

Memoria

MYRANA

DAS MYRANOR-FANZINE

Nummer 11





INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	3
<i>Der Sammler - ein tharpurisches Märchen</i> von Jörn Wesserling	4
<i>Der Aurikafelsen</i> von René Littek	7
<i>Der Jäger: Ein Gast aus Vinerata</i> von Kai König	9
<i>Die Legende von Apadana</i> von Peter Horstmann	14
<i>Eine ganz besondere Fracht</i> von Corinna Kersten	18
<i>Die Straße der 1000 Tempel</i> von René Littek	20
<i>Archetypus: Amaunisch-tharpurische Hofsängerin</i> von Kai König	27
<i>Nogerul & Dasaqu - zwei nequanische Städte</i> von Jörn Wesserling	30
Impressum	36

VORWORT

von Peter Horstmann

Wieder sind drei Monate um und nachdem die Schulferien langsam dem Ende entgegengehen und hier die Hitze wieder auf erträgliche Temperaturen sinkt, wollen wir uns dennoch den warmen, ja heißen Gegenden Myranors zuwenden. In *Der Sammler* erzählt uns Jörn Wessering ein tharpurisches Märchen über einen Göttergesandten. Auch der Text *Der Aurikafelsen* von René Littek beschäftigt sich mit Göttern und dem Wechsel der Herrschaft im alten Tharpura. Dann können sich alle Freunde unserer Fortsetzungsgeschichte *Der Jäger* freuen, diesmal berichtet Kai König über einen Gast aus Vinerata. Der anschließende Text *Die Legende von Apadana* hat ihren Schauplatz im Norden von Cantera, aber inhaltlich sind die Bezüge zum Süden nicht zu ignorieren und können als Start für eigene Szenarien und Abenteuer dienen. *Eine ganz besondere Fracht* hat uns Corinna Kersten zu bieten. Ihr Shingwa-Pirat Washish ist auf einer Erkundungsmission unterwegs. Wieder an Land, führt unser Weg mit René Littek auf *Die Straße der 1000 Tempel*. Einige davon werden genauer beleuchtet und wir erhalten Informationen über interessante Kulte und Geweihte. Für alle, die unsere Artikel in ihre eigenen Darstellungen einbauen wollen, wird der *Archetypus: Amaunisch-tharpurische Hofsjägerin* von Kai König als Medium nützlich sein. Als Quell vieler Geschichten und Märchen kann sie den Helden bestimmt Hilfe gewähren. Zur abschließenden Abkühlung verlassen wir die heißen Gegenden und tauchen hinab ins Thalassion und besuchen mit Jörn Wessering *Nogerul & Dasaqu - zwei nequanische Städte*.

Soweit zu diesem kleinen Hinweis auf unsere Texte. Es gibt aber noch mehr, wozu ich etwas sagen möchte. Seit einigen Tagen ist wieder ein Roman erhältlich, der sich mit Myranor beschäftigt. *Glut* heißt das Werk und berichtet aus der Vergangenheit der Hjaldinger. Daniela Knor hat auf fast 360 Seiten Informationen über die Vorfahren der Thorwaler in spannender Weise aufgeschrieben und mit Karten und Glossar ergänzt. Eine Rezension wird folgen, aber soweit wir das bisher beurteilen können, ist der Roman prima gelungen und bietet allen Myranor-Fans viel Spaß, Hilfe und Informationen.

Heute schon Trodinar gewesen? Nicht? Das können die Spieler bei **IOLON** - dem ersten DSA-Myranor-Briefspiel - anders beantworten. Nachdem nun einige Monate lang Material geschaffen wurde, geht die Page in den nächsten Tagen online. Dort wurden Beschreibungen zu den Provinzen und den verantwortlichen Optimaten online gestellt. Für die Zukunft sind weitere erläuternde Texte geplant. Die Seite wird dann vorerst über www.memoria.myrana.de/iolon zu erreichen sein. Wer also ebenfalls mal in den Schuhen eines Optimaten sein Glück versuchen will, sollte auf weitere News achten und seine Bewerbung an die Spielleitung senden.

Ein weiterer Punkt ist natürlich die **RatCon** in Dortmund. Wir alle erhoffen uns von FanPro die Einlösung von Versprechungen und die Ankündigung des Magiebandes zum schnellstmöglichen Zeitpunkt. Aber auch die Fangemeinde kann dort einiges für Myranor tun: Hier könnt ihr Interesse an Myranor bekunden! Geht zu den Verantwortlichen und fragt sie nach dem weiteren Weg, den Myranor gehen wird. Macht Vorschläge, bietet Hilfe an und zeigt ihnen, dass Ihr Myranor wollt. Mit Gemecker in Foren wird keiner etwas ändern. Begeisterung und Zuspruch werden mehr erreichen. **Überschwemmt die Redax mit Fragen nach Myranor, macht ihnen klar, dass es viele Fans gibt, die mehr wollen als ein Basiswerk**, die auch bereit sind, Geld in dieses Hobby zu investieren und auch eigene Ideen und Arbeitszeit zur Verfügung stellen wollen. Schreibt Briefe und Mails an die Redax, dass ihr einen Workshop für Myranor in Dortmund haben wollt! Dass ihr die Zukunft von Myranor mitgestalten wollt und die Ideen, die wir alle dazu haben, eine Bereicherung für DSA sind!

Peter Horstmann



DER SAMMLER - EIN THARPURISCHES MÄRCHEN

von Jörn Wesserling

ShaRi drückte ihr durchnässtes Fell gegen die warme Hauswand. Ihr Atem ging heftig und sie ermahnte sich zur Ruhe. Das rhythmische Klacken der beschlagenen Stiefel war ganz nah. Die Söldner des Steuereintreibers standen womöglich gleich vor der kleinen Gasse, in die ShaRi geflüchtet war. Dicke Regentropfen liefen ihr über die Schnauze und perlten von ihren Ohren, die hektisch zuckten, um die Verfolger auszumachen. Angestrengt spähte sie zum Eingang der Gasse. Ihr Herzschlag setzte für ein paar Augenblicke aus, als sie tatsächlich die Umrisse eines Söldners ausmachen konnte. ShaRi drückte sich stärker gegen die Wand und wäre am liebsten in ihr verschwunden, doch dies schien gar nicht nötig zu sein. Der Söldner schaute direkt in die Gasse, schien ShaRi und das Bündel in ihren Armen jedoch nicht zu sehen. Die Amauna entspannte sich etwas. Für den Bansumiter mit seinen schlechten Augen war die Gasse wohl zu finster und da er keine Anstalten machte, sie zu erkunden, fühlte ShaRi sich in Sicherheit. Vorsichtig schlug sie die Enden des Bündels zurück, das sie vor der Brust trug. Ihre kleine Tochter DjaShy war tatsächlich eingeschlafen und das trotz der übereilten Flucht aus ihrer kleinen Kammer. Liebevoll leckte sie ihrem Kind über die Schnauze.

“Es ist alles in Ordnung, DjaShy. Deine Asha hat dich vor den bösen Männern versteckt”, flüsterte sie ihr zu. Was waren das nur für herzlose Geschöpfe, dachte ShaRi. Als sie letzte None das Geld für die Steuern nicht aufbringen konnte und ihr kleines Heim auch nichts Wertvolles zum Pfänden hergab, drohten die Söldner des Magnaten damit, die kleine DjaShy beim nächsten Besuch in die Sklaverei zu verkaufen, um die geforderte Summe einzutreiben. ShaRi hatte in den folgenden neun Tagen alles versucht, konnte aber nirgends die geforderten Münzen leihen. Und ihr Lohn als Feldgehilfin reichte gerade für die tägliche Portion Rattenklein. Als die Söldner sich näherten, hatte ShaRi also die Beine in die Hand und DjaShy auf den Arm genommen und war geflüchtet. An ihre Zukunft konnte und wollte sie dabei nicht denken. Das Wich-

tigste war nur, dass ihre kleine Tochter noch bei ihr war.

“Hier ist sie nicht! Hat sich wohl aus dem Staub gemacht!”, hallte die kehlige Stimme des Söldners von der Straße her. ShaRi hielt wieder inne. DjaShy räkelte sich unzufrieden und verzog das Gesicht. Der Regen hatte das Bündel langsam durchdrungen und die kleine Amauna strampelte, um sich wieder bewegen zu können.

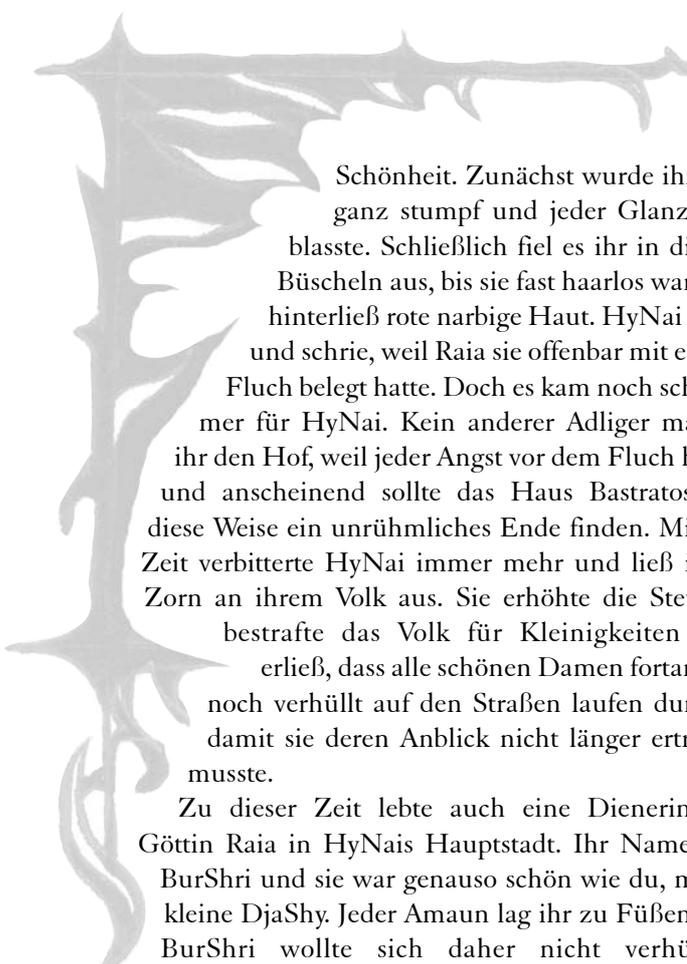
“Nein, Sch! Sch, meine Kleine!”, versuchte ShaRi ihre Tochter zu beruhigen, doch es war abzusehen, dass sie damit keinen Erfolg haben würde. Wenn DjaShy jetzt lauthals anfangen zu weinen, wäre alles aus. Was konnte sie bloß tun? ShaRis Gedanken rasten. Zunächst drang sie tiefer in die Gasse vor und entdeckte eine Hintertür mit breitem Rahmen. Der würde zumindest vor dem Regen schützen. Doch DjaShy schien immer noch nicht zufrieden.

“Wie wäre es mit einer Geschichte?“, fragte die Amauna verzweifelt. “Ich denke, das würde dir gefallen. Wenn mir nur eine einfallen würde.”

ShaRi konnte keinen klaren Gedanken fassen. Hatte sich eben einer der Schatten bewegt? Und hatte da nicht etwas geblinkt, wie die Reflektion auf einer Speerspitze? DjaShy quengelte leise und es hörte sich an, als wolle sie lauter werden.

“Schon gut, schon gut!“, hauchte ShaRi noch verzweifelter. “Dann erzähle ich dir eben vom Sammler. Würde dir das gefallen?” Als Antwort erhielt sie nur ein noch lauterer Schluchzen.

“Also gut ... Als das Alte Volk noch herrschte, gab es in Tharpura eine schreckliche Satrapin. Pheroniene HyNai serra Bastratos. Sie war für eine Amauna eine immens mächtige Zauberin ... Und sie war die letzte Nachfahrin des Hauses Bastratos. Doch sie war von ihrer Schönheit so besessen, dass sie aus allen Teilen des Landes Medici und Alchimisten zu sich rief, die ihre Schönheit erhalten sollten. Sie probierte jedes Mittelchen, jede Tinktur und jeden Zauber aus, doch je mehr sie ausprobierte, um so schneller verblich ihre



Schönheit. Zunächst wurde ihr Fell ganz stumpf und jeder Glanz verblasste. Schließlich fiel es ihr in dicken Büscheln aus, bis sie fast haarlos war und hinterließ rote narbige Haut. HyNai tobte und schrie, weil Raia sie offenbar mit einem Fluch belegt hatte. Doch es kam noch schlimmer für HyNai. Kein anderer Adliger machte ihr den Hof, weil jeder Angst vor dem Fluch hatte, und anscheinend sollte das Haus Bastratos auf diese Weise ein unrühmliches Ende finden. Mit der Zeit verbitterte HyNai immer mehr und ließ ihren Zorn an ihrem Volk aus. Sie erhöhte die Steuern, bestrafte das Volk für Kleinigkeiten und erließ, dass alle schönen Damen fortan nur noch verhüllt auf den Straßen laufen durften, damit sie deren Anblick nicht länger ertragen musste.

Zu dieser Zeit lebte auch eine Dienerin der Göttin Raia in HyNais Hauptstadt. Ihr Name war BurShri und sie war genauso schön wie du, meine kleine DjaShy. Jeder Amaun lag ihr zu Füßen und BurShri wollte sich daher nicht verhüllen. Schließlich ist es der Wille der Göttin, dass sie die Leidenschaft dem Volk offenbart, und vor dem Urteil der Götter müssen sich sogar die Satrapen beugen. Doch es kam, wie es kommen musste, und als HyNai den Tempel der Raia besuchte, um die Göttin um einen Gatten anzuflehen, lief ihr BurShri über den Weg. Sofort ließ sie die Amauna ergreifen und in Ketten legen, denn schließlich hatte sie gegen das Gesetz verstoßen. Doch die Göttin Phasmajira sah, was vor sich ging, und schmiedete sogleich einen Plan. Sie legte BurShri Worte in den Mund, welche das Blut der Satrapin zum Kochen brachten.

"Ihr seid die hässlichste Amauna, den ich jemals gesehen habe", schimpfte BurShri, als sie von den Gardisten aufgegriffen wurde.

"Ihr seid so von Neid und Bitterkeit zerfressen, dass ihr jede raiagesegnete Frau zwingt sich zu verhüllen. Das ist ein Frevel an der Göttin Raia! Sie wird Euch mit eitrigen Narben strafen, wenn Ihr nicht mit diesem Irrsinn aufhört", hörte BurShri sich sagen und war über ihre eigenen Worte entsetzt, auch wenn sie der Wahrheit entsprachen. HyNais Schwanz zuckte vor Aufregung und sie befahl, dass BurShri in das dunkelste Verlies geworfen wurde, wo sie bis zum bitteren Ende leben sollte. Ungesehen und unberührt, trotz ihrer Schönheit.

Es vergingen viele Oktale, in denen BurShri in ihrer finsternen Zelle ein karges Dasein fristen musste. HyNai fand Gefallen an BurShris Unglück und erhielt sie mit ihrer verderbten Zauberkraft am Leben.

Eines Tages kam der stattliche Optimat Kyrenias sar Phraisopos zu Pheronienes Palast und versprach ihr ein Heilmittel für ihre verblichene Schönheit. Pheroniene willigte natürlich sofort ein und kurze Zeit später erstrahlte sie in frischer Jugend. Aus Dankbarkeit schenkte sie Kyrenias einen eigenen Palast und kurz darauf nahm sie ihn zum Mann. Plötzlich wurde die Satrapin von zahllosen Amaunir umringt und nur sechs Oktale später erblickten prachtvolle Zwillinge das Licht der Welt. Die arme BurShri in ihrer finsternen Zelle hatte sie dabei schon ganz vergessen. Doch Phasmajira vergisst nicht so schnell und sie wartet geduldig und lauert bis zum richtigen Augenblick. Aus einer Locke ihres Fells und dem Hauch ihres Atems formte sie ein Wesen und schickte es in unsere Lande. So kam es, dass eines Tages ein Bettler in einem zerschissenen, aus vielen Fellfetzen bestehenden Mantel an die Tore von HyNais Palast kam und um Einlass bat. Aus einer Laune heraus gestattete die Satrapin die Audienz und hatte sogar schon einige Münzen bereit gelegt, um den Bettler zu besänftigen. "Wie ich sehe, geht es Euch prächtig, Satrapin", sprach der Fremde mit kehliger Stimme wie ein Vierarm. Zunächst fühlte sich HyNai geschmeichelt, doch etwas in den Worten des Fremden ließ sie stutzen.

"Was willst du?", fragte sie misstrauisch.

"Die Geweihte der Raia, die Ihr in Eurer finsternen Zelle gefangen haltet. Ihr Name ist BurShri", erwiderte der Fremde.

"Wer bist du, dass du einer Satrapin Befehle erteilst?", entgegnete HyNai und wollte den Lumpenmann schon ergreifen lassen. Doch dieser zückte ein krummes Messer, das im Lichte hell aufblitzte.

"Mit dieser Klinge und von meiner Hand wird Euer Gemahl Kyrenias sar Phraisopos noch diese Nacht sterben, wenn Ihr nicht tut, was ich sage! Lasst BurShri frei!", drohte die verhüllte Gestalt.

HyNai rief nach den Wachen, doch der Fremde war bereits verschwunden. Und die Satrapin tat nichts. Weder verstärkte sie die Wachen, noch sagte sie auch nur ein Wort zu Kyrenias. Doch als sie am nächsten Morgen aufwachte, lag ihr Gatte tot neben ihr im Bett, das blonde Haupthaar feinsäuberlich vom Schädel gelöst. Die Satrapin war erschüttert bis ins Mark und eine None später stand der Fremde wieder in ihrer Halle. Diesmal zierte ein neuer Fellfetzen seinen Mantel und schauernd erkannte HyNai die blonden Locken ihres ermordeten Gatten.

"Satrapin, ich verlange die Freilassung von BurShri oder als Nächstes werde ich Eure Söhne holen." Wieder zog er das blanke Messer aus den Falten seines Mantels und präsentierte es der Herrscherin. In diesem Moment stürmten aus den Seitenflügeln des Saals

die Palastwachen, um den Fremden aus dem Hinterhalt heraus festzunehmen, doch dieser verschwand einfach im Nichts. HyNai bekam es mit der Angst zu tun und ließ ihr Schlafgemach streng bewachen. Doch vergebens, denn am nächsten Tag lagen ihre kleinen Söhne tot in ihren Armen. Auch ihren Köpfen hatte der Fremde das Haar geraubt.

Als nach genau neun Tagen die Halle wieder von dem verhüllten Fremden betreten wurde, hatte HyNai die unglückliche BurShri bereits aus ihrem finsternen Gefängnis herbeibringen lassen. Sie stieß die völlig abgemagerte und mittlerweile fast haarlose Amauna vor die Füße des Fremden und flehte:

"Ihr habt mir alles genommen: meinen Mann, meine Kinder und mit ihnen auch meine Schönheit, die ohne Kyrenias Zauberei wieder verwelken wird! Nehmt die Amauna, habt Erbarmen und setzt dem Ganzen ein Ende! Nehmt Euer Messer und tut mir an, was mit meinem Gatten und meinen Kindern geschehen ist, damit ich nicht länger leiden muss!"

Der Fremde aber reichte BurShri die bleiche Hand und half ihr auf. Schweigend verließen beide den Thronsaal. Doch HyNai klammerte sich an den verderbten Mantel ihres Peinigers.

"Zeigt Gnade! Lasst mich hier nicht allein zurück, in Aurishas Namen!"

Der Fremde drehte sich mit daimonischer Schnelligkeit herum und ergriff HyNais Handgelenk.

"Ihr habt nichts verstanden, Satrapin. Und Ihr habt nicht das Recht dazu, im Namen Raias, Aurishas oder sonst einer Gottheit zu sprechen. Nun geht! Sterbt allein und Euer Haus mit Euch!"

So ließ das Geschöpf Phasmajiras die Satrapin allein zurück, die nach einem langen Leben voller Einsamkeit in ihrem dunklen Zimmer starb ..."

ShaRi blickte zu ihrer kleinen Tochter hinab, die nun ruhig eingeschlafen war. Der Nieselregen hatte aufgehört und es war still in den Straßen geworden. Mit der leisen Hoffnung, der Sammler würde auch

ihren gierigen Satrapen heimsuchen, machte sie sich auf den Weg nach Hause.

Die Geschichte des Sammlers ist in ganz Tharpura bekannt, wo sie in unterschiedlichsten Versionen und mit einigen Fortsetzungen erzählt wird. Aufgrund der allgemeinen Bekanntheit hört man immer wieder von einigen abergläubischen Leuten, dass sie den Sammler tatsächlich gesehen hätten. Diesem abergläubischen Geschwätz ist jedoch stets gemein, dass der Sammler nur magiebegabte und ignorante Personen jagt und ihr Haar seinem Mantel hinzufügt. Und wer weiß, ob nicht doch ein verrückter Zauberer ganz bewusst in die Gestalt des Sammlers schlüpft, um im Zwielicht des Aberglaubens einen geheimen Plan zu verwirklichen?





DER AURIKAFELSEN

von René Littek

"... und der Ketzer Kasashravar führte sein Heer vom Aurikafelsen in die Ebene hinab, wo er auf das Heer seines Bruders Kashpura traf. Dieser beklagte noch einmal den Mord des Vaters durch des Bruders Hand. Der Vatermörder jedoch spottete der gerechten Rede des Bruders und versuchte gar den Gerechten durch Versprechungen von Reichtum und Laster vom wahren Pfad abzubringen. Doch Kashpura ließ sich nicht blenden von Gold und Macht und voller Abscheu und Trauer befahl er den Angriff auf das feindliche Heer des Ketzers. Dort in den Ebenen kam es so zur Schlacht der Brüder. Drei Tage und Nächte tobte der Kampf und letztendlich wandte sich Kasashravar zur Flucht, doch Kashpura verfolgte und stellte ihn. (...) Nach langem Kampf jedoch griffen die Götter ein und blendeten den Ketzer. Kashpura, der Gerechte und Treue, stieß dem, der einst sein Bruder gewesen war, ohne zu zögern die Lanze durchs verdorrte Herz. Nachdem das schwarze Blut des Gottlosen die Erde besudelt hatte und er seinen letzten verderbten Atemzug getan hatte, ohne zu bereuen und die Götter um Vergebung zu bitten, fuhr seine verfluchte Seele hinab in die Urklüfte der Welt, um dort den Nakraprati aufzuwarten. Kashpura aber schlug dem Ketzer den Schädel vom Rumpf und überbrachte ihn dem Rhadjar Pua'Rao'Auri als Beweis seiner Loyalität und des Sieges. (...) So endet die Chronik um den Ketzer auf dem Aurikafelsen."

- aus der Chronik des Priesters Rao'Tiki

Südlich von Alwattanam in den ersten Ausläufern des Tharpagiri liegt ein gewaltiger Felsen, der von weitem grob die Form eines gewaltigen Raubkatzenschädels hat und als Aurikafelsen bekannt ist. Den Amaunir und anderen feliden Rassen der Region gilt der Fels als heiliges Erbe der Aurikanier. Menschen ist es verboten, hierher zu kommen, und die Feliden halten sich respektvoll fern.

Kommt man dennoch näher, sieht man, dass die Flanken des Felsen mit wundervollen farbenprächtigen Bildern von barbusigen menschlichen Tänzerinnen bedeckt sind. Allein die Tatsache, dass sie immer noch so gut zu erkennen sind, zeigt, dass hier teure Mineralfarben aus Lapislazuli und anderen Edelsteinen verwendet wurden. Näher am Felsen finden sich

im Wald kleine Statuen von gnomenhaften Wesen, die breit grinsend die Besucher willkommen zu heißen scheinen, und hier und da sind Mauerreste zu erkennen, die einstmals rein weiß getüncht gewesen sein müssen. Würde man das Plateau des Felsens erklimmen, könnte man die gut erhaltenen Ruinen der Residenzstadt Alkamudra sehen. Jedes Kind Tharpuras und Makshapurams kennt die Geschichte vom Aurikafelsen.

In der mythischen Heroezeit vor ca. 6000 Jahren ermordete ein bansumitischer Prinz, Kasashravar, seinen Vater, der kurz davor stand, sich den amaunischen Rettern zu unterwerfen, und nahm sich dessen Thron. Kasashravar gab sich den Titel *Moghul*, der genau wie der heute noch gebräuchliche Titel Satrap aus der bansumitischen Sprache entstammt. Im Gegensatz zu seinem Vater dachte er gar nicht daran, den Amaunir und ihren Göttern für die Rettung vor den Jharra durch Treue und Verehrung zu danken. Mit den ersten Radhjaraten kam es beinahe augenblicklich zum Streit, denn er widersprach nicht nur dem amaunischen Herrschaftsanspruch, sondern er erwählte sich auch die heilige Stätte der Amaunir, den Aurikafelsen, zum Ort seiner neuen Residenz Alkamudra. Lange sahen die Amaunir geduldig zu, wollten sie doch ihre neuen menschlichen Untertanen nicht gleich brüskieren oder weitere Verluste hinnehmen, nachdem sie so lange gegen die Jharra gekämpft hatten. Kasashravar wurde reich und mächtig und seine Dekadenz wuchs mit jedem Tag. Jeder Geschichtenerzähler beschreibt andere Laster und Sündhaftigkeiten, denen sich der Moghul vom Aurikafelsen und sein Hofstaat hingaben. Die meisten nennen jedoch die Anbetung dunkler Götzen und Dämonen, denen er Amaunir zum Opfer darbrachte, an erster Stelle.

Insbesondere die Chronik des Priesters Rao'Tiki, eines Zeitzeugen, beschreibt den Hof in seinen verwerflichsten Einzelheiten. Die Chronik schildert, dass der jüngere Bruder des Kasashravar, Kashpura, schließlich für die Amaunir ein menschliches Heer aufstellte, gegen seinen Bruder in der Schlacht antrat und den Ketzer im harten Zweikampf erschlug, um den Tod des Vaters zu rächen. Die Chronik endet damit, dass Kashpura von einem Radhjar zum Statthalter ernannt wurde



und das Land um den Aurikafelsen unter amaunische Herrschaft fiel. Hier wird der Aurikafelsen dann auch erstmalig zum Bannland für die Menschen erklärt und der Chronist warnt eindringlich davor, nach den götterverfluchten Schätzen des Ketzers Kasashravar zu suchen.

MEISTERINFORMATIONEN

Obwohl die Chroniken des amaunischen Priesters Kasashravar bis ins Mark verdammen, bleibt die Frage, wie viel davon amaunische Propaganda ist. Mit keinem Wort lobt der Priester die erstaunlichen Bauleistungen, die Kasashravar nicht nur auf dem Aurikafelsen vollbringen ließ, oder dass seine Handelsbeziehungen von den Eshbatmati in der Narkramar bis ins ferne Land von Te'Sumurru reichten. Edelsteine, insbesondere Rubine und Saphire, die man um den Aurikafelsen in großer Zahl fand, Gewürze, edle Hölzer, Gold und sogar Kriegs-Jharranoten tauschte der Moghul vom Aurikafelsen gegen Kostbarkeiten aus fernen Landen ein. Einzig mit den Amaunir pflegte er keine Handelsbeziehungen, aber er hat die Katzenwesen auch nie mit Krieg überzogen. Auch dass die "Götzen", zu denen der Moghul betete, die traditionellen Stammesgötter der Bansumiter sind, wird in der Chronik bewusst verschwiegen. Dass sein Bruder Kashpura schließlich für die Amaunir gegen den unwilligen Kasashravar kämpft, erscheint so gesehen eher wie ein kluger Schachzug der Katzenwesen, ersetzen sie doch den vermutlich letzten großen Bansumiterherrscher, der sich nicht freiwillig den Amaunir und ihren Göttern unterworfen hatte, durch eine ihnen treu ergebene Marionette. Selbst die Namensendungen weisen auf einen kulturellen Bruch der Brüder hin. Während Kasashravar noch die traditionelle bansumitische Form bevorzugt, hat Kashpura seinen Namen offenbar amaunisiert.

Seltsam mutet auch an, dass bis heute Spuren Kasashravars am Aurikafelsen zurückblieben. Doch der Grund hierfür ist einfach: Amaunir meiden den Ort unbewusst und führen dies auf seine Heiligkeit zurück, unwissend, dass sie tatsächlich einem uralten Bann zum Opfer fallen, den Kasashravars Zauberer um den Felsen legten. Andere Völker wollen die Amaunir jedoch nicht dorthin gehen lassen und so blieben die farbenfrohen Tänzerinnen des Kasashravar erhalten.

Bedeutender wäre jedoch ein anderer Fund, den die Menschen in den uralten und geheimen Grotten innerhalb des Aurikafelsens machen könnten, denn dort finden sich nicht nur einige wenige Relikte der Aurikanier, die den Felsen einst als Festung und Landeplatz für ihre fliegenden Schiffe ausbauten, die

Schatzkammern des Moghuls oder noch immer gebundene Wächterkreaturen. Hier hat Kasashravar auch einen Tempel der alten bansumitischen Götter errichten lassen, um den amaunischen Göttern zu trotzen.

Unter anderem finden sich Darstellungen der verführerischen Escharati, der nachtschwarzen Göttin des Nachthimmels und allem was unter ihm stattfindet (was sowohl körperliche Liebe als auch Diebstahl mit einschließt); Kuvetes, des Gottes des Reichtums und des Überflusses, der hier mit dem Antlitz Kasashravars dargestellt wurde (im Übrigen war ein weiterer Frevel, den die amaunische Chronik aufführt, dass Kasashravar sich als Gott anbeten ließ); Bahnai, der Göttin der Ernte; Bahephar, des Gottes der Fluten, und Emarati, der Göttin des Tageshimmels, die als Spinne mit Frauenkopf dargestellt wird und deren Hinterleib die Sonne ist, zudem ist ihr jedes Handwerk geweiht, das im Licht der Sonne verrichtet wird. Zwischen all den Statuen findet sich jedoch ein Sockel, auf dem keine Statue steht, an dem aber doch zahlreiche Opfer dargebracht wurden. Hier wurde der Stammesgott der Bansumiter verehrt, den die Jharra am *Tag der Asche* in die Urklüfte der Welt stießen.

Was für Folgen es für die Gesellschaft Tharpuras und Makshapurams hätte, würden diese Götter "wiederentdeckt" und durch Verehrung tatsächlich mit neuem göttlichen Karma versehen, ist nicht abzusehen, zumal von einigen Göttern in den Wandtexten des Tempels berichtet wird, dass die Jharra sie zwar gefangen setzten, aber nicht vernichten konnten. Escharati beispielsweise soll in den Fluten des Bleichwassers am Ende der Stufen von Saddnav'uun gefangen sein. Andere sollen sich verborgen haben, um mit neuer Macht wiederzukehren. Die Amaunir müssten möglicherweise um den Gehorsam ihrer Untertanen und die Rache der bansumitischen Götter fürchten. Doch von all dem wissen die Amaunir und ihre menschlichen Untertanen nichts, bis jemand in die verbotenen Geheimnisse des Aurikafelsens vorstößt.



DER JÄGER - EIN GAST AUS VINERATA

von Kai König

Nachdenklich starrte Askal auf das wogende Meer.

Fünf Tage war es nun her, doch noch immer ging ihm die Begegnung im *Kopf des Amaun* nicht aus dem Sinn. War es Zufall, dass er die beiden Männer dort getroffen hatte, oder waren sie auf der Suche nach ihm gewesen?

Doch viel schlimmer als diese Frage waren die Erinnerungen, die das Zusammentreffen mit Chrysostomos, dem Hektagu, wieder hervorgerufen hatte. Erinnerungen, die er gerne für immer verdrängt hätte. An seine Zeit als Lokegu. An seine Zeit mit ... ihr ...

Sein Blick fiel auf den Turban aus schwarzem Stoff in seinen Händen. Das einzige, was ihm geblieben war. Der Lokegu Askalomelos war tot. Doch der Abishai Askal lebte.

Noch.

Er atmete tief ein. Er musste aufhören, sich noch mehr Gedanken über das Treffen zu machen. Es war einfach nur ein Zufall gewesen, ja. Er kannte Chrysostomos. Hätte der Hektagu damit gerechnet, seinen alten Lokegu in der Taverne zu finden, wäre das Treffen anders ausgefallen. Einer von beiden wäre ...

„Du bist seit deiner Rückkehr sehr schweigsam, mein Freund.“

Askal blickte auf. Ein Mann war neben ihm an die Reling getreten, die die Tanginsel umgab. Obwohl der Mann hier nichts zu befürchten hatte, verbarg er sein Gesicht hinter dem Tuch des Turbans, das wie seine Kleidung schwarz gefärbt war. Seine Haltung war ein wenig gebeugt, und dennoch waren die Augen der beiden Männer auf einer Höhe.

„Bin ich das, Xaroparos?“ Zum Gruß legte Askal eine Hand auf sein Herz und verbeugte sich leicht.

Der andere musterte ihn einen Augenblick, bevor er sich dem Meer zuwandte. „Ja. Selbst für deine Verhältnisse.“ Schweigend starrte er auf die Wellen.

Askal tat es ihm gleich. Für eine Weile waren das Rauschen des Meeres und das Knarren des Holzes die einzigen Geräusche.

„Wenn du darüber reden möchtest, ich habe gute

Ohren“, unterbrach Xaroparos das Schweigen.

Der Kopfgeldjäger atmete tief ein. „Es ist nichts. Nur eine Begegnung mit der Vergangenheit.“

„Ich verstehe.“ Xaroparos legte Askal eine Hand auf die Schulter. „Du hast nie über die Gründe gesprochen, warum du zu uns gekommen bist, und wir haben nie danach gefragt, weshalb sich ein Lokegu der Haustruppen der Onachos den Abishai anschließt. Du kamst als Gejagter, hast unsere Prüfungen bestanden und uns Treue geschworen. Das genügte uns.“ Er lachte. „Egal, welche Dämonen in deiner Vergangenheit leben, du lebst in der Gegenwart. Lass es nicht zu, dass Erinnerungen dich in die Vergangenheit zurückreißen. Besiege die Dämonen. Das Jetzt zählt.“

„Ja ...“ Askal lachte trocken. „Aber manche Dämonen sind hartnäckiger als andere.“

Der andere nickte. „Doch es gibt immer einen Weg – man muss ihn nur finden.“

Man muss ihn nur finden ... Der ehemalige Lokegu kannte einen Weg. Seine Hand hatte wie von selbst den Griff seines Dolchs umfasst. Das Problem war nur, dass er nicht wusste, wem er diese Medizin verabreichen sollte.

Er atmete tief durch und schob den Gedanken mühsam beiseite. „Ich kann mir nicht vorstellen, dass Xaroparos ay Verigor mich nur aufsucht, um einen einfachen Abishai nach seinen Problemen zu fragen.“ Ein lautes Lachen erklang. „Nein. Nicht nur deshalb.“ Ein Seufzer folgte. „Der Navarcu eines unserer Schiffe hat Nachricht gesandt, dass er einen Passagier an Bord hat.“

„Und was hat das mit mir zu tun?“

„Er ist auf der Suche nach dir.“

Askal runzelte die Stirn. Wer würde nach ihm suchen? Außer ... „Kommt er aus Daranel?“

„Nein. Der Navarcu hat den Mann in Vinerata an Bord genommen.“

„Gut.“ Innerlich atmete Askal auf. „Hat der Navarcu erwähnt, was der Passagier von mir will?“

Xaroparos schüttelte den Kopf. „Der Mann hat ihm nur gesagt, dass er dringend zu dir müsse, und der

Navarcu hat anscheinend nicht nachgefragt. Aber der Mann hat eine Menge Geld für die Überfahrt bezahlt.“ „Nun, dann bleibt mir nur zu warten übrig. Wann wird das Schiff hier ankommen?“

„Gegen Abend. Ich habe den Wachen Bescheid gegeben, dass sie dir seine Ankunft melden sollen.“

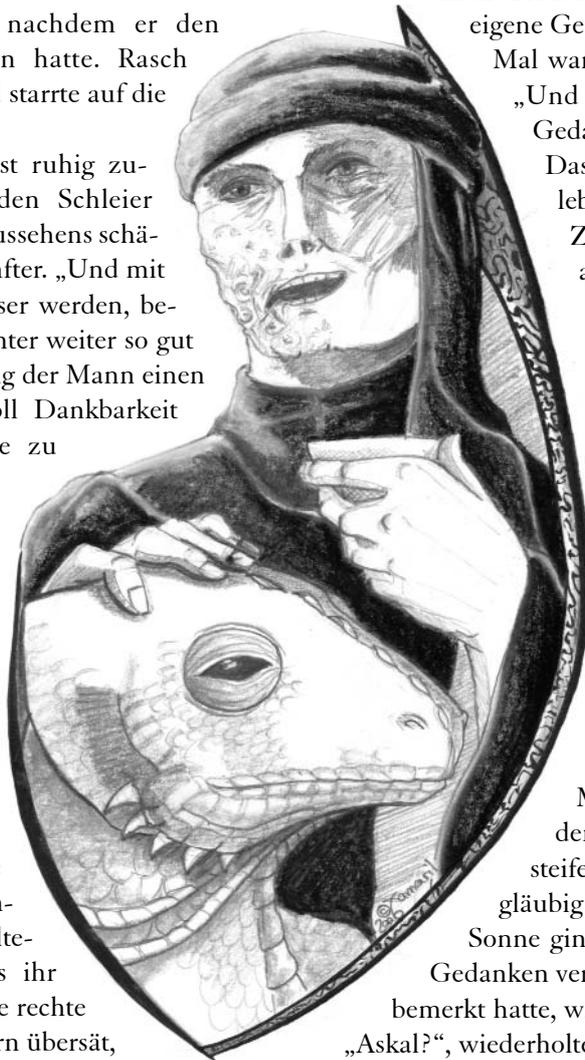
„Danke.“ In diesem Moment bemerkte Askal eine junge Shingwa, die sich aus Richtung der Baracken näherte, in denen die Bewohner dieser Insel aus Seetang und Holz lebten. Ihrer Art entsprechend war die Echse unbekleidet bis auf ein Tuch aus irisierender Seide, das um ihre Hüften gelegt war und das mit dem samtigen Schimmer ihrer graugrünen Schuppen gut harmonierte. „Ich grüße dich, Tscheshara“, begrüßte er sie, als sie neben Xaroparos stehen blieb.

Ein Lächeln war die einzige Antwort. Sofort wandte die junge Echse sich dem anderen Mann zu. „Es ist an der Zeit, Vater.“ In ihren Händen erschien wie aus dem Nichts ein kleiner Holztiigel, den sie Xaroparos hinhielt.

„Ich danke dir, Tochter“, antwortete dieser und löste vorsichtig seinen Schleier, nachdem er den Behälter entgegengenommen hatte. Rasch senkte Askal seinen Blick und starrte auf die Shingwa.

Xaroparos lachte. „Du kannst ruhig zuschauen, Askal. Ich trage den Schleier nicht, weil ich mich meines Aussehens schäme.“ Seine Stimme wurde sanfter. „Und mit ein wenig Glück wird es besser werden, besonders wenn mir meine Tochter weiter so gut hilft.“ Für diese Worte empfing der Mann einen Blick seiner Tochter, der voll Dankbarkeit war. „Ich tat gut daran, sie zu adoptieren.“

Langsam hob Askal seinen Blick, bis er Xaroparos ins Gesicht sah. Obwohl er es schon öfter gesehen hatte, jagte ihm der Anblick noch immer einen Schauer über den Rücken. Noch am menschlichsten waren die braunen Augen, die einem alten Mann gehörten. Doch unterhalb dieser Partie wirkte das Gesicht wie eine grauenvolle Maske. Narben verunstalteten die linke Wange, sodass ihr Fleisch steif und starr war. Die rechte Wange war von kleinen Kratern übersät, als ob winzige Tropfen einer Säure sie berührt hätten, und je tiefer man kam, desto größer



wurden die Krater. Teilweise schimmerten sogar Zähne und Knochen durch Löcher in der dünnen Haut. Askal schluckte. Er hatte den alten Mann nie gefragt, woher er seine Verletzungen hatte, und er wusste auch nicht, ob er es jemals tun würde. Unter den Abishai fragte man einander nicht über die Vergangenheit.

Xaroparos nahm ein wenig Salbe aus dem Tiegel und rieb sie sich auf die Wunden. „Du siehst, auch ich kenne mich mit Dämonen aus. Aber ich lasse nicht zu, dass sie mein Leben bestimmen.“ Er gab die Salbe an seine Tochter zurück und verhüllte erneut sein Gesicht. „Wenn du bei deiner Hilfe brauchst, weißt du, wo du mich finden kannst. Wir sehen uns später. Ich möchte auch hören, was der Mann von dir will.“

Der alte Abishai legte seiner Tochter einen Arm auf die Schulter. „Komm, mein Kind, gehen wir nach Hause. Wir müssen auch noch eigene Geschäfte tätigen.“ Ein letztes Mal wandte er sich im Gehen um.

„Und du, Askal, hänge deinen Gedanken nicht zu sehr hinterher. Das Vergangene war einmal, wir leben im Jetzt und segeln in die Zukunft.“ Dann ließen sie Askal allein zurück.

*

„Askal?“

Ein kühler Wind wehte ihm von der See entgegen und füllte seine Nase mit dem Geruch von Algen und faulendem Holz. Die Sonne versank am Horizont wie ein glühender Feuerball im Meer der Schwimmenden Inseln.

Mühsam löste Askal sich von dem Anblick und rieb sich die steifen Muskeln seiner Arme. Ungläubig schüttelte er den Kopf. Die Sonne ging unter? Er musste so in seine Gedanken vertieft gewesen sein, dass er nicht bemerkt hatte, wie die Zeit verflogen war.

„Askal?“, wiederholte jemand seinen Namen. Er lockerte seine Gelenke und drehte sich langsam um. Ein junger Abishai stand hinter ihm.

„Ja?“

„Ich habe den Auftrag, dich zum Anleger zu bringen. Das Schiff mit deinem Besucher legt gerade an.“

Askal nickte. „Du brauchst mich nicht zu begleiten, ich kenne den Weg. Geh und sag Xaroparos Bescheid, dass ich den Mann zur *Schwalbe* bringe. Er möchte auch mit ihm reden. Mach schnell.“

Der Bote legte sich seine Hand auf die Brust und verneigte sich, bevor er sich umwandte und gemächlich schlendernd verschwand. Askal schaute ihm nach und lächelte. Die Abishai waren fähige Seefahrer und Kämpfer, aber mit ihrer Disziplin haperte es manchmal.

Dann machte er sich auf zum Anleger. Sein Weg führte ihn quer über die Tanginsel, die die Heimat der Gruppe von Abishai war, der er angehörte. Obwohl sein neues Zuhause wie ein zerbrechliches Gebilde aus Holz und einem großflächigen Algentepich wirkte, war diese Grundlage erstaunlich stabil. Auf der Insel, die so groß wie ein mittleres Dorf war, lebten ungefähr 200 Abishai in einfachen Hütten aus Treibholz. Hinzu kamen noch weitere, die auf den Schiffen hausten. Einfache Stege, unter denen eine dicke Schicht Algen wuchs, dienten als Straßen, die sich sanft im Rhythmus der Wellen bewegten.

Er hatte den Anleger schnell erreicht. Er bestand aus Stegen, die auf Fässer gebunden über den Rand des Seetangs hinausreichten. Hier war auch die *Schwalbe* angedockt. Doch mehr interessierte ihn im Augenblick ein kleines Handelsschiff, auf dessen Deck sich die dunkel verhüllten Gestalten von Abishai bewegten. Elegant schwang Askal sich an Bord und hielt eine vorbeieilende Amauna an einem Arm fest.

„Wo ist euer Navarcu?“

Die Frau deutete mit einem Kopfnicken auf das Achterdeck. Dort fand Askal zwei Männer, die in ein Gespräch vertieft waren. Er grüßte sie mit auf das Herz gelegter Hand.

Sie schienen ihn nicht zu bemerken.

Er räusperte sich. „Ich suche den Navarcu dieses Schiffs.“

Die beiden Männer sahen auf.

„Ich bin Navarcu Galasanos“, antwortete der ältere der beiden, ein dunkelhäutiger Bansumiter, dessen lange Haare zu mehreren Zöpfen geflochten waren. Eine lange Narbe lief seine linke Gesichtshälfte hinab über ein erblindetes Auge. „Und wer steht vor mir?“

„Askal. Ich habe gehört, dass jemand an Bord mich sucht.“

„Aha.“ Der Navarcu wandte sich dem Mann zu, mit

dem er vorher gesprochen hatte. „Hol unseren Gast rauf, Greifer.“

„Hat er gesagt, was er von mir möchte?“ Askal schaute dem Mann nach, der durch eine Luke unter Deck verschwand.

„Nein, hat er nicht. Ist auch nicht mein Problem.“ Der Navarcu stapfte in Richtung des Mittelschiffs. Askal schien ihn nicht wirklich zu interessieren. „Sollte ihn nur herbringen, mehr ... Hey, ihr Söhne eines rüdisigen Pardir, seid gefälligst vorsichtig! Das Zeug in den Kisten ist zerbrechlich!“ Mit weiteren Flüchen auf den Lippen stürmte er zu einigen Abishai, denen eine Kiste heruntergefallen war, und Askal war vergessen. Er blieb jedoch nicht lange allein. Der Begleiter des Navarcu stieg aus der Luke und zerrte unsanft einen weiteren Mann hinter sich her.

Der andere sah nicht gut aus. Er war ein südimperialer Mensch, dessen schütteres Haar schon grau war. Nach seiner Kleidung zu urteilen hatte Gyldara es nicht schlecht mit ihm gemeint. Dennoch wirkte er wie ein Gefangener. Seine Haut war blass und er hielt sich schützend die Hand vor die Augen. Auch war sein Macalar verschmutzt. Askal war sich sicher, dass der Navarcu seinen Passagier die ganze Zeit unter Deck gelassen hatte, ohne Fenster zwischen der Ladung. Und so gebeugt, wie der Mann ging, hatte er dort nur wenig Platz gehabt. Abishai nahmen nur selten zahlende Gäste an Bord und wenn sie es taten, war diese Unterbringung üblich - sie wollten verhindern, dass andere erfuhren, wo ihre Häfen zu finden waren. Ebenso unsanft, wie der Mann an Deck gezogen worden war, wurde er von dem Abishai in Richtung Askal gestoßen. Mit rot umrandeten Augen, die er im Licht der untergehenden Sonne zusammenkniff, starrte er Askal an.

„Bist du der Jäger?“ Die Lippen des Mannes waren rauh und aufgesprungen, seine Stimme klang trocken.

„Bist du Askal?“ Ein Hustenanfall schüttelte den ganzen Körper durch.

Offenbar war dem Navarcu die Versorgung seines Gastes ebenso egal gewesen wie dessen Unterbringung. Statt zu antworten blickte Askal sich um. Als er einen Wasserschlauch gefunden hatte, hielt er ihn dem Mann hin. „Das zuerst.“

Der andere zögerte einen Augenblick, bevor er mit zitternden Händen nach dem Behälter griff, ihn öffnete und das Wasser hinabstürzte. Ein Menge der Flüssigkeit verschüttete er dabei, sodass sie ihm über Gesicht und Kleidung lief. Erst als er sich verschluckte und erneut zu husten begann, setzte er den Schlauch ab.

Askal wartete geduldig, bis der Mann sich wieder beruhigt hatte, und nahm ihm den Schlauch ab. „Besser?“ „Danke.“ Der Mann musterte den Abishai. „Du bist

Askal, nicht wahr?“

Der Kopfgeldjäger nickte. Als der andere weitersprechen wollte, hob er abwehrend die Hand. „Nicht hier. Hier lässt es sich nicht gut reden. Komm mit. Es wartet auch noch jemand auf uns.“

Ohne Widerworte ließ der Mann sich vom Schiff führen und folgte Askal zur *Schwalbe*, die nur wenige Gradu entfernt ankerte. Sestion erwartete sie dort.

„Xaro ist schon in der Kajüte. Hat gesagt, ich soll euch was zum Essen besorgen.“ Der junge Abishai klang nicht sehr begeistert.

„Ja, Essen wäre nicht schlecht. Unser Gast hatte eine schwere Überfahrt.“ Askal klopfte seinem Freund auf die Schulter. „Wenn du es geholt hast, komm zu uns.“ Dann ging er seinem Gast voraus unter Deck. Wie Sestion es angekündigt hatte, wartete Xareparos schon auf sie.

Die Kajüte bot kaum genug Platz für die drei Männer. Um einen flachen Tisch waren einige Kissen gelegt. Eine kleine Öllampe erleuchtete zusätzlich zum roten Licht der untergehenden Sonne, das durch ein schmales Fenster hinter Xareparos hereindrang, den Raum.

Der ältere Abishai hatte sein Gesicht wieder hinter dem Schleier des Turbans verborgen. Er nickte den beiden anderen zu. „Die Winde mögen mit euch sein.“ „Und mögen sie auch mit dir sein“, erwiderte Askal den Gruß. Er deutete dem Fremden, sich auf ein Kissen niederzulassen. „Du weißt, wer ich bin“, fuhr er fort, als alle saßen. „Wenn ich dir bei der Lösung deines Problems helfen kann, werde ich mein Bestes tun.“ Er deutete auf den anderen Abishai. „Dieser Herr ist Xareparos ay Verigor, der hiesige Verteter seines Hauses.“ Die beiden anderen Männer neigten ihr Haupt voreinander. „Unsere Namen sind nun bekannt. Doch wer möchte etwas von mir?“

Der Fremde räusperte sich. „Mein Name ist Tychophrastos.“ Seine Stimme zitterte. „Ich besitze ein kleines Geschäft in Vinerata.“ Nervös fuhr er sich mit der Zunge über die Lippen. „Verzeiht, darf ich noch etwas zu trinken haben?“

Askal öffnete eine kleine Tür in der Verkleidung der Kabine und holte drei kleine Becher hervor, die er mit kaltem Tee füllte.

„Das Geschäft scheint nicht schlecht zu gehen“, ergriff Xareparos das Wort, während der Vinerater trank.

Dieser nickte, doch Schatten verdunkelten seine Stirn.

„Ich schätze, dein Problem hat nichts damit zu tun, nicht wahr?“ Askal musterte den Mann aufmerksam.

Erneut nickte dieser. „Das ... das stimmt. Es geht um meine Tochter. Ich ... ich weiß nicht, wo sie ist ...“ Plötzlich brach es aus ihm hervor. Tränen schossen ihm in die Augen und seine Stimme brach, als er weitersprach. „Sie ist verschwunden, spurlos.“

„Und wie soll ich dir helfen können?“ Eigentlich kannte Askal die Antwort schon.

„Ich ... ich habe gehört, dass Askal jeden finden könne. Jeden, egal wie schwach die Spur ist.“ Tychophrastos ergriff das Handgelenk Askals und starrte ihn mit großen Augen an. „Bitte ... Das kannst du doch, nicht wahr? Ich zahle auch jeden Preis, und wenn es mich ruiniert!“

Askal legte dem Mann eine Hand auf die Schulter. „Das wird sich zeigen. Ist sie in Vinerata verschwunden?“

Der Händler schüttelte den Kopf. „Nein. Sie war auf einer Geschäftsreise. In der Nähe von Daranel.“ Als der Name der Stadt fiel, sog Askal scharf die Luft ein. „Angarduryut, der Bansumiter, mit dem sie sich treffen sollte, benachrichtigte mich, als er herausfand, dass sie verschwunden war.“

„Könnte es sein, dass sie in der Stadt einen Liebhaber hat?“ Xareparos Stimme war sanft, aber nachdrücklich. „Manchmal schafft die Liebe es, dass junge Menschen sich töricht benehmen.“

„Nein, Herr, nein, das glaube ich nicht. Meine Tochter ist ein gutes Kind.“ Mit dem Handrücken wischte der Händler die Tränen aus seinem Gesicht. „Und dort, wo sie das letzte Mal gesehen wurde, ist Blut gefunden worden.“

Askal zog eine Braue hoch. „Blut?“

„Ja ... Auch ihr Leibwächter ist verschwunden. Das Blut muss von ihm stammen. Man hat seine Drepani gefunden.“ Hektisch holte Tychophrastos ein schmales Bündel hervor, in dem es leise klirrte. „Hier, das sind sie.“

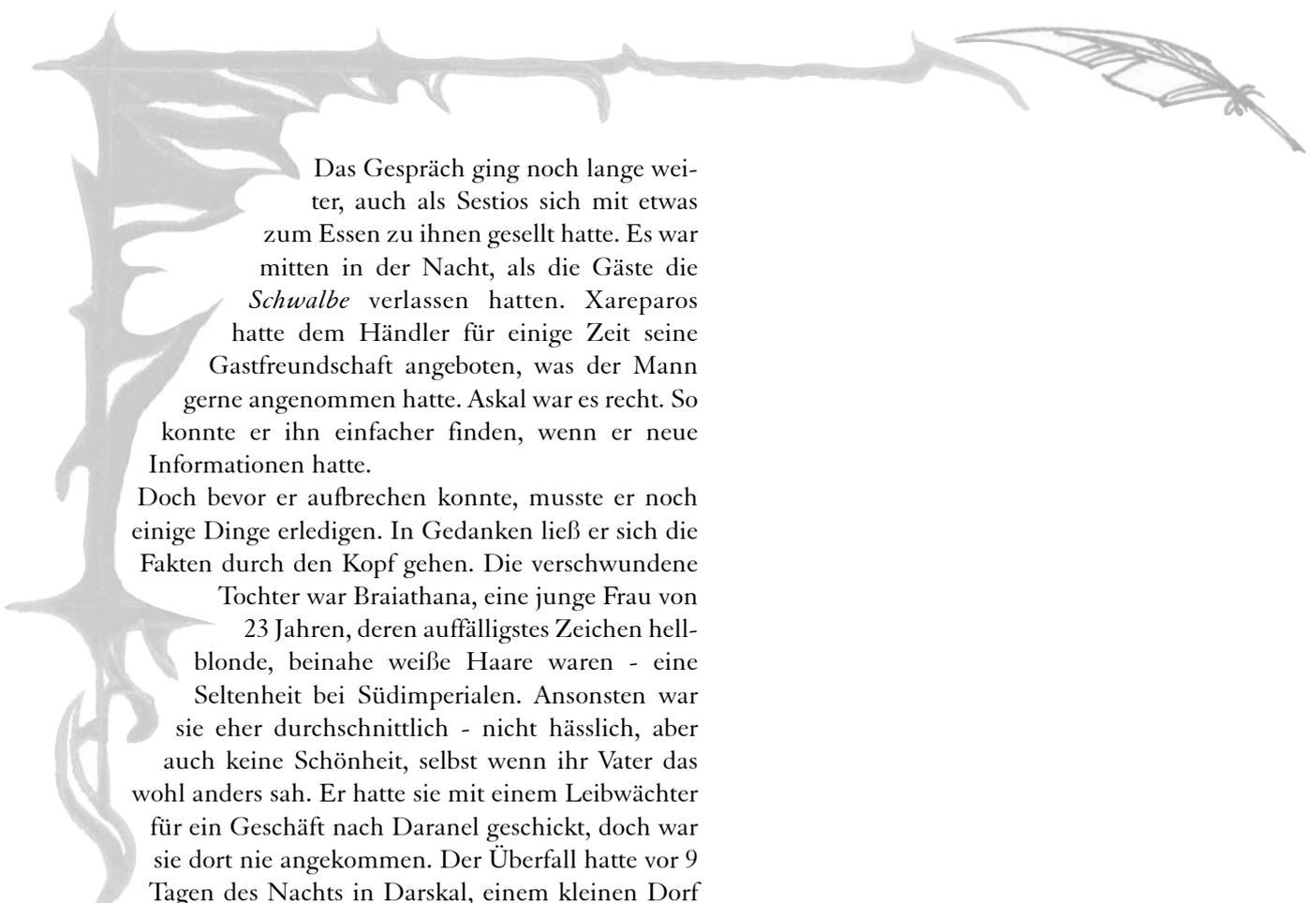
Vorsichtig packte Askal die Waffen aus und betrachtete sie eine Weile. Es waren gute Klingen, und ihre Griffe wirkten neu. Dennoch wiesen die Klingen Kerben auf und eine dunkle Substanz hatte eine Kruste auf dem Metall gebildet. „Es scheint ein harter Kampf gewesen zu sein. Keine Leichen?“

„Nein, es gibt keinerlei Spuren.“

Askal warf Xareparos einen kurzen Blick zu. Der andere deutete ein Nicken an.

„Ich werde mein Bestes tun.“ Mit einer Geste hinderte Askal den Händler daran, ihn zu unterbrechen. „Doch es wird nicht einfach und meine Dienste sind nicht billig. Aber ich brauche noch weitere Informationen ...“

*



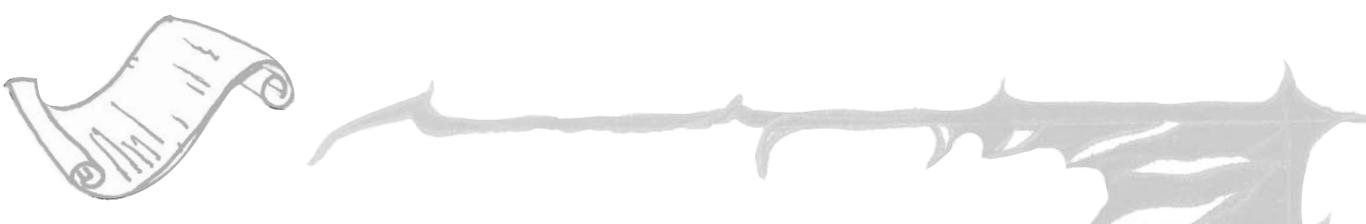
Das Gespräch ging noch lange weiter, auch als Sestios sich mit etwas zum Essen zu ihnen gesellt hatte. Es war mitten in der Nacht, als die Gäste die *Schwalbe* verlassen hatten. Xareparos hatte dem Händler für einige Zeit seine Gastfreundschaft angeboten, was der Mann gerne angenommen hatte. Askal war es recht. So konnte er ihn einfacher finden, wenn er neue Informationen hatte.

Doch bevor er aufbrechen konnte, musste er noch einige Dinge erledigen. In Gedanken ließ er sich die Fakten durch den Kopf gehen. Die verschwundene Tochter war Braiathana, eine junge Frau von 23 Jahren, deren auffälligstes Zeichen hellblonde, beinahe weiße Haare waren - eine Seltenheit bei Südimperialen. Ansonsten war sie eher durchschnittlich - nicht hässlich, aber auch keine Schönheit, selbst wenn ihr Vater das wohl anders sah. Er hatte sie mit einem Leibwächter für ein Geschäft nach Daranel geschickt, doch war sie dort nie angekommen. Der Überfall hatte vor 9 Tagen des Nachts in Darskal, einem kleinen Dorf außerhalb der Stadt, stattgefunden. Bis auf das Blut und die Drepani gab es keine Spuren, keine Zeugen - und das, obwohl es direkt vor der Taverne passiert war, in der sie untergekommen war.

Seltsam fand er auch den Zustand der Drepani. Sie waren eindeutig neu, hatten aber Kerben wie nach mehreren Jahren voller Kämpfe. Und die Substanz an ihnen konnte er sich nicht erklären - er wusste nur, dass es kein Blut war.

Vielleicht konnte Hurrongruu ihm dabei helfen ... Ja, am nächsten Morgen würde er sich mit dem Neristu in Verbindung setzen ...

Noch lange dachte Askal über den neuen Auftrag nach, während er an Deck lag, und schlief ein ohne zu bemerken, dass die Dämonen der Vergangenheit aus seinen Gedanken verschwunden waren ...



DIE LEGENDE VON APADANA

von Peter Horstmann

"Georgos ist wieder da!"

Eine helle Kinderstimme hallt durch die Gasse. Wie auf ein Signal hin öffnen sich Türen und Vorhänge werden zur Seite gezogen. Die Straße füllt sich schnell mit Leuten und die Menge bewegt sich wie ein Schwall Wasser zwischen den Häusern hindurch auf den kleinen Marktplatz zu. Wie ein Fels in der Brandung sitzt dort ein Mann auf einer großen Kiste und wartet. Er ist in weite und dunkle Gewänder gekleidet, die eine Aussage über seine Figur unmöglich machen. Dafür ist sein Gesicht umso aussagekräftiger. Dominiert wird es von einer starken Nase, die an den Schnabel eines Raubvogels erinnert. Die Augen sind freundlich, aber scheinen voller Geheimnisse und Geschichten zu sein und künden davon, dass dieser Mann schon mehr gesehen hat als alle Menschen in diesem Dorf zusammen. Der Mund verschwindet fast in einem Gewirr von Haaren. Der lange Bart ist nur noch an wenigen Stellen dunkel. Auch die wenigen Haare, die dieser Mann noch auf dem Kopf hat, zeigen mehr weiße als dunkle Stellen.

Als langsam Ruhe in die Menge kommt und alle einen Platz gefunden haben, steht er auf und verbeugt sich.

"Ich danke euch, dass ihr so zahlreich erschienen seid, kaum dass mein junger Freund Pentaur euch gerufen hat."

Erwartungsvoll schauen die Menschen auf den Mann. Seit Jahren ist es immer der Tag vor dem Fest der Zatura, an dem Georgos in Thiban erscheint.

"Vieles habe ich gesehen auf meinen Wanderungen durch das Imperium, einiges war schön, anderes hat mich zu Tränen gerührt. Euch möchte ich heute von einem Erlebnis erzählen, das ich in einem kleinen Dorfe bei der Stadt Galasal hatte."

Der alte Geschichtenerzähler ist bereits zu Lebzeiten eine Legende geworden. Mit der Verlässlichkeit eines Zugvogels kommt er Jahr für Jahr in die Stadt und bringt Geschichten aus allen Teilen des Reiches mit.

"Ich saß am Hafen des kleinen Dorfes, als eine alte Amauna zu mir kam. Sie trug die Haare kurz, wie es seit einiger Zeit Mode zu werden scheint in Cantera." Gemurmelt kommt unter den Zuhörern auf. Gerade

die älteren Amaunir scheinen wenig begeistert zu sein, was diese Mode angeht. Ursprung dieser neuen Haartracht ist ein Fellkünstler aus Makshapuram namens Letsu Barak, der angeblich in Balan Cantara ein Geschäft eröffnet hat.

"Die gute Shaadi, so hieß die Amauna, meinte, sie könne mir nicht danken für die Geschichten, die sie am Mittag im Dorfe gehört habe. Sie besäße kein Geld und ihr bisschen Habe würde dereinst für die Enkelin benötigt, damit sie einen Mann fände. Ich dankte ihr und meinte, dass man mich im Dorfe bereits freigiebig belohnt habe und es nicht nötig sei, dass sie ebenfalls etwas gäbe. Sie aber bestand darauf, immerhin habe sie meiner Erzählung mit Vergnügen gelauscht. So bezahlte sie mich mit einer Geschichte aus ihrer Jugend in Tharpura.

Diese Geschichte der Shaadi aus Apadana möchte ich heute Euch weitererzählen, denn sie scheint es mir wert zu sein, weitergegeben zu werden:

Vor vielen Generationen, als Makshapuram und Tharpura zusammen noch ein friedlicher Teil des Imperiums waren und es den Bewohnern gut ging, lebte in der Stadt Apadana ein Satrap mit Namen Narsonion. Das Land gedieh unter seiner Herrschaft und die Leute waren zufrieden. In seinem Palast, der ein wenig außerhalb der Stadt gelegen war, gingen Künstler und Denker ein und aus und viele Feste wurden zu Ehren der Götter gefeiert. Und der Amaun war beliebt bei allen Schichten. Selbst seine Divinität der Thearch, mögen die Götter ihm wohlgesonnen sein, hatte von ihm gehört und ihn belobigt. Doch Narsonion war nicht zufrieden. Das Glück seines Volkes schien ihm nicht groß genug, der Ertrag der Felder nicht hoch genug und seine Truppen nicht mutig und stark genug. Seine Unzufriedenheit wuchs und ließ ihn missgünstig auf die Nachbarprovinzen schauen. Allen schien es besser zu gehen als ihm und seiner Provinz. Seine Nachbarn merkten nichts davon, dass er Spione zu ihnen schickte und ihre Felder und Teiche vergiften ließ, auf dass die Ernten verfaulten und die Fische tot im Wasser trieben. Sie klagten, die Götter hätten sich von ihnen abgewandt. Je schlechter



es nun den Nachbarn ging, je mehr ihre Untertanen klagten und hungerten, umso besser wurde die Laune des heimtückischen Satrapen. Er weidete sich am Unglück der anderen und lachte über ihre Hilflosigkeit. Immer schlimmer trieb es der Amaun und erzürnte die Götter mit seinem lästerlichen Handeln. Brajan, Vater des Himmels und Herr der Gerechtigkeit, sandte ihm eine Dürre zur Warnung. Nun jammerte auch sein Volk und der Satrap geriet in Verzweiflung. Er konnte seine Abgaben nicht zahlen und das Lob des Thearchen, Heil seiner göttlichen Weisheit, blieb aus.

Doch wie durch ein Wunder wuchs eine neue Ernte und die Felder und Bäume waren voller Frucht und die Ställe voller Vieh. Der Satrap zahlte seine Abgaben und gab noch einen Bonus dazu als Sühne, dass er nicht pünktlich gewesen war. Wieder staunten seine Nachbarn und waren sprachlos ob der Geschehnisse in Apadana. Doch das Korn schmeckte bitter und die Früchte waren ohne Glanz. Das Volk murzte nur leise, denn lieber war es satt von diesem Essen als gar ohne. Aber als die Frauen keine Kinder mehr bekamen und das Vieh keine Milch mehr gab, kam Unruhe auf. Der Satrap ließ zwei ganze Dörfer versklaven, zur Warnung an alle, die mit seiner Herrschaft nicht zufrieden waren. Und nach einiger Zeit gaben die Tiere wieder Milch und die Frauen bekamen Kinder. Doch die Milch war grau und die Kinder ohne Lachen.

Heimlich versuchten einige die Provinz zu verlassen, doch waren neue Wachen vom Satrapen angeworben worden und Gruppen von Pardir durchstreiften den Dschungel, alle zu fangen, die sich zur Flucht entschlossen hatten. Sie alle wurden versklavt und auf das Gut des Satrapen gebracht.

Als eine große Flut die Küstengebiete der Provinz verheerte, riefen die Leute, dass die Götter das Land verlassen hätten und klagten lauthals ihr Leid. Der einst so gütige Herrscher ließ einige hinrichten und viele wurden nie mehr gesehen. Nach der Flut kam der Regen, viel zu früh für das Jahr, und wieder wurde das Land überschwemmt. Die Priester riefen die Leute zum Gebet und sprachen von einer Warnung der Götter. Der Satrap klagte sie an, seine Herrschaft beenden zu wollen, und ließ sie von seinen Pardir einsperren. Angst zog durch die Straßen von Apadana und lange war kein Lachen mehr zu hören.

Ein junger Herr aus dem Hause Kouramnion wagte die Tat und schlich sich in den Palast des Satrapen. Entsetzen befahl ihm, als er Schreie aus den Tiefen

unter dem Haus vernahm. Kein Wesen, so dachte er, kann so klingen. Doch als er tiefer in die Gänge drang und sah, wie Menschen und Amaunir, Neristu und Shingwa in Käfigen hockten, in Verliesen gepeinigt wurden und schließlich in der großen Halle blutig geopfert wurden, da erkannte der junge Herr, dass es durchaus Wesen aus Fleisch und Blut gewesen waren, die er gehört hatte. Das geknechtete und geschundene Volk, das hier gequält und misshandelt wurde, war es gewesen.

Voller Entsetzen floh er den Ort und suchte Ruhe in einer Höhle im Wald. Drei Tage verblieb er, einen Plan zu schmieden den Satrapen zu stürzen und das Volk zu befreien. Dann schickte er Boten an die Höfe der Nachbarn, ihm Hilfe zu senden, dem Übel ein Ende zu bereiten. Und so geschah es. Mit der Hilfe der Nachbarn zog der Herr aus dem Hause Kouramnion gegen den Satrapen. Gar viele der elenden Pardir fielen im Kampfe. Und die vereinten Truppen drangen in den Palast, erschlugen die Wächter und folgten den Stufen in die grausige Tiefe. Doch keine Schreie erklangen mehr, leer waren die Käfige und keine Spur vom geknechteten Volke zu finden.

Als die Kämpfer die große Halle betraten, erschrakten sie sehr. Ein See, ein riesiger See bedeckte den Boden. Ein See aus Blut. Mitten darin war ein Berg aus Knochen, darauf ein Altar aus schwarzem Gestein. Ein Lachen erklang, hohl und ohne Gefühl. Doch ließ es Kälte den Rücken erklimmen.

“Ihr Narren!” Die Stimme des Satrapen war höhnisch und schrill. In vollem Ornat stand er vor einer Figur. Die Hände erhoben, rief er Worte, die keiner verstand, und rötliches Leuchten umfing die Helden. Doch mit all seinem Mut sprang der Herr auf ihn zu. Die Kentema zum Schläge bereit, stellte er sich dem Frevler. Mit blutigem Dolch, der von einem schwarzen Katzenkopf geschmückt war, empfing dieser den Herrn und warf einen Beutel ins Feuer. Beißender Rauch quoll darauf empor und nahm den Kämpfern die Sicht. “Vergesst es, ihr Narren - mich bekommt ihr nicht!” Schnell und gewandt verschwand er im Rauch. Voll Zorn schlug der Herr seine Waffe ins Bildnis und ein Raunen ging durch den Raum. Ein Knirschen von Stein und Bersten von Holz war das Echo. Schnell stoben die Kämpfer nach oben, ein Fallen von Steinen war ihnen Ansporn und Unglück in einem. Nur wenige kamen lebend ans Licht. Der Satrap blieb verschwunden. Auch der junge Herr aus dem Hause Kouramnion fiel und wurde ein Heerführer in Shinxirs Armee.

So kam Rettung durch die Hände der Nachbarn, doch hoch war der Preis. Der Wald nahm Besitz von Garten und Haus. Deren Reste man immer noch sehen kann,



den Herrschern zur Warnung, den Helden zur Ehre, dem Volke zur Mahnung.“

Hier endet die Geschichte, die Georgos berichtet. Gebannt hat die Menge gelauscht und nur hin und wieder unterbrach ein Seufzen oder ein Laut des Erschreckens die Stille. Nach einigen Augenblicken, in denen sich die Leute wieder sammeln, erklingen Beifall und Rufe, welche die Geschichte loben. Bescheiden verbeugt sich der alte Mann und verweist auf Shaadi, die ihm die Geschichte berichtet habe. Währenddessen läuft sein junger Freund mit einer kleinen Schale durch die Reihen und bittet um etwas Geld, damit man sich nun etwas Azidial und Brot zur Stärkung gönnen könne. Schnell füllt sich die Schale, sodass der clevere Junge mehrfach Geld herausnimmt, auf dass sie nicht zu voll erscheine. Mitten in seiner Kollekte bleibt der Junge plötzlich stehen und schaut auf eine Sänfte, die am Rande des Platzes steht. Deutlich ist das Zeichen eines optimatischen Hauses an der Seite zu erkennen. Da sich dort jedoch nichts rührt, sammelt der Junge nach kurzer Pause weiter.

MEISTERINFORMATIONEN

Diese Geschichte kann als Bereicherung eines Aufenthaltes in einem Dorf erzählt werden oder aber als Aufhänger für ein Abenteuer erhalten. Im Nordosten Tharpuras gibt es die Ruinen von Apadana. Im Dschungel verborgen finden sich Säulen und Reste von Mauern. Die Stadt ist nach der Zerstörung des Palastes verlassen worden und der heutige Satrap residiert an anderer Stelle. Geschichten und Legenden ranken sich wie das Grün des Waldes um die Ruinen. Eine wurde soeben erzählt. Andere berichten davon, dass der Satrap mit seinen großen Schätzen hier angekommen sei, und legen dabei viel Wert auf die Aufzählung, was alles an Kostbarkeiten in den Trümmern des Palastes verborgen sein soll. Berichte von Untoten und schrecklichen Kreaturen verjagen so manchen neugierigen Glücksritter und sorgen für Ruhe an diesem Ort.

Es gibt jedoch auch einige, die mehr wissen, und die noch mehr wissen wollen und als Auftraggeber in Frage kommen:

In der Vergangenheit haben die Häuser Kouramnion, Illacrion und Aphirdanos Expeditionen in den Dschungel entsandt, um die Ruinen zu finden und zu untersuchen. Ergebnisse scheint kein Haus erhalten zu haben.

Die Aphirdanos sind verständlicherweise daran interessiert, was in ihrer Provinz vorgefallen ist. Immerhin ist der Niedergang einer Provinz ein Makel in der Geschichte des Hauses, auch wenn das Ganze nun

schon einige Generationen her ist.

Die Familie, aus der Narsonion stammt, hat immer noch großen Einfluss in Tharpura und stellt vier Satrapen.

Die Illacrion sind wohl mehr an den materiellen Dingen interessiert. Nicht, dass es ihnen an Geld mangelt, aber der Satrap war bekannt für seine umfangreiche Sammlung von wertvollen Artefakten aus der Zeit der Jharra, um die er beneidet wurde. Diese Kostbarkeiten und deren Geheimnisse wären sicherlich das Risiko wert, ein paar unwichtige Handlanger zu verlieren.

Die Kouramnion sind immerhin persönlich betroffen. Der junge Kouramnion, der hier sein Leben ließ, um die Provinz zu befreien, war der Sohn eines Trodinars aus Cantera und weilte als Gesandter in Tharpura. Dass das Haus nach so langer Zeit immer noch Interesse an einem verschollenen Mitglied hegt, liegt allerdings weniger in herzlicher Anteilnahme begründet als vielmehr in der Tatsache, dass seine Waffe berühmt war und zum Schatz des Hauses gezählt wird. Sie galt als Legitimation, um in Makshapuram Verhandlungen mit einem größeren Stamm von Tighrir zu führen, was jedoch nie geschah. Noch heute erzählt man sich in Ost-Makshapuram Legenden über einen Helden des Hauses Kouramnion, der nur mit seiner Kentema Jharra, Tighrir und sogar einen Drachen erlegt haben soll. Das Prestige der Waffe wäre auch heute von politischem Wert.

Die Sänfte auf dem Marktplatz gehört **Asidaya dan Alantinos**. Ursprünglich war sie nur erschienen, um Georgos zu lauschen und zu prüfen, ob er evtl. für einen Empfang tauglich ist. Nun überlegt sie, ob es nicht vorteilhaft wäre, ebenfalls eine Gruppe nach Apadana zu entsenden.

Sobald ein Haus eine Expedition entsendet, werden die drei anderen optimatischen Parteien ebenfalls reagieren. Und sicherlich wird jedes Haus einen Begleiter mitschicken, damit man auch über den Verlauf unterrichtet und das Ergebnisse gesichert wird.

Auch nicht-optimatische Kreise sind an den Ruinen interessiert. Der **Kult der Fagu** hat den begründeten Verdacht, dass der Satrap ihrer Göttin huldigte, und glaubt ein Heiligtum beschützen zu müssen. Auch wenn Narsonion nur Verachtung für die heutigen, menschlichen Anhänger übrig gehabt hätte, ist es richtig, dass er ein Priester der schwarzen Aphasmayra war. Hinzu kommen **die Glücksritter**, die alle schon mindestens einmal in den Dschungel gezogen sind, in der Hoffnung, mit Schätzen beladen wieder herauszukommen. Nun leben sie enttäuscht in den Städten an



der Küste der Provinz, immer noch von ihren Träumen gelockt, aber voller Angst vor den Erlebnissen im Wald. Dennoch würde sich so manch einer der Expedition als Träger oder Führer anbieten, um es noch einmal zu versuchen und bei einer günstigen Gelegenheit mit der Beute zu verschwinden.

Von Valdur Bhedra in den Dschungel

In dieser Küstenstadt kann die Expedition beginnen. Nachdem alle Vorbereitungen getroffen sind, geht es mit einem Boot den Tharpani hinauf. Nach einer None mit schlechtem Wetter, andauerndem Regen und viel Nebel geht die Expedition an Land. Apadana liegt an einer ehemaligen Passstraße nach Allaquratta an den Ausläufern des Tharpagiri-Gebirges. Dieser Weg ist sicherlich nicht mehr vorhanden und seit Generationen zugewuchert.

Einzelne kleine Dörfer am Rande des Dschungels können dazu genutzt werden, noch etwas Proviant zu kaufen oder, bei einer wirklich guten Probe auf Überzeugen, vielleicht verstärkt mit silbernen oder goldenen Argumenten, sogar einen einheimischen Führer. Ansonsten wird man sich auf seine eigene Orientierung und alte Karten verlassen müssen. Kartenmaterial kann man in Valdur Bhedra erwerben. Die preiswerte Version im Basar, die aber auch einige Fehler aufweisen kann. Die teurere Version bekommt man beim Magistrat, dafür ist es eine Kopie der alten Provinzkarte. Sowohl im Basar als auch beim Magistrat macht man immer wieder gerne Geschäfte mit Glücksrittern, was sie sich jedoch nicht anmerken lassen und fleißig feilschen.

Gefahren im Dschungel

Neben den bekannten wilden Tieren stellen die Fagu eine Gefahr dar. Agenten in Valdur Bhedra beobachten alles, was mit Apadana zu tun hat. Auch der Beamte im Magistrat arbeitet für die Fagu. Neben alten Grenzsteinen kann man im Dschungel auch Holzspeere mit aufgespießten Skeletten finden. Schädel wird man dabei allerdings vergeblich suchen. Auch wenn das wie ein nettes "Indiana Jones" - Szenario anmuten mag, sollte den Helden regelmäßig vor Augen geführt werden, dass es lebensgefährlich ist, sich in den Dschungel zu wagen. Die Fagu stellen nur die Spitze der Bedrohung dar. Giftschlangen, Spinnen, Insekten, Tiger und einzelne Paddir-Jäger sind fast schon eine Garantie für Ausfälle bei den Trägern und Überfälle auf die gesamte Gruppe. Spätestens ab der zweiten Übernachtung im Dschungel sollten Überfäl-

le an der Tagesordnung sein. Die Fagu werden nachts versuchen die Wachen zu töten, sodass es morgens Funde von Enthaupteten gibt. Auch Blasrohrattacken mit Giftpfeilen sind ein beliebtes Mittel bei den Schädelssammlern.





EINE GANZ BESONDERE FRACHT

von Corinna Kersten

Washish verließ die Kapitänskajüte, trat an die Reling der *Miseria* und schaute nach Westen.

In einigen hundert Grad Entfernung konnte er im schwachen Licht der Sterne ein Schiff vor Anker liegen sehen. Es war die *Sturmschwalbe*, das Ziel seines Auftrags. Der schnelle kleine Segler sollte mit der morgendlichen Flut auslaufen, beladen mit einer ganz besonderen Fracht - das hatte Nullus Successus, der Kapitän der *Miseria*, von seinem Gewährsmann im Hafen erfahren. Worum es sich dabei handelte, hatte der Spitzel nicht sagen können. Er hatte lediglich aus der Ferne gesehen, wie etliche Kisten aus den schwer bewachten Gewölben für die teuersten Waren an Bord gebracht worden waren. Doch es war allgemein bekannt, dass der Goldtransport, der das in den Minen nahe der Stadt geförderte Edelmetall zur Münze bringen sollte, längst überfällig war. Washishs Aufgabe war es nun herauszufinden, wie wertvoll die Ladung war und wie gut sie beschützt wurde. Einen harten Kampf durften sie nicht riskieren. Die letzte Begegnung mit der Küstenwache, die mit geradezu widerlichem Pflichteifer Piraten jagte, hatte einen so hohen Blutzoll gefordert, dass die *Miseria* jetzt mit einem Minimum an Besatzung auskommen musste.

Der Shingwa entledigte sich seiner Waffen und der bunten Weste, die er während des Aufenthalts im Hafen hatte tragen müssen. Dann glitt er in das dunkle, von leichten Wellen gekräuselte Wasser und schwamm zur *Sturmschwalbe* hinüber. Dort lauschte er eine Weile. Ab und zu waren vom Bug her Gesprächsfetzen zu vernehmen, ansonsten war es still, der Großteil der Mannschaft schien bereits zu schlafen. Washish kletterte rasch und lautlos die Bordwand hinauf, dann stand er tropfend an Deck. Er warf einen kurzen Blick auf die Wachen am Bug, die offenbar nichts gemerkt hatten, und näherte sich vorsichtig dem Niedergang. Jetzt kam der schwierigere Teil des Unternehmens. Der Shingwa vermochte sich zwar farblich perfekt an seine Umgebung anzupassen, war jedoch nicht davor gefeit, in der Enge des Niedergangs

und unter Deck von einem Matrosen versehentlich umgerannt zu werden. Doch er hatte Glück, niemand kam ihm entgegen.

Unten stieß er sofort auf einen großen Kistenstapel. Das musste die Ware sein, von der der Spitzel gesprochen hatte. Washish huschte dahinter. Gut verborgen öffnete er erwartungsvoll eine der Kisten - sie war leer! Auch in den nächsten beiden war nichts zu finden. Sehr merkwürdig. Washish konzentrierte sich nun darauf, die Farbe der hölzernen Behälter anzunehmen. Erst als er sich sicher war, dass er sich auf seine Tarnung verlassen konnte, verließ er sein Versteck und sah sich aufmerksam um. Was ihm das Licht einer einzelnen, trübe flackernden Laterne enthüllte, gefiel ihm ganz und gar nicht. Der Laderaum enthielt außer den leeren Kisten keinerlei Fracht, stattdessen jedoch eine große Anzahl schlafender Gestalten in Uniform - Seesoldaten!

Eine Falle!

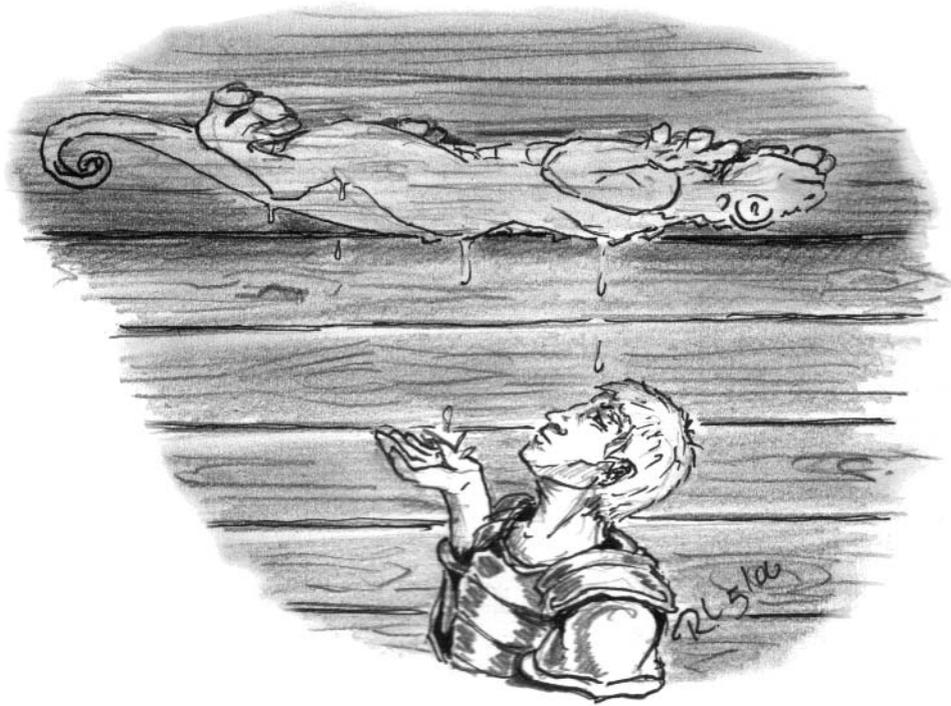
Wie gut, dass der Kapitän so vorsichtig gewesen war, ihn als Kundschafter zu schicken - einen direkten Angriff auf dieses Schiff hätten sie nicht überlebt. Jetzt musste er nur noch unbemerkt verschwinden ...

Krachend wurde die Luke zugeworfen. "Aufwachen, ihr da unten!", rief jemand. "Ich glaube, wir haben ungebeten Besuch! Hier sind nasse Fußspuren zu sehen, die nach unten führen."

Während es um ihn herum lebendig wurde, begab sich Washish gelassen zu der nächstgelegenen Wand. Er stieg an ihr hoch und hängte sich an die Decke. Dabei erwiesen sich die Saugnäpfe an seinen Fingern und Zehen, die ihm handwerkliche Tätigkeiten so oft erschwerten, wieder einmal als äußerst hilfreich. Erneut achtete er sorgfältig darauf, optisch mit seiner Umgebung zu verschmelzen. Sollten sie ihn doch suchen - es war unwahrscheinlich, dass diese Chemec ihn entdeckten.

Und falls ihnen wider Erwarten die ungewöhnliche Wölbung an der Decke auffallen sollte, würden sie

ihm vermutlich bloß eine Tracht Prügel verabreichen und ihn über Bord werfen - ein Shingwa, der ohne seine bunte Weste angetroffen wurde, stand stets (und meistens zu Recht) im Verdacht, einen Diebstahl begehen zu wollen. Ein Angriff auf die *Sturmschwalbe* und der damit verbundene Kampf gegen diese Übermacht hätte sicher schlimmere Folgen gehabt ...
Plötzlich ertönte eine fragende Stimme: "Sagt mal, regnet es eigentlich draußen? Hier tropft es von der Decke."





DIE STRAÙE DER 1000 TEMPEL

von René Littek

Westlich der Metropole Tokum Isoru und der Quellflüsse des Tharpani beginnt bei dem kleinen Dorf Amthachak die Treppe der 1111 Stufen, die den ersten Teil der Straße der 1000 Tempel darstellt. Tatsächlich finden sich weit weniger Tempel entlang dieser Pilgerstraße durch die Tharpagiris, doch war von den damaligen Priesterherrschern des Landes verfügt worden, dass auch noch so kleine Schreine am Wegesrand und sogar als heilig geltende Landmarken in diese Zählung aufgenommen wurden, wodurch sich jene stolze Zahl erklärt. Aber es muss auch gesagt werden, dass sich entlang der Pilgerstraße weit mehr Tempel finden, als man es an einer solchen Passstraße erwarten würde. Als das Imperium dann vor rund 800 Jahren Tharpura unterjochte und die Passwege abspernte, versanken auch die Pilgerstraße und mit ihr die meisten dort ansässigen Kulte nahezu in Bedeutungslosigkeit.

Erst mit der Lockerung der Sperren vor wenigen Jahrzehnten kam wieder etwas Bewegung auf die Straße der 1000 Tempel, doch die wirkliche Wende erlebte die Pilgerstraße, als zwei der hiesigen Kulte maßgeblich an der Rettung des Satrapen Thyrodatus Mur Nai serr Aphirdanos von Malrhira beteiligt waren*. Der Satrap verkündete seine Dankbarkeit in aller Öffentlichkeit, gelobte einen Ausbau der Jharra-nothenbahn bis nach Prathna, um Pilgern die Reise zu erleichtern, und überzeugte sogar die Metropolitin eine feste Herberge auf der Treppe der 1111 Stufen zu erbauen und den Aurishatempel im Tal der Sphinx zu restaurieren und neu zu besetzen. Durch die Rettung des Satrapen fielen insbesondere das Orakel der Sphinx und der Kult der Götterspinne Kutilakitaka wieder ins Auge der Öffentlichkeit, doch auch anderen Kulturen entlang der Straße der 1000 Tempel verhalf das Lob des Satrapen zu neuer Blüte.

Erste Station auf der Straße der 1000 Tempel ist das Tal

DAS ORAKEL DER SPHINX

der Sphinx, das sich am Ende der Treppe der 1111 Stufen findet. Das Orakel der Sphinx ist eigentlich

kein Kult und besitzt auch keinen eigenen Tempel außer der Lagerstatt der Sphinx, einer 20 Schritt langen liegenden Katzenfrau, bei der die Weisen immer noch rätseln, ob sie eine verzauberte Statue oder ein uraltes Lebewesen ist. Jedoch entwickelt sich das Orakel mehr und mehr zu einem Mysterium innerhalb des Aurishakultes, der nicht nur die Herberge auf der Treppe unterhält, sondern auch im Tal selbst wieder verstärkt Aktivität zeigt. Das Orakel der Sphinx liegt im Zentrum mehrerer Siedlungsringe von vergangenen Zivilisationen, die bis in die Zeit der Aurikaner zurückreichen. Das meiste liegt in Ruinen und für lange Zeit lebten nur wenige Menschen im Tal. In jüngster Zeit jedoch hat der erneuerte Ruf des Orakels wieder viele Ratsuchende hierher gezogen und auch die Bauarbeiten an einem der alten Aurishatempel ziehen viele neue Bewohner an, die sich in den Ruinen der vergangenen Äonen neu einrichten. Unlängst haben die Aurisha-Priester damit begonnen, die Ratsprüche der Sphinx niederzuschreiben, und leider fangen sie auch an die Ratsuchenden danach zu sortieren, ob sie überhaupt eines Ratspruchs der Sphinx würdig sind. Natürlich verbessern entsprechende Spenden durchaus die Chancen zum Tor der Sphinx vorgelassen zu werden. Diese "Schacherei" verärgert insbesondere den Gelehrten Iquator, den bisherigen Ansprechpartner zum Mysterium um die Sphinx, der glaubt, dass das Orakel allen zugänglich sein müsse, könne die Sphinx doch auch allein sehr gut entscheiden, wen sie sehen wolle.*

Das Orakel des Uss'koer (Szenario)

Uss'koer, ein einflussreicher Adelige aus Rhakornos, hat um ein Orakel der Sphinx gebeten, das ihm aufzeigen sollte, ob sein Plan, eine Armee aufzustellen und Valantia einzunehmen, erfolgreich sein würde. Die Sphinx weissagte ihm, dass, wenn er eine Armee aufstellen und gegen die Myriaden des Imperiums

*siehe das Abenteuer *Palast der Goldenen Tiger*



antreten würde, er ein großes Reich zerstören würde. Uss'Koer ist so überzeugt von sich, dass er nun glaubt, sein Angriff auf Valantia würde nicht nur erfolgreich sein, sondern auch letztlich das Imperium zerschlagen. In seiner Selbstüberschätzung und Geringschätzung des Imperiums erkennt er nicht, was der Spruch in Wahrheit vorhersagt: dass, wenn eine rhakornische Armee unter seiner Führung Valantia angreift, Rhakornos im imperialen Gegenschlag untergehen wird.

DER KUTILAKITAKA-KULT

Folgt man vom Tal der Sphinx aus dem Weg weiter in die Tharpagiris, gelangt man zu einem erloschenen Vulkan, in dessen erkaltem Krater sich ein kleines Tal mit der Siedlung der Kutilakitaka-Gläubigen und das Heiligtum liegen. Unter dem Heiligtum webt die Spinne Kutilakitaka, die einige wenige als gigantische Spinne mit dem Antlitz der Rasse des Betrachters beschreiben, an einem Netz, das eine dämonische Entität fesseln soll. Bis vor kurzem nahezu in Vergessenheit geraten und nur von wenigen reichen Gönnern am Leben erhalten, kommt heute die Gunst des Satrapen von Malrhira dem Kult zugute und längst sind die wenigen Hütten der Priester im Talkessel zu einem kleinen Dorf von Gläubigen angewachsen. Einige Neuankömmlinge haben zudem dem Tempel eine neue Geldquelle erschlossen, haben sie doch die Erlaubnis, in einem religiös vertretbaren Rahmen Spinnenseide zu verarbeiten. Erste Prediger der Kutilakitaka in den traditionellen spinnenseidenen Roben mit den Silbernetz-Umhängen darüber sieht man nun gelegentlich schon in den Städten entlang der Jharra-nothen-Bahn und nur selten verlassen die Priester ihren Tempel, um einen umtriebigen Nakraprati einzufangen.

DER KUTILAKITAKA-KULT IN STICHWORTEN

Aspekte: Schutz vor / Bannung von dämonischen Wesenheiten, Schicksalsdeutung, bald Schutzpatronin der Seidenspinner

Pantheon: Mysterien-Kult

Schöpfungslehre: myranischer Schöpfungsmythos

Verbreitung: Tharpura

Weltliche Aufgaben: Exorzismen, Schicksalsdeutungen, bald Herstellung von Spinnen-Seidenstoffen

Feiertage: Takahania (andernorts Thearchentag)

Sternbild: Spinne (Sternbild Rubine)

Beinamen: die Weberin des Schicksals, Spinnenköni-

gin

Sinnbilder: das Netz der Spinne als Gefängnis der Finsternis und Lebensweg

Heiliges Tier: Spinne

Sendboten: Spinnenwesen

Heilige Farben: Schwarz und Silber

Heiliger Stein: achtstrahliger Sternrubin

Typische Opfergaben: Haare, Gold, Wertgegenstände, Räucherwerk, Lebensmittel

Feindbilder: Dämonenbeschwörer

Lehre: Nutze die Kraft des Netzes, das dich mit der Göttin und anderen Lebewesen verbindet, um die Welt zu heilen, auf dass sie das von den Göttern zuge dachte Schicksal erreiche.

Ziele des Kultes: Bannung der Nakraprati, Hinführung der Welt zu ihrem Schicksal

Jenseitsbild: Das himmlische Netz; Gläubige weben nach ihrem Tod als Sternenspinnen die Kraftfäden, die die Nakraprati an den Himmel bannen.

Weltbild: Jedes Lebewesen hat seinen Platz im großen Netz der Welt, doch die Nakraprati aus den Unklüften der Welt sollen sich in ihm verfangen und zugrunde gehen.

Menschenbild: Alle Wesen sind untereinander verbunden wie in einem Netz, ob sie dies erkennen oder nicht.

Stärkstes Argument: "Ein einzelner Seidenfaden mag leicht zerreißen, ein Netz daraus hält stand."

Mishipanga

Die Priesterin der Kutilakitaka ist auf den ersten Blick als chimärisches Wesen zu erkennen, geht der vierarmige Oberkörper der hübschen Ban Bargui doch in den Leibe einer ebenfalls viergliedrigen Spinne über. Woher sie stammt, ist nicht sicher, sicher ist nur, dass ihr dank ihrer Mischgestalt ein kometenhafter Aufstieg im kleinen Kult der Kutilakitaka beschieden war.

Bis vor kurzem nutzte Mishipanga den Kult nur, um sich selbst ein möglichst angenehmes Leben zu ermöglichen, doch das änderte sich mit den Träumen, welche sie schließlich in die verzweigten Katakomben unter dem Tempel führten. Dort fand sie die kokonartige Mumie eines Insektenwesens, das unter ihrer Berührung mit leisem Wispern zu glitzerndem Staub zerfiel. Mishipanga stieg verändert aus den Katakomben hervor. Seitdem hat sie nicht nur tatsächliche magische Kräfte, sondern auch eine Mission: die Bannung der Nakraprati (Dämonen) aus der Welt. Seither schult sie die Priester des Tempels in Ritualen, deren Ursprung ihr selbst unbekannt ist.

BLUTSBAUDE (SZEPIAJO)

Mishipangas Vergangenheit holt sie ein und ihr Schöpfer, ein mächtiger Angehöriger des Hauses Phraisopos, macht seine Besitzansprüche auf sie geltend. Da er von Götterkulten nicht besonders viel hält, sind ihm moralische Einwände egal. Nach bestehendem imperialen Gesetz hat er als Schöpfer der Chimäre das Recht, Mishipanga mit sich zu nehmen, und sein Status als Optimat erschwert eine Lösung außerhalb des Gesetzes. Allerdings erlaubt es eine obskure Klausel in einem tharpurischen Anhang zum Besitzrecht, diesen Anspruch anzufechten, wenn man jemanden mit älterem Anrecht finden kann. Da sowohl der Satrap von Malrhira als auch die Metropolitan Fürsprache für die Priesterin halten, wird dieses juristische Schlupfloch ausgenutzt und die Entscheidung, ob Mishipanga Eigentum des Optimaten ist, wird für ein Jahr ausgesetzt. Es ist nun an den Helden, jemanden zu finden, der ältere Ansprüche geltend machen kann. Doch die einzigen, auf die dies zutrifft, wäre die Ban Bargui-Sippe, aus der Mishipanga stammt, und diese will erst einmal gefunden sein. Danach stellt sich dann das Problem, die Sippe dazu zu bewegen, nach Tharpura zu reisen, um die Ansprüche auf das verlorene Sippenmitglied geltend zu machen.

LIEBESRAUSCH (SZEPIAJO)

Die etwa kürbisgroßen, männlichen Pja'ar-Spinnen werden in ihrer Paarungszeit von Mishipanga angezogen. Da die Priesterin nicht die Absicht hat, sich mit den Tieren einzulassen, bittet sie die Helden um Hilfe. Da Spinnen

jedoch die heiligen Tiere Kutilakitakas sind, dürfen diese natürlich auch nicht einfach erschlagen werden. Mishipanga verspürt jedoch selbst ebenfalls immer stärker den Drang des Tieres in ihrer Seele und sucht ihrerseits nach einem geeigneten Partner, vorzugsweise einem Ban'Bargui (allerdings unterliegt sie auch dem spinnenhaftem Drang, ihren Partner zu Tode zu beißen).

Der Liebesrausch dauert eine Woche. Eine Paarung egal welcher Art beendet den Liebesrausch der Spinnen und Mishipanga wird einige Wochen später mehrere Eier legen. Was diesen entschlüpft, Zwitterwesen wie Mishipanga selbst, überdurchschnittlich intelligente Spinnen oder eine düstere arachnoid Bedrohung, bleibt dem Spielleiter überlassen.

EXORZISMUS (SZEPIAJO)

Mishipanga und ihren Priestern ist es gelungen, einen mächtigen Nakrapati einzufangen, doch ist er für die wenigen Priester zu stark, um endgültig gebannt zu werden. Mishipanga bittet weitere Animisten und Priester anderer Kulte um Hilfe und tatsächlich scheinen sich genug bereit zu finden, ein großes Bannritual zu vollführen. Doch ist Eile





geboten, denn schon scheint es dem Dämon möglich, seinen verderblichen Einfluss über den magischen Kokon, den Mishipanga mit ihrem eigenen Faden um den Nakraprati gewoben hatte, hinaus bemerkbar zu machen und Zwietracht und Verrat zu säen.

КАТАКОМБЕН VERGANGENER ZEITEN (SZEPIARJOSCHAUPLATZ)

Unterhalb des Tempels befinden sich Katakomben, von denen bereits einige im Abenteuer "*Palast der goldenen Tiger*" beschrieben wurden. Diese gehören zu einem den gesamten Krater ausfüllenden System von natürlichen und künstlichen Gängen, deren Zentrum der Schacht über Kutilakitakas Netz in der Tiefe ist. Einige Ebenen ähneln in ihrem Verlauf dem Netz einer Spinne und tatsächlich sind diese Gänge wohl ein Erbe aus dem Zeitalter der Insekten, die jedoch auch nach den Vielbeinern von anderen Rassen genutzt wurden, sodass sich hier noch manches Geheimnis und wohl ebenso viele Gefahren aus vergangenen Zeitaltern finden mögen.

DER ENGRAMATI-KULT

Ebenfalls in der Nähe eines Vulkankraters, der aber nach wie vor von glühender Lava erfüllt ist, liegt die Kultstätte Engramatis. Engramatis Tempel liegt an und vor allem in einer der Flanken des Vulkans und sein Eingang wird von den meisten nur für einen reich verzierten Minenschacht des darum herum angesiedelten Dorfes Amatagu gehalten. Das Innere des Tempels folgt jedoch dem üblichen Schema tharpurischer Tempel und nicht wenige glauben, dass der Tempel einfach nur vor langer Zeit von den Lavafluten verschlungen wurde und die Macht Engramatis sein Heiligtum bewahrte. Das Besondere an der Gottheit ist jedoch, dass jeder aufgerufen ist, sich sein eigenes Bild von der Gottheit zu schaffen und so keine einheitliche Darstellungsform vorliegt. Selbst die Bilder des Tempels zeigen sie als Schmied in unterschiedlichen Rassen und Geschlechtern. Einzig ihre Diener werden stets gleich dargestellt: blauhäutige Riesen mit einem Sittichschnabel und drei gewundenen Hörnern.

DER ENGRAMATI-KULT IN STICHWORTEN

Aspekte: Handwerk, insbesondere Schmiedekunst und andere mit Feuer verbundene Tätigkeiten
Pantheon: Mysterien-Kult

Schöpfungslehre: Schöpfung der Welt und seiner Bewohner durch Engramati aus der Ur-Esse

Verbreitung: Tharpura

Weltliche Aufgaben: Schmiedehandwerk, Feuerbestattungen

Feiertage: Sommersonnenwende (als längster Tag des Himmelsfeuers)

Sternbild: Keines, schöpferische Stellare werden jedoch genau beobachtet und auch der Sonne als Himmelsfeuer wird Beachtung geschenkt.

Beinamen: Weltenschöpfer/in, Feuerherr/in

Sinnbilder: Flamme (als Werkzeug der Schöpfung)

Heiliges Tier: keines

Sendboten: Der Tempel benutzt blaue Wippschwänze als Botenvögel, die Gottheit kann sich jedoch durch jedes Ding und Lebewesen offenbaren, hat sie doch alles geschaffen.

Heilige Farben: Rot, Gelb und Orange

Heiliger Stein: Erze und Obsidian

Typische Opfergaben: seltene Metalle, Edelsteine, Räucherwerk

Feindbilder: Personen, die das Feuer als Mittel der Zerstörung verwenden, sehr bald G'Rolmur

Lehre: Aus dem Ur-Feuer ward alles geboren und so kann man in ihm Erkenntnis und Erleuchtung finden.

Ziele des Kultes: Tilgung von alchemistischen Feuerwaffen

Jenseitsbild: Reinkarnation im ewigen Feuer Engramatis, bis die Gottheit schließlich bestimmt, dass eine Seele ihre Perfektion erreicht hat, und diese an ihre Seite holt, um die Welt zu formen.

Weltbild: Alles kam aus dem Feuer und alles wird im Feuer enden, um daraus erneut hervorzutreten.

Menschenbild: Allen Wesen wurde eine perfekte Form gegeben, doch es ist an ihnen, sich selbst den letzten Schliff zu geben.

Stärkstes Argument: "*Feuer schenkt Leben.*"

Engshamatuata

Dass der blauhäutige Riese mit dem Sittichschnabel und den drei gewundenen Hörnern einst ein menschlicher Schmiedemeister eines tharpurischen Dorfes war, der als Pilger nach Amatagu kam und sich nach einer Nacht im Tempel verwandelt wieder fand, sieht man Engshamatuata nicht an. Zuerst befürchtete er, dass man ihn fortjagen würde oder Schlimmeres, doch erkannten die Dörfler die Ähnlichkeit zu den Dienern Engramatis und verehrten den verwirrten Schmied als göttergesandten Boten. Tatsächlich gehen ihm seither viele Schmiedearbeiten beinahe "wundersam" von der Hand und für die Einwohner Amatagus besteht kein Zweifel, dass der nach einer Kreuzung von Mensch,

Gebirgsantilope und Wippschwanz aussehende Engshamatuata ein Erwählter ihres Gottes ist. Engshamatuata vollführt sein Handwerk im Inneren des Tempels mit religiösem Ernst und opfert vor jedem neuen Werk Engramati, doch sonst sieht er sich nicht als Priester, sondern als mittlerweile alteingesessenen Schmied des Dorfes. So kann man ihn abends oft im Gasthaus beim Reisweintrinken finden oder aber bei seiner Wippschwanz-Zucht, wo er mit den kleinen blauen Vögeln wie mit Verwandten spricht.

KAMPF DEM DÄMON! (СЗЕНАРИО)

Ein Gruppe von reisenden G'Rolmur hat zufällig vom Engramati-Kult gehört und vermutet nun hier einen Kultplatz zu Ehren des von ihrem Volk so gefürchteten N'Gremar. Da sich in ihrem Warensortiment eine Wagenladung technomantischer Waffen befindet, nutzen sie diese, um den Engramati-Tempel zu belagern, und schießen auf alles, was sich bewegt, um dieses "Unheiligtum" und seine Götzendiener auszulöschen. Dass sie dabei auch unliebsame Konkurrenz ausschalten, ist ihnen durchaus bewusst. Besonders vehement fordern sie jedoch die Überstellung des "N'Gremar-Sohnes", und versprechen die anderen im Tempel Eingeschlossenen ziehen zu lassen. Möglicherweise befinden sich die Helden während des Überfalls der G'Rolmur bereits im Tempel oder sie erhalten durch Zufall eine Nachricht, die sich am Fuß eines dressierten Wippschwanzes aus Engshamatuatas Zucht befindet, in welcher der Götterdiener jeden um Hilfe bittet, den diese Nachricht erreicht.

DER KULT DES HAARLOSEN

Beim Kult des Haarlosen handelt es sich um jene Gemeinschaft, gegen die die belebten Tighrir-Statuen

vor dem Tempel der Kutilakitaka wachen. Die verborgene Kultstätte an der Straße der 1000 Tempel wurde vor langer Zeit entdeckt, zerstört und vergessen. Doch heute, mit dem Anstieg der Pilgerzahlen, regt sich auch dort wieder etwas.

Mit der Priesterschaft der Kutilakitaka verbindet den Kult eine Feindschaft, denn zum einen

halten die Spinnenpriester den Haarlosen für einen Herrn oder gar die Quelle der Nakraprati, zum anderen versuchten die Kultisten des Haarlosen mehrfach Haare, die als Opfer für Kutilakitaka bestimmt waren, oder gar Stränge des Netzes selbst zu stehlen. Denn für ihre finsternen Rituale benötigen die Anhänger des Haarlosen eine oder mehrere Haarsträhnen des Opfers.

Einigen Überlieferungen zufolge strafen die Götter den Haarlosen für seine Untaten während der



Weltenschöpfung, indem sie ihm das Fell schoren und ihn in die Leere zwischen den Sternen verstießen, unwissend, dass die in den Haaren gebündelte Macht neues Unheil in die Welt brachte, denn aus ihnen erwachsen unzählige Diener des Haarlosen. Dargestellt wird der Haarlose als androgynes, vollkommen enthaartes Amaunirwesen ohne Gesicht. Der Kult ist erst kürzlich wieder auf der Straße der 1000 Tempel aktiv geworden, doch dafür sind seine Anhänger schon länger in den Städten Tharpuras und gelegentlich darüber hinaus zu finden. Gerade unter Verbannten und Aussätzigen finden seine Lehren von einer neuen Weltordnung, in der sie



wie Halbgötter leben sollen, Anklang, doch auch machthunrige Individuen geraten leicht in seinen Bann, verspricht er ihnen doch eben jene Macht.

DER KULT DES HAARLOSEN IN STICHWÖRTE

Aspekte: Zerstörung der bestehenden Ordnung, Macht (über andere), Hass (auf die "Unterdrücker")

Pantheon: Mysterien-Kult

Schöpfungslehre: tharpurischer Schöpfungsmythos

Verbreitung: Tharpura

Weltliche Aufgaben: nichts weniger als die Zerstörung der bestehenden Weltordnung

Feiertage: Die längste Nacht des Jahres ist für die Jünger des Haarlosen jene Zeit, in der sich die höchsten Diener ihres verbannten Herrn in die Welt schleichen können.

Sternbild: die Leere zwischen den Sternen

Beinamen: der Verbannte, Herr der Nakraprati,

Sinnbilder: Haarlos (Ausgestoßener)

Heiliges Tier: Ratte, denn sie diente dem Herrn im Exil als einzige freiwillig zur Nahrung

Sendboten: Ratten, räudige Nacktkatzen

Heilige Farben: Weiß und Gold

Heiliger Stein: Katzenauge

Typische Opfergaben: Haare, Blutopfer (als Speisung des Haarlosen)

Feindbilder: Hüter der bestehenden Ordnung

Lehre: Verfemt sind wir, herrschen werden wir.

Ziele des Kultes: Befreiung des Haarlosen aus dem Exil, Neuordnung der Welt

Jenseitsbild: Anhänger des Kultes leisten ihrem Herren zwischen den Sternen Gesellschaft, bis dieser an ihrer Spitze in die Welt zurückkehrt.

Weltbild: Die Welt wurde von den schwachen Göttern gestaltet und ist daher nicht perfekt. Erst der Haarlose wird sie vollkommen machen und die anderen Götter und ihre Diener in den Staub treten.

Menschenbild: Jenen, die die Wahrheit erkennen, wird es an nichts mangeln, die anderen, die gegen diese Wahrheit freveln, werden darben.

Stärkstes Argument: "Wir haben nichts zu verlieren, aber alles zu gewinnen."

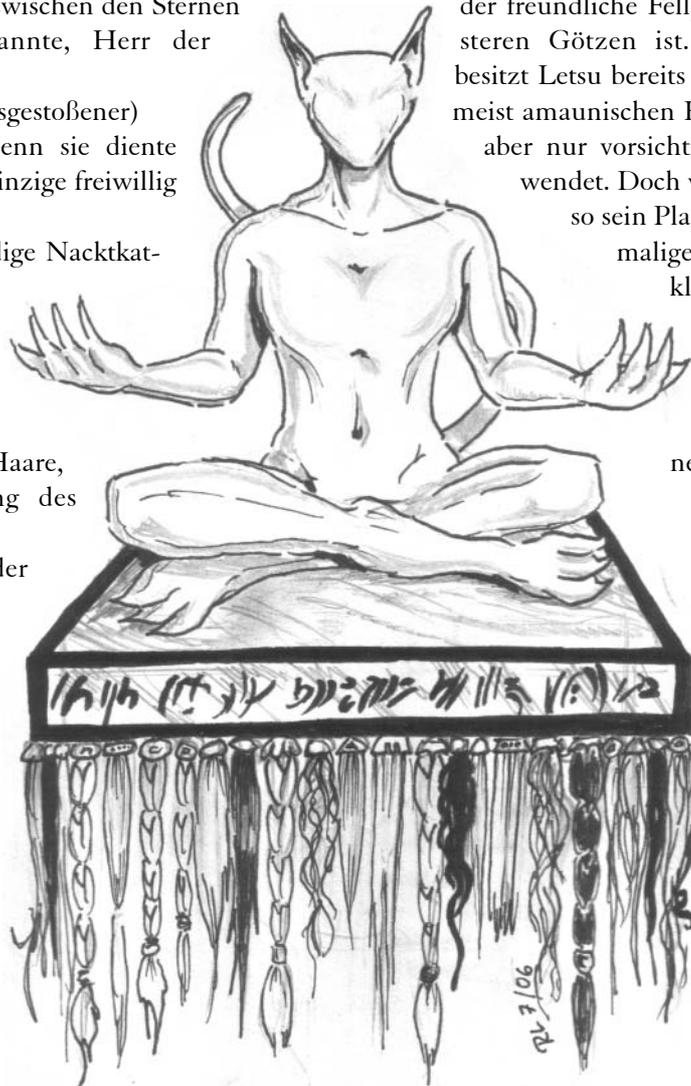
Letsu Barak

Letsu Barak, ein in Balan Cantara ansässiger amaunischer Fellpfleger, der einen Kurzhaarschnitt für Amaunir propagiert und sich dadurch bereits viele traditionell eingestellte Amaunir zum Feind gemacht hat und aus Tharpura fliehen musste, ist mitnichten der harmlose Rebell, für den er sich ausgibt. In Wahrheit ist er eines der Haare des Haarlosen und tatsächlich wächst auf Letsu's Rücken eine Haarsträhne, die von niederhöllischer Kälte erfüllt ist. Sonst lässt äußerlich jedoch so gut wie nichts darauf schließen, dass der freundliche Fellpfleger ein Diener des finsternen Götzen ist. Durch seine Profession besitzt Letsu bereits eine große Sammlung von meist amaunischen Haarschöpfen, die er bisher aber nur vorsichtig in seinen Ritualen verwendet. Doch wenn der Zeitpunkt reif ist, so sein Plan, wird er sich aus den ehemaligen Besitzern der Haare eine kleine Armee willenloser

Sklaven schaffen, denn meist dienen die Haare ihm als Fokus für Beherrschungsmagie oder seltener als astrale Speicher.

Skaffen, denn meist dienen die Haare ihm als Fokus für Beherrschungsmagie oder seltener als astrale Speicher.

Skaffen, denn meist dienen die Haare ihm als Fokus für Beherrschungsmagie oder seltener als astrale Speicher.



HAARSPALTERE I (SZEPIARIO)

Nachdem in Balan Cantara die kurze Haartracht zwar nicht die große Mode, aber unter vielen jungen Amaunir eine Art Mutprobe oder Wetteinsatz geworden ist, glaubt Letsu Barak nun, dass es an der Zeit ist, die Haarschöpfe, die er in Balan Cantara gesammelt hat, zum Ein-



satz zu bringen, und so werden in Balan Cantara mit der Zeit verschiedene Verbrechen von Amaunir vollbracht, die danach erbittert ihre Unschuld beteuern. Das wohl spektakulärste Verbrechen ist der Diebstahl mehrerer Schaufelgaleeren. Die Helden müssen nun herausfinden, was alle Täter verbindet (ihre Kurzhaarigkeit ist es im Übrigen nicht, denn die meisten lassen sich ihr Haar mittlerweile wieder lang wachsen) und was ihre Taten gemeinsam herbeiführen, denn bisher hat Letsu nur wenige seiner etwa hundert "Akoluthen" zur Vorbereitung seines Meisterplans eingesetzt: einen Angriff auf die tharpurische Metropole Tokum Isoru selbst, denn unter dem Berg vermutet Letsu ein göttliches Geheimnis.

WEITERE KULTE AUF DER STRAÙE DER 1000 TEMPEL

Neben den vorgestellten Tempeln finden sich entlang der Straße der 1000 Tempel noch Tempel der bedeutenden tharpurischen Götter wie RaDhja, Aphasmayra und Aurisha, einige Dauri- und Eremiten-Klausen, heilige Orte und unzählige Schreine verschiedenster Größe, bekannten und auch obskuren Göttern geweiht, am Wegesrand. So finden sich beispielsweise auf den höchsten Gipfeln, die an der Pass-StraÙe liegen, Aurisha- und Myrkinoru-Zwillingstempel, die auch Observatorien für die Gestirne sind.

An einer der Quellen des Tharpani, also schon vor dem Beginn der eigentlichen Straße der 1000 Tempel, hat sich ein Kult um ein archaisches Stauwerk gebildet, das heute als Tempel der Satura Tharpani dient. Noch immer ist selbst den Priestern des Tempels die genaue Funktion des Bauwerks rätselhaft, doch reguliert es auch jetzt noch die Fluten dieses Tharpani-Armes. Bisher weiß niemand, dass das Gebäude aus dem maritimen Zeitalter stammt und möglicherweise einst den Meereswesen bei ihren Landreisen, beispielsweise zum Tal der Sphinx, dienlich war. Undenkbar auch, was geschehen würde, wenn finstere Mächte die Funktion des gewaltigen Mechanismus entschlüsseln und manipulieren könnten.

An den Nagah-Felsen werden in einem Tal die mythischen Nagah beschworen, um Geheimnisse zu hüten. Einige nutzen den Ort zur Beichte, andere wollen hier gefährliche Dinge verborgen wissen, von denen sie nicht wollen, dass sie in die Welt gelangen.

Etwas abseits der Straße liegt an einem Steilhang ein Kloster, in dem Mönche Tyarkama, einen Sohn Aphasmayras und sechsarmigen Gott der Rache, verehren. Verzweifelte und von Rachsucht Zerfressene

gleichermaßen machen sich auf, im Kloster um Vergeltung zu bitten, die von den Dienern Tyarkamas oft genug im Namen ihres Herrn ausgeübt wird.

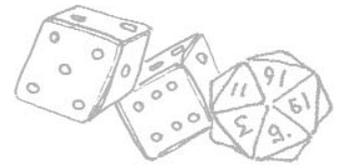
Direkt am Wegesrand dagegen liegt ein moderner Baum, der angeblich schon seit den Tagen der ersten amaunischen Dynastie dahinsiecht und der Miskarya als heilig gilt. Die meisten Reisenden stellen allein deshalb schon Räucherwerk auf, um die zahlreichen Krankheiten übertragenden Schnaken, die im verfaulenden Holz des Baumes leben, fernzuhalten.

An einer Stelle des Passes finden sich zwei kleine Häuser einander gegenüber, in denen ein seltsames Paar von Eremiten lebt: Basara, ein halb-amaunisches Ravesaran (mit Katzenaugen, Ohren, die in zarten Spitzen auslaufen, und überaus scharfen Krallen), predigt die Auslebung der Lust und bietet den müden Wanderern Freuden und Zerstreuung vieler Art. Ihm gegenüber lebt Patakumi, ein Asket, der Erleuchtung durch absolute Enthaltsamkeit gegenüber den weltlichen Freuden zu erreichen sucht und Wanderer zur stillen Meditation einlädt. Die beide scheinen in einem freundlichen Wettstreit miteinander zu liegen, bei dem es zum einen darum geht, wer mehr Pilger für sich gewinnen kann, zum anderen versuchen beide den anderen von der eigenen Weltsicht zu überzeugen. Ein noch größeres Kuriosum ist die noch neue Eremitage des wirren Leinadmah, der sich selbst für das Zentrum des Weltenalls hält und fest daran glaubt, dass alles, was ist, von ihm unbewusst erdacht wurde. Unnötig zu sagen, dass sich bisher niemand gefunden hat und auch in Zukunft wohl niemand finden wird, der seiner Lehre folgt.

Von einem tiefen, kreisrunden Bergsee wiederum sagt man, dass dort die Kinder der Mondgöttin Madhanirja bei Vollmond zur Oberfläche kommen, um für ihre Mutter zu tanzen, und dass aus ihren Bewegungen die Zukunft des nächsten Mondes gelesen werden könne. Mag es sein, dass sich hier eine Kolonie loulil-ähnlicher Meeresmenschen seit dem Zeitalter der Meeresrassen verborgen hält?

Nur ein kleiner Schrein am FuÙe eines gewaltigen Bergriesen ist Grorkamschu geweiht, dem Verschlinger der Nakraprati, Jagdhund der Götter.

Viele weitere Stätten des Glaubens finden sich entlang der Passstraße, die wohl nur wenig übertrieben die "Straße der 1000 Tempel" genannt wird, und jede mag ihr eigenes Abenteuer bergen.



ARCHETYPUS: DIE THARPURISCH - AMAUNISCHE HOFSÄNGERIN

von Kai König

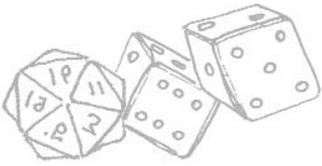
Mit gleichmäßigen Strichen fuhr die Bürste durch ihr Fell. Ein verträumtes Schnurren kam aus ihrer Kehle. Es gab doch nichts Beruhigenderes als gründliche Fellpflege vor einem Auftritt. Noch zwei Striche, dann zwang sie sich aufzuhören. Sie hatte noch andere Vorbereitungen zu treffen. Sie musterte ihr Abbild im großen Spiegel aus glänzender Bronze. Etwas fehlte. "Du!" Sie deutete auf eine Tharpuresin. "Bring mir die goldenen Armreifen mit den roten Steinen." Sie wechselte vom Tharpurischen ins Amaunal, als sie sanfter zu der Vertrauten des Satrapen sprach. "Sag dem Herrn bitte, dass ich gleich komme." Auf ihr Haupt setzte sie einen stilvollen Stirnreif mit verspieltem Rankenmuster. Sein Gold passte gut zu der Bronzefarbe ihres Fells, das wusste sie. Ein paar letzte Zupfer und auch ihre dunkelrote Weste, die mit kupfernen Blättern und weißer Spitzenrüsche versehen war, saß perfekt. Ein leises Klirren erklang neben ihr. "Die Ringe, Herrin." Die Dienerin reichte ihr den Schmuck. Wenigstens sind es die richtigen, fuhr es ihr durch den Kopf. "Nächstes Mal geht das schneller." Rasch streifte sie sich die Ringe über die Hände. Elegant erhob sie sich und griff nach der



Handharfe. Leicht fuhr sie mit ihren Fingern über die Saiten und ihr feines Gehör vernahm keinen Misston. Sehr gut. Mit einem Nicken deutete sie der Dienerin an, ihr die Tür zu öffnen. Sanft wiegte sie ihre Hüften bei jedem Schritt. Das leise Klirren der Reifen an Arm- und Fußgelenken sowie das Rascheln ihres Ira'as, dem langen Tuch aus grüner Seide, begleiteten jede Bewegung. Auf ihrem Weg in den großen Saal bereitete sie sich auf die Einleitung vor, die Ballade von ShyChao und dem Jharra, das Lieblingsstück des Herrn. Sie betrat den Festsaal durch einen großen Torbogen und verneigte sich vor dem Satrapen. Der Amaun deutete auf ein Kissen neben sich, auf dem sie sich niederließ. Erwartungsvolle Stille herrschte. Dann ließ sie auf ihrer Harfe die ersten Töne erklingen und begann von heroischen Taten zu singen.

HINTERGRUND

Nicht nur die einfache Bevölkerung sucht Ablenkung in den Erzählungen vergangener Zeiten. Auch an den Höfen des Imperiums erklingen zu althergebrachten Weisen die Geschichten über die Heroen der Vergangenheit. Die amaunische Hof Sängerin zeigt ihre Kunst an den Höfen der Satrapen oder anderer amaunischer Adliger in Tharpura. Sie hat eine sichere Anstellung und andere Bequemlichkeiten den Abenteuern eines ewigen Wanderers vorgezogen. Nicht dass eine Anstellung am Hofe weniger abenteuerlich wäre.



Das Talent der Hofsängerin war schon früh entdeckt worden und sie wurde bald an den Hof eines amaunischen Adligen geholt, wo sie gefördert wurde. So ist sie seit ihrer Jugend an Luxus gewöhnt. Ihrem Herrn gegenüber ist sie loyal - aber weit entfernt von blindem Gehorsam. Der Spannung höfischer Intrigen ist sie ebenso wenig abgeneigt wie der Romanze mit einem Bewunderer. Obwohl sie Menschen etwas abfällig betrachtet, meidet sie nicht den Kontakt zu ihnen, da auch sie interessante Geschichten haben.

Denn die Suche nach neuen Legenden ist ihre Passion. So kann einer der Gründe, warum sie den Palast ihres Herrn verlässt, die Sehnsucht nach neuen Geschichten sein. Nicht selten wird sie auch im Auftrag des Satrapen fortgeschickt, um als treue Dienerin kleine Aufträge zu erledigen. Oder vielleicht hat sie auch einfach nur Sehnsucht nach den Abenteuern, die sie sonst nur besingt. Dabei zieht sie die Zivilisation der Wildnis vor - in Letzterer wäre sie auch verloren.

Zitate

"Dieser Mut, diese Kraft, diese Schönheit! Ein Abenteurer, das den Helden vergangener Tage würdig gewesen wäre! Ich werde es am Hofe meines Herrn besingen."

"Dafür, dass du felllos bist, hast du dich ganz passabel geschlagen, Mensch."

"Ich habe bemerkt, dass du deine Augen nicht von mir abwenden konntest, als ich meine Lieder vortrug. Willst du mehr von mir sehen? Komm mich doch einfach nachher besuchen, wenn es dir beliebt."

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Die amaunische Hofsängerin folgt in ihrer Kleidung dem Stil der imperialen Amaunir. Dazu gehört die bei ihnen beliebte Weste, die mit Spitze und Rüschen verziert ist. Als Zugeständnis an ihre tharpurische Heimat kommt oft noch ein Wickelrock hinzu. Die Sängerin bevorzugt edle Stoffe in leuchtenden Farben, die mit feinen Mustern verziert sind - je auffälliger, desto besser. Hinzu kommt teurer Schmuck, besonders Arm- und Fußreifen, Ketten mit kleinen Glöckchen und andere Objekte, die ihre Bewegungen mit leisen Geräuschen untermalen.

So auffällig ihre Kleidung ist, so unauffällig sind ihre Waffen. Obwohl sie keine Kämpferin ist, weiß sie sich ihrer Haut zu erwehren. Dabei bevorzugt sie in der direkten Konfrontation ihre natürlichen Waffen oder einen Dolch. Doch versucht sie es gar nicht erst so weit

kommen zu lassen. Den Schuss einer Bela aus der Distanz oder einen kurzen Stich zwischen die Rippen zieht sie einem Handgemenge vor.

Rasse: Amaunir

Kultur: Stadt-Amaunir

Profession: Legendensängerin

Größe: 1,78 Grad

Gewicht: 68 Okul

Felllänge: mittel

Fellfarbe: bronzefarben, Arme, Beine, Ohren und Schwanz sind heller gefärbt als der Rest

Augenfarbe: golden

Modifikatoren: CH +1, FF -1, GE +1, LeP +11, AuP +12, MR -5

MU: 11	KL: 13	IN: 12	CH: 14
FF: 12	GE: 14	KO: 11	KK: 11

LeP: 28	AuP: 30	MR: 3	SO: 8
----------------	----------------	--------------	--------------

AT-Basis: 7	PA-Basis: 7	FK-Basis: 7
--------------------	--------------------	--------------------

INI-Basis: 10	AW-Basis: 7
----------------------	--------------------

Vorteile: Herausragende Balance, Nachtsicht, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP (A), Biss 1W+1 TP), Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang, Zusätzliche Gliedmaßen (Balance-Schwanz)

Nachteile: Arroganz 7, Eitelkeit 8, Krankhafte Reinlichkeit 5, Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Neugier 8, Raumangst 7, Unstet, Verpflichtungen (Amaunischer Satrap), Vorurteile (Menschen) 6

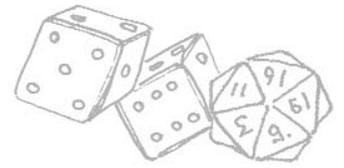
Talente:

Kampftechniken

Bela 3 (10), Dolche 4 (10/8), Hieb Waffen 2 (8/8), Raufen 6 (11/9), Ringen 1 (8/7), Säbel 1 (8/7), Wurfmesser 4 (11)

Körperliche Talente

Akrobatik 1, Gaukeleien 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Schleichen 5, Schwimmen -2, Selbstbeherrschung 0, Sich Verstecken 2, Singen 6, Sinnenschärfe 3, Stimmen Imitieren 3, Taschendiebstahl -1, Tanzen 6, Zehen 3



Gesellschaftliche Talente

Betören 6, Etikette 6, Gassenwissen 3, Lehren 2, Menschenkenntnis 6, Schauspielerei 6, Überreden 8, Überzeugen 6

Naturtalente

Fährtensuche 0, Orientierung 3, Wildnisleben 0

Wissenstalente

Geschichtswissen 5, Götter/Kulte 5, Heraldik 1, Philosophie 1, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen/Legenden 6, Schätzen 2, Sprachenkunde 3, Staatskunst 1

Sprachen & Schriften

Muttersprache Gemein-Amaunal 11, Zweitsprache Gemein-Imperial 11, Myranisch 5, Tharpuresisch 8, Makshapurish 8, Alt-Imperial 5, Hiero-Amaunal 6, Kerrishitish 6, Asharielitsch 3, Amaunische Silbenzeichen 7, Imperiale Lautzeichen 6, Alt-Imperiale Glyphen 4, Hiero-Imperial 5

Handwerkliche Talente

Abrichten -1, Boote Fahren -1, Heilkunde Wunden 1, Holzbearbeitung 1, Kochen 0, Lederarbeiten 1, Malen/Zeichnen 0, Musizieren 7, Schlösser Knacken -1, Schneidern -1

Gaben: Schnurren 5

Sonderfertigkeiten: Waffenlose Manöver: Schwanzschlag, Biss, Hieb, Talentspezialisierung Gaukeleien (Jonglieren), Talentspezialisierung Musizieren (Handharfe)



POGERUL & DASAQU - ZWEI NEQUANISCHE STÄDTE

von Jörn Wesserling

POGERUL

Einwohner: um 2.000

Wappen: goldener fünfzackiger Seestern, eingeschlossen in einem Dreieck, auf blauem Grund

Herrschaft/Politik: verwaltet vom Rat der Handwerksmeister mit derzeit neun Mitgliedern

Garnisonen: 50 Seesöldner, 50 Gardisten sowie etwa 25 Lorionisten-Elitekrieger

"In Nogerul schläft man nicht."

Nequanisches Sprichwort aus der Galeerenbucht

GESCHICHTE

Zunächst als Vorposten um das Jahr 4300 IZ im Thalassion gegründet, wurde Nogerul im Lauf der Jahrhunderte zu einem nequanischen Handelszentrum ausgebaut. Ein steter Fluss von Waren wird aus dem Meer der Schwimmenden Inseln über Nogerul in die Galeerenbucht, die Buchten Era'Sumus oder den Archipel von Shindrabar verfrachtet, selten einmal auch bis Melakkam oder Nesaquatul vor Eshbathmar. Siedlungen der Nequaner sind sehr selten im Thalassion, doch der Bedarf an hochwertigen nequanischen Waren an dessen Küsten scheint dagegen umso gewaltiger zu sein. Die Besucher können kaum glauben, dass Nogerul das hohe Handelsaufgebot bewältigen kann. Den ganzen Tag werden ankommende Demergatoren be- und entladen, Reparaturen durchgeführt und die Systeme der Stadt am Laufen gehalten. Zwischen all diesem Treiben drängen sich oft noch mehrere hundert Durchreisende, die meist nach Dasaqu pilgern wollen. Die engen Gänge sind daher fast immer so überfüllt, dass jeder Landbewohner es mit der Angst zu tun bekommt. Diese Enge und die harte Arbeit

scheinen aber genau das Tonikum zu sein, was das nequanische Gemüt zum Kochen bringt. Nirgends wird so viel gelacht und diskutiert wie in Nogerul. Unter Nequanern hat die Stadt den umstrittenen Ruf, "*gefährlich gut gelaunt*" zu sein. Doch auch der größte Skeptiker kann sich nur von der guten Laune anstecken lassen. Die Garküchen, Tavernen und Gasthäuser sind immer gut besucht und bieten den Hauch von Exotik aus dem Thalassion und Tharpura, dem auch Nequaner nicht widerstehen können. Oft wird darüber lautstark und tischübergreifend debattiert, ob





und was man von den exotischen Speisen zu sich nehmen kann.

Im Jahre 4630 IZ kam es zu einem massiven Überfall durch ein gut organisiertes Söldnerheer der Mholuren, was viele Einwohner Nogeruls das Leben kostete. Vor allem das alchemistische Viertel wurde geplündert und verwüstet. Von diesem Rückschlag konnte sich die alchemistische Zunft in Nogerul bisher nicht erholen und heute gibt es nur wenige Alchimisten in der Stadt, die noch dazu sehr exzentrisch sind.

Kurz nach diesem furchtbaren Angriff sammelten sich um den mutigen Krieger Lorion etliche Kämpfer und gründeten die mittlerweile legendäre lorionische Akademie, die für ihre nequanischen Elitekämpfer bekannt ist. In die Akademie aufgenommen zu werden ist eine große Ehre für jeden kampfesmutigen Nequaner. Bekannte nequanische Helden wie Alatko, der Mholurenbezwiner, oder Zune, die Seeschlangentochter, haben den legendären Ruf der Akademie bis ins Meer der Schwimmenden Inseln getragen.

Über die Anfänge als Vorposten hatte Nogerul zunächst die Entwicklung zu einem Dreh- und Angelpunkt des Handels vollzogen, doch als um 4650 IZ das Heiligtum der Lajata in Dasaqu erbaut wurde, wurde Nogerul mit einer weiteren Fracht überschwemmt: Pilger. Nach der anstrengenden Reise durch das Louranath sind die meisten Pilger mehr als froh endlich wieder nequanischen Boden zu betreten. Die meisten bleiben nur wenige Ruhephasen, um dann eine mehrtägige Weiterfahrt nach Dasaqu auf sich zu nehmen, nur um wenige Tage oder Wochen später die gleiche Route zurück zu nehmen. Der Wunsch, jedem Pilger eine sichere Unterkunft anbieten zu können, hat Nogerul zusätzlich verändert. Als immer mehr und mehr Nequaner Nogerul als Zwischenstation nach Dasaqu benutzten, waren die Gasthäuser mehr als überfüllt. Meist konnten die Betten nur für die eigentliche Schlafphase vermietet werden, was natürlich oft zum Streit zwischen den einzelnen Gästen und dem Herbergsleiter führte. Doch der nequanische Erfindungsgeist fand auch hierfür eine Lösung. Da eine Erweiterung der Druckkuppel zu aufwändig und teuer gewesen wäre, entschied man sich dafür, in den Fels unter der Stadt tiefe Kavernen zu treiben und diese als Lagerhallen zu nutzen. Die alten Lagerhäuser in der Druckkuppel wurden kurzerhand als Herbergen umfunktioniert. Diese Nutzung von künstlichen Kavernen ist ein höchst umstrittenes Thema für die auf Sicherheit bedachten Nequaner. Als im Jahre 4768 IZ ein Kavernen-Frachtraum mit Sickerwasser

überflutet wurde, löste dies den "*Stabskrieg*" aus, der allerdings gerne von den Bewohnern Nogeruls unter den Tisch gekehrt wird. Damals kam der Handel für beinahe ein ganzes Oktal zum Erliegen, weil sich der Rat der Stäbe in endlosen Diskussionen über die weitere Nutzung der unsicheren Frachträume zerstritt. Der für den Stadtausbau und die Bausicherheit verantwortliche Aufseher Danderon fühlte sich in seiner Ehre als Baumeister persönlich angegriffen, als Handelsaufseher Kamkon sein Werk als Fehlschlag kritisierte. Die restlichen Aufseher teilten sich in zwei Lager und eine Einigung über die weitere Nutzung kam zunächst nicht zu Stande. Die Debatte kam schließlich nur zu einem Ende, weil der damalige Handelsaufseher Kamkon aus Akadran sein Amt niederlegte und ins Meer der Schwimmenden Inseln zurückkehrte.

DISTRIKTE, BEZIRKE, STADTTTEILE

Nogerul liegt knapp unter der Meeresoberfläche, etwa vierhundert Millia östlich von Balan Cantara. In der typischen Bauweise der Nequaner umspannt eine große halbkugelförmige Druckkuppel die eigentliche Stadt. Am unteren Rand der Kuppel ist der **Handelshafen** Nogeruls angelegt. Er ist mit etlichen ausfahrbaren Druckschleusen bestückt, um das Be- und Entladen der anliegenden Demergatoren zu ermöglichen. Es gibt hier einige Lagerhäuser für Waren, die lediglich umgeladen werden sollen. In die unterirdischen Lagerhallen gelangen die Waren dagegen über ein ausgeklügeltes Aufzugssystem. Direkt neben dem Handelshafen liegt das **Pilgerviertel**, in dem die meisten Durchreisenden unterkommen. Viele Gasthäuser sind in alten Lagerhallen eingerichtet. Ein großer Vorraum wird in der Regel als Speise- und Versammlungssaal genutzt, von dem die sanitären Anlagen abgehen und an den sich ein großer Schlafsaal anschließt, in dem alle Gäste gemeinsam unterkommen müssen. Diese Gasthäuser sind meist daran zu erkennen, dass sie den Lagerhausnamen beibehalten haben, wodurch Namen wie "*Karettan II*" oder "*Lager IV-B*" nicht selten vorkommen. Natürlich gibt es auch bessere Gasthäuser, die sich mit einem melodischen Namen von den "*Pilgerlagern*" abheben. Dort gibt es natürlich exquisite Speisen, die zumeist aus der Tiefsee oder dem Zentralland stammen, und jedes Quartier verfügt natürlich über reichlich Platz und vor allem eine eigene Drucktür.

Im Zentrum der Kuppel, nahe der Hauptleitung für Frischluft, liegt der **Markt**. Für Landbewohner ist er äußerst verwirrend angelegt, da er über mehrere Stockwerke verteilt ist und viele Läden nur über ver-



winkelte Gassen zu erreichen sind. Ganz im Gegensatz zu imperialen Märkten gibt es keinen großen Platz, auf dem Waren angeboten werden. Jeder Händler muss neben dem Erwerb einer Marktlizenz auch dazu fähig sein, einen verschließbaren Laden zu unterhalten. Dahinter mag zwar die Absicht stehen, im Falle einer schnellen Evakuierung des Marktes die breiteren Hauptgänge möglichst frei zu halten, hatte aber zur Folge, dass alle kleineren Händler verschließbare Bauchläden mit sich führen und die Wege somit trotzdem verstopfen.

Hinter dicken Schleusentoren verborgen liegt die mysteriöse **Akademie der Lorionisten**. Mit ihrem strengen Glaubenskodex, der sich an den Idealen Melakobs orientiert, stellen sie schon fast einen religiösen Orden dar. Momentan gibt es drei Lehrmeister der Akademie, die Initiatoren genannt werden. Sie haben für Nequaner einen erstaunlich dunklen Teint und scheinen eine äußerst gute Menschenkenntnis zu besitzen, da vor ihnen keine Lüge verborgen bleibt. Die Herkunft der Initiatoren gibt gelegentlich Anlass zu Spekulationen, doch ihr legendärer Ruf verschafft ihnen den nötigen Abstand, um den meisten Fragen aus dem Weg zu gehen. Sie unterrichten die so genannten Anwärter, die aus den Reihen der besten nequanischen Kämpfer stammen. Die Anwärter, welche die äußerst anspruchsvolle Ausbildung zu Ende bringen, gehören zu den besten Unterwasser-Kämpfern, die den Nequanern bekannt sind. Sie sind der Akademie gegenüber äußerst loyal eingestellt und haben sich verpflichtet eine individuell festgelegte Anzahl ihrer ersten Jahreseinkünfte an die Akademie zu zahlen.

Das kleine **Alchimistenviertel** Nogeruls liegt hinter einer Doppelwand, die es von der restlichen Kuppel abschottet. Nach der Brandschatzung vor einhundertfünfzig Jahren hielt es nur wenige Alchimisten in der Stadt und so ist das Viertel heute relativ verwaist und den wenigen mutigen Alchimisten steht eine große Auswahl an Laboren und Werkstuben zur Verfügung. Sie haben allesamt einen sehr zweifelhaften Ruf. Obwohl das Alchimistenhandwerk bei den Nequanern hoch angesehen ist, ist die Zunft in der Stadt mit so exzentrischen Wissenschaftlern besetzt, dass es nur ebenso exzentrische oder verzweifelte Kunden wagen, etwas von der Zunft zu kaufen. So kam es dazu, dass sich der Schwerpunkt von der Auftragsarbeit hin zu experimenteller Forschung verschob. Die durchgeführten Experimente sind meist gefährlicher Natur und von zweifelhaftem Erfolg. Dies bietet dem aufmerksamen Kunden jedoch die Möglichkeit, exotische Prototypen aufzuspüren und für einen angemessenen Preis zu erwerben.

Neben den Wohnzellen der Arbeiter und Handwerker der Stadt, die in der ganzen Kuppel verteilt liegen, gibt es noch die kavernenartigen **Lagerhallen** unter der Stadt, die mittels experimenteller Methoden aus dem Stein geschlagen wurden und mit dünnen, behandelten Metallplatten gegen Sickerwasser geschützt sind. Neben Waren, die mit Seilen und Aufzügen unter die Stadt gebracht werden, lagern hier auch Baustoffe, Süßwasser, Atemluft und gewisse Abfallstoffe in speziellen Behältern. Alles in allem herrscht ein Gewirr aus schlecht beleuchteten Gängen, in dem sich schon so mancher Arbeiter verirrt und angeblich niemals wieder herausgefunden hat.

ПЕРСОНЕН И ПЕРСӨПЛИККЕТИП

ПОГЕРУЛС

Danderon vom Stab der Zellen - Der beliebte Mittfünfziger mit seinem gepflegten Vollbart und stets zerknautschter Robe ist ein Mann des Handwerks. Nur seine Stellung als Aufseher über die Bautätigkeiten und die Instandhaltung der Systeme der Stadt halten ihn davon ab, selbst Hand anzulegen, denn er liebt das Herumbasteln an Maschinen und geht völlig darin auf. Doch sollte man seine Werke beleidigen und unbegründet schlecht darüber reden, wird Danderon zum brausenden Vulkan, den keiner aufhalten kann. Ungewöhnlich lautstark und vehement verteidigt er seine Arbeit, was sein Gegenüber in der Regel so einschüchtert, dass die Kritik im Keim erstickt wird. Sein temperamentvolles Gemüt war dafür verantwortlich, dass es im Jahre 4768 IZ zum Stabskrieg kam, dessen Auslöser sein Streit mit Handelsaufseher Kamkon war. Dass er Kamkon mittels Erpressung zur Aufgabe seines Amtes zwang, wissen nur die beiden und ihre engsten Berater. Doch wer weiß, ob nach all den Jahren Kamkon nicht noch nach Rache sinnt.

Lorionom, Oberster Lehrmeister der Lorionisten-Akademie zu Nogerul - Groß gewachsen, mit mysteriösen schwarzen Augen, dunklem Teint und geschmeidigen Bewegungen passt Lorionom gut zum imperialen Bild des Athleten. Doch unter Nequanern fällt er sehr auf. Etliche Gerüchte ranken sich um seine Heldentaten und seine Herkunft. Einige sagen, er stamme von den Alten ab und verberge sein drittes Auge unter einer Illusion, andere dagegen behaupten, dass er mit einem Blick in jedem Geist zu lesen vermöge, als seien die Augen simple Fenster. Als allge-



mein bekannt gilt, dass er viele Jahre an Land verbracht hat, wo er in Tharpura und Cantara etliche Abenteuer erlebte, ehe er nach Nogerul kam, den Namen Lorionom annahm und zum obersten Lehrmeister aufstieg. Gelegentlich vergibt er Aufträge an seine mutigsten Schüler, die auch an die Oberfläche und an Land führen. Lorionom gilt als verschwiegen und sehr genau, wenn es um die Befolgung von Melakobs Idealen geht. Dennoch scheint er ein gerechter und umsichtiger Führer seiner Akademie zu sein.

Birdane, Alchimistin der transelementaren Symbiose - In einer verwinkelten Anlage aus Laboren zu Hause, geht Birdane mit ihren zwei Gehilfen einer recht gefährlichen Forschung nach. Sie verfolgt die Theorie, dass jedes Element durch die richtige Anregung in jedes andere umgewandelt werden kann. Blei zu Gold zu transformieren hält sie für einen einfachen Taschenspielertrick. Sie versucht sich an wahrlich schwierigen Dingen, wie Erz in atembare Luft zu transformieren, oder biologische Abfallstoffe in Eis. Durchbrechende Erfolge hat sie bis jetzt noch nicht erzielen können, doch ihre aufwändigen Apparaturen und Versuchsanordnungen füllen mittlerweile vier Labore. Um ihre Forschung zu bezahlen, nimmt sie gelegentlich Auftragsarbeiten an, die sich mit Materialveränderung beschäftigen. Essenzen, die Stahl zeitweilig biegsam machen, oder Elixiere, welche andere Materialien zum Verdampfen bringen, gelten dabei als alltäglich. Da sie möglichst wenig von ihrer eigentlichen Forschung abgelenkt werden möchte, verlangt sie dafür beträchtliche Summen. Wenn in kritischen Momenten wichtige Zutaten für ihr aktuelles Projekt fehlen, vergibt sie auch gerne Beschaffungsaufträge an bankrotte Kunden, welche sie dann als Bezahlung akzeptiert.

DASAQU

Einwohner: um 2.400 (davon ca. 500 Pilger)

Wappen: silberner Schildkrötenpanzer in einem Sechseck auf blauem Grund

Herrschaft/Politik: verwaltet vom Rat der Handwerksmeister mit derzeit zehn Mitgliedern und starkem Einfluss der Priesterschaft

Garnisonen: 100 Seesöldner, 50 Tempelgardisten sowie etwa 25 Lorionisten-Elitekrieger

"Ihr blindet es heute besonders schlimm? Blartet mal ab, bis die Batalak wieder anlandet. Dieren Mannschaft will nur in diesem Gasthaus unterkommen. Dann blind es richtig schlimm!"

Nastai zu einem Pilger in Dasaqu, neuzeitlich

GESCHICHTE

Als im Jahre 4317 IZ in der Perlenstadt Margitara noch nichts vom Krieg der Städte abzusehen war, versammelten sich die anerkanntesten Hydrologen der Nequaner und diskutierten über ihre Erkenntnisse. Die Berechnungen und die damit verbundenen Deutungen, die bei den Landbewohnern die Astrologen anstellen, sind mit den nequanischen Hydrologen vergleichbar. Sie stellen mittels genauer Beobachtungen von Salzgehalt, Temperatur, Geschwindigkeit und den Zyklen der Meeresströmungen Gleichungen auf, um die Geschehnisse der Zukunft daraus kalkulieren zu können. Erstaunlicherweise waren sich die Hydrologen in einem Punkt einig: Die Zukunft des nequanischen Volkes liegt nicht im Meer der Schwimmenden Inseln, sondern ist im Thalassion zu suchen. Mit großem Kostenaufwand wurden daher mehrere Expeditionen entsandt, welche den gewaltigen Ozean und seine Strömungen erkunden sollten. Nogerul stellte für weitere Expeditionen einen günstigen Brückenkopf dar. Schließlich fand der Chefhydrologe des Demergators Aurides eine wahre hydrologische Schatzkammer: Einhundert Millia östlich vor Valdur Bedhra spaltet sich der starke thalassische Strom in der Nähe eines Riffes auf, um zur Galeerenbucht und zum Louranath zu strömen. Für imperiale Seefahrer gilt diese Region als äußerst schwierig und unzählige Wracks von gekenterten Schiffen liegen hier am Grund verborgen. Als klar wurde, dass hier auch ein Friedhof der verehrten Riesenschildkröten zu finden war, konnte niemand mehr daran zweifeln, dass Lajata diesen Platz als den ihren betrachtet. Trotzdem dauerte es bis zum Jahre 4650 IZ, bis die Druckkuppel an einer geschützten Stelle am Rand des Gebeinfeldes errichtet wurde. Schon beim Bau der Stadt wurde deutlich, dass die Lajata-Priesterschaft das spätere Sagen in der Stadt haben würde, und daran hat sich bis in die heutigen Tage nichts geändert. Von Angriffen oder großen Katastrophen blieb Dasaqu in seiner relativ kurzen Geschichte verschont. Die Priesterschaft gilt als ungewöhnlich streng und ehrgeizig. Grabräuber an den heiligen Gebeinen der Riesenschildkröten werden streng mit der Verbannung oder sogar dem Tode bestraft. Ähnliches gilt für Abenteurer, welche die Schiffswracks der unterschiedlichsten Landbewohner erkunden und plündern wollen.



DISTRIKTE, BEZIRKE, STADTFEILE

Auch wenn Dasaqu nach dem Vorbild von Nogerul gegründet wurde, wird man nur wenige Ähnlichkeiten finden. Im Gegensatz zur heiteren Stimmung der Handelsstadt geht es in Dasaqu höchst spirituell zu. Lajata- und Melakobpriester, Risso'Nei Quati sowie Hydrologen und Myranceer prä-

gen das Stadtbild. Natürlich bildet der **Tempel der Lajata** das spirituelle Zentrum der Stadt. Neben dem gewaltigen Gebetsraum, der mit heiligen Standbildern und allerlei Opfergaben aus Karetan verziert ist, gibt es auch außerhalb der Druckkuppel mehrere

Schreine im **Gebeinfeld**, die von der

Priesterschaft für ihre Riten benutzt werden. Das mit Karetan ummatelte, versteinerte Riesenschildkrötenei stellt dabei den größten Schatz des Tempels dar und ist Anlaufpunkt für viele tausend Pilger im Jahr.

Wer von den Priestern bestimmt wurde, das Ei berühren zu dürfen, darf auf frische Geistesstärke oder die Heilung alter Leiden hoffen. Die Ehre, das Ei in Augenschein zu nehmen und von der machtvollen Aura ergriffen zu werden, steht natürlich jedem Nequaner zu. Neben dem Gebeinfeld liegen unzählige Wracks des Imperiums, der Serover, Kherrishiter und anderer Völker auf dem Grund nahe der Stadt. Einige sind schon gänzlich zerfallen, andere wiederum sind nur wenige Jahrhunderte oder gar Jahrzehnte alt. Von Dasaqu selbst wissen die wenigsten Landbewohner, doch zum **Schiffsfriedhof** zieht es immer wieder abenteuerliche Schatzsucher, die jedoch von der nequanischen Priesterschaft vehement abgewehrt werden. Gerade in letzter Zeit spitzt sich die Situation zu, weil die kürzlich gesunkene arcanomechanische Serpenion, ein Schwesterschiff der Hyperion, immer wieder von imperialen Schiffen angesteuert wird. Bis heute konnte die Priesterschaft die Plünderer aufhalten, doch die Situation scheint nur zu leicht eskalieren zu können ...

Doch davon bekommen die Hundertschaften von Pilgern, die sich meist in der Stadt aufhalten, kaum bis gar nichts mit. Ihre Unterkünfte sind als spartanisch zu bezeichnen und die meisten Mahlzeiten sind ebenso karg. Die Priesterschaft will dadurch bewirken, dass jeder Pilger sich auf das Wesentliche konzentriert und somit den Einklang mit der Göttin finden kann. Doch neben den heiligen Ritualen bedeutet die Versorgung von zweitausend





Nequanern einen erheblichen Arbeitsaufwand. Nur die wenigsten essbaren Fische leben in der starken Strömung nahe Dasaqu und die nächsten Algenfarmen liegen etliche Millia näher zum Festland. Die Versorgung mit Nahrungsmitteln ist daher jeden Tag aufs Neue eine logistische Meisterleistung. Auch die besondere Lage in einer starken Strömung beansprucht die Kuppelkonstruktion ungewöhnlich stark. Ein Pilger hat einmal festgestellt, dass dieselbe Anzahl von Wartungstechnikern wie in Dasaqu im Meer der Schwimmenden Inseln eine Stadt der dreifachen Größe betreuen könnte. In Dasaqu kommen sie trotzdem kaum mit ihrer Arbeit nach. Die **Werkstätten und Labore** der Stadt scheinen daher nie zur Ruhe zu kommen. Ständig werden Ersatzteile oder neue verarbeitete Baustoffe gebraucht. Doch gerade diese Atmosphäre scheint die Sinnbilder Lajatas und Melakobs nur zu bestätigen. In dieser feindlichen Umgebung können nur äußerst findige und vereint handelnde Wesen überleben und die Einwohner Dasaqus beweisen täglich aufs Neue, dass sie dazu fähig sind.

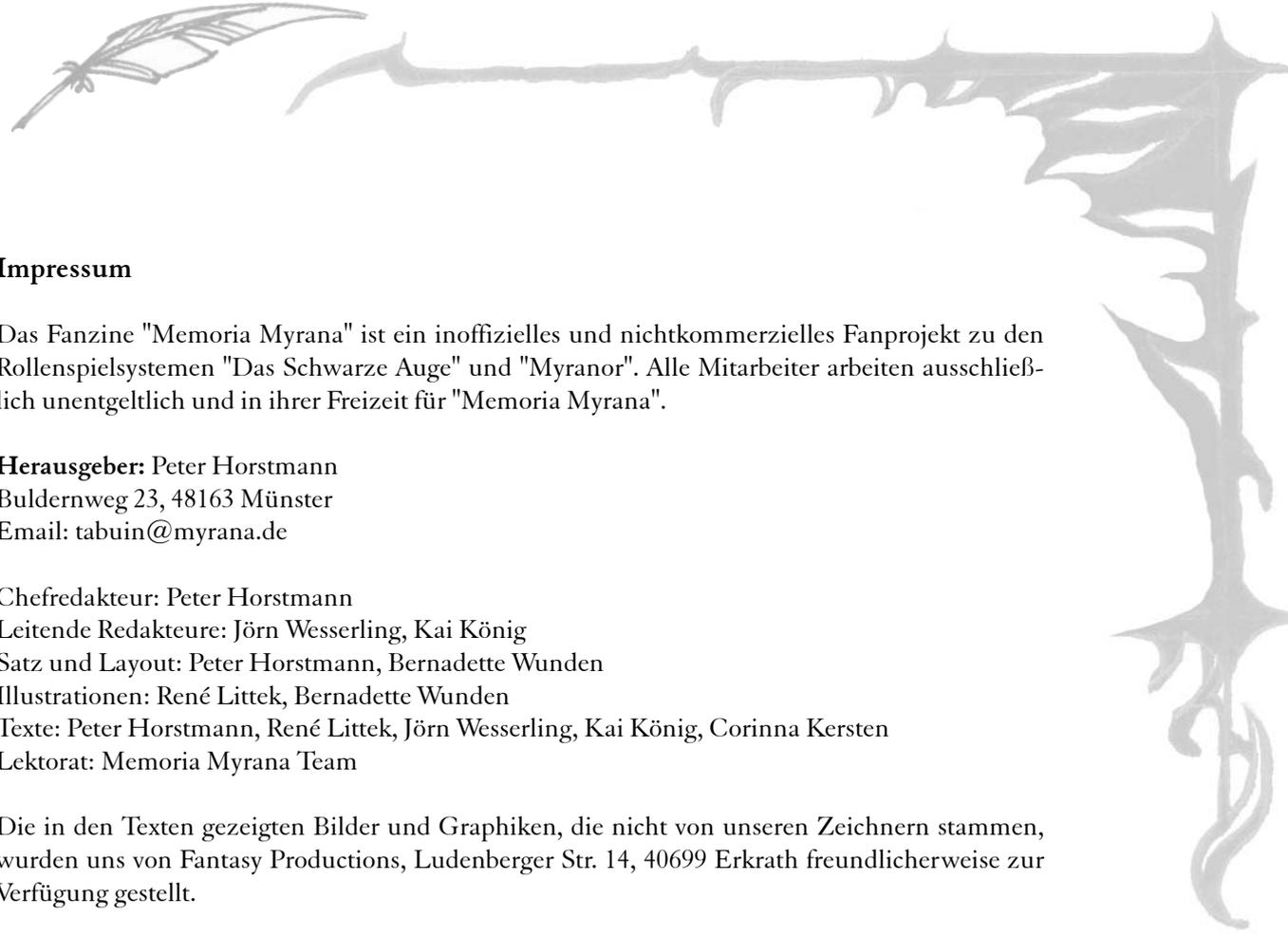
PERSONEN UND PERSÖNLICHKEITEN DASAQUS

Lajatko, Hohepriester der Lajata - Gekrümmt von der Last des Alters. Sein Gesicht ist von etlichen Falten zerfurcht, doch sein Blick ist klar und fest. Auch wenn er für lange Strecken einen Stock verwendet, kann man ihm sein Alter bei den rituellen Zeremonien nicht ansehen. Er wird geachtet und respektiert, auch wenn viele Einwohner Dasaqus ihn für allzu streng halten. Er ist der heimliche Herrscher der Stadt, da ihm anscheinend jede Information zugetragen wird. Meist weiß er vor dem Rat der Handwerksmeister über die neuesten Begebenheiten Bescheid und handelt oft eigenwillig und ohne sich vorher mit anderen abzusprechen. Die heiligen Gebeinfelder oder den Schiffsfriedhof vor fremden Einflüssen zu schützen ist sein erklärtes Ziel und beim leisesten Verdacht schickt er die schnellen bewaffneten Rochen, um die Fremden aufzuhalten.

Pola, Flutenmeisterin der Askara - Ende Fünfzig und für ihre tollkühnen Manöver und heiklen Expeditionen bekannt. Nach etlichen Fahrten in den tiefen Süden hat sie mehrere Reisen in den Osten unternommen. Zurzeit liegt sie mit ihrem erprobten Demergator *Askara* bei Dasaqu vor Anker. Die *Askara* ist von ebenso legendärem Ruf wie ihre Flutmeisterin und eine

fahrende Stadt. Voll beladen kann sie sicherlich ein Oktal lang ihre vierzigköpfige Besatzung versorgen. Angeblich plant Pola eine neue Reise in den fernen Osten und sucht noch mutige Mitreisende.

Nasstai, "Der Fremde" - Vom Körperbau her einem Ruritirna nicht unähnlich, jedoch ist sein Kopf eher mit dem eines Nautilus zu vergleichen. Offenkundig fähig die Luft in Dasaqu zu atmen, wandelt er still umher und schaut sich das Treiben oft stundenlang an. Seine kugelförmigen Augen sind ausdruckslos und seine Mimik ist ebenso unverständlich. Niemand erinnert sich, woher Nasstai kam oder wann dies geschah. Manche munkeln, dass er schon seit dem Bau der Stadt anwesend ist und ein Spion der Mholuren sei. Wird der Fremde angesprochen, entlockt man ihm nur zu leicht einen Schwall von bunten Geschichten aus Dasaqu, die er mit seiner leicht nuschelnden und glucksenden Sprechweise vorträgt. Über seine Vergangenheit jedoch schweigt er sich erfolgreich aus.



Impressum

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

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

Chefredakteur: Peter Horstmann
Leitende Redakteure: Jörn Wessering, Kai König
Satz und Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden
Illustrationen: René Littek, Bernadette Wunden
Texte: Peter Horstmann, René Littek, Jörn Wessering, Kai König, Corinna Kersten
Lektorat: Memoria Myrana Team

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

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

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

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

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

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

© 2006 by Memoria Myrana