächtig mit ansehen, wie übermütige Leonir ihre Blutbüffel in grüne oder reife Hirse treiben, statt sie trockenes Steppengras fressen zu lassen. Das wichtigste Ausfuhrgut Rhacornos' sind lebende Blutbüffel, ihr eingesalzenes Fleisch, ihr robustes Leder und ihre getrockneten Hörner. Ansonsten sind noch Hanf, Tee und Edelsteine (vor allem blutrote Khorrunde und leuchtende Löwenaugen) erwähnenswert.

Als Tauschmittel dient metallenes Münzgeld einheimischer oder imperialer Prägung; als größte Einheit muß dabei der Blutbüffel-Jungbülle gelten, dessen Wert ungefähr dem eines Fünf-Okul-Goldbarrens entspricht.

Religion

Beherrschend sind in Rhacornos natürlich die Götter der Leonir – doch alles in allem sind die Adligen weniger fromm als sittenrein. Sie geben den Göttern ihren regelmäßigen Anteil an Opfer-

tieren, meist Geflügel, die von den Haruspicas, den weiblichen Opferpriesterinnen, dargebracht werden, wobei sie die Eingeweide auf göttliche Omen untersuchen und gemeinsam mit dem Opfernden den Rest verzehren. Je nach der Gottheit, der sie dienen, versehen die Haruspicas auch andere, weltliche Aufgaben. Nur bei den wichtigsten Anlässen, wenn dem Göttervater Khorr Blutbüffel geopfert werden, sind es die männlichen Adligen, die diese Opfer vollziehen.

Der wilde und kampfeslustige Himmelskönig *Khorr* gilt als der wichtigste Gott. Er steht für Herrschaft und Macht, und alle anderen Götter sind seine Untergebenen und Kinder. Seine Tochter und Gattin ist *Rrondr*, die ihm einst die Gesetze der Ehre abgetrotzt hat. Obwohl eigentlich eine fürsorgliche Muttergöttin, ist sie in Rhacornos zugleich die Göttin der Ehrengerichte und genießt wohl bei keinem Volk der Leonir so viel Ruhm wie hier.

Das alles verschlingende Feuer ist das Element des Todesboten *Shirr*, der die Seelen aller Dinge zu Khorr bringt, auf daß jener sie verschlinge oder erneuere. Die Haruspicas des Roten Shirr bestatten die verstorbene Leonir, indem sie das Fleisch für den Verzehr durch die Hinterbliebenen vorbereiten und die Knochen einäschern. Der Hirten- und Herdengott *Brassach* und der Waffen- und Handwerksgott *Urraib* werden als mindere Götter verehrt, ebenso die freudenbringende *Raia*. Die übrigen menschlichen Kulte werden eher mißtrauisch beäugt, und der des Herrschaftsgottes *Brajan* muß zudem die Demütigung erleben, daß traditionell jährlich sein Vorkämpfer gegen den Krongladiator antritt. Bislang hat noch immer der Leonir gewonnen.

»Du bist kein gewöhnlicher Sterblicher, daher trage diese Maske mit Stolz, als ein Auserwählter aus dem glorreichen Xarxaron.«

–Meister Igofanos, Schüler des Therbunios, anläßlich der Weihe seines Lehrlings

Die Magokratie von Xarxaron

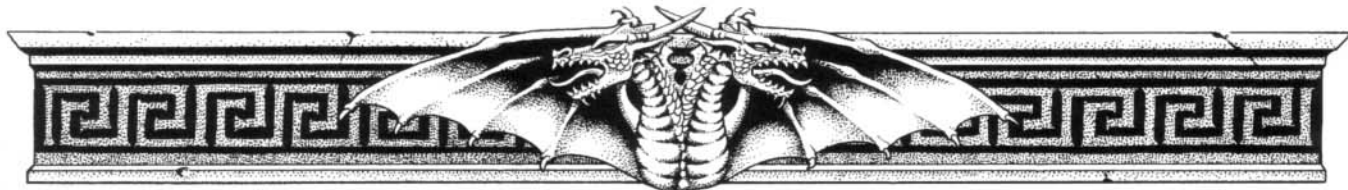
Regierungsform: Horasiat mit der magokratischen Ordnung des Ersten Imperiums; Metropole Xarxaras

Symbolik: silbernes Heptagramm auf Weiß

Bevölkerung: magischer menschlicher Adel, ansonsten vor allem normale Menschen, einige Amaunir, wenige andere

Xarxaron gehört zum Imperium, ist aber nur von fremden oder feindlichen Ländern umringt: der Khamuri-Savanne im Nordwesten, Rhacornos und Koromanthia im Nordosten und Osten, der Dschungel der wilden Paddir im Süden und der zwielichtigen Allianz der Stadtstaaten am Grünen Orismani. Irgendwo im fernen Westen, hinter den Steppenlanden zu beiden Seiten des Blauen Orismani, beginnt das Reich der grausamen Draydal, und obwohl niemand genau weiß, wie weit die Knechte des Schädelgotts ihren Herrschaftsbereich schon ausgedehnt haben, versteht sich Xarxaron als vornehmlichster Schutzwall gegen ihre Ghulenhorden. 'Xar' bedeutet im regionalen Dialekt 'Berg(festung)', und 'Xar-

xaron' eben einen 'Berg aus Bergen', eine treffende Beschreibung des undurchdringlichen Gebirgsmassivs am Grünen Orismani mit seinen Bergketten und tief eingeschnittenen Tälern, in denen schnelle, kalte Flüsse strömen und in die reißende Wasserfälle herabstürzen. Das ganze Land liegt so hoch, daß viele Gipfel bis in die Wolken hinaufragen, daher stößt hier ein beinahe dschungelhafter Regenwald abrupt an die Gletscher der höchsten Gipfel – Xarxaron ist ein Land der Gegensätze und der Überraschungen. Das Klima ist warm und teils sehr feucht mit häufigen Regenfällen, im Norden aber auch wüstenhaft trocken. Das Gebirge ist zum Teil von Hochweiden, zum Teil aber auch von Bergwäldern aus Zedern und Zypressen bedeckt, und man sagt der Pflanzenwelt eine besondere Häufung von heilkräftigen, giftigen oder anderweitig merkwürdigen



Kräutern nach. Auf den höchsten Gipfeln gedeihen oft besondere Pflanzen, die schon auf dem benachbarten Berg nicht mehr zu finden sind.

Die Tierwelt ist ähnlich vielfältig, da sich hier Waldtiere wie der Ghorla und Savannentiere wie der Khemosi treffen und zudem einige regionale Arten existieren, die es nur hier, in den unwegsamen Schluchten und Gipfelzonen gibt – so auch eine Reihe von fortpflanzungsfähigen Chimären, größtenteils entkommene Laborzöglinge, die sich hier ihre Lebensräume erkämpft haben. Besonders muß man noch die *Krisra* erwähnen, eine flugfähige Art von Echsenmenschen, die einst eine Hochkultur ähnlich der der Shindra und Jharra im Osten besessen haben soll, deren letzte Überlebende heute aber als Barbaren in einigen Berghöhlen und Gipfelhorsten hausen.

Wichtige Orte und Plätze

Xarxaras: Als Symbol der Neuen Magokratie errichtet, liegt die Metropole auf einer Hochebene und ist von einem kreisrunden Wall, einem Wassergraben und einer Rundmauer umgeben. Die Mauer stellt eine gewaltige Schlange dar, die ihren Schwanz verschlingt, und eine ähnliche gigantische Kreatur soll im Wassergraben hausen. Die sieben Hauptstraßen verbinden die sieben gläsernen Stadttore und bilden ein Heptagramm. Im Zentrum liegt der Kristallpalast des Hohen Magokraten, in den sieben Zacken des Sternes befinden sich die geräumigen Amts- und Adelspaläste, während in den Zwischenräumen die beengten Behausungen und Werkstätten der Untertanen liegen. Die Stadt bietet die beste magische Ausbildung des Horasiats (ja, des ganzen Imperiums, wie manche meinen), doch die Sitten sind streng: Nicht magisch Begabte müssen sich vor jedem zaubernden Adligen in den Staub werfen, auswärtige Besucher und Kaufleute zumindest niederknien.

Xar Eunaris: Diese Festungsstadt bewacht den Zugang zum Tal des Eunaros, an dessen Ufern die früher bekanntesten und ertragreichsten Optrilithminen Myranors liegen, jenes (bisweilen farbig) durchscheinenden oder gänzlich durchsichtigen Bausteins, dessen feinere Stücke zu Gefäßen und Kunstwerken geschliffen werden. Heute sind die Minen zwar nicht erschöpft, aber die Verluste an Menschen und Material durch häufige Wassereinträge werden immer größer und der Abbau dadurch immer teurer, während zugleich die neuen Funde bei Phorsina derzeit noch weit einfacher auszubeuten sind.

Phorsina: In der Provinz Phorsina sind in den letzten Jahren Optrilithadern entdeckt worden, die die legendären Funde am Eunaros noch in den Schatten stellen sollen. Bislang ist die Gegend jedoch noch bemerkenswert rau und urwüchsig für die geordnete Gesellschaft Xarxarons: Dank eines alten Gesetzes, das die Optrilithsuche fördern sollte, können selbst nichtmagische Untertanen hier ihre Grabungsstellen abstecken. Die Provinzstadt Phorsina ist daher von Glückssrittern überlaufen, und die örtliche Garde kann kaum die Ordnung aufrechterhalten.

Das Plateau der Alten: Auf dieser Hochebene stehen, bewacht von überlebensgroßen Standbildern, die Grabhäuser der früheren Herrscher Xarxarons. Sie gilt als Platz der Meditation, und gelegentlich kommen die Geister vergangener Mächtiger her, um ihren Nachfolgern als Ratgeber zu dienen. Heut-

zutage werden nur die größten Magier hier bestattet – und manch anderer, der weiß, daß ihm diese Ehre nicht zuteil werden wird, kommt hierher, um seine Lebenskraft in einem letzten Zauber zu verströmen und so in die quasi geheiligte Umgebung einzugehen.

Das Kristalltor: Zwar sind viele Stadttore in Xarxaron aus Optrilith erbaut, aber wenn man vom 'Kristalltor' spricht, ist immer ein und dasselbe Bauwerk im Nordosten des Horasiats gemeint: ein 49 Schritt hohes Tor mit zwei flankierenden Türmen, durch dessen Halbrund sich der Grüne Orismani in Richtung Imperium wälzt. Sein Wandschmuck, unzählige bunte Glasmasken einstiger Magokraten, schaut streng, aber wohlwollend auf Neuankömmlinge herab, die auf dem Fluß oder dem Treidelpfad in der Magokratie eintreffen.

Das Stahltor: Das Gegenstück zum Kristalltor liegt im Südwesten des Landes, dort, wo der Grüne Orismani von der Savanne her in die Große Schlucht zwischen den xarxarischen Bergen strömt. Dieses mit schwarzen Stahlplatten beschlagene Bauwerk gleicht einer Dämonenfratze und besitzt eine Toröffnung in Form eines gewaltigen Rachens, dessen Zähne als Fallgatter heruntergelassen können und dessen Zunge als weitere Sperre angehoben werden kann. Magische Vorrichtungen sorgen dafür, daß vom Wasser herbeigetrugene Gifte und Flüche der Draydal erkannt und vernichtet werden. Aus der Haut der Fratze starren unzählige Stahlmaden feindselig auf alles, was sich von Südwesten nähert.

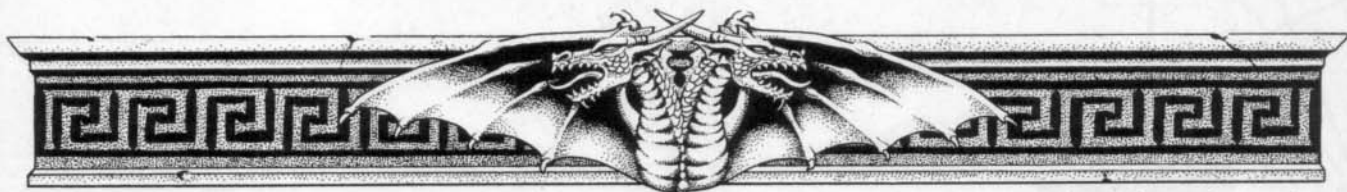
Die Große Schlucht: Mehr als 500 Meilen fließt der Grüne Orismani durch diese gewaltigen Klamm in den xarxarischen Bergen, die an manchen Stellen beiderseits bis zu einer Meile hoch emporragen. Viele Kämpfe hat dieses Schlucht schon gesehen, zuletzt die Vernichtung eines Draydalheeres aus Menschen, Pardir und Ghulen in den ersten Jahren nach Errichtung der Magokratie. Zahllose Türme und Bergfestungen ragen über der Schlucht auf; und an schmalen Stellen wird sie sogar von Brücken überspannt, deren berühmteste wohl die Regenbogenbrücke bei Xarxaras ist, eine magische Konstruktion aus Optrilith, die 1.100 Schritt überwindet.

Die Amphiaten: Im Hochland Xarxarons liegen diese vom Wind und Regen der Jahrtausende geschaffenen Felsformationen: ausgewaschene Höhlungen, Stelen, Rippen und Dome, in denen sich der Wind fängt und bizarre Melodien erklingen läßt. Viele Magokraten reisen dorthin, um nach Genuß von Azulienpollen vom Klang der 'Windorgel' künstlerische oder prophetische Eingebungen zu erlangen.

Xar Tomyras: Die frühere Metropole wurde nach Errichtung der magokratischen Ordnung aufgegeben, um in Xarxaras einen Neuanfang zu wagen. Heute ist Xar Tomyras eine verlassene Ruinenstadt, in der nichts an Reichtümern zurückgeblieben sein soll – statt dessen munkelt man, daß sich an diesem symbolträchtigen Ort die Rebellen versammeln, die die Gesellschaftsordnung Xarxarons stürzen wollen.

Geschichte

Als das Imperium noch bis zum Ghulenwall an der Grenze Draydaläns reichte, war Xarxaron zwar ein durch die Optrilithminen wichtiges, aber doch vernachlässigtes Horasiat unter vielen: Es war spät besiedelt worden und vor Entdeckung der Minen



lediglich als Schifffahrtshindernis am Grünen Orismani bekannt. Das alles änderte sich vor etwa 300 Jahren, als im Westen der Vormarsch der Draydal begann und im Nordosten das Nachbarhorasiat Rhacornos an die Leonir fiel: Damals entschloß sich der Horas Myrophonas II. Tharamnos, den Titel eines Hohen Magokraten anzunehmen, in seinem Machtgebiet die alten magokratischen Gesetze des Ersten Imperiums zu erneuern und nur noch diejenigen als Adlige zu erachten, die über magische Kräfte verfügten. Der Sieg über einen massiven Vorstoß der Draydal wenige Jahre später gab ihm recht, und auch wenn die Kirchen und weltlichen Orden gegen seine Regelung Sturm liefen, blieb sie doch bis heute in Kraft.

Xarxaron ist heutzutage ein sehr autonomes Horasiat, in dem der Hohe Magokrat alle Fäden in der Hand hält, denn er ist Horas und Strategu zugleich. Derzeitige Hohe Magokratin ist Arsinoa Tharamnos, Schülerin des Mercatio, eine verschlagene Magierin und Kirchenfeindin in mittleren Jahren, deren Hauptaugenmerk der Wacht vor den Draydal gilt, die sie als Kriecher vor einem willkürlichen Gott besonders verabscheut.

Gesellschaft

An der Spitze des Staates stehen die Magokraten; nur sie haben das Recht und die Möglichkeit, über Land und Leute zu gebieten.

Die Frage, wer oder was hinter der Vorherbestimmung steht, die über eine magische Begabung entscheidet, wird meist als 'unnütze Metaphysik' abgetan, statt dessen wird ganz allgemein auf die glorreichen Zeiten des Ersten Imperiums verwiesen.

Die meisten nicht magiebegabten Xarxier leben als Freie. Da bereits die Freien kaum Rechte haben, gibt es nur wenige ausdrückliche Sklaven, meist Sträflinge, die im gefährlichen Bergbau arbeiten. Der gesellschaftliche Rang der Honoraten ist hier-

zulande unbekannt, da die Magokraten es ablehnen, Nichtmagier mit besonderen Titeln auszustatten. Dennoch gibt es natürlich auch unter den Freien privilegierte 'Aufseher', deren Vorrechte aber jederzeit gestrichen werden können.

Außerdem kennt man keinerlei Familienstrukturen, denn die Kinder werden bald nach der Geburt ihren Eltern entrissen. Ob sie von Magokraten, Freien oder Sklaven stammen – jedem von ihnen wird in Ammenhäusern die gleiche Erziehung zuteil, bis sie im sechsten Lebensjahr einer Talentprüfung unterzogen werden. Danach gibt man die Magiebegabten als Studiosi zu einem Lehrmeister, von dem sie auch ihre Herkunft ableiten; so wird sich ein Magokrat stets als "Isandion, Schüler des Ariachos, Schüler der Metrapha" vorstellen. Nach der Ausbildung zum Adepten wird in einer Reihe von Aufträgen und Missionen das Maß ihrer Befähigung untersucht – wobei die spätere Karriere natürlich auch von der Macht und dem Einfluß des Lehrmeisters abhängt.

Die nicht Magiebegabten werden einige Jahre lang als Diener der

Magokraten unterwiesen und dann als Lehrlinge oder Knechte an Handwerker, Schreiber, Bauern usw. verteilt – oder aber in die Sklaverei verkauft.

Mindermagisch Begabte scheint es in Xarxaron nicht zu geben. Es heißt, die Magokraten selbst würden dafür sorgen, daß das Blut ihres Adels nicht zu dünn würde.

In Xarxaron unterscheidet man deutlich zwischen dem Recht der Magokraten und dem der Freien: Für die Streitigkeiten der letzteren sind Stadtgerichte zuständig, in denen gelangweilte Magokraten die Fälle routiniert abwickeln. Ist jedoch ein Adliger betroffen, dann kommen weit ausgefeiltere Mechanismen zum Tragen: Ein strenger Ehrenkodex verbietet es den Magokraten, auf das *Tractatu Myrophonas* einen Meineid zu schwören, und im weiteren Weg der Wahrheitsfindung ist die magische Hellsicht ebenso verbreitet wie die arkane Kraftprobe nach altimperialer Sitte.



Wirtschaft

Wichtigster Bodenschatz und bedeutendstes Exportgut Xarxarons ist selbstverständlich Optrilith. Die mit Silber, Mondsilber oder Arkanium durchsetzten Stücke sind als Teil magischer Artefakte in ganz Myranor begehrt, vor allem als Zauberspeicher und Instrumente zur Hellscherei. Unter besonderen Umständen kommt das üblicherweise amorphe Optrilith auch kristallin vor, und diese an überdimensionale Bergkristalle erinnernden Steine gelten als besondere Foki magischer Macht (und erzielen daher Spitzenpreise).

Daneben werden auch bemerkenswert viele magische Metalle wie Mindorium und Arkanium, teilweise auch Endurium gefördert; dazu kommen geringere Mengen weiterer Edelmetalle und Edelsteine.

Die Bergwiesen und -äcker reichen kaum aus, um die Bevölkerung zu ernähren, und die Nahrungsmittel der Ober-



schicht werden in der Regel aus Valantia oder über Daranel importiert. Zwei regionaltypische Nahrungspflanze sind der Waser- und der Honigkaktus, beides kugelförmige, braune Gewächse von Kopfgröße, von denen sich der eine durch saftiges, grünes Fleisch, der andere durch ein festes, goldgelbes und zuckersüßes Inneres auszeichnet. Beide Arten besitzen jedoch eine dicke Schale mit haarfeinen Stacheln, die bei der leisesten Berührung in die Haut eindringen und zersplittern. Die meisten xarxarischen Feldarbeiter haben darum schon nach wenigen Jahren dick verhornte, fast gefühllose Hände.

Während die gewöhnlichen Handwerke von Freien und Sklaven ausgeübt werden, haben viele Magokraten als Optrilithschleifer, Juweliere oder Glasbläser, deren Kunstwerke im Imperium gut bezahlt werden, bemerkenswertes Geschick entwickelt.

Religion

In Xarxaron wird der Kultus der acht Staatsgötter nominell aufrechterhalten. Doch die Tempel der Oktade werden kaum gefördert, und die Magokraten strafen die Kulte weitgehend mit Mißachtung.

Das einfache Volk hingegen glaubt an die Götter, vor allem an Gyl dara, Siminia und Zatura, aber auch an allerlei fremdländische

Mysterien. Mag sein, daß die Ignoranz für alles Religiöse der Magokratie eines Tages zum Verhängnis werden könnte: So werden eigentlich alle Kirchen, die nicht gerade offen den namenlosen Schädelgott der Draydal verehren, zwar verachtet, aber nicht näher untersucht – selbst wenn manche davon Lehren vertreten, die das gesellschaftliche Gefüge Xarxarons ins Wanken geraten lassen könnten.

Sitten und Brauchtum

Sobald ein Magokrat den Adeptenrang erreicht, erhält er von seinem Lehrmeister eine dreiäugige Adelsmaske, die mit ihren Glyphen und Schutzzeichen Dämonen oder Geister abwehren soll. Jeder Magus besitzt eine Gußform für derartige Masken, die er wiederum an seinen Lieblingsschüler und würdigsten Nachfolger weitergibt. Magier, die keine Gußform erben, müssen sich diese neu anfertigen – doch je älter eine Form ist, umso mächtiger sind die daraus hervorgegangenen Masken.

Bei den Kämpfen in der Arena erfreut es sich allgemeiner Beliebtheit, beseelte Kriegsmaschinen oder Chimären gegeneinander antreten zu lassen, die beide von den Magokraten teils als Steckenpferd, teils zur Landesverteidigung ersonnen und erschaffen wurden. Bei höherrangigen Magokraten gilt es zudem derzeit als Statussymbol, sich einen Stall von Kampfchimären zu halten.

Das Meer der Schwimmenden Inseln

roten, unersättlichen Pflanzen, ich sah einen himmelhohen lichtblauen Wasserfall, der unsere Welt von den Gefilden der Göttlichen trennt.

—ein unbekannter Abisbai, aus imperialen Verböhrprotokollen

»Vor uns erstreckte sich die See, samtglatt und hellgrün schimmernd wie ein geschliffener Türkis. Dichte Nebelschwaden jagten über das unbewegte Wasser, bauschten sich auf und tauchten untereinander weg. Das Himmelsauge war nurmehr als fahler Fleck zu erahnen, und je matter es wurde, um so mehr schien der Nebel wie aus sich selbst heraus zu glosen, als habe er die Kraft der Sonne in sich aufgesaugt.

[...] Nie zuvor habe ich wundersamere Dinge gesehen als damals, in den endlosen Nonen und Jahreszeiten, die wir im Nebel umherirrten. Ich sah Inseln, kahl wie ein Gerippe, deren Strände von blutig rotem Schaum umspült wurden und wo der Wind, wann immer er die verbrannte Erde beiseite fegte, eine blanke Schädeldecke entblößte. Ich sah fliegende Fische und blühende tropische Eilande, auf denen fremdartige Tiere im Morgenrot wandelten, nackt und weißhäutig, mit langen Hälsen und von der Statur eines Hirschen, wo man uns mit Brokatmuscheln und Sternstaub willkommenieß. Ich sah gewaltige Hafenmauern

emporragen, hinter denen sich goldene Türme und eine Stadt aus Marmor verbargen, mit Bewohnern, so alt wie die Gezeiten. Ich sah Eilande mit bodenlosen Trichtern voll brodelndem Schlamm und fleisch-

Umringt von den Horasiaten Koromanthia, Cantera, Tharpura, dem Nebelwald und dem Dschungel der Pardir, erstreckt sich das Meer der Schwimmenden Inseln, das unter Seeleuten für seine Flauten berüchtigt ist. Über die Zahl, Lage und Natur seiner Eilande, die irgendwo weitab der bekannten Küsten liegen, kann keine Karte Auskunft geben. Soviel Widersprüchliches und Unglaubliches wird von den Inseln erzählt, daß man eigentlich nur eines als halbwegs gesichert betrachten kann: Offenbar gelingt es so gut wie keinem Menschen, der je eine solche Insel betreten hatten, sie ein zweites Mal anzusteuern. Von vielen Seeleuten wurde darum angenommen, daß die Inseln auf dem weiten Meer umherschweben – weit wahrscheinlicher jedoch scheint uns die Erklärung, daß der dichte Nebel, der die tropische See bedeckt und meist nur dann aufreißt, wenn ein Sturm aufzieht, eine Navigation unmöglich macht. Unerklärliche Naturphänomene wie die Felsenriffe, die jedes metallene Ausrüstungsteil förmlich an sich saugen, und gigantische Strudel, die bis zum Grund hinabreichen



sollen, stehen einer Erkundung zusätzlich im Wege. So gleichförmig die stille, nebelverhangene Oberfläche ist, so unterschiedlich stellt sich der Meeresgrund dar: Im Süden des Meeres setzen sich die Gipfel und Täler der Apelioten als unterseeische Gebirge fort. Hier tun sich neben Steilhängen, die über und über mit Blutschwamm, Faulmuscheln und Seepocken verkrustet sind, pechschwarze Schlünde auf, die bis in das Innerste Deres hinabzureichen scheinen. Nur selten einmal glimmt schwach ein Leuchtkrebs auf, und bisweilen kann man in den Tiefen das ferne Leuchten einer Rissosiedlung erahnen. Hier, in den eisigen Labyrinthen der Tiefsee, werden die ältesten Unheiligtümer der Mholuren vermutet.

Die sumpfige Bucht von Balan Cantara mündet in eine endlose Seegrasssteppe ein, deren blaugüne Halme sich in der Strömung wiegen und fetten Seekühen Nahrung bieten. Zwischen den Lichtbündeln, die von der Oberfläche herabfallen, ziehen silbrige Schwarmfische dahin. Reiche Fischgründe nähren die umliegenden Küsten; über Limande, Dotterbutt, Thalasse, Güldenfish, Aalmutter, Weißrochen und Hornhecht bis hin zum Seekhardan und Delphin sind alle nur denkbaren Arten vertreten. Zum Nebelwald hin und vor der tharpurischen Küste finden sich ausgedehnte Korallenriffs. In einer leuchtenden Szenerie aus Seerosen, Juwelenanemonen, Sonnenstern und Becherkorallen ringeln sich Prachtmaden, Pfauenwürmer und hellrosige Seewalzen, dazwischen kann man Porzellankrabben, Meermandeln, Seepferd-

chen, Flaumquallen, Veilchenschnecken und Raiamuscheln entdecken. Zwischen all diesen Merkwürdigkeiten huschen nicht minder bunte, absonderlich geformte Fische umher wie der Horasschleier, der Fächerfisch, der Knurrhahn, die Schmetterlingszirre, der Papageiengrundel, der prächtige Sternenkaiser oder der Djaumaentänzer.

Kulturschaffende Rassen und einzigartige Meeresbewohner

Wegen der gewaltigen Ausdehnung des Meeres bietet es genug Siedlungsraum für alle unterseeischen Rassen: Nequaner, Rissos, Ma iTi, Loualil, aber auch die gefürchteten Mholuren. Doch selbst die Rissos, die in große Tiefe hinabtauchen, kennen nicht alle Abgründe, Untiefen und Inseln.

Obwohl das Wasser nur einen schwachen Salzgehalt aufweist, gibt es hier Haie und andere Meeresbewohner, die ansonsten die offene See vorziehen. Viele von ihnen werden in diesem fruchtbaren Lebensraum sogar größer als anderswo: Zu den gewaltigsten Geschöpfen des Meeres zählen Seeschlangen, die ganze Schiffe verschlingen sollen, und Gischtwürmer. Vor der Küste von Cantera brodeln das Wasser unter dem ewigen Zwist zweier Gischtwürmer, die hier die Seefahrt stark beeinträchtigen.

Weit friedfertiger geben sich die riesigen Drachenschildkröten. Eine Legende besagt, daß sie niemals zu wachsen aufhören



und irgendwann ertrinken müssen, weil sie durch die Last ihres Panzers am Auftauchen gehindert werden. In einer anderen Überlieferung heißt es jedoch, daß sie auch auf dem Grund des Meeres weiterwachsen und sich eines Tages als berghohe Giganten unter der Kontrolle der Mholuren erheben werden.

Der Panzer toter Schildkröten wird zuweilen von den Abishai als Boot benutzt – was freilich bei den Nequanern und den noch lebenden Verwandten der Riesenschildkröten nur ungern gesehen wird, und so hat man immer wieder davon gehört, daß ein solches Schildpattboot überraschend kenterte und in die Tiefe gezogen wurde. Sehr viel friedlicher leben die *Eryosophi* mit den Tieren zusammen. Diese Nequaner errichten auf dem Rücken uralter Drachenschildkröten ihre Häuser und üben sich in Askese und Meditation, um mit dem Geist ihres Trägers zu verschmelzen und an dessen Weisheit teilzuhaben.

In den Tiefen der See schwelen Konflikte, von denen man an der Oberfläche nur selten etwas wahrnimmt. In einer lichtlosen Kaverne liegt das *Orakel von Ti'Airi*, dessen lenkende Stimme in jüngster Zeit verstummt ist. Seither brodeln es bei den *Risso'Ma iTi*: Verschiedene Fraktionen ringen um die Macht, und ein Ende des Streits ist nicht abzusehen. Während die Nequaner vorzugsweise unter sich bleiben und die *Loualil* hauptsächlich an den Ufern anzutreffen sind, sind die Mholuren allgegenwärtig. Sie scheinen mit jedem im Zwist zu liegen, greifen Nequaner-Schiffe an, zerreißten den Grund der abishidischen Tängstädte, verschleppen *Loualil* und schänden die heiligen Stätten *Efiirts* der *Risso'Ma iTi*.

Geheimnisvolle Orte

Irgendwo im westlichen Teil des Meeres liegt der schwimmende *Palast des Peruos*. Hier versucht er als selbsternannter 'Horas des Meer der Schwimmenden Inseln' ein Reich aufzubauen und läßt sich dabei weder von der unermeßlichen Größe seines 'Herrschaftsgebiets' stören noch von der Unbeugsamkeit der Abishai. Und in der Tat scheint es, als ob sich die hartgesottenen Gesellen vor der Macht des 'Horas' fürchten würden – oder vor seinem Schergen, einem versklavten Gischtwurm. Sobald eine Siedlung der Abishai überfallen wurde, bietet Peruos ihnen Schutz an, und tatsächlich hört sogleich die Bedrohung durch Meeresungeheuer auf. In Wirklichkeit ist Peruos eine Marionette der Mholuren – die ihm auch den Seedrachen übergaben – und damit eine größere Bedrohung, als irgend jemand ahnt.

Friedlicher Treffpunkt aller Seevölker ist die unterseeische Stadt *Kataisu*, deren Gründer und Erbauer unbekannt sind und die bislang noch nie eines Landbewohners Fuß betreten hat. Ihre ältesten Teile bestehen aus ölig glänzenden Basalttürmen, um die sich ein Konglomerat aus Nequaner-Kuppeln, Rissobauten mit rotleuchtenden Fenstern und hellen *Loualil*-Wohntürmen angesammelt hat. *Kataisu* ist ein Ort des Handels, und über seine Gesetze bestimmt ein Rat aus Vertretern aller Seevölker, dem seit langer Zeit 'der Silberne' (ein uralter *Biagha*) und 'der Schwarze' (ein geheimnisvoller Fremder, dessen Volk hier unbekannt ist) beratend zur Seite stehen. Oberstes Gebot *Kataisus* ist strikte Neutralität, und über seine Einhaltung wacht der Schwarze, dem erstaunliche magische Kräfte zu eigen sind. So kann selbst ein Mholur die Stadt betreten, ohne zu Schaden zu kom-

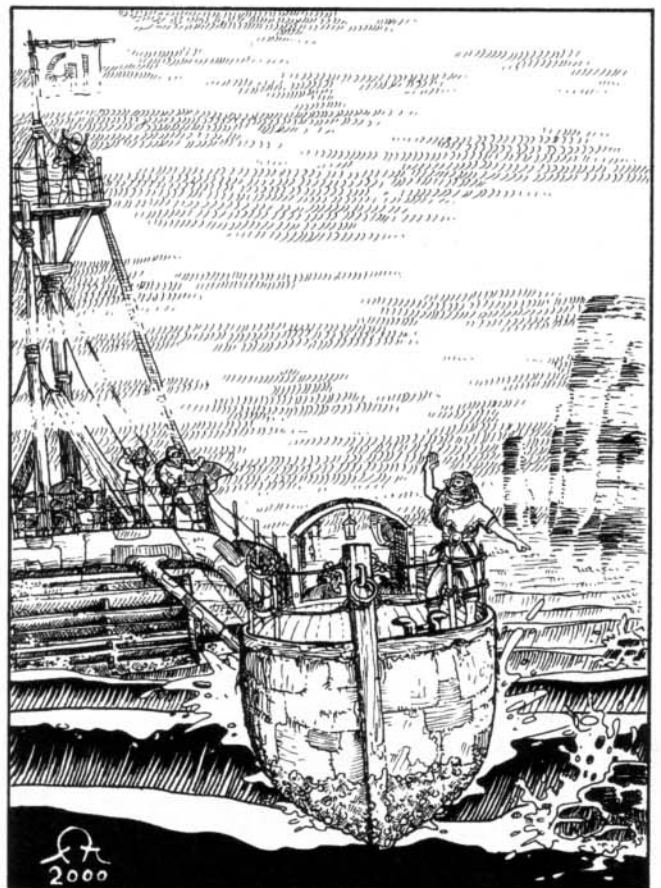
men.

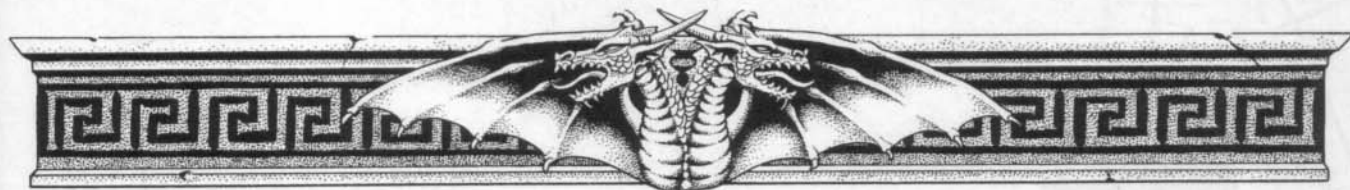
Vieles ist im Laufe der Jahrtausende in den Tiefen des Meeres verschwunden und wartet bis heute darauf, wiederentdeckt zu werden: ein imperiales Experimentalschiff, angetrieben von einem 'Perpetuum Magimobile', das seine Kraft aus der Magie der Umgebung ziehen sollte, ein gläsernes Vergnügungsschiff der Magokratin von *Xarxaron*, die vor 100 Jahren abgestürzte Luftbarke *Horasrubm*, eine haushohe Kristallstatue von *Horas Epedoklas* von *Koromanthia*; ein Frachter mit mysteriösen runenbedeckten Jadestelen aus dem Nebelwald; die in einem Bleigefäß versenkte Originalrezeptur für das 'Mholurengift' und vieles andere.

Mysterien und Gefahren

Am Rand des Nebelwaldes liegt die *Schattenküste*, von der sich bisweilen ein gespenstischer Nebel löst, der seine krakengleichen Armen wider alle Winde bewegt. Lautlos tanzt er über das Wasser und dringt in Schiffe und Städte ein, schleicht sich in den Verstand und läßt bisweilen leblose Körper zurück. Jene, die gestorben sind, weil 'der Nebel sie umarmt hat', werden mit schweren Steinen im Meer versenkt oder unter einem Steinhügel an Land begraben, damit sie nicht wiederkehren.

Eine weitere Bedrohung der Schattenküste sind die *Blutswärmer*, gewaltige Mückenschwärme, die sich zu monströsen Gestalten formieren und von ihren Opfern nur die leergesaugte Hülle übriglassen. Ob es wirklich stimmt, daß uralte Mholurenschamanen auf dem Grund des Meeres den Lebenssaft jener Unglücklichen





mit den Seelen, die der Nebel mit sich nahm, zu Myriaden von Fischgolems zusammenfügen, wird man wohl nie erfahren.

Im Zentrum des Meeres soll eine *Insel der Ravesaran* liegen. Gleich einem gelobten Land geistert sie durch Legenden der Nequaner, aber nicht einmal die Abishai kennen den Weg dorthin.

Weit vor den Gestaden der Pardirdschungel im Südwesten erstreckt sich das *Tiefe Meer*, ein Bereich, der von allen marinen und submarinen Rassen gemieden wird. Jedes Volk hat seine eigenen Legenden, die sich um ein bodenloses Loch im Meeresgrund ranken, oder um ein lichtloses Meer tief im Leib Sumus. Daß selbst die Mholuren sich von diesem Bereich der See fernhalten, sollte dem erfahrenen Reisenden tatsächlich eine Warnung sein.

Nahe der Mündung des Valantischen Meeres soll irgendwo die *Knocheninsel* liegen, aus den unzähligen Leibern erwachsen, die während der Mholurenkriege ins Meer geschwemmt wurden. Hier sollen in gewissen Nächten die Mholuren zusammenkommen, um in blutigen Ritualopfern Menschen, Amaunir und Loualil darzubieten.

Zwischen dem Meer der Schwimmenden Inseln und der Großen Klippe im Süden, die in schwindelnden Höhen das Land Alamar birgt, liegt der dunstverhangene Nebelwald, in dem sich die Gezeiten des Humus wie nirgendwo sonst auf dem

östlichen Kontinent austoben. Dieser gewaltige, dampfende Dschungel mit bis zu 70 Schritt hohen Baumtitanen gehörte einst, wie Alamar, zu einem Horasiat unter Regentschaft des Hauses Illacrión, bis diese das Gebiet in dekadenter Pflichtvergessenheit wieder verloren. Das Land steigt bis zum Fuß der großen Klippe nur sanft an und ist vom wild wuchernden tropischen Grün gekennzeichnet, aber auch von zahllosen Geysiren, schwülwarmen Sümpfen und schlammbräunen Flüssen. Die Regenmassen, die sich an der Großen Klippe stauen, lassen letztere zu reißenden Fluten anschwellen, die sich an der Schattenküste ins Meer der Schwimmenden Inseln ergießen. Hier liegen zahlreiche Piratenverstecke, die als Brückenköpfe für (illegale) Raubexpeditionen ins Hinterland dienen.

Das gesamte Gebiet wurde überreichlich mit Naturschätzen gesegnet, von denen neben diversen anderen Edelsteinen insbesondere die begehrte Jade zu nennen ist. Vor allem aber findet man hier einige Pflanzen, die im Imperium entweder als Genuß- und Heilmittel oder als Rohstoffe wertvoll sind: die saure *Jumakrinde*, die gekaut oder aufgebrüht außerordentlich belebend wirkt, die purpurschillernden Blätter des *Alazeerenbaumes*, eine Grundlage diverser Heiltinkturen, das *Minjamón*, ein wohlschmeckendes Gewürz aus den schneeweißen Kernen der Mira-Frucht, und der Silberlotos, dessen Pollen, als Pulver geschnupft, nicht nur einer Sättigung entgegenwirken, sondern vor allem dafür sorgen, daß man gar nichts mehr schmeckt (an den überladenen Festtafeln der imperialen Elite das Merkmal schlechthin für Wohlstand und Dekadenz). Unter den imperialen Modeschöpfen sind vor allem die weichen, silbrig transparenten Blütenblätter des riesigen

Im westlichen Bereich der See erheben sich, so wird berichtet, die *Türme der Tränen* nahezu lotrecht vom Meeresboden empor. Man müßte schon ein Shingwa sein, um ihre viele hundert Schritt hohen Gipfel zu erklimmen. Hier leben menschenähnliche Vogelwesen, die sich bisweilen auf vorbeifahrende Schiffe stürzen, um Männer und Frauen auf Nimmerwiedersehen zu entführen.

Als eine besonders rätselhafte Erscheinung seien außerdem die *Tiefen Klüfte* erwähnt. Alte Seefahrerlegenden erzählen davon, daß sich das Wasser des Meeres bisweilen aus unerfindlichem Grund teilt, als ob eine riesige Klamme herausgeschnitten worden wäre. Vom Abbruchrand dieser Schluchten, so heißt es, könne man in unermesslicher Tiefe den Meeresgrund erblicken. Andere Quellen berichten, daß umgekehrt die Schiffe urplötzlich auf den trockenen Grund abgesackt seien, während sich ringsumher die See viele Meilen hoch, wie hinter einer Glaswand, aufgetürmt habe, mit allem Getier, das ihr innewohnt. Was von alledem wahr ist, wird man wohl nie erfahren, zumal sich bislang noch niemand gefunden hat, der ein solches Ereignis leibhaftig überlebte.

Der Nebelwald

Thearchensterne begehrt, aus denen ebenso raffinierte wie raiagefällige Bekleidungsstücke genäht werden. Dazu kommen all jene Exotika, die alchimistischen oder gar arkanen Zwecken dienen, wie die mannshohen *Gurscha-Kürbisse*, deren berauschende Kerne von Priestern, Traumdeutern und Wahrsagern als Grundlage für Salben und Rauchmischungen verwendet werden, oder die in großen Höhen anzutreffende *Feuerposaune*, ein hochgiftiger Schmarotzer, der richtig zubereitet die astrale Regeneration beschleunigt.

Noch zahlreicher als die Nutzen sind jedoch die Gefahren des Dschungels. So soll der Nebelwald gigantische Kreaturen mit turmhohen Hälsen beherbergen, von denen einige, so heißt es, ab einer bestimmten Körpermasse die Sumpflöcher nicht mehr verlassen können. Auch Schlinger gibt es hier, geflügelte, giftige Chamäleons, Riesenhornissen und zahlreiche andere Schrecknisse. Außerordentlich gefürchtet sind die nahezu gläsernen *Schlierspinnen*, annähernd menschengroße, offenbar intelligente und zaubermächtige Ungetüme, die man erst dann entdeckt, wenn sie sich mit dem Blut ihrer eingesponnenen Opfer vollsaugen. Auch von hunds-großen Raubspinnen wird berichtet, die ihre nadelspitzen Haare in dichten Salven verschießen können.

Neben dieser bizarren Fauna und Flora weist der Nebelwald auch einige einzigartige und unheimliche Mysterien auf – etwa den *Tiefen See*, dessen schwarzes Wasser nicht trägt, oder ein uralter Drache, der in einer Höhle in den steilen Hängen des südlichen Masivs leben soll und dessen Hort sich angeblich aus den Wegen der Erkenntnis zusammensetzt, die von allen bislang lebenden Völkern und Rassen beschritten wurden. Auch von der fast acht Schritt großen Riesin Yatiba erzählt man sich, die zu-



sammen mit ihrem Sohn Boltuban in einer Humusburg lebt – in einer Grube unter dem ewigen warmen Nebel am Fuß der Großen Klippe gelegen, zu der mehr als zwei Meilen lange, überschenkel-dicke Lianenstränge hinabführen.

Als heimliche 'Herrscher' des Nebelwaldes gelten vielen jedoch die Pristiden. Die Kopfform jener intelligenten Zweibeiner erinnert an einen Hammerhai, mit Augen, die zu beiden Seiten des Gesichts von absonderlichen Schädelwucherungen herabglotzen, und einem Maul, das mit mehreren Reihen rasiermesserscharfer Zähne bestückt ist. Ihre drei wichtigsten Siedlungen sollten sich um uralte Türme aus reiner Jade gruppieren, deren Baumeister

selbst sie nicht kennen. Sie sind vor allem an der Schattenküste berüchtigt, wo sich manche von ihnen den Piraten angeschlossen haben. Bekannt ist weiterhin, daß sie im Hinterland Tapire und Echsen als Nutz- und Haustiere halten, friedlichen Handel mit den Shingwa betreiben (von denen ebenfalls zahlreiche Sippen im Nebelwald ansässig sind) und die Pardir, die man heute im Nebelwald nur noch selten antrifft, als Todfeinde betrachten. Es heißt auch, daß sich diese rätselhafte Rasse bis heute dem imperialen Haus Illacriion verpflichtet fühlt, dem sie alle fünf Jahre ein gutes Dutzend Söldner stellt.

Der Dschungel der Pardir

»Grund, der dampfend atmet, hoch aufragendes Gewächs von schier unglaublicher Vielfalt und Riesentum. Wahrhaft grünes Licht, das gepunktet und streifig durch den feucht-heißen Odem gleitet, über den strauchigen Grund buscht und dann wieder fern, weit oben, im Dunst der Kronen ruht. Geschrei aus tausend Mäulern und Schnäbeln, Summen des stechenden und Brummen des krabbelnden Getiers: all das scheint dem Mensch noch vertraut, so er Moha oder Brabaker ist. Aber dann schweigt der Wald! Wie ein einziges riesenhaftes Wesen hält er den Atem an und wartet. Wenn der Reisende dann zwischen den flirrenden Praiospunkten die Fellmale der Katzenwesen erspäht, wird es schon zu spät sein für die Flucht. Wenn sich die Herren des smaragdgrünen Reiches in all ihrem wilden Stolz zu erkennen geben, um zu zeigen, wer nun betzen und jagen wird, dann bete man zu den Zwölfen um ein starkes Herz und schnelle Füße, denn sie kennen kein Erbarmen und lieben die lange, grausame Jagd. Nur einem von tausend Gebetzten wird es gelingen, den gepunkteten Jägern, Zerzal gleich, zu entkommen, und er wird den Göttern so

inbrünstig danken, daß es ihn den Verstand kostet. All die anderen werden gestellt, nach Stunden oder Tagen

gar erst, und wie waidwundes Wild an jene verborgene Orte verschleppt, an denen Blut und Tränen in sickernenden Tropfen zu Strömen fließen und der Schrei im Entsetzen erstickt. Keiner vermag zu erklären, warum die Menschenkatzen dieses blutige Brauchtum pflegen, jedoch berichten glaubhaft verfaßte Dokumente davon, daß die Parder bereits seit Urzeiten einen jeden jagen, der ihre Heimat betritt. So ist es dem Reisenden seit alters her geraten, ihre Dschungel zu meiden.

Nicht einmal vor Ibresgleichen soll ihre Grausamkeit baltmachen. Von blutigen Stammeskriegen und Fehden geht die Kunde, die ihren Götzen ein Wohlgefallen sind. Ob sie freilich nur ihre menschliche Jagdbeute verzehren und auch das Fleisch ihrer eigenen Rasse, mag eine bare Vermutung bleiben. Wer immer dies Wissen erlangt hat, wird kaum mehr darüber Bericht geben.«

—aus einem in Khunchom aufgefundenen Fragment

Vom Lande Alamar

»[...] Auf der großen Klippe oberhalb des Nebelwaldes und gleichermaßen am Fuße von Tharamans Rippen gelegen, fände man – so man ein Vinshina wäre, denn einzig aus der Luft ist dieser Flecken zu erreichen – das Land Alamar, das einst eine Provinz unter Trodinaren des Hauses Illacriion war, ehe sie es in ihrer Nachlässigkeit verloren und nicht wiedergewinnen konnten. Es ist ein Land schroffster roter und grauer Felsen, die sich wie die Zähne im Rachen eines Hais staffeln und immer höher ansteigen, bis sie in die Türme und Gipfel des Gebirges übergehen und in den Wolken verschwinden. Doch selbst auf den Klippen und Zähnen klammern sich mächtige Therkalnbäume fest und beschirmen das darunter wachsende Gras, das wie die Farne und Schachtelbalme hier Höhen von mehr als drei Schritt erreichen kann. Obwohl zwischen den Türmen oft Nebel wallt und sich im Norden die schwarzen Wolken meilenhoch aufstürmen können, ist es in den größeren Höhen Alamars recht warm und trocken, und viele Vögel spielen im Wind, ja selbst die Luftwale sollen hier mit den Wolken verschmelzen.

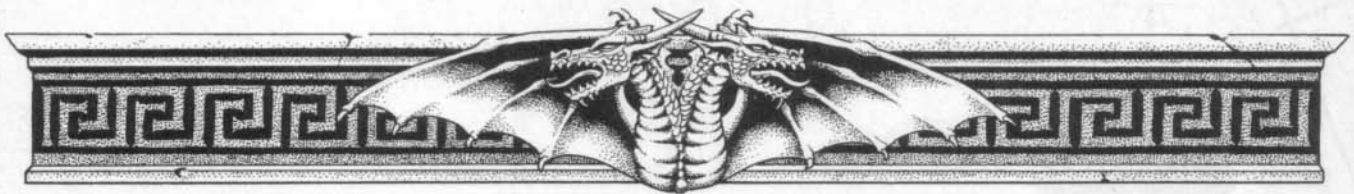
Keine Straße führt in dieses Land und keine führt hindurch; einzig ein Saumpfad von Te'Sumurru nach Tharpura ist auch für Maultier- und Hurdar-Karawanen gangbar – allein, er wird nicht benutzt, weil die Ashariel

dieses Land als ihre Heimat sehen und Fremden oft mit Mißtrauen und Feindschaft begegnen. Es heißt, ihre heiligen Orte lägen auf den Klippen, und dort wären all jene Schätze angehäuft, die sie als fliegende Räuber glitzernden Geschmeides erbeutet hätten. Auch ihre Versammlungsstätten finden sich hier, unerreicher für alle, die des Fliegens nicht mächtig sind, bizarre, gewundene Säulen, Spiraltürme und hängende Terrassen.«

—aus einem imperialen Census des Jahres 4.041

Von den Ashariel

»Wohl bis zu zweieinhalb Schritt groß sind diese Menschenwesen mit ihren prächtigen, am hohen Rücken ansetzenden, gut drei Schritt spannenden Flügeln, die rein weiß, seltener einmal schwarze Federn tragen. Sie haben kräftige, lange Beine mit gleichfalls langen Zehen (mit denen sie auch gut greifen können), etwas längere Arme als ein Mensch, einen langgezogenen Kopf mit wallenden weißen Haaren, die zum Rücken hin in einen weißen Flaum übergehen, und eine sehr helle Haut, obwohl sie der Sonne stets nahe sind. Männer und Weiber sind schwer zu unterscheiden, obwohl sie keine Kleidung tragen, denn die Weiber haben nur flache Brüste und die Zeugungsmerkmale sind wie bei den Amaunir in einer Hautfalte verborgen.



Selten einmal tragen sie am Leib ein rituelles Muster aus vielfach verschlungenen, bunten Stoff- oder Lederbändern.

Wenn sie sich für Krieg oder Raub rüsten (was jedoch gegen Außenstehende selten vorkommt und unter ihnen selbst unbekannt ist), legen sie einen in allen Farben schillernden Brustpanzer, Unterarm- und Unterbeinschienen an und bewaffnen sich mit künstlichen Krallen, die eine Handbreit über die Finger herausragen, oder mit langen Speeren.»

—aus einem zoologischen Archiv des Hauses Phraisopos, um 3.500 IZ

»[...] Wir benötigen keine Hilfsmittel, die ein Lebewesen über seine Umwelt erheben, denn das, was wir wollen, ist in uns, und unser Wollen formt die Welt. Wo unser Wollen eine Grenze hat, mögen wir sehen, was andere Wesen aus ihrem Wollen erschaffen, und frei mit ihnen tauschen. Wenn unser Wollen aber alles Werden bestimmen kann, ist unser Wollen ohnehin eins mit der Welt, und einzig unser Wollen soll bleiben.«

—aus den Gesprächen mit Temedil, einem anonymen philosophischen Diskurs, ca. 3.800 IZ

»So haben wir erfahren, daß die Überfälle der Asbariel auf die Luftschiffe der Vinsbina und auf unsere Libellen wohl vornehmlich von den Jüngeren des Volkes ausgeführt werden; primo, weil ihnen wohl Zaubertechnik verhaßt ist, und secundo, weil sie in ihrer Jugend von feurigem Gemüt sind, was sich im Alter erst zum luftigen Denken auf erdverbundener Basis und schließlich zur Vergeistigung und Verbindung mit der Kraft beruhigt.

Die Alten versuchen aber nicht, die Jüngeren zu mäßigen, denn sie sagen, daß dies der Lauf der Welt sei. Ergo sind die Alten und Hoben der Asbariel für die Taten aller Glieder ihres Volkes verantwortlich, und unsere Zwangsmaßnahmen sollten sie treffen.«

—aus einem Bericht an den Ektarchen aus dem Jahre 3.291 IZ

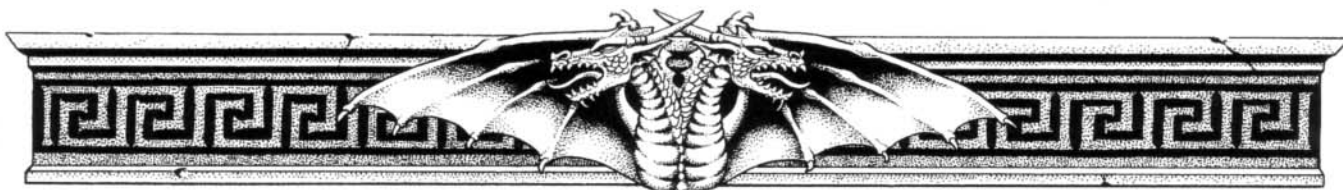


Zwischen Tharpura und dem Nebelwald liegt ein Gewässer von zweifelhaftem Ruf, mehr Binnenmeer als See: das Bleichwasser. Sein Name leitet sich wahrscheinlich von den zahlreichen Feuerbergen ab, deren Kegel hin und wieder die Wasserfläche durchbrechen und graue Asche auf den See werfen. Einst Teil eines großen Horasiats, das auch Alamar und den Nebelwald umfaßte, ist es heute, um 4.770 IZ, offiziell eine imperiale Thearchenprovinz und dem korrupten Magnaten in der Hafenstadt Shanali unterstellt. Faktisch endet der Einfluß des Imperiums aber schon an der Küste Tharpuras; einzig die Meerenge zum Meer der Schwimmenden Inseln untersteht noch einer gewissen Kontrolle des Imperiums.

In einigen Sagen heißt es, daß das Bleichwasser vor Urzeiten einen weit niedrigeren Wasserstand als heute besaß und nach einer kontinentalen Katastrophe vom Meer der Schwimmenden Inseln

Das Bleichwasser

aus überflutet wurde. Dafür spricht, daß im Bleichwasser rätselhafte, schon seit Jahrtausenden überflutete Siedlungsrüinen begraben liegen, von denen einige angeblich noch von den mysteriösen Alten selbst errichtet worden sein sollen. Tatsächlich tauchen auf den Märkten Shanalis, Daranels oder Balan Cantaras immer wieder mysteriöse Artefakte und unverständliche Funde auf, die angeblich aus dem Bleichwasser stammen. Die zuweilen merkwürdige, oftmals sogar magische Tier- und Pflanzenwelt dieses Gebiets stellt ein ebenso begehrtes Handelsgut dar wie einige mysteriöse Gesteinsarten und alchemistische Mineralien der untermeerischen Vulkanschlote, die die Nequaner hier abbauen sollen.



Das Horasiat Tharpura

Regierungsform: Horasiat des Thearchen selbst, unter amaunischen Statthaltern; Metropole Tokum Isoru

Symbolik: goldene Sonne mit amaunischem Gesicht vor hellblauem Himmel

Bevölkerung: amaunische Oberschicht imperialer Herkunft, ansonsten vor allem bansumitische Menschen

Zwischen dem Meer und dem Tharpagiri-Gebirge erstreckt sich das Horasiat Tharpura. Die breite, launenhafte Tharpani strömt eilig aus den Bergen herab und windet sich dann träge in zahllosen Schleifen durch das dschungelbewachsene Tiefland, teilt sich manchmal auf, um Inseln zu umspülen, bildet Altarme und Totwasser, in denen Fiebermücken noch die harmlosesten Gefahren sind, und erreicht schließlich bei Valdur Bhedra die See. Fast alle Städte und Dörfer des Landes liegen an der Tharpani, und weiter als eine Tagesreise von ihren gelben, lehmigen Fluten entfernt gibt es nur wilde Tiere und Barbaren.

Das Tiefland ist größtenteils von wildestem Dschungel bedeckt, nur entlang der Tharpani findet man Nutzland, vor allem Federfarnhaine, Reisfelder und Leinpalm-Forste. Das Gebirge trägt Laub- und Nadelwälder.

Die tharpurische Tierwelt umfaßt neben den herkömmlichen Pflanzenfressern des Urwaldes allerlei aggressive Räuber, von verschiedenen buntflügeligen Raubkäfern bis zu Tigern und Mandrassen.

Wichtige Orte und Plätze

Tokum Isoru: Hoch oben in den Tharpagiris liegt die Sonnenstadt Tokum Isoru, die Metropole des Horasies. Wer sie erbaut hat, gehört zu den größten Geheimnissen des an Rätseln nicht gerade armen Tharpura – denn die ersten Amaunir fanden hier bereits die Jharra als Herrscher vor, doch auch diese haben in uralten Reliefs verzeichnet, wie sie die Stadt auf dem Berggipfel entdeckten, nachdem sie mittels Zauberei einen Weg dort hinauf geschaffen hatten.

Die 2.222 Stufen beginnen am Dvarapaß und überwinden mehr als eine Meile Höhenunterschied, denn sie sind für die größeren Jharra entworfen.

Heute jedoch übernehmen arcanomechanische Aufzüge und Rampen den Transport von Leuten und Waren. Daß Tokum Isoru als 150.000-Seelen-Metropole existiert und nicht als ehrwürdige, aber halb verlassene Heilige Stadt, liegt jedoch an den Bergwerken der Umgebung: Hier werden Gold, Diamanten und Rubine, vor allem aber die noch selteneren Sonnensteine und das goldleuchtende Illuminium gefunden. Der größte Teil der Isorer lebt vom Bergbau oder der Zucht von Gebirgszebras als Lasttiere, Leder- und Fleischbringer.

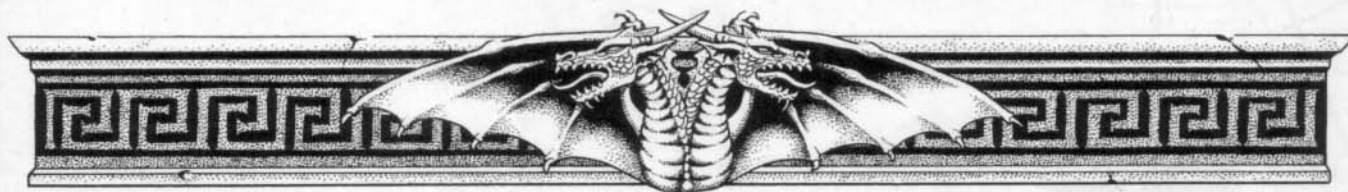
In der Stadt selbst ragen die ältesten Bauwerke empor wie exotische Blumen, mit weit zu öffnenden, knospenförmigen Kuppeldächern in allen Farben des Lichts auf schlanken Türmen aus rotem Gold und Bernstein; und es ist kein Wunder, daß sich die Amaunir hier wohl fühlen. Am Boden hocken die gedrunghenen, breiten, großportaligen Gebäude der Jharra, die jedoch im Laufe der letzten 6.000 Jahre durch Gravuren und zusätzliche Erker auf die aufstrebende Architektur der Blütentürme eingestimmt wurden. Der Tempelpalast der Metropolitin liegt in einem der Türme, und hier ist unter der Illuminiumkuppel auch ihre goldglänzende Sonnenbarke vertäut, eines der wenigen Flugschiffe, die das Imperium noch besitzt.

Der Dvarapaß: Unweit der Tharpaniquellen liegt der beste Paß, den die Tharpagiris hinüber ins abtrünnige Makshapuram besitzen, und der einzige, der von einer marschierenden Armee mit schwerem Gerät benutzt werden kann – auch wenn sich angesichts der sieben Meilen langen Schlucht und des zwei Meilen langen,

lichtlosen Tunnels, der an einem unterirdischen See entlangführt, jedes Lob in Grenzen hält. In jedem Fall war dieser Ort schon seit Jahrtausenden immer wieder heftig umkämpft, und auch heute liegt hier das Hauptlager der tharpurischen Myriade. Der Paßweg steht Reisenden zwar offen, wird jedoch streng kontrolliert: Wer mit Waffen nach Makshapuram will oder von dort kommt und wie ein potentieller Unruhestifter wirkt, muß sich ein scharfes Verhör gefallen lassen.

Das Tal der Sphinx: Niemand kennt das Geheimnis des Tals bei Tokum Isoru oder der fast 20 Schritt langen liegenden Katzenfrau – ob sie eine beseelte Statue ist oder ein verzaubertes Lebewesen. Doch es ist sicher, daß sie prophetische Kräfte besitzt und ihre Orakelsprüche die Geschichte Tharpuras mehrmals entscheidend beeinflusst haben, so etwa, als sie den von ihren Göt-





tern verlassenen Menschen riet, die Gottheiten der Amaunir um Aufnahme zu bitten.

Doch die Sphinx ist nicht einfach zu einer Antwort zu bewegen, und manche sagen, wer erst ihre Prüfungen bestanden hat, der hat auch die Lösung seiner Probleme selbst gefunden.

Die unsichtbare Stadt: Am Fuß des Tharpagiri-Gebirges soll eine Stadt liegen, die sich nur zu gewissen Zeiten manifestiert. Das Leben ihrer Bewohner soll von geradezu überraschender Durchschnittlichkeit geprägt sein – bis ihr Gast irgendwann sich selbst begegnet, als der, der er in der Vergangenheit war, oder als der, der er einst sein wird.

Guretta: An einem Altarm der Tharpani, der vor zwei Jahrhunderten seinen Lauf geändert hat, liegt das halb verlassene Guretta, einst eine blühende Provinzstadt. Doch das unbewegte Wasser hat zahllose Seuchendämonen angelockt, und eine Wolke aus Stech- und Fiebermücken hängt über dem Ort. Heute ist er eine berüchtigte Bettlerstadt, wo sich die aussätzigen und ausgestoßenen Menschen versammeln und in den bruchsteinübersäten Gassen und den verfallenen Häusern seltsame Riten abhalten, um Mishkhara, die Herrin des Aussatzes, zu beschwichtigen.

Jharra: Irgendwo in den Weiten des Dschungels soll sich auch diese sagenhafte, von feuchtem Grün überwucherte Palaststadt der besiegten Jharra befinden und noch immer ihre Schätze und magischen Geheimnisse bergen – doch ebenso einige letzte, rachsüchtigen Kriegerpriester der gehörnten Echsenrasse.

Geschichte

Tharpuras frühe Historie entspricht der des benachbarten Makshapuram: Auf das Erscheinen der Menschen folgte der Krieg gegen die Jharra, der in der Errichtung diverser Kleinreiche unter amaunischer Herrschaft endete, die wiederum von Imperium unterworfen wurden.

Vor 1.100 Jahren schließlich begann der Große Aufstand der Tharpuresen: Die einheimischen Adelsfamilien griffen zu den Waffen und befahlen ihren menschlichen Untertanen, sich ihnen anzuschließen. Doch der Thearch faßte alle Amaunir der imperialen Armee in einer 'Legion Tharpura' zusammen. Das Eingreifen der besser bewaffneten, besser ausgebildeten und sogar disziplinierteren Amaunir ließ die adligen Rebellen schnell an Boden verlieren, zumal die menschlichen Untertanen nur sehr halbherzig an den Kämpfen teilnahmen, ungewiß, welcher Fraktion der Gottkatzen sie sich anschließen sollten. In zwei großen Schlachten wurde der alte Adel aufgerieben, und die Überlebenden flohen über den Dvarapaß nach Südosten, wo ihre Nachfahren heute noch leben.

Die befriedeten Lande an der Tharpani wurde mit Hilfe der Stadt-Amaunir neu geordnet und in den kommenden Jahren von amaunischen Offizieren und Priestern im Namen des Thearchen verwaltet.

Im Krieg der tanzenden Schatten (um 4500 IZ) zog der Raub der 'Goldenen RaDja' aus Makshapuram durch tharpurische Söldner einen Krieg der Meuchler und Attentäter nach sich, dem unzählige tharpurische Horanthes und Würdenträger zum Opfer fielen. Die heutige Uneinigkeit der makshapurischen Teilreiche macht eine Bedrohung von dieser Seite unwahrscheinlich, und die Ge-

rüchte über eine unmittelbar bevorstehende Rückkehr der Jharra hört man nun auch schon seit Jahrtausenden. Doch die persönliche Rivalität zwischen der Metropolitin und dem Strategu ist schon ein Grund, sich Sorgen zu machen.

Gesellschaft

Die Gesellschaftsordnung ist weitgehend der des benachbarten Makshapuram vergleichbar, jedoch ist die amaunische Oberschicht strikt imperialer Herkunft. Die Regierung des Horasates liegt formell beim Thearchen, der auch den Horastitel von Tharpura trägt, da ein uraltes Gesetz dieses Amt den Nachfahren der Alten vorbehält.

Metropolitin von Tharpura ist jedoch stets die amaunische Hohepriesterin des Brajan. Sie hat in vielfacher Hinsicht die Nachfolge der alten einheimischen Priesterherrscher angetreten und verwendet selbst deren Zeremoniell und Tracht.

Auch der Strategu von Tharpura ist ein Amaun, und seine Myriade wird größtenteils von Amaunir gestellt. Sie ist eher für den Gebirgs- und Dschungelkampf als die offene Feldschlacht geschult und gilt als ziemlich undiszipliniert; doch für die hiesigen Gegebenheiten ist sie die geeignetste Truppe. Den Pardir mißtraut man eher, da sie zu schwer zu lenken sind, doch zum Ausgleich sind die Amaunir mit den besten Waffen ausgerüstet.

In den Provinzen schließlich sind die Statthalter amaunisch, und genauso die Vorsteher der größeren Domänen und Pflanzungen. In eine Mischung von imperialen und althergebrachten Rechtsnormen werden zumindest größere Rechtsbrüche als Frevel gegen die göttliche Ordnung betrachtet und demgemäß auch dann verfolgt, wenn kein Geschädigter klagen will.

Wirtschaft

Die Reichtümer von Tharpura sind der wichtigste Grund, weshalb das Imperium noch immer so entschlossen an der unwegsamen Dschungelregion festhält. Ausschlaggebend sind vor allem die nur in diesem Teil des Reiches gedeihenden Federfarne, denn ihr elastisches Harz bildet die Grundlage für unzählige alchemistische Substanzen – von einfachen Dichtungen bis zum kostbarsten Anstrich für die Windbarken des Thearchen.

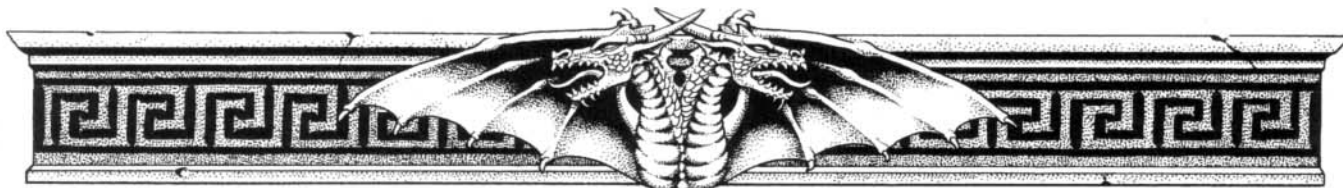
Des weiteren werden bei Tokum Isoru edle Metalle und Juwelen gefördert, vor allem Gold und Illuminium, Diamanten und Bernstein. Goldklumpen finden sich auch im Sand der Tharpani, manche so groß wie ein Pfauenei.

Als weiteres Exportgut muß Euhypnos genannt werden, das auch bei den tharpuresischen Menschen als milde Rauch- und Eßdroge beliebt ist.

Tharpuresen sind geschickt im Umgang mit den riesigen Jharranoten, den Arbeitsechsen des Dschungellandes, die für Reisbau und Holzschlag unverzichtbar sind.

Religion

Die Tharpuresen verehren vor allem die Götter der Amaunir, deren Kult wiederum denen der acht imperialen Staatsgötter angenähert ist. Insbesondere beten sie zu Gylde und zur



Sonnenbotin *Aurisha*, der die 'Aurishaden', die heiligen Schriften der Tharpuresen, gewidmet sind. Sie gilt als die Manifestation des Brajan, die sich besonders um Tharpura und speziell Tokum Isoru bemüht. Dargestellt wird sie als lichtgestaltige Amauna mit tausend Augen auf dem Leibe, die einen Goldadler reitet.

Raia wird hier als entrückte Göttin der Freude, aber auch des Rausches, der Visionen und der Inspiration verehrt. Auf Bildern reitet sie eine Sphinx, während ihre Schwester *Phasmajira* als Göttin der Vermehrung, des Gedeihens und der Jagd, aber auch der verspielten Grausamkeit und des Blutvergießens gilt, kurzum als 'Herrin des Fleisches'. Die amaunischen Myrmidonen verehren eher sie als den disziplinierten Shinxir, und als 'Verzehrerin der Toten' ist sie auch Todesgöttin. Ihr symbolisches Reittier ist ein Tiger.

Auch Mutter *Tharpani* (oder formal 'Satura Tharpania') ist eine zwiespältige Gottheit: Ihre vierarmigen Standbilder zeigen eine Amauna, deren rechte Hälfte golden ist, die lächelt und ein Reisbüschel und einen fetten Fisch zeigt, während ihre grimmige Lin-

ke totengrau ist und einen Schwarm Fiebermücken und einen Krug hält, aus dem sich vernichtende Flutwogen ergießen. Sie sitzt auf einem unterworfenen Jharranoth, der aber auch auf ihr Geheiß zerstörerisch losstürmen könnte.

Sitten und Brauchtum

Die amaunische Oberschicht bemüht sich, ihrem imperialen Erbe treu zu bleiben und sich nicht zu sehr mit den Sitten der Untertanen zu beflecken – denn traditionell wird man nur etwas in Tharpura, wenn es nicht so aussieht, als wollte man eine eigene örtliche Dynastie gründen. Dennoch hat sie sich einige typisch tharpurische Gewohnheiten angeeignet, deren bekannteste das Züchten von goldenen und bunten Zwerg-Karpfen in den Teichen ihrer Residenzpaläste darstellt. Für edle Rassen wird zum Teil das Hundertfache des Gewichts in Gold bezahlt.

Makshapuram

Das märchenhafte Makshapuram ist der südliche Teil eines Staatengebildes, das sich vor langer Zeit über die gesamte Halbinsel östlich des Meers der Schwimmenden Inseln bis hin nach Shindrabar ausdehnte und schließlich vom Imperium besetzt wurde. Heutzutage jedoch ist nur noch der nördliche Teil, Tharpura, in imperialer Hand. Makshapuram stellt sich als von Regen und Sonne überreichlich gesegnetes Land dar, in dem sich die herrschenden Amaunir ihre ursprüngliche Lebensart bewahrt haben. Gleichzeitig gilt es als die Heimat der wilden Tighrir, der unbeugsamen Herren des Dschungels.

Makshapuram wird im Nordwesten von den unüberwindlichen Gipfeln des Tharpagiri (Tharamans Rippen) begrenzt, im Süden stößt es an die glutheiße Narkramar. Nur die ausgedehnten, bis zu fünf Meter hohen Kakteenwälder des Südwestens und die kahlen Höhenzüge, die die Makshamauni *Kamaluks Rücken* nennen, bewahren den Süden vor der endgültigen Austrocknung durch *Kamaluks Hauch*, den heißen Wind der Wüste. Er zwingt dem gesamten Land seinen Rhythmus auf und drängt die feuchtwarme Luft, die über dem östlichen Meer aufsteigt, immer wieder in Richtung Shindrabar ab. Erst im Sommer, wenn er an Kraft verliert, gewinnen RaDjas göttliche Töchter Überhand, die drei vorherrschenden Winde des östlichen Meeres. Im *Radjabor*, dem 'Tanz der drei Töchter', treiben sie den Regen in Sturmböen übers Land, auf Tharamans Rippen zu. Dürre Äcker saugen die wie aus Schleusen herabstürzenden Fluten auf – doch der Radjabor ist launisch und unberechenbar: Stets läßt er einige Landstriche verdursten und überflutet andere dafür um so mehr. Die Ausläufer von Tharamans Rippen und der gesamte Nordosten

des Reiches werden daher von üppigem Dschungel bedeckt, während das Gebiet südlich der Schwadenbucht in karge Steppe übergeht.

So vielfältig und wundersam wie das ganze Land ist auch die reichhaltige *Tier- und Pflanzenwelt* Makshapurams. In der Fremde gelten sicherlich die Jharranothen als typisch für Makshapuram, gewaltige Hornechsen, die neben den sechsbeinigen Hurdar zu den verbreitetsten Last- und Arbeitstieren zählen.

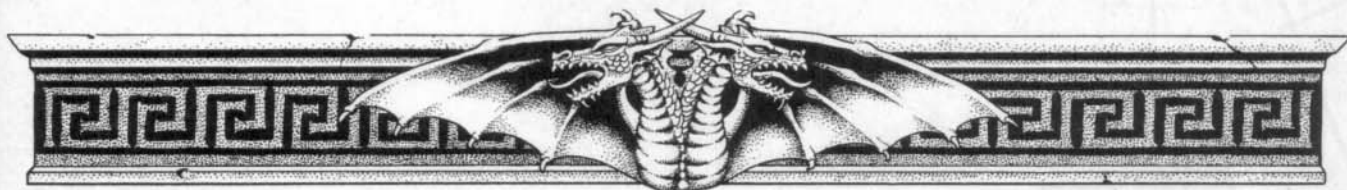
Gefürchtet werden vor allem die wilden Tiere der Dschungel und Sümpfe, die Schlinger, Mandrasse, Xarthiden, Grubenottern und nicht zuletzt die geheimnisvollen Sadure. Auch gegenüber den tückischen Mahalikrokodilen, die die Mangrovensümpfe am Rande des Stroms bevölkern, ist Vorsicht angebracht. Ihnen können einzig die gefräßigen Larven der fast armlangen Miridangar-Libellen zur Gefahr werden, die im Radjabor in dichten Schwärmen durchs Wasser jagen.

Die grünen, schrittlangen *Knurrsalamander* der südlichen Steppen sind auf dem Land als Haustiere beliebt, da sie bei Gefahr eine Folge lauter Knurrlaute ausstoßen. In den Städten Makshapurams sind, ebenso wie in Tharpura, vor allem die *Blauen Wippschwänze*, eine kleine Papageienart, zur Plage geworden: In riesigen Schwärmen überziehen sie Straßen, Dächer und Balkone mit ihrem Kot (und verstoßen damit empfindlich gegen das Reinlichkeitsempfinden der herrschenden Makshamauni), stürzen sich überdies auf alles, was in der Sonne rot aufleuchtet, und verteidigen ihre Reviere, die sie zuweilen bis auf die Straßenzüge ausdehnen, äußerst kampflustig gegen Eindringlinge.

Regierungsform: Reich unabhängiger Radjarate, unter makshamaunischer Herrschaft

Symbolik: verschieden

Bevölkerung: makshamaunische Oberschicht (etwa ein Viertel der Bevölkerung), ansonsten vor allem bansumitische Menschen, wilde Tighrir als Urbevölkerung



Die Geschichte Makshapurams

Urzeit: Legenden berichten vom Krieg der Unsterblichen: Götter, Giganten und Dämonen kämpfen um die Schöpfung. Der Gigant Tharaman empfängt den Todesbiß der Dämonenschlange Hrangschuva, die er im Sterben unter sich begräbt. Doch ihr abgetrennter Kopf entkommt in die Fluten des Weltenmeeres, gejagt von anderen Unsterblichen, die wissen, daß ihr Leib nachwachsen wird, um sich am Ende der Zeiten erneut zu erheben. Noch immer strömt aus Tharamans Wunden Blut: die Flüsse Tharpani im Norden und Mahali im Süden.

Vor etwa 10.000 Jahren: Die unheimlichen, echsischen Jharra behaupten sich gegenüber feindlichen Insektenrassen aus dem Norden, die Tighrir im Gebiet um Tharamans Rippen wiederum gegen die Jharra. Die kobraköpfigen Shindra werden von beiden Völkern ständig nach Süden und Osten verdrängt – den Legenden nach eine Zeit unglaublicher Katastrophen.

Vor etwa 8.000 Jahren: Amaunir dringen von Nordwesten in den östlichen Regenwaldgürtel vor. Aufgrund eines mysteriösen, fast fünf Jahre andauernden Kälteeinbruchs und mit Hilfe der Pardir gelingt es ihnen, die Jharra in den Ländern am Tharpani zu schlagen, die aber immer wieder von ihren Dschungelstädten aus Widerstand leisten.

Vor etwa 6.500 Jahren: Der Bevölkerungsdruck in den Oasenstädten der Narkamar zwingt die Wüstenbewohner, ihr Land zu verlassen. Die erste Auswanderungswelle der Bansumiter zieht nach Nordosten und läßt sich in der Savanne und am Urwaldrand nieder, wo es zu Kämpfen mit den Jharra kommt. Das Verhältnis zu den wilden Tighrir ist gespannt.

Vor etwa 6.100 Jahren: Die geschlagen geglaubten Jharra erheben sich aus verborgenen Enklaven und melden sich mit Macht zurück. Die Menschen haben einen schrecklichen Blutzoll zu entrichten; Legenden deuten an, daß ihr bedeutendster Stammesgott am 'Tag der Asche' von der geballten Zaubermacht der Jharra in die dunkelsten Urklüfte der Welt geschleudert wurde. Die verstörten menschlichen Siedler erleben nun von der Sphinx bei Tokum Isoru Hilfe, die ihnen rät, die Götter der Amaunir um Aufnahme zu bitten. Ein halbes Jahrhundert später gelingt es den amaunischen Priestern, die Macht der Jharra zu brechen und jene in blutigen Kämpfen erneut zu schlagen.

Vor etwa 6.000 Jahren: Im Reich nördlich und westlich von Tharamans Rippen beginnt sich langsam die heutige Gesellschaftsstruktur zu entwickeln: Die Amaunir etablieren sich als Führungsschicht, die ihre Herrschaft auf Pardir als Kämpfer und Menschen als Bauern- und Handwerkervolk stützt. Die riesigen, geschuppten Jharranothen erlan-

gen zunehmend als Arbeitstiere Bedeutung. Düstere Prophezeiungen nähren weiterhin die Furcht vor den Jharra.

um 950 v. IZ: Nach längeren Eskalationen kommt es zu harten Kämpfen gegen die Tighrir, die schließlich geschlagen werden. Die Überlebenden ziehen auf langen Irrfahrten in die Kaltsteppen des Nordens.

um 600 IZ: Vierte Imperiale Expansion: Unterwerfung der Lande zwischen Balan Cantara und Tokum Isoru, Gründung des Horasiats Tharpura

um 750 IZ: Fünfte Imperiale Expansion: Das Imperium erobert die Regionen südlich des Gebirges sowie das östlich vorgelagerte Archipel, Gründung der Horasiate Makshapuram und Shindrabar.

1550–1750 IZ: An das abrupte Ende des ersten Imperiums schließen sich zweihundert Jahre Nachfolgekrieg an. Der Horas von Makshapuram erklärt sich für unabhängig, unterwirft das Land einem Terrorregime und fördert die Fehden zwischen den Makshamauni, um der Gefahr eines Aufstandes entgegenzuwirken.

um 1800 IZ: Nach der Gründung des Zweiten Imperiums wird sein Enkel durch imperiale Truppen geschlagen und abgesetzt, die gerüch-teweise von führenden Makshamauni des Landes unterstützt werden. Makshapuram wird wieder imperial.

2806 IZ: Aufstände in Balan Cantara führen zur Verlagerung der Verwaltung der Süd-Horasiate nach Melakkam.

3890 IZ: Nach Jahren der Quasi-Unabhängigkeit löst der Versuch eines neuen Horas, nach den strategischen Erfolgen in Tharpura auch Makshapuram enger ans Imperium zu binden, einen Aufstand der adligen Amaunir aus, der zu einem Jahre andauernden Kleinkrieg führt. In der Schlacht von Tokum Isoru können die imperialen Truppen zwar die Pässe nach Tharpura halten, Makshapuram wird jedoch unabhängig. Auch hier verbleiben dem Imperium nur noch wenige Marinebasen, namentlich Melakkam.

3911 IZ: Ein Versuch der Rückeroberung Makshapurams scheitert. Melakkam wird kurzfristig Freistadt und schließlich Teil Makshapurams.

4460–4525 IZ: 'Krieg der tanzenden Schatten'. Nach dem Raub der 'Goldenen RaDja' aus Sharapur durch tharpurische Söldner folgt ein Krieg der Meuchler und Attentäter, dem unzählige tharpurische Horanthes und Würdenträger, aber auch diverse makshamaunische Radjars zum Opfer fallen. Die Rückgabe der bedeutenden Statue und die Frage nach ihrem neuen Aufbewahrungsort führt in Makshapuram zum offenen Krieg zwischen vielen Radjaraten, der erst ein Ende findet, als das Imperium die Schwäche des Reiches (erfolglos) zu einer neuen Invasion über Melakkam nutzt.

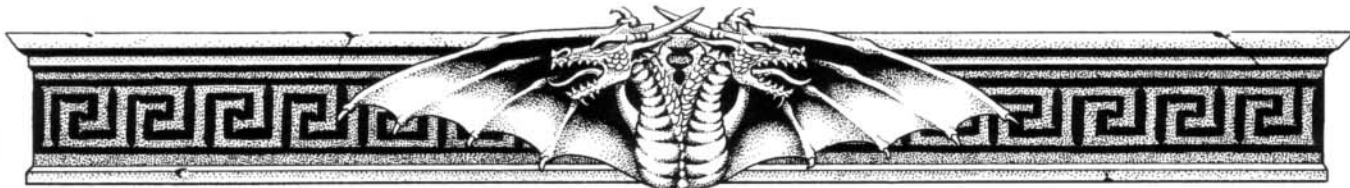
4635 IZ: Tighrir-Revolt nahe Lanagar

Daneben existieren noch zahllose andere Tierarten, die bei der Jagd (etwa Miraghs, Puar-Renoster, Pateshi-Shadare, Moranthen und diverse Raubaffen und -katzen), zu kultischen Zwecken (zahllose Affenarten, Rotmaulkraniche, Hügeltiere, Riesennashornkäfer oder Zangenschnäbel), als Haustierte (Katzen, Maulhörnchen, Mondfische und diverse bunte Schwirrvögel) oder gar als Musikinstrumente Verwendung finden (vor allem Schnabelsackmolche und die gelbgefiederten Veenavögel). Vor allem gegenüber den Echsen- und Schlangenarten des Landes jedoch legen die Makshapurim ein zwiespältiges, fast abergläubisches Verhalten an den Tag. Was die Flora anbelangt, sind neben der üppigen Dschungelvegetation und den zahlreichen Gräsern und Sträuchern der Steppe vor allem die Nutzpflanzen Reis, Hirse und Süßrohr zu nen-

nen. Auch Federfarne, diverse Heil- und Giftpflanzen sowie einige wundersame Gewächse gehören zu den grünen Reichtümern des Landes. Daß in einigen nördlichen Radjaraten Fliegende Bäume vorkommen, die sonst nur in Legenden den endlosen Regenwäldern des myranischen Südwestens zugeschrieben werden, stellt ein wohlgehütetes Geheimnis dar.

Paläste, Tempel und Architektur

Die Städte Makshapurams liegen meist auf Hügeln und an Hängen über dem Dschungel, wobei bei amaunischen Bauherren der weiße Marmor aus Tharamans Rippen besonders beliebt ist. Da einzig Tempel und Palastgebäude mehr als



drei Stockwerke hoch sein dürfen, sind die Städte recht weitläufig; zum Dschungel hin sollen langgezogenen Stadtmauern vor Raubzügen der Tighrir schützen. Es werden weiche Formen bevorzugt, schattige Durchgänge und Höfe, sonnenüberflutete Flachdächer und ausladende Balkone, die mit unzähligen tropischen Pflanzen und Blumen, bunten Statuen und Ornamenten geschmückt sind. Weiter unten, zwischen Stadt und Dschungel, liegen die Felder der menschlichen Diener.

Die Komplexität des makshapurischen Glaubens schlägt sich in der Radjkura – einer als Geheimwissenschaft betriebenen Architektur – nieder, in der sich der Kosmos, die Götter, der Mond und die Elemente, also das geordnete Sein der Welt, manifestiert. Die bis zu 30 Schritt hohen Tempel mit ihren mehrstufigen, fresken- und statuenübersäten Kuppelgewölben, den Prozessionsstraßen und Schreinen sind demzufolge als steinerner Ausdruck der göttlichen Harmonie angelegt. Tatsächlich entstammt die mysteriöse Radjkura der Hinterlassenschaft der Jharra, was heute aber nur noch wenige Anhänger gefährlicher Geheimkulte wissen. Es steht also zu befürchten, daß einige der heiligsten makshapurischen Bauwerke auf den Kreuzungspunkten machtvoller Kraftlinien stehen und damit ungewollt das einleiten, was jeder Makshapuri am meisten fürchtet: die prophezeite Wiederkehr der Großebsen ...

Bedeutende Städte Makshapurams

Melakkam: Die wichtigste Hafenstadt Makshapurams, die derzeit 70.000 Einwohner zählt, hat schon viele Herrscher kommen und gehen gesehen. Auf dem Bazar im Schatten des eindrucksvollen Radjar-Palastes werden selbst Waren aus Ländern angeboten, die südlich der Narkramar liegen – ganz zu schweigen von wertvollen Tuchen aus dem Radjaraten im Landesinneren und Seltsamkeiten wie nequanischen Wunderperlen, sündhaft teuren

Flaschen und Phiolen, die kniehoch über dem Boden schweben, und Stoffen, die bei Nacht bläulich leuchten.

Der alternde Radjar Melakkams, Shumar Muir, ist ein in allen diplomatischen Finten bewandelter Amaunir, der die Stadt mit strenger Hand regiert und (insgeheim) auch vor der Anwerbung der gefürchteten Fagu nicht zurückschreckt, um Begehrlichkeiten Dritter abzuwenden.

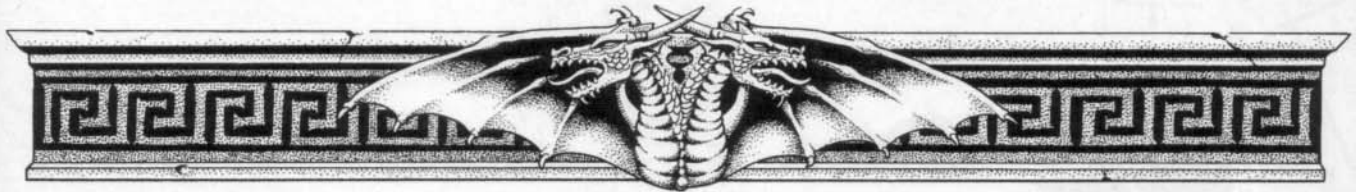
Sharapur: Direkt am Dvarapaß in Richtung Tokum Isoru gelegen, ist die Stadt trotz des eingeschränkten Warenverkehrs relativ wohlhabend. Dem von Verfolgungswahn geplagten Radjar, Ridor Murta, obliegt vor allem die unangenehme Aufgabe, die Aktivitäten der Imperialen zu beobachten. Dafür stehen ihm nicht nur Hippogriffenreiter, sondern – zusätzlich zu seinen eigenen Garden – fast 200 Pardirgardisten aus anderen Radjaraten zur Verfügung, die ihm aber nur nominell unterstellt sind. Es ist ein offenes Geheimnis, daß diese fremdbestimmten Garden von den anderen makshapurischen Dynastien schon oft als Mittel zu einem militärischen Machtwechsel in Sharapur eingesetzt wurden.

Lanagar: Maniba Jar, die bislang unvermählte Radjaraprinzessin, hat ihre an der Schwadenbucht gelegene Stadt zum bedeutendsten Hafen nach Melakkam ausgebaut. Es heißt, sie unterhalte geheime Beziehungen zu einer untermeerischen Stadt der Loualil.

Kamakuwar: Die wichtigste Stadt der makshapurischen Steppe bezieht ihren Reichtum aus dem Handel mit den abstoßenden Schabkrah-Nomaden der Narkramar. Zum Befremden auswärtiger Durchreisender hält sich seit 15 Jahren ein leibhaftiger Tighrir, Radjar Rorr Kharn, auf dem Thron der Stadt, der die Palastmauern regelmäßig mit den Schädeln zerrissener Feinde schmücken läßt.

Patashtar: Diese geheimnisvolle Tempelstadt liegt inmitten der öst-





lichen Dschungelgebiete und ist fest in der Hand der Priesterschaft Pateshis, des Katzensgotts der Heilkunst. Als Wallfahrtsort ist sie letzte Hoffnung für Kranke aus dem ganzen Reich. Es heißt, daß selbst ein Ro-Kur hier Hilfe finde, ja, daß sogar manche Priester selbst aus den Reihen der Verfeimten stammen – kein Wunder, daß insgeheim viele der hier lebenden Makshamauni Aphamara huldigen, Pateshis rachsüchtiger Schwester. Ob es stimmt, daß sich hier auch ein Zentrum der Fagu befindet, ist unklar.

Geheimnisvolle Orte

Makshapuram gilt seit Alters her auch als ein mysteriöser Landstrich, der ungezählte dunkle Geheimnisse birgt. Berüchtigt ist beispielsweise die *Grüne Fäule*, ein ebenso gewaltiges wie unheimliches Sumpfgebiet südwestlich der Mahali, das sich durch faulende Mangrovenwurzeln und grotesk verformte Baumtitanen ankündigt. Es heißt, daß hier die veränderte Flora schleichend Jagd auf Eindringlinge macht. Auch von dämonischen Narkapрати ist die Rede, die angeblich dem 'Schwärenden Herrn des Sumpfes' dienen, einer finsternen, einst von den Jharra herbeibeschworenen Humusentität, die bis heute zwei Städte der Jharra mit Tausenden ihrer Eier bewachen soll. In den Steppenregionen hingegen wird das *Verfluchte Jamowab* gefürchtet. Tatsächlich erheben sich inmitten des ausgedörrten Landes die geschwärzten Ruinen einer uralten Stadt, die aus der Zeit der ersten menschlichen Siedler stammen soll. Im weiten Umland wagt es niemand, ihre Straßenzüge zu betreten, durch die tagsüber klagend Kamaluks Hauch fährt. Es heißt, man sei des Todes, wenn man irgend etwas in der Stadt berührt oder gar bis nach Sonnenuntergang bleibt, wenn sich die 'Heulenden Schatten' aus den finsternen Eingeweiden der Stadt erheben, um Jagd auf die Seelen der Eindringlinge zu machen. Geheimnisvoll sind auch die riesigen Schwärme blauer *Myrkinorur-Falter*, die urplötzlich erscheinen, über das Land ziehen und ebenso spurlos wieder verschwinden. Man sagt, daß in ihrem Einflußbereich Wünsche Gestalt annehmen könnten und Personen spurlos verschwinden. Das *Tal der Dämmerung* in den dschungelbedeckten Ausläufern von Tharamans Rippen ist ebenfalls mehr als ein Legende. Hier soll – von zahlreichen Tighrir bewacht – der Gigantensohn Tharban stehen, ein versteinertes, acht Meter hoher Riese mit vier Armen und tighridischen Gesichtszügen, der bis heute auf seine Rückverwandlung wartet.

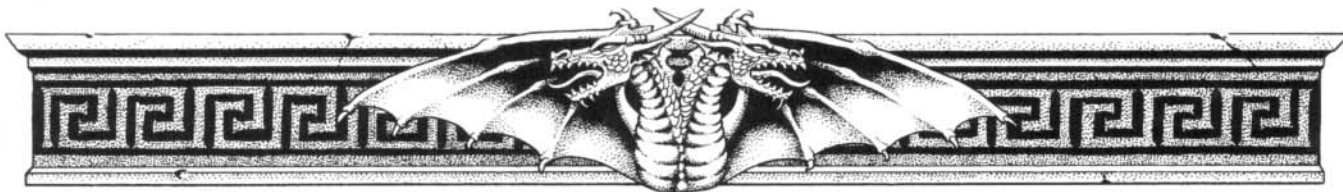
Die Gesellschaftsordnung Makshapurams

Makshapuram ist in 16 Fürstentümer unterteilt, die sogenannten *Radjarate*. Anders als im imperialen Tharpura handelt es sich dabei um zwar kulturell verwandte, politisch jedoch völlig eigenständige Staaten. Geeint werden diese Reiche vor allem durch den gemeinsamen Gegner: das gefürchtete Imperium im Norden Myranors, das schon mehrfach versucht hat, sich auch die Lande jenseits von Tharamans Rippen einzuverleiben. Jedes Radjarat wird von einem amaurischen Radjar oder einer Radjara regiert, wobei sich der Titel eines 'Herrschers der RaDja' auf die oftmals tanzend dargestellte Landesgottheit bezieht. Mit dem Titel des Radjar werden offiziell die besten Kulttänzer Makshapurams geschmückt, die ihr Reich durch allmonatliche

Ritualtänze erhalten müssen und damit gleichzeitig als Oberhäupter des Kultes um die Göttliche gelten. Tatsächlich entstammen die herrschenden Radjare aber fast immer den ältesten Amaunir-geschlechtern der jeweiligen Reiche. Neben der Möglichkeit, den herrschenden Radjar zum 'Tanz um die Herrschaft' herauszufordern (was oft genug durch frühzeitiges Ableben etwaiger Herausforderer verhindert wird), kann es untergeordneten Adelsfamilien der makshamaunischen Elite nur durch Intrigen oder Kriege gelingen, den herrschenden Radjar abzusetzen. Auch bei jenen Makshamauni, die fernab des höfischen Lebens als Handelsfürsten, Plantagenbesitzer oder Priester zu Ansehen gelangt sind, ist es weitverbreitete Sitte, heimlich die eine oder andere der konkurrierenden Adelsfamilien zu unterstützen, solange dies gewisse Vorteile mit sich bringt. Dementsprechend ausgeklügelt sind die Heiratsbräuche zwischen den herrschenden Dynastien – schließlich weiß man nie, ob man nicht irgendwann einmal den einen oder anderen Nachbarn als Verbündeten gegen einen Aufstand im eigenen Lande benötigt. Eine besondere Rolle nehmen die Dynastien der aus Tharpura Vertriebenen ein, von denen es bislang nur eine geschafft hat, über ein eigenes makshapurisches Radjarat zu gebieten. Die anderen fristen ihr Dasein als gut bewachte 'Gäste' eines Radjars, der so seinen Machtanspruch für die Zeit sichern will, wenn einst Tharpura wieder von den imperialen Besatzern befreit ist. Die menschliche Bevölkerung steht den makshamaunischen Machtkämpfen gleichgültig gegenüber, ja, scheint die meisten von ihnen nicht einmal zu bemerken. Nach dem Glauben der Menschen sind die Makshamauni göttergewollte Landesherrscher, während sie selbst das Recht auf eine Regentschaft vor langer Zeit verwirkt haben. Die meisten Menschen leben als Bauern und Fischer; in den Städten des Reiches haben es einige von ihnen zu angesehenen Bildhauern, Architekten, Kaufleuten, Tempeldienern und sogar Magiern gebracht, die im Dienste einer makshamaunischen Familie stehen.

Intrigen und Verrat der Oberschicht bringen es mit sich, daß sich manch angesehener Makshamauni in gesellschaftlichen Fallstricken verfängt. Er wird zum Ro-Kur, zum Ausgestoßenen, für den selbst die menschlichen Makshapurim nur Verachtung übrig haben. Als gestrenge Richter über RaDjas Gesetze fungieren meist Priester des Kamaluk, deren Entscheidungen nur vom Radjar selbst verworfen werden dürfen. Sie sprechen auch in menschlichen Angelegenheiten Recht, das allerdings von Reich zu Reich beträchtlich variieren kann. (Menschliche) Fremde aus anderen Ländern, die straffällig geworden sind, gelten je nach Radjarat als besonders aufsässig (strengere Bestrafung, Gottesurteile) oder als unverständliche Heiden, die man gern in verfeindete Nachbarreiche abschiebt.





Militär

Kernbestandteil der Truppen sind die gefürchteten Pardirgarden, die einen Großteil der Fußkämpfer stellen. Sie sind vor allem im Dschungelkampf bewandert und haben sich schon seit langem einen Ruf als unerschrockene, äußerst trickreiche und jagdlustige Gegner erworben.

Darüber hinaus setzen die Streitkräfte der Radjars auf schwer gepanzerte Kampf-Jharranotten, die festungsgleiche Plattformen auf dem Rücken tragen, auf denen bis zu zehn BogenSchützen oder aber ein oder zwei Schleudern Platz finden – ganz zu schweigen von der ungeheuerlichen Kraft der Riesenechsen, die in aller Selbstverständlichkeit eine Schneise durch die feindlichen Reihen trampeln. Menschen sind bei den makshapurischen Streitkräften eher in der Minderzahl; sie werden vor allem als Lenker der Jharranotten, sogenannte Jharranevi, oder im Troß eingesetzt.

Der Radjar vom Melakkam unterhält darüber hinaus eine Flotte aus zehn Galeeren zur Küstensicherung und Piratenjagd, von denen drei zusätzlich durch abgerichtete Seeschlangen gezogen werden. Die Radjarprinzessin von Lanagar soll gerücheweise ein gutes Dutzend Kampfschwimmer aus dem Volk der Loualil in ihren Diensten haben, während der Radjar von Sharapur sogar über drei Dutzend Hippogriffenreiter gebietet.

Bis heute weiß niemand, warum sich die Paddir einst den Amaunir im Kampf gegen die Jharra anschlossen und ihnen auch heute noch in den Kampf folgen – zumal sie sich, wann immer nur möglich, strikt von den Amaunir und Menschen getrennt halten, die sie offenbar mit Herablassung betrachten. Es keimen jedoch immer wieder Gerüchte auf, daß ihnen schon vor Jahrhunderten ein Ereignis geweissagt wurde, dem sie an der Seite der Amaunir begegnen möchten.

Magie

Magiebegabte Menschen werden frühzeitig und zum Wohle der Makshamauni gefördert, wobei in den höfischen Palästen vor allem Heiler und Illusionisten gesucht werden. Darüber hinaus scheint es, als ob arkane Kräfte bewußt oder unbewußt auch von Dauris, den Tempeltänzerinnen der RaDja und nicht zuletzt von einzelnen Radjars genutzt werden. Über die Herkunft der zum Teil recht finsternen Kräfte einzelner Geheimkulte kann man nur Mutmaßungen anstellen.

Wirtschaft

Die Reichtümer Makshapurams gleichen denen Tharpuras: Reis, Tee, Zerrharz, Metalle, Edelhölzer und -steine, wobei zum Teil zwischen den einzelnen Radjaraten um den Besitz der ergiebigsten Gold- und Edelsteinminen erbittert gekämpft wird. Als besondere Rarität seien die Fliegenden Bäume erwähnt, deren Harz zu einem goldenen Elixier destilliert werden kann, das für die Licht-, Flug-, Hellsicht- und Bannmagie von unschätzbarem Wert ist. Darüber hinaus gedeihen südlich von Tharamans Rippen einige einzigartige Gift und Heilpflanzen.

Religion

Fragt man die makshamaunischen Priester nach dem Ursprung der Welt, erhält man übereinstimmend zur Antwort, daß diese im rauschhaften Zusammentreffen von Tag, *Lohurama*, und Nacht, *Sumgari*, entstanden sei. Lohurama und Sumgari fühlten sich unwiderstehlich voneinander angezogen, doch waren beide so verschieden, daß sie einander Schmerz zufügten, wann immer sie sich berührten. So tanzten sie umeinander, vergossen Tränen der Freude, der Wut, der Liebe und des Schmerzes, und jede Berührung veränderte die beiden Tanzenden. Als Sumgari ermattet zu Boden sank, war das Sein in der Welt, und Lohurama erkannte, daß einzig sein Nichtsein der Sterbenden Trost und Hoffnung schenken konnte.

Aus ihrer ersten Berührung aber war die ekstatische *RaDja* entstanden. Sie war noch ganz erfüllt vom rasenden Liebesrausch ihrer Eltern, und so tat sie es ihnen nach und tanzte auf der neu entstandenen Welt. Wo ihr rechter Fuß auftraf, entstand ein männliches Wesen, wo ihr linker Fuß auftraf, ein weibliches. Zunächst entstanden die Götter, dann die anderen Wesen. In manchen Sagen heißt es, daß RaDja einen Bruder hatte, der nicht die Liebe seiner Eltern, sondern deren Wut geerbt hatte. In seiner Verblendung nahm er die Schönheit der Schöpfung nicht wahr und versuchte sie zu zerstören, indem er RaDjas Kinder gegeneinander aufbrachte und sie ihr zu Füßen warf. Und so geschah es, daß RaDja im Rausch begann, ihre eigenen Kinder zu zertreten. Wo immer eines von ihnen zu Tode kam, öffnete sich ein bodenloser Schacht, und es hielten die bösen *Narkaprati* Einzug. Wesen außerhalb der Schöpfung, die eifersüchtig am Rande der Weltenscheibe gelauert hatten. Erst jetzt erkannte RaDja, was geschah. Sie unterbrach ihren Tanz für ein Zeitalter, und zusammen mit ihren stärksten Kindern rang sie ihren Bruder nieder. Die *Narkaprati* aber tobten und konnten erst bezwungen werden, als RaDja ihren Tanz fortsetzte und sie sich angesichts von soviel Schönheit und Harmonie in die dunkelsten Nischen der Welt zurückziehen mußten. Solange RaDja tanzt, wird nach dem Glauben der Makshamauni die Welt weiterbestehen.

Je nach Region gibt es verschiedene Deutungen, wer diese stärksten Kinder waren, die ihrer Mutter einst im Kampf um die Schöpfung beistanden. Das verbreitetste Pantheon nennt den jaguar-gestaltigen *Kamaluk* (Kampfrausch, Tapferkeit, Gesetz), den luchsartigen *Feshavat* (Heimlichkeit, List und Spiel), den katzenköpfigen *Pateshi* (Heilung, Hilfe, Einsicht, Buße) und seine Zwillingsschwester *Aphamara* (Nahrung, Jagd, Krankheit, Rache), die vierarmige *Iarusha* (Geburt, Vermehrung, Familie) und den kindsgestaltigen, dreiäugigen *Myrkinoru* (Sterne, Magie, Geheimnisse, Schutz).

Daneben existieren noch unzählige andere Götter, etwa *Lanjura*, *Mensuna* und *Nysevi*, die Windstöchter, die den Radjabor entfesseln, *Urashi* und *Uratha* (die Morgen- und die Abendröte), *Jaruna*, der Gott der Blumen und Künste, und zahllose lokale Gottheiten. Verehrt wird das Pantheon durch reiche Opfergaben: Fleisch, Fisch, gesäuerte Milch, lebende Tiere, aber auch Geschmeide und Gold. Die Menschen Makshapurams bringen den amaunischen Göttern fast verzweifelte Ehrerbietung entgegen, heißt es doch, daß sie nur durch deren Gnade vor der Auslöschung durch die Jharra bewahrt worden waren. Menschliche Makshapurim können nur zu



angesehenen Tempeldienern aufsteigen, die eigentlichen Kulthandlungen werden von Amaunir ausgeführt. Sie stellen jedoch die größte Zahl der allgegenwärtigen 'Dauris', der asketischen Wanderprediger, die ihre merkwürdigen Offenbarungen selbst zu den entlegensten Dörfern tragen und für ihre Wundertaten berühmt sind. Die Makshamauni betrachten diese Prediger hingegen mit Argwohn, zumal sich die Pardirgarden aus unbekannten Gründen weigern, gegen Dauris vorzugehen.

Ausdruck der Verehrung RaDjas ist der spirituelle Tempeltanz. Die Darbietungen der liebebreizenden Schleiertänzerinnen (darunter auch viele außergewöhnlich hübsche, menschliche Tempeldienerinnen) stellen nicht nur einen unvergeßlichen Anblick dar, sondern ihnen werden auch wunder-tätige Effekte nachgesagt.

Die Pardir-Söldner hingegen verehren seit Alters her *Fherrorrach*, während die Tighrir, nach allem, was man weiß, zu dem göttlichen Schöpferpaar *Rron'Shur* (Kampf, Blut, Tapferkeit) und ihrem Gemahl *Orr'Sombrr* (Weisheit, Magie und Verborgenseit) beten. Tatsächlich existieren in Makshapuram auch einige gefährliche Geheimkulte, von denen der der *Fagu* (Schädelsammler) sicherlich am berüchtigtsten ist. Er setzt sich aus menschlichen Meuchelmördern zusammen, die der *Schwarzen Aphasmayra*, einem düsteren Aspekt der Göttin *Aphamara*, huldigen, und will die Herrschaft der Makshamauni beenden, da er die heutigen Amaunir für verkommen hält. Angeblich erhoffen sich seine Mitglieder, anschließend zu 'wahren Katzenmenschen' erhoben zu werden. Es heißt, daß sie nur mit ihrer Ritualwaffe, der 'Pantherkrallen' (einer Art Schlagring mit Klauen) töten dürfen – was sie aber nicht daran hindert, sich auch für profanere Morde anwerben zu lassen. Andere Geheimkulte beschäftigen sich mit den okkulten Hinterlassenschaften der Jharra oder sind den Geheimnissen der Alten auf der Spur, indem sie finsterste Blut- und Fluchmagie praktizieren.

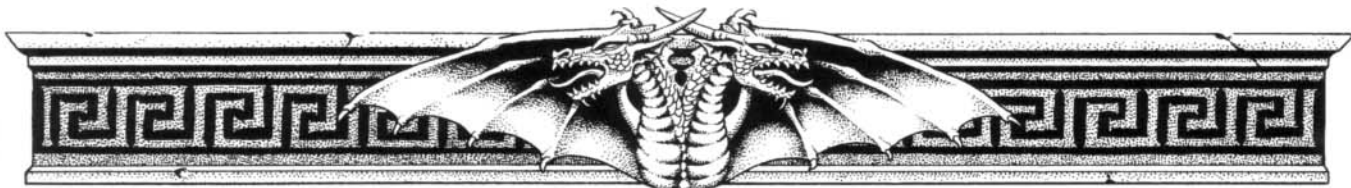
Heimliche und unheimliche Herrscher

Kein Radjar würde es freiwillig zugeben, doch die Macht der makshamaunischen Herrscher endet meist dort, wo der dampfende Dschungel die Radjarate bedeckt. Hier leben im Verborgenen die unbeugsamen *Tighrir*, die sich als wahre Herren Makshapurams betrachten. Diese zweibeinigen Tigerwesen können eine Körpergröße von bis zu drei Schritt erreichen und weisen einen kraftvollen Körperbau mit kurzem, rotgoldenem Fell auf, das von schwarzen Streifen durchsetzt ist. Sie gelten als listig, rachsüchtig und überaus gefährlich, da sie es unbewaffnet mit zwei oder drei Pardir-Söldnern aufnehmen können. *Tighrir* tragen meist nur einen Lendenschurz, verschmähen aber auch erbeutete Tuche nicht. Ihre



mörderisch scharfen Krallen – neben den langen Reißzähnen die bevorzugten Waffen im Nahkampf – können sie einziehen. Darüber hinaus setzen sie Metallklingen ein, die sie von den Pardir und Makshamauni erbeutet haben, sowie (vergiftete) Speere, Schlaghölzer und Knochenmesser. *Tighrir* leben vorrangig als Einzelgänger und sind stets auf der Jagd nach Fleisch oder wertvollen Trophäen. Wenn sie erst einmal eine Region zu ihrem Revier erklärt haben, bedarf es oft aufwendiger Jagden von Seiten des herrschenden Radjars, um die unliebsamen 'Gäste' wieder zu vertreiben. Selten hört man davon, daß sie sich zu veritablen Ansiedlungen zusammenrotten – an kultischen Plätzen im Dschungel, deren Bedeutung sich bislang nur den wenigsten Makshapurim erschlossen hat. Hin und wieder – insbesondere, wenn sich alle Versuche zu ihrer Vertreibung als sinnlos erwiesen haben – kommt es vor, daß sich die Herrschenden mit den *Tighrir* arrangieren. Daß in Kamakuwar bereits seit 15 Jahren ein *Tighrir* herrscht, gilt aber selbst den weltoffensten Makshamauni als äußerst suspekto (und vor allem bedrohliche) Ausnahme.

Während die *Tighrir* die makshamaunische und menschliche Bevölkerung eher als lästige Plage ansehen, fürchten auch sie die uralte Macht der geschuppten *Jharra*. Auf verwitterten Reliefabbildungen werden die Unheimlichen als aufrecht gehende Horn-echsen dargestellt, die über gewaltige Zauberkräfte gebieten. Sie sollen sich nicht nur einer fremdartigen Kristall- und Zahlenmagie bedient haben, es heißt auch, daß sie die Zeit selbst zu manipulieren wußten und Wesen in Knechtschaft hielten, die aus den dunkelsten Urklüften der Erde stammen. Während die makshamaunischen Priester zumindest offiziell versichern, daß die alten Echsen in einer gewaltigen Götterschlacht endgültig besiegt wurden, heißt es bei den *Tighrir*, daß sich die *Jharra* freiwillig zurückzogen, um nach generationenlangem Schlaf mit neuer Macht wieder hervorzubrechen.



Shindrabar: Das Archipel der Schlangen

»Die Inseln der Schlangenanbeter sind gut, um mit ihnen Handel zu treiben: Da gibt es Gewürze, Edelhölzer, Juwelen, kostbare Felle und allerlei Dinge, die dir die Alchimistencirke für bestes Gold abkaufen: Gifte, pflanzliche Essenzen und dergleichen mehr ... Aber hüte dich, irgend etwas gegen den Willen der kahlköpfigen Schlangenspriester zu tun: Wenn sie beschlossen haben, daß etwas unzulässig sei, dann streite dich nicht, sonst lernst du ihre Gifte kennen.«
—der Kaufmann Philodetes, in einem Ratschlag an seine Nichte

Regierungsform: autonome Priesterregenten auf jeder Insel, ein loser Adelsbund, einige Handelskolonien

Symbolik: Schlangen, vor allem Kobras

Bevölkerung: vor allem Menschen bansumitischer Herkunft, im Norden einige Amaunir, wenige andere

Im Osten der makshapurischen Küste liegt dieser reiche Dschungelarchipel, dessen menschliche Bewohner Jahrtausende lang von Schlangenenwesen beherrscht wurden, die sie auch heute noch als Mittler zu den Göttern anbeten.

Der Archipel umfaßt 29 größere und einige Dutzend kleinster Inseln, die nach der Lage zum kräftigen Ostwind in zwei Gruppen geteilt werden: Zu den 16 'Inseln am Winde' im Osten gehören die drei großen Eilande Lodalongun, Ilambajan und Doluwan; die zehn 'Inseln hinter dem Winde' erstrecken sich im Westen direkt vor der Küste. Die drei Djanarischen Inseln im Süden (nach Djanar, der größten Insel des Archipels, benannt) werden traditionell als Untergruppe für sich betrachtet. Die meisten Inseln sind sehr gebirgig, auf Djanar reichen die Gipfel sogar über drei Meilen empor. Die Dörfer und Städte konzentrieren sich ebenso wie die wenigen Straßen auf die Küstenzonen: Im Inneren der meisten Inseln vermutet man zwar reiche Naturschätze, es gilt jedoch als unheimlich oder aber heilig und ist in jedem Falle von profaner Besiedlung freizuhalten.

An den unbesiedelten Bereichen der Küste, und das ist der weitaus größte Teil, erstrecken sich lange Sandstrände – meist weiß, manchmal aber auch schwarz oder rot gefärbt, wenn das Eiland Vulkane birgt oder von größeren Korallenriffen umgeben ist.

Tropischer Dschungel prägt das Landschaftsbild: Mächtige Baumriesen, deren Blätterdach höher ist als die meisten Tempelpaläste, und ein dichtes Netz aus farbenprächtigen,

betörend duftenden Orchideen, Lotusblüten, Ranken, Kletter- und Schlingpflanzen, das der exotischen Vielfalt der Tierwelt eine Heimstatt bietet. Hier leben, neben mächtigen Tapiren und Renostern, ungezählte Affenarten, vom kaum faustgroßen Makukan bis zu den übermenschengroßen Hariwaton. Am gefährlichsten jedoch ist der hiesige Mandrass, der im Rudel auch vor menschlicher Beute nicht zurückschreckt.

Die Inseln sind nicht nur dafür bekannt, daß sie außer einigen verwilderten Hauskatzen der früheren imperialen Verwalter kaum eine Raubkatze beherbergen, sondern zugleich für ihre Vielfalt an Schlangen berüchtigt: Während die meisten Landesfremden nur zwischen den tödlich giftigen Vipern und den tödlich kräftigen Pythons unterscheiden, kennen die Einheimischen 729 verschiedene Arten und ordnen jeder davon einen eigenen Charakter zu.

Wichtige Orte und Plätze

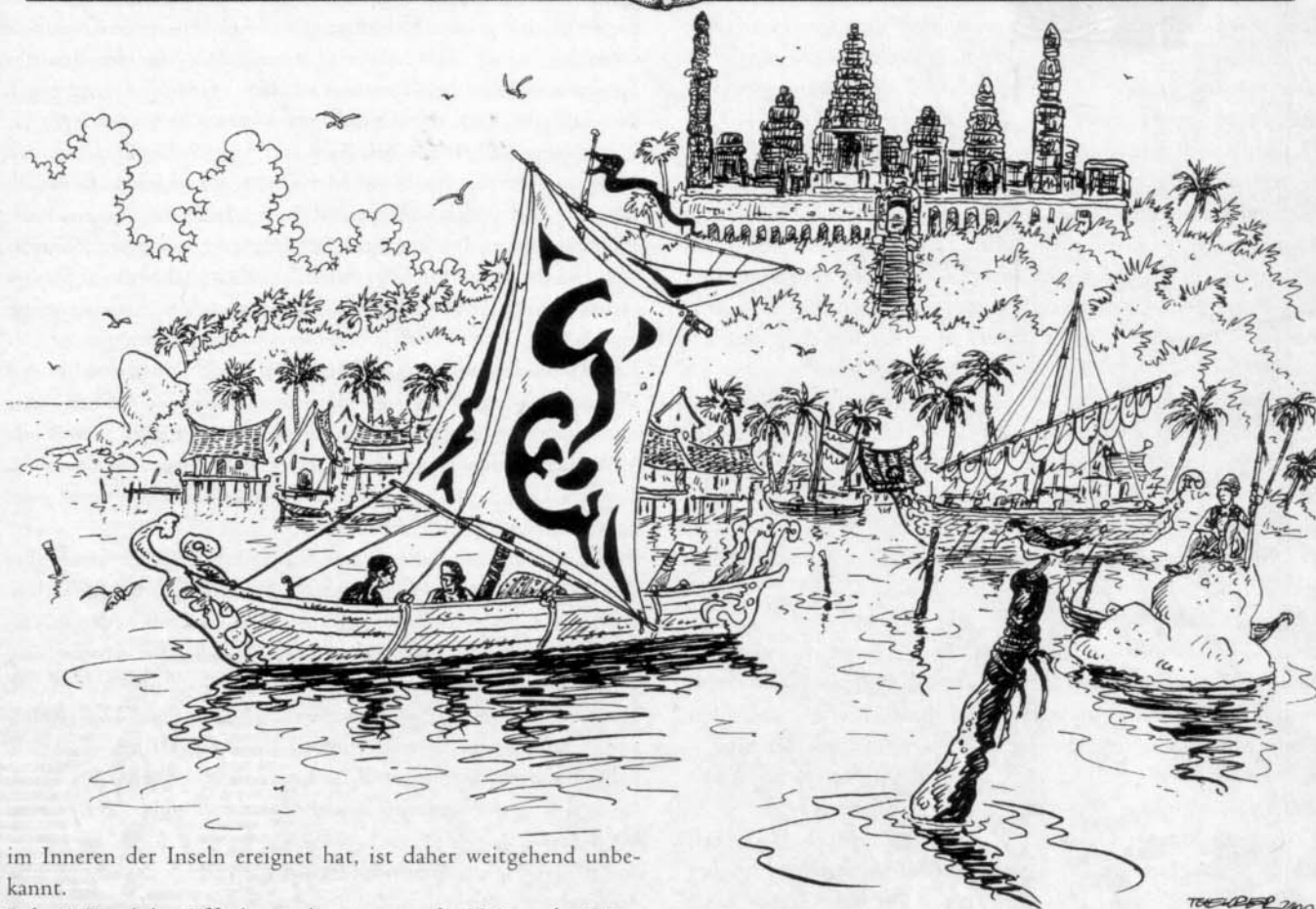
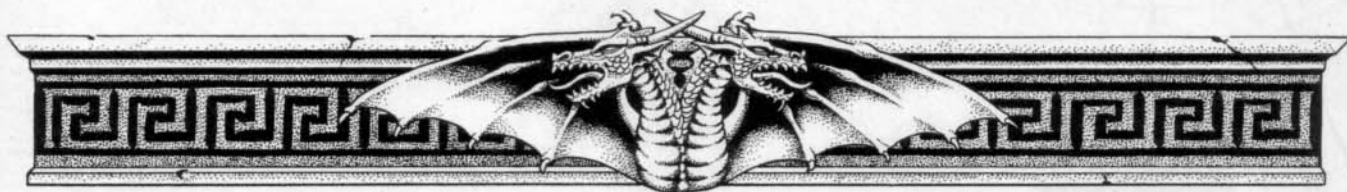
Maryakatra: 'Insel der Entrückung' ist der Titel Maryakatras, wo sich die Göttliche Jägerin Sukamarya mit den Abgesandten der Schlangentempel traf und dann zu den Göttern auffuhr. Am Ort dieses Wunders wurde der größte und prächtigste Tempelkomplex des Archipels erbaut. Hier treffen sich jährlich die Vertreter der priesterlichen Regenten zu gemeinschaftlichen Ritualen und aktuellen Disputen. Die Payandris von Maryakatra, tempeleigene Schlangentänzerinnen, gelten allgemein als die schönsten und geschmeidigsten ganz Shindrabars.

Uchabaja: In der Mitte des Archipels liegt die Insel mit der alten Metropole Sidor Sindara, heute eine verlassene Ruinenstadt, die all ihrer Schätze und Einwohner beraubt wurde. In den vom Urwald überwucherten Bauwerken imperialer Steinmetze hausen nur noch wilde Tiere. Sonst gibt es auf der Insel nur einige Reisbauerdörfer, nicht einmal einen Schlangentempel.

Djanar: Die größte Insel Shindrabars zählte immer zu den reichsten des Archipels; eine Tatsache, die auch den Kerrishitern nicht auf Dauer verborgen blieb – und vor gut 150 Jahren begannen sie ihre Eroberung der Küstendörfer, um all die Naturschätze zu besitzen, die sie bis dahin teuer erwerben mußten. Über 50 Jahre dauerte es, bis sie ganz Djanar in ihrer Hand hatten und Kerrish-Djanar im Westen der Insel zu ihrem wichtigsten Stützpunkt im Archipel geworden war. Da Djanar allerdings einige heilige Orte beherbergt, darunter das noch von den Shindra erbaute Observatorium von Semparang auf einem Gipfel im Osten des Eilands, ist nicht damit zu rechnen, daß die Shindrabarim den Verlust auf Dauer hinnehmen werden.

Djolopandang: Direkt vor der festländischen Handelsstadt Melakkam liegt diese Insel, die als Zentrum im Reich des Kriegerfürsten Padjang Pandang bekannt wurde. Die Priesterschaft genießt hier weniger Respekt als anderswo, und in den Garden dienen sogar amaunische Söldner.

Ilambajan und Doluwan: Im Nordosten Shindrabars liegen die beiden Heimatinseln der Nyamaunir. Die Wogenjäger nutzen sie vor allem als Quelle von Holz, Bambusrohr, Fell und Leder, während sie selbst auf Hausbooten an der Küste oder ihren großen Drachenschiffen leben – was sich in den letzten tausend Jahren



im Inneren der Inseln ereignet hat, ist daher weitgehend unbekannt.

Bahari: 'Insel der Offenbarung' nennt man die Heimat der Göttlichen Jägerin Sukamarya, die hier auf einer Dschungellichtung aus dem Munde eines Shindra von ihrer Berufung erfuhr. Bislang jedoch ist es noch niemandem gelungen, diesen heiligen Ort zu finden.

Saritau: Auf dieser kleinen Insel trug sich vor einigen Jahrzehnten ein Vorfall zu, der schnell als Fluch erkannt wurde: Das Wasser der zwei Seen und drei Bäche der Insel verwandelte sich über Nacht in Blut – rotes, klebriges, süßliches Blut. Die wenigen Bewohner Saritaus flüchteten Hals über Kopf. Seither will man von den gelegentlichen Besuchern, die das Blut auf magische Kräfte untersuchen, erfahren haben, daß die Quellen der Insel noch immer rot sprudeln.

Murakam: Schwarzer, staubfeiner Sand prägt die Strände dieser Insel, deren Inneres von einem gewaltigen Vulkan überschattet wird. Seit alter Zeit ist Murakam unbewohnt; seinem schwarzen Sand werden alchimistische Kräfte zugeschrieben. Da aber die Hitze des Vulkans an vielen Küstenstrichen das Meerwasser brodeln läßt, wagen sich nur Todesmutige näher heran, und im Inselinneren selbst sollen gar Feuerwesen leben. Manche sagen, hier hätten die Shindra den Affengott Halimaton eingesperrt, doch andere Überlieferungen nennen ganz andere Orte.

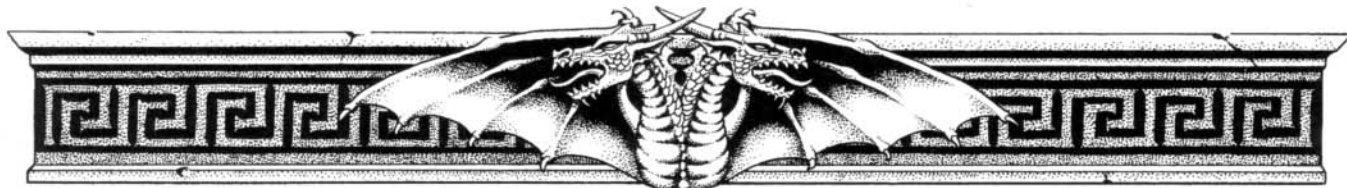
Barawan und Sengabaru: Die beiden Inseln im Nordwesten sind die letzten Teile des Archipels, die dem Imperium verblieben sind – denn als 3.950 IZ die Schlangengriester zum Aufstand gegen die unfrohen und machtgeierigen Kriegerfürsten aufriefen, unterwarf sich der Fürst von Barawan erneut der Herrschaft des

Thearchen und ließ den Shindra-Kult verbieten. Heute bilden die beiden Inseln eine imperiale Provinz, die dem Horasiat Cantera zugeordnet ist, und alle Versuche der letzten zehn Trodinare, als Horanthes von Shindrabar anerkannt zu werden, blieben erfolglos. Während auf Barawan die Residenzstadt des Trodinars mit ihrem Palast und allen städtischen Annehmlichkeiten liegt, die in den Tropen denkbar sind, beherbergt Sengabaru einen Freibeuterhafen, in dem sich menschliche wie nyamaunische Seeräuber tummeln, die als Kaperer des Imperiums alle übrigen Handelsschiffen auflauern, die den Archipel durchfahren.

Lodalungun: Die nördliche Insel fällt dadurch auf, daß sich der regierende Hohepriester Verbündete von jenseits des Meeres gesucht hat: die Serover, die die Insel gegen die aggressiven Kerrishiter und imperiale Übergriffe verteidigen sollen (und sich selbst dadurch einen feste Handelsmarkt gesichert haben). Der wichtigste Mann der Insel ist der serovische Gesandte, der über den Außenhandel und die Einfuhr moderner Waffen entscheidet. Bislang haben beide Seiten derart von dem Abkommen profitiert, daß sich auch die Regenten anderer Inseln überlegen, dem Bund mit den Serovern beizutreten.

Geschichte

Einst waren die Shindrabarischen Inseln die Domäne der Shindra, hochintelligenter, kobraköpfiger Wesen mit vage menschenähnlichem Körperbau. Seit welchen Zeiten sie hier



herrschen und was in den Millennien ihrer alleinigen Herrschaft geschah, ist heute vergessen; doch die ersten Hinweise menschlicher Historie gehören in das Jahrtausend vor Gründung des Ersten Imperiums.

Damals flohen menschliche Bansumiter vom Festland, wo sie die reptilischen Jharra in einem verlorenen Krieg unterstützt hatten. Sie fanden Zuflucht bei den Shindra, als deren dankbare und treue Diener sie für gut anderthalb Jahrtausende lebten und von denen sie einen Teil des uralten, in anderen Zeitaltern angesammelten Wissens erhielten. Doch letztlich endete die Shindra-Herrschaft: Ab 800 IZ machte sich das Imperium an die Unterwerfung der reichen Inseln. 4.000 Jahre sind seitdem verstrichen, und nur ein einzelner Triumphstein in Balan Cantara erinnert noch daran, wie die Zaubermacht der Alten die Magie der Shindra überwand, während die Flotte des Imperiums die Katamarane der Menschen vom Wasser fegte – doch wo diese Seeschlacht von 'Sindaria Magna' genau stattfand, ist in Vergessenheit geraten.

Die Shindra verschwanden spurlos, ihre treuesten und gebildetsten Diener zogen sich in den unwegsamen Dschungel zurück und begründeten die Tradition der überaus einflußreichen Asketen und Eremiten, während den einfachen Shindrabarim imperiale Statthalter und Verwalter übergeordnet wurden, die ihrem kontinentalen Mutterland und dem Ideal des Imperiums unzählige Generationen lang treu blieben. In dieser Zeit wurden auch zahlreiche Amaunir als Sklaven auf den nördlichen Inseln des Archipels angesiedelt.

Erst vor etwa tausend Jahren begann sich die imperiale Herrschaft allmählich zu lockern. Die Kontrollen wurden immer spärlicher, und als schließlich der Posten des Horas für über ein Jahrzehnt unbesetzt blieb, kämpften rivalisierende Trodinare um die Metropole Sidor Sindara. Bald war die zuvor prächtige Stadt zur Gänze ausgeplündert und ihre Bewohner geflohen oder verschleppt. In den folgenden Jahrzehnten wurden zahllose kleine, aber blutige Kriege um wichtige Inselchen geführt.

Einen Umschwung brachte die einfach Jägerin *Sukamarya*, die vor 800 Jahren von den Shindra erwählt wurde und die die Shindra-

barim als ihre größte Heldin verehren: Um eine neue, frommere Ordnung herbeizuführen, tötete sie mit dem Heiligen Blasrohr *Syapandra* mehrere Inselfürsten und führte einen Aufstand gegen den Kriegeradel an, der die weltliche Herrschaft hinfortfegte.

Nach diesem überragenden Sieg traf sich Sukamarya mit den Hohepriestern der Inseln auf Maryakatra, wo sie jenen die Macht übertrug und zu den Göttern auffuhr. Sogleich ernannten sich die Hohepriester zu Inselregenten und setzten neue, fromme Gardisten ein, die den Schutz der Inseln gewährleisten sollten. Seither stehen in allen Tempeln geschmückte Statuen der Sukamarya, um an den Sieg über die weltlichen Herrscher zu erinnern.

Eine Niederlage mußten die Menschen jedoch einstecken: In den Wirren des Bürgerkrieges gelang es den versklavten Amaunir, ihre Ketten abzuschütteln und in einem langen, zähen Kampf alle Menschen von den Inseln Ilambajan und Doluwan zu vertreiben. Seitdem konnten sich die Nyamaunir ihre Freiheit – trotz gelegentlicher Übergriffe – bewahren.

In den letzten Jahrhunderten herrschten die Schlangenspriester über den Archipel, die ihre Zwistigkeiten bei ihren jährlichen Treffen in Maryakatra mittels Debatten austrugen, und nur in den seltensten Fällen mit kleineren Kämpfen. Entsprechend schlecht gelang es der kleinen, ungeschulten Schar ihrer Tempelkrieger, die neuen Feinde der letzten 150 Jahre abzuwehren: Während die Kerrishiter aus dem Süden mit der Eroberung der Insel Djanar begannen, haben auch die Serover und das Imperium selbst ihre Macht im Inselgewirr von Shindrabar ausdehnen oder zumindest behaupten können.

Auf den südlichen 'Inseln hinter dem Winde' entstand dabei im Abwehrkampf gegen Kerrish-Djanar ein neuer Kriegeradel, der sich zu einem Bund unter Fürst Padjang Pandang von Djolopandang zusammengeschlossen hat, was eine Entmachtung der alten Priesterherrschaft mit sich brachte – eine Entwicklung, die auf den übrigen Inseln mißtrauisch beäugt wird: Viele fürchten eine Rückkehr der alten Zeiten der Adelskriege, und einige munkeln, hinter der Schwächung der Priesterschaft stünden die Interessen der amaunischen Herrscher des Festlandes.

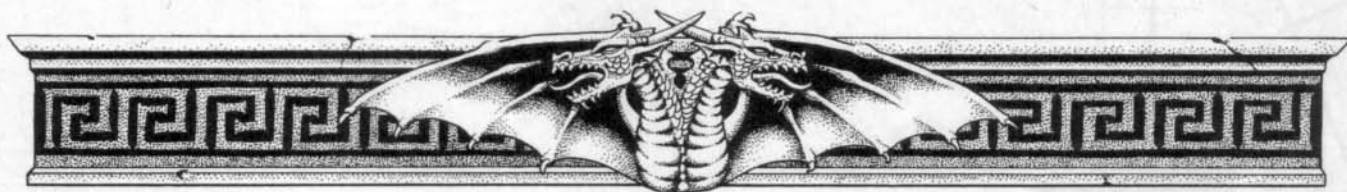
Die Inseln der Schlangenspriester

An der Spitze der Gesellschaft stehen die mittellosen Einsiedlerphilosophen, die (manchmal von einem Schwarm aus Schülern, öfter von einem Schwarm Schmeißfliegen umgeben) tagein, tagaus in den Wäldern über die Feinheiten der Göttlichen Mathematik nachsinnen, wie sie die Shindra beherrschten. Sie werden als lebende Heilige verehrt und ihre kryptischen Äußerungen als göttliche Offenbarungen betrachtet.

Weitaus pragmatischer ausgerichtet sind die Tempelpriester, die in großen, teils mit Silber und Gold überzogenen

Tempelklöstern regieren, welche zwischen Hafenstadt und Urwald liegen und mit Gardisten und Handwerkern kleine Städte für sich abgeben. Die allermeisten Shindrabarim jedoch leben in Hafenstädten oder Küstendörfern als Kaufleute, Handwerker, Fischer und vor allem Bauern. Eine zentrale Rolle in ihrem Leben spielt die Familie, die vor allem durch die Verehrung einer eigenen Schutzgöttin gekennzeichnet wird. Fast alle Sippen leben in Langhäusern, die sich auf Stelzen erheben und für ihre Veranden und hochgezogenen Giebel bekannt sind.

Die Shindrabarim sehen sich als die kultiviertesten Menschen Deres an und sind stets bemüht, ihre absonderliche Etikette zu wahren und dadurch Harmonie zu verbreiten. Es ist allemal erstrebenswerter, sein Gegenüber zu erfreuen, als es zu enttäuschen, und oft geben sie lächelnd Versprechen, die sie nie zu halten gedenken – was niemanden stört, denn ein Versprechen energisch einzufordern, verstößt ebenfalls gegen die guten Sitten.



Sie kennen fünf verschiedene Dialekte, teils mit eigenem Wortschatz und eigener Grammatik. Die Niedersprache gebraucht der Tempelherr gegenüber Laien, der Lehrer gegenüber Schülern, kurzum, in ihr werden Rangniedrigere angeredet. Die Mittelsprache wird unter Gleichrangigen benutzt, und die Hochsprache gegenüber Vornehmeren. Die Göttersprache mit ihren 9 Fällen und 9 Zeitformen ist den Gebeten und Chroniken vorbehalten, und die sehr schlichte Fremdensprache dient dem Umgang mit ausländischen Händlern und Söldnern. In ihr wird in oft stundenlangem, vorsichtigem Geplänkel entschieden, welche andere Sprache dem Fremden gegenüber angemessen ist.

Die *Hariwatun* sind die Sklaven auf Shindrabar: sanftmütige, aber sehr kräftige Riesenaffen, die schweren Arbeiten verrichten und die Wälder roden, Baumstämme rücken, Sänften und Lasten tragen und die Karren und Pflüge ziehen. Ihr Stammesgott *Halimaton* hatte einst von der Schlangengöttin *Trikamadba* ein Zauberwerk erbeten, um seinem Volk Einsicht und Weisheit zu schenken, und gelobte ihr dafür einen Dienst. Den Shindra gelang es viele Jahre später, auf der Höhe ihrer Macht, diesen Dienst festzulegen. Sie setzten den Gott für 210.240 Jahre gefangen und versicherten sich dadurch der Sklavendienste der Hariwatun, ein Erbe, das auf die Schlangenpriester der Menschen übergegangen ist.

Es gibt unzählige Gesetze in Shindrabar, und noch mehr als im Imperium entscheiden das Datum, der Sternstand und eine Laune des nächsten Eremiten darüber, welche Regeln gerade gelten. Daß bei Götterurteilen oft auch Schlangen verwendet werden, ist naheliegend – in der Regel Giftschlangen, die der Angeklagte berühren oder gar reizen muß. Auch sonst werden zum Tode Verurteilte häufig den Göttern geopfert, indem man sie Gift- oder Würgeschlangen vorwirft.

Wirtschaft

Drei Pflanzen machen die Nahrung der weitaus meisten Shindrabarim aus: der Reis, die mehligten, meist zu einer Paste verarbeiteten Pisangbeeren und die Kokosnüsse. Ergänzt wird diese Kost durch das Fleisch der Haustiere und den Fang der Fischer; prägend ist auch das scharf-pikante gelbbraune Gewürz der Kerhipalme, das bei keinem Reisgericht fehlen darf.

Der Dschungel von Shindrabar birgt immense Naturschätze, doch gibt es kaum Plantagen: Meist zahlen die Dörfer ihre Tribute, indem sie Waldläufer nach Raubtierpelzen ausschicken, bunten oder gar goldenen Edelhölzern und Federbälgen oder Gewürzen und Farbstoffen exotischer Blüten und Ranken. Später verkaufen die Tempelpriester dann alles, was sie nicht für die eigenen Prunkentfaltung brauchen, gegen gutes Gold an fremde Kauffahrer.

Zu den wichtigsten Produkten Shindrabars aber zählen die unzähligen Heil- und Giftkräuter sowie die Gifte der Vipern und Kobras, die bei Alchimisten und Magiern hochbegehrt sind.

Religion

Die Shindrabarim glauben, daß die Ur Schlange die Welt erschuf, in dem sie Verse aussprach, aus denen die Steine, Pflanzen, Tiere, Geister und Götter wurden. So wie bei den Tieren die Schlange über dem Affen steht (die Menschen sind irgendwo dazwischen



eingeeordnet), stehen den Geistern die Shindra voran, und auch unter den unzähligen Göttern gibt es eindeutige Ränge.

Die beiden wichtigsten, konkurrierenden Glaubensrichtungen unterscheiden sich in keiner geringeren Fragen als der, wer die Ur Schlange ist und welche Rolle der Mensch in ihrer Schöpfung spielt:

Die Lehre von *Oraprandya der Lichten*, einer Gottheit, die mit der Sonne verbunden ist und von den übrigen Göttern ebenso verehrt wird wie die Götter von den Sterblichen, predigt die Vorherbestimmung, durch die die Ur Schlange alle Entwicklungen bereits in der Entstehung festgelegt hat. Die Orapranditen lehnen Zauberei als den jämmerlichen, aber dennoch ungehorsamen Versuch ab, die Vorherbestimmung zu manipulieren.

Die andere Schule, die dem Sterblichen einen freien Willen zubilligt und lehrt, daß man sein eigenes Schicksal beeinflussen kann, nennt als Urmutter *Trikamadba die Nächtliebe*, die mit dem Mond assoziiert wird. Die Tradition der Trikamadhiten steht der Magie deutlich wohlwollender gegenüber. In der Regel können die beiden Sekten miteinander auskommen, und Zwistigkeiten werden durch endlose und ermüdende philosophische Dispute ausgefochten.

Einige der 'minderen' Götter sind allgemein bekannt und werden von vielen auch mit den Wandelsternen assoziiert:

Valandya ist die Göttin der Liebe, des Glücks und der Zufriedenheit; *Naratha* schenkt den Richtern und Regenten Weisheit; *Radrishi* nimmt die Seelen der Verstorbenen in ihre Obhut und schenkt mit milden Träumen Trost. *Garima* för-



dert die Künstler und Schmuckhandwerker, *Karappa* gebietet über den Wind, die Reisenden, Fischer und Seefahrer. *Punajama* ist der kriegerische Verteidiger der Götter, doch er ist von jähzornigem Wesen, und es gilt als fragwürdig, sich ihm ganz zu verschreiben. Zu den eher zweifelhaften Göttern zählen noch *Vajrusba*, der Gott der Listen und Geheimnisse, sowie *Lashni*, der Verführer, der zu Triebhaftigkeit, Gier und unfrohen Gedanken verleitet, indem er die tierhaften Seiten des Gemüts anspricht.

Die Hausgöttinnen, die sich speziell um eine Sippe kümmern, werden unter dem Namen *Apadravya* zusammengefaßt: Ihr eigentlicher Eigenname ist mit dem der Familie identisch; und wie die Menschen können auch *Apadravya* ehrgeizig oder faul, einflußreich oder machtlos sein, wenn auch alles nach göttlichen Maßstäben: Dadurch erklärt man sich auch den Erfolg, Reichtum und gesellschaftlichen Erfolg einiger Familien, wobei es wieder von der allgemeinen Weltansicht abhängt, ob eine Sippe ihren Status als vorherbestimmt akzeptiert oder versucht, ihre *Apadravya* durch besondere Opfergaben und Gelübde zu größerem Einsatz anzustacheln. Wenn hingegen eine Sippe derart verarmt, daß sie zum allerletzten Mittel greifen und eine wohlhabende Dynastie bitten muß, sie als in Not geratene Verwandte in die eigenen Reihen aufzunehmen, dann ist sie als eigene Familie erloschen und alle Reliquien ihrer unzuverlässigen Sippengöttin werden vernichtet. Als Beispiel für die Zahlenmystik *Shindrabars* sei die Überzeugung genannt, daß ein *Derenjahr* für die Götter wie eine Stunde sei und 24 Jahre daher einen Götterttag bilden. Jeder sollte vor dem 24. Geburtstag Vater oder Mutter werden, um den Zyklus der Lebensalter nicht zu durchbrechen. 8.760 *Derenjahre* sind ein Götterjahr, nach dem große Umwälzungen geschehen; aber es ist auch eine Stunde der Urgottheit. 210.240 Jahre sind demnach ein 'Tag der Urschlange' (und 24 Götterjahre), manchmal wird

diese Periode auch in eine Lichte und eine Dunkle Hälfte geteilt, und viele Eremiten haben berechnet, daß gerade ein neuer Tag der Urschlange angebrochen sei und gewaltige Veränderungen bevorstehen.

Sitten und Brauchtum

Um sich den götternahen *Shindra* anzugleichen, ist es üblich, seinen Leib so gut wie möglich zu enthaaren und auch das Haupt zu scheren. Dazu ist es weitverbreiteter Brauch, sich ein Python-Muster in die Haut tätowieren zu lassen. Vor allem Priester können es sich leisten, sich am ganzen Körper mit lebensechten Hautbildern zu schmücken, während Fischer und Bauern einige stilisierte Flecken und Wellenlinien im Gesicht, auf den Handrücken und den Armen tragen.

Die abgestreiften Schlangenhäute werden von den Priestern zu allerlei Lederwerk und Kultobjekten verarbeitet, dem Laien ist ihr Besitz hingegen verboten. Daß Gläubige nach dem Tode vollständig gehäutet werden, um den Beginn ihres neuen Lebens anzuzeigen, ist nur noch auf einigen abgelegenen Inseln üblich; während viele Heiler auch heute noch bestimmte Hautpartien des Erkrankten abziehen, um den Neuanfang nach dem Siechtum zu symbolisieren.

Während all diese Formen gottergebener Frömmigkeit beim Ausländer meist Befremden hervorrufen, haben die *Payandris* auch auf dem Festland einen guten Ruf – junge Tempeltänzerinnen, die sich so geschmeidig wie Schlangen winden können. Unzählige Potentaten des Imperiums und *Makshapurams* würden sie als Schau- und Lustobjekte begehren und teuer bezahlen, doch die Schlangenspriester haben es für unfrohm erklärt, daß jemand anderes als sie selbst in den Genuß ihrer Darbietungen kommt.

Die Inseln der Nyamaunir

Die *Nyamaunir* leben vor der Küste der Inseln *Ilambajan* und *Doluwan* im Nordosten des Archipels in nomadischen Dorfverbänden von einigen hundert Leuten, von denen jeweils ein oder zwei Dutzend als Sippe ein doppelkieliges Hausboot bewohnt. Innerhalb der Dörfer gibt es vornehme und weniger vornehme Familien, und aus der angesehensten von ihnen wird von den Sippenältesten die Dorfälteste berufen. Die Dörfer ankern in der Regel für einige Wochen irgendwo an der Küste, während die *Nyamaunir* im Hinterland jagen, am Strand nach Schalentieren suchen und auf der See fischen.

Nyamaunir legen wenig Wert auf Grundbesitz und verlassen ein Stück Land, wenn das Jagen und Ernten zu aufwendig wird. Nur ihre Abscheu vor den Ungeheuern der Meerestiefe und die damit verbundene Tradition der Baumbestattungen läßt sie an manchen kleinen Friedhofsinseln erbittert festhalten. Diese Inseln haben sie, zusammen mit ihrer Freiheit, in einem zähen Kampf den Menschen abgerungen und verteidigen sie nun buchstäblich mit Zähnen und Klauen.

Bei der Fahrt auf Hoher See sind sie begnadete Navigato-

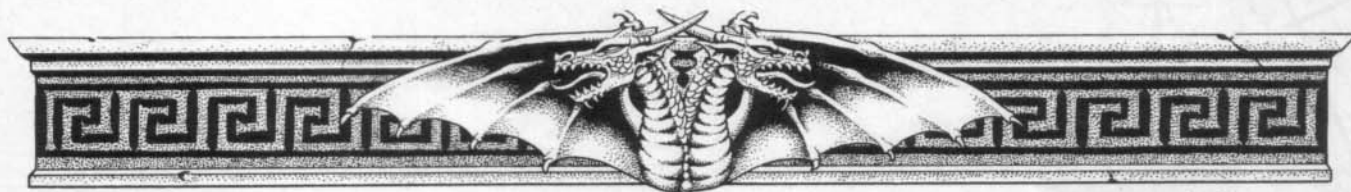
ren, die noch auf Meilen die typischen Blumen bestimmter Küsten riechen,

die Farbe eines Landes erkennen, das sich an den Wolken widerspiegelt, oder am Wellengang die Tiefe des Wassers ablesen können.

Gewöhnlich haben die Dorf-Flotten wenig Kontakt zueinander, und wenn man sich in einer Bucht begegnet, dann ankert man an entgegengesetzten Enden, um Streitigkeiten um Jagdreviere und Fischgründe soweit wie möglich zu vermeiden. Nur zu den Jahresfesten treffen die Sippen zusammen.

Prägend ist das Konzept der 'Sturmzeit': Gewöhnlich wird auch beim wichtigsten Anlaß diskutiert und gehandelt, doch wenn 'Sturm' herrscht (und das kann jede Form von äußerer Gefahr oder innerer Krise sein), trifft die Sippenälteste und Kapitänin alle notwendigen Entscheidungen, und das Recht des Einzelnen tritt hinter dem Wohl der Gemeinschaft zurück. Da aber jede Sippenälteste nach einem 'Sturm' abgesetzt werden kann, wird die Befehlsgewalt meist recht verantwortungsvoll ausgeübt.

Die *Nyamaunir* leben als Seefahrer vor allem von dem, was sie dem Meer abringen. Ihre Fangüberschüsse verarbeiten sie zur Handelsware: Bei den Menschen und *Amaunir* der Städte sind



getrocknete Fische, Tintlinge und Meerkürbisse beliebt. Besonders typisch sind das 'KhruPu', ein Fladenbrot aus gemahlenden Trockenkrebse und Trockenfisch, und das 'MauRua', die berühmte Würzsoße aus Salz, Most und vergorenen Fischresten. Aus den Dschungel- und Mangrovenwäldern beziehen die Nyamaunir exotische Lederarten, Trophäen, bunte Federbälge und allerlei pflanzliche Produkte, allen voran das Bambusrohr für den Schiffsbau, Trink- und Fleischkokosnüsse sowie Palmbast. Im Handel mit den Bewohnern der Küstenstädte erwerben sie vornehmlich Waren, Waffen und Werkzeuge aus Metall sowie Nepeta und Valrakraut.

Religion, Sitten und Brauchtum

NyAkh, die Windsbraut, ist die Hauptgöttin, und die drachenähnlichen Flugsegel, die die Nyamaunir zum Himmel emporsteigen lassen, tragen ihr Antlitz. Die Opferung von Tier oder Mensch

obliegt den Schamanen, die auch die Natur- und Planetengeister herbeirufen können.

Einmal im Jahr, wenn die großen Fischschwärme durch die Shindrabarische See ziehen, versammeln sich die Nyamaunir auf einer Insel, um gemeinsam zum Fischzug auszufahren. Dann werden die Netze der einzelnen Familien zu einem riesigen Netz zusammengeknüpft, und die Dorfältesten wählen den besten Fischer zum Anführer, dem Fischermeister.

Nur er allein kennt den rechten Moment, wenn die Fischer zu lärmern beginnen, so daß die Beute nicht mehr ausbrechen kann, sondern ins Netz getrieben wird. Und nur er ist erfahren genug, um den Fang gerecht und zur allgemeinen Zufriedenheit zu verteilen ...

Dieser reiche Fischzug ist ein willkommener Anlaß für wilde Feiern, bei denen die alten Verwandtschaftsgefühle beschworen werden, aber auch junge Nyamaunir auf der Suche nach einer Liebenschaft von einer Sippe zur anderen wechseln.

»Die Narkramar zu betreten, heißt den Göttern ein Opfer zu bringen. Ich verspreche Dir, Deine Reise wird eine einzige grausame Prüfung sein. Zunächst wird die Sonne Dir jeden Zoll Haut verbrennen, den Du nicht vor dem zornigen Himmelsauge verbirgst. Als nächstes folgen die Augen. Sie werden Dir wie glühende Kohlen scheinen, die sich tiefer und tiefer in Deinen Schädel brennen. Sie werden die Luft um Dich herum tanzen lassen, Dir Dinge zeigen, die es nicht gibt ... oder zumindest nicht geben dürfte. Deine Zunge aber wird sein wie ein verdorrtes Blatt, und sie wird Dir den Rachen wund scheuern, wenn Du zu sprechen versuchst. Zunächst wird all Dein Denken um den nächsten Schluck Wasser kreisen, den Dir die Feuergeborenen erlauben, denn sie hüten alle Wasservorräte der Karawane. Doch bald schon wirst Du nur noch darauf hoffen, daß die Götter Dich in ihre sanften Arme schließen und mit einem langen Kuß Deinen letzten Atemzug trinken. Keine Stunde willst Du mehr sein, nicht länger Deine Augen an glühenden Horizonten verbrennen. Dies ist die Zeit, in der die Feuergeborenen zu Deinen Folterknechten werden. Sie werden darauf achten, daß Dein Leben nicht dem Kerker aus Fleisch und Knochen entflieht, denn bevor die Reise begann, haben sie einen Vertrag mit Dir geschlossen, Dich lebend bis an Dein Ziel zu bringen. Es mag sein, daß sie Dich in Fesseln schlagen und Du wie eine der Traglasten auf ihre gräßlichen Reittiere geschnallt wirst. Du wirst alles sehen: den Sand, der zu leben scheint, Seen, wie aus flüssigem Zinn, weiße Felsen, die wie Titanengebein in den Himmel ragen. Am Ende der Reise wird Dein Verstand vielleicht wildem Wahn gewichen sein, doch die Feuergeborenen werden den Vertrag einlösen. Dein Körper wird das Ziel erreichen, und es wird noch Leben in ihm sein, ganz wie sie es Dir in der Nacht des Schwurs versprochen haben. Selbst wenn die Götter es gnädig mit Dir meinen und ihr schützender Schatten über Deiner Reise liegt – wenn Du die Narkramar verläßt, sei gewiß, wirst Du ein anderer geworden sein. Etwas nimmt die Wüste von jedem!«

—aus dem Reisetagebuch des Kaufmanns Darion Verantibes, Balan Cantara

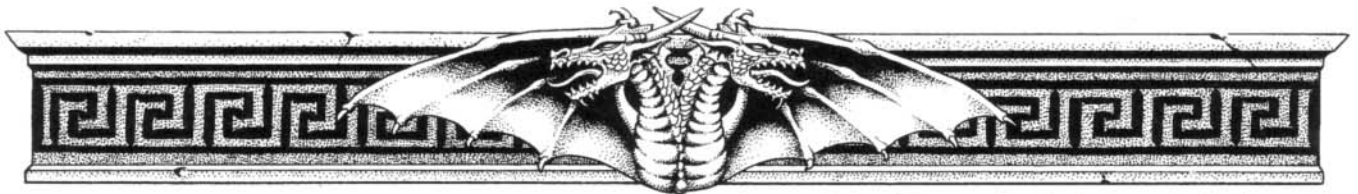
Die Lamamach

Wenn die Narkramarer sagen, die Wüste sei weit wie ein Meer – immerhin bedeutet Narkramar *Das Meer, das in die Nacht gegangen ist* –, dann meinen sie es weniger poetisch als vielmehr melancholisch.

Die Wüste Narkramar

Sie glauben wirklich, die große Wüste sei einst ein weites Meer gewesen, aus dem sich flache Inseln erhoben. Auf diesen Inseln aber lebten ihre Ahnen im Überfluß, umgeben von immerblühenden Gärten. Doch dann kam der 'Tag der Finsternis'. Die Ahnen begingen einen Frevel, über den kein Wüstenbewohner auch nur in Andeutungen zu sprechen wagt. Die Götter zürnten. Es heißt, sie verschwanden in die Nacht, und mit ihnen ging auch das Meer. Die Himmelsherren zerbrachen im Zorn ihre Waffen und schleuderten sie auf die Erde, die zu bluten begann, und so entstand dort, wo einst Wellen wogten, die Narkramar. Die Waffen der Götter aber haben Wunden geschlagen, aus denen auch heute noch Blut strömt. So gibt es gerade im Norden der Wüste viele Orte, an denen giftiger Schlamm aus der Erde quillt oder gar flüssiges Gestein. Die Berge aber, die die Wüste im Norden begrenzen, heißen Lamamach, die Götterklingen. Schwefeliger Nebel zieht dort durch Täler, so tief, daß nie der Glanz des Himmelsauges ihren Boden erreicht. Ungezählte Karawanen wurden hier schon durch den üblen Atem der Erde gemordet, nur weil der Wind plötzlich drehte und es für die Reisenden, die sich eben noch sicher wähnten, kein Entkommen mehr gab.

Da die Wunden, die die Götterwaffen geschlagen haben, sich nicht schließen wollen, läßt der nimmer endende Schmerz noch heute das Erdreich erzittern; und so können plötzliche Beben ohne Vorwarnung ganze Berghänge in Bewegung geraten lassen.



Die innere Wüste

Wer die Lamamach glücklich überwunden hat, vor dem erstrecken sich Hunderte Meilen tödlicher Wüsten. An manchen Stellen soll es so heiß sein, daß Seen aus flüssigem Zinn und Blei in flachen Felsmulden stehen. An anderen Orten scheinen schreckliche Kräfte gewütet zu haben, denn der feine weiße oder rote Sand ist auf Quadratmeilen zu Glas geschmolzen. Berühmt sind auch die steinernen Wälder, große Gebiete aus bis zu baumstammdicken Korallen, deren Äste hoch in den Himmel greifen. Wenn der Wind durch diese toten Haine streicht, hört man bisweilen eine feine Melodie, die schon manch einen Wanderer alles um sich herum vergessen ließ.

In den Weiten der Narkramar trifft man jede erdenkliche Form der Wüste an: Ebenen, die mit schwarzen Basaltbrocken übersät sind, zwischen denen sich die Karawane mühsam einen gewundenen Weg suchen muß. Ausgetrocknete Seen haben rissige Krusten aus Salz und Schwefel zurückgelassen. Das Wasser vieler Quellen ist von den Giften der Erde verunreinigt und muß oft aufwendig aufbereitet werden, bevor man es trinken kann. Die Karawanen müssen immense Nahrungsvorräte für Mensch und Tier mitführen, denn abseits der großen Städte findet sich manchmal für Wochen nicht einmal dürres Dornengestrüpp.

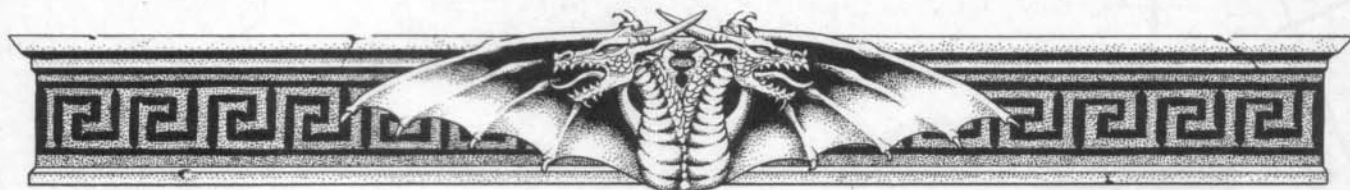
Wer immer in diese menschenfeindliche Wüste reisen will, ist auf die Hilfe der Dralquabar, der Feuergeborenen, angewiesen. Diese Nomaden teilen sich in zwei große Völker, die miteinander auf das ärgste verfeindet sind: die unheimlichen *Schabkrab* aus der nördlichen Narkramar und die *Sbolai* aus dem Süden. In ihren Händen liegt der gesamte Karawanenhandel der Eshbathi, der neuen Städte, die gleich fruchtbaren Inseln an den

wenigen ergiebigen Wasserstellen im Inneren der Narkramar liegen. (Viel Wissenswertes zu den Völkern der Feuergeborenen finden Sie im Band *Wege nach Myranor*.)

Eshbathi – die neuen Städte

»Wir hatten die Lamamach hinter uns gelassen und wanderten durch eine weite Ebene, in der aus teichgroßen Löchern heißer Schlamm sprudelte und wo der verkrustete Boden himmelhohe Rauchfontänen ausspie. Einmal wurden wir Zeugen, wie ein junges Katzenweib, das sich ein Stück vom Karawanenweg entfernt hatte, von einem Strahl heißen Wassers überrascht wurde, der unvermittelt aus dem Boden empor schoß. Sie war tot, bevor sie schreien konnte. Unsere Führer holten ihren Leib, als das Wasser versiegt war, und verfütterten ihn an die großen Tausendfüßler, die geduldig die Käfige mit unserer kostbaren Fracht trugen. (...) Es war am siebzehnten Tag in der rauchenden Ebene, als wir sie zum ersten Mal sahen: Salabbathlama, die Stadt der Göttertränen. Wie ein Berg erhob sie sich in der Ferne aus der Ebene, rötlich schimmernd, verbeißungsvoll! Nur wenige Augenblicke sahen wir sie, dann verschwand sie wieder hinter Schleiern aus Rauch und Wasserdampf. Noch drei Tage sollte es dauern, bis wir die nördlichste der Eshbathi erreichen sollten. Besser gesagt, erreichten wir den Ring von Oasen, der die Stadt umgibt, denn keinem ist es erlaubt, ohne das Geleit der Einheimischen die Stadt zu betreten. Und dann legten unsere Führer mit den schwarz verkrusteten Körpern ein weiteres Mal Zeugnis von ihrer unsäglich Grausamkeit ab. Wie auf ein geheimes Zeichen zerrten sie wohl ein Dutzend Männer und Frauen von ihren Reittieren, stießen ihnen ihre langen Speere durch den Leib und verfütterten die Leichen an die gräßlichen Käfer. (...) Keine Stunde nach den Morden erreichte uns eine vielköpfige Reiter-schar aus Salabbathlama. Sie ritten auf Gbaal, jenen seltsam buckligen Rindern, die man oft am Rand der Einöden antrifft. Abgesehen von bunten Arm-bändern und Fußreifen auf ge-





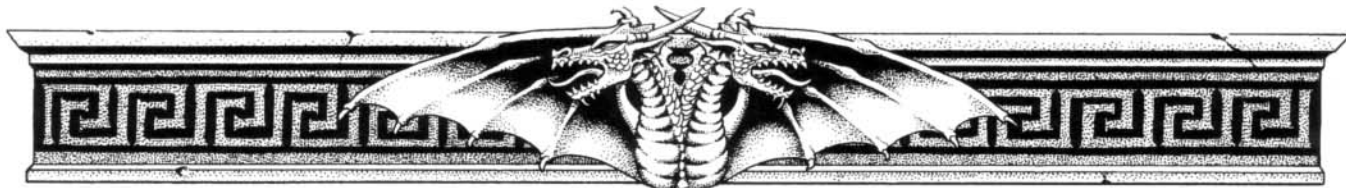
flochtenen Binsen waren sie nackt. Ihre ölige, schwarze Haut hatten sie mit Zeichen aus schwefelgelbem Sand beschmiert, und die Haare waren mit rotem Lehm zu merkwürdigen Skulpturen geformt, die an Termitenhügel erinnerten. Sie waren mit fast mannshohen Schilden aus geflochtenem Stachelgras gewappnet und Speeren, auf denen schwertlange Klingen saßen. Schweigend umringten sie unsere Karawane und brachten uns auf einen weiten, ummauerten Hof, der noch vor dem ersten Oasendorf lag. (...) Man hatte uns in ein weites Mauergeviert gesperrt, wohl siebenhundert mal siebenhundert Schritt durchmessend. Dies mag euch groß erscheinen, doch zählte unsere Karawane 1.200 Köpfe, die Tiere nicht mitgezählt. Daran, den Wall aus schwarzem, glasartigem Stein zu übersteigen, war nicht zu denken. Er war wohl vier Mann hoch, und auf seinem Kamm patrouillierten Wächter auf und ab, die uns aufmerksam beobachteten. Entlang der Mauer boten gemauerte Bögen während der heißesten Tagesstunden Zuflucht. Im Hof standen etliche Steintröge, die nach Sonnenuntergang von einem Zulauf am Boden mit bitter schmeckendem Wasser gespeist wurden, das vor Sonnenaufgang wieder durch schmale Abflüsse versickerte. Alles, was die Karawane zum Leben brauchte, wurde an Flaschenzügen von den Mauern herabgelassen. (...) Am siebzehnten Tag unserer Gefangenschaft schließlich gelang es mir, einen der Karawanenführer zum Reden zu bringen. Er wies auf den Boden mit seiner dicken Aschenschicht und den weißen Splittern, die ich bislang für Bimsstein gehalten hatte. Dann führte er mich zur Mauer und ließ mich die ölige Rußschicht betasten, die sich über die glatten Steine zieht. Die Salalob, Tränenträger, wie die Bewohner von Salabbathlama genannt werden, hatten uns in den Hof gesperrt, um zu beobachten, ob binnen von sieben mal sieben Tagen einer von uns an einer Krankheit sterben würde. Sollte dies geschehen, würden sie flüssiges Feuer in unser Gefängnis leiten, um die ganze Karawane zu vernichten. Deshalb hatten die Feuergeborenen die Schwachen und Kranken getötet, bevor die Wächter der Stadt kamen. (...) Endlich öffneten sich die Tore unseres Gefängnisses, und wir wurden, eskortiert von den Büffelreitern, zur Stadt geführt. Einen ganzen Tag lang ritten wir durch den weiten Oasengürtel, der die Salabbathlama umschließt. Tausende von Palmen werfen ihren Schatten über kleine Felder, auf denen Hirse und allerlei Gemüse angebaut wird. Auch Weizenfelder sah ich, deren Ähren doppelt so lang waren wie in unseren Ländern! Die Bauern dort sind nackt bis auf breitkrempige Strohhüte; um den Hals tragen sie, an zierlichen Perlenketten, kleine Phiolen aus buntem Glas. Es heißt, sie sammeln darin Tränen, die sie an jedem Abend den Göttern der Stadt opfern. (...) Wie eine Säule, die entworfen wurde, um den Himmel zu tragen, ragt Salabbathlama in schwindelerregende Höhen empor. Wir ziehen eine meilenlange Rampe hinauf, die uns vorbei an verlassenen Vierteln in den bewohnten Teil der Stadt führt. Wenn ein Haus aufgegeben wird, füllt man es mit rotem Wüstensand und nutzt es als Fundament für das neue Gebäude. So wächst die Stadt seit Jahrhunderten in die Höhe und hat sich dabei den Hügel, auf dem sie ruht, selbst geschaffen. Doch nicht alle Straßen und Gassen werden aufgefüllt. Es soll ein gewaltiges Netz von Höhlen, Tunneln und Schächten geben, in denen Eimerketten und Wasserräder das kostbare Naß aus der Tiefe holen. (...) Die Architektur der Stadt hat für einen Nordländer wie mich etwas Beunruhigendes. Nirgends sieht man gerade Linien oder rechte Winkel. Die Straßen, denen unsere Karawane folgt, winden sich gleich Schlangen, und sie führen durch eine Welt der Finsternis, denn in die tiefsten noch bewohnten Stadtviertel fällt niemals der Blick des Himmelsauges. Alle paar Schritt sind große, grüne Steine in die Lehmwände eingelassen, die ein unbeheimliches Licht abgeben, das fast sofort wieder von den mattroten Mauern verschluckt wird. Die Häuser der Bauern und Handwerker bestehen aus Schilfrohr und Strohmatte, die mit rötlichem Lehm beschmiert werden. Ihre Form erinnert an Kuppeln, manchmal auch an Bienenstöcke. Die Gassen wimmeln nur so von Menschen, die uns mit ängstlichen Blicken verfolgen. Es stinkt nach allerlei Unrat, Schimmel und den Aus-

dünstungen Tausender Menschenleiber. Bald ist mein Mund verklebt vom Lehmstaub, der überall in der Luft hängt, und meine Kleider sind mit feinem, rotem Puder überzogen. (...) Einen ganzen Tag lang dauerte unser Aufstieg durch die labyrinthische Unterstadt, bis wir einen weiten Platz erreichten, der von einem hohen Deckengewölbe überspannt wurde. Durch große, runde Öffnungen sahen wir endlich wieder Tageslicht. Diener des Priesterkönigs erwarteten uns und führten alle Fremden in ein Badehaus, das gänzlich aus Lapislazuli und Jade erbaut zu sein schien. Die Feuergeborenen aber blieben zurück. Wir wuschen uns mit köstlich süßem Wasser und wurden mit perlenbestickten Gewändern beschenkt, derer sich ein Fürst nicht hätte schämen müssen. Dann führten uns die Diener eine weite Treppe hinauf, ins Tageslicht. Wir durchquerten einen Garten voller wunderschöner Blüten. (...) Stunden warteten wir und litten in unseren prächtigen Gewändern in der Glut der Sonne, bis in der Abenddämmerung das goldene Tor am nördlichen Ende des Platzes geöffnet wurde und über eine strahlend weiße Treppe, die geradewegs in den Himmel hinein zu führen schien, das Gefolge des Priesterkönigs herabstieg. (...) Gar seltsam anzuschauen sind die Edlen von Salabbathlama. Während die Haut ihrer Diener schwarz wie die Nacht ist, erinnert der Teint der Adligen und Priester an weißen Marmor. Sie sind hochgewachsen, und ihre Schädel wölben sich seltsam nach hinten. Am Leib tragen sie Gewänder aus durchscheinenden Stoffen oder Perlenketten; sie schmücken sich mit breiten Armreifen und Gürteln, auf denen kostbare Gemmen prunken. Es scheint, als würden sie ihre hellen, haarlosen Körper gerne zeigen. Sie bewegen sich mit großer Anmut. Doch fast zu Tode erschreckte ich mich, als eine der Damen meinen Arm berührte und mein Fleisch prüfend zwischen den Fingern rieb. Ihre Haut war trotz der Hitze kalt, und sie fühlte sich so glatt und hart an wie Porzellan. (...)«

—aus dem Reisetagebuch des imperialen Kaufmanns Darion Verantbes, Balan Cantara

Eshbathi, die neuen Städte, werden die gewaltigen Oasenstädte genannt, die in fast völliger Isolation im Inneren der Wüste liegen. Die meisten von ihnen sind nur mit Hilfe der Feuergeborenen zu erreichen, und obwohl etliche davon einst dem Imperium einverleibt waren, scheint vieles an Wissen über sie verloren oder aber in geheimen Bibliotheken vergraben zu sein. Was man auf den Straßen und Märkten der imperialen Städte über die Eshbathi hört, klingt oft sehr märchenhaft. So sollen jene Städte versuchen, möglichst weit in den Himmel hinauf zu wachsen, denn eines Tages, wenn die alten Götter zurückkehrten, würde die höchste aller Städte ihnen die unterste Stufe der Göttertreppe ersetzen, die einst verloren ging. Jene Stadt würden sie dann zu ihrer Heimat wählen, und die Wüste rings umher werde zu einem einzigen Garten erblühen.

Befremdlich ist auch die Art und Weise, wie man Fremden begegnet. Meist werden sie mit ausnehmender Freundlichkeit empfangen und wie Fürsten bewirtet, doch heißt es auch, daß über Eshbathmar jeden Morgen ein blauer Vogel kreist, der sich einen Fremden zum Fraße wählt. Auch läßt man Karawanen manchmal wochenlang vor den Toren einer Stadt warten, um sicher zu gehen, daß sich kein Kranker darunter befindet. Letztlich jedoch sind Reisende willkommen, denn sie sind das Band zur Welt. Begehrte Güter für den Karawanenhandel sind Metallwaren jeglicher Art, denn in vielen Eshbathi fehlt es an Erzen oder der Möglichkeit, Metalle zu verhütten. Den größten Gewinn jedoch verspricht der Handel mit weißen Sklaven und anderen Luxusgütern, nach denen die reichen Stadtherrscher



gieren. Berühmt ist auch die Sammelleidenschaft jener Priesterfürsten und Könige. So verwenden manche einen Großteil ihrer Schätze auf Gärten, in denen Pflanzen aus aller Welten Länder zu bewundern sind, oder legen Parks an, in denen die fremdartigsten Tiere leben. Andere wiederum sammeln Krüppel, Mißgeburten, Chimären und Kreaturen, die jeder, der gesunden Verstandes ist, für Fabelwesen halten würde.

Allen Städten ist gemeinsam, daß sie in einem endlosen Krieg mit ihren Nachbarn liegen, doch kommt es nur selten zu wirklich großen Schlachten, denn Hunderte von Wüstenmeilen trennen die Feinde voneinander. Statt dessen hat man andere Wege gefunden, dem Gegner zu schaden – zum Beispiel, indem man Kranke mit Karawanen in die Nachbarstadt schickt, um schreckliche Seuchen wie die Lungenfäule oder die Blutpest zu verbreiten.

Im Vergleich zu den schlanken, hochgewachsenen Feuergeborenen der Wüste wirken die Bewohner der Städte klein und gedrunken. Die Haut der Arbeiter, Händler und Sklaven ist hellbraun bis tiefschwarz, das Haar schwarz oder von dunklem Rot, die dunklen Augen sind mandelförmig und leicht schräggestellt. An Stirn und Wangen tragen sie Kerben, die der Hautkühlung dienen. Die Ärmsten färben sich die Haare mit den Salzen der Wüste, bis sie metallisch glänzen, den schimmernden Panzern der Insekten ähnlich. So verwirrend und unübersichtlich die Zahl der Gesetze in den verschiedenen Wüstenstädten ist, so einfach ist letztlich die Rechtsprechung, denn es gibt nur zwei Strafen: entweder die Sklaverei oder aber die Entwässerung, eine bestialische Hinrichtungsart, die sich über viele Tage hinziehen kann. Dem Körper des Verurteilten wird alles Wasser entzogen, um es dem Wasserschatz der Stadt wieder hinzuzufügen. Als Fremder tut man gut daran, sich genau über die Gesetze der Stadt zu informieren, denn auf die Verschwendung von Wasser – egal in welcher Form – stehen strenge Strafen.

So unterschiedlich wie die Formen der Wüste ist auch das Aussehen der Eshbathi. Manche sind sehr schlicht, aus gestampftem Lehm erbaut. Andere hingegen bestehen ganz aus Obsidian, Alabaster oder Granit. Man munkelt sogar von einer Stadt aus Glas und Kristall, von der ein so helles Licht ausgeht, daß jeder, der sie mit ungeschützten Augen sieht, von ihrem Glanz geblendet wird. Die wohl berühmteste der Eshbathi ist Eshbathmar, die neue Stadt am Meer. Sie liegt an der Mündung des Haratta, was bitteres Wasser bedeutet, und verfügt über zwei große Häfen. Ihre Bewohner nennen sich stolz Karoufi, die 'Unbefleckten', denn als in alter Zeit das Meer zurückwich, blieb allein ihre Heimatstadt von Wellen umspült, obwohl der Wasserspiegel so tief gesunken war, daß man eine neue Stadt am Meer errichten mußte. Sie schlossen daraus, daß sie von den Göttern auserwählt wurden. Durch den großen Seehafen kommen zahllose Fremde in die Stadt,

und die Karoufi selbst reisen auf ihren stolzen, vogelköpfigen Schiffen, den Shalassi, bis zu den fernsten Gestaden. Keine andere der Wüstenstädte ist so offen für Fremde, und keine war so lange besetzt von den Truppen des Imperiums. Zu den bemerkenswerten Errungenschaften der Karoufi gehören die Mar Suakim, große schiffsähnliche Gefährte, die über das Land gleiten und in Konvois bis tief in die Wüste segeln, um die Kostbarkeiten der Narkramar zum Meer zu tragen.

Geheimnisse der Narkramar

Zahllos sind die märchenhaften Geschichten, die über die große Wüste und ihre Schätze erzählt werden. Immer wieder hört man dabei von den Lamassu, die von den Wüstenbewohnern wie Götzen verehrt werden. Es heißt, die Lamassu seien große, geflügelte Stiere mit bärtigen Menschenhäuptern, die die Götter am Tag der Finsternis zurückgelassen hätten, damit sie über die Menschen wachen. Auf jedem der hohen Tafelberge in der Wüste soll inmitten alter Ruinen ein Lamassu leben. Wer es schafft, einen dieser Berge zu erklimmen, der hat das Recht erworben, vor einen der Lamassu zu treten und von ihm eine Aufgabe gestellt zu bekommen. Wird diese Aufgabe binnen Jahr und Tag gelöst, so ist der Lamassu seinerseits verpflichtet, dem Kühnen für ein Jahr und einen

Tag zu dienen. So mag es selbst einem Bettlerknaben gelingen, zum Priesterkönig einer Eshbathi aufzusteigen.

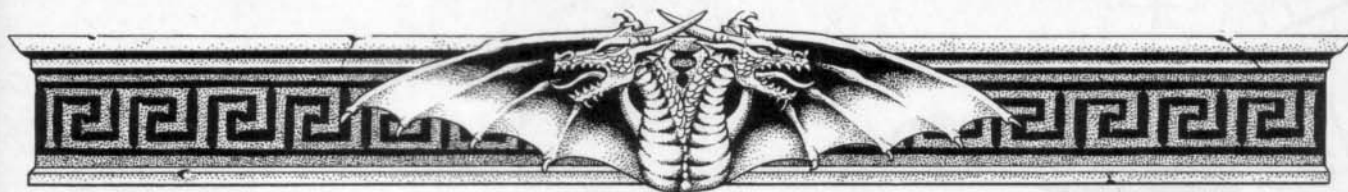
Einige verrückte Gelehrte behaupten, daß am Tag der Finsternis das Meer nicht zurückgewichen sei, sondern vom Boden der Wüste verschlungen wurde, und daß sich tief unter der Wüste in himmelhohen Höhlen große Seen befinden. Weil das Wasser dort seit Jahrtausenden unbewegt steht, habe sich das Salz zu Kristallen geformt und an den

Wänden abgelagert, so daß das Meerwasser süß wurde. Manche der Brunnen

unter den Eshbathi sollen bis zu diesen Seen hinab reichen. Doch das verschwundene Meer habe auch seine Wächter: weiße Echsen mit riesigen Augen, die in der Finsternis leben und manchmal des Nachts aus entlegenen Wüstenbrunnen und Oasen steigen, um jene zu meucheln, die ihren Geheimnissen auf die Spur gekommen sind.

Manche Reisende berichten davon, inmitten der Wüste von dicken Salzkrusten überzogene Schiffe gesehen zu haben, die nichts mit den Mar Suakim, den großen Landseglern der Karoufi, gemein hatten. Solche, von der Hitze verwirrten Reisenden sind es auch, die von Ruinen im Wüstensand erzählen – von Bauwerken, älter noch als die Städte auf den Tafelbergen, deren seltsame Geometrie und halb verschüttete Stufen verraten, daß sie weder für Menschen geschaffen wurden noch für Geschöpfe, die auch nur entfernt den Menschen ähnlich waren.





»Drohend und fürchterlich ist
das Erbe der Alten. Es durch-
dringt die Geschichten, die Ge-
danken und wird doch verdrängt
— wie der Tod.«

—Uruvenos, Handwerker und Phi-
losoph der Nequaner

Vergessene Tiefen

von Thomas Finn und Anton Weste

ein Gruppenabenteuer für 3–6 Helden der Stufen 5–9

Das vorliegende Abenteuer führt Ihre Helden ins Bleichwasser südöstlich des Meeres der Schwimmenden Inseln und stellt gewissermaßen die Fortsetzung der Geschehnisse aus dem Abenteuer **Reise zum Horizont** dar. Die Handlung wurde so konzipiert, daß es sowohl mit aventurischen als auch mit rein myranischen Heldengruppen gespielt werden kann. Als Meister sollten Sie sich vor dem Abenteuer unbedingt mit den Informationen zum **Meer der**

Schwimmenden Inseln und zum **Bleichwasser** sowie den Kulturbeschreibungen der **Nequaner**, den **Abishai** und den **Mholuren** vertraut machen.

Wenn nicht speziell als Vorlesetext gekennzeichnet, sind alle folgenden Texte **Meisterinformationen**.

Hintergrund

Wie in **Reise zum Horizont** nachzulesen, gelang es der aventurischen Kapitänin Harika während ihrer spektakulären ersten großen Fahrt im Osten Myranors ein Frachtschiff der Kerrishiter aufzubringen, das bis zur Reling mit dem magischen Metall Endurium angefüllt war. Da sich aber diverse Piraten auf ihre Fahrte gesetzt hatten, sah sich Harika gezwungen, das Frachtschiff mit der wertvollen Ladung endgültig dem Zugriff ihrer Verfolger zu entziehen.

Während Harika das Gros der Piraten mit einigen waghalsigen Manövern beschäftigte, steuerte ihr 1. Offizier, *Haridiyon Thaliyin*, das abgelegene Bleichwasser an, wo er das Beuteschiff an geheimer Stelle versenkte – natürlich in der Hoffnung, die begehrte Ladung eines Tages wieder bergen zu können. Anschließend versuchte sich Haridiyon mit seiner verbliebenen Mannschaft zum vereinbarten Treffpunkt, der Stadt Balan Cantara, durchzuschlagen. Bei dem Versuch, Haridiyon hier wieder an Bord zu nehmen, wurde die *Prinzessin Lamea* von den Verfolgern überrascht. Es kam zu einer vertrackten Situation, bei der Harika den Prinzen zurücklassen mußte. Dieser ließ sich freiwillig von Harikas Bordmagier mittels des Zaubers **GRANIT UND MAR-MOR** verwandeln, um einem Verhör zu entgehen.

Die neuerliche aventurische Expeditionsflottille diente unter anderem dem Zweck, die Haridiyon-Statue aufzufinden und wieder zurückzuverwandeln, um mit seinen Angaben die versenkte Enduriumladung bergen zu können. Alles in allem Ereignisse, an denen Ihre (aventurischen) Helden aktiv teilgenommen haben und die letztlich damit endeten, daß diese in Balan Cantara gestrandet sind.

Die jüngere Vergangenheit: Natürlich war Haridiyon nicht der einzige, der um das versenkte Frachtschiff der Kerrishiter und seine begehrte Ladung wußte. Unter seinem Kommando stand ein gutes Dutzend wagemutiger Seeleute. Einige von ihnen starben während des Gewaltmarsches durch den tharpurischen Dschungel, einige weitere verschlug es in ihnen völlig unbekannte Regionen Myranors. Kaum einer der überlebenden Schiffbrüchigen glaubt heute noch daran, Harika oder Aventurien jemals wiederzusehen.

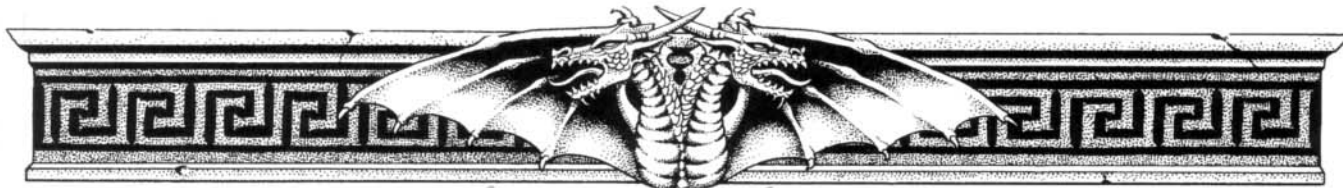
Die Schweigegelübde bezüglich der versenkten Fracht, die die Versprengten Haridiyon gegenüber abgeleistet hatten, sind den meisten von ihnen inzwischen nichts mehr wert – und so kommt es, daß seit einigen Monaten in bestimmten Kreisen Myranors Gerüchte um ein 'im Bleichwasser versenktes, mit Endurium angefülltes Schiff aus dem verlorenen Horasiat Cuslicon' die Runde macht.

Jagd auf das magische Metall:

Die Bergung des Enduriums, und darum wird es in diesem Abenteuer zunächst gehen, läuft auf ein Wettrennen verschiedener Gruppen hinaus. Nicht nur, daß die alarmierten Nequaner einen ihrer Demergatoren (Unterwasserschiffe) ausgesandt haben, um den obskuren Gerüchten nachzugehen, auch die berüchtigten Abishai vom Meer der Schwimmenden Inseln wollen sich das Endurium nicht entgehen lassen. Nicht zu vergessen Harika und Haridiyon selbst, die nach monatelanger Odyssee an der Ostküste Myranors ebenfalls mit ihrer Schivonelle, der *Prinzessin Lamea*, in das Bleichwasser vorgestoßen sind. Allerdings mit dem Unterschied, daß die gesamte Mannschaft der *Lamea* Opfer einer unheimlichen Bedrohung wurde, die schon seit Jahrtausenden auf dem Grund des Bleichwassers schlummert.

Gefahr aus der Tiefe

Haridiyon konnte nicht ahnen, daß ausgerechnet am Meeresboden jener Stelle, an der er das Frachtschiff mit dem magischen Metall versenken ließ, eine jahrtausendealte Anlage der gefürchteten Mholuren stand. Dieses amphibische Volk versuchte hier zur Zeit der Mholurenkriege, mittels uralter Artefakte eine monströse Krabbenkreatur heranzuzüchten, deren Zangen ganze Gebäude der kiemenlosen Trockenvölker zermalmen sollte. Bevor das Geschöpf in den unterseeischen 'Laboratorien' jedoch zum Leben erweckt werden konnte, wurden die daran werkelnenden Mholuren Opfer des Krieges. Die hohe Konzentration magischer Kräfte durch die riesige Menge Endurium hat nun das unterbrochene Erschaffungsritual erneut ausgelöst, was in der Zwischenzeit nicht nur die Mholuren selbst auf die Hinterlassenschaft ihrer Vorfahren aufmerksam gemacht hat, auch die Erweckung des gewaltigen Krabbenmonster steht kurz bevor. Die Aufgabe der Helden wird einerseits darin bestehen, die Besatzung der *Lamea* aus den Fängen der Mholuren zu befreien, andererseits das herangezogene Monster aus der Tiefe zu stellen, bevor es zu einem beispiellosen Verwüstungszug aufbrechen kann, der das Geschöpf über Shanali bis hin nach Balan Cantara führen wird.



Das Abenteuer beginnt ...

Versión A (Aventurier)

Helden, die das Abenteuer **Reise zum Horizont** gespielt haben, wissen von Haridiyon, daß er die Fracht etwa 10 Meilen nördlich eines seltsamen Eilandes im Bleichwasser versenkt hat, auf dem sich – als besonderes Merkmal – einmal im Jahr (im aventurischen Monat Firun: also acht Monate nach ihrer Strandung in Balan Cantara) seltsame Zugvögel aus dem Norden einfinden, um dort zu brüten.

Wir gehen davon aus, daß sich Ihre Gruppe irgendwann um diesen Zeitpunkt herum auf den Weg zum Bleichwasser macht, um dieses Eiland zu finden und dort wieder mit der *Prinzessin Lamea* zusammenzutreffen. Erkundigen sich die Helden in Balan Cantara oder anderswo, von wo aus man am geeignetsten ins Bleichwasser vorstoßen kann und wo die besten Ortskundigen dieses Gebiets leben, wird stets der Name der Hafenstadt *Shanali* (siehe unten) fallen.

Auf dem Weg dorthin sollte den Helden – die sicherlich nicht nur durch ihren Dialekt auffallen werden – auf jeden Fall das Gerücht zu Ohren kommen, daß in Shanali eine Frau aufgetaucht sei, die angeblich (ebenfalls) aus den Ländern 'jenseits des verfluchten Thalassion' stammt.

Versión B (Myraner)

Eine rein myranische Heldengruppe sollte irgendwo auf dem Festland von dem undurchsichtigen cantaresischen Händler *Xantovan* angeworben werden. Er sucht eine Gruppe Wagemutiger, die ihm helfen, den Gerüchten um 'ein auf dem Grund des Bleichwasser lie-

gendes Schiff mit Schätzen' nachzugehen, das angeblich Händler 'aus dem verlorenen Horasiat Cuslicon' dort 'auf der Flucht vor Piraten' versenkt haben sollen. Wenn die Helden in den Kontrakt einsteigen (ihnen werden 20 % des Erlöses versprochen), berichtet Xantovan ihnen, daß es vorher noch in Shanali eine Seefrau aus den Ländern 'jenseits des verfluchten Thalassion' aufzusuchen gilt, die angeblich mehr über den Ort weiß, wo das Schiff versenkt wurde.

Tatsächlich weiß Xantovan durch das fiebrige Gestammel eines der Seeleute Haridiyons, der vor etwa einem Monat qualvoll in den Kerkern Balan Cantaras am Sumpffieber verendet ist, um was genau es sich bei dem Schatz handelt: Endurium! Und wie Sie bestimmt schon erraten haben, hat Xantovan keineswegs vor, zu teilen. Er sucht bloß Leichtsinige, die das gefährliche Metall für ihn bergen. Anschließend plant er, die Helden kurzerhand mit Gift aus dem Weg zu räumen.

So oder so können die Helden die Hafenstadt Shanali entweder mittels einer Reisegaleere (selten und teuer, aber schnell und bequem) oder über den Landweg durch das tropische Tharpura (jederzeit möglich, aber anstrengend) erreichen: eine Reise, deren abenteuerliche Ausgestaltung wir ganz in Ihre meisterlichen Hände legen möchten. Bei der gesuchten Aventurierin handelt es sich um die ehemalige Frachtmeisterin Haridiyons, *Aldora Liryon*, die nach Shanali verschlagen wurde. Dort hat sie gezwungenermaßen einige Monate als Seefrau auf einem tharpurischen Handelsschiff gedient, bis sie an einem myranischen Fieber erkrankte. Heute vegetiert sie im Keller eines Bethauses des katzenköpfigen Pateshi vor sich hin, des makshapurischen Gottes der Heilung, Hilfe, Einsicht und Buße.

Auftakt in Shanali

Die Stadt

Shanali mit seinen etwa 12.000 Einwohnern gehört zu den ältesten Städten der tharpurischen Landmasse und kontrolliert mit seiner Flotte die Meerenge zwischen dem Meer der Schwimmenden Inseln und dem Bleichwasser. Dominiert wird das Stadtbild von einer Mischung aus imperialer und tharpuresischer Architektur, doch waren seine ursprünglichen Baumeister ganz offensichtlich nicht menschlicher, sondern echsischer Abstammung: die gefürchteten Jharra!

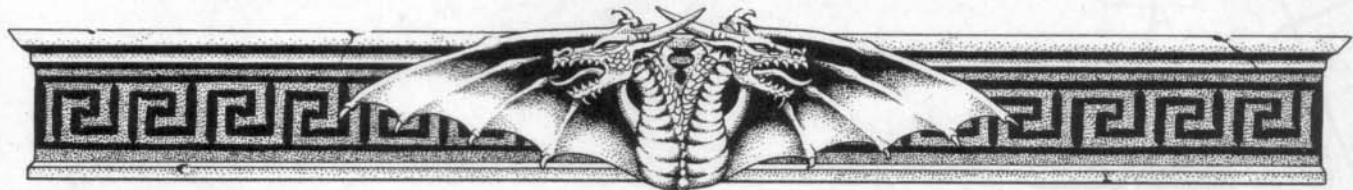
Ähnlich wie Balan Cantara ruht die dschungelumgebene Hafenstadt auf morastigem Untergrund, so daß es immer wieder vorkommt, daß Gebäude aufgegeben und auf ihren eingesunkenen Fundamenten neue Häuser errichtet werden. Einzig die Hinterlassenschaften echsischer Abstammung scheinen den Gesetzen der Schwerkraft bis heute zu trotzen.

Shanali ist ein gefährlicher, korrupter und schmutziger Ort, der dennoch Abenteuerer und Händler anzieht, die von hier aus ihr Glück im Westen, bei den Reichtümern des Nebelwaldes suchen. Wahrzeichen der Stadt ist seit Jahrhunderten ein verkohlter (und heute ausgehöhlter und bewohnbar gemachter) Riesenbaum, dessen Samen einst aus den gigantischen Wäldern im Westen hergebracht wurde. Der Nordosten der Stadt mit seinen gewaltigen Nekropolen ist seit Menschengedenken den Totengöttern geweiht: ein unheimliches, fast menschenleeres Stadtviertel, in dem die Priesterschaft mit un-nachgiebiger Strenge über die Ruhe (und die Grabbeigaben)

der Toten wacht. Alle Einwohner Shanalis, die nachweislich seit drei Generationen in der Stadt ansässig sind, dürfen den aufwendigen 'Regenbogen-Schleier' tragen, ein kunstvoller Gesichtsschutz aus der Seide der Zatari-Raupe, der Standeszeichen, Privileg und Mückenschutz zugleich ist. Da der Schleier von lichtscheuen Elementen der Stadt gleichsam immer wieder zur Verhüllung ihrer Identität verwendet wird, wird mißbräuchliches Tragen mit der Todesstrafe geahndet. Formal wird die Stadt schon seit Jahrhunderten mit harter Hand von einem Magnaten (im Namen des Thearchen) regiert, der von seinem Palast auf der größten der alten, echsischen Pyramiden im Zentrum Shanalis aus herrscht, doch endet der Einfluß des Imperiums schon wenig abseits der Hauptstraßen und Kaianlagen. Dort schlägt jedoch das wahre Herz der Stadt, denn tatsächlich vereint Shanali in seinen Mauern ein undurchschaubares Völkergemisch aus Tharpuresen, Amaunir, imperialen Zuwanderern, Shingwa und Loualil, von denen die meisten eigene Straßenzüge bewohnen. Ein offenes Geheimnis ist, daß Shanali eine Unzahl Abishai- und Nequaner-Spione birgt. Selbst Pristiden aus dem Nebelwald trifft man bisweilen hier an, die dann meist einem der zwielichtigen Schmuggler-, Schwarzhändler- oder Diebesfürsten der Stadt als Leibwächter dienen.

Die Ausgangssituation

Wie oben schon erwähnt, ist die ehemalige Frachtmeisterin Haridiyons längst schwer an einem tückischen und auszehrenden Sumpffieber



erkrankt. Als ihr klar wurde, daß ihr die Arbeiten auf einem Schiff immer schwerer fielen, versuchte sie ihr Auskommen zunächst durch Bettelei und durch das Erzählen aventurischer Geschichten, später dann durch verheißungsvolle Erzählungen von einem Endurium-Schatz im Bleichwasser zu bestreiten. Nicht alle Zuhörer taten die Erzählungen der Bettlerin als bloßes Seemannsgarn ab, darunter einige raffgierige Abishai wie auch Spione der Nequaner. Bevor die Kranke in die Hände der Abishai fallen konnte, nahm sich ihrer vor etwa einem Monat *Devi Purdar*, ein 'Lumpenpriester' Pateshis aus dem tharpurischen Elendsviertel Shanalis an, der dort ein armseliges Bethaus betreibt. Allerdings hat auch Purdar vor, aus dem Wissen der Kranken Profit zu schlagen – oder wie er es selbst sieht: seine Unkosten zu decken –, bevor diese unter seinen Händen verstirbt. *Devi Purdar* ist daher auf der vorsichtigen Suche nach einem zahlungskräftigen Abnehmer von Aldoras Informationen und glaubt diese inzwischen in einigen Nequanern gefunden zu haben.

Leider sind inzwischen aber auch die Piraten auf den naiven Pateshi-Priester aufmerksam geworden, die derweil längst damit begonnen haben, das Bleichwasser auf der Suche nach den aventurischen Kameraden Aldoras abzusuchen. Diese vermuten die Abishai an Bord der *Prinzessin Lamea*. Denn natürlich ist den Piraten das Auftauchen der aventurischen Schivonelle in ihren Gewässern nicht verborgen geblieben. Die Abishai wollen daher bei nächstbestener Gelegenheit versuchen, den Priester zu entführen, um so die Kranke zu finden und zusätzliche Informationen über die Lage des Schatzes aus ihr herauszupressen.

Die Suche

Helden mit einem hohen TaW: *Gassenwissen* können nach ihrer Ankunft im schwülwarmen Shanali herausfinden, daß im tharpurischen Armenviertel der Stadt tatsächlich eine merkwürdige Bettlerin und Geschichtenerzählerin aufgetaucht sei, die mit der phantastischen Geschichte von sich reden machte, aus den Ländern jenseits des Verfluchten Thalassion zu stammen.

Aventurische Helden dürften bei ihren Nachforschungen genügend Aufmerksamkeit erwecken, so daß *Devi Purdar*, der Priester Pateshis, eventuell selbst auf die Gruppe aufmerksam wird. Im Falle myranischer Helden, wird ein Kontaktmann ihres Auftraggebers Xantovan den Kontakt zu dem Priester vermitteln.

Beide Fälle sollten darauf hinauslaufen, die Helden zu einer zwielichtigen Kaschemme, dem *Gischtwurm*, am Rande des tharpurischen Armenviertels zu lotsen, wo der mißtrauische Priester die Helden kontaktieren wird. Natürlich haben sich inzwischen längst Abishai auf seine Spuren geheftet – im Falle einer aventurischen Heldengruppe können Sie es natürlich auch so einrichten, daß erst deren Nachforschungen die Piraten auf die Spur des Priesters führen.

Der Überfall

Schon kurz nach Betreten der stinkenden und verrauchten Taverne, in der es vor hartgesottenen Gestalten nur so wimmelt, tritt eine laszive, amaunische Schankmaid an die Helden heran. Sie richtet ihnen betont kühl aus, daß sie draußen am Abwasserkanal von einem dieser Lumpenpriester erwartet würden.

Sobald die Helden dort eintreffen, tritt zögernd ein älterer, langhaari-ger Mann in zerrissener purpurner Robe aus dem Schatten eines Torbogens, der eine fette Hauskatze auf dem Arm trägt: der Pateshi-Priester. *Devi Purdar* macht keinen Hehl daraus, daß er weiß, wo sich Aldora aufhält. Vor allem bei Aventurieren, die er mit großem Erstaunen betrachtet, versucht er den Preis für seine Vermittlung in die Höhe

zu treiben ("Es gibt auch noch andere Interessenten!"). Als er sie endlich zu seinem Bethaus führen will, treten plötzlich (Anzahl der Helden) wüster Schlagetots aus ihren Verstecken, die kalt grinsend die Herausgabe des 'Betbruders' und alle Wertgegenstände der Helden einfordern: Abishai! Der zwangsläufig folgende Kampf sollte – bei rein myranischen Heldengruppen – auf jeden Fall zum Tode ihres Auftraggebers Xantovan führen. (Dies wird im übrigen nicht die letzte Auseinandersetzung der Helden mit den raubgierigen Abishai bleiben.)

Werte der Abishai-Piraten:

MU 13	KO 14	AT 13	PA 12
LE 41	RS 1	TP 1W+3	AU 45 MR 6

Das Bethaus Pateshis

Der 'Tempel' Pateshis, zu dem *Devi Purdar* sie nach dem Kampf führt, entpuppt sich als das einsturzgefährdete Erdgeschoß einer alten Hausruine, die nur notdürftig gegen die häufigen Regengüsse Shanalis abgedichtet ist.

Einem Held, dem nahe des Bethauses eine IN-Probe +4 (Gefahreninstinkt) oder eine *Sinnenschärfe*-Probe +8 gelingt, glaubt, von irgendwoher aus dem Dunkeln der Gasse beobachtet zu werden (drei Nequaner, die hier auf den Priester gewartet haben und zunächst einmal abwarten).

An der Stirnwand des mit purpurnen Lumpen behängten Betraums steht die termitendurchlöchernde Holzstatue des Gottes der Heilung, Buße und Einsicht: ein lächelnder, katzenköpfiger Mann, der einen Tiegel in seinen Händen hält, der in guten Zeiten zum Abbrennen von Räucherwerk Verwendung findet. Im ganzen Raum wimmelt es von Katzen, die sich gelegentlich um eine der Futterschalen streiten. Der Priester zieht nun eine Bastmatte fort, unter der sich die Luke zu einem Keller verbirgt.

Tatsächlich können die Helden im Keller auf Aldora Liryon stoßen, um die es trotz Purdars aufopferungsvoller Pflege derart schlimm steht, daß selbst ein der Heilkunde unerfahrener Held erkennen kann, daß die Seefrau kurz vor ihrer Fahrt über das Nirgendmeer steht. Ein idealer Zeitpunkt für eine rührende, einfühlsame Sterbeszene mit der Todkranken – insbesondere wenn es sich um eine aventurische Heldengruppe handelt. Der Priester wird die Helden hierzu mit Aldora allein lassen.

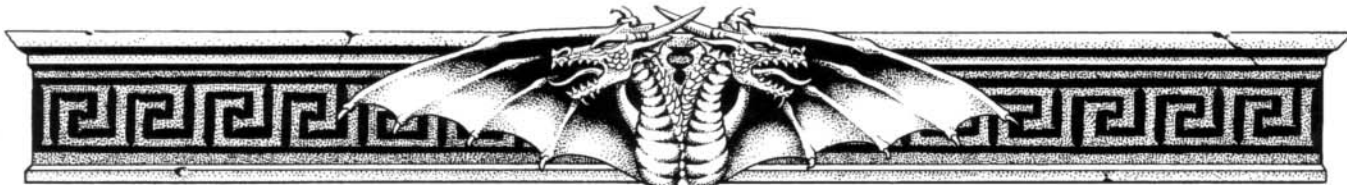
Die Sterbende kann den Helden mit flüsternder Stimme anvertrauen, daß das Endurium 10 Meilen nördlich eines seltsamen Eilandes im Bleichwasser versenkt wurde, wo sich einmal im Jahr seltsame Zugvögel aus dem Norden einfinden. Eine Information, die eine aventurische Gruppe (leider) schon besitzt – Myranern hingegen aber neu sein dürfte.

Kurz nach dem Tod Aldoras kommt es zu folgender Szene:

Verhandlungen

Plötzlich sind oben im Bethaus erregte Stimmen zu hören. Offenbar ein Streit zwischen dem Pateshi-Priester und einigen Neuankömmlingen: drei relativ kleinwüchsige, kahlrasierte Männer und Frauen mit bleicher Haut, übergroßen, schwarzbraunen Augen und weit geöffneten Pupillen. Alle drei sind in uniformähnliche Kapuzenskapuliere aus glänzender Fischhaut gehüllt und halten drohend gespannte Harpunen in den Händen.

Die Begegnung sollte nicht zu einem Kampf, sondern zu einer diplomatischen Übereinkunft zwischen Nequanern und Helden führen – vor allem dann, wenn sich selbst ein Ne-



quaner unter den Helden befindet. Erstere bieten an, die Bergungsmittel zu stellen, die Helden sollen dafür ihrerseits die Lage des versenkten Frachtschiffes verraten.

Wie auch immer das anschließende Gefeilsche um die Aufteilung des Enduriumschatzes ausfallen wird, die Verhandlungen sollten damit enden, daß Helden und Nequaner noch am gleichen Abend auf Schleichwegen die Stadt verlassen und mittels eines Ruderbootes auf die 'offene See' hinausrudern. Dort, so betonen die Nequaner, würden 'die Brüder und Schwestern sie schon auf ihrem Schiff erwarten'. (Natürlich kann der Kontakt zu den Nequanern alternativ auch durch einen Helden eingeleitet werden, der die Gasse vor dem Bethäus genauer überprüft. So oder so sind die Abgesandten der Nequaner überaus verärgert. Denn Devi Purdar hat entgegen einer getroffenen Vereinbarung nicht sie, sondern die Helden zu der Kranken geführt. Offenbar wollte der Priester die Gelegenheit nützen, doppelt abzukassieren. Schnell stellt sich heraus, daß die Nequaner bereits von dem versenkten Endurium Kenntnis haben.)

Der Demergator

»Schon seit einer halben Stunde bemüht ihr euch schweigsam und gemäß der Kursangaben eurer seltsamen Begleiter auf die dunkle See hinauszurudern und die zahlreichen, vor Anker liegenden Frachtschiffe vor Shanali grobäumig zu umfahren. Doch ein konkretes Ziel ist nicht zu erkennen.

Unvermittelt heißt euch einer der Kahlköpfigen anzuhalten und entleert einen ganzen Beutel mit merkwürdigem Pulver über der See, das beim Kontakt mit dem Wasser in strahlendem Grün aufzuleuchten beginnt. Augenblicke später ist das ganze Boot von hell leuchtendem Wasser umgeben. Die Nequaner scheinen gespannt auf irgend etwas zu warten, als in der Ferne plötzlich ein Alarmruf zu hören ist: "Nequaner!". Zum Entsetzen eurer Begleiter schält sich aus dem Dunkel der sorgsam umrundeten Frachtschiffe ein Patrouillenboot der Imperialen Garde, und ein gutes Dutzend bewaffneter Ruderer hält auf euch zu.«

Es liegt in Ihren meisterlichen Händen, ob Sie es hier zu einem weiteren bewaffneten Konflikt – diesmal mit imperialen Seegardisten – kommen lassen wollen. Dieser wird auf jeden Fall mit dem Auftauchen der *Margitara*, dem Demergator der Nequaner ein Ende finden, dessen drehbarer Kommandoturm (in Gestalt eines bedrohlichen Gischtwurms) sich plötzlich brodelnd und schnaubend aus den dunklen Fluten erhebt. Dunkle Rundluken klappen quietschend im Maul des 'Ungeheuers' auf, und das Patrouillenboot wird mit einer fauchenden Salve Harpunengeschosse eingedeckt. Fluchend geben die Imperialen den ungleichen Kampf auf und ziehen sich zurück.

Helden und Nequaner können nun über muschelverkrustete Sprossen die Aussichtsplattform des runden Kommandoturms und hier über eine Luke aus Schildpatt das Innere des wundersamen Demergators betreten.

An Bord der Margitara

Das Verhältnis zwischen Nequanern und Helden (von denen die Kräftigen wie selbstverständlich auf dem Arbeitsdeck untergebracht und eingesetzt werden ...) wird in den ersten Tagen von pragmatischem Mißtrauen und freundlicher Zurückhaltung bestimmt sein. Trotzdem haben die Helden all ihre Waffen und arkanen Besitztümer abzugeben. Vor allem letztere werden mit einigem Argwohn betrachtet. Stets halten sich in ihrer Nähe wie zufällig einige mit Harpunen und Spießen bewehrte Nequaner auf. Eine Führung durch den gesamten Demergator wird den Helden erst nach dem weiter unten beschriebenen Unfall des Schiffes zugestanden.

Durch die kristallinen Bullaugen des Demergators sind immer wieder bunte Fische, Algenwälder und eigentümliche, hin und wieder illuminierende Medusen zu erkennen. Einmal meinen die Helden am Bleichwassergrund sogar die bizarre Ruinen einer überfluteten Stadt auszumachen, die halb unter Schlamm begraben liegt; ein andernmal kann aus sicherer Entfernung (und nach dem Auftauchen des Demergators) die Eruption eines kleineren Vulkankegels beobachtet werden, der die Wasseroberfläche durchstoßen hat und das Bleichwasser mit heißer Asche bewirft.

Szenen an Bord der Margitara

—Die Helden werden in der Messe in unregelmäßigen Abständen vom 'Flutenmeister' *Luteron* (entspricht dem Rang eines Kapitäns) befragt, ob sich unter ihnen eingeschleuste Spione des Imperiums befinden.

—Sollten sich Aventurier unter den Helden befinden, wird man sie mit Erstaunen über den fremden Kontinent befragen – angesichts des offensichtlichen Abfalls ihres Horasiats vom Imperium durchaus mit einiger Sympathie.

—Immer wieder versucht man von einzelnen (!) Helden freundlich mehr über die Lage des Schatzes in Erfahrung zu

bringen, als die Gruppe zusammen vielleicht eingestehen würde. Immerhin können die Helden so erfahren, daß es nur ein Eiland im Bleichwasser gibt, auf dem sich einmal im Jahr zahlreiche Vögel, blaugefiederte Breitschnabel-Enten, zum Brüten niederlassen. Diese Insel werde man ansteuern.

—Die Helden werden zu einer kurzen Tauchschulung im Frachtraum geführt, wo sie erstmals im Umgang mit den Szirri-Szirri-Quallen unterwiesen werden.

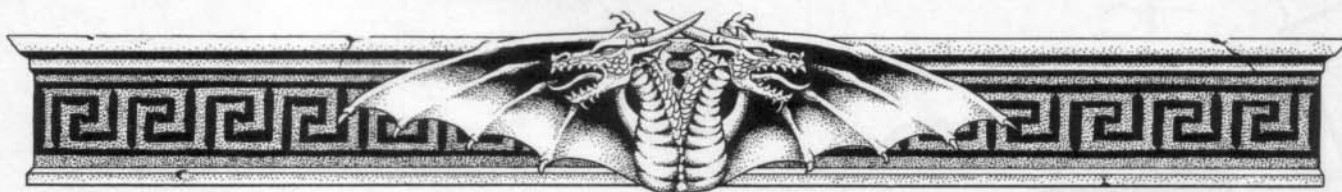
—Ein Unfall auf dem Arbeitsdeck (Fußverletzung eines Nequaners) ermöglicht einem Heiler unter den Helden, freundschaftliche Kontakte aufzubauen.

—Ein riesiger Schwarm silberner Fische umtanzt den Demergator und begleitet das Gefährt eine Weile. Der Flutenmeister hält dies für ein Gunstzeichen *Melakobs des Tausendleibigen* und ruft in der Messe zum Gebet, zu dem auch die Helden eingeladen werden.

Mysteriöser Unterwasserfund

Zur Überraschung der Helden werden diese eingeladen, eine Gruppe Nequaner bei Bergungsarbeiten zu begleiten – eine 'Tauchübung', wie es heißt. Am Meeresgrund wurde ein altes, algenüberwuchertes Muschelgefährt der Loualil entdeckt, das wohl einst von großen Fischen gezogen wurde. Seine Ladung (darunter kugelförmige Flaschen aus Perlmutter) ist noch immer auszumachen. Da die Loualil das Bleichwasser normalerweise meiden, sorgt der alte Fund bei den Nequanern zumindest für Interesse.

»Ihr sitzt schweratmend an der Ausstiegsluke des unteren Tauchausstiegs, die Füße bereits im dunklen Wasser planschend. Irgendein blubbernder Stein hat den Druck in diesem Raum erhöht. Drei Nequanerinnen haben diese glockenförmigen Quallen aus den Aquarien genommen und stülpen sie euch wie eine glitschige Mütze über, sechs Nesselarme schlingen sich



Die Margitara:

ein Forschungs-Demergator der Nequaner

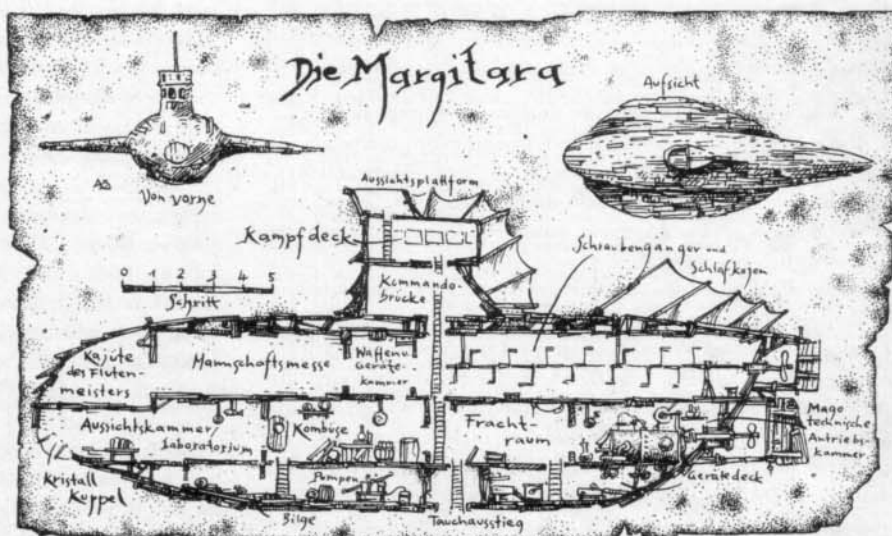
Bei dem knapp 25 Schritt langen, mit seinen Schwimmflügeln von oben einem Rochen ähnelndem Unterwasserboot der Nequaner handelt es sich um einen speziellen Demergatortyp für Erkundungs- und Forschungsfahrten, der bis zu 100 Schritt tief tauchen kann. Derzeit versehen 40 Nequaner an Bord ihren Dienst. In und an den seitlich angebrachten Auslegern sind die Trimmtanks, die Höhenruder und die semipermeablen, mit Kajurat beschichteten Kiemen-Lamellen zur autarken Luftversorgung des Schiffes untergebracht. Zum Auftrieb werden die gefluteten Trimmtanks mittels eines ausgefeilten Pumpensystems leergepumpt; bei der Notwendigkeit schneller Manöver unterstützt durch elementare Luft aus Druckgefäßen. Angetrieben wird der Demergator durch die Muskelkraft von Schrauben-Tretarbeitern für höhere Geschwindigkeiten und einer Arcano-Mechanik für die Marschfahrt.

Das obere Ende der Margitara bildet ein runder, rundum verglaster Raum, in dessen Mitte sich die obere Ausstiegsschleuse befindet, die zu der mit einem Geländer gesicherten Aussichtsplattform führt. Im Deck darunter ist ein für den Über- und Unterwasserkampf taugliches Zwillings-Harpunengeschütz untergebracht, das sich um etwa 120° schwenken läßt, während wiederum darunter die bugwärts verglaste Kommandobrücke und der Kartenraum liegen. Auf dem Hauptdeck finden sich von vorne nach hinten die Kajüte des Flutenmeisters (Kapitäns), die Mannschaftsmesse, die Waffen- und Gerätekammern der Kampfschwimmer (links und rechts des Hauptgangs), der Hauptschacht, der Schnellantrieb mit den 18 Tret-rädern (und den Schlafkojen der Schraubenarbeiter) und schließlich (außerhalb des Rumpfs) das obere Schraubenpaar.

Auf dem Maschinendeck liegen hintereinander die untere Aussichtsgalerie hinter einer durchsichtigen Kuppel (aus einem Material, das definitiv kein Glas ist), die Laboratorien (neben den 'üblichen' alchimistischen Gerätschaften der Nequaner finden sich hier zahlrei-

che, geflutete Glasbehälter, in denen diverses Meeresgetier zur alchimistischen Verwendung gehalten wird, darunter auch Szirri-Szirri-Quallen, die den Helden später die Unterwasseratmung ermöglichen), die Kombüse, der Hauptschacht, die Frachträume, der arcanomechanische Antrieb (nur über eine Luke vom Schnellantrieb aus zu erreichen) und das untere Schraubenpaar.

Das Unterdeck schließlich birgt die Pumpenkammern (über sinnige Mechanismen mit den Antriebswellen gekoppelt), einen Teil der Trimmtanks, die Landestützen, die Bilge und den unteren Tauchausstieg am Fuß des Hauptschachts.



Vorn am Schiff sind die an frei schwenkbaren Fühlern angebrachten Illuminatoren befestigt, mit Gwen Petryl-Pulver und dem leuchtenden Extrakt der Sonnenanemonen gefüllte Leuchtkörper, die ein starkes, gelbgrünes Licht abgeben, während der Demergator achtern in das lange, mehrfach unterteilte Seitenruder ausläuft.

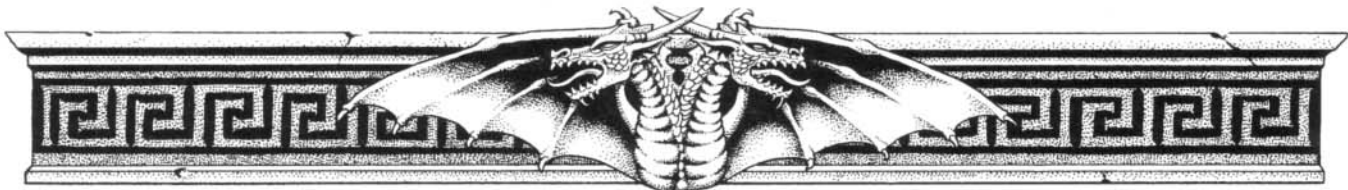
Jedes der Decks hat eine Höhe von etwa zweieinhalb Schritt. Die zweckorientierten Innenräume mit ihren verwirrenden Konstruktionen an Rohren, Kurbeln, Schotten, Zahnrädern, Pumpen und Ventilen aus Karetan, Glas, farbigen Stählen, vor allem aber diversem Meeresgebein, wirken nicht nur auf Fremde eng und ungemütlich.

um den Oberkörper. "Die Szirri-Szirri werden euch Luft zum Atmen geben, doch achtet darauf, daß sie nicht beschädigt werden", spricht eine der Nequanerinnen. Eure Sicht ist durch die Qualle getrübt, und erst als ihr in das kühle Wasser eintaucht, seht ihr alles klar vor euch: Seeboden, spannlange Fadenwürmer, kleine Fische."

Die Szirri-Szirri spenden Atemluft und scheinen im Gegenzug die ausgeatmete Luft zu verwerten. Da es sich um domestizierte Exemplare handelt, sind sie weniger effektiv als ihre wildlebenden Verwandten aus dem salzigen Thalassion: Ihre gespendete Luft kann nur für jeweils 2W6+3 SR geatmet werden, ansonsten 'schäumt das Blut', wie die Nequaner sagen (siehe S. 112). Die Helden müssen also immer wieder zum Demergator zurückkehren (wo sie sich auch für weitere Unternehmungen besprechen können). In größeren Tiefen als 50 Schritt versagen die Quallen und produzieren nur stickige Gase, womit der tiefe Abgrund später im Abenteuer für die Gruppe tabu ist. (Allgemeines zu den Besonderheiten unter Wasser finden Sie in Dra-

chen, Greifen, Schwarzer Lotos, S. 58 und dem Abenteuer Reise zum Horizont. Ausführlichst wird ein im Jahr 2001 erscheinender Meeresband auf die Thematik eingehen.)

Bis auf zwei feuerrote Raubquallen, die mit einigen gezielten Harpunschüssen von seiten der Nequaner vertrieben werden können, verläuft die Bergung ohne Probleme. Die Überraschung ist allerdings groß, als eine grobe Untersuchung der bauchigen Flaschen Hinweise erbringt, daß es sich hierbei in Wahrheit um eine alte, nichtsdestotrotz unbekannte Fracht der gefürchteten Mholuren handelt. Nach einigem Hin und Her beschließt der Flutenmeister, zwei der Fundstücke zur späteren Untersuchung ins Laboratorium bringen zu lassen. Eine Öffnung der Flaschen wird aber untersagt. Selbst wenn die Helden einen Weg finden sollten, schon jetzt einen Blick in die Behälter zu werfen (und diesen unwahrscheinlicherweise auch noch als das unten beschriebene Gift zu identifizieren), wird dies nichts an der Abfolge der weiter unten beschriebenen Geschehnisse ändern.



Schäumendes Blut

Wenn Atemluft zu lange Zeit konzentriert eingeatmet werden muß, kommt es zum 'schäumenden Blut' (einer Sauerstoffvergiftung): Die Augen flimmern (TaW: *Sinnenschärfe* -3), Muskeln und ganze Gliedmaßen zucken unkontrolliert (GE und FF fallen um je 2 Punkte), und es kommt nach einer mißlungenen MU-Probe (gegebenenfalls um Raumangst erschwert) zu hektischer Atmung, bei der der Taucher aufgeschäumtes Blut hustet. Jede SR, die diesen Zustand anhält, erhält der Taucher W3 SP und muß eine *KO-Probe* ablegen, bei deren Mißlingen er bewußtlos wird.

Feuer und Wasser

Plötzlich ist unter dem Demergator dumpfes Donnergerollen zu hören, und ein gigantischer Schlag läßt das gesamte Schiff erbeben. Arbeiter schreien auf, Rohre und Ventile platzen, die Außenhaut reißt an einigen Stellen, und auf allen Decks dringt Wasser ein. Schnell wird klar, was passiert ist: Die *Margitara* wurde von einem unterseeischen Vulkanausbruch überrascht!

Spielen Sie alle Register eines untermeerischen Katastrophenszenarios aus. Der Demergator ist kurzfristig nicht steuerbar und taumelt durch die aufgewühlte See. Während sich die Innenräume des Schiffes schnell mit Wasser füllen, setzen sich die Nequaner routiniert ihre kajuratbestrichenen Kiemenhauben auf, um trotz des Wassereintruchs weiterarbeiten zu können. Die Zeit reicht nicht aus, um auch die Helden mit den (im Laboratorium verwahrten) Szirri-Szirri-Quallen auszustatten. Die Helden werden daher nach und nach auf die Kommandobrücke und das Kampfschiff evakuiert, wo eine Luftblase ihre Atmung sicherstellt und sie sich um das halbe Dutzend Bewußtloser und Verletzter (darunter Flutenmeister Luteron) kümmern können.

Mholurisches Verhängnis

Schon nach einem Tag sind die Reparaturarbeiten so weit gediehen, daß die Lecks abgedichtet und die Decks wieder begehbar sind. Auch der magotechnische Antrieb funktioniert wieder. Doch nach einer Siegesfeier ist niemandem zumute, denn in der darauffolgenden Nacht bricht röchelnd ein Nequaner nach dem anderen mit Schwächeanfällen zusammen und ein unheimliches Fieber beginnt sich der Mannschaft zu bemächtigen.

Tatsächlich bleiben von dem Phänomen nur die Helden und jene angeschlagenen Nequaner verschont, die sich bei der Katastrophe im Turmbereich des Demergators aufhielten. Eine Untersuchung erbringt folgendes: Bei dem Unfall wurden die mysteriösen, mholurischen Behältnisse im Labor zerschlagen, in deren Innern sich – wie sich nun herausstellt – das konzentrierte Gift des *Korallenspeiers* befand. Das Gift dieses Tiefseepolypen (Stufe 6) sorgt bei Kiemenatmern für den sofortigen Tod, bei allen, die ihre Luft aus dem vergifteten Wasser beziehen, immer noch für eine Lähmung und Vergiftung der Atemwege, die – unbehandelt – ebenfalls zum qualvollen Tod des Opfers führt. Im konkreten Fall sind die Auswirkungen besonders dramatisch, da fast die gesamte Mannschaft während des Unfalls unter Wasser dem freigesetzten Gift ausgesetzt war, das sich durch die eindringenden Wassermassen vom Laboratorium aus überall im Schiff verteilen konnte.

Flutenmeister Luteron weist darauf hin, daß einzig ein heilkräftiger Absud aus dem blasigen 'Schwemmaugentang' Rettung gegen dieses Gift verspricht – und der muß erst gefunden werden.

Schwemmaugentang

Dies ist die Stunde ihrer Helden, in deren Schuld die Nequaner bald schon stehen werden. Auf allen Decks 'stapeln' sich pflegebedürftige Nequaner, und ohne die Hilfe der Helden würde die *Margitara* wohl schon bald einem schwimmendem Sarg aus Karetan und Schildpatt gleichen. Bis der angeschlagene Flutenmeister endlich einen 'Wald' aus schritthohem Schwemmaugentang findet, sterben 1W6 Nequaner an dem Polypengift.

Der heilkräftige Tang kann nur durch tauchende Helden an Bord gebracht werden, die das Pflanzenmaterial in kleine Säcke abfüllen müssen (ein Sack reicht jeweils für eine Brau-Dosis, siehe unten). Dummerweise halten sich im Tangwald die aggressiven, fast unterarmgroßen Larven der gefürchteten, ausgewachsen fast menschengroßen Spiegellibellen verborgen, die bei 1-3 auf W6 (je Sack) aus dem schlammigen Untergrund hervorschnellen und ihre 'Kinderstube' hartnäckig verteidigen.

Werte der Libellenlarven:

MU – KO 5 AT 10 PA 5

LE 8 RS 2 TP 1W+2 (Zangen) (+Gift*) GS 5 MR 1

*) Gift (Stufe 2); nach zwei Treffern reicht die verabreichte Giftkonzentration aus, um die Sinne eines Humanoiden für eine Stunde zu verwirren: 1W6 Punkte Verlust auf KL; alle Proben auf Orientierung um die gleiche Punktezahl erschwert.

Heiler, Alchimisten oder andere entsprechend ausgebildete Helden macht der angeschlagene Flutenmeister im Laboratorium mit der Rezeptur vertraut, mittels der aus dem Tang das heilkräftige Extrakt gebraut werden kann. Erstellt werden kann es mittels folgender Proben: *Alchimie* +7 oder *Heilkunde (Gift)* +5 oder *Pflanzenkunde* +7 oder *Kochen (Tränke)* +7. Ein Mißlingen der Probe macht den verwendeten Tang unbrauchbar. Jede gewonnene Dosis reicht für 2W-1 Patienten unter den 30 noch verbliebenen Kranken an Bord der *Margitara*.

Weiterfahrt

Die Helden werden in dem folgenden zwei Tagen von den immer noch geschwächten Nequanern mit deutlich mehr Respekt behandelt, ja, fast kann das Verhalten der Mannschaft freundschaftlich genannt werden. Die Nequaner sind nun nicht nur bereit, den Helden das eine oder andere technische Detail im Demergator zu erklären, auch sind sie nun willens, ihnen mehr über ihr Volk zu erzählen.

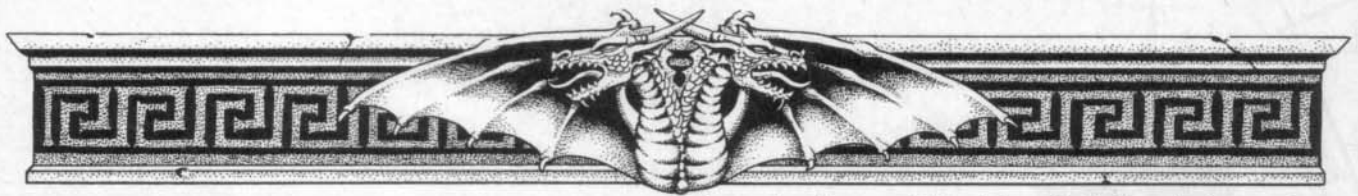
Flutenmeister Luteron lädt interessierte Helden eines Abends sogar in seine Kajüte bei schmackhaften Rotalgenwein ein und liest ihnen aus einem Bändchen nequanische Lyrik vor.

Am Ziel: Die Brutinsel

Vormittags ertönt es von der Kommandobrücke: "Eiland in Sicht!"

Der Demergator taucht auf, und die Helden können nun von der Aussichtsplattform aus in einiger Entfernung eine kleine, felsige Insel erkennen, die von Hunderten blauer Breitschnabel-Enten bevölkert wird, die quasi überall an Land ihre Brutplätze errichtet haben. Plötzlich ist hinter einem großen Klippfelsen der Rumpf eines großen, auf dem Bleichwasser dümpelnden Segelschiffes auszumachen.

Aventurier werden das Schiff schnell als die *Prinzessin Lamea* erkennen können. Unheimlich ist nur, daß die Schivonelle völlig menschenleer wirkt. Klar ist nur, daß das steuerlose Schiff schon bald an der felsigen Brutinsel zerschellen wird, wenn die *Margitara* das Schiff nicht schnell wieder hinaus aufs Bleichwasser zieht.



An Bord der Prinzessin Lamea

Bei der detaillierten Untersuchung Ihrer Helden an Bord der *Prinzessin Lamea* können Sie auf Pläne und Beschreibung der aventurischen Schivonelle zurückgreifen, die in dem Abenteuer Reise zum Horizont zu finden sind.

Helden, die sich auf und unter Deck näher umschauchen, haben das unheimliche Gefühl, als sei das Schiff von einem Augenblick auf den anderen überstürzt von der über hundertköpfigen Mannschaft verlassen worden. Die einzigen Lebewesen an Bord sind ein gutes halbes Dutzend blauer Breitschnabel-Enten, die offenbar vor kurzem damit begonnen haben, auf dem Ausguck sowie auf der Vorder- und Achtertrutz Nester zu bauen.

Alles in allem macht das Schiff den Eindruck, als treibe es seit zwei oder drei Tagen steuerlos auf dem Bleichwasser. Überall lassen sich herrenlose (auch private) Besitztümer einzelner Mannschaftsmitglieder finden, die wirken, als ob sie gedankenlos fallen- oder liegen gelassen worden wären. Vor allem folgende Funde sind interessant:

—**Logbuch Harikas:** Die fast gänzlich mittels einer schwierig zu entziffernden Kurzschrift verfaßten Eintragungen (die von myranischen Helden nur mittels geeigneter Magie entziffert werden können), künden von einer monatelangen Irrfahrt des Schiffes, seit dieses das Güldenland erreicht hat. Es stellt sich heraus, daß Harika zwischenzeitlich noch einmal den Austragungsort der Seeschlacht zwischen der *König Tolman* und den Shindraberer Piraten aufgesucht hat (siehe Reise zum Horizont), um das Schicksal der schweren Schivone aufzuklären. Dort fanden sich aber nur die für eine Seeschlacht üblichen Trümmerstücke diverser Schiffstypen, die keine exakte Antwort zuließen, was aus Schiff und Besatzung wurde. Eine Suche, die Harika bis nach Melakkam führte, ohne das Schicksal der *Tolman* zufriedenstellend aufklären zu können. Anschließend folgte die Niederschlagung einer Meuterei an Bord, nach der Harika beschloß, wieder nach dem Endurium-Schatz im Bleichwasser zu forschen. Es gelang der tollkühnen Seefahrerin, noch einmal die Wasserwege des Louranath ins Meer der Schwimmenden Inseln zu durchqueren und von hier aus ins Bleichwasser vorzustoßen. Der letzte Eintrag lautet: *„Wir haben heute den Ort erreicht, an dem Offizier Haridiyon das magische Metall versenkt hat. Habe Anker werfen lassen und hoffe, daß die verbliebene Ausrüstung zur Bergung des schweren Metalls ausreicht. Gleich bei Sonnenaufgang werden wir den Tauchgang in Angriff nehmen...“*

(Hier brechen die Aufzeichnungen unvermittelt ab.)

—**Kartenmaterial:** In Harikas Kajüte kann eine Seekarte des Bleichwassers gefunden werden, die alle navigatorischen Angaben zum Aufspüren des versenkten Enduriums-Schatzes birgt; zum anderen findet sich hier eine Karte der Küsten Makshapurams und Tharpuras, die Sie dieser Box entnehmen können und die zur Orientierung Ihrer Helden auf dem fremden Kontinent bestimmt ist.

—**Aufschlußreiche Funde:** An drei Stellen an Bord lassen sich (zumeilen in die Planken gerammte) Entermesser finden, neben denen graue, eingetrocknete (und abgeschlagen wirkende) Schleimklumpen liegen. Die Tauchausrüstung des Schiffes (eine Kiste mit Kajuboknospen, Gewichte, Bergungsnetze usw.) im Frachtraum ist unberührt.

—**Die Seekiste Nekkomaks:** Im Frachtraum läßt sich des weiteren eine bunte, mit zahlreichen Seemotiven verzierte Kiste finden, die aventurischen Helden überaus bekannt vorkommen dürfte: die Behausung des Klabauters Nekkomak!

Der Klabauter Nekkomak

Sobald die Helden die merkwürdige Seekiste berühren, erscheint mit einem Knall der schmerzbäuchige Klabauter in seiner Phantasieuni-

form neben ihnen und überschüttet die Helden mit einem aufgeregten Redeschwall aus Vorwürfen.

Sollten Ihre Helden die wundersame Kiste mit dem Klabauter ursprünglich während der Schlacht mit den Piraten vor der Küste Myranors auf der *König Tolman* zurückgelassen haben (siehe Reise zum Horizont), können Sie ihr Auftauchen damit erklären, daß selbige zu den Fundstücken zählte, die Harika später dort aus der See bergen ließ, wo die Seeschlacht stattfand. Leider weiß auch Nekkomak interessierten Helden gegenüber nur zu berichten, daß die *König Tolman* einen Ausbruchversuch wagte, deren Ausgang er allerdings nicht mehr miterlebte.

Der verängstigte Klabauter (aventurische Helden haben evtl. noch ein gegebenes Versprechen zu erfüllen ...), kann nur berichten, daß plötzlich gegen Mitternacht eine merkwürdige Melodie auf dem Bleichwasser erscholl, „als ob der Mond singen würde“: eine magische Melodie, die ihn in den Schlaf zwingen wollte. Bevor ihr dies aber gelang, steckte er sich die Finger in die Ohren und floh zurück in seine Truhe. Später konnte er die Anwesenheit „merkwürdiger Kreaturen“ an Bord spüren. Als er am nächsten Tag wieder seine Kiste verließ, war die gesamte Besatzung verschwunden. Mehr kann der verzweifelte Klabauter nicht berichten.

Auch die Nequaner können sich aus den Ereignissen keinen rechten Reim machen. Flutenmeister Luteron beschließt daher, die *Lamea* ins Schlepp nehmen und den Ort, an dem das Endurium versenkt wurde, anzusteuern.

Auf Grund gelaufen

Mit der *Prinzessin Lamea* im Schlepptau geht es deutlich langsamer voran, doch schließlich erreicht die *Margitara* in der späten Nacht die Seeregion, in der das Endurium liegen soll. Plötzlich taucht in der dunklen Tiefe vor dem Demergator ein monströses, unschwer an einen gigantischen Seestern gemahnendes Bauwerk auf, das direkt am Rand eines unauslotbar tiefen Spalts am Seegrund liegt, der den Grund des Bleichwassers auf Tausende Schritt wie eine tiefe Wunde durchschneidet.

Wenn sich die Helden gemäß Nekkomaks Hinweis um Mitternacht die Ohren verschließen, tun ihnen dies einige Nequaner gleich. Doch die meisten geben nichts auf das Geschwätz des Klabauters, dieser „unseligen, magischen Kreatur.“

Plötzlich sind – trotz der verschlossenen Ohren – rauschhafte Unterwasser-Klänge zu hören, die binnen kürzester Zeit die unvorbereiteten Nequaner in Schlaf und wilde Träume schicken. Die Helden können mit um 3 Punkte erleichterten *KO-Proben* der einschläfernden Musik widerstehen. Lange Zeit geschieht nichts, nur die Stille der See und das Schnarchen der nicht zu weckenden Nequaner umgibt die Helden, dann kommt es unvermittelt zum Angriff der amöbenartigen Wächterkreaturen der Alten:

„Etwas klatscht von außen an die Bullaugen: eine formlose Schleimkreatur voll jadegrün leuchtender Partikel im Innern, umgeben von Härchen und Wimpern. Sie preßt sich an das Glas, als wolle sie sich durchbohren. Da saugt sich ein weiteres fest – und noch eines. Dutzende. Ihr hört von allen Seiten schlurfende und schmatzende Geräusche, die durch die Karetanhülle des Demergators ins Innere dringen. Die Amöbenartigen haben sich wie Blutegel an das Schiff geheftet. Plötzlich kreischt von hinten eine der Antriebswellen auf, dann geht ein Ruck durch den Demergator. Ihr sinkt nach unten, auf den Seegrund zu, wo ihr wenig später mit einem Ruck aufsetzt.“

Die Schleimkreaturen, sogenannte *Blasenwächter*, umfassen je-



Das Vermächtnis der Alten

Die ältesten Relikte in den Tiefen des Bleichwassers stammen aus Zeiten, in denen die Zeit noch jung und der Zerfall der Welt noch fern waren. Hier erstreckte sich eine blühende Senke, in der das Volk der Statthalter Madas vor Ewigkeiten ein Malachitmonument errichtete, dessen eigentlicher Zweck heute verborgen ist. Das (erkennbar) magische Bauwerk in Form eines schlanken Tetraeders hat die Fähigkeit, Zauberkräfte zu konzentrieren. Doch das Schiff der Zeit zog die Segel neuer Äonen auf, während derer die Macht der Alten schwand, die Hügel von Ushkanthar ins Meer der Schwimmenden Inseln stürzten und das Gebiet des heutigen Bleichwassers überschwemmt wurde.

Vor Jahrtausenden, als sich die Mholuren und andere Amphibien im Krieg mit den Kiemenlosen befanden, fand das finstere Unterwasservolk die kaum verfallenen Überreste der Alten im See, bezwang einige der monströsen Wächter und machte sich das Bauwerk zunutze: Mit der in der vierseitigen Pyramide gesammelten Kraft versuchten sie, krabbenartige Ungeheuer zu schaffen, die die Festlandbewohner das Fürchten lehren sollten.

Sie errichteten um das Relikt ihre eigene, lebendige Behausung in Form eines Seesterns und standen kurz davor, innerhalb des Tetraeders der Alten eine mauerbrechende Krabbe von gewaltigen Ausmaßen zu erschaffen. Kurz bevor ihnen dies gelang, rotteten sich die beteiligten Mholuren, die an diesem Projekt beteiligt waren, in einem Bruderkampf um Macht und Einfluß selbst aus. Diejenigen von ihnen, die im Gebiet des Meers der Schwimmenden Inseln siedelten und Kenntnis von dem Bauwerk im Bleichwasser hatten, wurden Opfer des Mholurengiftes, das die Gründer des Imperiums gegen sie einsetzten.

Damit war die Anlage dem Vergessen anheim gefallen, bis die magische Konzentration des herabfallenden Enduriums vor über einem Jahr vergessene Matrizen wieder aktivierte, bei Mondschein Phänomene auf dem See auslöste und die heutigen Mholuren letztlich wieder auf die Stätte der Macht aufmerksam werden ließ. Die Fischschuppigen durchforsteten die alten Kammern und beschlossen, das vor vier Jahrtausenden abgebrochene Werk fortzuführen und die unsäglich Krabbe *Gnop'thura* zu erwecken – ein Ereignis, das kurz bevorsteht, als die *Margitara* mit den Helden eintrifft.

des Opfer der Schlafzauberei, hüllen es in Gallertblasen und schlepen es zum Tetraeder. Doch der Demergator bietet ihnen keinen Einstieg, um so zu den Opfern zu gelangen. Im hinteren Bereich sind die Wesen allerdings in die Schrauben geraten und haben die Antriebswelle blockiert. Die Wesen drücken die *Margitara* anschließend mit ihrer schieren Masse nach unten. Das Tau zur *Prinzessin Lamea* an der Oberfläche reißt. Beim Aufschlag platzen einige Nähte der Außenhülle, Wasserfontänen schießen in die Innenräume, und die Helden werden genug zu tun haben, das eindringende Wasser abzupumpen. Erst gegen Sonnenaufgang lassen die Blasenhüter endlich von dem Gefährt ab, und die Wirkung der Schlafmagie endet.

Die Nequaner haben nun alle Hände voll zu tun, das Schiff wieder trocken zu bekommen. Der Maschinenschaden ist so groß, daß die *Margitara* mindestens einen Tag lang bewegungslos ist. Während die gesamte (von Gift und Schlafmagie noch immer geschwächte) Nequanerbesatzung mit Reparaturen beschäftigt ist, schlägt der Flutenmeister den Helden vor, den Tag zu nutzen und die Ruinen zu untersuchen.

Kühner Tauchgang

Die mittlerweile ausgefahrenen Stelzbeine des Demergators sind einen guten Schritt im schlammigen Untergrund des Seebodens versunken. Dennoch bleibt zwischen Tauchausstieg und Seegrund genügend Platz, um den Demergator zu verlassen.

Die Helden erhalten neben der üblichen Ausrüstung auch unter Wasser verwendbare Waffen (Speere, Harpunen) sowie Werkzeuge (Gwen-Petryl-Leuchten und sogar eine sehr hell aufleuchtende alchimistische Mischung, die der in den Illuminatoren ähnelt), Stemmeisen, Seile, Käseher, Sammelbeutel). Für einige Helden sind auch eng anliegende Anzüge aus Haileder in der richtigen Größe vorrätig (RS/BE 1/1).

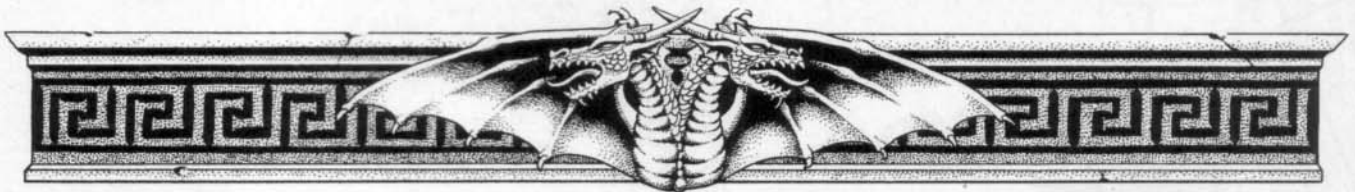
An dieser Stelle sei noch einmal darauf hingewiesen, daß die vierseitige Pyramide der Alten und das sie umgebende Seestern-Gerippe der Mholuren streng genommen zwei verschiedene, wenn auch miteinander verbundene Bauwerke sind. Diesem Aspekt wurde bei der Beschreibung dieser Örtlichkeiten im nächsten Kapitel Rechnung getragen. Zunächst finden Sie daher eine Beschreibung des unheimlichen Mholuren-Seesterns, anschließend die der mysteriösen Pyramide der Alten (des Tetraeders). Ihre Helden werden den mysteriösen Ort aber wohl als Ganzes wahrnehmen und zunächst einmal mit einer allgemeinen, äußeren Untersuchung der (beiden) Funde beginnen. Machen Sie sich also meisterlich mit beiden Örtlichkeit vertraut, und denken Sie daran, daß die Helden bei ihrem Erkundungs-Tauchgang recht schnell auf die Schleimblasen mit der hilflosen Besatzung der Lamea stoßen– und entsprechende Strategien entwickeln werden. Die Nequaner werden den Helden angesichts der geheimnisvollen Entdeckung unter Wasser so gut es geht mit ihrem Wissen zur Seite stehen – aber auch das begehrte Endurium nicht aus dem Auge verlieren.

Geflutete Kammern – Die Schauplätze der Handlung

Der Schlußteil des Szenarios ist geprägt von den schaurigen Entdeckungen, die die Helden im Wasser machen. Entblättern Sie die Geheimnisse der Relikte nur nach und nach, und nutzen Sie die Gelegenheiten des Schauplatzes für dramatische Szenen: geringe Sicht und Verständigungsmöglichkeiten, ständige Gefahren für Leib und Leben. Setzen Sie Kampfbegegnungen mit Bedacht ein, da die Helden in einem fremden Element agieren müssen, die meisten Gegner jedoch hier heimisch sind.

Die seesternförmige Mholuren-Ruine liegt in einer Tiefe von

30 Schritt auf dem Seegrund. Östlich der Überreste reißt der Seeboden zu einem lichtlosen Abgrund auf, in dem bereits ein Arm des Seesterns verloren ging. Hier steigen manchmal brühwarmes Wasser und Aschewolken aus kochenden Tiefen bis an die Oberfläche, wo noch grünblaues Sonnenlicht durch das Wasser sickert. Die Sichtweite beträgt im trüben Wasser maximal 15 Schritt. Das Skelett des mholurischen Seesterns hat einen Durchmesser von etwa 170 Schritt, der Tetraeder der Alten ragt 15 Schritt über die Stachelhaut auf, so daß seine Spitze keine zehn Schritt unter der Wasseroberfläche liegt.



Wenn sich die Helden dem Mholuren-Bauwerk nähern, erblicken sie auch die Außenseite des unheimlichen Tetraeders – und damit die hilflose Besatzung der Prinzessin Lamea (s.u.).

Das Seesterngerippe

Von außen

Das von pockennarbigem Stacheln übersäte Außenskelett der gewaltigen Seesternmonstrosität, einst ein lebendiges Bauwerk der Mholuren, ist von abgestorbenen Becherkorallen besetzt. Schwarze Seewalzen schlurften über die Außenhaut und spinnen sie in Schleimfäden. Teilweise ist das Skelett aufgebrochen und bildet skurrile Strukturen, erschreckende Fratzen und Formen. Die äußeren Spitzen der fünf Arme rollen sich leicht nach oben und tragen fest verankerte, bläulich leuchtende Kristalle, die ebenfalls der Technomantie der Alten entstammen und die die freie Astralkraft aus der Umgebung filtern.

Etwa jede Stunde (in Vollmondnächten sogar alle Viertelstunde) öffnen sich an der großen, dreieckigen Pyramide im Zentrum der Anlage die drei großen Augen auf der Außenhaut, woraufhin die Kristalle in eisblauem Licht aufglühen. Die gesammelte magische Kraft wird nun in zitternden Lichtbündeln an den Tetraeder abgegeben, die Kristalle bleiben dunkel zurück. (Während dieses einige Herzschläge dauernden Spektakels sind die Mholuren durch die freigesetzten Gewalten orientierungslos, was den Helden irgendwann zur letzten Rettung werden kann.)

Im Innern

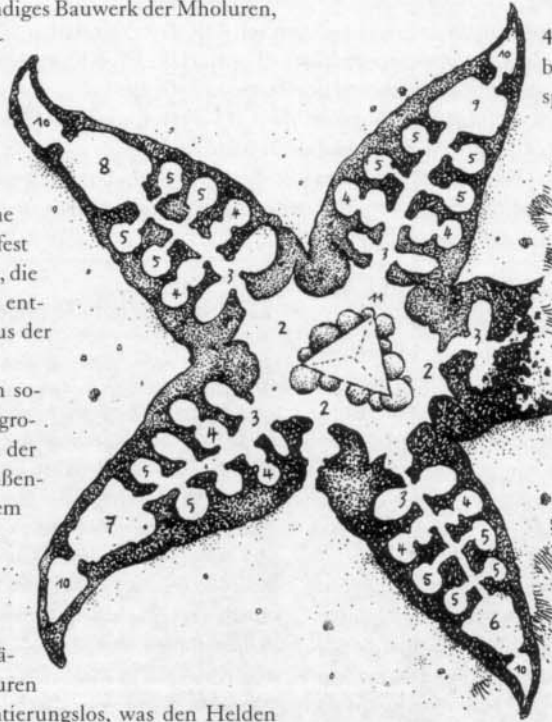
Die Kammern sind finster wie Namenlose Nacht. Alle Räume wirken wie organisch gewachsen und sind von dunklen Algenwäldern überwuchert; klackende Geräusche scheinen aus allen Richtungen zu kommen. Die Unterschiede in der Wassertemperatur, die die vulkanische Aktivität des Abgrundes hervorruft, erzeugt in den engen Kammern manchmal plötzliche Strömungen, die einen Taucher (Schwimmen-Probe+2W6) etliche Schritt weit mitreißen können.

1) Eingang: Zwischen zwei großen Armen gähnt ein schwarzes Loch, umstanden von violetten Anemonen. Das Rundportal von drei Schritt Durchmesser war einst durch nun verkalkte Lamellen gesichert, die erst kürzlich eingeschlagen wurden, wie die algenlosen Bruchstellen zeigen.

2) Hallen der Osguras: Hinter Tangfetzen schimmern in diesem großen Gewölbe Kalkreliefs von religiösen Osguradarstellungen (gewaltige Flußpferde), denen Mholuren Scharen von Festlandbewohnern in die Mäuler treiben. Immer wieder sieht man eine Riesenkrabbe, die Häuser und ganze Städte von Menschen mit ihren Scheren zermalmt.

Von jedem Bewuchs freigehalten und spiegelglatt liegt im südlichsten Teil der seit langer Zeit verschlossene grünliche Haupteingang zum Tetraeder, der jedoch mit keiner Kraftanstrengung zu öffnen ist.

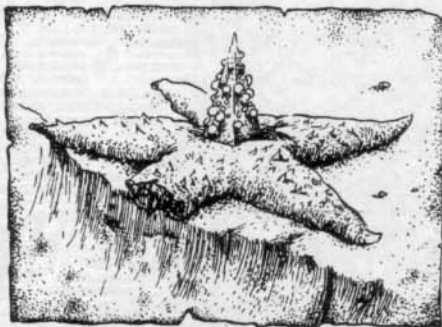
3) Wachräume: Hier standen früher Mholurenstreiter bereit, weiter hinten die korallengeformten Gehege der Schnappfische. In den südwestlichen Räumen steht eine Unterseekutsche, gebildet aus zwei aneinandergeknüpften Panzern von Drachenschildkröten, gezogen von einem Oloruun.



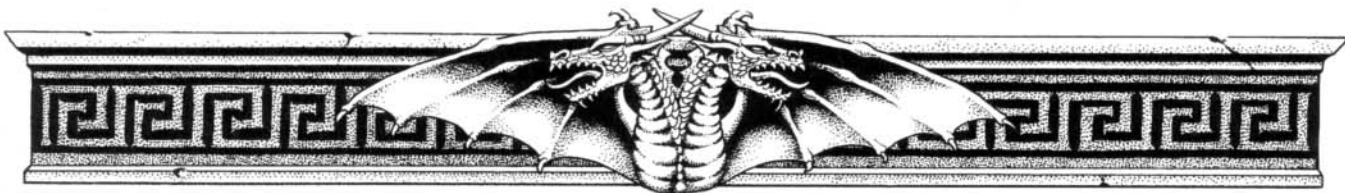
4) Kammern der Rast: Der Boden ist von silbernen Schuppen und verrosteten Metallspitzen übersät, durch die sich Seeaseln wühlen. Hier ruhten früher die Mholuren, ohne je ihre Augen zu schließen. Fein ausgebreitet schweben Häute von Krokodilen, großen Sägezahnkarpfen und sogar zwei Menschen, mit denen die Mholuren im Innern des Tetraeders widerwärtige Verschmelzungsversuche angestellt haben, um sich so als andere Wesenheiten auszugeben.

5) Werkstätten unter den Fluten: In verwobenen Gassen, in denen früher die Arbeiten um den Tetraeder der Alten durchgeführt wurden, türmen sich Spuren verrosteten Metalls, geborstene und intakte Meerglaskugeln, die Luft beinhalten, Überreste von Chitinwucherungen, Gebisse aufgerissener Fischmäuler und Knochen von Menschengröße. Vieles wurde offenbar kürzlich von Algenschlamm befreit, der sich in Jahrtausenden daraufgelegt hatte.

6) Kaverne der Gesänge: Ein riesiger Raum, dessen Wände von großen, schlaff herabhängenden Hautlappen in den Farben Blau, Grün und Silber bedeckt sind. Adern führen zu den Gebilden und laufen an einigen Punkt in der Raummitte zusammen. Sobald sich ein Taucher einem solchen Punkt nähert, füllen sich manche Adern mit Luft und blähen Hautlappen zu großen Kehlsäcken auf, denen sirrende und knatternde Töne von ohrenbetäubender Lautstärke entweichen. Diese anatomisch-magische Anordnung dient den Mholuren zur schnellen Verständigung unter Wasser, wo die erzeugten Laute etliche Meilen weit gehört werden können – und die Helden bald Gesellschaft bekommen können.



7) Tempel der Brut: Hier können Taucher schnell in die Stacheln der Seeigelteppiche an den Wänden geraten. Auf freien Stellen sind Tiefreliefs in Kalk zu erkennen, die Mholuren darstellen, die eine langsame Metamorphose zu Osguras durchmachen. Leuchtfische schwärmen in raumgreifenden Formationen durch die Halle und senden rötliches Licht aus. Die Mholuren verehren hiermit ihre zukünftigen Kinder und Kindeskindern, die dereinst zu Götter werden sollen und deren Gewogenheit man sich gar nicht früh genug sichern kann.



Gefahr in der Tiefe

Während die Gruppe die Unterwasserbauten erkundet, können Sie immer wieder mit dem W6 auf der folgenden Tabelle Ereignisse erwürfeln oder aussuchen, um die Helden den dunklen Rausch der Tiefe spüren zu lassen.

- 1: Die Wände wirken wie von gelbleuchtendem Staub 'eingenebelt', der sich in Bewegung setzt, wenn die Helden vorüberschwimmen und sie dann umtanzt. Die Kleinstlebewesen verwirren jeden, dem keine *MR-Probe* gelingt so sehr, daß KL und IN für eine Stunden um je W6 Punkte sinken.
- 2: Einsturzgefahr: Lassen Sie jeden Helden eine *GE-Probe*+2 ablegen. Bei Mißlingen bricht das Kalkskelett über dem Taucher ein und verursacht 2W6+2 TP, wenn nicht mit einer *Schwimmen*-Probe+5 ausgewichen werden kann.
- 3: Im Wasser treiben ölartige Tropfen, die den Szirri-Szirri das Erzeugen von Atemluft erschweren: Für 2W6 SR verliert der Taucher jede SR einen LP und muß mit um je 4 Punkten gesenkten körperlichen Eigenschaften (GE, FF, KK) auskommen.
- 4: Plötzlich durchdringt ein grünleuchtendes Leuchten aus Richtung des Tetraeders alle Bereiche des Seesterns, bis alles nur noch von einem konturlosem Weiß ausgefüllt wird. Wer nicht rechtzeitig die Augen schließt (*IN-Probe*), erblindet für einige Zeit. Das Relikt der Alten strahlt mehrmals am Tag derart intensiv, ohne daß jemand eine Erklärung dafür hätte.
- 5: Ein Rumpeln aus der Tiefe durchfährt das Kalkskelett, Schlamm und Seesand rieseln herab.
- 6: Ein einzelner Blasenhüter (Werte siehe unten) kommt den Tauchern entgegen und schleppt eine eingesponnene Schildkröte durch die Gänge in Richtung der Tetraederspitze.

8) **Sammelsurium:** Hier schwimmen Fundstücke und Trümmer, die die Mholuren seit einiger Zeit aus dem Seesterngerippe auflösen, um es von den 'Verunreinigungen der Zeit' zu reinigen: Ein zwei Schritt durchmessendes Schneckengehäuse, Knochen von Fischen, Krokodilen und Überreste von Loualil, die verbogenen Trümmer der neun Eisenkisten, in denen das Endurium der Kerrishiter transportiert wurde und einiges mehr. Hier liegt auch ein handtellergroßes *Topassiegel*, bewacht von zwei verharrenden Mholuren, das nötig ist, um die Schleuse zum Tetraeder (11) zu öffnen.

9) **Nahrungspartellen:** Rundum wuchern hier Wasserpflanzen von den blasenartigen Wänden, zwischen denen unzählige gezüchtete Nacktschnecken von Unterarmlänge kriechen: ein kürzlich angelegter Nahrungsvorrat für die Riesenkrabbe Gnop'thura, wenn sie aus ihrem Schöpfungsschlaf hungrig erwacht. Dreizacke, lange Greifarme (aus Krakenarmen) und Handleggen liegen achtlos umher.

10) **Spähkammern:** Aus den obszön erhobenen Spitzen des Riesen-seesterns kann man weit in die umgebende Unterwasserlandschaft blicken – wenn man mholurische Sinne besitzt. Von hier aus werden auch die Leuchtkristalle mit angefertigten Salzlösungen 'gefüttert' und ihr Wachstum gefördert.

11) **Einlaß zum Tetraeder:** Der einzige echte Zugang zum Zentrum der Relikte ist eine hochgelegene Schleuse, die zu Raum 13 (im Innern des Tetraeders) führt: Durch eine nur ein Schritt Breite messende Öffnung von senkrechter Augenform betritt man eine enge Kammer. Die Augenlider schließen sich bei Verwendung des *Topassiegels* (siehe Raum 8) und binnen kurzer Momente wird alles Wasser aus dem Raum gezogen, bis ein unerträglicher Unterdruck herrscht (1W6 SP), der erst endet, wenn sich auf der anderen Seite rumpelnd ein Tor öffnet. Interessant ist, wofür bereits die Alten eine Schleuse benötigten, obwohl das Relikt damals wahrscheinlich über Wasser lag ...

Der Malachit-Tetraeder

Von außen

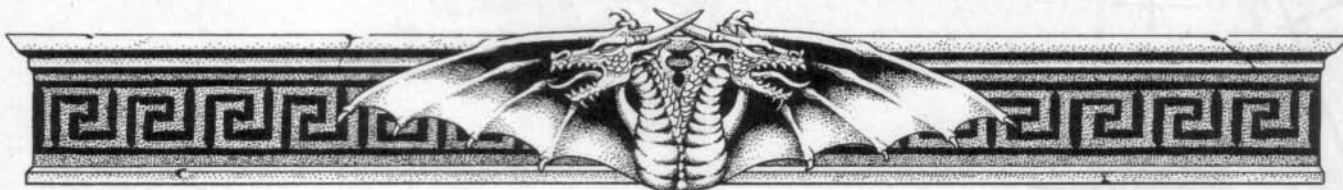
»Ihr nähert euch langsam der dunkelgrünen Pyramide – nein, eine Pyramide ist es nicht, denn sie hat nur drei Seitenwände. Ein glattes, titanisches Gebilde aus Malachit, dessen geometrische Präzision euch in die Augen sticht. Der Glanz des Baugesteins wird von keinerlei Algenbewuchs getrübt. Die von flackerndem Licht umspielte Spitze läuft in feinste Fäden aus, die sich in der Strömung wiegen. An jeder Seite prangt finster ein geschlossenes Auge – drei schwarze Augen!

Als ihr dem Bau nähergekommen sind, öffnen sich die Augen an der Spitze und blicken euch türkisglühend hinterher.

Wie mit Nabelschnüren sind Hunderte, wenn nicht Tausende trüber Kugeln ähnlich gewaltigen Froscheiern mit dem Tetraeder verbunden, manche faustgroß, andere mehrere Schritt durchmessend. Jede dieser treibenden Kugeln hegt etwas in ihrem Innern. Die unzähligen Schleimkugeln beinhalten allesamt Lebewesen: größere Fische, Kaimane, Stelzvögel und Menschen: die aventurischen Seeleute von der Prinzessin Lamea. Alles ist reglos eingerollt in die Kugelform, offenbar in tiefem Schlaf liegend. Matt leuchtende Säfte fließen in den 'Nabelschnüren' hin und her. Gerade umkreist ein drei Schritt langer Raubfisch, ein Ghurik, den Tetraeder, und reißt mit seinem Vielfachgebiß immer wieder eine Kugel mit einer Matrosin weiter auf. Irgendwann zerrt er an den blutigen Körperteilen ...«



Der Tetraeder zieht einen Teil seiner Kräfte aus höheren und größeren Lebewesen, die die Blasenhüter bei Mondschein fangen und in Stasiskugeln einspinnen, wo sie wochenlang verbleiben können, bis ihnen sämtliche Lebensenergie ausgesaugt wurde. Am Fuß des Bauwerks liegen bereits einige faulige Blasen, die nur noch blanke Knochen enthalten. Die Helden können die Kugeln mit einem einfachen Hieb durch die transparenten Nabelschnüre lösen, doch sterben die gefangenen Schläfer dann binnen 2W20+10 KR, wenn ihnen nicht die Atemluft ersetzt wird, die ihnen der Tetraeder gewährte. Erst wenn die Apparaturen der Alten unbrauchbar gemacht sind, lösen sich die Kugeln irgendwann von selbst und treiben an die Oberfläche.



Werte eines Ghurik

MU 10 KO 15 AT 16 PA 10
LE 30 RS 2 (Oberseite), 0 (Unterseite) TP 1W+4 (Biß)
GS 6 AU 200 MR 12 GW 12

Im Innern

Das Konstrukt der Alten bewahrt in sich eine unüberschaubare Anzahl von gespeicherten Zaubern, deren teilweise Reaktivierung das Innere des Tetraeders prägen: Alle Räume sind mit bitter schmeckender Luft von deutlich erhöhtem Druck gefüllt, Boden und Wände des Marmorgesteins glänzen wie frischpoliert, unheimliche Lichtreflexe, Temperaturveränderungen und das häufige Aufgleißen des ganzen Monuments verwirren die Sinne.

In der Mittelachse der Pyramide verlaufen in einer halbdurchsichtigen Malachitsäule lotrecht kraftsammelnde Metalladern aus Mondsilber, deren magische Aura jeder Magiekundige mit ODEM ARCANUM erkennen kann.

12) Nest der Blasenhüter: Nur durch zwei enge Öffnungen zu erreichen ist dieser finstere Raum, der von den amorphen Leibern Hunderte Blasenhüter überquillt, die hier mondlose Zeiten verbringen. Die Dienerwesenheiten der Alten greifen jeden an, der dieses Gewölbe betritt, verfolgen ihn jedoch nicht nach draußen – zumindest solange nicht Mondschein auf das Wasser fällt.

Die Werte der Blasenhüter

MU 15 KO 10 AT 14 PA 0
LE 35 RS 1 TP 1W (Umschlingen) / SP durch Schleim*
GS 4 AU 100 MR 15 GW 6

*) Sämtliche TP und SP beim Kampf gegen die Blasenhüter werden von der AU abgezogen. Fällt bei der AT eine 1, hat der Blasenhüter sein Opfer vollständig verschluckt. Bis es sich mit einer KK-Probe+KR-Anzahl befreit hat, nimmt es pro KR 1W+KR SP Schaden. Ist die AU auf 0 gesunken, wird das Opfer bewußtlos, von den Blasenhütern in eine Schleimkugel verpackt und an den Tetraeder gehängt.

13) Dom des Mondes: Hier endet die Schleuse (11). In diesem zehn Schritt hohen Dreiecksraum mit zentraler Kraftsäule leuchten rote Reliefs aus dem massiven Malachit: Das Madamal in den vier bekannten Phasen – und zwei weiteren, die den Mond als Reif und als von drei Körpern umkreisten Ellipsoid zeigen. Der Boden ist von einer rostroten Kruste bedeckt, als habe hier vor Unzeiten Metall gelagert.

Drei röhrenförmige Rampen mit einem Dreiviertel Schritt Durchmesser (RA-Probe) führen spiralartig nach unten; eine weitere (verschlossene) nach oben zu Kammer 12.

14) Raum der Lüfte: Durch die Röhre fällt man in unendliche Weite: ringsum nur dunkler Himmel mit Sternengebilden, ein Gefühl ständigen Fallens (HA-Probe). Tatsächlich ist dies eine Illusion der Alten kombiniert mit einem dem NIHILATIO ähnlichen Zauber. Bald eilen aus der Ferne Dutzender kleiner Tetraeder heran, auf jeder Seite ein sehr lebendig glotzendes Auge, die die Helden umringen, gründlich betrachten und sich bisweilen zu Würfeln, Oktaedern, Dodekaedern und Ikosaedern zusammenfinden. Wird ein Auge berührt, löst sich die ganze Illusion auf, die Helden fallen (W3 bis 2W6 SP) auf harten Boden und finden sich in einem finsternen Raum wieder, dessen Leere nur von einer Treppenluke nach unten unterbrochen wird.

15) Kaverne des Monstrums: Tief unter dem Meeresgrund, aber doch noch durch den nahen Abgrund gefährdet, höhlt sich ein fast 15 Schritt hoher Saal: der Endpunkt aller mholurischen Bemühungen, die Konstruktion der Alten für sich zu vereinnahmen. Von der frei nach unten verlaufenden Treppe erkennt man kalte Steinlichter in gelb und grün, die eine immense Kreatur aus den letzten Atemzügen des vielbeinigen Zeitalters erleuchten: ein krabbenartiges Untier von über 20 Schritt Durchmesser und 8 Schritt Höhe. Rotblau schimmernde Chitinpanzer, zerfurchte Riesenhörner, acht Beine wie Tempelsäulen. Zwei lange Stielaugen erheben sich über die monströsen Scheren, die Mauern zermalmen könnten. Spiralen aus Mondsilber drehen sich über dem Ungetüm aus der Decke und lassen wirbelnde Kräfte auf die noch reglose Kreatur herabfahren.

Drumherum halten sechs Mholuren und der Aquamant Wacht, putzen Gnop'thura oder sind an einer der Schmelzen in den drei Ecken beschäftigt. Hier stehen die großen Enduriumblöcke der Kerrishiter (jeweils 50 Stein schwer und damit kaum zu transportieren), die von den Mholuren eingeschmolzen werden, um der Riesenkrabbe den letzten Rest Verwundbarkeit zu nehmen: Ihrem Panzer wird eine Schicht Endurium aufgedampft. Eindringlinge greifen die Mholuren sogleich an und eröffnen damit das Finale.

16) Vergessene Tiefen: In welchen Untergrund der Tetraeder reicht, konnten auch die Mholuren vor Jahrtausenden nicht herausfinden, alle Eingänge in tiefere Räume, die die Träume der Alten hüten, sind mit einem für die meisten Sterblichen unbezwingbaren Siegel belegt, das auch durch den abschließenden Erdstoß (siehe unten) nicht gebrochen wird.

Weiterer Ablauf der Ereignisse

Der weitere Fortgang der Geschehnisse wird nicht zuletzt von den Aktionen Ihrer Helden bestimmt. Die nachfolgenden Kapitel, die in etwa dem zu erwarteten Handlungsablauf entsprechen dürften, enthalten daher alle notwendigen Informationen, die Sie bis zum furiosen Ende dieses Abenteuers benötigen:

Die Mholuren – Schwarze Seelen der See

Die Mholuren tauchen zunächst als schauriges Glucksen oder gurgelnde Schemen unter Wasser auf – es sollte geraume Zeit dauern, bis die tauchenden Helden dahinterkommen, daß diese gefürchteten Kreaturen bereits wieder die alte Stätte vereinnahmt haben.

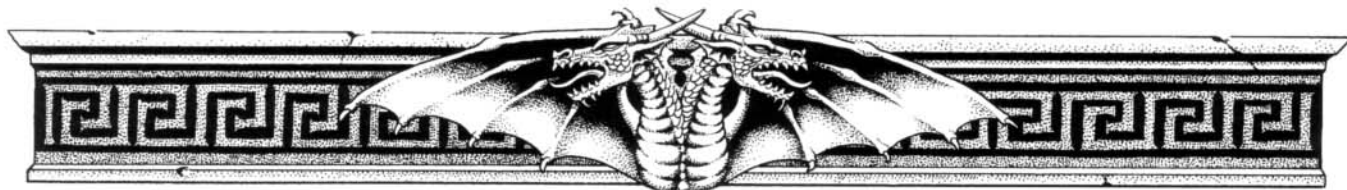
Szenen

—»Hinter dir hörst du seit einiger Zeit seltsames Gezirpe, wie von einer Unterwassergrille. Es kommt näher, wird lauter. Du drehst dich um und ... nichts. Das Geräusch ist verschwunden.«

—»Du blickst hinauf zur fernen Wasseroberfläche, 30 Schritt über dir, wo sich die Sonne blaugrün in den Wogen bricht. Da ist ein Schatten vor dem Licht. Wie ein großer Molch, der flink durch die Fluten schwimmt. Er hat Beute in seinen Fängen – oder war es eine Waffe in seiner Hand?«

—»Ein rasches Rauschen direkt neben dir. Du wendest dich um und siehst noch einen langen, silbern geschuppten Schwanz um die Ecke verschwinden.«

—»Du blickst in eine Nebenkammer, die hinter einer Art von ge-



wachsenem Glas liegt, an das du dein Gesicht drückst. Plötzlich blickst du direkt in zwei tief-schwarz schillernde Augen, keine Handbreit vor deinen. Die Kreatur, eine schlanke Amphibien-gestalt von zilitenhaftem Äußeren mit silber-nen Schuppen, stößt sich zurück und wird von der Dunkelheit verschluckt.»

—»Die Decke ist hier im Riesenseestern von seltsamen ineinandergewundenen Strukturen überzogen: Fasern, Adern, Gerippe, fleischige Fetzen. Aus dem Augenwinkel siehst du, wie sich plötzlich die Struktur bewegt, nein, drei silberne Molch-Gestalten lösen sich harpunenschnell daraus, die dort perfekt getarnt waren!«

Etwa zwei Dutzend Mholuren halten sich derzeit in und um das Seestern-gerippe auf, bemüht, die Krabbe im Tempel der Alten zum Leben zu er- wecken. Sind sie alleine, nutzen sie alle Ortsvorteile, sind unfassbar wie glitschiger Fisch und fliehen schnell. Wähnen Sie sich den Kiemenlosen ge- genüber in der Übermacht, greifen sie jedoch an. Sie sprechen keine Sprache, die an Luft gesprochen wird und fallen mit der Mitleidlosigkeit eines Raub- tiers über die Eindringlinge aus den Trockenlanden her. Ihr Anführer ist ein zaubermächtiger Aquamant mit dunkelblauen Schuppen und breit aufgefächerten Außenkiemen. Er leitet die Ge- burt Gnop'thuras und kann von den Helden erst im Innern des Tetra- eders aufgespürt werden.

Die Werte der Mholuren

MU 12 KO 16 AT 12 PA 11
LE 45 RS 2* TP 1W+3 (Fischspieß) / 1W (Gebiß)
GS 8 AU 50 MR 8

*)Rüstungsschutz der Haut; Mholuren tragen keine Rüstungen

Die Werte des blauen Aquamanten

MU 14 KL 15 IN 14 CH 8 GE 14 FF 15 KO 14 KK 10
LE 40 AU 43 AE 65 AT 12 PA 12
RS 2* TP 1W+2 (Belemniten), 1W (Gebiß) GS 8 MR 15

Zauberfähigkeiten: Der Aquamant ist in der Lage, Seegetier zu beherrschen oder zu besänftigen, kann Wasserstrudel oder plötzliche Wasserpeile hervor- rufen, sich selbst auf dreifache Geschwindigkeit beschleunigen oder im Was- ser quasi unsichtbar machen; zudem kann er bestimmte Bereiche des Wassers verdunkeln oder für Kiemenatmung nicht mehr nutzbar machen.

*)Rüstungsschutz der Haut; Mholuren tragen keine Rüstungen

Einige Mholuren halten eine Troika von mehr als schrittlangen Schnappfischen an der Leine, lassen sich von diesen durch das Was- ser ziehen oder hetzen sie auf Gegner.

Die Werte der Schnappfische

MU 15 KO 8 AT 13 PA 2
LE 20 RS 0 TP 1W+3
GS 12 AU 30 MR 7 GW 5



Die Abishai: Piraten ohne Skrupel

Die Helden geraten erneut an dieje- nigen, von denen sie in Shanali über- fallen wurden: Unter der Führung der gierigen Amaunir-Piratin TaLir sucht zwischenzeitlich eine Rotte von gut 40 Abishai mittels zweier großer Katamarane nach dem Enduriumschatz. Da sie zwischen- zeitlich auf dem Bleichwasser die Prinzessin Lamea entdeckt (und eventuell Gerettete aus den Stasis- kugeln zwischenzeitlich gefangen gesetzt haben), suchen sie bald nach der Margitara die Fundstelle auf und entdecken schnell die Unterwasser- ruinen. Von der Anwesenheit der Nequaner ahnen sie (noch) nichts.

»Gegen die Wasseroberfläche ist ein breiter Katamaran von immerhin 30 Schritt Länge auszumachen. Von kruden Kränen werden Transporthaken in die Tie- fe herabgelassen, eine Handvoll Taucher läßt

sich von abgerichteten Seekhardanen in die Tiefe ziehen, Harpunen und goldene Muschelhörner in den Händen haltend, auf dem Rücken Sammelsäcke.«

Die Abishai sollten eintreffen, wenn die Helden bereits ein Gutteil des Riesenseesterns untersucht haben und kurz vor dem Eintritt in den Tetraeder stehen. Wenn sich die Gruppe versteckt, kann es lange dauern, bis die tauchenden Abishai auf die Helden aufmerksam wer- den, die unter Wasser durch die Wirkung zerbissener Schaschwa-Per- len atmen können, die in etwa die Wirkung der aventurischen Kajuboknospe haben. Die Abishai gehen sofort ihren Untersuchun- gen und Plünderungen nach. Sie sind natürlich von den konkurrie- renden Helden (wenn diese das erste mal aufeinandertreffen) über- rascht und attackieren diese sofort, um sie zu vertreiben.

Eine klassische Zwischensequenz wäre die Gefangennahme der Grup- pe durch einige Abishai, die aber noch in der Tiefe unter den Spießen plötzlich auftauchender Mholuren fallen. Den Helden gelingt dann in dem Chaos die Flucht.

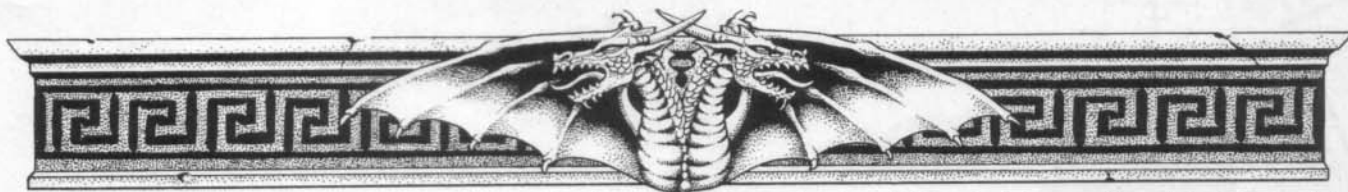
Werte eines Abishai

MU 13 KO 14 AT 13 PA 12
LE 41 RS 1 TP 1W+3 AU 45 MR 6

Schußwaffen: 22 (Harpunengewehr unter Wasser, Kreuz-Bela über Wasser)

Handlungsoptionen

—Generell sollte die Erforschung der unterseeischen Ruinen zunächst in Ruhe für die Helden ablaufen: Stille und Dunkelheit sind Elemen- te der Stimmung – gerade wenn sie unerwartet unterbrochen werden. Verschärfen Sie das Tempo der Handlung erst im Laufe der Zeit: Unter den Helden rumpelt immer häufiger der Seeboden, die Abishai tref- fen ein, die Mholuren sind auf die kiemenlosen Neuankömmlinge aufmerksam geworden.



—Hintergründige Informationen und Hinweise zu Handlungssträngen können von den Nequanern kommen, die den berichtenden Helden neugierig an den Lippen hängen. Sollten Sie glauben, daß ständige Präsenz eines Unterwasserkundigen nötig wird, stellen sie der Gruppe zwei von den Reparaturen abkömmliche Nequaner mit Tauchmasken zur Seite oder lassen Zauberkundige mittels einer dem ELFEN FREUNDE ähnlichen Magie mit dem Demergator kommunizieren.

—Anhand von Zeichen im Innern des Tetraeders können die Helden entschlüsseln, wie hier Kräfte zusammengeführt werden, um ein Erweckungsritual zu speisen. Auch die gesteigerte Aktivität der Blasen-

hüter und anderer Wächterfunktionen, während der Mond auf das Wasser scheint, kann hiermit erkannt werden. Sollten es die Helden mit zu vielen Mholuren und Abishai auf einmal zu tun haben, finden sie dort auch unvermutet einen Beherrschungsfokus aus Arkanium, der es erlaubt, die Blasenhüter zeitweise auf die Gegner zu hetzen, bis einige von ihnen im Stasischlaf an der Außenseite des Bauwerks hängen.

—Geraten einzelne Abenteurer oder die ganze Gruppe in Gefangenschaft der Mholuren, werden sie klassischerweise als Zuschauer des Erweckungsrituals dienen, das bald außer Kontrolle gerät und unter dem Toben der Riesenkrabbe Chancen zur Flucht bietet.

Brodelnde Fluten

Alle Chitinglieder der gewaltigen Krabbe glänzen in stählernem Schwarz, und noch immer liegen gewaltige Enduriumblöcke bereit. Das Erweckungsritual ist vollzogen: Die Mholuren wiegen sich, gelb und grün erleuchtet, in unhörbaren Melodien. Astrale Kraftströme pulsieren immer schneller von den mondsilbernen Spiralen und lassen knisternde Funken über den Panzer der Riesenkrabbe zucken. Von ferne, jenseits der massiven Malachitwände, dröhnt unirdisches Rauschen, das sich zu infernalischem Dröhnen steigert. Da! Stielaugen zucken, Mandibeln beginnen gierig zu rasseln, Fühler wedeln hektisch umher. Die Mholuren geben Laute des Triumphs von sich: Das Monstrum ist erwacht. Einer der Achtbeine stapft auf Malachit – und spaltet ihn! Der Boden bebt, feiner grüner Staub rieselt herab.

Die im Tetraeder konzentrierten Kräfte lassen den ohnehin unruhigen Boden Wellen der Erschütterung über den Seegrund jagen. Immer heftiger werden die Erdstöße, bis schließlich die gesamte Anlage der Mholuren und Alten im Abgrund zu versinken droht. Hier ist nun das Finale des Abenteuers angesetzt, das – je nach vorhergehenden Ereignissen – vielerlei Elemente umfassen kann:

—Die Helden liefern sich ein Gefecht mit den Mholuren und ihrem anführenden Aquamanten, der selbst den Platz hinter dem Kopfteil der Riesenkrabbe einnimmt, um Gnop'thura Befehle einzuflüstern und das Monstrum aus dem Tetraeder ausbrechen und untermeerisch bis nach Shanali und darüber hinaus marschieren zu lassen, um die Städte der Kiemenlosen dem Erdboden gleichzumachen.

—Die Abishai, diesmal unter Führung der Amaunir-Piratin TaLir höchstpersönlich, stürmen in ihrer Gier nach dem Endurium über die Treppe die Krabbenkaverne, bekämpfen Helden und Mholuren gleichermaßen und müssen sich mit baumstammdicken Krabbenbeinen auseinandersetzen, die sie zu zerstampfen drohen.

—Falls der 'Pilot' Gnop'thuras zu Tode kommt (oder von ihr selbst verschlungen wird ...) wütet sie führerlos im alten Relikt, zermalmte Kämpfende, zerreißt Wände und zerquetscht alles, was zwischen ihre Zangen gerät. Ein Held kann versuchen, die Kreatur zu kontrollieren. (Seien Sie aufgeschlossen gegenüber Heldenaktionen: Hier mag ein DAS SINNEN FREMDER WESEN helfen, vielleicht schwingt sich auch ein Held hinter den Kopfpanzer und stimuliert die Krabbe an ihren Fühlern, vielleicht versucht sich ein Beschwörer an einer Beherrschungsprobe ...)

—Letztlich reißt die Krabbe die Wände so weit ein, daß Schlick und Seewasser in die Halle quillt, der obere Teil des Tetraeders und die gesamte Mholurenbehausung gerät ins Rutschen und beginnt in den dunklen Schlund unterseeischer Tiefen zu sinken. Den Helden gelingt nur mit äußerster Mühe die Flucht, während etwa TaLir zuletzt gesehen wird, wie sie mit gierigem Blick versucht, einen Enduriumbrocken hinaufzuschleppen und von prasselnden Gesteinstrümmern

begraben wird. Spätestens jetzt lösen sich an der Spitze des Tetraeders die letzten Stasiskugeln und steigen der Oberfläche entgegen, wo die gefangenen Tiere und Menschen geschwächt, aber lebend von Nequanern und Helden geborgen werden können.

Zurück aus dunklen Tiefen

Je nachdem, wie es den Helden gelungen ist, ihre Gegner auszutricksen und die Besatzung der *Prinzessin Lamea* zu retten (evtl. ist ja noch eine Befreiung der geborgenen Aventurier aus den Händen der Abishai notwendig), wird auch das Ende dieses Abenteuers ausfallen.

Zwar scheint das Endurium mit der Katastrophe am Grunde des Bleichwassers für immer verloren (auch der Demergator der Nequaner ist nicht in der Lage, die Tiefe des heißen Spaltes am Seegrund zu überwinden), doch dafür haben die Helden im Gegenzug weit über hundert Besatzungsmitgliedern der *Lamea* das Leben gerettet – und vielleicht mehr über Myranor erfahren, als ihnen lieb ist.

Immerhin: Harika und die übrige Besatzung der *Prinzessin Lamea* werden die (verloren geglaubten?) Helden nach ihrer Genesung, die gut und gerne eine Woche dauern wird, gebührend feiern. Flutenmeister Luteron und Harika begegnen sich derweil mit großem Respekt und laden sich gegenseitig an Bord ihrer Schiffe ein, um die Errungenschaften zweier weit entfernter Kontinente zu bestaunen und Erfahrungen auszutauschen. Und da wären wir auch gleich beim Thema, denn die Erfahrungen dieses Abenteuers sollten Ihnen pro Held gut und gern 250 Abenteuerpunkte wert sein.

Und wie geht es weiter?

Nun, das müssen Ihre Helden selbst entscheiden. Sowohl Harika als auch Luteron bieten den Helden an, diese wieder in Shanali abzusetzen. Die Gruppe kann, wenn sie es wünscht, auch an Bord der *Prinzessin Lamea* bleiben. Denn da die Admralin es frühestens wieder in einen knappen Jahr wagen kann, an den Seefestungen vor Balan Cantara vorbei, ins Verfluchte Thalassion, also ins Meer der Sieben Winde vorzustößen, plant sie, die nächsten Monate über die Küsten des Meers der Schwimmenden Inseln zu erforschen, auch wenn die Windverhältnisse dort für einen Segler wie die *Lamea* nicht besonders günstig sind. Harika plant ferner, irgendwann die Suche nach der verlorenen Schivone *König Tolman* wieder aufzunehmen. Nur mit der Rückkehr nach Aventurien hat sie es nicht eilig. Denn nach dem Verlust des Enduriums wird sie nicht mit leeren Händen gen Osten aufbrechen wollen. Was alles in allem für Ihre Helden nur eines heißt: Abenteuer auf Abenteuer.

Traummusik

Ein Kurzzenario von Heike Kamaris & Jörg Raddatz

Das Szenario ist am besten geeignet für Balan Cantara, kann aber mit etwas Aufwand auch in eine andere Metropole des Imperiums verlegt werden.

Auftakt: Die Helden werden von Igamentor angeworben, einem reichen Reisenden, über dessen genaue Herkunft niemand etwas weiß. In einem gut gegen Lauscher bewachten Raum erzählt der jung wirkende Mann von durchschnittlichen Aussehen die Geschichte von Thyrolestor MiaNau aus Hentopia, einem einstmals berühmten amaunischen Spielmann, der ob seiner Kunstfertigkeit von seiner Sippe in Valantia hochverehrt wurde, so sehr, daß sie seine Hand, die so unvergleichlich die Lyra schlug, nach seinem Tod mumifizieren ließen. Doch vor einigen Monaten hatten Grabräuber von der Hand die drei Finger abgetrennt – und während Igamentos die Diebe bis nach Balan Cantara verfolgen konnte, fehlt ihm nun die Kampfkraft, die gestohlenen Finger zurückzustehlen.

Wenn die Helden nachfragen, gibt er sich als Freund der Sippe aus, der den Amaunir einen Gefallen erweisen will. Er bietet den Helden pro 'geborgenen' Finger die enorme Summe von 120 Aureal.

Hintergrund: Natürlich ist Igamentor nicht so gutherzig, wie er sich gibt: Es handelt sich bei der Hand des Barden um ein mächtiges Artefakt. Der Musiker galt als einer der besten seiner Kunst und verfügte über latente magische Fähigkeiten, und seine vollständige Hand kann bei Berührung jegliches Saiteninstrument überderisch schön erklingen lassen. Schon die einzelnen Finger haben die Kraft in abgeschwächtem Maße, und das (und *nur* das) gibt Igamentor auch zu, wenn man nachhakt.

Er war der Auftraggeber des Grabraubes, ist jedoch übertölpelt worden, als die Mietlinge mit der Beute nach Balan Cantara flohen. Ihm geht es darum, mit der kompletten Totenhand die Lyra mit den brennenden Saiten zu spielen, ein legendäres Artefakt, dessen Klang den seit Äonen schlafenden Gott, den man nicht nennt, erwecken und damit das Angesicht des Kontinentes verändern würde. Zwar hat er mittlerweile den Handstumpf mit dem Daumen in seinem Besitz, doch ohne die Finger hat er keine Hoffnung auf Erfolg.

Szene 1: Der erste Finger des MiaNau befindet sich im Besitz des Kultes von 'Romanthor von den Sphärenklängen', eines seit kurzem sehr erfolgreichen Mysterienkult mit einem einzigen Gotteshaus, irgendwo in Krysirenis. Wenn die Helden dank ihrer Kontakte den halb verborgenen Tempel ausfindig gemacht haben, können sie herausfinden, daß dort der göttliche Romanthor angebetet wird, der mit seiner Sphärenmusik die wahrhaft Frommen von allen Leiden heilt – sofern sie dem Tempel reich dafür spenden.

Die angeblichen Wunderheilungen werden stets von bezahlten Mimen vorgeführt, und wenn der Gott jemandem nicht hilft, dann liegt es immer noch an seinem ungenügenden Glauben. Der selbsternannte Hohepriester Tyriachos führt mit seinen vier Getreuen ein Leben in absolutem Luxus, auch wenn er diesen

bei seinen Predigten und Andachten sorgsam verbirgt und in schlichter Kutte mit den Hilfesuchenden betet, während im Allerheiligsten einer seiner Helfer mit dem Finger einer Windharfe die mysteriösen 'Sphärenklänge' entlockt, deren Schönheit allein zahlreiche Pilger überzeugt hat.

Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten für die Helden. Durch geschickte Nachforschungen können sie den ganzen Schwindel durchschauen und es vielleicht schaffen, die Betrüger durch Drohungen dazu bringen, den Finger auszuliefern. Vielleicht läßt sich auch einer der Helden als angeblicher Kranker heilen, um in den Tempel und vielleicht gar das Allerheiligste zu gelangen. Sollten die Helden es auf einen Überfall anlegen, können sie die 'Reliquie' in einer Schatztruhe in der Wohnstatt der Prediger finden, die sich nach ihren erfolgreichen Messen bei einem Gelage entspannen.

Spätestens wenn auch dieses Beutestück bei Igamentor ist, wird er ein paar Wissensbrocken über den Finger anbieten müssen, doch so wenig wie möglich erzählen und Ahnungslosigkeit von "diesen amaunischen Zauberdingen" vorgeben. Sollten sie bereits eine Entlohnung verlangen, wird ihnen der Händler ein Beutelchen mit einem Viertel der Gesamtsumme aushändigen. In jedem Fall hat er aber auch den nächsten Aufenthaltsort erfahren.

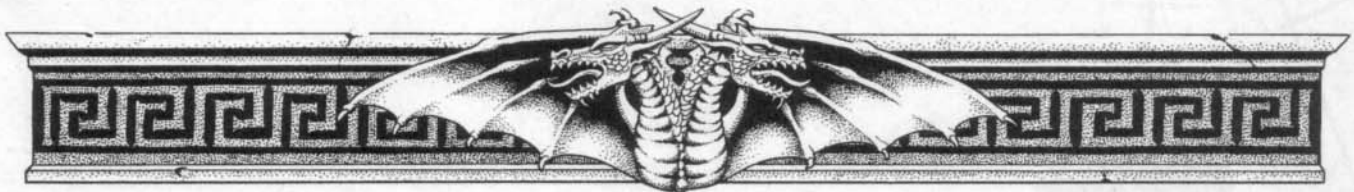
Szene 2: Einen der Finger besitzt Domna Aramnara, die Patronin des Cirkels der Grünen Flammen, der sich im Hafenviertel einen Namen als klein, aber unangenehm und aggressiv gemacht hat. Weshalb sie ihn erworben hat, weiß Igamentor nicht. Der Verbleib des übrigen ist noch ungeklärt, aber er hofft, daß er in den nächsten Tagen Hinweise von seinen Informanten erhält. Wenn die Helden dem ersten Hinweis nachgehen, können sie leicht herausfinden, daß die Domna gewöhnlich tagsüber in den Laranthisthermen in Laternenhöh Hof hält.

Es liegt nun an ihnen, ob sie diese Gelegenheit zu einer Audienz bei der Matrona nutzen wollen und sie um den Finger bitten. Nur wenn keiner der (anwesenden) Helden einem anderen Cirkel verpflichtet ist oder aber der Betreffenden glaubhaft macht, überlaufen zu wollen, denkt sie darüber nach, den Finger herauszugeben. Dafür erwartet sie jedoch von den ihr unbekannten Helden einen großen Gefallen, der von Ihnen genauer festgelegt werden sollte, in jedem Fall aber die Trennung von geschätzten Freunden und Gütern und einen lebensgefährlichen Kampf umfassen sollte.

Lehnen die Helden ab, ist sie natürlich gewarnt und wird den Finger in ihrem Arbeitszimmer in einem eisernen Schrank einschließen und streng bewachen lassen, so daß es schon einer mittleren Streitmacht bedarf, um die Bewacher in ihrer Residenz zu überwinden. Natürlich hätten sich die Helden auf alle Fälle eine rachsüchtige Gegnerin erworben.

Wenn die Domna nicht gewarnt wird, liegt der Finger in ihrem Musikzimmer, wo sie mit ihm einige Zithern und Harfen 'bedient'. Zum Beispiel können die Helden als Lieferanten getarnt oder durch geschicktes Klettern und Schleichen tagsüber ihre Abwesenheit nutzen, um den Finger zu erbeuten. Die Villa wird allerdings stets von (Heldenzahl+1) Wachposten sowie 2W6 Dienstboten bevölkert, so daß sich in jedem Fall äußerste Diskretion empfiehlt – und Sie sollten die Szene so spielen, daß es immer so wirkt, als käme gleich eine übermächtige Streife um die Ecke. Falls die Helden in irgendeiner Weise Spuren hinterlassen, haben sie in Zukunft ebenfalls einen neuen Feind. Wenn die Helden mit ihrer Beute zurückkehren, kann ihnen der erfreute Igamentor den nächsten Tipp zukommen lassen.





Szene 3: Der letzte Finger ist im Privatumuseum des Sammlers und Völkerkundlers Meophrastes zu finden. Es ist nicht weiter schwer, das Haus des einsiedlerischen Gelehrten in Laternenhöh zu finden. Hineinzugelangen, ist schon deutlich schwerer, denn der Eintritt kostet einen ganzen Areal – pro Kopf.

Nur wer gebildet erscheint, wird eingelassen und kann mit Meophrastes reden, Eindringlinge jedoch sehen sich seinen sechs pardischen Wächtern gegenüber: blutrünstigen Wilden, die er von einer früheren Reise mitgebracht hat und die ihn als ihren Gott verehren. Mit schierer Gewalt ist hier nicht viel zu erreichen, doch wenn es die Helden darauf anlegen, sollten Sie ihnen eine wilde Hatz vorbei an unheimlichen Götzenbildern, scheppernden Rüstungen, modrigen Wandteppichen und anderen Exponaten gönnen, die im Halbdunkeln überaus furchteinflößend sein können. Am Schluß jedoch sollten die Wachen die Helden stellen und diese vor allem darauf hoffen, daß Meophrastes schnell genug herbeigelaufen kommen kann, um ihre Kapitulation entgegenzunehmen. Denn die Pardir werden, auf sich gestellt, bis zum Tode kämpfen, um die Helden zu vernichten.

Wenn die Helden es irgendwann schaffen, mit dem Sammler über den Sinn ihres Besuches zu reden, wird dieser ihnen nach einigem Grübeln die Wahrheit über den Musiker, die Hand und die Prophezeiung erzählen; und dann wird er die Helden darum bitten, Igamentor die übrigen Teile der Hand wieder zu entreißen.

Sollten die Helden nicht bereits aus eigenem Ansporn genügend motiviert sein, um ihren ursprünglichen Auftraggeber zur Rechenschaft

zu ziehen, kann ihnen Meophrastes knurrend einige alte Fassungen der Legende von 'Zauberhand und Flammenharfe' zeigen, die er schon vor Tagen herausgesucht hat, und die seine Darstellung stützen.

Szene 4: Am besten ist es, wenn sich die Helden unter dem Vorwand mit Igamentor treffen, den letzten Finger zu bringen, und ihm dann einige peinliche Fragen stellen. Wenn die Helden sehr naiv sind, kommt er vielleicht damit durch, nichts von allem gewußt zu haben und nur die Bitte einiger Freunde auszuführen. Wenn die Helden hingegen bereits mit brachialer Gewalt anrücken, ist der Händler auf jeden Fall verschwunden.

Falls er gefaßt wird – in den Augen der Obrigkeit hat er nichts Strafbares getan, und eine gerichtliche Untersuchung wird im Sande verlaufen, aber das Geld der Helden als Kläger kosten.

Meophrastes wird versuchen, möglichst viele der Handteile in seinen Gewahrsam zu nehmen. Wenn die Helden die Teile lieber betreuen wollen, wird er es widerwillig akzeptieren. Falls sie jedoch die Hand einfach als interessante Trophäe behalten wollen, sollten verschiedene Versuche unterschiedlicher Personen, ihnen das Teil wieder abzunehmen, ihnen künftig das Leben schwer machen, und wer weiß, vielleicht steckt hinter einem ja auch Meophrastes selbst.

Offene Enden: Und was ist nun mit der sagenumwobenen Lyra mit den brennenden Saiten? Ist sie ein Gerücht oder existiert sie? Wenn ja, wo ist zu finden? Und besteht dieser unnennbare Gott wirklich, und wenn ja, ist er ein mächtiger Halbgott oder wirklich der Namenlose? Diverse offene Fragen für Sie, aus denen Sie gewiß eine spannende Abenteurserie machen können.

Auch dieses
Szenario spielt
in der Stadt
Balan Cantara.

Auftakt: Meister

Meophrastes, der Sammler, hat einen neuen Auftrag für die Helden: Sie sollen im verrufenen Bezirk Asnarion die Überreste einer früheren Villa mit einem Observatorium aus Optrilith lokalisieren und dort möglichst viele Metalltafeln mit eingravierten magischen Schutzkreisen bergen. Das nötige Werkzeug stellt Meophrastes bereit, und für jede Tafel würde er 5 Areal zahlen.

Hintergrund: Lange Zeit galt der Magiethoretiker Rhadicho Damanicos ut Tharamnos als Sagenfigur, deren Lebenszeit und Wohnort völlig unklar war – vor allem die Überlieferung, er habe seinen Palast mit Metalltafeln voller Schutzzeichen gesichert, galt als sehr unglaublich. Doch nun ist Meophrastes auf ein uraltes Papyr gestoßen, das sich als Kaufvertrag entpuppt hat und in dem es um die Lieferung zweier Enduriumplatten an Rhadichos Villa beim Thearchenpalast in Balan Cantara geht. Und dem Datum nach zu urteilen, muß die Villa im einst blühenden Asnarion gelegen haben. Wenn auch die offensichtlichen Schätze längst geplündert wurden, hegt der Sammler doch die Hoffnung, daß die klobigen Tafeln noch immer irgendwo in der Villa des Magus liegen.

Diese wichtigen, aber für den Auftrag nicht unbedingt nötigen Informationen enthüllt er den Helden nur, wenn sie sehr gut verhandeln oder zähneknirschend dafür bezahlen.

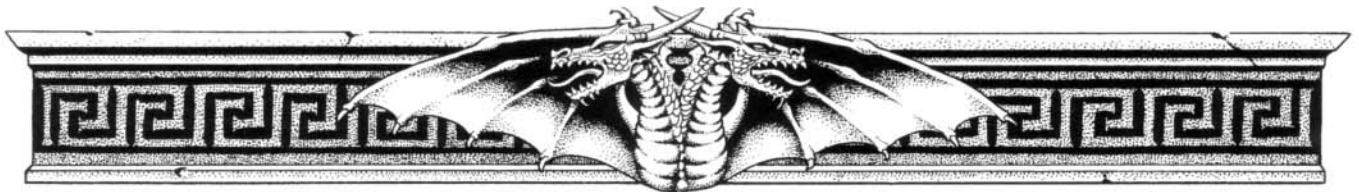
Die Szene: Wo genau in Asnarion der Palast liegt, vermag Meophrastes nicht zu sagen, nur auf das Observatorium als Herzstück hat er aus anderen alten Texten geschlossen. Die Helden sollten realisieren, daß sie sich am besten vor der Reise nach Asnarion eine Tarnung als zer-

Die Tafel des Weisen

Ein Kurzscenario von Heike Kamaris & Jörg Raddatz

lumpte Ausgestoßene zulegen, um in der heruntergekommenen Stadt nicht zu sehr aufzufallen. Denn die heimatlosen Vesai, verstoßenen Amaunir, heimtückischen Neristu, entlaufenen Sklaven und in Ungnade gefallenen Dämonologen, die hier in den Ruinen hausen, machen Asnarion zu einem gefährlichen Pflaster für reich gekleidete oder stark bewaffnete und gerüstete Fremde.

Vor Jahrtausenden lebte hier die Elite des Imperiums; und das zeigt sich auch in der Architektur: Damals müssen die Gebäude reich und prächtig verziert gewesen sein, mit goldenen Dächern, Jharrahornstatuen, Optrilithwänden und Jadeverkleidungen – eine Stadt in Gold, Weiß und Grün. Doch heute sind die einst vornehmen Villen und Paläste beschädigt oder eingestürzt, mit gähnenden Fensterlöchern ihrer Schätze beraubt, selbst die Marmor- und Jadetafeln der Verkleidungen sind herausgebrochen und anderweitig verwendet. Doch noch immer ist Asnarion ein regulärer Distrikt der Metropole, auch wenn die Herrschaftsverhältnisse sehr ungewöhnlich sind: Niemand im Horaspalast redet gerne darüber, daß jährlich eine Truhe mit den Steuerleistungen eines ungenannten und selbsternannten 'Magnaten von Asnarion' direkt vor dem Haupttor steht, ohne daß jemand sagen kann, wie sie dorthin gekommen ist. Insgeheim aber ist die Beklommenheit schnell verdrängt, das Gold gezählt und der Distrikt wieder sich selbst überlassen.



Je nachdem wie (un)auffällig sich die Ankunft der Helden gestaltet, werden sie als Spitzel verjagt, was nicht ohne mittelschwere Wunden abgeht, oder in Rankkämpfe verwickelt, um sich den Respekt der Alt-ingesessenen zu verdienen. Nach einiger Zeit (je nachdem, wie schwer Sie es halten wollen) finden sie schließlich die gesuchte Villa, und auch hier haben die Jahrhunderte ihre Spuren hinterlassen: Der Garten ist ein veritabler Urwald, in dem neben giftigen Schlingpflanzen auch Risse im Boden den Zugang zum Hauptgebäude erschweren, das immer noch an einigen Stellen durch belebte Gargylen geschützt wird.

Gerade deshalb hat sich eine Diebesbande das Anwesen als Basis erkoren, denn sie kennt einen ungefährlichen Zugang durch die wuchernden Pflanzen. Selbst wenn die naturkundiger Held diesen finden sollte, werden die (Heldenzahl+2) jetzigen Bewohner ihre Basis nicht kampflös aufgeben.

(MU 12 KO 12 LE 38 RS 1 TP 1W+3), und da sie gerade erst einen größeren Raubzug in Basantia erfolgreich beendet haben, sind sie auf der Hut vor Verfolgern.

Es sollte nicht darum gehen, alle Diebe zu töten, sondern sie zu vertreiben, und eventuell einen Teil der Beute zu 'übernehmen' – vor

allem diese Silberstatuette einer lasziven nackten Tänzerin mit Eulenkopf sieht ... faszinierend aus.

Ansonsten können Sie nach Wunsch noch einige Fallen in die rußgeschwärzten Gänge einbauen, die aber allesamt von den Dieben stammen und weder in Wänden, Decke oder Boden verborgen noch sonst sonderlich ausgefeilt sind.

Wenn die Helden schließlich die Herren im Haus sind, können sie nach einiger Suche drei geschwärzte Eisentafeln mit alten Schriftzeichen finden und mit einigen KK-Proben aus der Wand brechen. Ansonsten haben sich natürlich keine alten Schätze erhalten, doch was die Helden eventuell an zusätzlichem Diebesgut einkassieren können, sollten Sie gemäß der in Ihrer Spielrunde üblichen Gepflogenheiten entscheiden.

Offene Enden: Dieses Szenario ist recht geschlossen – doch was hat es mit der eulenköpfigen Statuette auf sich? Meister Meophrastes würde sie gewiß gegen Bezahlung untersuchen, und vielleicht ist sie ja gar ein magisches Artefakt oder Kultobjekt? Oder würde zumindest der bestohlene Honorat die Helden belohnen, wenn sie ihm das Kunstwerk zurückbringen?

Bretter, die die Welt bedeuten

Ein Kurzscenario von Heike Kamaris & Jörg Raddatz

Dieses Szenario spielt in Balan Cantara und ist gut einsetzbar, wenn sich die Helden zwischen zwei Abenteuern entspannen und umschauen wollen.

Auftakt: Während erlittene Wunden heilen, Waffen und Rüstungen repariert werden, bietet sich die Gelegenheit für etwas Unterhaltung – und so werden sie auch nach Laternenhöh im Binnenhafendistrikt gelangen. Hier liegt das *Neue Komödientheater*, trotz seines Namen auch schon eine würdevolle Institution von mehr als 300 Jahren. Es besitzt nicht die vornehmste Bühne, aber eine der bestbesuchten der Stadt: Denn die hier gespielten Stücke sind ironisch und spritzig mit einem Hauch Frivolität. Sie sprechen damit vom freien Handwerker bis zum vornehmen Honoraten viele Stände an, und manchmal sieht man sogar Trioptae in den Logen, die sich hier unter das Volk mischen, wenn auch meist durch mehrere Reihen Leibwächter vor diesem geschützt. Denn wenn populäre Komödien gespielt werden, geht es in Laternenhöh ungewohnt turbulent zu.

Szene: Das Stück des heutigen Abends ist eine Liebeskomödie voller Verwechslungen, in denen ein vornehmer Honorat aufgrund einer verlorenen Wette als einfacher Seemann umherirrt, bis er nach einigen detailfroh dargebotenen Liebeleien die wahre Liebe gefunden hat: Die einfache Blumenverkäuferin entpuppt sich als verwunschene Optimatin und wird von ihm erlöst.

An diesem Abend ist eine der Logen auch von einem leibhaftigen Optimaten und seinen fünf Begleitern belegt. Nach der Vorstellung begibt er sich wie fast alle Zuschauer in die gegenüberliegende Taverne *Zur neunten Loge*: Acht Logen gibt es im Theater, die neunte ist

hier, wo sich Honoraten mit den Tänzerinnen und Mimen des Theaters mischen und

auch anderes Künstlervolk hinzukommt. Ein offenes Geheimnis ist, daß sich manche Theaterleute ein gutes Zubrot verdienen, indem sie sich als kultivierte Kurtisanen und Gesellschaftler für vornehme Klienten parat halten.

Der Abend verläuft für die Helden erst einmal sehr harmonisch, bis eine junge Schauspielerin aufschreit, da sie von einem der Begleiter des Optimaten geohrfeigt wird. Auch die übrigen vier Leibwächter befragen, bedrohen oder mißhandeln irgendwelche Gäste.

Wenn die Helden abwarten, kommen auch sie an die Reihe und werden drohend nach dem Verbleib des Optimaten befragt. Denn der Schützling der Raufbolde ist verschwunden, und die fünf Leibwächter sind hochgradig nervös. Ein Angriff auf die Wachen führt zu einem wütenden Gefecht. (MU 13 KO 13 LE 45 RS 3 TP 1W+3 (Serovermesser und Panzerarm)).

Wenn es ruhig bleibt, kann man erfahren (am besten von anderen Gästen, die gerade gehen wollen), daß Exzellenz mit einer buntgekleideten Dame durch die Hintertür entschlüpft und nun wohl verschwunden ist. Sollten die Helden nun nicht von selber darauf kommen, daß es lukrativ sein dürfte, den Optimaten aufzuspüren, mag sich ein Zecher darüber auslassen, das dies die Gelegenheit seines Lebens sei, er wolle nur noch schnell einen Wein trinken (hicks).

Stammgäste und der Wirt wissen, daß die buntgekleidete Frau keine der üblichen Besucherinnen war. Durch Einschüchterungen, Geldgeschenke oder die Zurschaustellung von Magie wird sich der alte Bettler auf der Gasse hinter der Taverne an ein turtelndes Pärchen



erinnern, das von verummten Gestalten überfallen wurde, kaum daß die junge Frau seltsam gepiffen habe. Der Mann wurde niedergeschlagen und dann aufgehoben und fortgeschleppt.

Eine nähere Untersuchung zeigt eine leichte glitzernde Spur, die nach valantischem Muskatell duftet, der aus der beschädigten Flasche des Optimaten tropft. Mit einer deutlich erschwerten *Fährten-suchen-* oder *Sinnenschärfe*-Probe kann die schwache, bereits verdunstende Spur zum Hafen verfolgt werden. Falls die Helden lieber bis zum Morgen warten wollen, ist diese einzige Spur verschwunden. Nach möglichen Zwischenfällen mit Nachtgelichter erreichen Helden schließlich den Lageplatz des Schiffes *Rose von Daranel*, bei der die Spuren enden. Es sollte klar sein, daß ein Sturmangriff nicht sehr

sinnvoll ist. Ein guter Weg wäre es hingegen, einzelnen Besatzungsmitgliedern aufzulauern, um in deren Kleidung an Bord zu gelangen und den Verschleppten zu retten.

Offene Fragen: Die Familie des Verschleppten wurde ebenso offen gelassen wie die Frage nach dem Motiv: Wollten die Drahtzieher einfach irgendeinen Würdenträger oder galt es speziell ihm, und was war das Ziel? Sollte ein Optimat der Charypta geopfert werden oder wollte man ihn zu den Draydal bringen? Ist er ein desertierter Magokrat aus Xarxaron, der zurück zu seiner Pflicht gebracht werden sollte? In jedem Falle sollten die Helden bei geschicktem Vorgehen eine reiche Belohnung und nützliche Verbindungen erhalten – aber auch die Feindschaft der Hintermänner.

Die Optimatenhäuser prägen nicht nur die Struktur des gesamten Imperiums, sie sind auch (und sogar in größerem Umfang) Triebfeder aller möglichen und unmöglichen Intrigen, spontanen Machtverschiebungen und auch ungeklärten Todesfälle – und daher natürlich Stoff für Abenteuer. Da die Optimaten jedoch auf einer Ebene der Macht spielen, die für die Helden momentan nicht erreichbar ist, werden sie meist auch nur indirekt von den Aktionen betroffen. Die folgende Übersicht beschäftigt sich mit der *erzählerischen Verwendung* der Optimatenhäuser und präsentiert vor allem *Gerüchte*, die über das Haus kursieren; inwieweit diese Gerüchte stimmen, überlassen wir Ihrer Entscheidung als Spielleiter – einen Kern Wahrheit haben sie alle. *Erzfeind* benennt jene Optimatenhäuser, die das genannte Haus ganz besonders verachtet oder bekämpft; dies muß nicht unbedingt auf Gegenseitigkeit beruhen.

Aldangara (Kleines Haus)

Zur Zukunft des Imperiums: »Das wird die Zeit entscheiden. Wer seine Umwelt und Umstände am besten beherrscht, wird als Sieger hervorgehen. Nein. Keine Gruppe. Ein Einzelner oder eine Einzelne. Gruppen sind Betrug für die Schwachen. Freiheit oder Tod.«

Symbolik: weißer Hirsch auf grünem Feld

Erzählerische Verwendung: stehen hinter den traditionalistischen Hjaldingern, lorthalischen Überlebenskünstlern und hjaldingschen Piraten gleichermaßen; könnten in der Wildnis als 'rettende Kavallerie' auftauchen; aber sonst eher als gefährliche Piraten, Großwildjäger und Einzelkämpfer.

Gerüchte: Alle Aldangara können sich in Wölfe, Bären, Adler oder Haie verwandeln. Die Aldangara töten alle Schwachen ihres eigenen Blutes. Die Aldangara essen ihre Ahnen und überwundene kampfkraftige Gegner. Die Aldangara paktieren mit den Shakagra.

Erzfeind: Phraisopos

Alantinos (Kleines Haus)

Zur Zukunft des Imperiums: »Das Imperium? Im Niedergang? Nicht, daß ich wüßte.«

Symbolik: drei goldene Kronen auf grün-rot-grün geteiltem Schild

Erzählerische Verwendung: kleine und große Gentleman-Gauner, die den Helden falsche Landkarten zuspiesen, ihnen Geld für wirkungslose Audienzen abnehmen, aber auch als Begleiter für völlig aus den Fingern gesogene Questen und Expeditionen.

Gerüchte: alles, was in Richtung Gesellschafts-Klatsch geht ...

Erzfeind: keine

Blut- Fehden

Szenariohintergründe und Spielleiterinformationen
zu den Optimatenhäusern des Imperiums
von Jörg Raddatz und Thomas Römer

Aphirdanos (Großes Haus)

Zur Zukunft des Imperiums: »Mehr Gehorsam dem Thearchen und seiner Regierung gegenüber ist der Schlüssel.«

Symbolik: drei goldene Augen (1 über 2) auf grünem Feld

Erzählerische Verwendung: Statthalter und Bürokraten, vor Ort Rechtswahrer und Offiziere, die den Zerfall des Imperiums einzudämmen versuchen.

Gerüchte: Die Magie des Hauses Aphirdanos ist so stark, daß alle Höheren des Hauses das Offene Dritte Auge haben und damit quasi Freizauberer sind. Das Haus Aphirdanos liegt unter einem Blutfluch. Das Haus Aphirdanos leidet unter jahrtausendelanger Inzucht.

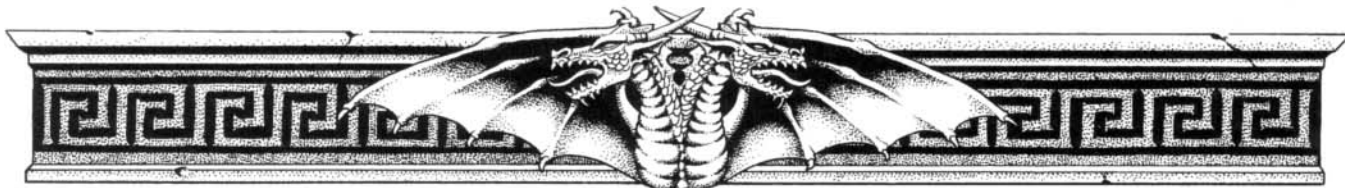
Erzfeinde: keine oder alle ...

Celiu-Brajanos (Entmachtetes Haus)

Symbolik: goldene Sonne auf rotem Feld

Gerüchte: Die Celiu-Brajanos sind nicht ausgelöscht, sondern ausgewandert. Die Celiu-Brajanos kontrollieren immer noch die Brajan-Priesterschaft und wollen die Menschen unter das Joch der Götter zwingen.

Erzfeind: Tharamnos, Quoran



Charybalis (Entmachtetes Haus)

Symbolik: schwarzer Dekapus auf blauem Feld

Gerüchte: Das Haus Charybalis bastelt an einer Methode, den Efferdwall zu negieren. Die Charybalis paktieren mit den Mholuren. Die Charybalis sind die treibende Kraft hinter den Nequanern. Die Charybalis suchen ein ihrer Gottheit gefälliges, vor vielen Jahrhunderten verlorenes, extrem mächtiges Artefakt.

Erzfeind: Ennandu, Celiu-Brajanos

Chrysotéos (Entmachtetes Haus)

Symbolik: goldener Blitz auf purpurnem Feld

Gerüchte: Die obersten Chrysotéos sind schon längst alle Draydal. Die Chrysotéos steuern eine geheime Kabale im Sternpfeiler. Die letzten Chrysotéos sind über das Thalassion geflüchtet und beherrschen dort den Kontinent.

Erzfeind: keine

Das Haus Ennandu (Kleines Haus)

Zur Zukunft des Imperiums: »Die Stärke des Alten Imperiums lag in der Führung durch eine breite Schicht Gebildeter und Weiser. Je steiler eine Pyramide ist, desto leichter bricht sie zusammen. Ein Bund freier Provinzen und Föderationen wäre dem Imperium heute bei weitem vorzuziehen.«

Symbolik: silbernes, geflügeltes Einhorn auf blauem Feld; als Serovia-Wappen aufsteigendes See-Einhorn vor blau-grün-blau geteiltem Schild

Erzählerische Verwendung: wegen ihrer 'modernistischen' Tendenzen als Ansprechpartner für 'aufgeklärte' Helden – allein, sie sind selten und häufig im Untergrund, was ihnen natürlich auch ein gewisses Rebellen-Flair verleiht.

Gerüchte: Die Ennandu sind entgegen aller Beteuerungen finstere Schwarzmagier, ihre Ziele sind in Wirklichkeit die der Rhidaman. Die Ennandu besitzen ein Artefakt aus Thalamisora, mit dem sie in die Zukunft schauen können.

Erzfeind: Tharamnos, Rhidaman, Melarythor, Charybalis (Chrysotéos, wenn sie sich zeigen)

Eupherban (Großes Haus)

Zur Zukunft des Imperiums: »Solange wir die verschiedenen Mächte und Häuser in Kontakt halten und den Lebensstrom des Imperiums lenken, wird es bestehen.«

Symbolik: goldene, offene Hand auf schwarzem Feld

Erzählerische Verwendung: intrigante Diplomaten und Manipulatoren, vor allem interessiert an Gerüchten und Informationen über menschliches/amaunisches/sonstiges Verhalten, weniger jedoch an naturwissenschaftlichen oder militärischen Details.

Gerüchte: Das Haus Eupherban beherrscht den Thearchen oder hat ihn schon lange ersetzt. Das Haus Eupherban verfügt über ein geheimes, magisches Kommunikationsnetz. Das Haus Eupherban beobachtet dich!

Erzfeind: keine; die Eupherban versuchen, alle zu manipulieren

Icemna (Kleines Haus)

Zur Zukunft des Imperiums: »Mit Geduld kann eine starke Pflanze auch den härtesten Winter überstehen. Wir erziehen zur Geduld, und wir wählen die stärksten Pflanzen.«

Symbolik: goldene Göttin mit Ährenbüschel und Speer (und rotem Herz) auf grünem Feld

Erzählerische Verwendung: im 'äußeren Einweihungskreis' als Identifikationsfiguren, im 'inneren Zirkel' als deutlich langfristig planende Machtpolitikerinnen mit obskuren politischen Zielen.

Gerüchte: Die Icemna sind insgeheim Separatisten, die Era'Sumu aus dem Imperium lösen wollen. Die Icemna wollen die Frauenherrschaft über den ganzen Kontinent. Die Icemna wollen alle Männer ausrotten, weil sie das Geheimnis der ungeschlechtlichen Vermehrung kennen. Die Icemna behüten auf Era'Sumu Wissen aus der prä-imperialen Zeit.

Erzfeind: Phraisopos

Illacrion (Kleines Haus)

Zur Zukunft des Imperiums: »Das Zuviel der Gesetze hat das Imperium gefesselt. Nur wenn jeder frei nach seinem eigenen Glück streben kann, ist Wachstum möglich.«

Symbolik: eine silberne, altertümliche Lyra in goldenem Blütenkreis auf grünem Feld

Erzählerische Verwendung: ebenso als (eher gleichgültige) Retter in der Not, wenn die politischen Wellen die Helden zu verschlingen drohen, wie als Auslöser großer Verwicklungen; neugierig, prinzipienlos und amoralisch; gute Auftraggeber für exotische Questen nach eher poetischen Dingen ohne materiellen oder machtpolitischen Wert. Ebenso als herausragende Künstler, Dichter und Dramatiker.

Gerüchte: Die Illacrion zerstören das Imperium mit voller Absicht, um dann eine eigene Despotie aufzurichten. Die Illacrion vergiften alle wichtigen Entscheidungsträger mit Drogen. Die Illacrion haben auf ihren Expeditionen das Mittel gefunden, um die Geisteskraft der Alten zu erlangen.

Erzfeind: Eupherban

Kouramnion (Großes Haus)

Zur Zukunft des Imperiums: »Die Macht der Legionen, der Wille aller zivilisierten Menschen, am Gemeinwesen mitzuarbeiten, die Selbstgenügsamkeit – das sind die Werte, die das Imperium stark gemacht haben. Und trotz allem Luxus und aller Dekadenz sind diese Werte noch nicht ausgestorben. Ceterum censeo Draydalan esse delendam.«

Symbolik: gekreuzte silberne Kentemen über silbernem Pflug auf Purpur

Erzählerische Verwendung: aufrechte Kämpfer, verdiente Heerführer, die aber wegen mangelnden politischen Einflusses übergangen werden; trotz aller Düsternis des Rest-Imperiums sympathische Horanthes, dabei aber bewußt konservativ, bodenständig und mehr als nur ein wenig 'spezistisch'.

Gerüchte: Die Kouramnion planen einen Militärputsch. Das Haus Kouramnion ist Fassade für den Drachenkult und will das Imperium den Drachen unterwerfen.

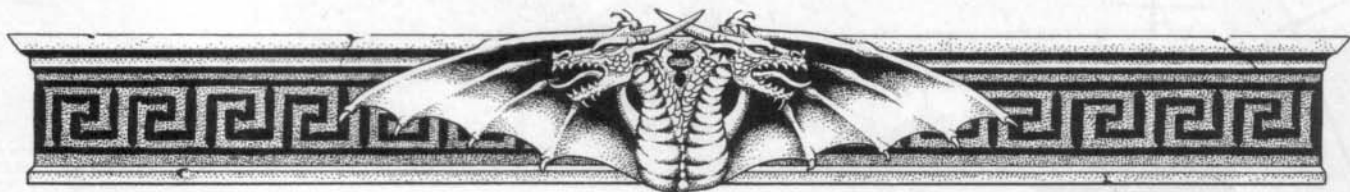
Erzfeind: Eupherban

Melarythor (Entmachtetes Haus)

Wappen/Siegel: ein roter Schweifstern auf schwarzem Feld

Gerüchte: Der älteste Sohn des Hauses wird sich wieder erheben und das Haus zu neuer Größe führen. Das komplette Haus wurde durch Quitslinga ersetzt.

Erzfeind: Ennandu, Onachos



Nesséria (Entmachtetes Haus)

Symbolik: schwarzes, deckendes Wabenmuster auf goldenem Feld
Gerüchte: Die Nesséria sind nur die menschliche Fassade der insektoiden Weltverschörung. Das Haus Nesséria kollaboriert mit den Ban Bargui. Die Nesséria sind teilweise nicht mehr menschlich. Die Nesséria verehren alte Insektengötter.
Erzfeind: Aldangara, Illacrión

Onachos (Kleines Haus)

Zur Zukunft des Imperiums: »Es ist das Wesen der Zeit, daß das Imperium nicht wieder erstarken wird. Wir sind die Zeugen seines unvermeidlichen Untergangs.«
Symbolik: weißes Stundenglas auf schwarzem Feld
Erzählerische Verwendung: Die Onachos sind an weltlicher Macht oder auch nur am Erhalt des Bestehenden eher uninteressiert – jedoch für fast alles, was mit Gräften, Nekropolen, Totengeistern oder vampiroidem Verhalten zu tun hat, sind sie vorzügliche Auftraggeber, Informanten oder Widersacher.
Gerüchte: Das Haus Onachos unterhält eine Untoten-Armee. Das Haus Onachos kennt Methoden, den Tod zu überwinden und sich bewußt zu reinkarnieren. Die Onachos streben nach dem *Vasari*, dem 'Zustand der vollkommenen Seele'. Die höheren Onachos sind in Wirklichkeit Untote.
Erzfeind: Alantinos, Melarythor

Partholon (Großes Haus)

Zur Zukunft des Imperiums: »Wir müssen den guten Sitten und alten Regeln gehorchen – und vor allem Stil bewahren.«
Symbolik: zwei Rosen, deren Stengel um einen Speer gewunden sind, rot auf silber
Erzählerische Verwendung: herausragende Helden wie Schurken von epischer Größe; loyale oder abtrünnige Heerführer und Strategen; Wahrer der guten Sitten und immer noch bestimmend in Stilfragen.
Gerüchte: Die Partholon sind verflucht: Sie können nicht mehr neu lernen, sondern nur noch tradieren. Der Partholon-Benimmkodex folgt einem tieferen, magischen Muster. Die Partholon versuchen, durch Heiratspolitik alle alten Familien zu durchsetzen.
Erzfeinde: Illacrión, Ennandu

Phraiosopos (Großes Haus)

Zur Zukunft des Imperiums: »Das Imperium ist wie ein Lebewesen. Ein jedes Organ, ein jedes Körperteil muß willig seine Aufgabe erfüllen und darf nicht danach streben, etwas anderes zu sein: Die Leber darf nicht denken wollen. Ja, die Hohen Häuser sind der Kopf, natürlich.«
Symbolik: rotes Herz in goldenem Ährenkranz auf grünem Feld
Erzählerische Verwendung: freundliche Helfer und Heiler mit obskuren politischen Zielen, die schlimmstenfalls selbst den Thearchen 'amputieren' und durch einer der Ihren ersetzen würden.
Gerüchte: Die Phraiosopos kontrollieren insgeheim alle Chimären. Die Phraiosopos hüten noch immer das Geheimnis des Mholurengifts. Die Phraiosopos steuern die Entwicklung des Imperiums mit Seuchen auf der einen und guten Ernten auf der anderen Seite.
Erzfeinde: Illacrión, Ennandu (und Icemna, falls diese zu laut werden sollten)

Quoran (Großes Haus)

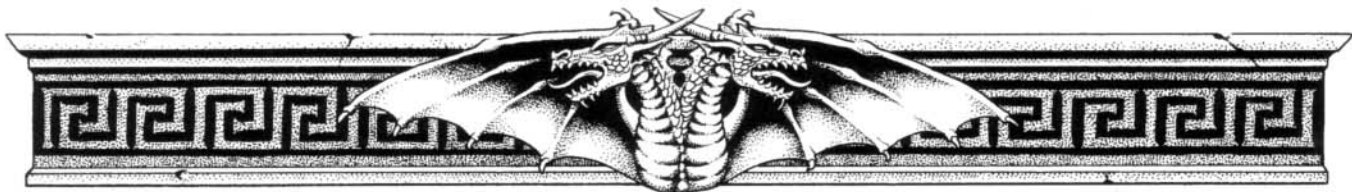
Zur Zukunft des Imperiums: »Wir sind auf dem besten Wege, das Imperium zu alter Größe zu führen. Mit unseren neuen Apparaturen werden wir bald alle Probleme beseitigen können.«
Symbolik: silbernes, geflügeltes Speichenrad auf blauem Feld
Erzählerische Verwendung: vor allem Einzelgänger, die an magie-theoretischen Erkenntnissen, obskuren Relikten und seltsamen Substanzen, aber kaum an Politik interessiert sind; überzeugt, gegen jede Schwierigkeit eine Maschine bauen zu können. Die Spannweite reicht vom 'wohlmeinenden Ingenieur' bis zum klassischen 'verrückten Wissenschaftler'.
Gerüchte: Die Quoran entwickeln für den Thearchen eine Weltuntergangsmaschine. Das Haus Quoran hortet eine Armee neugebauter oder rekonstruierter Titanen. Keine Quoran-Waffe läßt sich gegen die Quoran einsetzen. Die Quoran haben mehr Metall als Fleisch im Körper. Die Quoran besitzen eine Zeitmaschine (das Schießpulver, eine Denkmachine, eine göttertötende Waffe ...)
Erzfeind: keine

Rhidaman (Kleines Haus)

Zur Zukunft des Imperiums: »Das Imperium? Erst einmal müssen wir unsere Rechte zurückerhalten!«
Symbolik: goldenes Banner mit dem blauen Logogramm des Hauses Rhidaman
Erzählerische Verwendung: immer gut für heimtückische Anschläge auf See- und Luftschiffe der Konkurrenz, aber auch als Auftraggeber für die Erkundung neuer Handelswege (wenn ein jüngerer Rhidaman lange genug aufhört, zu schmollen).
Gerüchte: Der Palast der Rhidaman beherbergt den größten Schatz des Imperiums. Die Rhidaman haben durch ihre Preispolitik schon mehrere Hungersnöte ausgelöst. Die Rhidaman sind so verschuldet, daß sie bereits Falschmünzerei betreiben. Die Rhidaman wollen sich mit den Kerrishitern verbinden.
Erzfeind: Ennandu

Tharamnos (Großes Haus)

Zur Zukunft des Imperiums: »Nur die Rückbesinnung auf das Alte Imperium rettet uns. Nur Zauberer sind mit der Kraft geboren, zu herrschen.«
Symbolik: purpurner Ouroboros um purpurnes Heptagramm auf weißem Feld
Erzählerische Verwendung: Drahtzieher hinter Magokraten-Verschwörungen, streben nach politischer Macht und letztlich dem Thearchenamt für ihr Haus in einem erneuerten Imperium. Andererseits sind sie unbestrittene Spezialisten bei der Analyse alter Artefakte oder neuerer magischer Zusammenhänge.
Gerüchte: Die höchsten der Tharamnos sind reinkarnierte Alte. Die Tharamnos kontrollieren eine Armee von Dämonen. Die von den Tharamnos gelieferten Rohstoffe sind so verzaubert, daß sie sich gegen dich wenden, wenn du Schlechtes über die Tharamnos denkst.
Erzfeind: keine ernstgenommenen (jedoch wären es Ennandu, Celiu-Brajanos oder Chrysotéos, sobald diese weitergehende Aktivitäten zeigen)



Satuarias Wege

Hintergründe zur myranischen wie aventurischen Satu(aria)-Verehrung
von Gun-Britt Tödter

Für den Spieler, der sich bereits vor der Myranor-Box mit der Welt des Schwarzen Auges beschäftigt hat, ist nicht zu übersehen, daß der Glaube der Bewohner Era'Sumus der Göttin Sumu, der Halbgöttin Satuaria und dem Halbgott und Rahjasohn Levthan gilt.

Auch die Hexen Aventuriens verstehen sich als die Töchter Satuarias, die ihnen die Magie lehrte. Auch sie glauben, daß Sumu Satuaria gebär, und sie kennen auch Levthan, der für die Gewalt, die er Satuaria einst antat, von ihr mit der gehörnten Widdergestalt gestraft worden sei. Zudem gilt ihnen Satinav, der gebundene Wächter der Zeit, als Satuarias Bruder. So gibt es viele Parallelen im Glauben der Hexen und der Priesterschaft Satus, aber auch sich Widersprechendes.

Vor allem ist den Hexen Aventuriens das direkte Eingreifen ihrer Göttin durch die Gabe von Karmaenergie völlig fremd, auch gibt es ein Hexenmärchen, das von einer Fesselung der Schwester Satinavs am Ende der Zeit spricht, um in einem Großen Ritual ihrer Mutter Sumu zu helfen. Und die Hexen Aventuriens kennen keinen Unterschied in der Stellung ihrer – wenn auch wenigen – männlichen Geschwister. Hinzu kommt, daß den meisten Hexen die Heimlichkeit ihres Glaubens zur zweiten Natur geworden ist, während hier ein ganzes Land von der Größe des Bornlands von Anhängern Satuarias regiert wird. Ein Abenteuer auf Era'Sumu oder die Begegnung mit einer Priesterin der Satu wird daher für eine aventurische Hexe eine Herausforderung besonderer Art sein, die an den Grundfesten ihrer Weltanschauung rütteln kann. Und sollte sich zwischen der Tochter Satuarias und

der Priesterin der Satu Vertrauen und Freundschaft entwickeln, so wird die Hexe auch von den *Geweihten des Ersten Weges der Tochter* erfahren.

Hiermit sind diejenigen Geweihten gemeint, die erst in höherem Alter und nach Ansammlung erheblicher magischer Fähigkeiten und Macht ihre gesamte

magische Kraft in der Hochweihe Sumu opfern. Ihrer Überzeugung nach geben sie damit Sumu einen Teil des Lebens zurück, der aus ihr geflossen ist und sich in ihnen, ihren Kindeskindern, als astrale Kraft sammeln ließ. Die Weihe schenkt der Priesterin den Zugang zu Satuarias Karmaenergie, die sie nun für die Wunder Satus nutzen kann. Im Prinzip steht dieser Weg auch einer aventurischen Hexe offen und dürfte sie sowohl verlocken als auch als Frevel wider die (aventurisch verstandene) Lehre Satuarias entsetzen.

Regeln zur Umgestaltung der Zauberpriesterin der Satu, ebenfalls geltend für eine aventurische Tochter Satuarias:

ASP:3 (aufgerundet) + Zu- oder Abschlüge nach Maßgabe des Meisters, aber maximal in halber Höhe des ersten Wertes = Karmaenergie der Priesterin. Verlust aller Astralenergie und damit der Fähigkeit, Zauber zu wirken, auch wenn die Kenntnisse darum bestehen bleiben. Alle weiteren Eigenschafts- und Talentwerte bleiben unberührt.

Die Wunder Satus entsprechen in ihren *Liturgien* zum einen den erasmischen Stabzaubern bzw. aventurischen Flüchen der vorher magiefähigen Priesterin, zum anderen schließlich der Phantasie des Spielers in Absprache mit dem Meister. Nach dem einmonatigen Weiheritual hat die Priesterin das Wirken von drei *Liturgien* ihrer Wahl nahegebracht bekommen. Die *Mirakel* Satus erleichtern insbesondere Proben auf Talente, mit denen Leben und Schönheit der Welt geehrt werden. Sie können sich allgemein an den Kirchen der Peraine und der Rahja orientieren.

Mehr von den Chrattac

Weitere Erzählungen zu den vielbeinigen Herrinnen des Westens
von Karl-Heinz Witzko

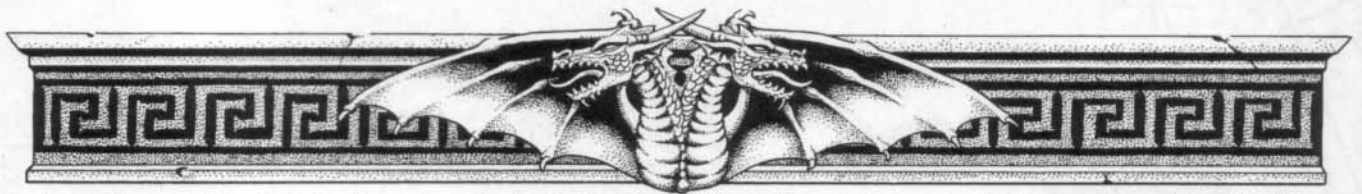
Die 'Termiten' sind wahrscheinlich das größte lebende Mysterium, auf das die Helden in Myranor treffen können. Einerseits sind die Staaten der Chrattac dafür berüchtigt, die umliegenden Lande zu verheeren und bisweilen im wahrsten Sinne des Wortes abzuweiden, andererseits sind ihre Waren und Dienstleistungen ein Zeichen hohen Standes oder doch Reichtums. So kann man in den Städten bisweilen sehen, daß ganze Nachbarschaften abgesperrt werden, weil eine Gruppe Chrattac einen Turm für einen reichen Honoraten oder

Optimaten errichtet, oder daß Jonten und Chrattac aus dem Westen mit hoch bepackten Riesenkäfern eine Stadt ansteuern, um dort ihre

Chrat-Waren zu offerieren.

Letztlich erwähnenswert sind auch die Drohnen (siehe S. 47), deren eigene Imitationen eines Chrattac-Staates häufiger vorkommen als man gemeinhin denkt, wenn auch die meisten 'Staaten' nicht länger als ein Jahr Bestand haben und selten mehr als zwei Dutzend Sklaven umfassen.

»[...] Es sind öde Lande, in denen sich in etlichen Meilen Abstand gewaltige Lehmberge erheben. Diese sind künstlich aufgeschüttet und durchzogen von Stollen. [...] Jede ihrer Burgen ist eine Stadt und ein Königreich, bevölkert von Hunderten, gar Tausenden der Ihren, beherrscht von einer



gescheiten Herrin, die über ihr Volk gebietet, als sei sie seine Göttin. Womöglich wird sie auch als solche verehrt. Wie viele Reiche der Chrattac gibt es? Manche meinen Hunderte, andere Tausende!

[...] Über den Adel der Chrattac ist nichts bekannt, auch nichts über Minister. Die Jonten behaupten, solche Fragen nicht zu verstehen. Irgendeine Ordnung wird es geben, da etwa die fleißigen Handwerker, die auch außerhalb des Chrattacgebietes tätig und begehrt sind, von Anführerinnen befehligt werden, die die Imperialen 'Prinzessinnen' nennen. Andererseits heißt es, die Königinnen paaren sich nicht mit Prinzen, sondern mit Gemeinen. Auch seien alle Chrattac ihre Kinder, obwohl sie ihre Brut nicht selbst austrage.

Chrattac können sehr unterschiedlich aussehen, doch je nach ihrem Handwerk, ob Lastenträger oder Krieger etc., gleichen sie sich wie ein Ei dem anderen. Mitunter werden Chrattac gesichtet, wie sie noch nie zuvor erblickt wurden. Ein Cantarer namens Vraisipos behauptet, die Königinnen züchteten ihre Völker wie wir unser Vieh.

[...] Familie und Traviabund kennen die Chrattac nicht. Dennoch geht es bei ihnen nicht zu wie im Tempel zu Belhanka. Eigentlich ist es falsch, von Kriegerinnen oder Arbeitern zu sprechen, denn fast alle Chrattac sind Eunuchen. Davon ausgenommen sind die Königin, die Gräfinnen, falls es sie gibt, und die eierlegenden Mütter.

[...] Der reife Leser wird fragen, wie ein Volk aus Eunuchen und wenigen Weibslenten Bestand haben kann? Ein Seemann der Prinzessin Lamea, dem geträumt hatte, die Chrattac-Königin sei eine hübsche Dame, machte sich kundig. Dem wurde erzählt, daß die Königin, wenn sie lüstern sei, einige ihrer sächlichen Untertanen zu Kerlen mache. Hätten diese ihre Pflicht zufriedenstellend erfüllt, so beraube die Königin sie wieder ihres Geschlechtes.

[...] Männliches Chrattac zu sein, sei keine Eigenschaft, sondern eine vorübergehende Aufgabe. Eine Jonte soll zu selbigem Thema geäußert haben: "Das Wort, das die Chrattac weiterreicht, ist absolut. Sie befiehlt, was nötig ist, und wie lange es nötig ist."

[...] Wie die Chrattac miteinander reden, wurde vielfach beobachtet, doch weder Magier, noch Alchimisten und Obduzierer verstehen, was geschieht. Manche glauben, die Chrattac benutzen eine Zeichensprache, denn wenn sie miteinander schwatzen, berühren sie sich mit den Fühlern. Überdies spucken sie sich unappetitlich gegenseitig ins Maul. Ihre Unterhaltungen sind sehr kurz, doch danach weiß das eine Chrattac, was das andere weiß, und bald darauf wissen es alle. Ihr Wissen verbreitet sich nicht wie ein Gerücht, das sich immer mehr aufbauscht. Ein Chrattac weiß alles so, als sei es selbst dabei gewesen.

[...] Ein Chrattac, das gehindert wird, nach Hause zurückzukehren, stirbt sehr bald an Heimweh, auch wenn man ihm keine Trauer anmerkt. Dasselbe gilt für die Jonten, wenn sie ihre Pflichten nicht rasch genug erfüllen können. Dagegen gibt es kein Mittel.

[...] Wenn gehäuft Drohnen auftreten, so bedeutet das, daß eine Königin sehr alt ist und bald von einer jüngeren ersetzt werden wird.

[...] Ein Händlersinn fehlt den Chrattac. Was sie für ihre Güter verlangen, ist willkürlich und folgt keiner Regel. Manches Mal wollen sie für ein und dieselbe Sache kostbare Kristalle oder halbe Wälder, ein andermal geben sie sich mit Tand zufrieden. Dann wieder steht ihnen der Sinn nur danach, den Käufer erkunden zu dürfen. Sie beschnüffeln ihn und schlecken ihn ab, was wohl keine Freude ist. Chratimant tauschen sie nur gegen

lebendes Entgelt ein, womit nicht Tiere gemeint sind. Also überläßt man ihnen verbrauchte Sklaven, verurteilte Schurken, die mancherorts gerade deshalb als Ware gelten, oder Kriegsgefangene. Deren Los wird mit "in den Bau wandern" umschrieben. Kriegsgefangene lassen die Chrattac mitunter kündigt in die Reiche frei, denen sie entstammen, als wollten sie Freundlichkeit zeigen. Doch sind diese Freigelassenen meist irre. Von den Sklaven und Schurken hört man nie wieder etwas.

[...] Es gibt Leute, die eher sterben, als etwas anzurühren, das von den Chrattac stammt, denn sie mißtrauen ihnen.

[...] Wie Jonten die Chrattac verstehen, konnte ihnen auch unter Folter nie entlockt werden. Alles, was sie nach schwerer Tortur preisgaben, war: "Die Chrattac gab mir ihr Wort!"

Niemand weiß, welches Versprechen damit gemeint sein mag. Es muß bedeutend sein, denn die Jonten sind den Chrattac-Königinnen treu ergeben. Weder Drohung, noch Schmerz, Bestechung und jede Art von Versuchung können sie veranlassen, ihre Herrin zu verraten. Sie sterben sogar ihretwegen. Wie die Chrattac leiden die Jonten schwer an Heimweh und scheiden dahin, wenn sie zu lange fern ihres Baus sind. Da sie aber als Unterhändler dienen, läßt sich eine längere Abwesenheit oft nicht vermeiden. Jedoch können Jonten nicht durch Zaudern und Taktieren zum Einwilligen in einen ungünstigen Handel gezwungen werden. Ihr Los ist ihnen einerlei. Sie wissen um ihren bevorstehenden Tod, aber er bedeutet ihnen so viel wie der Wechsel der Jahreszeiten: Er ist unvermeidlich.

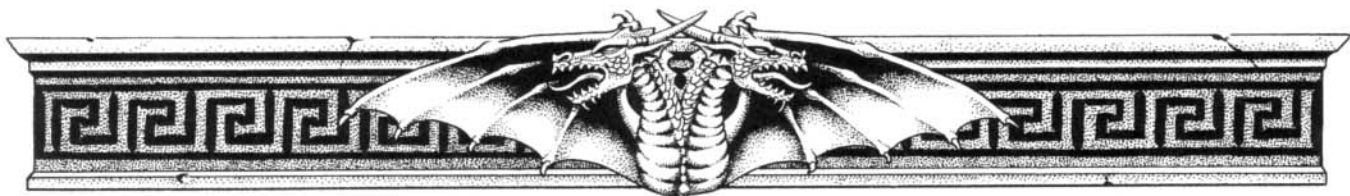
Stirbt der Unterhändler, so wird sein Leichnam von den Chrattac zu ihrer Königin gebracht. Die frißt ihn auf und erhält damit Macht über seine Seele. Diese berichtet der Königin vom Stand der Verhandlungen. Sind sie noch nicht abgeschlossen, so schickt die Königin einen weiteren Jonten, der die Verhandlungen genau an der Stelle aufnimmt, wo sie unterbrochen wurden.

In einem nicht bekannten Land soll es sich zugetragen haben, daß als Experiment Verhandlungen mutwillig in die Länge gezogen wurden, so daß ein Jont nach dem anderen darüber verstarb. Schließlich entsandte die verwickelte Königin keinen weiteren Boten mehr. Auch nicht in den folgenden zwei Jahrhunderten.

[...] Jonten sind sehr genügsam. Sie verschmähen jede Annehmlichkeit und ernähren sich von einem faden Brei, den sie auch noch selbst mitbringen. Stiehlt man ihnen den Brei, so essen sie auch anderes, doch so wenig, daß sie auf die Dauer vor Hunger sterben müßten, täten sie das nicht sowieso. Jonten ist einerlei, ob man ihnen schöne Zimmer oder finstere Gelasse zuweist. Dennoch ist es üblich, sie in prächtige Gemächer einzuquartieren, für die sie kein Lob finden, und erlesenen Köstlichkeiten für sie aufzutragen, die sie keines Blickes würdigen. Das geschieht nicht grundlos.

Berichtet wird, daß in einem anderen Land einst eine Jonte so behandelt wurde, wie man dachte, daß es auch genüge: wie ein Vieh. Man gab ihr als Unterkunft einen kargen Verschlag und nur Wasser zur Speise. Als die Jonte starb, entsandte die Chrattac-Königin zunächst keine Nachfolgerin, statt dessen zwei Handvoll ihrer Krieger. Sie richteten großen Schaden an, bis man sie getötet hatte. Danach kam die nächste Jonte. Sie benahm sich, als sei nichts vorgefallen. Diese Jonte wurde so bewirtet, wie es der Abgesandten einer Königin gebührt.

—Fragmente aus Erzählungen, die Mitgliedern der Harika-Expedition zugetragen wurden



NOTIZEN



