



Memoria

MYRANA

DAS MYRANOR-FANZINE

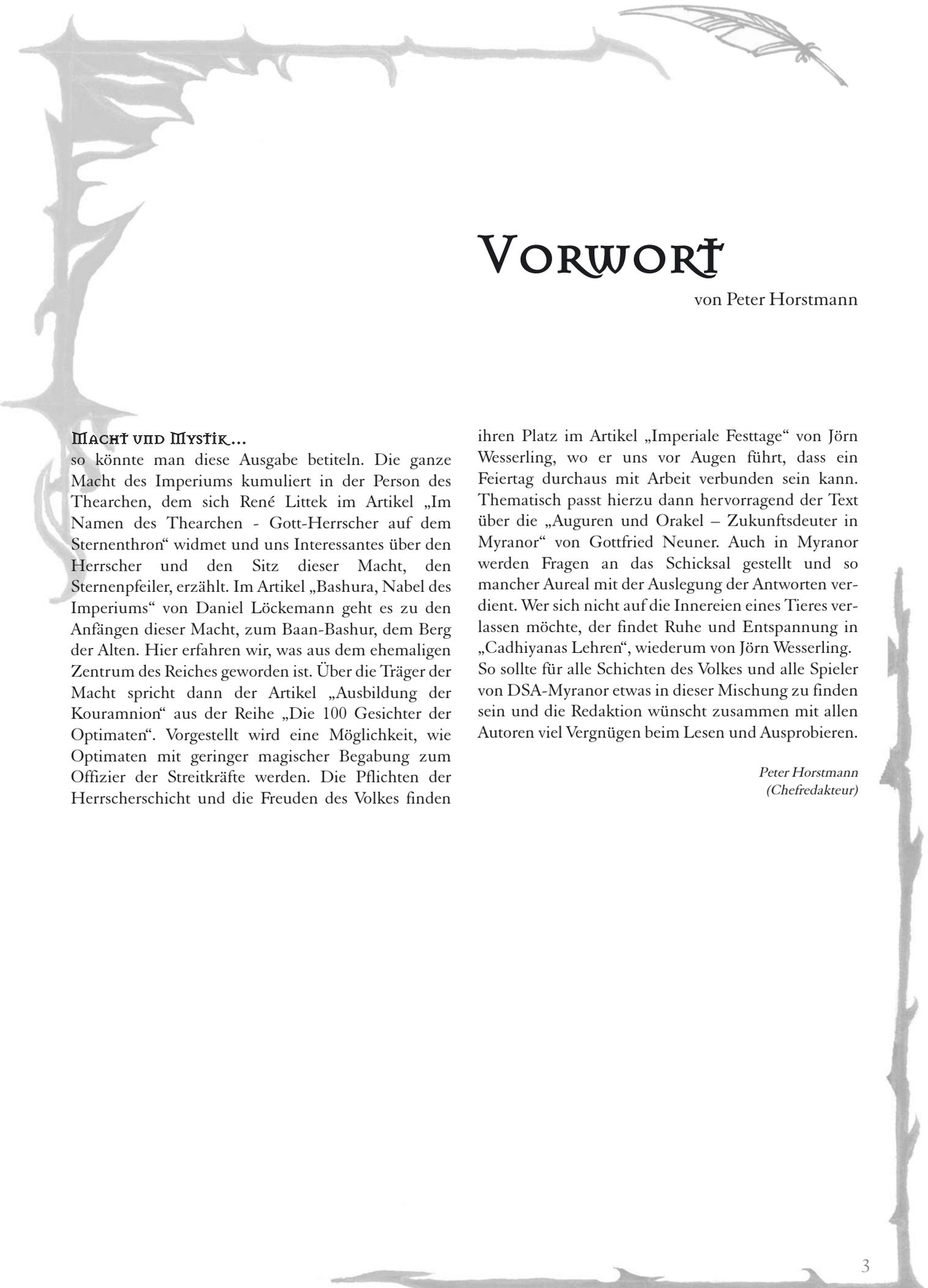
3/2005





ÍΠΗΑΛΤΣVERZEÍCHΠÍS

Vorwort	3
Ama GirRaos Kockecke	4
Imperiale Festtage	5
Auguren und Orakel- Zukunftsdeuter in Myranor	8
Die 100 Gesichter der Optimaten - Ausbildung der Kouramnion-Offiziere	12
Cadhiyanas Lehren	21
Bashura, Nabel des Imperiums	24
Im Namen des Thearchen - Gott-Herrscher auf dem Sternenthron	29
Impressum	34



VORWORT

von Peter Horstmann

MACHT UND MYSTIK...

so könnte man diese Ausgabe betiteln. Die ganze Macht des Imperiums kumuliert in der Person des Thearchen, dem sich René Littek im Artikel „Im Namen des Thearchen - Gott-Herrscher auf dem Sternenthron“ widmet und uns Interessantes über den Herrscher und den Sitz dieser Macht, den Sternenpfeiler, erzählt. Im Artikel „Bashura, Nabel des Imperiums“ von Daniel Löckemann geht es zu den Anfängen dieser Macht, zum Baan-Bashur, dem Berg der Alten. Hier erfahren wir, was aus dem ehemaligen Zentrum des Reiches geworden ist. Über die Träger der Macht spricht dann der Artikel „Ausbildung der Kouramnion“ aus der Reihe „Die 100 Gesichter der Optimaten“. Vorgestellt wird eine Möglichkeit, wie Optimaten mit geringer magischer Begabung zum Offizier der Streitkräfte werden. Die Pflichten der Herrscherschicht und die Freuden des Volkes finden

ihren Platz im Artikel „Imperiale Festtage“ von Jörn Wessering, wo er uns vor Augen führt, dass ein Feiertag durchaus mit Arbeit verbunden sein kann. Thematisch passt hierzu dann hervorragend der Text über die „Auguren und Orakel – Zukunftsdeuter in Myranor“ von Gottfried Neuner. Auch in Myranor werden Fragen an das Schicksal gestellt und so mancher Aural mit der Auslegung der Antworten verdient. Wer sich nicht auf die Innereien eines Tieres verlassen möchte, der findet Ruhe und Entspannung in „Cadhiyanas Lehren“, wiederum von Jörn Wessering. So sollte für alle Schichten des Volkes und alle Spieler von DSA-Myranor etwas in dieser Mischung zu finden sein und die Redaktion wünscht zusammen mit allen Autoren viel Vergnügen beim Lesen und Ausprobieren.

*Peter Horstmann
(Chefredakteur)*

AMA GIRRAOS

KOCKECKE

von Bernadette Wunden

Siminia zum Grube, Fremder!

Mein Name ist GirRao und auch dieses mal werde ich euren Gaumen mit einem Rezept der myranischen Küche erfreuen.

Heute zeige ich euch, wie eines der beliebtesten Nachspeisen und Schlemmerei mit dem Namen T'ra mi'Sumu zubereitet wird. Kaum eine andere Tempelspeise ist einfacher zu zubereiten, auch wenn die Zutaten nicht die Billigsten sind.

Die Zutaten:

3-4 Eier (vom Huhn oder ein Straubenei)

Jharrafinger-Plätzchen (Löffelbisquit)

Mandellikör oder für den verwöhnten Gaumen Raiamilch (Amaretto)

2-3 Hände feingemahlener Rohrzucker aus Era'sumu (250g Puderzucker)

Panzermehl des Nakramarischen Schwarzkäfers oder dem teuren Pulver aus gerösteten Liberica- oder Excelsafrüchten (Kaffee)

Thapurbohnenpulver (Kakaopulver)

ein Stück Valantischer Schmelzkäse aus Varkenmilch (500g Mascarpone)

Zuerst setzt Du einen starken Aufguss aus dem Käferpanzermehl auf, die Früchte sind eher etwas für Reiche. Nehme dazu ruhig auch die doppelte Stärke, immerhin gilt diese Speise auch als Muntermacher. Wenn du keinen „Käfer“ magst, so ist es kein Problem, wenn du ihn einfach ganz außen vor lässt.

Gebe den Zucker in eine große Schüssel in die auch später der Valantische Schmelzkäse hinein passt, doch noch hat das Zeit. Denn zuerst trennst Du das Eigelb vom Eiweiß der Eier und gibst ausschließlich das Eigelb zu dem Zucker.

Nun rühre die Mischung kräftig durch. Dazu gehört ein wenig Kraft im Handgelenk, bis die Masse zu einer cremigen Paste wird. Schlage möglichst alle Klümpchen aus der Masse, damit die T'ra mi'Sumu-Crème später wirklich glatt wird.

Gebe nun den Käse in die Schüssel und rührt wiederholt kräftig durch, bis die Eigelb-Zuckermasse gleichmäßig verteilt ist. Nun müsste die Masse eher eine feste Konsistenz haben, die mit ein paar Esslöffeln vom Mandellikör verfeinert und aufgeweicht wird, bis sich eine wirkliche Crème ergibt.

Im Norden des Imperiums nehmen sie anstelle des Mandellikörs übrigens eine Mischung aus starkem Alkohol, den sie aus Getreide brennen und Wasser des Lebens nennen, und Varkenmilch mit Kräutern.





Ist die Crème nun fertig, kommen auch die Jharrafinger zu ihrem Einsatz.

Nimm eine recht flache Schüssel zur Hand, in der Du zuerst den Boden mit einer dünnen Schicht der Crème bedeckt. Dann legst Du dicht an dicht die Jharrafinger hinein, nachdem Du sie kurz in den gekochten „Käfer“ getaucht hast und drückst sie leicht in die Masse. Auf diese Schicht kommt dann wieder eine Ladung Crème und darauf wieder die in „Käfer“ getränkten Jharrafinger.

Dieser Ablauf geht so weiter, bis die Crème verbraucht und als letzte Schicht obenauf liegt.

Die letzte Schicht wird dann mit einem dünnen Nebel aus Thapurbohnenpulver abgeschlossen und die

Schüssel für mindestens einen halben Tag in den Kühlraum des Kellers oder, so man über solchen Luxus verfügt, in die Eiskammer gestellt, damit die Crème in die Jharrafinger zieht und sich setzen kann.

Nun wäre es vollbracht und die Tempelspeise servierbereit.

Nur noch eines wäre da anzumerken.

Die Jharrafinger sollten nicht zu stark in den „Käfer“ getaucht werden, sonst saugen sie sich zu voll und werden zu einer undefinierbaren Masse, was den Gesamtgeschmack des T'ra mi'Sumu verderben könnte.

Lass es Dir Schmecken!

IMPERIALE FESTTAGE

von Jörn Wessering

Der imperiale Kalender stammt noch aus der Zeit, als die Alten die Geschicke des Reiches lenkten und es zu seiner Blüte führten. In damaligen Zeiten waren die Festtage eine ernste Angelegenheit, zu denen die überderischen Alten ihre Untertanen anleiteten. Die meisten Feste waren sehr rituell und voller strenger Sitten, die besonders die Stellvertreter der Alten, namentlich die Optimaten, einzuhalten hatten. Das Volk wohnte diesen Riten eher bei, anstatt an ihnen teilzunehmen. Doch im Laufe der Jahrtausende änderte sich das Imperium stark und der Ablauf der Feiertage mit ihm. Die fünf Hauptfeiertage des imperialen Kalenders werden jedoch erstaunlich konservativ vollzogen, was vor Allem an dem Traditionsbewußtsein der Optimaten liegt, welches besonders ehrgeizig an diesen speziellen Tagen gepflegt wird.

In der heutigen Zeit mag der kritische Beobachter das Imperium teilweise dekadent und ausschweifend vorfinden, doch an den höchsten Feiertagen vermag es der alte und stolze Glanz des Imperiums, noch schwach in die Neuzeit zu scheinen. Vorallem die hedonistischen Mitglieder der Häuser wie Alantinos und Illacriion tun sich schwer, an fünf Tagen im Jahr ihre Aufmerksamkeit zu fokussieren und ihren Untertanen somit zu zeigen, warum sie von den Göttern auserwählt

wurden.

Doch bemerkenswert ist, dass nur die fünf Sondertage im Jahr von den Optimaten mit besonders großer Hingabe gefeiert werden. Die acht Feiertage zu Ehren der Staatsgötter am Opfertag jeder dritten None werden schon sehr viel weniger streng begangen.

Das Volk begrüßt die jährlichen Feiertage zum einem, weil sie angenehme Zerstreuung bieten, zum anderen, weil alle Feiertage arbeitsfrei sind. Dies mag in einer Gesellschaft, die nur alle acht Tage einen freien Tag genießt, ebenso verlockend sein. Die meisten Optimaten hingegen verabscheuen die Feiertage aufgrund des erforderlichen Aufwandes. Die meisten Rituale, die von den Optimaten während der Feiertage abgehalten werden, sind äußerst kräftezehrend an Körper und Geist und fordern eine erstaunliche Form der Disziplin von ihnen. Natürlich würde kein Optimat (vorallem aus den Häusern Illacriion und Alantinos) zugeben, dass er die alten Traditionen mißbilligt, denn das würde einen erheblichen Gesichtverlust bei dem eigenen und anderen Häusern bedeuten. Und somit vollziehen sich die alten Riten Jahr für Jahr aufs Neue und symbolisieren somit die stolzen Überbleibsel einer vergangenen und ehrwürdigen Epoche.

NEUJAHRSFEST:

Das imperiale Neujahrsfest, auch Thearchentag genannt findet zwischen Gyldara und Nereton statt und ist einer der ausgelassensten Feiertage des Zyklus. Die Vorbereitungen zum Thearchentag finden schon am Nachmittag des Frosttages statt. Beide Feiertage sind eng miteinander verbunden und mittlerweile kaum mehr voneinander zu trennen.

Der Therachentag wird im ganzen Imperium, von Haldingaford bis Tokum Isoru, von den Freien mit ausladenden Festen gefeiert, bei denen getanzt und getrunken wird.

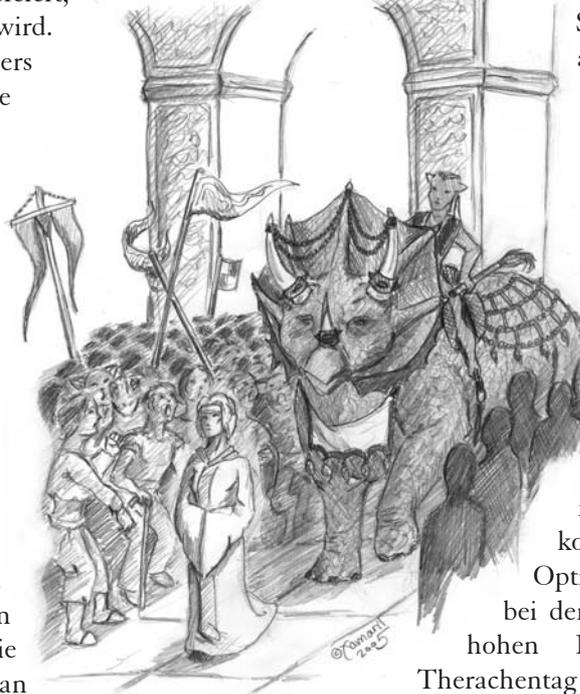
Bei diesen Feiern werden besonders gerne Zuckerwerk und kleine bunte Kuchlein verzehrt, um symbolisch das neue Jahr zu versüßen. Doch bevor die ganze Nacht gefeiert wird, muss sich der imperiale Bürger von der Schuld des alten Jahres befreien, um das Neue rein und unschuldig beginnen zu können. Dazu opfert man Pulpaknödel oder daumen-große Brotstücke, indem man sie in ein fließendes Gewässer wirft, um sich somit symbolisch von der Schuld reinzuwaschen. Auch rituelle Waschungen sind in einigen Gebieten verbreitet und die Thermen können den Andrang an diesem Tag kaum bewältigen. Nachdem man sich am Nachmittag von den kleinen Sünden durch Opferungen oder Waschungen gereinigt hat, entledigt man sich im letzten Licht des alten Jahres von den großen Sünden. Dazu werden kurz vor Sonnenuntergang große, reich geschmückte Tiere (wie Blutbüffel oder Jarranothen) von Brajanspriestern durch die Straßen der Städte geführt und es ist die Pflicht eines jeden Bürgers den Tieren ihre Schuld aufzuladen. Dazu versammelt sich das Volk am Straßenrand und ruft den Tieren ihre großen Sünden hinterher. Die Tiere laden somit stellvertretend die Schuld auf sich und werden noch vor dem Beginn des neuen Jahres von der Priesterschaft im Tempel mittels reinigender Flammen geopfert. Die Sünden gelten somit als vernichtet und belasten das neue Jahr nicht. Obwohl die Sünden als vernichtet gelten, scheinen sie am nächsten Tag omnipräsent zu sein, denn am Morgen des neuen Jahres entbrennt in den meisten Familien und Circeln ein großer Streit über die großen und kleinen Sünden der Ehemänner und Frauen, die am Vortag enthüllt wurden.

Während das Volk ausgelassen feiert, tanzt und streitet, ist der Jahreswechsel für die Optimaten eine sehr ernste

Zeit der Buße und der Selbstfindung. Traditionell fasten und meditieren die hohen Herrschaften fünf Tage vor dem Jahreswechsel und versenken sich voll und ganz in ihre Gedanken. Als Ausdruck der Selbstreflektion und der Buße werden auf kleine Papierstreifen die Sünden und Verfehlungen niedergeschrieben und zu kunstvollen dreieckigen Matten verflochten, die 'Silendas' genannt werden. Jeder Optimat fertigt ein persönliches Silenda an. Zur Stunde des Jahresbeginns versammeln sich alle Optimaten im Brajanstempel und vertrauen

ihre niedergeschriebenen Sünden dem heiligem Feuer an. Diese Feuer brennen die ganze Nacht und werden bei den ersten Sonnenstrahlen gelöscht, da der Rauch Brajan nun erreicht hat, und dieser nun über die Verfehlungen richten kann. Auch wenn die fünf-tägige Buße, je nach Optimat, unterschiedlich diszipliniert abläuft, verlangt sie im Allgemeinen eine größere Selbstkontrolle, als sie die meisten Optimaten besitzen. Besonders

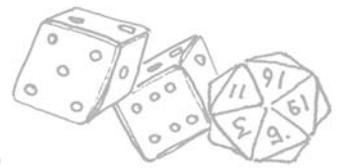
bei den jüngeren Mitgliedern der hohen Häuser, ist daher der Therachentag der unbeliebteste Feiertag im ganzen Jahr.



NEBELTAG:

Der Nebeltag steht im Zeichen der Aussaat und der Feldfrüchte. Somit wird vor Allem in den Zaturatempeln für eine erfolgreiche Ernte geopfert. Der Nebeltag ist besonders ein Fest der Frauen, da sie als Inbegriff der Fruchtbarkeit gelten. Kinder beschenken ihre Mütter mit leckeren Speisen, genauso wie die Ehemänner ihren Frauen für jedes Kind danken, mit dem Zatura sie segnete. Die Armenspeisungen der Optimaten fallen an diesem Tag ziemlich üppig aus und die Zaturapriester nehmen die Vorbereitungen für die eigentliche Weihe am Zaturatag im nächsten Oktal vor. Die jungen Frauen, die noch nicht von Raia, oder dem Circeloberhaupt mit dem richtigem Mann gesegnet wurden, ziehen in grünen Gewändern und mit aus Feldfrüchten geflochtenen Kränzen auf dem Kopf durch die Straßen und verteilen Feldfrüchte aus einem mitgeführten Korb. Etliche Wünsche, nach dem mehr oder minder richtigen Mann fürs Leben, gehen an diesem Tag in Erfüllung.

Da felide Rassen dem Ackerbau kaum etwas abgewinnen können, begehen diese den Nebeltag



traditionell mit einer großen Jagdprozession. Einige Städte wirken daher fast wie leergefegt, wenn die meisten Amaunir und Leonir das Umland auf der Suche nach Beute durchstreifen. Doch am Abend kommen fast alle Sippen zusammen und ehren die (hoffentlich) erfolgreiche Jagd mit ausgelassenen Feiern.

Die Optimaten des Imperiums opfern am Nebeltag entweder in den Zaturatempeln und nehmen an den Prozessionen der Priesterschaft teil oder organisieren die üppigen Armenspeisungen. Die Mitglieder der Phraisopos und Kouramnion sind damit beschäftigt, mit mächtigen Matrizen das Land urbar zu machen. Neben dem praktischen Nutzen, dass neue Ackerflächen entstehen, mag dies natürlich auch dem Volk aufzeigen, welche Macht von ihren Herrschern ausgeht, die sich eher selten auf den Feldern blicken lassen.

Das einzige optimatische Haus, das man an diesem Feiertag nirgends finden kann, sind die Onachos. Einige sagen, dass sie die Feiern für die Fruchtbarkeit und das keimende Leben lediglich nicht leiden können; böse Zungen behaupten jedoch, dass sie in kalten Verstecken abscheuliche Riten vollziehen, um Leid und Tod herbeizuführen.

BRAJANSTAG:

Auch wenn der Brajanstag ein offizieller Feiertag ist, hat er wenig Feierliches an sich. Er gilt als der trockenste im ganzen Kalender, und das Volk würde ihn wahrscheinlich nur deshalb nicht missen wollen, weil er arbeitsfrei ist. Es ist Sitte, feinste Kleidung zu tragen und somit die äußerliche Ordnung zu symbolisieren. Neben dem ordentlichen Aussehen der Untertanen ist es auch deren Pflicht, an diesem Tag alles besonders gesittet und sorgsam zu vollziehen. Die Körperpflege wird sehr akkurat vollzogen, das Essen besonders sorgfältig zubereitet und auch die Gespräche sollen in ruhigem und wohl formuliertem Ton stattfinden. Felide Rassen werden dazu angeregt, hoch geschlossene Kleidung zu tragen, da Fell als unordentlich gilt und am Tag des Brajan nicht unter dessen Augen treten soll. Gewisse Spezies, die weder Sittsamkeit noch hoch geschlossene Kleidung mögen (also namentlich Satyare, Raveseran, Shingwa und Meeresbewohner) sieht man an diesem Feiertag kaum auf den Straßen, was den strengen Brajanspriestern nur Recht ist. Passenderweise werden in den Arenen der



Städte etliche Diebe, Bettler und andere zwielichtige Gestalten für die göttliche Ordnung geopfert. In Dorinthapoles ist dieser Tag, mittels Wetterbeschwörungen, immer sonnenklar, um die Verbundenheit des Thearchen mit dem höchsten Gott zu beweisen. An diesem Tag werden viele Staatsakte am Sternenpfeiler durchgeführt, doch das Volk bekommt davon nur den Aufmarsch der imperialen Myriade mit, die in einer großen Prozession auf dem Ektarchenplatz exerziert, wobei einer der wenigen Landleviathane die Spitze des Aufmarsches bildet. Nach diesem Akt in praller Sommersonne werden die besten und tapfersten Myrmidonen vom amtierenden Ektarchen ausgezeichnet, und einige wenige werden als besonders große Ehre, in die Elite der Ektarchengarde aufgenommen.

Das Volk hingegen muss an diesem Feiertag in ganz speziellen Ritualen im Brajanstempel opfern.

Wird dabei in der falschen Reihenfolge geopfert oder wird das dazu gehörende Gebet falsch aufgesagt, wird der Gläubige von den tadelnden Brajanspriestern zu einem Ersatzopfer verpflichtet. Gerade die optimatische Oberschicht muss beweisen, wie sehr sie die Rituale, Opfergepflogenheiten und Gebete verinnerlicht hat, denn schließlich sind sie es, die die imperiale Ordnung aufrecht erhalten sollen.

STURMTAG:

In den meisten Teilen des Imperiums wird am Sturmtag ausgelassen geschmaust. Auch die Arbeitstiere der Domänen, oder die Zugtiere in den Städten bekommen an diesem Tag besonders gutes Futter, was häufig sogar gekocht wird. Da die Tiere, ebenso wie ihre Herren, das ganze Jahr hart gearbeitet haben, werden sie an diesem speziellen Feiertag auch mit feinen Speisen belohnt. Es ist Sitte, dass Optimaten dem Volk ein Festessen zukommen lassen. Dies geschieht oft in Form von recht üppigen Armenspeisungen. Im ersten Imperium war es Sitte, dass die Optimaten an diesem Tag selbst in der Küche standen und 'für das Volk' gekocht haben. Heutzutage empfindet man diese Tradition mehr als erniedrigend und lächerlich und sie wurde mit dem 'optimatischen Würzen' abgekürzt, wobei der Hausherr die Speisen der Küche selbst abschmeckt. Nur allzu oft geschieht den hohen Herren und Damen dabei ein Mißgeschick, da sie den Umgang mit Aromafrosch und Luftnesseln nicht gewöhnt sind. Bei den Festgelagen der



Optimaten am Sturmtag sind daher die Pollen des Silberlotus sogar bei den größten Genießern feiner Speisen hoch begehrt, um unglücklichen Würzungen vorzubeugen.

In Tharpura und Makshapuram wird der Sturmtag unter den Bansumitern wesentlich prächtiger gefeiert. Die Festlichkeiten dauern insgesamt drei Tage lang, wobei der Sturmtag die Mitte und somit den Höhepunkt markiert. Am ersten Tag werden, symbolisch für einen Neuanfang, alte Kleidungsstücke oder andere Dinge weggeworfen oder verbrannt. Früh am Morgen des eigentlichen Sturmtages wird Pulpa mit frischer Milch gekocht, aber von keinem angerührt. Der gekochte Brei wird vor die Tür gestellt und wird von allerlei Bettlern oder allerlei Getier verzehrt. Nachdem der Brei gekocht wurde, wird das eigentliche Festgelage vorbereitet. Vor allem duftende Braten, mit Füllungen aus süßen Früchten, werden zubereitet und im Kreis der Familie oder des Circels verspeist. Spät am

Abend besucht man Verwandte und Freunde, tauscht Grüße aus und beschenkt sich gegenseitig mit verschiedenen Speisen und Süßigkeiten. Am dritten Tag dankt man den Hurdar und Jaranothen mit prächtigen Paraden dafür, dass sie die Äcker pflügen.

FROSTTAG:

Der Frosttag unterscheidet sich in den einzelnen Horasiaten vom Ablauf her recht stark. In nördlichen Horasiaten, also vor allem Hjaldinganiu, Ochobeniu, aber auch Centralis, trifft man sich gemütlich im Kreis der Familie oder des Circels, isst und singt gemeinsam und erzählt sich die alten Heldensagen. Ganz im Gegenteil dazu werden in den frostfreien südlichen Horasiaten rauschende Feste gefeiert. Maskierte Untertanen ziehen in feierlichen Umzügen durch die Städte, singen, tanzen und trinken gemeinsam und vergnügen sich in der längsten Nacht des Jahres.

AUGUREN UND ORAKEL

ZUKUNFTSDEUTER IN MYRANOR

von Gottfried Neuner

»...habe ich mich auf Rat Tratones hin entschlossen, den Verkauf nicht durchzuführen. Die Vogelschau lies nach seiner Aussage auf eine bessere Chance in nächster Zeit schließen. Tatsächlich ergab sich bereits nach einer None eine spürbare Steigerung des Preises. Ich glaube der Kauf des Auguren rechnet sich langsam...«

-aus den Notizen des Derokrates da Rhidaman, neuzeitlich

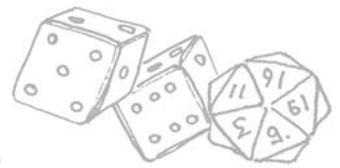
»So stand er da: das weiße Gewand der mayenischen Haruspizen flatterte im Wind und sein langes, schwarzes Haar wurde von der Macht des Sturmes zerzaust. Er blickte zu den Sternen hinauf und im Licht der Fackeln sah ich die stolze Entrücktheit in seinen Augen. Er hob seinen Dolch in Richtung des Mondes und machte sich bereit ihn in seines Opfers schwach hebende Brust zu stoßen, die da so nackt und rein

darlag. Bald würde die Zukunft sein eigen sein und er würde mein Schicksal aus den Eingeweiden der Nerista vor ihm lesen.«

-"Die abenteuerlichen Reisen der Ksenha tar Kouramnion: Band XIV: Im Tempel der Celiobrajer". Balan Cantara 4765 IZ..

Schon immer haben sich die Menschen gefragt, was die Zukunft bringen wird, wie sie ihr Glück machen und das Unglück ihrer Feinde herbeiführen können. Den meisten bleibt es verwehrt, eine Antwort auf diese Frage zu erhalten, doch immer wieder gab es Personen, welchen Gaben und Kenntnisse zu Eigen waren, die den Blick auf die Zukunft etwas klarer machten.

Doch Vorsicht ist geboten, dass man nicht die wahrhaft Begabten mit dem gewöhnlichen Gauklervolk in einen Topf wirft, welches in irgendwelchen Marktbuden oder



dunklen Hinterzimmern, meist mehr mit Taschenspielertricks, ihrer Kundschaft das Geld aus der Tasche zieht, und den Kunden das weissagt, was diese zu hören wünschen. Solche Scharlatane ziehen eher von Ort zu Ort, als dass sie feste Anstellungen annehmen.

Prophetisch Begabte gelten unter dem gewöhnlichen Volk als unnahbar und werden teilweise auch als überaus unheimlich empfunden. Zwar ist bekannt, dass ihre Macht bei weitem nicht an die der Optimaten heranreicht, doch ist allein schon die Fähigkeit in die Zukunft zu sehen, eine Macht, die ihnen Respekt und oft auch Furcht vor ihnen verschafft.

Der Adel dagegen ist zu abgeklärt, um in ihnen mehr, als ein (überaus kostspieliges) Werkzeug zu sehen. Dennoch wird sich ein Optimat hüten, einen Auguren schlecht zu behandeln. Er ist in seinen Fähigkeiten zu wertvoll, um ihn zu verlieren oder gar zu riskieren, dass er absichtlich falsche Voraussagen macht.

Um in die Kunst der Weissagung eingewiesen zu werden, muss das Kind die angeborene Gabe der Prophezeiung besitzen. Solche Kinder werden anerkannten Meistern dieser Profession oder auch den Tempeln zur Erziehung übergeben. Die Priesterschaften des Brajan, Chrysir, Nereton, der Gyldara und der Zatura reißen sich oft um solche Gelegenheiten, denn wo es an karmalen Wundern mangelt, bieten zuverlässige Orakel und Auguren die Art von Attraktion, die ihren Tempeln größere Bedeutung verleihen können.

Aber auch weltliche Wahrsager, oft in festen Diensten als Berater eines Optimaten oder staatlicher Stellen, suchen gelegentlich Gehilfen, die sie zu Nachfolgern ausbilden können. Das geschieht am ehesten in den großen Metropolen, wo sich über die Jahrhunderte Cirkel von Astrologen, Auguren und Haruspizen gebildet haben. In kleineren Städten findet man selten genug Wahrsager, als dass sich hier Cirkel gründen könnten. Die imperialen Ordnungsbehörden bekämpfen solche Bünde oft unerbittlich, um eine zu große Einflußnahme solcher Cirkel zu verhindern.

Die Ausformung der Gabe dauert Jahre und ist nur unter großem Mühsal für den Schüler zu erreichen, denn neben dem intuitiven Gespür sind profunde Kenntnisse in den Techniken der jahrtausendealten Traditionen erforderlich. Dazu kommen Unterweisungen in Etikette, Politik und Geschichte, nicht selten auch in Kriegskunst und Wirtschaftsfragen, Landwirtschaft und Wetterkunde; dient solches Wissen doch häufig zu mehr, als nur zur Ergänzung der Prophezeiungen.

Während einfache Optimaten und andere Personen mit gewissen Wohlstand nur gelegentlich einen Zukunftsdeuter zur Rate ziehen, ist es bei den Mächtigeren und Reicheren durchaus üblich, einen begabten Berater als privilegierten Sklaven zu besitzen oder zumindest einen Freien dauerhaft in seine Dienste zu nehmen.

Manchmal kann es beim Umgang mit so hohen Persönlichkeiten allerdings geschehen, dass ein Wahrsager einen Fehler macht. Eine falsche Voraussage, eine falsche Interpretation, manchmal sogar eine richtige Prophezeiung, die dem Herren missfällt und schon ist man Gunst und Anstellung los und in manchen Fällen auch sein Leben. Diese Gefahr ist einer der Gründe, warum auch Zukunftsdeuter sich manchmal (teilweise sehr spontan...) entschlossen, etwas von der weiten Welt sehen zu wollen. Gelegentlich sind es aber auch die eigenen Prophezeiungen, die ihn in die Ferne treiben können, denn nicht jede Prophezeiung lässt sich vor Ort entschlüsseln.

DER STAND DER WAHSAGER IM IMPERIUM

Die Gewandung der Wahrsager ist je nach Region und Tradition unterschiedlich. Während in Mayenos traditionell alle Haruspicen wallende, weiße Gewänder als Erkennungsmerkmal tragen, ist im südlich anschließenden Cantera vor allem das alleinige Tragen eines weißen Zeremonienrockes und eines roten Gürtels Zeichen des Standes. Die Kleidung ist in der Regel deutlich abgehoben von der, der gewöhnlichen Bevölkerung, auch wenn man auf Reisen gelegentlich doch den Anforderungen der Praxis nachgibt.

Das Cirkelwesen an sich, hat noch nicht viel von Mantikerbünden gesehen. Es gibt nur in den wenigsten Metropolen genug freie Mantiker um sicher zu stellen, dass ein geordnetes Cirkelwesen funktionieren kann, meist haben derartige Zusammenschlüsse eher den Charakter kleiner Kabalen.

WAHSAGEREI AUßERHALB DES IMPERIUMS

Auch oder gerade bei vielen Völkern außerhalb des Imperiums, hat die Wahrsagekunst große Bedeutung. Die Kerrishiter treffen kaum eine Entscheidung, ohne die Sterne zu befragen. Aber auch auf den shindrabarischen Inseln ist die Astrologie von besonderer Bedeutung, hier allerdings die ausschließliche Domäne der Schlangenspriester. Auch die zivilisierten Amaunir können sich für die Astrologie begeistern, können sie doch wesentlich mehr Sterne mit bloßem Auge erkennen, als es den Menschen möglich ist.



Allerdings fehlen ihnen die mathematischen Kenntnisse der Bansumiter. Allen Feliden scheint ein Faible für die Eingeweideschau gemein zu sein. Das trifft besonders auf die rhacornischen Leonir zu, wo die Rrondrpriesterinnen, die man im Imperium verallgemeinernd als Haruspicien bezeichnet, auch großen politischen Einfluss haben. Die Vinshina deuten bevorzugt Vogelflug und Wolkenformationen.

DIE WISSENSCHAFT DER MAITIK

»So gibt es scheinbar mehr Möglichkeiten die Zukunft zu erkennen, als ich es je für möglich gehalten hätte. Aus Gesprächen mit Reisenden aus der ganzen Welt habe ich eine Beschreibung der im Imperium gebräuchlichen Methoden der Divination zusammengestellt. Der Leser wird unzweifelhaft überrascht sein.«

- "Von der Zukunftsschau im Imperium", Karantokos Serr Phraisopos, Sidor Corabis 4756 IZ

Die Praktiken die angewendet werden, um die Zukunft zu erkennen, sind oft nach Region, Gegebenheiten und Tradition verschieden. Die wohl am meisten benutzten, offiziellen Wahrsagemethoden sind (in absteigender Häufigkeit):

- Haruspizien:

Das Wahrsagen aus den Eingeweiden geopferter Tiere oder Menschen (d.h. eines intelligenten Lebewesens); durchgeführt werden diese meist von sogenannten Haruspizien (sg: Haruspex). Obwohl diese Technik auch von vielen amaunischen Ba'Loa im Imperium verwandt wird, sind die rhacornischen Haruspicien doch so bekannt, dass man gleich alle Rrondrpriesterinnen als Haruspicien bezeichnet.

- Auspizien:

Das Wahrsagen aus dem Flug der Vögel; da Vögel oft mit Göttern assoziiert werden, kann ein Augur aus ihrem Verhalten den Willen der Götter erkennen. Diese Methode ist vor allem bei den Priesterschaften der imperialen Oktade sehr beliebt, hier vor allem die Kulte des Brajan, des Chrysir und der Gyldara. Neben einigen amaunischen Ba'Loa sind es besonders die Vinshina, die den Vogelflug prophetisch deuten.

- Kristallomantik:

Das Wahrsagen aus Licht reflektierenden Gegenständen (Kristallen, Spiegeln, Wasserflächen). Diese Technik ist selten und kaum noch verbreitet.

- Astrologie:

Weissagung aus der Bewegung der Himmelskörper. Diese Technik erfordert gewisse mathematische Kenntnisse, so dass die Astrologie in vielen Kulturen als äußerst zivilisiert gilt. Die größte Alltagsbedeutung hat die Astrologie bei den Kerrishitern und den Shindrabari.

- Aeromantik:

Die Wahrsage aus dem Verhalten von Wolken. Diese Kunst soll bei den Serovern recht beliebt sein, aber auch die Vinshina sollen sich darauf verstehen. Manche Chrysirtempel schwören ebenfalls auf die Aeromantik.

- Pyromantik:

Die Weissagung aus dem Verhalten von Feuer und Rauch. Eine seltene Technik, die mancherorts als barbarisch verschrien ist.

- Hydromantik:

Die Weissagung aus dem Verhalten von großen Wasserflächen (Seen, Meere) und bewegtem Wasser.

Dazu noch mehrere Dutzend andere, die oft nur von einigen wenigen Personen angewendet werden. Karantokos Serr Phraisopos hat in seinem maßgeblichen Werk "Von der Zukunftsschau im Imperium" insgesamt 145 verschiedene Arten der

Weissagung aufgezählt, von denen einige allerdings wahrscheinlich nur

Kuriositäten waren. So kannte er zum Beispiel auch die era'sumische Wahrsage aus dem Satz von Teeblättern, die xarxarenische Wahrsage aus abgehenden Lawinen und Erdbeben und der Weissagung aus Spielkarten. Besonders die letzteren Beispiele lassen auf den ausgeprägten Sinn für Humor des berühmten Gelehrten schließen.

Eine besondere Form der Wahrsagung findet an Orakelstätten statt. Das sind Orte, die als besonders heilig oder von mystischer Kraft durchdrungen gelten.



Solche Orte werden in der Regel von Priesterschaften betreut, die hier auch den Kontakt zu jenseitigen Mächten suchen und aus deren kosmischen Wissen sie Weissagungen über das Schicksal der Welt, wie auch einzelner Personen zu gewinnen trachten. In gewisser Weise gehört das Observatorium von Semparang auf Djanar zu diesen Orten. Aber auch das Tal der Sphinx bei Tokum Isoru in Tharpura oder die Amphiaten in Xarxaron können als Orte der Prophetie verstanden werden, obwohl sie nicht der Kontrolle einer Priesterschaft unterliegen. Eine der wichtigsten Orakelstätten des Imperiums stellt vermutlich die Halle der Götter von Baan-Bashur, wo der Thearch selbst, begleitet von den Priestern des Hohen Konzils, mit den Göttern in Kontakt tritt, den Göttern Ratschläge erteilt und erhält. In den letzten tausend Jahren haben die Thearchen allerdings wohl auf dieses Privileg verzichtet. Wesentlich stärker frequentiert wird wohl das Gyldaraorakel von Melica in Narinion. Die dortige Priesterschaft ist sich nicht zu schade, ihre Göttin selbst bei den einfachsten Alltagsproblemen um Rat zu fragen und so ist der Tempel ein Anziehungspunkt für Menschen aus den unteren Schichten. Ganz anders stellt sich das heiligste Orakel von Era'Sumu dar. Die Lage des Tränenkatarakts von Sa'Thnavor ist ein Geheimnis, das nur sehr wenige kennen. Ungewöhnlich ist zudem, dass nur männliche Priester diesen Ort aufsuchen dürfen.

WAHRSAGER (7 GP)

Voraussetzungen: IN 12, CH 12, KL 11

Mögliche Kulturen:

Bewohner von imperialen Horasiaten, Anthalia, Koromantia, Serovia, Demelion

Modifikationen: SO +4, AuP +3

Gaben: Prophezeien 7

Kampf: Dolche +3, Stäbe +2, Raufen +3, Hieb +1

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +1, Sinnesschärfe +2, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Schauspielerei +1, Überzeugen +2

Natur: Orientierung +2, Wettervorhersage +3

Wissen: Anatomie +3, Geschichte +3, Götter/Kulte +4, Philosophie +2, Sagen/Legenden +4, Kriegskunst oder Staatskunst +2, Mantik +5, Sternkunde +3, Tierkunde +2

Sprachen: Lesen/Schreiben (Muttersprache) +7, Hiero-Imperial +8, Lesen/Schreiben (Alt-Imperial) +5

Handwerk: Heilkunde Gift +2, Seele +2, Wunden +3, Krankheiten +1

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Aberglaube, Arroganz, Einbildungen, Gesucht, Jähzorn, Prinzipientreue, Schlafstörungen, Wahnvorstellungen, Mondsüchtig

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kampfrausch, Blutausch, Totenangst

Ausrüstung: Betont einfaches Gewand, Stab, Ritualdolch, Beutel

Varianten:

AVGVOR (+0 GP)

Gaben: Prophezeien (Vogelschau) +1

Wissen: Anatomie -3, Sternkunde -3, Mantik (Vogelschau) +2, Tierkunde (Vögel) +2

HARVSPEX (+1 GP)

Gaben: Prophezeien (Eingeweidenschau) +1

Wissen: Anatomie +3, Sternkunde -3, Mantik (Eingeweidenschau) +2, Tierkunde +3

PIEVES TALENT:

Mantik (KL/KL/IN) (Wissenstalent, Spezial)

Wer in diesem Talent bewandert ist, weiß über Methoden der Wahrsagerei Bescheid. Er weiß, welche Techniken es gibt, wie man sie anwendet und hat genaue Kenntnisse über die besten Methoden, die genauesten Ergebnisse zu erzielen. Benutze ich einen Kristall oder lieber eine Vogelschau, um zu sehen, ob ein Geschäft gewinnbringend sein wird? Nach welchen Vögeln soll ich mich richten, um zu sehen ob der Stadt Gefahr droht? Was sagt es mir, wenn Renosterleber grün ist? Und was, wenn ein Amaunirherz gelb ist? Weist wabbeliges Menschengehirn auf Glück hin oder nicht? Mit solchen Fragen beschäftigt sich die Wissenschaft der Mantik.

Nur ein Randgebiet der Mantik ist die Astrologie, die an sich eher unter die Sternkunde fällt.

Voraussetzungen: Anatomie +2, Götter/Kulte +2

Spezialisierungen: je nach Wahrsagemethode (z.B. Vogelschau, Astrologie, Pyromantik)

Verwandte Fähigkeit: Sagen/Legenden +10, Götter/Kulte +9, Anatomie +12, Sternkunde +7



DIE 100 GESICHTER DER OPTIMATEN - AUSBILDUNG DER KOURAMNION- OFFIZIERE

von Peter Horstmann

»Myriaden machen Thearchen!«

- Ausspruch eines unbekanntes Strategu.

Jahr für Jahr beginnen junge Kouramnion ihren Cursus in den Streitkräften des Imperiums. Als junge Hektagu, voller Ideen und Träume über zu gewinnende Schlachten, die Rückeroberung verlorener Horasiate und den Triumph und das Ansehen des verdienten Helden, aber ohne große Kampferfahrung. Die haben dafür die langgedienten Unteroffiziere an ihrer Seite. Doch kein Kouramnion kommt ohne Ausbildung zu seinem Posten.

Meist beginnt diese Ausbildung in einem Alter um das sechzehnte Lebensjahr herum. Bis dahin ist offenkundig geworden, wie stark die magische Begabung in dem Kind ist. Wer nicht ganz so ausgiebig damit gesegnet ist, hat oft keine Alternative als den Weg des Soldaten zu gehen. Vor diesen Optimaten liegen mehrere Jahre, in denen ihnen die Theorie des Kampfes, der Kommandoführung, der Waffentechnik und darauf aufbauend, die grundlegende Praxis vermittelt werden. Dazu werden sie aus dem ganzen Imperium auf hauseigene Schulen geschickt und bleiben dort, bis zur Abschlussprüfung. Danach kommen sie entweder als Offiziere zurück oder tot.

»Am ersten Tag der Waffenübungen hat einer der anderen Offizieranwärter einen guten Eindruck auf den Ausbilder machen wollen. „Wofür brauchen wir einen Phugion“, hat er gefragt, „wenn die meisten unserer Feinde schwere Waffen tragen?“ „Gute Frage!“ Kylon hat seinen Phugion gezogen und ihn direkt in die Waffenhand des Rekruten geworfen. „Kouramnion. Ihr seht, der Gegner kann keine schwere Waffe mehr halten!“ Kylon Serr Kouramnion, ich kenne keinen besseren Ausbilder als ihn... und ich

habe keinen mehr gehasst.«

- Aus einem Gespräch des Hektagu Aristandros da Kouramnion mit einem Kameraden über die gute alte Zeit, 4768 IZ nördliches, imperiales Grenzgebiet.

Keuchend sank Aristandros in den Staub. Mühsam strich er sich den Schweiß aus den Augen. Zusammen mit dem Staub des Platzes brannte er in den Augen und ließ ihn blinzeln. „Los, aufstehen“, brüllte es über ihm. Kylon Serr Kouramnion stand direkt neben ihm. Der Mann war etwa einen Kopf kleiner als er und auch weniger kräftig gebaut. Doch ihn zu unterschätzen, hatte sich als Fehler erwiesen. Mit wenigen Schlägen hatte ihn der Ausbilder zurückgedrängt und ihm dann die Waffe aus der Hand geschlagen. „Ein Offizier kriecht nicht im Staub“ Stöhnend erhob sich Aristandros, nahm seine Waffe wieder auf und brachte sich in Position. Die Übung dauerte bereits drei Stunden.

Angefangen hatte es am Morgen mit „Reiten unter Beschuss“, die Rekruten mussten dabei einen Hindernisparkur entlangreiten. Während man unter Zeitdruck das Pferd oder verschiedene andere Reittiere über Mauern und Gräben dirigierte, hatte etwa ein Dutzend Schützen die Aufgabe, den Reiter mit ihren Belas vom Pferd zu holen. Dabei standen sie nicht nur am Rand des Feldes, sie konnten auch hinter den Hindernissen auftauchen oder von hinten schießen. Auch wenn sie Übungsbolzen benutzten, die gegen größere Verletzungen gesichert waren, war ein Treffer durchaus schmerzhaft und führte unweigerlich zu blauen Flecken. Sinn dieser Übung war es, neben den Reitkünsten, vor allem die Aufmerksamkeit der Reiter zu schulen und ihre Reflexe zu verbessern. Die Bezeichnung „Hasenschießen“, die unter den Rekruten üblich war, wurde diesem hohen Anspruch kaum gerecht, gab den realen Ablauf aber gut wieder.

Aristandros hatte Glück gehabt bei der Verteilung der Pferde. Die Reittiere waren alle ausnahmslos gut geschult und stammten aus einer der besten Züchtungen des Imperiums. Doch war gerade bei solchen Übungen eine problemlose Verständigung zwischen Mensch und Tier von enormer Wichtigkeit. Er hatte sich von Anfang an gut mit seiner braunen Stute verstanden und sie gehorchte auf jeden Druck der Schenkel, sodass er zum Lenken die Zügel kaum brauchte. Dadurch konnte er sich einfacher auf die Umgebung konzentrieren. Er hatte mehreren Bolzen ausweichen können und nur zwei Schützen war es gelungen, ihn zu treffen. Der Streifschuss am Bein behinderte ihn weniger, aber der Treffer am Handgelenk hinderte ihn nun beim Kämpfen. Doch zumindest war er unter den Wenigen gewesen, die bis zum Schluss auf ihrem Pferd verblieben. Zur Erfrischung, so hatte man ihnen grinsend gesagt, stand dann Schwimmen und Kampf im Wasser auf dem Plan. Das Wasser war künstlich auf eisige Temperaturen gebracht worden und binnen weniger Augenblicke waren Arme und Beine taub und gefühllos geworden. Wäre es ein echter Kampf gewesen, hätten ihre aquatischen Gegner sie problemlos niedergemacht. In Gruppen zu sechs Rekruten wurden sie losgeschickt, von einem Landungsboot aus durch das Wasser bis zu einer künstlichen Insel in etwa 20 Grad Entfernung zu schwimmen. Dabei hatten sie natürlich ihre komplette Ausrüstung dabei. Unterwegs wurden sie von einer Handvoll Gegnern angegriffen, die aufgrund ihrer aquatischen Abstammung über unschätzbare Vorteile verfügten und obendrein keine Einschränkungen durch schweres Gepäck hinnehmen mussten. Zum Schutz der Soldaten waren einige weitere Risso im Wasser, die dafür zu sorgen hatten, dass keiner ertrank. Später würden sie zwar entweder bei den maritimen oder bei den berittenen Einheiten eingesetzt werden, aber in der Ausbildung mussten sie beides lernen.

Wieder hagelten die Schläge seines Ausbilders auf ihn ein. „Aus dem Handgelenk, Mann.“ „Den Arm nicht so weit nach vorn.“ Nach einer weiteren Stunde hatte er auch die Fechtübungen überstanden. „Du wirst besser, noch drei Wochen und Du schaust hinterher nicht mehr wie ein Gmul aus.“ Sein Körper war von oben bis unten mit unzähligen Schrammen und blauen Flecken übersät, dass es wirklich wie ein Tarnmuster aussah. Keiner von ihnen hatte jemals so einen Gmul gesehen. Die Beschreibung stammte aus einem uralten Expeditionsbericht und bezeichnete ein wohl amphibisches Wesen, das am ganzen Körper mit blauen Flecken übersät war. Sie sollten weit im Westen, in einem großen Wald leben. Die Bezeichnung hatte sich schnell im Ausbildungsjargon etabliert. Doch auch der Ausbilder hatte einige Treffer ab-

bekommen. Die Waffen waren zwar aus Holz, aber das verhinderte nur den unmittelbaren Tod, Verletzungen und Knochenbrüche waren üblich, da ohne Rücksicht die gesamte Kraft eingesetzt wurde. „Wenn ihr erst mal einer Chrattac gegenüber steht, werden euch meine Schläge wie Streicheleinheiten vorkommen“, das war einer der Lieblingsprüche des Ausbilders. Er musste es wissen, vor einigen Jahren hatte er selber erlebt, wie seine Einheit von einer kleinen Gruppe dieser großen Insekten buchstäblich in Stücke gehauen worden war. Er habe Glück gehabt und nur den linken Unterarm eingebüßt, ging die Geschichte regelmäßig weiter, aber darauf könne man sich nicht verlassen und müsse lernen mit aller Kraft zu parieren.

Aber jetzt war erst mal Pause. Müde und zerschlagen reite sich Aristandros in die Schlange vor der Essensausgabe ein. Seine Komilitonen sahen ähnlich geschunden aus. Schweigend widmeten sich die angehenden Offiziere ihrer Pulpa. Für den Nachmittag standen Verbesserung der Kondition durch Langstreckenlaufen und Übungen mit der leichten Bela an. Anfangs hatte er geglaubt, das wäre als Erholung nach dem anstrengenden Morgen genau das Richtige, doch schnell war ihm klar geworden, dass 15 Milia durch das Übungsareal keineswegs entspannend waren, da es dabei wie beim Reiten diverse Hindernisse und Angriffe gab, die aus dem Laufen eine gnadenlose Jagd machten. Auch das Schießen mit der Bela fand unter ähnlich unangenehmen Bedingungen statt. Die „Aufbauübung“, wie es so freundlich genannt wurde, würde noch etwa 5 Oktale so weiter gehen, bevor man sie zu einer Geländeübung schickte, wo sie zeigen konnten, was sie gelernt hatten. In den letzten Jahren hatte man ihnen alle theoretischen Grundlagen beigebracht. Es gab keine Schlacht, die jemals im Imperium geschlagen worden war, die er nicht kannte,



keine militärtheoretischen Überlegungen, Manöver und Strategien, die man ihnen nicht beigebracht hatte. Nun wurden sie an allen Waffen der Streitkräfte ausgebildet. Und bald sollten sie zeigen, dass sie das alles beherrschten. Der letzte Jahrgang hatte die Aufgabe bekommen, eine Chrattdrohne mit einer größeren Gruppe von Sklaven auszuräuchern, die im Grenzgebiet zwischen dem Imperium und Rhacornos die Siedlungen gefährdet hatte. Von den ausgesickten 20 Offizieranwärtern waren 15 wiedergekommen. Die Gerüchteküche behauptete, sie hätten das Vergnügen, sich ihre Patente im Kampf gegen eine Ansiedlung von Mholuren zu verdienen. Die Begeisterung hielt sich in Grenzen. Jeder in seinem Jahrgang kannte die Berichte über die Molchwesen. Im Geheimen wurden bereits Wetten abgeschlossen, wie hoch die Verluste sein würden. Die positivste Schätzung lag bei etwa 25 Prozent, was bei 36 Männern und Frauen neun Tote bedeuten würde. Noch waren es zwar Gerüchte, aber jeder konnte mitbekommen, dass besonders auf den Kampf im Wasser bei den Ausbildern Wert gelegt wurde.

Aristandros und die anderen zwei Gruppenführer trafen sich nach dem Essen. Die Offizieranwärter wurden nach etwa drei Wochen Ausbildung in Gruppen eingeteilt. Zu Gruppenführern wurden dabei

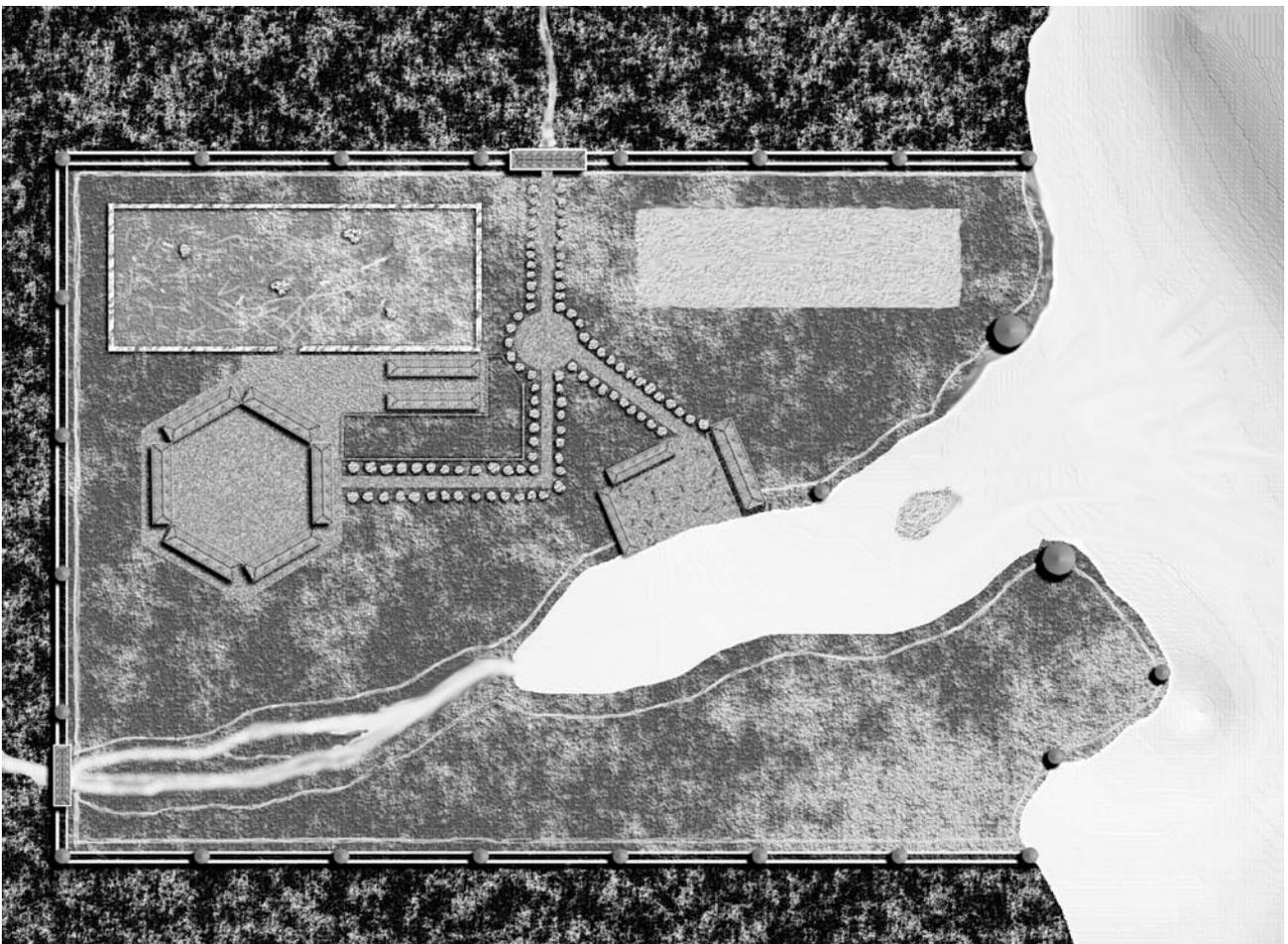
solche Kouramnion bestimmt, die in der vorangegangenen Theorie gute Ergebnisse erzielt hatten, als auch in der Anfangszeit die nötigen Talente bewiesen hatten. Doch die Ernennung war nur so lange gültig, bis ein anderer beweisen konnte, dass er besser für die Aufgabe geeignet war. Das sorgte für genügend Ergeiz und einen shinxirgefälligen Wettstreit unter den Rekruten. Aristandros hatte die erste Gruppe bekommen.

Sie berieten bereits seit einigen Tagen, wie man so eine Mholurenstellung am besten auszürchern könne. In den Unterlagen, die ihnen in der Bibliothek zur Verfügung standen, waren einige Berichte über Gefechte mit Mholuren und den von ihnen geknechteten Kreaturen zu finden gewesen. Dies Wissen versuchten sie nun in verschiedenen Szenarien und Planspielen für sich zu nutzen.

ΣΤΟΑ ΣΤΡΑΤΕΓΙΑ ΤΟΥ ΒΑΛΑΝ ΜΑΥΕΝΙΟΥ

– Schule der Heerführung in Balan Mayenios

Die Offiziersschule des Hauses Kouramnion in Balan Mayenios, einer kleineren Stadt im Norden des Horasiates Mayenios, hat eine Tradition von über zwei



tausend Jahren. Angefangen als reine Marineschule, hat sie heute aufgrund der seit Jahren vorherrschenden Flottenpolitik, eine weitgehend auf das Heer hin ausgerichtete Ausbildungsstrategie. Die Anlage liegt etwa eine Milia südlich der Stadt an der Küste, in einem der wenigen, verbliebenen Waldgebiete des Horasiates.

Von Norden kommend, ist das Erste, was die jungen Kouramnion zu sehen bekommen, eine etwa 3 Grad hohe Mauer mit Wachtürmen in regelmäßigen Abständen. Haben sie das Tor erst mal passiert, finden sie sich in einer weiträumigen Anlage wieder. Zu ihrer Rechten ist der Reit- und Schießplatz durch die Bäume der Allee zu erkennen, auf der linken Seite ein schlammiger, erdiger Acker. Dort finden bei jedem Wetter die Kampfübungen statt. Bei Regen verwandelt er sich in einen großen Sumpf, bei heißem Wetter wird er steinhart. Der Allee folgend, geht es nach Südosten zur alten Anlegestelle, die heute kaum noch benutzt wird und wo inzwischen das Gesinde und die Wachmannschaft untergebracht sind. Deren alte Unterkünfte wurden abgerissen.

Am Ende der Alle liegt das Hexagon. Dort werden die Offizieranwärter ihre Stuben haben, sich zum Unterricht einfinden und ihre Mahlzeiten einnehmen. Daneben befinden sich die Bibliothek und auch die Wohnungen der Ausbilder und des Kommandeurs in den südlichen Gebäuden. Am Reit- und Übungsplatz sind zusätzlich noch die Stallungen und eine Koppel untergebracht.

Hexagon

Die sechs Gebäude bilden das Herzstück der Schule. Alle sind sie aus massiven Steinquadern erbaut und wirken im Vergleich zu den üblichen Villen, die einem Optimaten als Wohnort dienen, sehr einfach. Doch was wie die Kaserne einer Myriade erscheint, ist für etwa 25 Mitglieder des Hauses Kouramnion dauerhaft oder auch nur für einige Zeit ein Zuhause.

Im Süden liegen die beiden Stubenhäuser. Die eingeschossigen, fast barackenartigen Häuser beherbergen die aktuellen Ausbildungsklassen. Da hier nur ein Teil der späteren Offiziere aus dem Haus ausgebildet wird, muss auf mehrere Geburtenjahrgänge zurückgegriffen werden, um eine sinnvolle Anzahl von Schülern zusammen zu bringen. So setzen sich beide Klassen aus je drei Jahrgängen zusammen.

Die Juniorklasse im rechten Gebäude ist in der rein theoretischen Ausbildung. Ihr täglicher Unterricht wird von verdienten Offizieren geleitet, die aufgrund ihrer Dienstzeiten und Einsätze viel Erfahrung und eine profunde Kenntnis erlangt haben, aber durch

Verwundungen nicht mehr im aktiven Dienst sind. Die Seniorsklasse, im linken Gebäude ist in der praktischen Ausbildung. Die täglichen Übungen werden nur noch selten durch rein theoretische Vorlesungen unterbrochen. Auch hier werden verdiente Soldaten als Ausbilder eingesetzt. Zu einer gewissen Berühmtheit hat es Kylon Serr Kouramnion gebracht. Keiner hat so viele Offiziere ausgebildet wie er und der inzwischen 65 jährige ist nicht nur bei den Übungen immer noch ein gefürchteter Gegner.

Die beiden flankierenden Gebäude in Ost und West beherbergen die Unterrichtsräume, die Waffenkammern und Küche mit Essensaal. Auch sie sind eingeschossig. Daher überragen die beiden im Norden liegenden Gebäude mit ihren zwei Geschossen die übrigen. Hier ist die geräumige Wohnung des Kommandanten Tabun al Kouramnion, der einzige Platz, der einen gewissen Luxus zeigt. Auch die anderen Lehrer sind hier untergebracht. Daneben befinden sich hier die Schreine für Shinxir und den Thearchen, eine Ruhmeshalle, wo berühmt gewordene Abgänger durch Büsten und Statuen geehrt werden und Trophäen ausgestellt sind.

Ställe

Die Ställe beherbergen zwanzig Pferde, für die täglichen Übungen der Seniorsklasse. Daneben finden sich zwei Zingduru, wobei die rötlichen Reitechsen eine eigene Kammer haben. Auch einige Monocorne sind hier untergebracht.

Alter Hafen

Die Zeit der Marine ist im Imperium schon länger vorbei. Der 100 jährige Krieg mit Serovia hat das deutlich gezeigt. So werden die Anlagen heute zur Ausbildung der Anwärter und zur Unterbringung von Gesinde und der Wachmannschaft genutzt.

Das große Haus im Osten bietet Platz für eine Wachstube und eine Waffenkammer im Erdgeschoss und für 30 Gardisten im oberen Stockwerk. Im Norden schließt das Gesindehaus an, wo die etwa 20 Personen des Küchen- und Dienstpersonals untergebracht sind. Denn auch, wenn die Ausbildung hart und schmutzig ist, kein Kouramnion wäscht selber oder muss sein Essen selber braten.

Das dritte Gebäude im Westen war früher ein Lagerhaus für Schiffsbedarf und Ausbesserungsdock für die Übungsboote. Heute wird das alte Becken für Wasserkampf genutzt und im alten Lager werden von den jungen Kouramnion Strategien für das Erobern und Verteidigen von Gebäuden erprobt.

PERSONEN

Kylon Serr Kouramnion

Der alte Kämpfer hat schon viele Anwärter durch den Schlamm gejagt. Aber er hat in seiner Dienstzeit als aktiver Offizier viel Erlebt. Trotz des Verlustes seines linken Unterarmes ist er immer noch ein guter Kämpfer und Taktiker. Eine Beförderung in den Stab der Myriade 2 Mholurenicta hat er bereits zwei Mal abgelehnt, mit der Begründung, dass er hier besser dienen könnte und sinnvoller eingesetzt wäre. Es dauert in der Regel einige Jahre und einige Einsätze, bis die Absolventen anfangen, diese Entscheidung zu würdigen.

Der Honorat ist etwa ein Grad vier Spann groß und von muskulöser, drahtiger Statur. Seine schwarzen Haare trägt er meist in einem Zopf zusammengefasst. Die bräunliche Hautfarbe verrät seinen bansumitischen Vater.

Geb.: 4709 IZ

Haarfarbe: schwarz, wenig grau

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: Ein harter, aber fairer Krieger.

Fordert nie mehr, als er selber leisten könnte, was allerdings eine Menge ist.

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 14, KO 17, KK 15

Herausragende Talente: Kriegskunst 17,

Körperbeherrschung 15, Lehren 10

Beziehungen: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Ausbilder eines Offiziers, Vertrauensperson, die Kontakt mit nieder- bis mittelstufigen Kouramnion innerhalb einer Heldengruppe aufnimmt, möglicher Lehrmeister für Kampf- und Körpertalente über 10.

Tabun al Kouramnion

Der Kommandeur der Schule hat diesen Posten erst vor einigen Jahren übernommen. Bis zu dem Tag war er im Stab in Dorinthapoles. Doch von zu vielen Intrigen enttäuscht, suchte er eine Aufgabe, in der er seine Kenntnisse von Taktik und Strategie mehr für das Imperium und weniger gegen die Vertreter der anderen Häuser im Kampf um die Gunst des Thearchen einsetzen konnte. So kommt es, dass der gerade mal fünfzigjährige Optimat mit ganzem Eifer bei der Sache ist und auch selber mal Übungsstunden und Vorlesungen abhält.



Geb.: 4724 IZ

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: Vom Hof enttäuscht versucht er an der Basis den Verfall aufzuhalten.

Herausragende Eigenschaften: KL 14, KO 15, KK 14,

Herausragende Talente: Kriegskunst 15, Menschenkenntnis 14, Lehren 12, Staatskunst 14, Etikette 12

Beziehungen: groß

Verwendung im Spiel: Vertrauensperson, die Kontakt mit mittel- bis hochstufigen Kouramnion innerhalb einer Heldengruppe aufnimmt, als Leumund oder Ansprechpartner fungieren kann.

WEG IHS LEBEN

Aristandros stand am Bug der großen Schraubengaleere. Es handelte sich um einen neuen Typ, der als Truppentransporter fungierte. Mit vier Decks war das Schiff größer als eine normale Galeere und wirkte mit seiner deutlichen Breite etwas plump. Der Eindruck wurde durch die beiden Masten verstärkt, die auf dem großen Hauptdeck irgendwie verloren wirkten. Ebenso wie die Kadetten, war das Schiff auf Jungfernfahrt unterwegs, um seine Tauglichkeit zu beweisen. Ihr Ziel war das Bleichwasser. Vom Eingang in dies verwunschene Gewässer würde es dann am Rande des Dschungels entlang zu ihrem Einsatzgebiet gehen. Noch drei Tage, dann wären sie vor Ort. Es würde eine letzte Unterweisung geben, in der man ihnen die genaue Lage der kleinen Ansiedlung nennen würde, dann wären sie auf sich gestellt. Da man mit zwei Tagen Fußmarsch rechnete, würde ihr Kommandant genau eine None warten. Dann würden zwei Einheiten Myrmidonen, die einige Tage nach ihnen beim Stützpunkt eintreffen würden, losmarschieren und nachsehen, was aus ihnen geworden war. Doch diesen peinlichen Augenblick wollten sie auf jeden Fall vermeiden. Sie würden keine Hilfe von Außen bei diesem Unternehmen brauchen. Seine



Hände krallten sich in das Holz der Bordwand.

„Woran denkst Du, Aristandros?“ Shuri, schaute ihn fragend an. „Wir haben noch drei Tage, bevor es losgeht, mach Dich nicht vorher schon verrückt. Dieser Dschungel wird schon anstrengend genug werde.“

Er schaute sie an. Sie war einen Kopf kleiner als er. Ihr dunkelbraunes, welliges Haar und der dunklere Ton der Haut verrieten nur zu deutlich, dass ihre Mutter keine Optimatin gewesen war. Shuris Vater war ein verdienter Offizier in Tharpura gewesen, als er sich in eine Tänzerin am Hofe des Trodinars verliebte. Das Ergebnis war eine Tochter, der mit geringen magischen Fähigkeiten nur die Karriere in den Myriaden blieb, um sich eine gute Position im Haus zu sichern. Sie war zwar auch mit der Schönheit ihrer Mutter gesegnet, doch diese zu benutzen, um sich ihren Weg einfacher zu gestalten, verboten ihr Stolz und Erziehung.

„Schau nicht so. Ich komme mir dann immer vor, als wäre ich Deine kleine Schwester; die Du glaubst beschützen zu müssen.“ Er grinste. „Ich kann sehr gut auf mich selber aufpassen.“ Sein Grinsen blieb. „Mpfm“, sie drehte sich um und stampfte davon. „Warte Shuri, bleib.“ Diesmal war es an ihr zu grinsen. „Ich wusste doch, dass Dich das ablenkt.“ Schelmisch schaute sie ihn von unten an. „Ihr Kerle seit doch alle so einfach zu durchschauen.“ „Wenn Du es sagst.“

Er wechselte das Thema. „Ich mag es einfach nicht, hier so untätig herum zu sitzen.“ In diesem Augenblick meldete der Ausguck Segel am Horizont. Shuri seufzte. „Hoffentlich hast Du uns da nicht gerade was heraufbeschworen.“ Aristandros wandte sich an einen der Matrosen. „Gibt es in diesen Gewässern Piraten?“ „Ja Herr. Sie operieren angeblich von einem Lager im Nebelwald aus.“ Er nickte dem Mann zu und drehte sich wieder zur Rehling. Inzwischen war das Segel auch mit bloßem Auge zu erkennen. „Sie werden wohl kaum so dumm sein und uns angreifen, selbst ein Khemosi greift keine Tiere an, die zu groß für ihn sind.“ Shuri war an seine Seite getreten. „Warum nicht? Wir sind weder als Schiff des Hauses Kouramnion zu erkennen, noch verfügen wir über eine deutliche Bewaffnung.“ Aristandros schaute misstrauisch zu dem anderen Schiff. „Ich habe ein komisches Gefühl bei der Sache.“ „Oh, ein Fall von weiblicher Intuition.“ Turan stand hinter den beiden und schaute spöttisch auf Shuri hinab. Er war fast zwei Gradu groß und überragte sie damit um beinahe drei Spann. Turan war der Anführer der zweiten Gruppe in ihrer Abteilung. Seinem üblichen Verhalten nach zu urteilen, hätte man ihn jedoch auch für den Strategu von Centropolis halten können. In seinen Augen blitzte es herausfordernd. „Wahrscheinlich ist es Dein Katzenblut.“ Beifall heischend schaute er sich zu

seinen beiden Begleitern um. Dason und Melena grinnten frech in Shuris Richtung. Die beiden waren wie Schatten von Turan. Zu allem, was er tat und sagte, gaben sie ihre Zustimmung. Sie hatten am Anfang der Ausbildung schnell erkannt, dass Turan durch seinen Vater über gute Kontakte verfügte und sich ihm bereitwillig angeschlossen. Shuri holte tief Luft, doch sie schluckte ihre Antwort wieder runter, als Aristandros ihr seine Hand auf die Schulter legte. „Ich habe gehört, dass Du Deine Gruppe als freiwillige, erste Angriffsgruppe gemeldet hast?“ Shuri verkrampfte sich, als er sie so deutlich übergang, doch Aristandros schien das nicht zu bemerken. Oder er wollte es nicht. Er schaute Turan fragend an. „Allerdings habe ich das. Wir haben nicht nur die besten Kämpfer, sondern auch den besten Taktiker.“ Es war zu offensichtlich, dass er sich selber meinte. „Na dann werden wir anderen wohl zusehen müssen, dass wir auch noch etwas Ruhm abbekommen. Nicht, dass Ihr das Dorf alleine ausradirt.“ „Wir können Euch ja die ein oder andere Echse übrig lassen.“ Mit einem herablassenden Blick in Richtung Shuri stolzierte er davon.

„Bei Shinxir, warum hast Du mich davon abgehalten, ihm eine passende Antwort auf seine Unverschämtheit zu geben? Dieser eingebildete Buntschwätzer beleidigt mich, ein Mitglied Deiner Gruppe und Du ignorierst das?“ Wütend funkelte sie ihn an. „Ich dachte wir wären Freunde!“ „Es ist weder in Deinem Interesse, wenn Du auf seine dummen Sprüche eingehst, noch im Interesse der Gruppe. Was hättest Du denn gemacht? Du weißt genau, dass er Dich ohne Probleme mal wieder soweit gebracht hätte, dass Du handgreiflich wirst. Und die letzten zwei Male hast Du daraufhin einige Tage im Lazarett verbracht. Wir haben nicht die Zeit, dass Du nach einem Duell für ein paar Tage ausfällst. Oder willst Du Dein Patent lieber erst im nächsten Jahr bekommen?“ „Nein“ Sie schaute geknickt hinter Tarun her und dann trotzig zu ihm. „Aber dieses Osgura kann es einfach nicht lassen. Und Du bist ja nicht das Ziel seiner Attacken.“ „Das stimmt nicht, und das weißt Du genau. Wenn er Dich angreift, greift er auch mich an. Ich bin schließlich nicht nur Dein Gruppenführer, sondern wir sind auch Freunde.“ Er schaute ihr direkt in die Augen. „Und deshalb will ich Dich in drei Tagen dabei haben.“ Halbwegs versöhnt, hörte sie auf ihn anzufunkeln. „Davon abgesehen, kann ich auf die jahrgangsbeste Schützin mit Sicherheit nicht verzichten.“ „Schmeichler“, sie grinste, „ich werde bestimmt niemals sein Gesicht vergessen, als ich die Trophäe bekommen habe. Er wurde richtig grün vor Neid, dabei hatte ich ganze acht Treffer Vorsprung.“ Nachdenklich schaute sie zum dem Segel am Horizont. „Glaubst Du wirklich, dass



seine Gruppe so gut ist, dass sie die Mholuren im Alleingang besiegen könnte?“ Er überlegte. „Schlecht sind sie nicht. Sie haben gute Kämpfer und Melena mag ja unselbständig wie ein Hurda sein, aber sie beherrscht ihre Matrizen, wie kaum sonst jemand. Wenn sie die Nerven nicht verliert, kann sie eine Menge ausrichten.“ Er lehnte sich an die Rehling und schaute zu Turan und seiner Gruppe rüber. „Aber ich fürchte vielmehr, dass sie so überheblich und selbstsicher an die Sache herangehen werden, dass sie uns alle in Gefahr bringen. Wenn man sie so hört, könnte man glauben, es ginge gegen ein paar Lamucken. Warten wir es ab. Ich habe das Gefühl, dass wir mehr Gelegenheit bekommen uns zu beweisen, als uns lieb sein kann.“

Als das andere Schiff eine halbe Stunde später wieder außer sich geriet, legte sich das Interesse an Bord. Aristandros und Shuri blieben noch einige Zeit an der Rehling stehen. Erst als das Signal zum Abendessen gegeben wurde, gingen sie unter Deck.

Am nächsten Morgen wurden sie unsanft geweckt. Ein gewaltiger Stoß erschütterte das Schiff, begleitet von einem Knacken und Bersten von Holz. Schreie hallten durch das Schiff. Offenbar waren sie auf etwas aufgelaufen. Aristandros rief seine Gruppe zur Ordnung ließ sie ihre Waffen und Rüstung anlegen. Ohne auf weitere Informationen zu warten, stürmte er mit ihnen in Richtung Oberdeck. „Was hast Du vor?“ Shuri lief direkt hinter ihm. „Wir können doch nicht mit Panzer den Matrosen helfen, das Schiff wieder flott zu machen.“ „Sie hat vollkommen Recht.“ Auch Telion schaute fragen zu ihm hin. Er war der beste Magier in seiner Gruppe. „Das war kein Unfall.“, erwiderte Aristandros. Da sie achtern im Schiff direkt über den Schrauben untergebracht waren, mussten sie noch zwei Treppen bis zum Oberdeck überwinden. „Das Krachen und Bersten war mittschiffs und wir haben leichte Schräglage. Wir sind gerammt worden!“ Noch bevor einer der anderen etwas darauf sagen konnte, hörten sie Kampfgeräusche von oben. „Wenn möglich, gehen wir durch beide Ausgänge aufs Deck. Versucht zuerst mit den Belas zu agieren, bevor ihr in den Nahkampf geht.“ Nach wenigen Grad erreichten sie den Ausgang auf Deck. Von den beiden Türen stand eine offen, die andere fehlte ganz. Offensichtlich war sie aus den Angeln gerissen worden, als einer der Matrosen bei dem Angriff gegen sie geschleudert worden war. Er lag mit starrem Blick neben der Treppe. Blut sickerte unter ihm hervor. Sie gingen in Stellung. Doch bei dem Anblick, den das Deck bot, verschlug es ihnen den Atem. Zwischen Trümmern aus heruntergestürzten Teilen der Takelage und Bruch-

stücken der Bordwand lagen mehrere Matrosen der Nachtwache. Bisher hatten sie alle noch kein echtes Schlachtfeld gesehen und so war der Anblick von über einem Dutzend Leichen, die Opfer eines Angriffes mit großen Geschützen geworden waren, etwas, was ihre bisherigen Theorien über den Krieg blutrot färbte und sie mit einer schockierenden Wirklichkeit konfrontierte. Nur zu deutlich wurde ihnen bewusst, dass es gravierende Unterschiede zwischen einer echten Schlacht und den Kämpfen in der Arena gab. Der Tod eines Gladiators war etwas, was man bereits vor dem Kampf in Betracht zog, es gehörte dazu. Aber tote Freunde waren etwas ganz anderes. Wer auch immer sie angegriffen hatte, war im Schutz eines Nebels herangekommen, der gegen Morgen aufgekommen war. Wenige Augenblicke bevor das angreifende Schiff die graue Wand durchbrach und seinen Rammsporn in die Seite des unvorbereiteten Truppentransporters bohrte, hatte man das Hauptdeck mit einer Salve von Bela- und Droglosageschossen bestrichen. Die unvorbereiteten Matrosen der Nachtwache hatten keine Chance gehabt. Wer nicht durch die Geschosse starb, wurde unter herabstürzenden Rahen und Teilen der Takelage begraben oder beim Aufprall über Bord geschleudert. Unter ihnen auf dem Hauptdeck sah es am Schlimmsten aus. Der hintere Mast war umgestürzt und hatte mit seinen Segeln das Deck verdeckt. Die ersten Soldaten, die nach oben gestürmt waren, hatten sich erst mit einen verklemmten Aufgang und einem Chaos aus Tauen und Segeltuch konfrontiert gesehen und dann mit einer zweiten Salve von Geschossen. Starr vor Entsetzen schauten die jungen Soldaten auf das Bild, das sich ihnen bot. Der Nebel hatte sich etwas gelichtet und jede Einzelheit wurde ihnen mit schmerzlicher Deutlichkeit bewusst. Erst das laute Geräusch von Personen, die auf das Deck vor ihnen sprangen, weckte sie aus ihrer Starre. Die Piraten kamen an Tauen herüber, um das nun vermeintlich angeschlagene Schiff zu entern. Doch nun waren sie diejenigen, die mit einer Salve von Geschossen angegriffen wurden. Aus beiden Türen des oberen Aufganges flogen ihnen die Bolzen wie Scharen zorniger Vögel entgegen. Die ersten Feinde gingen bereits zu Boden, als die zweite Welle der Angreifer noch beim Überwechseln war. Mit lautem Geschrei drangen die Soldaten aus den Aufgängen und stürzten sich auf die Piraten. Diese hatten zwar nicht mit imperialen Truppen gerechnet, doch da sie keine Alternative sahen, setzten sie sich erbittert zur Wehr. Schnell zeigte sich allerdings, dass die Piraten über mehr Leute verfügten. Auf einen Kouramnion kamen zwei Piraten. Ihr Ausfall stockte und bald wurde Aristandros mit seiner Gruppe zurückgedrängt.

„Oh Götter, wo bleiben die anderen?“ Shuri stöhnte, als sie einen Angriff abwehrte. Der Kerl gegenüber war im Vergleich zu ihr ein Riese. Wieder einmal wurde ihr bewusst, warum sie sich auf die Bela als Lieblingswaffe konzentriert hatte. Die Größe des Schützen war normalerweise unerheblich. Unter dem nächsten Schlag taumelt sie zurück. Mit einem bösen Grinsen holte der Pirat zum finalen Schlag aus und erstarte mitten in seiner Bewegung. Verdutzt schaute er auf den Bolzen in seiner Brust. Shuri war kein bisschen weniger überrascht. Verdutzt schaute sie auf Aristandros, der mit einer Faustbela in der linken Hand neben ihr aufgetaucht war. „Woher hast Du...?“ „Geschenk meines Vaters“ Aristandros wich dem stürzenden Piraten aus. „Zum bestandenen Lehrgang in theoretischer Schlachtführung. Als ob uns so was hier nützen würde.“

Bisher hatten sie nur durch ihre bessere Ausrüstung und ihre antrainierte Disziplin bestehen können. Die Piraten hatten zwar keine soldatische Ausbildung vorzuweisen, doch verfügten sie über langjährige Erfahrung im Entern und wussten ganz genau, was sie erwarten würde, wenn sie unterliegen sollten. Den jungen Soldaten dagegen steckte immer noch der Schock der ersten Toten in den Knochen. Aufgrund der beengten Verhältnisse auf dem Oberdeck konnten sie auch nicht ihre erlernten Taktiken nutzen und hatten auf eine Igelstellung zurückgreifen müssen. Im Halbkreis hatten sie sich vor den Aufgängen aufgestellt und wurden von allen Seiten angegriffen. Zu ihrem Glück verfügten nur wenige Piraten über eine Kentema, sodass der Vorteil der größeren Reichweite bei ihnen lag.

„Silon, schau nach, wo die anderen beiden Gruppen bleiben und was das Schiff macht. Ich habe keine Lust, mit dem Kahn unter zu gehen.“ Der Angerufene verschwand im Aufgang, offensichtlich erleichtert, sich nützlich machen zu können, ohne direkter Lebensgefahr ausgesetzt zu sein. Von den zwölf Mitgliedern der Gruppe waren bereits vier tot und alle waren verwundet.

Es dauerte noch einige Zeit, bis Verstärkung zu ihnen auf Deck ge-

langte. Die dritte Gruppe war die erste gewesen, die aufs Hauptdeck gestürmt war und dort die Hälfte der Mitglieder verloren hatte. Daraufhin hatten sie einen anderen Weg gesucht und kamen nun übers Vordeck und bemühten sich, an der Rehling entlang, zu ihren Kameraden durchzukommen. Bei ihnen waren auch die höheren Offiziere und der Kommandant. Von der zweiten Gruppe unter Turan fehlte noch immer jede Spur. Zusammen gelang es den Imperialen nun die Piraten gegen die Bordwand zu drängen. Doch an Aufgeben dachte von denen keiner. Wer nicht direkt gehängt werden würde, dürfte den Rest seiner Tage als Galeerensklave verbringen, was eine wesentliche Motivation für die Piraten darstellte. Dass die Situation noch lange nicht bereinigt war, zeigte sich, als die Kouramnion vom Piratenschiff aus unter Beschuss genommen wurde. Offenbar waren noch zwei feindliche Geschütze besetzt. „Shuri, Gurion, Thesilas, schaltet die Geschütze aus!“ Aristandros versuchte seinen besten Schützen genügend Raum zu geben, damit sie die Piraten aufs Korn nehmen konnten. Molonios Serr Kouramnion, Kommandant dieses Unternehmens und Lehrer an der Schule, stellte sich mit zwei weiteren Offizieren an seine Seite. Gemeinsam gaben sie genug Deckung. Vom Piratenschiff kamen noch drei weitere Geschosse, dann verstummten die feindlichen Geschütze endgültig. Aus Rücksicht auf ihre Kameraden hatten die Piraten keine streuenden Waffen einsetzen können, was die Kouramnion wahrscheinlich gerettet hatte. So waren sie hinter ihren Geschützen ein gutes Ziel für die drei Belaschützen. Als die letzten Piraten in wilder Flucht von Bord sprangen, tauchte plötzlich Turan mit seiner Gruppe aus den achternen Aufgängen auf. Mit Rufen wie „Lasst keinen entkommen“ und „Rache für die Kameraden“ ließ er seine Gruppe den Flihenden nachsetzen. „Wo, bei Shinxir, hat der Kerl bisher gesteckt?“ Überrascht schaute Molonios zu ihm herüber. „Turan, zu mir! Aristandros, gehen Sie“, er betonte die Anrede deutlich, „mit seinen Leuten rüber.“ Turan verharrte mitten in seiner Bewegung. Zögernd drehte er sich zum Kommandante um. „Jawohl, Exzellenz.“ Zusammen mit seinen zwei



Zusammen mit seinen zwei

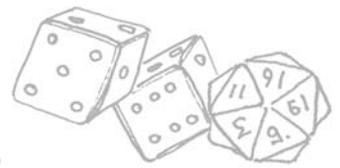


Schatten trat er an die Rehling heran. „Von Ihnen beiden habe ich nicht gesprochen. Marsch, folgen Sie Aristandros.“ Molonios wandte sich wieder an Turan. „Wo sind sie gewesen? Wir haben Sie weder am zweiten, noch am dritten Aufgang gesehen.“ „Wir haben direkt nach dem Angriff die Stelle aufgesucht, an der uns der Rammsporn getroffen hat, Exzellenz. Dank unseres sofortigen Eingreifens ist es uns gelungen, das Schiff davor zu bewahren mit Mann und Maus zu sinken.“ Turan machte ein selbstgefälliges Gesicht. „Mit einem Dutzend Soldaten? Dafür haben wir genug Matrosen und Zimmerleute an Bord, die eine Ausbildung für so etwas haben.“ Turans Gesicht gefror zu einer Maske. „Sie haben also zuerst an Ihr persönliches Wohl gedacht, den Feind gemieden und Ihre Kameraden hier oben sich selber überlassen!“ Die Stimme des Kommandanten nahm deutlich an Schärfe zu. „Das wird Folgen haben! Wegtretet!“ Wie ein geprügelter Hund zog sich Turan zurück.

Die letzten Piraten waren entweder mit einem kleinen Beiboot geflohen oder niedergemacht worden. Die nächsten Tage würden mit Reparaturen an der beschädigten Bordwand und der Decksaufbauten verbracht werden. Nachdem der Kommandant die Beschädigungen unter Deck gesehen hatte, war er mit zornigem Gesicht in seine Kabine gegangen. Eine Stunde später ließ er die gesamte Mannschaft antreten. „Kameraden. Wir haben heute ein beispielhaftes Ereignis erleben müssen. Auf der einen Seite ein Beispiel an Fahrlässigkeit. Dass die Nachtwache nicht früher auf die Piraten aufmerksam geworden ist, kann nur mit fehlender Umsicht und nachlässigen Wachen erklärt werden. Dies Schiff mag eines der größten in unserer Flotte sein, doch ist es nicht unbesiegbar. Die Bewaffnung wird verstärkt werden müssen und in Zukunft wird eine Einheit Seesoldaten als Schutz mitfahren.“ Molonios holte tief Luft. „Wir haben weiterhin ein Beispiel von Eigennutz und Feigheit erfahren müssen. Während die Gruppen eins und drei, wie es sich für Kouramnion ziemt, ihr Leben eingesetzt haben, um den Angriff abzuwehren und sich durch Umsicht, Mut und Können das Wohl Shinxirs und des Hauses erworben haben, hat der Gruppenführer Turan seine Leute feige von den Gefahren ferngehalten. Die Behauptung, das Schiff vor dem Untergang gerettet zu haben, ist eine erbärmliche Ausrede, eine unverschämte Lüge und eine Beleidigung für alle Kameraden, die heute in treuer Pflichterfüllung ihr Leben gegeben haben. Die Gruppe wird hiermit aufgelöst! Turan ist festzusetzen und wird sich wegen Feigheit vor dem Feind zu verantworten haben!“ Bei jedem Satz war Turan bleicher

geworden, wie unter Schlägen zusammengezuckt, doch zum Schluss schaute er voller Entsetzen zum Kommandanten. Hatte er anfangs noch auf eine Belobigung für die Rettung des Schiffes gehofft, war er dann davon ausgegangen, mit einem blauen Auge davon zu kommen. Doch mit einer Bestrafung hatte er nicht gerechnet. Dies wäre ihm nie in den Sinn gekommen, er war schließlich der Sohn eines Trodinars, seine Mutter hatte ebenfalls eine hohe Position im Haus Kouramnion. Wie in Trance ließ er sich abführen.

„Doch wir haben auch ein positives Beispiel erfahren.“ Der Kommandant ignorierte Turan und fuhr in seiner Ansprache fort. „Durch ihr schnelles und umsichtiges Handeln haben die beiden Gruppenführer Dereon und Aristandros den Angriff abwehren können. Ersterer erfreut sich nun des direkten Wohlwollens Shinxirs und wird in unserer Erinnerung immer einen besonderen Platz haben. Seine Gruppe wird durch die Mitglieder der ehemaligen Gruppe zwei aufgestockt werden, auf dass diese sich ein Beispiel nehmen, am Verhalten ihrer Kameraden. Der Offizieranwärter Senios übernimmt das Kommando über die Gruppe drei. Er hat trotz hoher Verluste Ordnung und Disziplin aufrecht gehalten und zielgerichtet nach einem Weg gesucht, seinen Kameraden zu Hilfe eilen zu können.“ Der Genannte strahlte. Das hatte er nicht erwartet. Im Gegenteil, er war beim Sturm auf das Hauptdeck verletzt worden und es war möglich, dass er für den Rest seiner Tage ein steifes Bein behalten würde. Anstatt wegen Dienstunfähigkeit frühzeitig aus der Ausbildung auszuschneiden, war er belohnt worden. „Die Mitglieder der Gruppe eins“, fuhr Molonios fort, „haben unter dem Kommando ihres Gruppenführers Aristandros die Abwehr des heimtückischen Angriffes aufgenommen und sie waren es, die damit das Schiff gerettet haben. Aristandros vortreten!“ Aristandros trat drei Schritt vor. Er hatte große Mühe gehabt, für das Antreten wieder in seine Rüstung zu kommen. Der linke Arm und zwei Rippen waren gebrochen. Das hatte er sich zugezogen, als er auf dem Piratenschiff den feindlichen Navarcu gestellt hatte. Dieser war ein Leonir gewesen und hatte offenbar früher in der Arena gekämpft. Trotz seiner Größe hatte er wendig und flink seine Angriffe mit aller Kraft gegen Aristandros geführt. Bewaffnet war er mit einem langen Bastardstab gewesen. Aristandros hatte vorher schon einige Wunden erhalten, doch der Katzenmensch hatte ihn mit Schlägen und blauen Flecken übersät. Aber Shinxir war auf seiner Seite gewesen und hatte seinen Mut belohnt. Bei einem gewaltigen Schlag war der Leonir in einer Lache aus Blut ins Rutschen gekommen und Aristandros hatte die aufbrechende



Deckung seines Gegners genutzt. Mit aller Kraft hatte er ihm seine Kentema in die Flanke gestoßen. Das war das Ende des Kampfes gewesen. Die letzten Piraten hatten aufgegeben.

„Ohne auf die Befehle seiner Vorgesetzten zu warten, hat Aristandros Serr Kouramnion die Situation erkannt und wie es einem echten Kouramnion geziemt, die Herausforderung angenommen. Mit Umsicht und Durchhaltevermögen hat er seine Gruppe geführt und die Piraten schlussendlich abwehren können. Damit hat er bewiesen, dass er die Ziele der Ausbildung verinnerlicht hat, die Grundlagen der Kriegsführung beherrscht und dem Haus zur Ehre gereicht.“ Bisher hatte der Kommandant zu den Versammelten allgemein gesprochen. Nun wandte er sich direkt an Aristandros. „Ich bin mit sicher, dass Ihr auch in Zukunft diesen

Weg weiter gehen werdet und Euch eine erfolgreiche und ehrenhafte Karriere in den Streitkräften unseres glorreichen Imperiums bevorsteht, Hektagu Aristandros Serr Kouramnion.“ Bei diesen Worten überreichte er dem verblüfften Aristandros sein Offizierspatent. Seine Gruppe brach in Jubel aus, verstummte jedoch unter den Blicken der anderen Offiziere sofort wieder. Molonios unterdrückte mühsam ein Lächeln. „Offenbar habt Ihr auch den Respekt und das Wohlwollen Eurer Leute, sehr gut. Kein Offizier schlägt seine Schlachten alleine. Ihr habt viel versprechende Anlagen.“

Das Lächeln verschwand aus dem Gesicht des Offiziers, als er Aristandros befahl für die gefallenen Matrosen Ehrenspalier bilden zu lassen. Die toten Kouramnion würden ihren jeweiligen Familien überstellt werden, die Besatzung des Schiffes jedoch nach alter Tradition auf See bestattet.

CADHIYANAS LEHREN

von Jörn Wesserling

Während den Optimaten in den Arcoras ein Lebensabend mit allen Annehmlichkeiten gesichert ist und auch ein einhunderzweijähriger, dank magischer Verjüngung, an der Horasiade teilnehmen könnte, muss das Volk schon damit zufrieden sein, wenn es mit Ende fünfzig noch alleine gehen kann. Es scheint eine unabänderliche Konstante zu sein, dass das Volk relativ jung stirbt. Mit fünfzig oder sechzig Jahren gehört man definitiv zu den Greisen. Einige Bürger erkennen in der ewigen Jugend der Optimaten die göttliche Abstammung ihrer Herrscher und ehren sie deshalb genauso, wie die Götter selbst. Wer kann schon an der Herrschaft eines Optimaten zweifeln, dem schon die Urgroßmutter Tribut gezollt hat?

Doch trotz dieser Verehrung weckt diese scheinbare Unsterblichkeit Neid bei den Untertanen. Das Ideal des jungen Athleten strebt auch ein Schmied oder ein Bäcker an. Neben Besuchen bei Knochenbrechern, Zahnreißern, Barbieren und in der Therme gibt es jedoch unzählige Wege und Mittelchen, um sich jung

und vital zu halten. In Tharpura entwickelte vor etlichen hundert Jahren der Medicus Cadhiyana seine Lehren heimlich am Tempelpalast zu Tokum Isoru. Praktisch unter den Augen der Metropolitin verbreiteten sich Cadhiyanas Lehren schnell in der Umgebung der Metropole. Neben einer Sammlung verschiedener Rezepte für Heiltees und Anleitungen für Bewegungsübungen, mit denen man bestimmten Krankheiten begegnen soll, wird vor Allem beschrieben, wie das Gleichgewicht des Körpers wieder hergestellt werden kann. Cadhiyana war der Ansicht, dass die sieben Elemente des kulturschaffenden Zweibeiners ständig im Ungleichgewicht sind und eine Krankheit nur eine besonders große Disharmonie darstellt. Wer ständig bestrebt ist, die sieben Elemente zu harmonisiert, wird demnach seltener von Krankheiten und Alterserscheinungen geplagt.

Nachdem die einfachen Lehren Fuß gefaßt hatten, fühlten sich besonders die Priester der Zatura bedroht, denn sie sahen ihre Kompetenzen durch die Lehren

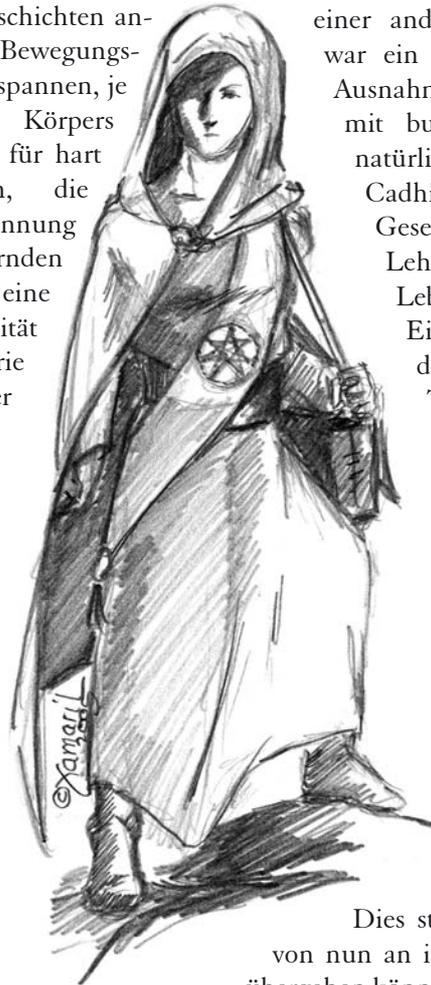


Cadhiyanas untergraben. Da die Metropolitin allerdings einen guten Freund in Cadhiyana sah und seine Lehren insgeheim belächelte, ließ sie ihn gewähren und verbot seine Lehren nicht. Diese unbekümmerte Entscheidung wurde vor allem von den Priestern der Oktade und den traditionellen Medici zutiefst mißbilligt und gipfelte in der Gründung einer Gegenbewegung, die versucht war die Unsinnigkeit von Cadhiyanas Lehren zu beweisen und sie als gefährliche Sekte zu brandmarken.

Doch dies fiel ihnen gar nicht so leicht, da Cadhiyanas Lehren erstaunlich abwechslungsreich waren und viele unterschiedliche Bevölkerungsschichten ansprechen konnte. Die einfachen Bewegungsübungen konnten Beleben oder Entspannen, je nachdem wie die Elemente des Körpers harmonisiert werden mußten. Und für hart arbeitende Bevölkerungsschichten, die vorher nur den Schlaf als Entspannung kannten, waren die muskellockernden Übungen oder einfache Meditation eine Wohltat, welche ihre Lebensqualität tatsächlich erhöhte. Und die Euphorie über weniger Rückenschmerzen oder mehr Kraft für die Arbeit lockten immer mehr Leute in die neu errichtete Schule von Cadhiyana. Bald strömten so viele zu ihm, dass er erste Lehrmeister einweisen mußte, um allen seine Lehren effektiv nahzubringen.

Schnell stellte sich aber heraus, dass nicht nur Entspannungsübungen des Körpers zum angestrebten Ziel führten, sondern auch eine Versenkung, mittels Meditation, in den eigenen Geist. Auch wenn Gelehrte die Minderheit waren, die sich den Lehren Cadhiyanas verschrieben, entwickelten sie trotzdem Mittel und Wege, mit Meditation, Konzentrationsübungen und dem ordnungsgemäßen Kraut zur richtigen Zeit, ihren Geist zu harmonisieren und so zu einem höherem Wohlbefinden zu finden.

Da Cadhiyanas die Mittel bewußt sehr einfach gehalten hat, mit denen man seine Lehren ausüben kann, finden sie gerade bei einfachen Bürgern Anklang. Seine Schulen, wenn sie auch selten sind, haben im ganzen südlichen Imperium Fuß gefaßt. Den Lehrmeistern genügt meist ein ruhiger Innenhof und auf feste Formen und Normen wird bewußt verzichtet.



Nach dem Willen von Cadhiyanas dürfen seine Lehrmeister, die 'Cadhivada' genannt werden, für den Unterricht kein Geld empfangen (ein Dankesgeschenk in Form von Nahrungsmitteln oder ähnlichen Aufmerksamkeiten ist aber üblich geworden). So viel Uneigennützigkeit wird im Imperium natürlich mit Argwohn betrachtet und viele sind der Meinung 'was nichts kostet, bringt auch nichts'. Da es zunächst belächelt wurde, zu einem Cadhivada zu gehen und sich in den Künsten der Harmonie einweisen zu lassen, kam es zu dem praktischen Ritual, die Lehrveranstaltungen abends nach dem Tagewerk abzuhalten. Da ein Cadhivada in der Regel noch einer anderen Hauptbeschäftigung nachging, war ein anderer Zeitpunkt seit je her eine Ausnahme. Durch das Treffen in später Stunde mit bunt gemischtem Publikum, wurden natürlich auch Stimmen laut, dass die Cadhivada eine Sekte anführen, welche die Gesellschaft untergraben will. Doch die Lehren Cadhiyanas sind lediglich eine Lebenseinstellung, um den Körper in Einklang zu bringen, und der Glaube an die Oktade oder die Staatsgötter Tharpuras, wurde von seinen Schülern bewußt gepflegt, um ihre Gläubigkeit zu beweisen. Jeder der die 'sieben Stufen der Harmonie' durchlaufen hat, darf in Zukunft selbst als Cadhivada tätig sein. Jeder Cadhivada ist bestrebt, dass all seine Schüler die siebte Stufe erreichen, denn die Lehren sind für das Volk und sollen auch von jedem erlernt werden können. Mit dem Abschluss erhält man von seinem Lehrmeister eine reinweiße Schärpe mit dem aufgestickten Symbol des blauen Siebenecks, das in einem Kreis ruht.

Dies stellt die sieben Elemente dar, welche von nun an in die harmonische Form des Kreises übergehen können.

Wie bereits beschrieben, haben sich zwei mögliche Auffassungen bei den Schülern Cadhiyanas gebildet. Die Einen stellen sich den eigenen Körper als Spiegelbild der sieben Elemente vor und versuchen durch allabendliche Übungen ihren Körper zu harmonisieren. Dies kann mittels Massagen bestimmter Körperpunkte geschehen, wobei bestimmte Körperzonen verschiedene Elemente symbolisieren sollen. Je nachdem, ob man ihnen eine entspannende oder belebende Massage zukommen läßt, kann man die Elemente beeinflussen. Doch auch bestimmte

Bewegungsabläufe, mit verschiedenen Stellungen, die an Schattenkämpfe erinnern können, sind ein Mittel die verschiedenen Elemente zu beruhigen oder anzuregen. Ein berühmter Hektagu, der den Lehren Cadhiyanas seine Ruhe im Kampf zuschrieb, soll sogar durch den Schattenkampf mit seinem Kentema neue Kraft gewonnen haben.

Doch einige Cadhivada lehren auch, dass der Geist über dem Körper steht und man nur mit der Kraft des Geistes die Kräfte des Körpers aufeinander abstimmen kann. Dies wird meist mit einer tiefen Meditation erreicht, doch auch schwierige Rechenaufgaben oder geometrische Rätsel stellen Möglichkeiten dar. Mittels Malerei kann man die Elemente ebenfalls kanalisieren, indem man die Kraft eines Elements durch den Geist auf die Leinwand bannt.

PROFESSION

CADHIVADA DES FLEISCHES (3 GP)

Zweitprofession

Voraussetzungen: GE 11, KL 11

Vorteil: Lehren Cadhiyanas, GE +1

Kampf: Ringen +2

Körper: Körperbeherrschung +4, Athletik +2, Selbstbeherrschung +3, Tanzen +2

Gesellschaft: Lehren +3

Wissen: Götter/Kulte +1, Anatomie +2, Philosophie +1

Handwerk: Kochen +3, Heilkunde Wunden oder Krankheit +3

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Goldgier, Jähzorn., Unstet

Ausrüstung: Sieben Kräutertees, bronzene Teekanne und Becher, Bastmatte für Übungen, Schärpe des Cadhivada

CADHIVADA DES GEISTES (3 GP)

Zweitprofession

Voraussetzungen: KL 13, IN 12

Vorteil: Lehren Cadhiyanas, IN +1

Körper: Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Lehren +4, Schriftlicher Ausdruck +2

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

Sprachen: Benutzte Schrift +1

Handwerk: Kochen +3, Malen/Zeichnen +2, Heilkunde Krankheit oder Seele +3

Ausrüstung: Sieben Kräutertees, bronzene Teekanne und Becher, Pergament und Feder, Schärpe des Cadhivada

VORTEIL LEHREN CADHIYANAS (6 GP):

Durch intensive Beschäftigung mit sich selbst und dem Versuch die inneren Energien in Einklang zu bringen, kann pro aufgewendete Zeiteinheit (2 Stunden) ein zusätzlicher LeP regeneriert werden, bis zu einem Maximum von 3 Punkten pro Tag, die zusätzlich zur täglichen Regeneration addiert werden dürfen. Dies kann, je nach Lehrmeister, durch tiefe Meditation oder Bewegungsübungen vollbracht werden. Der Verzehr des richtigen Tees ist bei beiden Varianten jedoch ein fester Bestandteil. Sollte der Cadhivada schon längere Zeit (ob nun freiwillig oder nicht) disharmonisch gelebt haben, ist es schwieriger den Körper in Einklang zu bringen. Auch unzumutbare Umstände (wie Kerkerzellen, kräftezehrende Wanderungen etc.) mögen die Harmonisierung erschweren. Ob der Bonus für die Regeneration in vollem Maße zu tragen kommt, liegt somit in der Hand des Spielleiters.



BASHURA, PABEL DES IMPERIUMS

von Daniel Löckemann

Das altherwürdige Horasiat bildet quasi das geographische Zentrum des Imperiums, wenn es auch politisch und wirtschaftlich weitgehend bedeutungslos geworden ist. Das Land grenzt an Harpali im Südwesten, Karoniu im Norden, sowie Centralis und Narinion im Osten und Südosten. Das Klima ist gemäßig kontinental geprägt, mit großen jahreszeitlichen Schwankungen und eher niederschlagsarm. Die Uferregionen des Kalten Orismani und seiner Nebenflüsse bieten fruchtbare Böden, die durch ausgeklügelte Kanalsysteme ausreichend bewässert werden können. Dies und der reiche Flusshandel, ermöglichen es der Region, dem urbanen Standard der wohlhabenden imperialen Kernlande zu entsprechen. Ein anderes Bild zeigt sich in den Tälern und Hochebenen der Bashurberge, die den größeren Ostteil des Horasiats einnehmen. Größere Städte gibt es kaum, die Domänen sind wenig ertragreich, Bodenschätze rar und seit dem Untergang des ersten Imperiums, der in den schrecklichen Verheerungen der Chimärenkriege gipfelte, wird das Land von den Mächtigen weitgehend vernachlässigt.

WICHTIGE ORTE UND PLÄTZE

Baan-Bashur:

Auch, wenn das große Dorinthapoles mit dem Sternepfeiler heute das Zentrum der imperialen Macht darstellt, bildet der Gipfel des Baan-Bashur noch immer einen Ort der Legenden und Mysterien. Der Berg der Macht gilt zu Recht, als legendärster Ort des Imperiums, vergleichbar vielleicht mit dem Hort Umbracors auf der Dracheninsel oder der Trollfeste Myrgotschthor auf Yil-Araphar. Dabei ist der Berg weder besonders hoch, noch steil. Die Zeit hat den Granit abgeflacht und deutliche Spuren hinterlassen. Zu seinen Füßen befinden sich allerhand geschichtsträchtige Ruinen, wie die „Halle der Zusammenkunft“, wo sich die „Alten“ zur Beratung mit den

Völkern der Orismani-Allianz trafen, sowie antike Schatzkammern, Garnisonen, Tempel und Grabanlagen.

In einem besseren Zustand befinden sich die Gebäudekomplexe auf dem Gipfel, wo der Thearch residierte. Obwohl die Palastanlagen heute nur noch gelegentlich genutzt werden, sind sie nicht ganz verlassen. Auf halber Höhe des Berges findet sich eine antike Garnison, die heute einer Abteilung der Ektarchengarde und einigen Insektopterstaffeln Unterkunft gewährt. Betreut werden diese von einigen Neristusippen, deren Vorfahren einst als Sklaven in den Baan-Bashur geholt wurden und die auch heute noch dem Erhalt der oberen Ebenen und Palastanlagen dienen. Lebhafter geht es hier nur zu, wenn seine Divinität anreist, denn in einigen wichtigen Zeremonien spielt dieser Ort auch heute noch eine große Rolle. Hier findet ein Teil der Krönungszeremonien der Thearchen, sowie der Promotion zum Erzmagier statt, und regelmäßig sucht hier der Thearch, begleitet von den Priestern des Hohen Konzils göttlichen Ratschluss in der Halle der Götter.

Das dies alles nur die Spitze des sprichwörtlichen Eisbergs sein kann, ist ein offenes Geheimnis. Schon viele Zeitalter vor der Gründung des Imperiums hatten die Alten diesen Berg schon zu ihrer Residenz und als Ort der Zusammenkunft erwählt. Von hier aus haben sie wohl den Aufstieg und Niedergang zahlreicher Völker, Kulturen und Zivilisationen über die Zeitalter hinweg beobachtet und beeinflusst. Hier harnten sie aus, wenn Weltenbrände und Sintfluten das Antlitz Deres mal wieder veränderten oder Dämonenhorden jagt auf die beseelten Kreaturen machten. Heute kann wohl niemand mehr sagen, was alles in den Tiefen des Berges verborgen liegt, denn die Katakomben und Labyrinth sind von allerlei magischen Fallen und Siegeln geschützt, von denen viele sich wohl nur mit einem geöffneten Ea'Myr überwinden lassen. Die mächtigsten Siegel erfordern gar die Öffnung durch

einen reinblütigen Alten. Natürlich munkelt man von gewaltigen Kraftspeichern, unfassbar reichen Schatzkammern und Bibliotheken voller Mnemokristalle und Bücher aus mit Arkanil verzierten Mondsilberplatten. Tief unter dem Baan-Bashur soll sich eine legendäre Festung befinden, die einst den sterblichen Völkern Zuflucht vor einem urzeitlichen Weltenbrand geboten habe. Die „Alten“, die unter den Überlebenden waren, bewahrten das Geheimnis und versiegelten den Zugang. Ob sich wirklich einige der Alten hierhin zurückgezogen haben, um den Sturz zu überleben, ist unklar. Wenn es stimmt, dann haben sie sich seit 3000 Jahren zumindest nicht mehr der Welt offenbart.

Phytias:

Die Hafenstadt am Kalten Orismani ist mit fast 60000 Einwohnern die größte und reichste Stadt des Horasiats und aufgrund ihrer wirtschaftlichen Bedeutung die inoffizielle Hauptstadt des Landes. Seit den Angriffen der Ban Bargui wurde die Stadt mit starken Befestigungsanlagen versehen und beherbergt auch die Garnison einer imperialen Myriade. Von Phytias führt eine gut ausgebaute Straße in die nahen Berge bis zum Baan-Bashur und weiter nach Osten. In Phytias tagt auch meist der Horasialkonvent, außerdem ziehen einige Trodinare Phytias als Residenz ihren abgelegenen bashurischen Gebirgsprovinzen vor. Allenfalls im Raiakotal entflieht der Adel der drückenden Hitze des Tieflands.

Sidor Varnion:

Die offizielle Horasialmetropole ist die größte der erhaltenen Städte im Schatten des Baan-Bashur. Immerhin leben heute noch 12000 Menschen hier. Die Stadt wurde nach den Chimärenkriegen auf den Ruinen der Vorgängermetropole wieder errichtet, die natürlich wesentlich größer und beeindruckender gewesen sein muss. Dennoch kann sich die Stadt einer zugegeben selten benutzten Sommerresidenz des Thearchen erfreuen, denn traditionell sind die Thearchen auch Horanthes von Bashura. Wirtschaftlich ist die Stadt eher von geringer Bedeutung, da der Handel zum Grossteil über das Orismani-Flusssystem abgewickelt wird und die Prozessionsstraße, trotz ihres guten Zustandes eher eine untergeordnete Rolle spielt. Immerhin bringt der Pilgerverkehr einen gewissen Wohlstand, denn der nahe heilige Berg Baan-Bashur lockt natürlich noch immer viele Menschen an, auch wenn bis auf wenige Ausnahmen nur Optimaten den Berg besteigen dürfen. In den umliegenden Ländereien des Tals haben sich viele Optimaten Villen errichten lassen, um zeitweise oder sogar ständig in der Nähe zum Heiligen Berg leben zu können. Bei vielen herrscht die Auffassung

vor, dass sich so ein Öffnen des dritten Auges Ea`Myr herbeiführen lasse. Andere vertiefen sich hier in obskure Experimente und Forschungen, da sich der Berg in besonderer Weise auf den Fluss der astralen Kräfte auswirken soll. So verschieden diese Optimaten in ihren Motiven und Zielen sind, allgemein handelt es sich wohl um besonders exzentrische und eigenbrötlerische Vertreter des Hochadels, die eher durch wirtschaftliches und politisches Desinteresse auffallen. Sie feiern hier weder ausschweifende Feste, noch tun sie sich als Förderer lokaler Kultur hervor. Dafür haben sie die umliegende Kulturlandschaft des Tals zum Grossteil in eine Parklandschaft umwandeln lassen, die zwar hübsch anzuschauen ist, aber die die Versorgung der Stadt mit Nahrungsmitteln schwierig macht.

Den zahlreichen Göttern und Kulturen unterworfenen Völker und Nationen des ersten Imperiums waren hier wohl über 100 prachtvolle Tempelanlagen gewidmet,





die längst größtenteils zerfallen und zerstört sind. Aber einige haben die Zeit überdauert oder wurden später wieder errichtet, so das man hier neben Tempeln der Götteroktade auch einige sehr exotische Kulte findet, die in dieser Art nirgendwo anders in Myranor verehrt werden.

Im Tal von Sidor Varnion findet sich eine zerstörte Ruinenstätte, die als Drachenpalast bekannt ist. Dabei soll es sich tatsächlich um die Überreste einer Wohnanlage eines Drachen gehandelt haben, der hier als ständiger Emissär des Reiches von Zetha weilte. Wo dieses Reich lag, ist heute vollkommen unbekannt und auch die Ruinen können keine Auskunft mehr geben, wurden sie doch nach dem Fall vor 3000 Jahren systematisch zerstört und verbrannt. Doch natürlich wird gerne darauf hingewiesen, dass Drachen ihre Horte unterirdisch anlegen und da ein solcher noch nicht gefunden wurde, werden entsprechende Schätze unter dem Palast vermutet.

Nepthia:

Die Stadt Nepthia liegt ebenfalls im Schatten des Baan-Bashur, doch ist die Stadt deutlich schlechter zu erreichen, als das im Nachbartal gelegene Sidor Varnion. Hochstrasse und Tunnel, die einst die beiden wetteifernden Städte verbanden, sind heute zerstört. Der Gebirgspfad, der im weiten Bogen um den Baan-Bashur herumführt und Nepthia heute mit der Außenwelt verbindet, ist dagegen höchst unzulänglich, kann aber mit etwas Mühe auch von Fuhrwerken benutzt werden. Immerhin leben heute fast 5000 Menschen in der Stadt und auf den vier Domänen des Tals. Wer dennoch die Mühen auf sich nimmt, findet hier immerhin gut erhaltene Thermalbäder, die durch natürliche heiße Schwefelquellen gespeist werden. Das Baden soll nicht nur der Gesundheit förderlich sein, sondern angeblich auch der astralen Regeneration. Glücksritter suchen das Tal gerne auch aus anderen Gründen auf. Zum einen locken die Ruinen von Sidor ChrySION, der goldenen Festung, in der die imperialen Tribute zwischengelagert wurden, bis die besten Stücke für den Baan-Bashur aussortiert waren und der Rest für die verschiedenen Ausgaben des Imperiums verteilt wurden. Natürlich wurde die Festung in den Chimärenkriegen vielfach belagert, mehrfach erobert und geplündert und dabei weitgehend zerstört. Und natürlich wollen die Legenden wissen, dass Besitzer nicht unbeträchtliche Teile der Schätze vor weiteren heranrückenden Feinden verbargen, diese aber nach einer Niederlage nicht mehr heben konnten. Zum anderen suchen Verwegene nach dem verschollenen Grab der Thearchen Myr-Mekarion II. Dort werden nicht nur Kunstschätze des Imperiums, sondern auch wertvolle Artefakte aus dem von ihm eroberten

Makshapuram und Shindrabar als Grabbeigaben vermutet.

Der geschmolzene Berg:

Diesen Berg im Norden des Horasiats muss einst eine gewaltige Hitze teilweise verflüssigt haben, so dass sich Lavaströme von den Flanken in das Tal ergossen. Vulkankrater, Magmatunnel oder sonstige natürliche Quellen finden sich hier aber nicht. Über Ursachen oder Zeitpunkt einer solchen Katastrophe ist heute nichts mehr bekannt, vermutlich hat es aber lange vor den Mholurenkriegen stattgefunden.

Die Prozessionsstrasse:

Von Phytias führt eine gut ausgebaute, imperiale Straße nach Sidor Varnion am Baan-Bashur und weiter nach Osten in das Zwischenstromland bis in die ferne Hauptstadt Dorinthapoles. Da die Straße zum Amtsantritt des letzten Thearchen erst erneuert wurde, ist sie in einem bemerkenswert guten Zustand. In den Bashurbergen überspannt sie dabei so manches Tal in Form einer Hochstrasse oder führt als Tunnel direkt durch Berge hindurch. Entlang der Straße wurden zahlreiche beeindruckende Monumente errichtet. So säumen die Kolossalstatuen von vierzehn Thearchen des ersten Imperiums die Straße. Allerdings sind nur noch sechs der sechzig Gradu hohen Statuen vollständig erhalten, die übrigen weisen mehr oder weniger starke Spuren von Verwitterung und Zerstörung auf. Atemberaubend erhebt sich auch der Berg der Triumphe, aus dessen Flanken mächtige Friese gemeißelt wurden, die bilderreich die Erfolge des ersten Imperiums loben.

Das Corennistal:

Dieses abgelegene Tal ist eigentlich eine imperiale Domäne und gehört somit zum Streubesitz des Thearchen. Doch da die imperiale Bürokratie dieses nicht besonders fruchtbare Stück Land vermutlich schon vor Jahrhunderten vergessen hat, sollte es sich eigentlich um unbewohntes Wildnisgebiet handeln, wie man es heute an vielen Orten im Imperium findet. Tatsächlich haben sich hier aber Freie und wohl auch entlaufene Sklaven niedergelassen und eine illegale Gemeinde gegründet. Da es hier offiziell keine Besiedelung geben kann, werden natürlich keine Steuern erhoben, dafür fallen üppige Bestechungssummen für den Magnaten und den Trodinar der Provinz an, zu der das Tal gehört.

Titanen-Thron:

Als eine der wahrscheinlicheren Orte für den Titanen-Thron, jene legendäre Arkanomechanikwerkstatt des Meister Quoranos, wird das Umland des Baan-Bashur

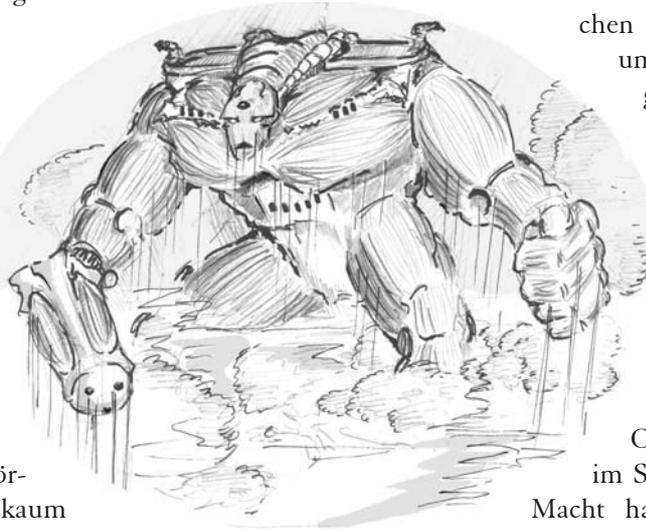
genannt. Doch unter welchen der Berge man nach den unterirdischen Fertigungshallen suchen soll, ist mindestens genauso umstritten, wie die Frage, ob es nicht doch ein ganz anderes Gebirge sein soll.

Die Wüstenei von Assion

Über dieses Tal im südlichen Horasiat liegt seit den Chimärenkriegen ein mächtiger Bannzauber, der Feuchtigkeit vom Tal fernhält. Wolken können in dieses Tal nicht eindringen, während Quellwasser an der Oberfläche unnatürlich schnell verdunstet. Daher ist das ganze Tal eine trostlose, lebensfeindliche Ödnis. Zwar scheinen Körperflüssigkeiten von dem Bann kaum betroffen zu sein, mitgeführtes Trinkwasser aber durchaus, wenn es nicht gut versiegelt ist. Reisen in dieses Tal sind also äußerst beschwerlich.

GESCHICHTE

Vor fast 4800 Jahren trafen am Baan-Bashur die von Mholuren bedrängten Völker der Orismani-Anrainer mit den Alten zusammen und gründeten die Orismani-Allianz. Nachdem die Mholuren bezwungen waren, wurde die Allianz in ein Imperium umgewandelt, das systematisch den Kontinent eroberte. In den mehr als 1500 Jahren des ersten Imperiums brachten unzählige Karawanen gewaltige Schätze, die als Plündergut aus den neu eroberten Ländern oder als Tribut selbst aus den fernsten Provinzen herangeschafft wurden. Natürlich wurde der Löwenanteil dieser Reichtümer wieder in die Provinzen verteilt, um die Armeen zu besolden und Wohltaten zu verteilen. Doch ein nicht unerheblicher Teil kam den Siedlungen zu Gute, die nahe beim heiligen Berg entstanden. Diese Städte sonnten sich im Glanz des nahen heiligen Berges, wetteiferten um die Gunst des Thearchen. Und diese waren bereit, ihre Gnade in monumentalen Bauprojekten zu zeigen. Im Umland wurden prächtige Tempel errichtet, in denen die Götter der unterworfenen Völker eine neue Heimat finden sollten. Waffenarsenale wurden eingerichtet, wo die Titanen und andere arkanomechanische Vernichtungsmaschinen geplant und konstruiert wurden. Doch die Blütezeit endete mit dem Fall des ersten Imperiums. Während in der Anfangsphase der nachfolgenden Chimärenkriege die „Halbblutkinder“ der Alten ihre Macht in den Provinzen konsolidierten und sich zu den Hohen Häusern formierten, begann bald ein erbitterter



Kampf um die Kontrolle des Baan-Bashur. In zahllosen Schlachten wurde das Umland verheert und Städte zerstört. Wer den Schlachten entkam, wurde nicht selten von magischen Seuchen dahingerafft oder von umherstreifenden Bestien gehetzt. Doch während viele Häuser im Kampf um Bashura ihre Kräfte vergebudeten, verbündeten sich die Aphirdanos und Charibalis und konsolidierten von Sidor Corabis und Balan Cantara aus ihre Macht im Süden. Dieser geballten Macht hatten die entkräfteten Nordprovinzen der Orismanilande kaum

etwas entgegenzusetzen und wurden daher rasch in das zweite Imperium eingegliedert. Im zweiten Imperium übernahm nun der Senat in Sidor Corabis und Balan Cantara die politische Kontrolle, während die Thearchen, die nun wieder auf dem Baan-Bashur residierten, sich mit einer weitgehend repräsentativen und zeremoniellen Rolle begnügen mussten. Zwar gelang es den Thearchen in den folgenden Jahrhunderten an Macht und Einfluss zu gewinnen, doch konnte Bashura davon nicht mehr profitieren, denn mit dem Sternenpfeiler und Dorinthapoles wurde um 2100 am Goldenen Orismani ein neues Machtzentrum des Imperiums geschaffen. Bashura wurde zu einem einfachen Horasiat degradiert und da die Horaswürde weiterhin in der Hand der Thearchen verblieb, war die Provinz weitgehend sich selbst überlassen.

GESELLSCHAFT

Die Bevölkerung der Städte und Domänen am Kalten Orismani entspricht weitgehend dem imperialen Standard. Man folgt den altherwürdigen Traditionen der meranischen Kulturen, die das zweite Imperium geprägt haben. Moden aus Dorinthapoles, Sidor Corabis, Sidor Valantis und Balan Cantara werden eifrig kopiert. Unterschwellig prägt allerdings die Furcht vor den Ban Bargui das Handeln. Statt in prächtigen Thermen, Tempeln und Palästen investiert man lieber in Stadtmauern und Festungen. Händler und Adelige beschäftigen mehr und mehr Söldner. Die Bewohner der Bashurberge sind dagegen ein verschlossenes und abergläubisches Volk. Man meidet die zahlreichen alten Ruinen und die Wildnis, wo die Nachkommen von vor Urzeiten entlaufenen Bestien, die Geister verfluchter Seelen, Dämonen und Untote hausen sollen.

Selbst die Optimaten, die hier leben, gehören eher zu den exzentrischen und eigenbrötlerischen Vertretern ihres Standes. Schatzsucher und Großwildjäger, die den Hinterlassenschaften des ersten Imperiums und der Chimärenkriege nachjagen, sind daher meist Auswärtige.

WIRTSCHAFT

Das Kulturland am Orismani wurde schon Jahrtausende vor der Gründung des ersten Imperiums landwirtschaftlich genutzt und auch heute können Weizenüberschüsse exportiert werden. Auch als Wasserstrasse ist der Kalte Orismani mit seiner Länge von mehr als 2000 Millia, die großen Nebenflüsse nicht eingerechnet, von erheblicher Bedeutung. Das Hochland der Bashurberge ist dagegen recht karg, allenfalls die Weidewirtschaft wirft hier etwas ab.

SITTEN UND BRAUCHTUM

Die Sitten der Hochlandbewohner sind den Umständen entsprechend rau. Vielerorts fürchtet und verehrt man die Geister der Ahnen, vor allem aber die Alten. In den ländlichen Gegenden treten Schamanen mit den Geistern in Verbindung, um Rat oder Schutz vor den Gefahren der Wildnis zu suchen. Böse Geister und Dämonen, zu denen man hier auch Nachkommen von Kriegschimären und Nyr-Tighrir zählt, versucht man nicht selten durch Opfergaben zu besänftigen. In den wenigen Städten des Hochlandes haben neben dem unvermeidlichen Staatskult einige obskure Kulten aus dem ersten Imperium den Fall und die Chimärenkriege überstanden, wenn auch kaum in unveränderter Form.



IM ΠΑΜΕΠ DES THEARCHEN

GOTT-HERRSCHER AUF DEM STERNEPHTHON

von René Littek

DER HOFSTAAT DES THEARCHEN

Der Thearch

Um den Thearchen ranken sich ebenso viele Legenden, wie um die Götter des Imperiums und das aus gutem Grund, denn für den Untertan des zentralen Imperiums ist er ein Fleisch gewordener Gott, der als Mittler zu den Göttern, sowohl die höchste weltliche, als auch geistliche Instanz darstellt. Vom Sternenpfeiler aus lenkt er das gesamte Imperium, und nur seine Macht soll es zusammenhalten. Seine Magie lässt Berge zu fliegenden Festungen werden, hält die schlimmsten Gefahren, wie die Ban Bargui und Chrattac fern, und sein Schwarzes Auge vermag in das Herz jedes Wesens zu blicken oder einen Frevler zu Asche zu verbrennen. So zumindest glauben es die Einwohner der Kernhorasiate. Ein Optimat, und die Untertanen der Grenzprovinzen mögen dazu durchaus andere Meinungen haben, behalten diese jedoch wohlweislich für sich. Denn auch sie müssen die enorme Macht, die der Thearch in sich vereint, anerkennen. Selbstredend ist der Thearch Herr aller Imperialen Ländereien, doch muss man sagen, dass einige Horasiate mehr unter seinem Segen und dem seines Hauses stehen, als andere. Allen voran natürlich Centralis, Zentrum des Imperiums und die daran angrenzenden Horasiate. Doch auch



Tharpura, als direktes Thearchen-Horasiat, steht unter der persönlichen Herrschaft des Thearchen, die hier jedoch meist durch den amaunischen Honoratenstand der Aphirdanos vertreten wird.

Allgemein geht man davon aus, dass mit dem Thearchen auch der mächtigste Magier seines Hauses und damit des Imperiums auf dem Thron sitzt. In seinen Adern soll das Blut der Alten ausgesprochen rein fließen, und so sollen sich ihm Zauberkennnisse erschließen, die den meisten Optimaten verborgen sind. Der gemeine Imperiale geht natürlich auch meist davon aus, dass der Thearch über die Macht verfügt, Wunder zu wirken, so wie es einem Gott ansteht. Die korrekte Anrede für den Thearchen lautet „Divinität“ während der Titel „Imperator“ eher veraltet ist. Allerdings wird er noch recht häufig von jenen verwendet, die dem Thearchen seine Göttlichkeit aberkennen wollen.

Der aktuelle Thearch wird im derzeitigen Jahr 4775 IZ 20 Jahre alt, doch bezweifelt niemand, dass er schon jetzt über Ea'Myr, das geöffnete schwarze Auge verfügt und somit über enorme magische Macht gebietet.

Das Haus Aphirdanos

Der Thearch wird stets vom mächtigsten Haus des Imperiums gestellt, so dass der Gottherrscher stets die



mächtigste Hausmacht in seinem Rücken weiß und allein so schon über große Ressourcen gebietet. Als derzeit mächtigstem Haus, obliegt dem Haus Aphirdanos schon seit tausenden von Jahren die Ehre, den Thearchen zu stellen. Entstanden aus einem Haus von Verwaltern, Richtern und Inquisitoren des Ersten Imperiums, verstanden es die Aphirdanos nach dem Fall geschickt, sich gegen die Mitbewerber um den vakanten Thron des Imperiums durchzusetzen. So waren die letzten Thearchen auch stets Patriarch oder Matriarchin des Hauses Aphirdanos.

Zwar kann nicht jedes Horasiat an einen Aphirdanos vergeben werden, doch stellen die Aphirdanos den Löwenanteil der höchsten und direkten Diener des göttlichen Thearchen. In seinem Namen lenken sie das Imperium, und selbst ein Horas wagt es nicht, zumindest nicht direkt, den Legaten des Gottherrschers den Gehorsam zu verweigern, wenn sie mit der Stimme des Thearchen sprechen.

DIE UNMITTELBAREN DIENER HINTER DEM THRON

Als direkte Diener des Thearchen wären vor allem der "Hohe Kanzler", der den Senatoren des „Imperialen Konvents“ vorsteht, der "Hohe Dorokrat", der "Hohe Nautokrat" und der Ektarch, welche im Namen des Thearchen die Myriaden befehligen, zu nennen.

Des Weiteren beraten ihn die Oberhäupter der hohen Häuser, von denen die meisten in Dorinthapoles weilen, ausgenommen die Matriarchin der Tharamnos, die Xarxaron direkt verwaltet, als auch die Konklave, die Versammlung der Erzmagier. Ebenso einflussreich am Hof sind auch das „Hohe Konzil“, die Versammlung der anerkannten religiösen Kulte und die „Hohe Kanzlei“, die neue Edikte imperiumsweit verbreitet.

Alle diese Berater des Thearchen sind von der Öffentlichkeit soweit entrückt, dass selbst Honoraten es nicht wagen, sich direkt an sie zu wenden. Es wird von vielen, die das Herrschaftssystem des Imperiums annähernd verstehen, gemutmaßt, dass es eigentlich diese Würdenträger sind, die das Imperium in Wahrheit beherrschen und der junge Thearch lediglich eine politische Marionette ist.

Die Leibwache

Neben den drei regulären Myriaden der Imperialen Garde, die den Thearchen beschützen, stellen vor allem die 10 Sterne der Ektarchengarde, die auch „Grünen Chrattac“ genannt werden, einen guten Teil der direkten Leibgarde des Thearchen. Ihren Volks-Namen haben diese Einheiten vom grünen Schimmern der Biopanzer, der annähernden Unverwundbarkeit gegenüber nichtmagischen Angriffen, als auch ihrer chrattac-haften Kraft und Fähigkeit selbst mit schwersten Verletzungen noch weiter kämpfen zu können. Von diesen Dingen einmal abgesehen, ver-

bindet sie nichts mit den Chrattac. Die Rüstungen werden von den besten Technomanten des Imperiums gefertigt und tragen zur Krönung einen Helm, der dem Kopf des Adlers nachgeahmt ist, dem heiligen Tier des Herrschergottes Brajan. Man munkelt, dass die Krieger aus den Besten der Myriaden rekrutiert werden, ihr Leben vollkommen dem Thearchen weihen und überhaupt nicht mehr in der Lage sind, ihre bio-arkanen Rüstungen abzulegen.

Die Löwengarde besteht aus Leonir, die dem imperiumstreuen Volk der Thyarkasch entstammen und im Thearchen ihren göttlichen Schutzpatron sehen. Sie beschützen den Thearchen vor allem bei den wenigen volksnahen Auftritten und vollziehen ansonsten eher zeremonielle Wachaufgaben.

Die Panthergarde dagegen gilt aufgrund der Mentalität der Pardirsöldner, als eher nicht vertrauenswürdig genug, um direkt für den Schutz des Thearchen zuständig zu sein. Jedoch obliegt ihnen die Aufgabe, die unteren Bereiche des Sternenpfeilers vor Eindringlingen zu bewahren.

Neben den weltlichen Wächtern des Thearchen gibt es zahlreiche Wächterentitäten magischer Natur, bestehend aus einem Gemisch von Chimären, Golems, gebundenen Dämonen und Elementaren.

Die Sklaven

Da man der Sicherheit am Hofe des Gottherrschers einen hohen Stellenwert einräumt, verwundert es auch nicht, dass die hier lebenden Sklaven nahezu alle in die Sklaverei geboren wurden und mit dem Wort Freiheit, nur die „Freiheiten“ verbinden, die ihnen ihre Herren gewähren. So verhindert man, dass „subversive Elemente“ sich in die Dienerschaft einschleichen. Doch sollte man sich vom Wort Sklave im Sternenpfeiler nicht täuschen lassen, sind einige der höchsten Staatsdiener des Thearchen doch nominell Sklaven und verfügen dabei über soviel politische Macht, wie mancher Trodinar. Auch wird man keine ärmlich gekleideten Diener finden, denn auch wenn man hier die halbnackte Lustsklavin ebenso findet, wie den Teekoch und den Vorkoster, sind ihre Gewänder stets aus edelsten Materialien und den Augen ihrer Herren wohlgefällig. Alle direkten Leibsklaven des Thearchen tragen die Tätowierung von zwei geschwungenen Linien auf der Stirn, die stilisiert ein drittes Auge nachbilden.

Jene Sklaven die lediglich dem Sternenpfeiler zugeteilt sind, tragen entweder das Siegel ihres Hauses oder aber ein Dreieck auf der Stirn. Letzteres deutet an, dass sie niemandem direkt gehören und so sind sie es meist, die den dekadenten Launen gelangweilter Optimaten zum Opfer fallen.

Der Harem

Die Hauptfrauen des Thearchen sind ausschließlich Optimatinnen besonderer Begabung, damit sich das Erbe der Alten möglichst stark in seinen Nachkommen wieder findet. Zwar ist der Titel des Thearchen nicht erblich, doch ist es nicht selten vorgekommen, dass ein Sohn oder eine Tochter des Thearchen, nach dessen Aufstieg zu den Göttern, den Sternenthron erbt.

Die Nebenfrauen des Thearchen setzen sich aus den Schönheiten der myranischen Rassen zusammen. Solchen, bei denen Nachwuchs möglich, aber unerwünscht ist, wird die Unfruchtbarkeit aufgezwungen. Jedoch wird allen Frauen im Harem das Geheimnis der optimatischen Jugend gewährt, so dass sie bis zu ihrem Tode schön und begehrenswert bleiben.

Es finden sich auch Lustknaben im Harem des Thearchen, ebenso wie Thearchinnen stets über eine Zahl ansehnlicher Konkubinen verfügten, denn der Harem ist ein Erbe, das von einem Thearchen an den nächsten weitergegeben wird.

BRUCHTUM

Die Gewandung des Thearchen

Wenn sich der Thearch dem Volk zeigt, ist er heute meist in der Sternenrobe und Sternentripta gewandet, die dem Beobachter den Eindruck vermittelt, er blicke auf eine Gestalt, die aus dem endlosen Sternenhimmel bestehe. Zu Zeiten, in denen das Haus Celiu-Brajanos dem Thearchen nahe stand, erhielten einige Thearchen den Beinamen „der/die Gleißende“, aufgrund des mit Thearchiten und Illuminium verzierten Gewandes, welches das Licht aufnahm und verstärkt zurückwarf. Solche Gewänder benutzt der derzeitige Thearch jedoch nur an den hohen Feiertagen des Brajan.

Ein Überbleibsel aus den Tagen des Imperiums von Cantara und Corabis, sind die Zwillingszepter, die nach wie vor zum festen Kronreliquiar gehören. Man sagt, dass es sich um mächtige Zauberstäbe handelt, in denen Rituale der Herrschaft über den Geist und die Elemente eingebunden seien.

Eher ein Zierstück, ist hingegen Kamyrrkal, die Titanium-Kentema des Thearchen, auch wenn es einige kriegerische Thearchen gab, die die Zauberklänge gewohnheitsmäßig trugen. Kamyrrkal symbolisiert sowohl die Rolle des Thearchen als Schutzherr des Imperiums, als auch seine Funktion als letztendlicher Herr der Myriaden.

Weitere Insignien der Thearchenmacht sind das persönliche Rollsiegel des Thearchen und die Kugel Lormyrkodar, ein technomantisches Wunderwerk, dessen genaue Funktion, die Steuerung der fliegenden

Festung Selech-Myralaar durch die Hand des Thearchen, jedoch nur wenigen bekannt ist. Bekannt ist jedoch, dass ihr Kern aus reinem Eternium besteht. Ebenfalls zum Schmuck der letzten Thearchen, jedoch nicht zum direkten Thronreliquiar, gehört der Siegelring des Hauses Aphirdanos.

Im Namen des Thearchen

Der Ausdruck, den viele Staatsdiener des Imperiums benutzen, um ihre göttergegebene Autorität anzuzeigen, ist nahezu widersinnig, den seit den Senatskriegen legt der neue Thearch seinen Namen ab und erhält ihn erst bei seiner Grablegung in den Thearchengrüften von Dorinthapoles zurück. Oftmals sind selbst Optimaten in abgelegenen Provinzen erstaunt, wenn sie davon erfahren, dass der letzte Thearch längst zu den Göttern aufgestiegen ist und sie seit Jahren einem neuen göttlichen Herrn dienen. Sie ärgern sich lediglich, die Feierlichkeiten des Aufstiegs und der Inthronisation verpasst zu haben. Dem gewöhnlichen Volk ist all das ohnehin gleich, denn „einen Thearchen hat es zu jeder Zeit gegeben und ihm ist ewig zu dienen“

Der derzeitige Thearch trug vor seiner Thronbesteigung den Namen Rayudoras, jedoch ist dies dem gemeinen Volk nicht bekannt. Auch Optimaten, denen der Name durchaus bekannt ist, ist es unter Strafe verboten, den „sterblichen“ Namen des Thearchen nach der Inthronisation öffentlich zu verwenden.

Das Sternensilber

Myrargentum, das „Sternensilber“, ist einer der wenigen Feiertage, an denen das Volk seinen Herrscher zu Gesicht bekommt. Der Thearch erscheint auf einem Prunkbalkon in etwa 10 Grad Höhe, über dem am Sternensilber versammelten Volk und wirft frisch geprägte, im Mondlicht glitzernde Argental unter die Menge. Man vermutet, dass es sich dabei um mehrere hunderttausend Argental handelt, doch bei weitem nicht jedem ist es gegönnt, mit auch nur einem Silberstück heimzukehren. Es versteht sich von selbst, dass der Thearch nur die ersten Münzen in die Menge herab wirft und danach ausgewählte Mitglieder seines Hofstaates ihm diese Aufgabe abnehmen. Myrargentum wird stets in der längsten Vollmondnacht des Jahres gefeiert, wobei Wetterbeschwörungen dafür sorgen, dass der Himmel in dieser Nacht über Dorinthapoles stets sternklar ist. Die relative Volksnähe des Thearchen hat schon manchen Attentäter dazu verleitet, an diesem Tag sein Glück zu versuchen, doch scheiterten sie alle an den magischen und weltlichen Schilden, die den Gottherrscher umgeben. Am Tag vor dem Myrargentum gewährt der Thearch traditionell auch zahlreiche Audienzen und belohnt seine treuesten Gefolgsleute.

Audienzen

Der Thearch ist ein göttlicher Herrscher und der Sternenpfeiler gleichsam sein Götterberg. So ist es nur selbstverständlich, dass kaum ein normalsterblicher Untertan auch nur in die Palaststadt eingelassen, geschweige denn zum Thearchen vorgelassen wird. Seine direkten Leibdiener sind vermutlich die einzigen, die den Gottherrscher regelmäßig zu sehen bekommen, und diese leben beinahe ebenso getrennt von der Welt, wie er. Selbst Trodinaren wird nur selten eine Audienz allein bei den direkten Untergebenen des Gottherrschers gewährt und noch seltener stehen sie ihm gegenüber. Die Horantes und weitere Majestäten wie die Hohepriester der Oktade sind wohl die einzigen, die direkt um eine Unterredung mit ihrem göttlichen Herrn ersuchen können. Es sollte jedoch nicht unerwähnt bleiben, dass die meisten von diesem Recht nur selten oder gar nicht Gebrauch machen, sind sie sich sehr wohl bewusst, dass die Aufmerksamkeit des Thearchen ein zweischneidiges Schwert ist.

Meist werden jene Erwählten, die einer Audienz für würdig befunden wurden, dem Göttlichen nur hinter Schleiern gewahr, während ein „Legat“ zu ihnen spricht. Legaten scheinen während der Audienz vom Geist des Thearchen gelenkt. Doch es wird auch von Audienzen berichtet, in denen der Thearch seinem Untertan von Angesicht zu Angesicht gegenübertrat. Darüber hinaus soll der Thearch auch schon in Träumen Audienzen gewährt haben und in diesen erscheint er seltsamerweise ohne Trioptia, jedoch sehr wohl in kostbare Gewändern gehüllt und mit geöffnetem Dritten Auge.

Als Gott besitzt der Thearch selbstverständlich die Macht, jeden, der sein Interesse weckt, herbeizitieren zu können, so dass sich eine mächtige Heldin oder gar Heldengruppe unvermittelt in der Gegenwart des Thearchen wieder finden mag. Jedoch wird ihnen kaum etwas in Erinnerung bleiben, dass Ganze eher wie ein Traum erscheinen, denn der Mythos des Thearchen wird sorgsam gewahrt.

Dorinthapoles im Zeichen des Thearchen

Die Stadtviertel der Hauptstadt entsprechen meist den alten Städten, die von Dorinthapoles Wachstum verinnahmt wurden, so dass die meisten über eine eigene Arena, Hochstrassen, Orismani-Häfen, Aquädukte, Kanalisation und Katakombensysteme, die tief ins Erdreich reichen, verfügen. Im Zentrum der Stadt, ragt jedoch himmelhoch sein Herz auf, der Sternenpfeiler von Dorinthapoles, Sitz des Thearchen.

Der Sternenpfeiler

Der Sternenpfeiler ist eine Stadt in der Stadt. Wäre es nötig, könnte er ohne den Rest von Dorinthapoles bestehen. Er verfügt über eigene Thermen, Aquädukte und die Arena des Thearchen. Das Betreten des Sternenpfeilers ist Normalsterblichen untersagt und selbst hochgestellte Honoraten überlegen es sich zweimal, bevor sie ungerufen das Zentrum der Imperialen Macht betreten.

Der Palast des Thearchen auf der Spitze des beschworenen Berges, ist ein Kunstwerk aus weißem Marmor, Alabaster und Optrilith. Weitreichende Palastflügel umgeben eine zentrale, dreiseitige Pyramide. Eine weitere dreiseitige Pyramide, die von Festungsaufbauten umgeben ist, wirkt, als sei sie an den Sternenpfeiler angesetzt. Dies ist Selech-Myraalar, die fliegende Festung des Thearchen. Nur selten kann man das Schauspiel sehen, wenn der Thearch sie in die Schlacht fliegt.

Umgeben ist die Heimstatt des Thearchen vom Sternenhain, dem Garten des Thearchen, der sich in Terrassen den gigantischen Akropolisberg hinabschraubt. Man sagt, dass sich hier jede Pflanze des Imperiums finden lässt und wahr ist, dass hier sogar ein kleiner Gletscher durch Zaubermacht künstlich angelegt wurde. In den Wäldern des Sternenhains wurden zahlreiche Phatae samt ihre Wohnbäume und -quellen angesiedelt und den Sagen nach, findet sich hier auch die Heimstatt des Riesen-Sklaven Myrlumbur Direkt unter dem Palast des Gottherrschers, befinden sich die nicht weniger aufwendig gestalteten Domizile der hohen Familien. Viele



Die Spitze des Sternenpfeilers

der hier lebenden Optimaten sind jedoch gleichsam Vertreter ihrer Häuser, als auch politische Geiseln. Einige dieser Palastflügel des Sternepfeilers stehen jedoch leer, gehörten sie heute gefallen Optimaten-Häusern.

Neben den Palästen der Optimatenfamilien finden sich im Sternepfeiler auch die Wohnstätten der Botschafter ausser-imperialen Nationen, wie der Kerrishiter, Eshbathmati und Ban Bargui.

Einen weiteren Blickfang des Sternepfeilers bilden die schwebenden Thearchengrüfte. Thearchen des ersten Imperiums wurden noch in den Tiefen des Baan-Bashuurs bestattet. Heute finden sich die Ruhestätten, der zu den Göttern aufgestiegener Thearchen, in Dorinthapoles. Die sterbliche Hülle des letzten Thearchen, der nunmehr als Myr-Brajuon in die Annalen des Imperiums eingegangen ist, wurde 4767 IZ in einem der schwebenden Mausoleen zur Ruhe gelegt, die den Sternepfeiler auf halber Höhe

umkreisen. Die Feierlichkeiten zu Ehren seines Aufstiegs zu den Göttern dauerte eine None (myr. 9 Tage Woche).

Ebenfalls noch weit über den Gefilden der gewöhnlichen Sterblichen, führt eine private Hochstrasse zu einem der letzten Lufthäfen des Imperiums. Hier sind sowohl ein Wolken-Kreuzer, als auch mehrere Striga zu dessen Begleitschutz angedockt (für beide Schiffstypen siehe das Cover "Im Namen des Thearchen"). Eher für kleine Ausflüge sind hier auch mehrere amaunische Sonnenbarken (Cover „Thronräuber“) vertäut.

Am Fusse des Sternepfeilers, umgeben von den Heimstätten der Dienerschaften und Myriaden, findet sich auch das Sternen-Nerenith. Obwohl die meisten hier lebenden Neristu Sklaven des Hauses Aphirdanos sind, übt wohl kein Nerenith mehr Macht aus, als das Sternen-Nerenith von Dorinthapoles und in nur wenigen werden ebenso viele Geheimnisse gehütet.

LANG LEBE DER THEARCH (MEISTERINFORMATION)

Seit den Senatskriegen ist es üblich, dass der Thearch bei Thronbesteigung seinen Namen ablegt. Die Häuser haben für diesen Brauch zahlreiche Erklärungen, doch keine kommt der Wahrheit nahe: dass es praktisch ist. Denn seit dem Fall regiert in Wahrheit nur ein Thearch: Antamyr III.

Angeblich mit der ersten fliegenden Festung über Koromanthia abgestürzt, rettete er sich, indem er seinen Geist vom Körper löste und Zuflucht in einem anderen Optimaten fand. Seither springt er von einem Thearchen zum Nächsten und lenkt seit mehr als 3000 Jahren das Imperium. Nur eine Handvoll von Aphirdanos ist sich dieses Umstandes bewusst, und der Thearch ist sorgsam darauf bedacht, dieses Geheimnis zu hüten.

Antamyr's Macht kommt durchaus der eines Halbgottes gleich, doch niemand mag zu sagen, was seine letztendlichen Ziele sind.

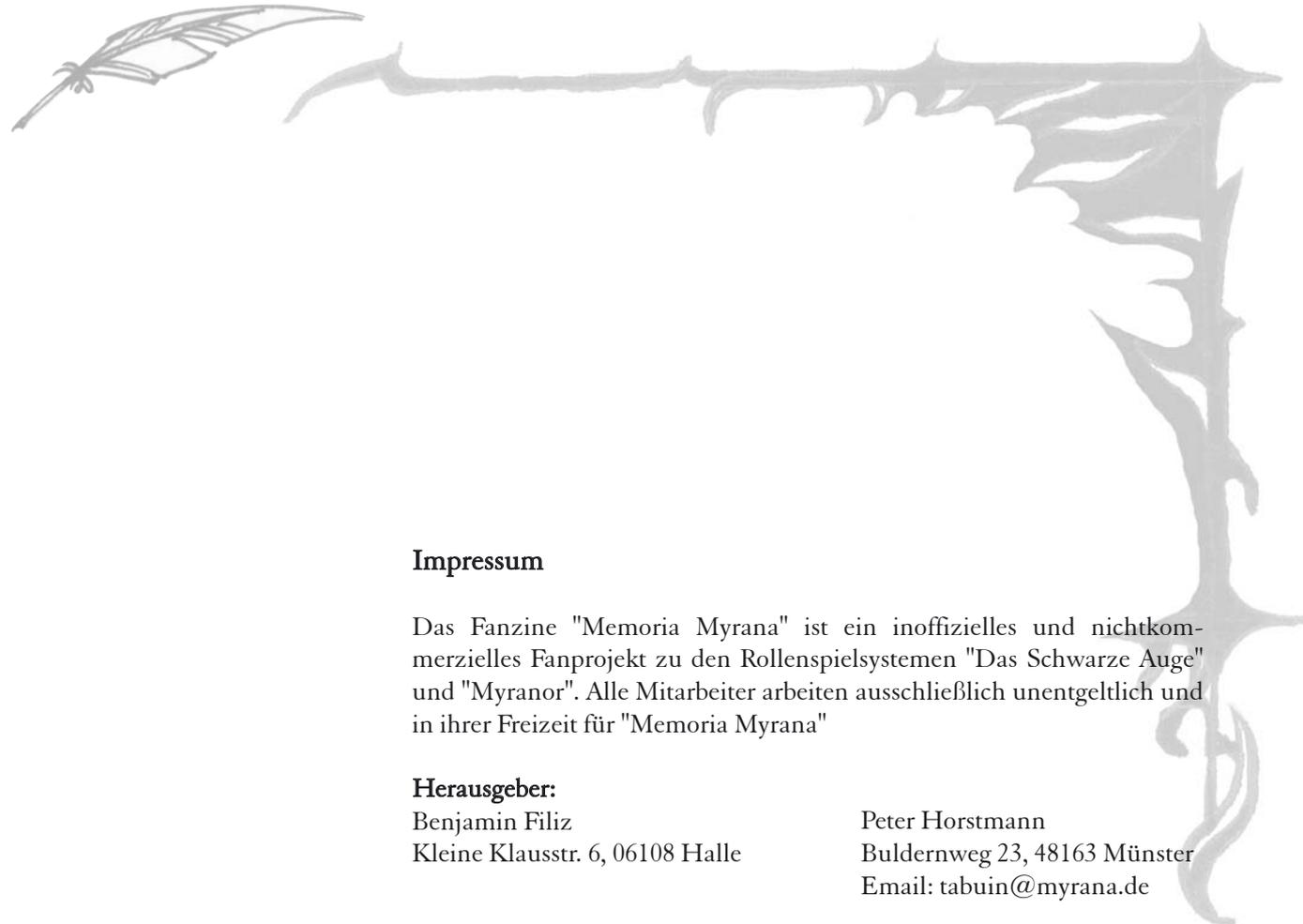
Es besteht die Möglichkeit, dass Antamyr durch seine zahlreichen Leben und fremden Erinnerungen wahnsinnig geworden ist und sein Wahnsinn im langsamen Zerfall des Imperiums Form annimmt. Spieler-Optimaten, die dieses Geheimnis entdecken, könnten sich sehr schnell als Staatsfeind Nr.1 wieder finden.

Doch könnte die Schwäche des Imperiums auch nur eine List eines messerscharfen Verstandes sein, die sprichwörtliche Stille vor dem Sturm. Indem Antamyr den abgefallenen Horasiaten und

Feindeslanden vorgaukelt, das Imperium sei damit ausgelastet, sich selbst zu verteidigen, wiegt er sie in Sicherheit. Heimlich plant er jedoch eine Armee aus neuen Titanen, Flugschiffen oder arcanobio-nischen Kriegeren, denen kein Gegner allein gewachsen ist. Außerimperialen Helden dürfte sehr daran gelegen sein, dass diese Armee niemals das Reißbrett verlässt.

Vielleicht ist aber auch alles ganz anders und Antamyr, der das Karmathäon vorausgesehen hat, das über Dere anbricht, verfolgt esoterischere Ziele, für die er trotz all seiner Macht die Hilfe mächtiger Helden benötigt und diese zuerst aus dem Hintergrund und später direkt lenkt.

Heldengruppen, die eher am Anfang ihrer Karriere stehen, können ebenfalls früh mit diesem Mysterium um den Thearchen in Kontakt kommen, etwa weil sie aus den Ruinen der fliegenden Festung in Koromanthia den Zauberstab Antamyr's geborgen haben und nun ein Optimat, der Antamyr's Geheimnis kennt, hinter ihnen her ist, weil er glaubt, mit diesem persönlichen Artefakt eine Waffe gegen den Thearchen in der Hand zu haben. Schaffen sie es den Stab dem Zugriff des Optimaten zu entziehen, wird der Thearch sie möglicherweise das erste Mal bemerken und weiter beobachten. Dies kann ein Segen, aber auch ein Fluch sein. Denn die Wege der Götter und somit des Thearchen sind unergründlich und ihre Prüfungen hart.



Impressum

Das Fanzine "Memoria Myrana" ist ein inoffizielles und nichtkommerzielles Fanprojekt zu den Rollenspielsystemen "Das Schwarze Auge" und "Myranor". Alle Mitarbeiter arbeiten ausschließlich unentgeltlich und in ihrer Freizeit für "Memoria Myrana"

Herausgeber:

Benjamin Filiz
Kleine Klausstr. 6, 06108 Halle

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

Chefredakteur: Peter Horstmann

Redakteur: Bernadette Wunden

Satz und Layout: Bernadette Wunden

Illustrationen: , René „Midir“ Littek, Bernadette „Xamaril“ Wunden

Texte: Peter Horstmann, Gottfried Neuner, Rene Littek, Daniel

Löckemann, Jörn Wesserling, Bernadette Wunden

Lektorat: Memoria Myrana Team

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

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

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

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

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

© 2005 by Memoria Myrana