

Memoria
Myrana
DAS MYRANOR-FANZINE

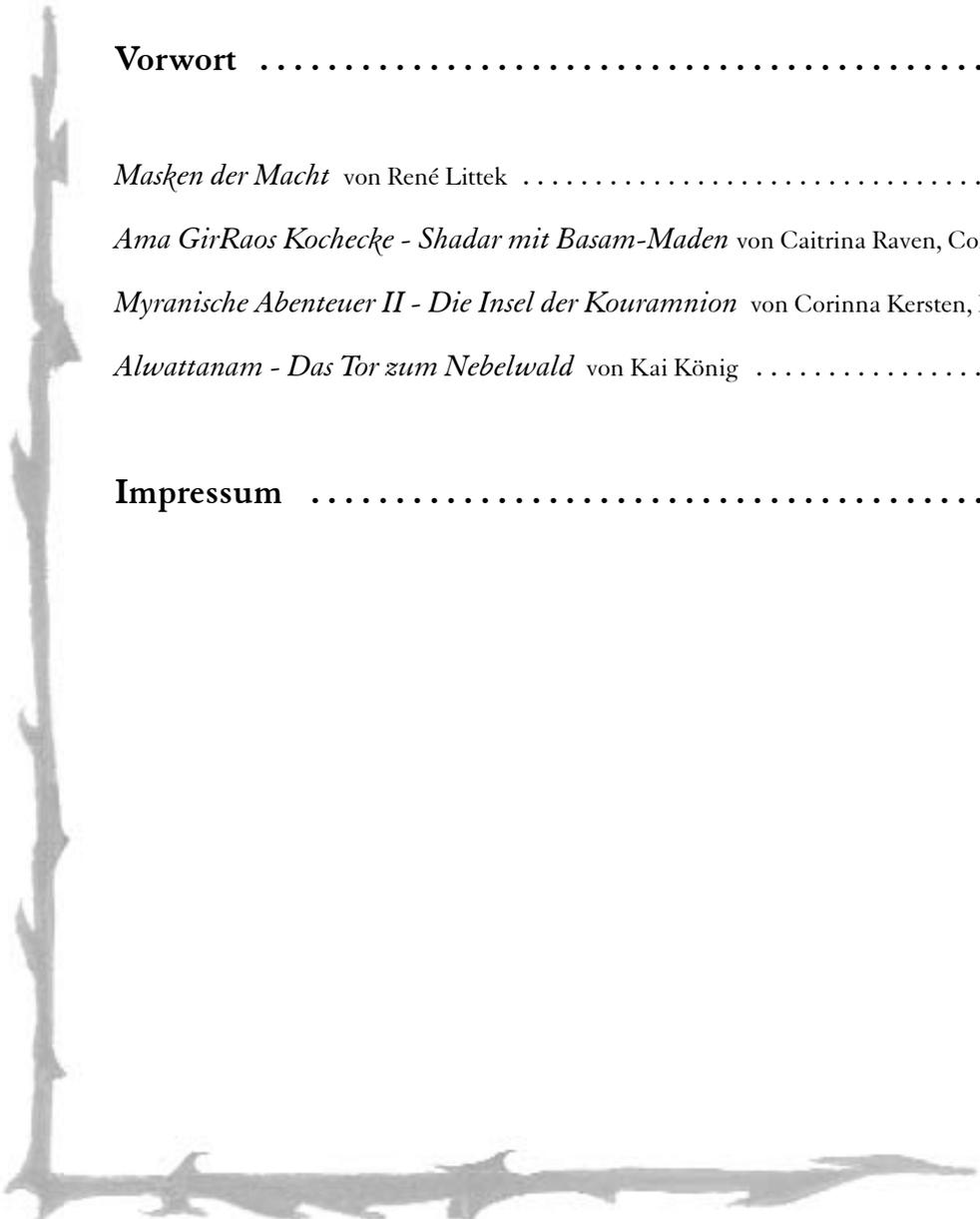
Nummer 12





INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	3
<i>Masken der Macht</i> von René Littek	4
<i>Ama GirRaos Kochecke - Shadar mit Basam-Maden</i> von Caitrina Raven, Corinna Kersten, Peter Horstmann . . .	7
<i>Myranische Abenteuer II - Die Insel der Kouramnion</i> von Corinna Kersten, Peter Horstmann	8
<i>Alwattanam - Das Tor zum Nebelwald</i> von Kai König	28
Impressum	36



VORWORT

Viel ist geschehen! Haben wir nach der letzten Ausgabe noch überlegt, wie es wohl mit Myranor weitergeht, welche Art der Publikation FanPro nun wählen würde - so sind diese Fragen nun bis auf Weiteres geklärt. Die myranische Odyssee hat ein vorläufiges Ende bei Ulisses gefunden. Nun sind die bekannten Autoren Jörg Raddatz und Heike Kamaris federführend für die weitere Entwicklung des Guldlandes.

Und auch hinter den Kulissen hat sich einiges getan. Eifrig wurde auf Fansseite an diversen Projekten gearbeitet. Das Briefspiel **IOLON** bekam ein Zuhause auf unserer Homepage, und seitdem kann man dort Beschreibungen einzelner Provinzen und Würdenträger einsehen.

Die große Umfrage zu den Wünschen der Fans, welche Publikationen als Nächstes erscheinen mögen, brachte Besucherzahlen in unser Forum, mit denen wir nicht gerechnet hatten. Das Ergebnis war dagegen eher zu erwarten gewesen. Dass man auch von offizieller Seite darauf reagiert, zeigt sich in den Ankündigungen von Ulisses für das kommende Jahr. Ein weiteres Projekt, das in den kommenden Tagen offiziell werden soll, ist der **Abenteurerwettbewerb** zu Myranor. Überlegt und angekündigt wurde er bereits auf der RatCon in Dortmund, und nachdem in Kürze die Planung fertig sein wird, können alle Myranor-Begeisterten Stifte und Tastaturen zum Glühen bringen und sich spannende Abenteuer einfallen lassen.

Aber auch andere waren fleißig, und so kann man mit Zuversicht sagen, dass doch einiges des nachzutragenden Materials, das in diversen Publikationen angekündigt und versprochen wurde, bis Ende des Jahres zur Verfügung stehen wird.

Vor der Inhaltsübersicht noch ein **Hinweis in eigener Sache**: Da bei uns das große Studienfieber ausgebrochen ist, suchen wir eifrig nach weiteren Schreibern, Zeichnern und Internetprogrammierern. Wer also schon immer mal mithelfen wollte Myranor online zu präsentieren und Erfahrungen mit Text, Layout und Satz sammeln wollte, sei herzlich willkommen. Dabei denken wir auch daran, neue Wege zu beschreiten und eigene Bereiche für Ideen wie Manga,

Podcast und Wiki-Myrana zu schaffen - wenn sich denn Interessierte und Versierte finden.

Die aktuelle Ausgabe unter ein Motto zu stellen ist schwierig. Gemein ist allen Texten, dass sie mehr beschreiben als Neues schaffen. *Masken der Macht* von René Littek beschreibt zwei Charaktere näher, die in myranischen Abenteuern vorkommen. Nach einer Pause gibt es diesmal auch wieder ein Rezept unsere Ama GirRao, bzw. diesmal von Caitrina Raven, Corinna Kersten und mir: *Shadar mit Basam-Maden* - sehr lecker. Diese Stärkung ist auch bitter nötig, denn in *Myranische Abenteuer II - Die Insel der Kouramnion* treffen wir nicht nur auf einen von Renés Charakteren, sondern auch auf andere unheimliche Wesen und ein Geheimnis des Hauses Kouramnion. Die Beschreibung des Abenteuers sollte genug Informationen beinhalten, dass jeder Spielleiter es in seine Handlungsstränge einordnen kann. Verantwortlich dafür zeichnen Nadesh (Corinna Kersten) und Aristandros (Peter Horstmann).

Alwattanam ist eine Stadt am Rande des Nebelwaldes. Kai König hat sie beschrieben und den Inhalt mit der FanPro-Redaktion abgeglichen, sodass der Inhalt offiziell akzeptiert wurde.

Auch in Zukunft werden wir einzelne Texte auf diese Art und Weise bearbeiten, damit das offizielle Material so kostengünstigst erweitert wird.

Viel Spaß beim Lesen und Nachspielen!

Peter Horstmann (*Tabuin*) und das Memoria-Myrana-Team

MASKEN DER MACHT -

von René Littek

BRASEPTION IK PHRAISOPHOS

Dank optimatischer Rituale und einiger Selbstversuche mit dem Körper eines durchtrainierten Athleten versehen, würde Braseptions Auftreten wohl oft darüber hinwegtäuschen, dass er einer der brilliantesten Köpfe seines Hauses ist, wäre da nicht der seltsam stechende und forschende Blick aus seinen goldenen Augen. Braseptions Gesprächspartner fühlen sich meist auf Herz und Nieren geprüft, und tatsächlich misst Braseption das Potential seines Gegenübers und fragt sich, wie viel davon ausgeschöpft und welche Teile mittels seiner Künste „erweckt“ werden könnten. Braseption ist einer der begnadetsten Chimärologen und Alchemisten seines Hauses, bei dem die Grenzen zwischen Genie und Wahnsinn fließend sind. Für ihn sind Pflanzen und Lebewesen nur Basismaterial, das verbessert oder verändert werden kann. Ständig denkt er laut über die Möglichkeiten von körperlichen Veränderungen und Modifikationen oder neuen Rezepten nach, die dem Zuhörer als die Ergüsse eines Wahnsinnigen erscheinen müssen, und nicht selten mögen sie damit Recht haben. Einen Shingwa mit Flügeln zu versehen, um einen besseren Spion zu erschaffen, ein Serum, um eben diesen Shingwa permanent in grelles Violett zu färben, oder aber einer menschlichen Myrmidonin einen neristu-artigen Oberkörper zu schaffen, sind nur einige seiner harmloseren Ideen. Seine Philosophie besteht aus dem simplen Prinzip: „*Wer nicht experimentiert, der nicht gewinnt*“. Irrtümer und Fehlversuche werden dabei stets als notwendiges Übel in Kauf genommen, was für ihn meist kein Problem darstellt, ist er doch selten der Leidtragende dieser Fehlversuche. Obwohl er seine Labore in Balan Cantara hat, findet man Braseption beinahe genauso oft in den Dschungeln Tharpuras, auf der Suche nach neuen Pflanzen, Tierarten und Relikten der Vergangenheit, die ihm bei seinen Experimenten nutzen können.

Seine bisherigen Expeditionen haben ihm u. a. einige Glasbehälter aus dem Nachlass der Jharra beschert, in denen die Zeit stillzustehen scheint oder schneller abläuft, was bei einigen Experimenten ungemein nützlich ist. Orbel, eine Ha-meli-Spezialzüchtung, die ihm als Laborgehilfe zur Seite steht, ist auch bei diesen

Expeditionen selten fern seines Schöpfers. Eines von Braseptions größten Geheimnissen ist jedoch, dass er in der Lage ist, Klone seiner selbst zu schaffen, denen mittels spezieller Rituale seine Erinnerungen zuteil werden. So braucht Braseption die Gefahren des Dschungels nicht wirklich zu fürchten, kann er doch sicher sein, dass sein Wissen weiterexistiert.



Geb.: 4674 IZ

Haarfarbe: silbergrau

Augenfarbe: Gold

Kurzcharakteristik: brillant-wahnsinniger optimatischer Magier und Alchemist

Herausragende Eigenschaften: KL 19, NG 10, Wahnvorstellungen

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Alchemie 18, Magiekunde 15, Anatomie 12, Tierkunde 12, Pflanzenkunde 14

Herausragende Zauber und Rituale: beherrscht zahl-

reiche Matrizen und Rituale aus dem Bereich der Heilung und Verwandlung, insbesondere der Chirmärologie, meisterlich, wobei er im Besonderen äußere Quellen der Khalyanar, Darcalya und Mishkarya heranzieht.

Besonderheiten: Die meisten Auswirkungen der Beschäftigung mit den äußeren Domänen umgeht Braseption, indem er das seltene „Erdblut“ konsumiert. Ein Pakt kommt für Braseption als gestandenen Optimaten jedoch nicht in Frage.

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: für seine Expeditionen „in den Wald“ benötigt Braseption immer wieder fähige Männer und Frauen, die ihn begleiten. Die Bezahlung ist gut, doch neben den Gefahren der Expedition an sich, droht auch das Risiko, eine von Braseptions „Versuchs-Lamucken“ zu werden, was möglicherweise ein Abenteuer ganz eigener Art nach sich zieht. Ansonsten mag Braseption für die Helden die letzte Möglichkeit bieten, sich von einer schweren Krankheit, einem Gift oder Verletzungen heilen zu lassen.

Zitate:

„Wer neue Erkenntnisse erlangen will, muss dahin gehen, wo noch niemand vorher gewesen ist!“

„Die letzten 24 Stunden waren wirklich aufregend ... Wie? Ja natürlich, die komplette Zerstörung des Dorfes durch das Phänomen ist sicherlich bedauerlich.“

„Natürlich kann ich Euren verlorenen Arm heilen. Kostet natürlich entsprechend ... es sei denn, Ihr erklärt Euch einverstanden, stattdessen dieses neue Elixier zu testen ... oh, nichts was Euer Körper nicht aushalten würde.“

„Faszinierend, mit der blauen Haut hatte ich beinahe gerechnet, mit dem vollständigen Geschlechtswandel jedoch nicht. Mentale Notiz, bei männlichen Patienten kein Haar weiblicher Loualil in der Mixtur verwenden ... Und jetzt hört auf zu jammern, der Arm ist doch wieder nachgewachsen.“

AVRISHANIA CHAO'RI SERRA APHIRDANOS, METROPOLITIN THARPURAS

Dem gewöhnlichen Tharpuresen muss die Metropolitin Tharpuras nur wenig anders erscheinen als die Horanthes anderer Horasiates, wenn es um die

Abgaben und die Willkür der Bürokratie geht, doch gibt es entscheidende Unterschiede. Zum einen sehen die Einwohner Tharpuras in der Metropolitin nach wie vor eine Priesterkönigin und damit einen Teil ihrer Kultur, den sie dem Imperium vorenthalten konnten. Zum andern haben die Tharpuresen ein falsches Bild von der derzeitigen Metropolitin oder Aurishania, das sie der korrupten Bürokratie des Horasiates verdankt. Chao'ri serra Aphirdanos entstammt der Dynastie amaunischer Priesterherrscherinnen, die seit der erfolglosen Rebellion Tharpuras in Vertretung des Thearchen das Land regiert. Aufgrund ihres reinweißen Fells und der bernsteinfarbenen Augen wurde Chao'ri, die jüngste Tochter der letzten Metropolitin, bei ihrer Geburt zur *Erwählten Aurishas* und Thronfolgerin berufen (sehr zum Unwillen ihrer älteren Schwestern). Zeit ihres Lebens lebte Chao'ri im Tempel der Aurisha und wurde von der Priesterschaft dort erzogen und darauf vorbereitet, ihr Amt anzutreten.

Seit einigen Jahren ist die blendend schöne Chao'ri nun Metropolitin und noch immer lebt sie für ihren Glauben. Sie glaubt fest daran, dass Aurisha sie tatsächlich erwählt hat, um Tharpura im Sinne der Göttin zu regieren. Die Aurishaden beherrscht sie auswendig und kann sie mit wundervoller Gesangsstimme vortragen, was nicht selten an hohen Feiertagen geschieht, an denen sie dem Volksglauben nach auch schon einige Wunder für ihr Volk erlebt hat. Ein Brajanpriester oder gar aventurischer Praiot würde jedoch wahrscheinlich vor Schock tot zusammenbrechen, wenn er der amaunisch-freizügigen Art der Lobpreisung ansichtig würde. Obwohl Chao'ri ein Ausbund von amaunischer Tugend ist, ist die tharpurische Regierung nicht frei von Korruption, denn durch ihr Leben im Tempel ist die Metropolitin naiv gegenüber ihren Untergebenen und bemerkt nicht, dass viele von ihnen ihre Güte und ihr Vertrauen missbrauchen. Wenn die Zeit es erlaubt oder Staatsbesuche dies erfordern, begibt sich die Metropolitin an Bord ihrer Sonnenbarke, einem der letzten großen Luftschiffe, in diesem Teil des Imperiums.

Das kürzliche Wiederaufkommen von Pilgerfahrten zum Sphinxmysterium und der daran anschließenden Straße der 1000 Tempel erfüllt Chao'ri mit Freude, und nicht nur auf Bitte des Satrapen von Malrhira hat sie Geldmittel zur Verfügung gestellt, um die Treppe zum Tal der Sphinx und dem dortigen Aurisha-Tempel zu restaurieren.

Geb.: 4744 IZ

Haarfarbe: weiß

Fellfarbe: weiß



Augenfarbe: bernstein

Kurzcharakteristik: kompetente Herrscherin und meisterliche Priesterin

Herausragende Eigenschaften: CH 19, IN 14

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Singen 15, Tanzen 12, Betören 11, Überzeugen 14, Götter und Kulte (Aurisha) 16, Geschichtswissen (Tharpura) 12, Rechtskunde (Tharpura/Imperial) 11, Prophezeien 3

Herausragende Rituale: Als Hochgeweihter stehen ihr die höchsten Liturgien der Aurisha zur Verfügung, und durch ihren tiefen Glauben ist sie mit entsprechenden Karmalkräften gesegnet.

Besonderheiten: -

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Die Metropolitin wird wohl nur selten direkt mit den Helden in Kontakt treten, wohl aber können ihre Mittelsmänner diese im Auftrag der Herrscherin mit Missionen betrauen. Wenn solche erfolgreich und zur Zufriedenheit der Metropolitin gelöst werden, wird den Helden vielleicht irgendwann die Gunst der Metropolitin selbst zuteil.

Möglich ist jedoch auch, dass die Helden in die Intrigen eines Bürokraten gezogen werden und nur die Metropolitin selbst die Macht hat, sie zu retten, oder es sind die Helden, die durch Zufall in die Lage geraten, die Herrscherin vor der Intrige einer ihrer älteren Schwestern zu bewahren.

Zitat: „Möge das Licht Aurishas auf Dich scheinen und Dein Innerstes erleuchten.“



AMA GIRRAOS KOHECKE

von Caitrina Raven, Corinna Kersten, Peter Horstmann

SHADAR MIT BASAM-MADEN

(für vier ausgehungerte Leonir)

Nachdem ich einige Zeit im Norden bei meinen Verwandten verbracht habe, weshalb meine Garküche geschlossen war, möchte ich euch heute ein Rezept vorführen, das ich von meiner Cousine Caitrina erhalten habe.

Als Erstes brauchen wir dafür ein schönes Stück Shadar, das in kleine Streifen geschnitten wird. Auch ein paar scharfe Kerhis und eine Handvoll meralische Strauchfrüchte werden zerkleinert.

Nun wird zuerst der Shadar angebraten, dann werden die scharfen Kerhis hinzugefügt und kurze Zeit gedünstet und danach werden auch die meralischen Strauchfrüchte mit in die Pfanne gegeben.

Zum Ablöschen nehmen wir süßen Beerenwein; ich bevorzuge dabei immer die leckeren Tröpfchen, die es am Hafen bei Mavros und Dafni gibt.

Als Nächstes geben wir ein paar Blätter vom Lorbeerstrauch, gemahlene Nepetablätter, Piperales, ein wenig Jimaucha und einen halben Liter Brühe aus verschiedenen Gemüsesorten hinzu. Das Ganze lassen wir eine Zeit lang (1/2 Stunde) köcheln. Caitrina nimmt gerne noch etwas Azidial zum Abschmecken, mir ist das aber zu bitter. Bei ihr in Monasterium schmeckt der Azidial aber auch besser - ich muss sie mal fragen, ob sie mir davon nicht etwas schicken kann.

Aber zurück zum Shadar. Es ist nun an der Zeit, die Basam-Maden mit in die Pfanne zu geben. Sie müssen mit Flüssigkeit bedeckt sein - wenn nötig, fügen wir deshalb noch etwas Brühe hinzu. Jetzt immer gut bis zum Boden umrühren, damit die Maden nicht am Boden der Pfanne anbrennen, und warten, bis die Maden aufgequollen und weich sind - dabei saugen sie den Großteil der Soße auf, d. h. es entsteht eine sämige Konsistenz des Essens.

Falls ihr das wirklich üble Pech hattet, dass ihr keine leckeren Basam-Maden auftreiben konntet und deshalb auf Nudeln ausweichen musstet, müsst ihr bei der Zubereitung etwas anders vorgehen: Die Nudeln werden vorgekocht und dürfen nicht in der Soße ziehen,

sonst werden sie zu matschig.

Zu dem köstlichen Shadar mit Basam-Maden gab es bei Caitrina Brot, das sie mit Knoblauch gewürzt hatte - sehr lecker.

ZUTATEN

500 g Fleisch vom jungen Shadar (= Lammgulasch oder Geschnetzeltes, ersatzweise vier Putenschnitzel)

3-4 scharfe Kerhis (= Zwiebeln), in grobe Stücke geschnitten

8-10 mittelgroße meralische Strauchfrüchte (= Tomaten), in Stückchen geschnitten

½ l süßer Beerenwein (= roter Likörwein)

3 Lorbeerblätter

gemahlene Nepetablätter (= gemahlener Rosmarin)

Piperales (= Pfeffer)

Jimaucha (= Salz)

½ l Gemüsebrühe (evtl. auch mehr)

evtl. **Azidial** (= Balsamico-Essig) zum Abschmecken

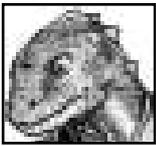
1 Beutel Basam-Maden (= griechische Reisnudeln, Kritharaki genannt; ersatzweise kann man auch ca. 300-500 g „normale“ Nudeln nehmen)



MYRANISCHE ABENTEUER

II. DIE ÎNSEL DER KOURAMNION

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



ΠΑΔΕSH BERÏCHTET:

Unterwegs nach Balan Cantara

Ich war doch nicht der Einzige, der den Untergang der *Avaritia* überlebt hatte!

Diese Beobachtung machte ich an Bord der Schraubengaleere¹ *Nebelschweif* auf dem Weg von Jarmandala² nach Balan Cantara. Drei der Pedal-sklaven waren ehemalige Kameraden von mir. Zwei davon waren nette Kerle, denen ich gern geholfen hätte, der dritte hingegen war meiner Meinung nach jetzt genau am richtigen Platz. Leider dachte er über mich genauso; wenn er mich zu Gesicht bekäme, würde er vermutlich lauthals rufen: "Nadesh, du lausiger Pirat, komm her, ich habe dir noch einen Platz freigehalten!" Also hielt ich mich von ihnen fern und überlegte, wie eine Befreiungsaktion in Balan Cantara durchgeführt werden könnte.

Dies ist keineswegs selbstverständlich. Piraten sind in der Regel - höflich formuliert - Individualisten, die sich nur deshalb zu Gruppen zusammenschließen, weil sie dann mehr Beute machen können als allein. Wer in Schwierigkeiten gerät, kann nicht darauf vertrauen, dass ihm die anderen zu Hilfe kommen. Schon gar nicht, wenn die möglichen Helfer sich davon keinen Vorteil versprechen, der sie für ihre Mühen entschädigt. Nur auf Ephraim, meinen väterlichen Freund und Lehrer, hatte ich mich stets verlassen können - obwohl er ein Mensch war. Im Allgemeinen halte ich von den Chemec nicht viel, aber Ephraim war etwas ganz Besonderes. Er war der Erste Steuermann der

Avaritia gewesen und höchstwahrscheinlich beim Untergang des Schiffes ertrunken. Ich vermisste ihn sehr.

Doch zurück zu meinen Befreiungsplänen. Vielleicht traf ich noch andere Bekannte in Balan Cantara wieder, anderenfalls konnte ich ein paar Schurken anheuern. Ich war zwar noch nie in Balan Cantara gewesen, aber es ist eine bekannte Tatsache, dass man in jedem größeren Hafen nahezu alles bekommen kann, wenn man über die nötigen (meist finanziellen) Mittel verfügt. (An Geld mangelte es mir glücklicherweise nicht; so gefährlich der Aufenthalt in dem Jharra-Tempel im tharpurischen Dschungel auch gewesen war - finanziell hatte er sich auf jeden Fall gelohnt.)³ Notfalls konnte ich mich auch allein an Bord schleichen, wenn die Besatzung Landurlaub hatte. Die verbliebenen Wachen würden in Gedanken ebenfalls an Land und von daher nicht besonders aufmerksam sein - ich bin lange genug zur See gefahren, um das zu wissen. Nur an Bord der *Avaritia* war das nie ein Problem gewesen, da Ephraim sich nichts aus Landgängen machte; wenn er etwas einhandeln wollte, beauftragte er mich damit. Als ich mich einmal nach dem Grund für sein mangelndes Interesse erkundigte, meinte er, das hinge mit dem Alter zusammen. Ich konnte das nicht verstehen. Aber Menschen benehmen sich meiner Meinung nach häufig eigenartig, von daher mochte seine Behauptung durchaus stimmen. Auf Shingwa trifft sie jedenfalls nicht zu, mein Großonkel Nishnush stürzt sich immer noch mit Begeisterung in jede Falle, wenn sie nur mit einem farbenprächtigen Köder ausgestattet ist.

Erst vor kurzem hatte ich einen Kwalshin meines

¹Schraubengaleere: Ein einer Galeere ähnelndes Schiff mit Schraubenantrieb. Die Schraube wird entweder mit Hilfe von Magie bewegt oder aber (wie bei der Nebelschweif, die mit Tretkurbeln ausgestattet ist) durch die Körperkraft von Sklaven.

²Dieses (in sich abgeschlossene) zweite myranische Abenteuer ereignet sich im Anschluss an das MYRANISCHE ABENTEUER I. DAS ERBE DER JHARRA (Memoria Myrana 10, Mai 2006, S. 23-42). Fremdwörter und typisch myranische Begriffe, die im ersten Abenteuer bereits erläutert wurden, werden hier nur in Ausnahmefällen noch einmal erklärt.

³Siehe MYRANISCHE ABENTEUER I. DAS ERBE DER JHARRA (Memoria Myrana 10, Mai 2006, S. 23-42).



Lieblingvetters Tuwash erhalten, in dem er mir von Großonkel Nishnushs neuester Dummheit berichtete:

Wie allgemein bekannt, ist Valantia ein Land der Blumengärten und so wetteifern seine Bewohner miteinander um die schönsten Blüten. Dies gilt besonders für einige blumenliebende Optimaten in Sidor Valantis, der Metropole des Horasiats Valantia und dem unübertroffenen Zentrum von Vergnügungen aller Art. Dem Optimaten Amicusfloribus tan Illacrión war eine außerordentlich seltene Züchtung gelungen. Den Namen der Pflanze hatte Tuwash nicht erwähnt, doch er hatte die gewaltigen Ausmaße und die faszinierenden Farben der trompetenförmigen Blüte so ausführlich beschrieben, dass jeder Pflanzenkenner (ich bin keiner) sie anhand seiner Schilderung sicher sofort erkennen wird. Die Blüte war gut zwei Grad⁴ lang und ihre Mündung wies einen Durchmesser von etwa drei Spetem⁵ auf. Ihre Außenseite schillerte in unendlich vielen Blau- und Grüntönen, die mit silbernen Sprenkeln durchsetzt waren. Das war schon ein überaus beeindruckender Anblick, aber geradezu eintönig und farblos im Vergleich mit dem Inneren des Blütenkelchs, das mit bizarren Mustern in flammendem Orangerot, leuchtendem Purpurrot und sattem, tiefdunklem Lila prangte.

Halb Sidor Valantis stand am Gartentor, um dieses florale Wunder zu bestaunen, und sämtliche Shingwa der Stadt und der näheren Umgebung hatten sich auf der Gartenmauer niedergelassen. Hoch und glatt wie sie war, war die Mauer für die anderen Stadtbewohner nahezu unbezwingbar. Der Hausherr hatte gegen diese Invasion nichts einzuwenden; er sonnte sich in der Bewunderung, die seine Pflanze hervorrief. Soweit war also alles in bester Ordnung.

Aber leider hegte Großonkel Nishnush den Wunsch, sich die prachtvolle Blume aus der Nähe anzusehen, und er setzte ihn auch gleich in die Tat um und stieg in den Garten hinab. Das war gefährlich, denn Amicusfloribus hielt zum Schutz seines Besitzes zwei große Hunde, die jeden Eindringling auf der Stelle zerfleischten. Doch Großonkel Nishnush hatte Glück, von den riesigen Biestern war weit und breit nichts zu sehen.

Er eilte zu der Blüte und bewunderte sie ausgiebig. Begeistert rief er den Shingwa auf der Mauer zu, die Blume dufte auch ganz phantastisch, geradezu betörend, und ihr Farbspiel sei das Schönste, was er jemals gesehen habe. Im Inneren seien ab und zu goldene

Blitze zu sehen und dazwischen schien eine Farbe aufzuleuchten, die er nicht kannte - das konnte doch gar nicht sein, das musste er sich aus der Nähe ansehen. Er steckte den Kopf tief in den Blütenkelch ...

Ein lauter Schrei erklang und Großonkel Nishnush verschwand bis zur Schwanzspitze in der Blume. Augenblicklich sprangen mehrere Shingwa von der Mauer, um ihm zu helfen. (Tuwash versäumte nicht zu erwähnen, dass mein Vater der Erste war, der Großonkel Nishnush zu Hilfe eilte, und dass meine Mutter ihm nachbrüllte, er solle sich doch wegen dieses alten Narren nicht in Gefahr begeben.)

Es begann ein erbittertes Ringen um Großonkel Nishnush, der von klebrigen Tentakeln festgehalten wurde. Einige Mitglieder der Shingwa-Sippe Shingush (einer Diebesbande, die mit meiner Familie, den Shingal, konkurriert) schlossen Wetten ab, wer das Tauziehen gewinnen würde - die Pflanze oder die Echsen. Letztere würden loslassen müssen, sobald die Wachhunde auftauchten; diesen monströsen Bestien waren sie nicht gewachsen.

Doch wieder hatte Großonkel Nishnush Glück, es ließ sich kein Köter blicken. Schließlich gab die Pflanze auf, und unter dem Gelächter der Shingush zog sich meine Familie mit dem reichlich klebrigen und ziemlich ramponiert aussehenden Großonkel Nishnush zurück. Kaum zu Hause angelangt, äußerte dieser mit vor Begeisterung leuchtenden Augen, die kommende Nacht wäre der ideale Zeitpunkt für einen Einbruch in der Optimatenvilla - die Hunde würden ihnen garantiert nicht in die Quere kommen und der Optimat habe sicher noch nicht bemerkt, dass seine Wachhunde gerade von seiner Lieblingspflanze verdaut würden ... (Tuwash bedauerte sehr, den Kommentar meiner Mutter zu diesem Vorschlag nicht wiedergeben zu können; er habe leider nicht gelernt, derartige Ausdrücke in Knotenschnüre umzusetzen.)

Doch genug von Großonkel Nishnushs Torheiten, ich hatte genügend eigene Probleme. Das dringlichste war zurzeit die Frage, wie ich meine ehemaligen Kameraden aus der Sklaverei befreien konnte. Ich war jedoch zuversichtlich; irgendwie würde ich das schon schaffen, ich führte so eine Befreiungsaktion schließlich nicht zum ersten Mal durch.

Dann die große Enttäuschung, als wir in Balan Cantara anlegten: Sobald die Passagiere von Bord gegangen waren, wurde in Windeseile die Ladung gelöscht, das Schiff wendete sozusagen auf dem Kiel und stach unverzüglich wieder in See!

Die Götter waren meinen ehemaligen Kameraden

⁴ 1 Grad = 1 Schritt = 1 Meter. Siehe auch MM10 Anm. 9 (Imperiale Längenmaße).

⁵ 1 Spetem = 1 Spann = 20 Zentimeter. Siehe auch MM10 Anm. 9 (Imperiale Längenmaße).

nicht gnädig gewesen - oder vielleicht doch, wenn ich daran denke, was mich in Balan Cantara erwartete.

Ein unangenehmer Auftrag

Balan Cantara. Zweitgrößte Stadt des Imperiums, älteste Siedlung der Chemec. Erbaut auf dunkelgrünem, schroffem Fels inmitten des Sumpfgebiets des Louranaths, schälte sie sich bei unserem Herannahen allmählich aus dem wabernden Dunst. Schemenhaft waren mit Türmen gekrönte Festungsmauern sowie die geschwungenen Bögen zahlreicher Brücken zu erkennen. Durch den stinkenden Morast zogen sich Kanäle, die die Metropole mit dem offenen Wasser zweier Meere verbanden: dem Binnenmeer der Schwimmenden Inseln im Westen und dem Thalassion, dem großen salzigen Ozean, im Osten. Vor Jahrtausenden war die Stadt als Bollwerk gegen die Mholuren errichtet worden - große molchartige Wesen, von denen man sich unheimliche Geschichten erzählte. Angeblich stammten sie aus dem Meer der Schwimmenden Inseln. Obwohl ich dieses Gewässer mehrere Jahre befahren hatte, hatte ich jedoch nie eine solche Kreatur gesehen.

Die in Balan Cantara stationierten Seesoldaten vermutlich auch nicht. Sie litten dennoch nicht unter Langeweile; sie hatten andere Gegner gefunden, die

sie geradezu mit Begeisterung jagten. Zu meinem Leidwesen handelte es sich dabei in erster Linie um Piraten und Schmuggler. Einer solchen Aktion war die *Avaritia* zum Opfer gefallen. Unser Kapitän Ressorg Rebegna hatte einmal zu oft unter Beweis gestellt, dass er seinen Namen zu Recht trug. Hatte dieses waghalsige Manöver wirklich sein müssen? Hätte er nicht etwas mehr Abstand zur Küstenwache halten können? Jetzt war die *Avaritia* in Stücke geschossen und die meisten meiner Kameraden tot. Und den einzigen Überlebenden, die ich bisher gefunden hatte, hatte ich nicht helfen können. Aber vielleicht steuerte die *Nebelschweif* Balan Cantara ja regelmäßig an, dann würde sich sicher noch eine Möglichkeit ergeben.

Der Kapitän der *Nebelschweif* hatte uns im Westhafen Balan Cantaras, der im Stadtbezirk Krysirenis liegt, an Land gesetzt. Wir ließen das geschäftige Treiben des Hafens hinter uns und begaben uns zum Lotsenstieg, einem der ruhigeren Viertel von Krysirenis, das sich entlang des Stromes erstreckte. Dort nahmen wir in dem recht noblen Gasthaus *Goldener Gischtwurm* Quartier - auf





Empfehlung von Seiner Exzellenz Ishandor tan Illacrion, Optimat und Gelehrter, den wir in einem Tempel im tharpurischen Dschungel davor bewahrt hatten, den Göttern der Jharra geopfert zu werden.⁶ Wir, das waren die bildschöne Ashariel Anyrané, die nicht weniger hübsche und anmutige Amauna Saathiya Yasundradas, der Optimaten-Offizier Aristandros serr Kouramnion und ich, Nadesh aus der Shingwa-Sippe Shingal aus Sidor Valantis, Zweiter Steuermann der nun nicht mehr existierenden *Avaritia*. Außerdem war ich sozusagen das schwarze Vark⁷ meiner Familie, die seit Generationen außerordentlich talentierte Diebe hervorbrachte - abgesehen von Großonkel Nishnush, aber dessen schier unglaubliche Dusseligkeit stand ohnehin außer Konkurrenz. Ich hatte gleich bei meinem ersten Diebstahl kläglich versagt und meine Heimatstadt fluchtartig verlassen müssen.

Was die äußerlichen Vorzüge anging, konnten wir Männer mit den Damen unserer Gruppe nicht einmal annähernd mithalten. Ich bin für einen Shingwa zwar groß, bedauerlicherweise aber eher unscheinbar, und von Seiner Arroganz Aristandros will ich lieber gar nicht erst sprechen - was kann man von einem Chemec schon an Schönheit erwarten?

Für den nächsten Tag hatte uns Ishandor in seine bescheidene Behausung zu einem kleinen Imbiss eingeladen. Dieser Aufforderung folgten wir nur zu gern und verzehrten in seinem Palast in Laternenhöh, dem vornehmsten Viertel von Krysirenis, ein vorzügliches Mahl mit mehreren Gängen. Der letzte Gang wurde nur ihm und Aristandros serviert: Luftnesseln - die Optimatenspeise. Das Zeug schmeckt entsetzlich, soll aber angeblich Menschen von altem Blut⁸ vorzüglich munden. Deshalb bemüht sich jeder Optimat so zu tun, als ob es ihm eine wahre Gaumenfreude sei. Ich wartete gespannt darauf, ob Aristandros sich blamierte - leider tat er mir diesen Gefallen nicht. Nach dem Essen kamen wir zum geschäftlichen Teil. Ishandor kaufte uns einige hübsche Andenken aus dem Jharra-Tempel für eine gewaltige Summe ab. Offenbar hatte dieser Optimat soviel Geld wie ein



Strohfisch⁹ Gräten - es könnte sich lohnen, mit ihm in Verbindung zu bleiben.

Als wir nach dem Besuch bei Ishandor noch etwas durch die Stadt schlenderten, wurde Aristandros von einem Chemec angesprochen, der ihm ein Wachssiegel überreichte.

Darauf waren zwei gekreuzte Kentemen¹⁰ über einem Pflug zu sehen, das Symbol des Hauses Kouramnion. Es handelte sich um eine höfliche Einladung - besser gesagt, eine dringende und nicht ablehnbare Aufforderung - seine Verwandten zu besuchen, die in Balan Cantara wohnten. Aristandros schien die Einladung mit gemischten Gefühlen entgegenzunehmen, das Verhältnis zu den Angehörigen seines Hauses war offenbar nicht ganz unproblematisch. Ob er bei ihnen in ähnlich niedrigem Ansehen stand wie ich bei meiner Sippe? Von der vielgerühmten Magiebegabung der Optimaten war jedenfalls bisher bei ihm auch nicht die geringste Spur zu entdecken gewesen.



“Nach dem Abend mit Ishandor meldete ich mich bei unserem Haus. Man war dort zwar der Meinung, dass ich mich sofort hätte melden sollen, aber meine Zeit beim Militär ist vorbei. Inzwischen entscheide ich über meine Prioritäten. Der Vorsteher des Hauses in Cantera, Exzellenz Chryaton at Kouramnion, Euer Vater, nahm erst meinen Bericht über mein Ausscheiden aus dem aktiven Dienst in Iolon entgegen, dann befragte er mich über die Geschehnisse, die mich mit Ishandor tan Illacrion zusammengebracht hatten. Offenbar zufrieden mit meinem Rapport, lud er mich zu einer Unterredung ins Hexagon ein. Dort erfuhr ich vom örtlichen Militärstab, dass es in einem ärmlichen Viertel zu einer Seuche gekommen sei. Diese sollte nun

⁶ Siehe MYRANISCHE ABENTEUER I. DAS ERBE DER JHARRA (Memoria Myrana 10, Mai 2006, S. 23-42).

⁷ Vark, Pl. -en: Schweineähnliches Nutztier, das neben (weißer) Wolle auch Milch und Fleisch liefert.

⁸ Menschen von altem Blut: Nachkommen der sagenumwobenen, zauberkräftigen, dreiäugigen "Alten". Diese gelten als Vorfahren des imperialen Adels und sollen mit ihrem Blut auch die Fähigkeit zur Zauberei vererbt haben. Auf viele Optimaten trifft dies auch tatsächlich zu - aber eben nicht auf alle.

⁹ Strohfisch: Mit zahlreichen Gräten durchsetzter und deswegen billiger Speisefisch.

¹⁰ Kentema, Pl. -en: Etwa dreieinhalb Spetem (= 75 Zentimeter) lange Dreikantspitze mit ausgearbeiteten Schneiden in langgezogener Tropfenform an einem gleich langen, verstärkten schwarzen Bambusstab mit eisernem Ende. Typische Waffe der Myrmidonen (= schwere Infanterie).



direkt und restlos durch ein schnelles Eingreifen beseitigt werden. Es war bereits geplant worden, das entsprechende Viertel durch Brandgeschosse zu reinigen.

Von den Kanälen aus sollten mehrere auf Booten stationierte Geschütze für eine Eindämmung der Krankheit sorgen. Wesentliche Verluste wurden nicht befürchtet, die Boote konnten einen sicheren Abstand zu den Brandherden wahren. Auch war das entsprechende Viertel durch weitere Kanäle von angrenzendem, wichtigem Gebiet abgetrennt. Die betroffenen Brücken würden gekappt werden. Das ganze Gebiet würde auch nach der Säuberung noch eine Zeit lang unter Quarantäne gestellt bleiben.

Mein Auftrag lautete nun, mit meinen Argeniten zusammen das Gebiet nach dem Beschuss zu sichten und etwaige Hinweise auf die Ursache der Krankheit zu finden. Die Chancen wurden zwar als gering angesehen, aber man suchte nach Indizien, die eine Beteiligung der Phraisopos bewiesen oder ausschlossen. Der Auftrag wurde eigentlich nur pro forma erteilt. Ich bekam noch eine detaillierte Beschreibung der Krankheit und ihrer Symptome. Am nächsten Morgen sollte es losgehen. Beteiligt waren hauptsächlich Teile der Mholurenicta II und Exzellenz Chryaton at Kouramnion, der das Oberkommando über die Aktion hatte. Wir fuhren also am nächsten Morgen los. Die Aktion schien ausgezeichnet vorbereitet zu sein. Über weitere Interessen war ich nicht informiert."

Von dem Besuch bei seinen Verwandten kam Aristandros mit einem Auftrag für uns zurück, den man nur als vollkommen hirnverbrannt bezeichnen konnte.

In den östlichen Stadtteilen von Krysirenis, die zu den Armenvierteln Balan Cantaras zählten, war eine Seuche ausgebrochen. Es handelte sich dabei um die Grünfäule, eine fürchterliche Krankheit, bei der sich der Körper regelrecht auflöst und nach wenigen Tagen zu einem Häufchen Algen zerfällt. Die Ursache dafür war möglicherweise ein Experiment der Phraisopos, eines Optimatenhauses, das für seine dubiosen medizinischen Versuche berüchtigt war. (Ein gelinde gesagt "originelles" Exemplar dieser Sippe sollte ich bedauerlicherweise bald kennenlernen.)

Die Kouramnion befürchteten eine Ausbreitung der Epidemie sowie einen Aufstand der Armen und waren auf eine ausgesprochen brutale Idee verfallen, um bei-

des zu verhindern. Vom Fluss aus sollten mit schweren Schiffsgeschützen die von der Krankheit befallenen Armenviertel flächendeckend mit hochwirksamen Brandgeschossen bestrichen werden. Danach sollte unsere Gruppe an Land gehen und versuchen herauszufinden, wie die Seuche entstanden war.

Dümmertum ging es nun wirklich nicht mehr! Tote sind für gewöhnlich nicht sonderlich gesprächig und auf etwaige Überlebende würden wir auch nicht gerade vertrauenerweckend wirken. Wenn unser Erkundungsauftrag erfolgreich sein sollte, mussten wir ihn vor dem Angriff durchführen. Und ganz abgesehen davon, dass ich die geplante Vorgehensweise für idiotisch hielt, hatte ich auch nicht die geringste Lust, mich mit dieser grauenhaften Krankheit zu infizieren.

Doch Aristandros deutete an, dass eine Ablehnung dieses Auftrags eines mächtigen Optimatenhauses mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit ein baldiges und äußerst unangenehmes Ableben zur Folge hätte!

Offenbar hatte ich nur die Wahl, ob ich lieber an der Grünfäule krepieren wollte oder ob ich eine Hinrichtung durch die Kouramnion vorzog. Ich konnte allerdings auch das nächstbeste Schiff besteigen und Balan Cantara für immer den Rücken kehren. Aber das hätte ich nur äußerst ungern getan; die Stadt faszinierte mich und ich hätte sie gern eingehender erkundet. Vielleicht war es ratsam, zunächst weitere Informationen über diese eigenartige Seuche einzuholen - und zwar von einem Nicht-Kouramnion.

Doch zuallererst brauchte ich göttlichen Beistand. Saathiya schien ähnlich zu empfinden, jedenfalls sah ich sie in Richtung RaDja-Tempel¹¹ verschwinden.

Der Cirkel der Goldenen Krallen

Ich suchte den Tempel der Tscha, der shingwanischen Göttin der Farben, auf. Er befand sich in Desamar, einem dem Lotsenstieg benachbarten Stadtviertel von Krysirenis. Kaum hatte ich die Schwelle überschritten, als ich auch schon verzückt stehen blieb - so überderisch¹² schön war der Anblick, der sich mir bot. Es handelte sich, wie mir ein Tempeldiener später sagte, um ein Tsha'pri. Noch nie hatte ich etwas so Wunderbares

¹¹ RaDja: Haupt- und Volksgöttin der Amaunir, Herrin des Rausches und der Ekstase. Die imperiale Staatsgottheit Raia ist in ihrer Funktion als Patronin der Vergnügungen der amaunischen Göttin zwar geistesverwandt, bei ihrem Kult geht es jedoch deutlich gesitteter zu als bei den Riten zu Ehren der amaunischen Göttin.

¹² Überderisch: Überirdisch (der Kontinent Myranor befindet sich auf der Welt Dere).



gesehen. Ein großer, perfekt gewachsener Baum mit weit ausladenden Zweigen, an denen unzählige kristallene Prismen hingen, die von einem leichten Wind bewegt wurden und in denen sich das Licht immer und immer wieder brach, sodass sie in allen erdenklichen Farben funkelten, schimmerten und glitzerten ... Mit offenem Maul startete ich diese traumhafte Erscheinung an und verlor jegliches Zeitgefühl. Es war prächtig und anmutig zugleich, eine Symbiose aus Farben, Licht und Bewegung in vollkommener

Harmonie. Alle meine Sorgen wurden von den vielfarbig schimmernden Prismen regelrecht aufgesogen, ich fühlte mich ganz leicht und froh und vollkommen wohl ...

Irgendwann war ich wieder in der Lage, meine Umgebung wahrzunehmen und stellte fest, dass um den Baum herum viele andere Shingwa standen oder saßen, die ihn ebenso hingerissen anstarrten wie ich - einige schienen regelrecht in Trance gefallen zu sein.

So etwas bräuchten wir in Sidor Valantis auch. Großonkel Nishnush, der noch farbsüchtiger ist als





ich, wäre von diesem Wunder wahrscheinlich gar nicht mehr wegzubekommen - was eine entschiedene Verbesserung zu seinem bisherigen Zweitwohnsitz, dem Stadtgefängnis, wäre. Dort war er aufgrund seiner meistens spektakulär scheiternden Diebstahlsversuche häufig anzutreffen. Jeder andere Shingwa-Einbrecher, der sich so oft erwischen ließ, wäre wohl schon längst mit der Amputation des Schwanzes bestraft worden. Der in Sidor Valantis amtierende Richter schien jedoch der Ansicht zu sein, dass ein Mann in seiner Stellung selten genug etwas zu lachen hätte und betrachtete Großonkel Nishnush als seinen persönlichen Hofnarren. Über den Versuch des Shingwa, sich inmitten einer Eislieferung für ein Fest in einen Optimatenpalast zu schmuggeln, hatte er sich ganz besonders amüsiert. Die in Kältestarre gefallene Echse hatte als Statue das Büfett geziert, worüber ganz Sidor Valantis schallend gelacht hatte.¹³

Aber auch Großonkel Nishnushs Bemühungen, aus der Schatzkammer des Horas¹⁴ von Sidor Valantis etwas zu stehlen, hatten ihn sehr erheitert:

Der Vorfall liegt schon etliche Jahre zurück; ich war damals noch ein Kind und habe deshalb nicht allzuviel davon mitbekommen. Ich habe die Geschichte jedoch später oft gehört - die Shingush sprechen noch heute mit großem Behagen von Großonkel Nishnushs Blamage.

Wie jeder Bewohner von Sidor Valantis wusste, gab es einen einzigen Tag im Jahr, an welchem die Tür der Schatzkammer garantiert aufgesperrt werden würde - natürlich unter strenger Bewachung. Der Raum wurde stets am Tag des Regierungsjubiläums des Horas geöffnet, um Truhen voller Kupfermünzen herauszuholen, die unter das Volk geworfen wurden. Der in Sidor Valantis regierende Horas ahmte damit eine Geste Seiner Divinität, des Thearchen¹⁵, in Dorinthapoles, der Hauptstadt des Imperiums, nach. Während der Thearch jedoch von dem hohen Sternenneifer aus, auf dem sich sein Palast befand, schwere Silbermünzen herabwarf, was stets zu Verletzungen bei einigen der glücklich-unglücklichen Getroffenen führte, hatte sich der Horas von Sidor Valantis für eine schonendere Methode entschieden, sein Geld unter das Volk zu bringen. Er ließ sich in einer offenen Sänfte im Triumphzug durch die Stadt tragen. Seine Gaben nahm er aus einem gleichfalls in der Sänfte befindlichen Kasten, der von aufmerksamen Dienern ständig wieder aufgefüllt wurde. Hinter der Sänfte schritten weitere Bedienstete mit Geldtruhen. (Wessen Kisten bereits geleert waren, ließ sich mühelos an den ent-

spannten Gesichtern der im wahren Sinne des Wortes erleichterten Träger ablesen.) Damit niemand auf die Idee kam, statt einiger Münzen gleich eine ganze Schatztruhe mitzunehmen, wurde der Festzug von etlichen Schwerbewaffneten begleitet.

Wir Kinder waren bereits am Vortag angewiesen worden, wo wir uns postieren sollten, um möglichst viele Münzen zu erwischen. Ganz vorne sollte meine Base Shirshe stehen, Tuwashs kleine Schwester. Sie war nicht nur in Shingwa-Augen ein ausgesprochen niedliches Kind, dem in den allermeisten Fällen ein simpler Augenaufschlag genügte, um zu bekommen, was es wollte. Über diese Fähigkeit verfügt Shirshe auch heute noch, und zwar in gesteigertem Maße. Sie ist zu einem überaus verführerischen Frauenzimmer herangewachsen, für das Shingwa-Männer buchstäblich alles tun würden. Glücklicherweise ist sie zu nah mit mir verwandt, als dass sie mir gefährlich werden könnte. Natürlich war sie auch an jenem Festtag in Sidor Valantis - wie immer - sehr erfolgreich. Sie ergatterte nicht nur etliche Münzen, sondern auch so viele Leckerbissen, die ihr von den Umstehenden zugesteckt worden waren, dass sie ihre Ausbeute nicht allein nach Hause tragen konnte, ihre Brüder mussten ihr dabei helfen. Das taten sie jedoch nur zu gern - auch der sonst so phlegmatische Tuwash -, denn Shirshe war nicht knauserig.

Die Erwachsenen meiner Sippe - allesamt erfahrene Diebe - wollten sich in der Menge verteilen, um dort größere Beute zu machen. Nicht alle Zuschauer, die sich den Festzug des Horas ansahen, waren arme Schlucker, die wegen der Kupfermünzen kamen.

Doch Großonkel Nishnush reichte die Aussicht auf das zu erwartende Diebesgut nicht, er wollte mehr.

Als die Diener des Horas am Vorabend des Festtages die Schatzkammer geöffnet hatten, um alles für das Spektakel vorzubereiten, war es Großonkel Nishnush gelungen, sich hineinzuschleichen. Allerdings konnte er erst am nächsten Morgen wieder heraus. Und er würde nur wenige Dinge mitnehmen können. Er konnte zwar seine eigene Haut zu Tarnungszwecken farblich an die Umgebung anpassen, nicht jedoch mitgeführte Gegenstände. Und eine durch die Gänge schwebende Ansammlung von Kostbarkeiten würde mit Sicherheit aufgehalten werden. Er durfte deshalb nur soviel mitnehmen, dass er mit seiner Last noch

¹³ Siehe MYRANISCHE ABENTEUER I. DAS ERBE DER JHARRA (Memoria Myrana 10, Mai 2006, S. 23-42).

¹⁴ Horas: Herrscher(in) eines Horasiats.

¹⁵ Thearch: Gottgleicher Herrscher über das Imperium.



rennen und klettern konnte. Also nur einen ganz kleinen Teil dieser verführerischen Auswahl, die zum Teil in diversen Schatullen, Kisten und Kästen verborgen war, teilweise aber auch ganz offen herumlag. Aber was sollte er nun mitnehmen?

Als er im Licht des Gwen-Petryls¹⁶, den er im Maul versteckt bei sich getragen hatte, die prächtigen Schmuckstücke sah, die fein gearbeiteten und mit unzähligen farbigen Edelsteinen und Perlen geschmackvoll verzierten Ringe, Halsketten, Armreifen, Diademe, Broschen, Anhänger und Gürtel aus schimmerndem Schneesilber¹⁷ und goldleuchtendem Illuminium¹⁸, schien seine Entscheidung gefallen zu sein - auch wenn die meisterhaft geschmiedeten Waffen mit Einlegearbeiten aus Emaillé, Koralle, Bernstein, Jade und Elfenbein auch nicht zu verachten waren. Doch in der nächsten Ecke lockten ebenso schöne wie teure Gewebe: farbenfrohe seidene Teppiche mit exotischen Motiven, schwere, mit Gold- und Silberfäden durchwirkte Brokatstoffe ebenso wie spinnwebfeine irisierende Schleier, daneben lagen samtige Pelze seltener Tiere, in allen Regenbogenfarben schillernde Federn unbekannter Vögel - und sogar das sorgfältig in Arkanium¹⁹ gefasste Auge eines Sadurs²⁰! Das war mehr wert als das edelste juwelengeschmückte Geschmeide. Aber diese Präparate waren stets verzaubert - ob sich der Zauber auch gegen ihn richten konnte? Dieses Risiko wollte er lieber nicht eingehen, die Auswahl war auch so noch groß genug. Allein schon die große Anzahl fremdartig geformter Flaschen aus geschliffenem Optolith, die geheimnisvoll leuchtende Elixiere enthielten - vielleicht magische Tränke, möglicherweise gar das ewige Leben in flüssiger Form? Es wäre von unschätzbarem Wert. Aber wie sollte er das feststellen? Er nahm wohl besser etwas mit, das er kannte. Andererseits gab es hier so viele faszinierende unbekannte Dinge. Wie wäre es beispielsweise mit dieser aus einem vielfarbig geäderten Stein geschnittenen Figur, deren Augen lebendig zu sein schienen und die einen betörenden Duft verströmte? Oder vielleicht doch lieber ...

Am nächsten Morgen fanden die Bediensteten in einem chaotischen Durcheinander von geöffneten

Truhen und verstreuten Wertsachen einen völlig erschöpften Shingwa vor, der gierig auf die Kostbarkeiten starrte. Er hatte sich einfach nicht entscheiden können, was er stehlen sollte und war die ganze Nacht verzweifelt hin und her gerannt.

Der fürsorgliche Richter von Sidor Valantis verhalf ihm daraufhin zu einem langen und ruhigen Erholungsurlaub in einer bescheidenen, aber soliden und sicheren Unterkunft mit Vollpension und geregelter Tagesablauf.

Doch diese Geschehnisse in Sidor Valantis lagen lange zurück, im Augenblick befand ich mich in Balan Cantara und hatte mit weitaus schlimmeren Problemen zu kämpfen.

Nachdem es mir schließlich gelungen war, mich von dem Anblick des Tsha'pri loszureißen, fiel mir ein junger shingwanischer Tempeldiener auf, der den Farbwechsel seiner Haut allem Anschein nach nicht kontrollieren konnte; die Farben und Muster wechselten in atemberaubender Geschwindigkeit. Zudem handelte es sich ausschließlich um auffällig leuchtende Farbtöne, Tarnung schien für ihn ein Fremdwort zu sein.

Unvermittelt drehte er sich um, fing meinen erstaunten Blick auf und grinste mich an. "Ich hatte einen magischen Unfall."

"Du kennst dich mit Magie aus?" Danach sah er nun wirklich nicht aus, sein ausgesprochen spitzbübisch wirkendes Gesicht und die flinken Bewegungen ließen eher auf einen Dieb schließen. Er war mir auf Anhieb sympathisch.

Prompt verneinte er meine Frage: "Ich doch nicht - der Optimat, dessen Wertsachen sich in meine Taschen verirrt hatten. Dieser Gemütsmensch meinte, er würde mir das Stehlen ein für alle Mal austreiben, dann machte er ein paar Gesten und murmelte etwas vor sich hin. Seitdem bin ich ein wandelndes Farbspiel. Ich habe das als göttlichen Fingerzeig für einen Berufswechsel gedeutet. Für einen Dieb bin ich jetzt viel zu auffällig, dafür passe ich umso besser in diesen Tempel. Genau der richtige Rahmen für mich, meine Farbenpracht kommt hier ausgezeichnet zur Geltung und wird auch immer sehr bewundert ..." In ernsterem Ton fuhr er fort: "Außerdem bin ich überzeugt, dass Tscha mich gerettet hat - ich meine, wer so gut zau-

¹⁶ Gwen-Petryl: Steine, die aus sich selbst heraus leuchten.

¹⁷ Schneesilber: Ein sehr helles, schweres, silberglänzendes Metall; wird in Aventurien als Zwergensilber bezeichnet.

¹⁸ Illuminium: Ein wertvolles, goldleuchtendes Metall.

¹⁹ Arkanium: Ein magisches Metall, beliebt für Amulette.

²⁰ Sadur: Sehr seltene, in äquatorialen Dschungelregionen lebende dreiäugige Raubkatze mit braun-oranger gestreiftem Fell, 2,5 Grad (= 2,5 Meter) groß. Kann teleportieren oder auch nur einzelne Körperteile (die dadurch nicht angreifbar sind) in eine andere Dimension versetzen, zudem ahnt sie Angriffe oft mit der Hellsicht des funkelnden dritten Auges voraus. Dieses Stirnauge wird nach dem Erlegen des Tieres präpariert, in Arkanium gefasst und verzaubert.



bern kann wie dieser Chemec, der hätte mich doch auch problemlos umbringen oder in einen Stein oder so etwas verwandeln können."

Da hatte er wohl recht.

Jetzt musterte er mich interessiert. "Aber deine Haut sieht auch ziemlich lädiert aus - ich meine die Narben und den nicht so schönen Farbwechsel. Was ist dein Problem, Kumpel?"

"Neugier. Ich habe mir die Werkstatt eines Alchimisten etwas zu gründlich angesehen."

"Neugier, soso." Erneut verzog sich sein Gesicht zu einem breiten Grinsen. "Und was möchtest du von mir wissen?"

"In den Armenvierteln im Osten soll eine Seuche, die so genannte Grünfäule, grassieren. Darüber hätte ich gern genauere Informationen."

"Von einem Ausbruch dieser Krankheit habe ich noch nichts gehört, aber ich kenne ein paar Leute, die dir sicher weiterhelfen können. Komm mit."

Als wir aus dem Tempel traten, registrierte ich, dass es inzwischen fast dunkel geworden war. (Mein Begleiter hatte in weiser Voraussicht eine Laterne mitgenommen, wollte sie jedoch erst dann anzünden, wenn es zu finster wurde, um den Weg zu erkennen.) Auf dem Hinweg hatte in den Straßen lärmendes Gedränge geherrscht, jetzt strebten nur noch vereinzelt Passanten eilig nach Hause.

Der farbenprächtige Diener der Tscha schlug eine Richtung ein, die mir gar nicht gefiel. Immer schmaler, verwinkelter und düsterer wurden die Gassen, durch die er mich führte. Zwielfichtige Gestalten lungerten herum oder huschten an uns vorbei und verschwanden eilig um Häuserecken. Die gut instand gehaltenen und oft liebevoll herausgeputzten Steinhäuser, die die Hauptstraßen säumten, wichen verfallenen Bretterbuden. Dazwischen lagen stinkende Haufen verrottenden Abfalls, die niemanden zu stören schienen.

Typisch für diese Chemec. Sie mokierten sich über die Architektur der Shingwa, weil sie ihnen fremd war, aber sie fanden nichts dabei, selber auf einer Müllhalde zu hausen. Im Shingwa-Viertel von Sidor Valantis war es nie auch nur annähernd so dreckig gewesen. Dafür sorgte schon meine Mutter, die fleißig den Besen schwang - und das nicht nur zu Reinigungszwecken. Sie benutzte ihn auch, um Übeltäter zu verdreschen, die es gewagt hatten, Müll auf die Straße zu werfen. Und sie hatte einen verflucht harten Schlag - ich spreche da aus Erfahrung.

Mittlerweile war es völlig dunkel geworden und das blasse Mondlicht drang nur selten in die Enge der ver-

winkelten Gassen, deshalb zündete der Tempeldiener nun doch die Laterne an. Sie gab nur wenig Licht, aber es reichte aus, um die schlimmsten Trittfallen zu vermeiden.

Als wir um eine Ecke bogen, überraschten wir dahinter zwei Gestalten, die gerade einer dritten, die am Boden lag, die Taschen ausräumten. Augenblicklich sprangen sie auf und zückten Dolche. Ich zog ebenfalls blank.

Doch es kam nicht zum Kampf. Mein farbenfroher Begleiter schnauzte die beiden Schurken unerschrocken an: "Wagt es, euch an uns zu vergreifen, und der Patron²¹ wird euch die Gedärme herausreißen lassen!"

Zu meiner nicht geringen Überraschung reagierten die Strolche auf diese Drohung geradezu erleichtert. Der uns am nächsten stehende Kerl sagte: "Ach so, du bist es nur, Bunter. Bei Tag bist du ja nicht zu übersehen, aber in dieser Düsternis habe ich dich nicht gleich erkannt. Und wer ist das?" Er deutete auf mich.

"Ein Gast."

"Und was will er hier?"

"Dich zum Schweigen bringen ..." Der Fragesteller fuhr erschrocken zurück und auch ich starrte entgeistert den Tempeldiener an, der nun fortfuhr: "... wenn du weiterhin so dumm fragst. Und jetzt lass uns vorbei, wir wollen hier nicht übernachten."

"Ist ja schon gut. Man wird doch wohl noch fragen dürfen ..." Brummelnd zog sich der Halunke zurück. Während dieses Wortwechsels hatte ich die Gelegenheit gehabt, einen Blick auf den am Boden liegenden Menschen zu werfen. Ein Mann in mittleren Jahren, gut gekleidet, aber wohl kaum ein hoher Würdenträger. Und er war tot - die klaffende Wunde an seinem Hals, die fast von einem Ohr zum anderen reichte, ließ daran keinerlei Zweifel. Ich hatte derartige Verletzungen schon oft gesehen, und diese hier sah stark danach aus, als ob sie dem Opfer von hinten zugefügt worden wäre. Feiges Pack.

Der Tempeldiener sprach mich an: "Komm, wir müssen weiter." Er zog mich mit sich.

Widerstrebend folgte ich ihm. "Sag mal, Bunter ..."

"Ich heiße nicht Bunter, so nennen mich diese überaus geistreichen Chemec nur wegen meiner hübschen Haut. Mein Name ist Nimmeshwech. Und du bist ...?"

"Ich heiße Nadesh. Aber was ich sagen wollte: Diese Kerle da haben gerade einen Mord begangen ..."

"Richtig. Deshalb wollte ich auch so schnell da weg

²¹ Patron: Anführer eines Cirkels (siehe Anm. 22).



und werde auf dem Rückweg woanders lang gehen. Ich würde es nämlich gern vermeiden, neben einer Leiche angetroffen zu werden. Als Shingwa ist man ja von vornherein verdächtig - ich weiß gar nicht, wieso wir Echsen einen dermaßen schlechten Ruf haben." Hatte seine Stimme anfangs spöttisch geklungen, glaubte ich nun, Empörung darin zu vernehmen.

Da ich keine Grundsatzdiskussion über den schlechten Ruf der Shingwa führen wollte - der in seinem und auch in meinem Fall zugegebenermaßen nicht ganz unberechtigt war, wenn man die engstirnigen Eigentumsvorstellungen der Chemec zugrunde legte -, lenkte ich ihn rasch mit einer Frage ab. "Kommt so etwas in dieser Gegend häufiger vor?"

Sofort verfiel Nimmeshwech wieder in seinen spöttischen Ton. "Das hängt davon ab, was du unter dem Begriff 'häufiger' verstehst, aber die meisten Nachtarbeiter in diesem Viertel sind wegen ihres einnehmenden Wesens bekannt." Er zwinkerte mir zu.

Ich fand den ehemaligen Dieb zwar ausgesprochen sympathisch, aber ich folgte ihm vielleicht doch etwas zu vertrauensselig. Daher fragte ich ihn: "Wohin bringst du mich eigentlich?"

"Zur *Göbelnden Gossenratte* - das ist eine Taverne, in der man immer auf dem Laufenden ist, was in der Stadt los ist. Wenn du die gewünschten Informationen dort nicht erhältst, bekommst du sie nirgendwo. Das Essen rührst du übrigens besser nicht an, die Küche ist - wie soll ich sagen - nicht gerade berühmt." Bei dem Namen des Wirtshauses hätte ich auch kein Feinschmeckerlokal erwartet.

Schließlich erreichten wir die an einem kleinen Platz gelegene Taverne, die keinen besonders einladenden Eindruck machte. Das zweistöckige Gebäude war solide aus Stein errichtet worden, sah aber reichlich schäbig aus;



der maisgelbe Anstrich war größtenteils abgeblättert und auch der Putz darunter war schadhaft. Das war aber nicht der einzige Grund, warum das Haus so



abweisend auf mich wirkte: Während ich im Obergeschoss immerhin noch einige Fenster erkennen konnte, deren Läden allerdings fest verschlossen waren, wies die Vorderfront des Erdgeschosses außer dem Eingang keine weitere Öffnung auf. Wohl zum Ausgleich wurde der Eingangsbereich von mehreren Laternen geradezu verschwenderisch beleuchtet. Ein großes Schild über der Tür informierte uns darüber, dass es sich bei der gastlichen Stätte um die *Göbelnde Gossenratte* handelte. Für des Lesens unkundige Gäste war eine ziemlich drastische Zeichnung hinzugefügt worden.

Beim Betreten des Gebäudes fiel mir auf, dass die Mauern ungewöhnlich dick waren. Auch die Tür war außerordentlich stabil, das ohnehin schon harte Holz war mit Metall noch verstärkt worden. Ich hatte eher den Eindruck, eine Festung zu betreten als ein Gasthaus.

Drinne war es ziemlich düster; nur wenige, von der Decke hängende Lampen erhellten den Raum. Ich blieb einen Moment stehen, damit sich meine Augen an das Dämmerlicht gewöhnen konnten. Jetzt verstand ich auch den Sinn der Festbeleuchtung vor dem Haus. Fast jeder Neuankömmling würde, von dem grellen Licht geblendet, im Eingangsbereich kurz verharren - was den bereits anwesenden Gästen gestattete, ihn zu betrachten, bevor er sie sehen konnte. Dieses Frühwarnsystem gab ihnen die Gelegenheit, gegebenenfalls unbemerkt durch den mit Sicherheit vorhandenen Hintereingang zu verschwinden oder aber den unerwünschten Gast als Zielscheibe zu benutzen - eine unangenehme Vorstellung.

Ich trat einen Schritt beiseite, um niemandem im Weg zu stehen, und sah mir die Kneipe genauer an: Ein etwa acht Grad breiter und fast ebenso tiefer Raum ohne Fenster. Er war mit roh zusammengezimmertem Mobiliar ausgestattet, das arg mitgenommen aussah - hier schien schon mehr als eine Schlägerei stattgefunden zu haben. Im Hintergrund führte mittig ein Gang weiter in das Innere des Hauses, vermutlich zur Küche. Rechts von diesem Gang war ein Teil des Raumes mit einem Tresen abgeteilt worden. Direkt daneben führte an der rechten Außenwand eine Treppe ins Obergeschoß. Die rückwärtige Wand, die sich links von dem Gang befand, wies lediglich eine Tür auf, die aber geschlossen war.

Insgesamt erwies sich die *Göbelnde Gossenratte* als eine miese Spelunke mit dazu passender Kundschaft; das Gesindel, das hier herumlungerte, hatte vermutlich

allen Grund, für die spärliche Beleuchtung dankbar zu sein.

Ich wendete mich an Nimmeshwech: "Kann man es wagen, hier etwas zu trinken?"

"Kommt darauf an. Wenn du kein Risiko eingehen willst, solltest du etwas Hochprozentiges nehmen. Am besten 'Rattengift' - das ist die Hausmarke -; das Zeug tötet garantiert alles ab. Besorg uns doch gleich drei Becher; dahinten ist jemand, mit dem ich dich bekannt machen will" - bei diesen Worten deutete er auf eine zwielichtige Gestalt in der linken hinteren Ecke - "und bei einem guten Schluck plaudert es sich doch viel besser ..." Hinter der Theke residierte eine resolute Neristu, die ihre vier Arme gekonnt einzusetzen wusste; im Handumdrehen standen drei gefüllte Becher vor mir. Der Preis für die Getränke war verächtlich niedrig und der Geschmack des Gebräus dementsprechend "gewöhnungsbedürftig". Was hingegen die Wirkung des Branntweins anging, hatte Nimmeshwech nicht zu viel versprochen. Der Fusel ätzte wirklich alles weg und vernichtete mit Sicherheit jeden Krankheitskeim - vielleicht sollten wir die Grünfäule damit bekämpfen.

Nimmeshwech stellte mich einem mittelgroßen Menschen mit braunen Haaren vor, der in einen formlosen graubraunen Umhang gehüllt war. Er hatte ein bartloses, nichtssagendes Gesicht, das nur von den wachsamen braunen Augen belebt wurde. Bei dem schlechten Licht ließ sich schwer sagen, wie alt er war - schätzungsweise um die Dreißig.

Hoffnungsvoll bat ich ihn bezüglich des Ausbruchs der Grünfäule um Auskunft. Die Aussagen des Mannes bestätigten aber nur, was Aristandros bereits über die Situation in den von der Seuche befallenen Stadtvierteln gesagt hatte - was nicht dazu beitrug, mich zu beruhigen.

Dann sagte der Chemec, der übrigens Pythos hieß: "Du schuldest uns einen Gefallen."

Ich fragte nach: "Wem schulde ich einen Gefallen?"

"Dem *Cirkel*²² der Goldenen Krallen."

Das hatte ich ja wieder einmal fein hinbekommen. Dieser Gefallen würde bestimmt weder einfach zu bewerkstelligen noch legal sein. Aber die Wahrscheinlichkeit, dass ich überhaupt noch lange genug lebte,

²² Cirkel: Meistens illegale und deshalb inoffizielle Gemeinschaft von freien Bürgern, die gemeinsame Interessen verfolgen. Das Spektrum der Cirkel reicht von relativ angesehenen Handwerker- und Händlerschutzbünden, die im Laufe der Zeit als so genannte Collegien offiziell anerkannt wurden, bis zu Zusammenschlüssen von Kriminellen mit mafiaähnlichen Strukturen. Das Oberhaupt eines Cirkels wird als Patron bzw. Matrona bezeichnet.



um mich bei dem Cirkel für die erhaltenen Informationen - die ziemlich wertlos waren - revanchieren zu können, war ohnehin denkbar gering. Also erklärte ich mich einverstanden.

Dann machten Nimmeshwech und ich uns auf den Rückweg. Der Tempeldiener wählte dafür tatsächlich eine andere Strecke als auf dem Hinweg und nahm sich dieses Mal auch genügend Zeit, um mir den Weg durch die zum Teil sehr unübersichtlichen Gassen genau zu erklären. Augenzwinkernd meinte er, er könne mich ja schließlich nicht immer begleiten ...

Anscheinend betrachtete er mich schon als Cirkelbruder. Das hatte ich mit meiner Erkundungsmission allerdings nicht beabsichtigt, ich hatte doch bloß eine Auskunft haben wollen ... Und jetzt brauchte ich noch mindestens eine weitere. Ich fragte Nimmeshwech: "Sag mal, ist Pythos der Patron?"

"Nein, er ist nur ein Mittelsmann, allerdings ein ziemlich einflußreicher. Den Patron habe ich bisher nicht kennenlernen dürfen; nur hochrangige Mitglieder des Cirkels wissen, wer er ist."

Diese Antwort verblüffte mich. "Du kennst den Patron gar nicht? Aber du hast doch vorhin den beiden Mördern mit ihm gedroht!"

Gelassen erwiderte Nimmeshwech: "Na und? Diese Straßenräuber stehen in der Hierarchie des Cirkels ganz unten; sie haben keine Ahnung, welchen Rang ich inne habe, und sie werden sich nicht trauen, ein Risiko einzugehen. Wenn diese jämmerlichen Gestalten auch nur für einen Obulos²³ Mut hätten, würden sie nicht zu zweit einen Unbewaffneten abstechen, um ihn auszurauben. Es hätte genügt, ihn zu bedrohen. Und ein geschickter Dieb hätte die Wertsachen seines Opfers ohnehin auf eine elegantere Weise an sich gebracht."

Er verstand zu bluffen, das musste ich ihm lassen. Ob er sich auch mit Glücksspiel beschäftigte? Falls er mich zu einer Partie einlud, würde ich höflich aber bestimmt ablehnen - auf diesem Gebiet war ich kein Gegner für ihn.

Der vielseitig begabte Diener der Tscha fuhr fort: "Vielleicht triffst du den Patron ja noch vor mir ... Ich weiß ja nicht, was für einen Gefallen du Pythos erweisen sollst, aber wenn es etwas richtig Gefährliches ist

und du deine Sache gut machst, hast du vielleicht die Ehre, dem Patron vorgestellt zu werden." Seine Stimme klang jetzt geradezu begeistert, es war nicht zu überhören, wieviel ihm an einer solchen Auszeichnung lag.

Ich war von dieser Aussicht weitaus weniger angetan. Am Tscha-Tempel verabschiedete ich mich von Nimmeshwech und begab mich zügig zu unserer Herberge, dem *Goldenen Gischtwurm*. Ich wusste zwar immer noch nicht genau, was für Schrecken mich morgen erwarteten, aber es war sicher nicht verkehrt, ihnen ausgeschlafen gegenüberzutreten.

Die Insel der Kouramnion

Am nächsten Tag machten wir uns unter der Führung von Aristandros' Verwandtem Chryaton blablubb Kouramnion (ich kann mir diese bescheuerten optischen Titel einfach nicht alle merken) mit einem Flussschiff auf den Weg. Unser erstes Ziel war eine kleine, mitten im Fluss gelegene Insel, die den Kouramnion gehörte. Unser Aufbruch verzögerte sich etwas, weil Chryatons Tochter Shinxarana darauf bestand, uns zu begleiten, was ihr Vater aber strikt ablehnte. Ein weiteres Indiz dafür, dass unsere Mission sehr gefährlich sein würde.

Während ich noch darüber nachdachte, wurde das Schiff durch einen Aufprall erschüttert. Vielleicht wäre es besser gewesen, wenn ich das Steuer übernommen hätte - diese unfähigen Flussschiffer hatten ein kleines Boot gerammt und versenkt. Glücklicherweise war seiner Insassin, einer attraktiven Vesaya²⁴ namens Nerayen awa Eiru, nichts passiert. Die - zu Recht - überaus zornige Dame wurde aus Gründen der Geheimhaltung mitgenommen. Sie meinte daraufhin, unsere so genannte geheime Aktion piffen bereits die Gossenratten aus den Kanälen. Wie außerordentlich beruhigend für einen Spion - zu erfahren, dass er schon erwartet wird!

Bald darauf erreichten wir die Insel. Dichter Wald, in den lediglich eine schmale Schneise geschlagen worden war, reichte fast bis zum Landungssteg. Als wir den Wald durchquerten, stellten wir fest, dass er von vielen kleinen Affen bewohnt wurde, die munter kreischend durch die Bäume tobten.

Plötzlich wurde es still. Dann stieß einer der Affen einen schrillen Schrei aus, der abrupt abbrach.

²³ Obulos (Ob): Schwarzeiserne, viereckige, in der Mitte gelochte Münze; kleinste imperiale Währungseinheit. Siehe auch MM10 Anm. 4 (Imperiale Währung).

²⁴ Vesayu / Vesaya, Pl. Vesai: Fremdartiges Volk, das mittlerweile in großen Teilen Myranors verbreitet ist, ursprünglich aber von dem im Süden Myranors liegenden Kontinent Meralis stammt. 7,5 - 8,25 Spetem (= 1,50 - 1,65 Meter) groß, feingliedrig, mit fast reinweißer Haut, großen dunklen Augen und tiefroten Haaren, die vesayinische Frauen oft als Turmfrisur tragen.



Offenbar gab es hier auch Raubtiere. Wir bekamen aber keines zu Gesicht.

Ohne weitere Zwischenfälle erreichten wir den Waldrand. Vor uns erstreckte sich eine weite, grasbewachsene Fläche. In der Ferne waren ein großes, zweistöckiges Haus sowie kleinere Nebengebäude zu erkennen.



“Das Haus auf der Insel war ein zweistöckiges Gebäude im ländlichen Stil. Im unteren Teil waren Wach- und Schulungsräume, Vorrats- und Küchenbereich untergebracht, die obere Etage war den Mitgliedern des Hauses zu Verfügung gestellt. Neben Schlafräumen fanden sich ein Bad, eine Bibliothek und Räume für Planungen und ein Zimmer, das als Kommandoposten dienen konnte. Neben dem Haupthaus gab es noch weitere Nebengebäude zur Unterbringung von Ausrüstung und Mannschaften. Umschlossen wurde das Ganze von einer Laufbahn und einer Parklandschaft. Außerhalb des kultivierten Areals gab es einen wilden Grünstreifen, der die Insel vor neugierigen Blicken schützen sollte. Die Anlage wirkte sehr ruhig und sicher. Es wurden zwei Tor- und mehrere Doppelwachen aufgestellt.”

Das Empfangskomitee wartete schon auf uns: ein Offizier namens Gazylus serr Kouramnion mit zwanzig Argeniten - pardon, Myrmidonen²⁵ -, die sich gegenüber unserem Oberbefehlshaber, dem Wichtigtuer Chryaton, äußerst respektvoll verhielten. Seinem hochtrabenden Gebaren nach zu urteilen, schien Chryaton hier der Hausherr zu sein. Auch zwei zum Haus gehörende Zivilisten waren anwesend, die ihren Herrn mit der gebührenden Ehrfurcht empfingen: der Diener Egdul und der Gelehrte Yobraal. Fassungslos starrte ich Egdul an: Er war eine zwergwüchsige Echse mit einem großen Glubschauge mitten auf der Stirn! Bei Tscha, was für ein Wesen war das? Aber so befremdend er auch aussah, schien er doch ein netter Kerl zu sein. Yobraal war ein Chemec - das sagt doch schon alles.

Kaum waren wir am Haus angelangt, als die Vesaya auch schon regelrecht abgeführt und eingesperrt wurde. Es war wirklich interessant zu sehen, wie die hohen Herrschaften ihre Gäste behandelten, die Dame hatte ihnen schließlich nichts getan.

Wir übrigen betraten einen großen Raum, in welchem ein ebenfalls großer Tisch die Blicke auf sich zog. Auf diesem Tisch befand sich nämlich ein Modell von einem am Fluß gelegenen Teil Balan Cantaras samt

einigen Miniaturschiffen und Miniaturgestalten. Saathiya konnte nicht widerstehen: Als die vor Wichtigkeit fast berstenden Chemec gerade nicht hinsahen, brachte sie einige Schiffchen und Figürchen durcheinander - Katzen spielen eben gern.

Das Modell war jedoch nicht das einzig Sehenswerte in diesem Zimmer. In einem Vitrinenschrank standen einige sowohl hübsche als auch wertvolle Sachen, darunter auch ein Brieföffner aus Kristall. Ich hätte mir ja gern das eine oder andere Andenken mitgenommen, aber im Moment liefen mir hier zu viele Leute herum. Nun, vielleicht ergab sich ja später eine Gelegenheit.

Zuerst aber gab es Abendessen. Danach war es mir leider auch nicht möglich, mir die Wertgegenstände in dem Vitrinenschrank näher anzusehen, da mehrere Myrmidonen während der Nacht Wache hielten. Also ging ich schlafen.

Ein Schrei in der Nacht

Doch schon nach kurzer Zeit wurde die Nachtruhe durch einen lauten Schrei unterbrochen.

Diese Optimaten gingen mir langsam wirklich auf die Nerven - wahrscheinlich hatte der Ober-Kouramnion gerade bemerkt, dass sein kostbares Flottenmodell umdekoriert worden war und wusste jetzt nicht, welche Befehle er morgen früh geben sollte.

Seufzend stand ich auf. Im Flur stieß ich auf Saathiya und Aristandros. Gemeinsam durchsuchten wir das Haus. Alle Gäste und Bediensteten waren da, doch der überhebliche Chryaton, unser Hausherr, fehlte. In seinem im ersten Stock gelegenen Schlafzimmer klebte Blut am Fensterrahmen. Ich kletterte hinaus und untersuchte die Wand und das Dach, fand aber nichts Ungewöhnliches - nur Moos und Dreck.

Daraufhin schnappten wir uns ein paar Laternen und suchten draußen nach ihm. Saathiya tat dies mit geradezu überschäumender Hilfsbereitschaft, während ich nur unwillig mitging. Es war schlimm genug, dass dieser dämliche Optimat meine Nachtruhe gestört hatte, warum sollte ich auch noch seinetwegen im Dunkeln draußen herumstolpern? Außerdem ging mir der kleine Affe, dessen fröhliches Quietschen so plötzlich geendet hatte, nicht aus dem Sinn ...

Unseren Gastgeber fanden wir nicht, stattdessen die offenbar von Krallen und Zähnen eines nicht gerade zwergwüchsigen Wesens zerfetzten Leichen der Wachen. Dasselbe grauenvolle Bild bot sich in den

²⁵ Myrmidonen: Schwere Infanterie.



Schlafräumen der Nebengebäude. Nur die Wachen im Haupthaus hatten überlebt: der Offizier Gazylus und zwei seiner Leute.

Zurück im Haupthaus, ließen wir zuerst die Vesaya aus ihrem Zimmer. Ihre schlechte Laune hatte sich durch den Hausarrest nicht gerade verbessert - kein Wunder.

Dann inspizierten wir den Kerker.

Der Kerker war belegt, und zwar von einem großen molchartigen Wesen, wie ich noch nie zuvor eines gesehen hatte. Yobraal äußerte mit leicht zitteriger Stimme, es sei ein Mholur. Jetzt erschrak auch ich, über diese Ungeheuer hatte ich schon viele Schauergeschichten gehört.

Völlig unbeeindruckt hingegen versuchte Saathiya, Kontakt mit ihm aufzunehmen. Sie sprach ihn in allen ihr bekannten Sprachen an, und als er darauf nicht reagierte, malte sie etwas auf den staubigen Zellenboden. Endlich eine Reaktion, er zeichnete ebenfalls etwas: ein Katzenköpfchen.

Dann drückte er seinen Daumen auf die Zeichnung und drehte ihn einmal herum, sodass er das Köpfchen brutal auslöschte.

Dabei sah er Saathiya an - mit vollkommen regungslosem Gesichtsausdruck. Ein wirklich unangenehmer Zeitgenosse.

Unvermittelt riefen die im Erdgeschoss postierten Wachen nach uns. Eine Horde der kleinen Affen, denen wir auf dem Weg hierher begegnet waren, stürmte auf das Haus zu.

Ob sie uns angreifen wollten? Das wäre ein äußerst ungewöhnliches Verhalten für diese Tiere - aber was war auf dieser Insel schon normal. Die merkwürdigen

Geschehnisse waren sicher auf den schlechten Einfluss des hier hausenden Optimatenpacks zurückzuführen. Wir verriegelten Türen und Fensterläden und legten - für alle Fälle - Waffen bereit. Dann gingen Saathiya und ich in die Speisekammer und füllten zwei Körbe mit Lebensmitteln, von denen wir annahmen, dass Affen sie gern aßen: Äpfel, Pflaumen, Aprikosen, Tomaten und auch etwas Zuckergebäck. Solange es sich irgendwie vermeiden ließ, wollten wir den Äffchen nichts zuleide tun - vielleicht hatten sie ja bloß Hunger.

Ich töte nämlich nicht gern - auch wenn man das bei einem Piraten vielleicht vermuten würde.

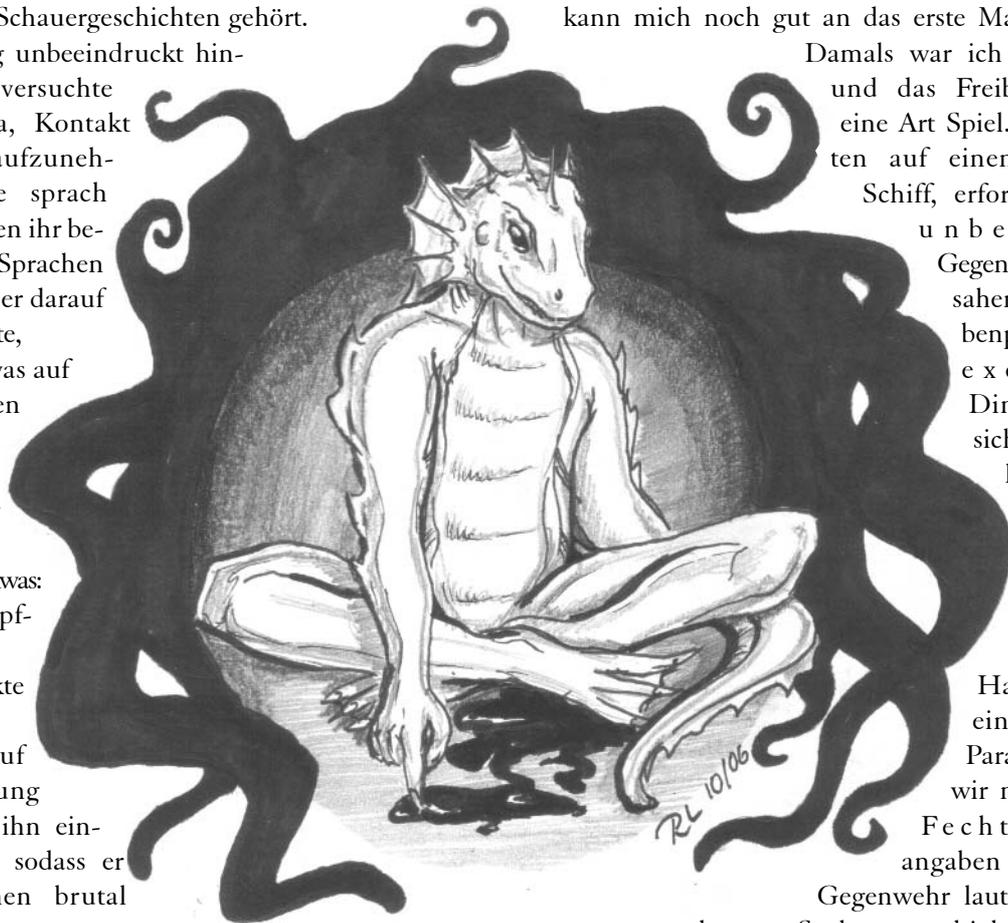
Es ist eine der Schattenseiten meines Berufes und ich kann mich noch gut an das erste Mal erinnern.

Damals war ich jung, naiv und das Freibeuterleben eine Art Spiel. Wir segelten auf einem schönen Schiff, erforschten mir unbekannte Gegenden und sahen viele farbenprächtige, exotische Dinge. Wenn sich eine Gelegenheit ergab, veranstalteten wir vor einem

Handelsschiff eine Art Parade, bei der wir mit unseren Fechtkünsten angaben und ohne Gegenwehr lauter wunderbare Sachen erhielten. Den

Schwertkampf hatte ich mit einer für einen Shingwa eher ungewöhnlichen Begeisterung schnell und gut erlernt und ich begeistere mich auch heute noch sofort für einen guten Kampf, aber so ein ungetrübtes Vergnügen, wie er es damals - trotz der üblichen Übungsverletzungen - für mich war, wird er wohl nie wieder werden.

Eines Tages wehrte sich die Besatzung eines Frachtschiffes. Unsere Gegner waren in der Minderzahl und schlecht bewaffnet, sie hatten von vornherein keine Chance. Dennoch kämpften sie





erbittert, und es gelang ihnen, mehrere meiner Kameraden zu verwunden. Tote hatten wir glücklicherweise nicht zu beklagen, sie hingegen schon, sodass sich die übrigen schließlich ergaben. Doch unser Kapitän sagte nur: "Zu spät" und, an uns gewandt, "macht sie kalt".

Später fragte ich Ephraim, warum der Kapitän so reagiert hatte. Er erklärte mir, dass der Erfolg eines Piraten größtenteils auf der Furcht beruht, die er verbreitet. Wenn es sich herumspräche, dass man ruhig erst einmal versuchen könne, uns Widerstand zu leisten, und man im Falle eines Misserfolgs trotzdem mit dem Leben davongäme, hätten wir demnächst bei jedem Überfall einen harten Kampf zu erwarten. Ich habe das zwar verstanden, aber der Ausdruck in den Augen derer, die wir töten mussten, hat mich noch lange verfolgt. (Warum ich mich nicht einfach geweigert habe? Ich habe doch gerade erklärt, warum man die Befehle eines Piratenkapitäns sofort befolgen sollte!)

Wie gesagt, ich töte äußerst ungern - allerdings gibt es auch Ausnahmen: Sollte ich eines Tages das Glück haben, die Amauna Bupao, deretwegen wir beinahe auf einem Opferaltar der Jharra gelandet wären, zu erwischen, dann habe ich mit ihr noch ein Kätzchen zu rupfen!



"Nach dem Verschwinden von Exzellenz Chryaton at Kouramnion wurden sofort Gruppen ausgesandt, die einzelnen Zimmer des Hauses zu untersuchen.

Dabei wurden Blutspuren gefunden, die aus dem Haus hinaus wiesen. Im Umfeld des Hauses wurden tote Wachposten gefunden. Eine Inspektion der Mannschaftsquartiere ergab einen Totalverlust. Nur die Wachen im Anwesen selber hatten den Anschlag überlebt.

In den Gewölben unterhalb des Hauses konnten wir einen Mholuren in einer der Zellen erkennen. Nach Auskunft des Sekretärs seiner Exzellenz war diese Kreatur ein Schamane, der erst kürzlich bei einer Strafexpedition in die Sümpfe gefangen worden war. Auf meine Frage, warum das Monstrum hier und nicht im Hexagon eingekerkert sei, wurde mit einem Schulterzucken reagiert. Seine Exzellenz sei sicher gewesen, dass keine Gefahr bestünde."

Mit den Fresskörben beladen stiegen Saathiya und ich durch eine Luke auf das Dach. Dort stellten wir uns an den Rand und warfen den Äffchen unsere milden

Gaben hinunter. Sie wirkten eher desinteressiert.

Wir überlegten gerade, was wir tun sollten, als ein gewaltiger Schatten über uns fiel. Als wir uns umsahen, sahen wir hinter uns ein mindestens drei Gradu großes Wesen, das vage einem Ghorla²⁶ ähnelte. Die Kreatur befand sich zwischen uns und der Dachluke. Der Rückweg war abgeschnitten.

Saathiya und ich sahen uns kurz an. Dann flitzten wir auseinander und kletterten an verschiedenen Hauswänden hinunter.

Unten wurde ich von den Affen angegriffen.

Ich rannte nach links. Saathiya sah ich nicht, sie war wohl nach rechts geflüchtet. Ich versuchte, die Affen mit lautem Gebrüll und Gefuchtel einzuschüchtern - ohne jeglichen Erfolg. Offensichtlich drohten Affenmütter ihren unartigen Kindern nicht damit, dass der böse Shingwa sie holt.

Also machte ich Ernst. Ich zog mein Schwert und bedrohte sie damit, indem ich dicht über ihre Köpfe hinweg hieb. Leider kann ich nicht behaupten, dass sie das mehr beeindruckte als mein erfolgloses Geschrei. Daraufhin schlug ich, mittlerweile wütend geworden, ernsthaft auf die kleinen Biester ein, traf aber nicht.

Immerhin hatte ich unter diesen diversen Anstrengungen schon fast die Haustür erreicht. Allerdings nur fast. Und diese offenbar von Irrsinn erfassten Affen machten Anstalten, mich zu zerreißen. Bisher hatten sie mir nur einige unbedeutende Kratzer zugefügt, doch es sah ganz danach aus, als wären sie im Begriff, sich zu steigern. Und die Meute war groß genug, um mich zu erledigen.

Zu meinem Glück schien der Lärm jedoch gehört worden zu sein. Aristandros öffnete die Tür und kam mir zu Hilfe - einer der wenigen Augenblicke, in denen ich mich aufrichtig freute, seine hässliche Visage zu sehen. Er schlug mit seinem Schwert dermaßen auf die Affen ein, dass Fleischfetzen in alle Richtungen flogen und die Überlebenden ein Stück zurückwichen. Die Affen taten mir leid, aber anders waren sie wohl nicht zur Vernunft zu bringen. Immerhin ermöglichte Aristandros' brutales Vorgehen mir und Saathiya, die jetzt herangekeucht kam, ins Haus zu flüchten. Auch Aristandros sprang zurück und schlug die Tür zu, dann verriegelte er sie sorgfältig von innen.

Als Nächstes begaben sich Aristandros und Yobraal in

Ghorla, Pl. -s: Gefürchteter bärengestaltiger Raubaffe, 2,2 Gradu (= 2,2 Meter) groß, v. a. in den Bergen Xarxarons, aber auch in anderen Gebirgen anzutreffen.



die Bibliothek. Sie hofften, dort einen Hinweis darauf zu finden, womit man dieses gigantische Wesen, das sich auf dem Dach herumtrieb, besiegen konnte. Ich schloss mich ihnen nicht an. Sämtliche Bücher im Hause dieser düsteren Optimaten waren in Hiero-Imperial, der Hochsprache der Aristokraten, geschrieben und ich kann diese Sprache leider nicht einmal verstehen, geschweige denn lesen. Ephraim hätte es gekonnt - wie gern hätte ich ihn

jetzt an meiner Seite gehabt ... Stattdessen musste ich mich mit diesen hochnäsigen Angebern herumärgern. Nach einer Ewigkeit kehrten die beiden zurück und verkündeten die geniale Erkenntnis ihrer langwierigen Forschungen: Ein kristallener Brieföffner wäre die ideale Waffe.

Diese Bibliothek musste über einen direkten Zugang zum Weinkeller verfügen, anders ist eine derartige Eingebung nicht zu erklären.





“Nein, das Wesen war mir vollends unbekannt. Es war keine Ähnlichkeit zu erkennen. Zuerst hatte ich nur die Schilderung meiner Argeniten, später wurde ich seiner persönlich ansichtig.

Nach dem ersten Angriff begab ich mich mit Yobraal in die Bibliothek, um ungestört über die Situation nachdenken zu können. Meine Argeniten sind sicherlich sehr brauchbar, mit hoher Literatur oder Werken über Taktik und Strategie können sie aber nichts anfangen. Auf einem Nebentisch fiel mir ein Werk über lokale Geschichte auf. Es war eine handschriftliche Abhandlung über diese Insel und die Geschichte des Lagers. Offenbar waren einige Stellen markiert worden. So erfuhren wir, dass es sich bei dem Angreifer mit hoher Wahrscheinlichkeit um seine Exzellenz handeln musste, der Opfer eines alten Fluches geworden war. Völlig seiner hohen Abstammung beraubt, war er zu einer Gefahr geworden. Auch über die Ursache des Fluches, der seit mehreren Jahrhunderten bestand, war einiges in dem Buch geschrieben. Weiterhin war zu lesen, dass solche Unglücklichen durch keine metallene Waffe zu schädigen sein würden. Einzig ein reines Material, wie Kristall, wäre dazu in der Lage. Yobraal erinnerte sich eines Brieföffners auf dem Schreibtisch seiner Exzellenz.”

Mit dem Kristallbrieföffner "bewaffnet" stieg Aristandros auf das Dach. Saathiya und ich kamen mit, um auf den entweder betrunkenen oder verrückten Optimaten aufzupassen.

Aristandros ging auf das Monster los und stach ihm den kristallinen Brieföffner in die Leiste - und zwar nicht nur einmal, sondern immer wieder. Offenbar wollte er das Wesen nicht töten, denn Aristandros wäre durchaus groß genug gewesen, um auch ein höher gelegenes Ziel zu treffen. Ich verstand den Grund für diese Rücksichtnahme zwar nicht, aber wenn Aristandros das unbedingt so wollte - meinerwegen. Also zückten Saathiya und ich unsere Blankwaffen und attackierten die Beine der Kreatur. Es schien aber nichts zu nützen. Doch unvermittelt brach das Wesen zusammen. Dann begann es vor unseren Augen zu schrumpfen und seine Gestalt zu verändern, es wurde zusehends menschlicher ...

Als die Verwandlung abgeschlossen war, starrten wir entsetzt auf die reglose Gestalt zu unseren Füßen. Es war Aristandros' Verwandter Chryaton sowieso Kouramnion - und er war tot.

Flucht

Schweigend verließen wir das Dach.

Wieder im Erdgeschoss angelangt, ließen wir uns erschöpft zu Boden fallen.

Als ich einigermaßen wieder zu Atem gekommen war, bot sich mir eine günstige Gelegenheit, den kristallinen Brieföffner an mich zu nehmen. Ich nutzte sie - um eine wirksame Waffe zu haben, falls dieser Wahnsinn im Hause Kouramnion üblich war und auch Aristandros ergriff.

Die Affen benahmen sich jetzt wieder wie normale Affen. Sie zogen sich in den Wald zurück, nachdem sie das Obst und die anderen Leckerbissen aufgesammelt hatten. Auch die Überreste ihrer Toten nahmen sie mit.

Unvermittelt erschütterte ein Erdstoß das Gebäude. Wir hatten uns noch nicht von dem Schrecken erholt, als auch schon ein weiterer folgte. Und noch einer. Die ganze Insel schien zu beben! Jemand brüllte, das habe etwas mit dem Gefangenen im Keller zu tun. Wir rannten ins Untergeschoss. Der Mholur war nach wie vor sicher in seiner Zelle eingesperrt, eigentlich bestand also kein Grund zur Sorge. Doch er benahm sich sehr eigenartig - er ritzte sich mit seinen Krallen die Brust auf. Und es schienen regelrechte Muster zu sein, die er sich da in die Haut schnitt ...

Ich grübelte noch darüber nach, was er da eigentlich machte, als ich erstaunt feststellte, dass ich nasse Füße hatte. Diese Pfütze war doch eben noch nicht dagewesen?! Rasch stieg das Wasser höher. Es schien von außen in das Gebäude einzudringen. Offenbar regnete es heftig und der Keller war schlecht isoliert. Doch nach frischem Regenwasser sah diese grünliche Brühe eigentlich nicht aus, zudem roch sie unangenehm - irgendwie modrig-fischig. Als ich mir die Flüssigkeit genauer ansah, stellte ich mit Entsetzen fest, dass es tatsächlich kein normales Wasser war. Dafür war es zu dickflüssig, außerdem bewegte es sich ... Dieser Schleim, in dem ich da stand, war lebendig!

Was auch immer das sein mochte - eines war klar: Wir mussten so schnell wie möglich von hier weg.

Wir stürzten die Treppe hinauf, schulterten in fliegender Eile unser Gepäck und rannten aus dem Haus. Als wir über die Grasfläche Richtung Landungssteg hasteten, dachte ich mit Bedauern an die schönen Dinge in dem Vitrinenschrank, von denen ich mir so gern etwas mitgenommen hätte ... Keine Zeit.

Mühsam stolperten wir durch den nachtschwarzen Wald, der offenbar ein Eigenleben bekommen hatte. Zweige peitschten durch die Luft und schlugen nach



uns, Wurzeln angelten nach unseren Füßen und trachteten danach, uns zu Fall zu bringen. Ich vernahm ein lautes Scheppern, gefolgt von ebenso geräuschvollen Flüchen. Es hörte sich nach Aristandros an, der eine schwere Rüstung trug, vielleicht war es aber auch einer der Myrmidonen.



“Trotz heftiger Widersprüche von Yobraal und meinen Argeniten begab ich mich, nur mit dem Kristall in der Hand, aufs Dach. Seit meiner Zeit in Iolon und den Kämpfen gegen serovische Piraten habe ich genug Übung im Nahkampf bekommen. Ich wusste also, wie ich einen Gegner durch gezielte Stiche zwar erschöpfen konnte und sein Leben dabei zu schonen war. Doch allen Mühen zum Trotz sollte es mir nicht gelingen, seine Exzellenz lebend vom Dach zu holen. Die Folgen des Fluches waren offenbar zu stark gewesen. Schon nach wenigen, eigentlich eher harmlosen Wunden, sank er in sich zusammen und fiel tot auf die Dachziegel. Wir haben seine Leiche in sein Zimmer getragen und dort aufgebahrt. Bereits kurze Zeit später waren Erschütterungen zu verzeichnen, deren Ursprung sich im Keller fand. Diese elende Echsenkreatur vollführte ein Ritual, welches ein Tor zu einer anderen Welt öffnete. Die Beschwörung eines uralten Wesens war bereits im vollen Gange und ließ sich vor Ort nicht mehr stoppen. Ich gab daraufhin den Befehl, das Anwesen zu verlassen. Mit den Geschossen, die wir gegen die Seuche dabei hatten, wollte ich den neuen Feind bekämpfen.”

Als wir am Steg ankamen, sahen wir eine Anzahl dunkler Köpfe aus den Fluten ragen. Die zugehörigen Körper zeichneten sich schemenhaft unter der Wasseroberfläche ab. Mholuren.

Noch mehr von diesen Biestern, das hatte uns gerade noch gefehlt.

Ob sie gekommen waren, um ihren auf der Insel gefangen gehaltenen Gefährten zu befreien? Vermutlich.

In Erinnerung an das freundliche Wesen des eingekerkerten Mholurs verzichteten wir jedoch auf eine Kontaktaufnahme mit seinen Artgenossen.

Stattdessen legten wir schleunigst ab. Gazylus und seine Männer kannten sich nicht nur mit dem Boot, sondern auch mit den Geschützen aus - Letztere funk-

tionierten jedoch leider nicht. Um das Boot zu manövrieren, hätten wir die Myrmidonen nicht einmal gebraucht; es gibt kaum ein Wasserfahrzeug, mit dem ich nicht umgehen kann.

Wir hatten uns höchstens eine Millia²⁷ von der Insel entfernt, als Aristandros der Ashariel einen Auftrag erteilte, der mich im ersten Moment zu der Vermutung veranlasste, dass jetzt auch Aristandros von dem in seiner Familie verbreiteten Wahnsinn ergriffen worden war. Anyrané flog los, während ich noch wie vor den Kopf geschlagen dastand. Ich glaubte nicht recht gehört zu haben. Sie sollte eine große Anzahl auf der Insel befindlicher Brandbomben zünden?

Als ich mich umblickte, verstand ich jedoch, warum Aristandros diesen Befehl gegeben hatte. Im blassen Mondlicht sah ich hinter dem Wald gewaltige Tentakel in den Nachthimmel ragen, die sich unvermittelt nach unten bewegten und etwas zu umklammern schienen - vermutlich das Haus, aus dem wir gerade geflüchtet waren. Die monströse Kreatur, zu der die Tentakel gehören mussten, konnte ich nicht erkennen - was ich jedoch nicht weiter bedauerte.

Ich hatte auch keine Zeit, länger darüber nachzudenken, denn wir hatten ein viel näher liegendes Problem. Die Aktion der Ashariel war selbstmörderisch und auch für uns im höchsten Grade lebensgefährlich. Die von den Bomben ausgehende Welle kochend heißer Luft würde uns höchstwahrscheinlich alle töten.

Da das Unternehmen nicht mehr zu stoppen war, lautete die Devise jetzt Schadensbekämpfung. Ich schlug vor, dass wir uns zum Schutz vor der Gluthitze in nasse Decken wickeln sollten. Das taten wir auch, aber es hätte nicht gereicht, um uns zu retten. Doch aus irgendeinem Grund bildete sich um das Schiff eine Art Schutzmantel, den die Hitze nicht durchdrang. Dabei handelte es sich entweder um ein mir unbekanntes natürliches Phänomen oder um die Einwirkung von Magie. Aber wer hatte in diesem Fall gezaubert? Die Vesaya? Die Ashariel, die noch rechtzeitig zu uns zurückgekehrt war? Aristandros konnte es jedenfalls nicht gewesen sein. Wenn es ihm tatsächlich gelungen wäre, etwas Magisches zu bewirken, wäre er wohl vor Freude aus dem Boot gefallen.



“Da sämtliche Geschütze der Boote zerstört waren, blieb mir nur der Angriff aus der Luft. Der Feind zeigte sich nun in aller Deutlichkeit und ließ keine Zweifel daran übrig, dass er für die gesamte Stadt zu einer Bedrohung werden würde. Es erwies sich daher als Vorteil, dass ich eine Kiste der Geschosse vom Haus mitgenommen hatte. Also befahl ich der Ashariel so viele Brandgeschosse wie möglich aufzunehmen und sie

²⁷ 1 Millia = 1 Meile = 1000 Meter. Siehe auch MM10 Anm. 9 (Imperiale Längenmaße).



über dem Haus abzuwerfen. Die Explosion der Geschosse würde die restliche Munition der anderen Boote, die wir hatten zurücklassen müssen, ebenfalls entzünden.

So passierte es auch. In einer gewaltigen Explosion gingen Anwesen, Monster und Schamane unter.

Dass dabei auch Teile der benachbarten Stadtteile in Mitleidenschaft gerieten ist bedauerlich, aber zum Wohle der Stadt in Kauf zu nehmen.

Die Handschrift aus der Bibliothek und die Triopta Eures Vaters lasse ich Euch selbstverständlich hier."

- Aristandros beim Rapport im Stadthaus der Kouramnion

Ein Chimärenmacher

Als wir im Militärlager der Kouramnion ankamen, wurden wir sofort zum Lagerarzt gebracht - im Prinzip eine durchaus vernünftige Maßnahme. Der angebliche Heiler, der Braseption ik Phraisopos hieß, war entzückt, uns zu sehen. Das hätte mir bereits zu denken geben müssen - wer freut sich denn schon, wenn er Arbeit bekommt?

Auch sein Äußeres war nicht unbedingt vertrauenerweckend: Er hatte den Körper eines durchtrainierten jungen Athleten, was in krassem Gegensatz zu seinen silbergrauen Haaren stand. Hinzu kamen seine merkwürdigen goldenen Augen, die einen ausgesprochen stechenden Blick aufwiesen.

Es vergingen mehrere unangenehme, mit eigenartigen Untersuchungen ausgefüllte Tage, bis uns dieser Kurpfuscher wieder aus seinen Klauen ließ. Dabei hatte er es vor allem auf Anyrané und mich abgesehen. Bei der Ashariel hatte er sich damit äußerst unbeliebt gemacht. Sobald sie ihren Peiniger erblickte, zeigten ihre sonst so schönen, saphirblauen Augen ein düsteres, unheilvolles Glühen.

Auch ich war heilfroh ihm zu entkommen; er hatte dauernd davon gefaselt, eine unsichtbare, flugtaugliche Chimäre²⁸ erschaffen zu wollen. Anyrané hatte Flügel und ich verfügte über die Fähigkeit, mich nahezu perfekt zu tarnen, mich gewissermaßen unsichtbar zu machen - es war nicht schwer zu erraten, warum er sich gerade für uns beide so besonders interessierte.

Die Ashariel war aber wohl nur Braseptions zweite Wahl, eine Kreuzung aus Shingwa und Käfern schien ihm besonders vielversprechend zu sein. Was für eine abartige Idee!

Wobei ich nichts gegen Käfer sagen möchte - ich mag

diese Insekten. Wirklich. Wie die meisten Angehörigen meines Volkes habe ich Käfer geradezu zum Fressen gern ...

Während wir uns dieses Chimärenmachers erwehrten, bemühte sich die Vesaya um Schadenersatz für ihr Boot - vermutlich erfolglos. So wie ich Verwaltungen kannte, würde sie eher Großmutter werden als eine Entschädigung bekommen. Wenn Aristandros ihr geholfen hätte, wäre es vielleicht schneller gegangen, doch zu meinem Erstaunen tat er das nicht. Ob er sich für sie eingesetzt hätte, wenn sie eine schöne junge Optimatin gewesen wäre?

Um unseren Sold hatte er sich hingegen unverzüglich gekümmert und uns in voller Höhe ausgezahlt - obwohl wir unseren eigentlichen Auftrag ja noch gar nicht erfüllt hatten. Ich verzichtete jedoch darauf, Aristandros auf diesen unwichtigen Aspekt hinzuweisen.

Als wir per Boot zu unserem Gasthaus, dem *Goldenen Gischtwurm*, zurückkehrten, kamen wir an den Stadtvierteln im Osten des Stadtbezirks Krysirenis vorbei, in die uns unser ursprünglicher Auftrag geführt hätte. Dort sahen wir am Ufer etliche im wahrsten Sinne des Wortes brandneue Ruinen - der von den Kouramnion beabsichtigte Angriff auf die von der Grünfäule verseuchten Armenviertel hatte in der Zwischenzeit tatsächlich stattgefunden. In dieser Stadt darf man wirklich nicht krank werden - entweder fällt man diesem experimentierfreudigen Pseudo-Heiler in die Hände oder man wird gleich umgebracht.

Nachdem ich sowohl den Schrecken der Insel als auch dem Chimärenmacher glücklich entkommen war - ich hoffte inständig, diesem widerlichen Kerl nie wieder zu begegnen -, suchte ich Pythos, meinen Verbindungsmann zum *Cirkel der Goldenen Krallen* auf, um Unterricht zu nehmen.

Ich wollte endlich die Kunst des Taschendiebstahls erlernen, um nicht länger das schwarze Vark meiner Familie zu sein. Pythos war einverstanden; er wollte mich höchstpersönlich in den Feinheiten dieses Gewerbes unterweisen und verlangte meine Diebesbeute als Bezahlung für seine Mühen.

Dieses Arrangement erwies sich für beide Seiten als zufriedenstellend. Wie stolz war ich nach meinem ersten geglückten Diebstahl! Gern hätte ich diesen Erfolg mit meinen Gefährten gefeiert, aber ich war mir

²⁸ Chimäre, Pl. -n: Mit magischer Hilfe künstlich erzeugtes Mischwesen. Die Angehörigen des Optimatenhauses Phraisopos sind für ihre Experimente auf diesem Gebiet berüchtigt.



nicht sicher, ob sie eine solche Leistung zu würdigen wussten. Vor allem der Optimat hatte oft so merkwürdige Ansichten. Mit leichtem Bedauern unternahm ich stattdessen mit Nimmeshwech eine Zechtour; zumindest er als ehemaliger Dieb wusste meine erfolgreiche Arbeit zu schätzen.

Außerdem nutzte ich die Gelegenheit, meine Fähigkeiten im Schwertkampf und im Schlösser knacken zu verbessern - Pythos und seine Genossen kannten da einige Tricks.

Eigenartigerweise erkundigte sich keiner meiner Gefährten, mit denen ich während dieser Zeit im *Goldenen Gischtwurm* wohnte, womit ich meine Zeit verbrachte, obwohl die gelegentlich unübersichtbaren Übungsverletzungen Fragen geradezu herausforderten.

Warum Saathiya nicht fragte, wurde mir klar, als sie eines Tages ebenfalls ziemlich lädiert heimkehrte - es war nicht zu übersehen, dass auch sie mit Waffen hantierte.

Aristandros war es wahrscheinlich nur recht, dass wir uns in Form hielten; er schien sich um einen neuen Auftrag für uns zu bemühen. Dagegen hatte ich nichts einzuwenden - auch wenn ich nach wie vor von den Chemec im Allgemeinen und von Aristandros im Besonderen nicht viel hielt. Mit ihm zusammenzuarbeiten hatte sich jedoch als sehr lukrativ erwiesen, und schlimmer als der letzte Auftrag konnte der nächste ja unmöglich werden! ...





ALWATTANAM – DAS TOR ZUM NEBELWALD

von Kai König

“Gar viel Leben herrscht in Alwattanam und exotische Vielfalt, doch meine Zeit auf Dere will ich hier nicht verbringen. Umgeben von stinkenden Sümpfen und nur ein Durchgang für die Reisenden, ist die Stadt wahrlich kein schöner Ort. Aber der Markt! Was ich dort sah, ließ mich glauben, ich sei in einem Traum - der Reichtum des Imperiums war hier ausgebreitet neben edlen Waren anderer Länder ...”

- Gelasios serr Illacrión in einem Reisebericht

“Verlasse Alwattanam nur zur aufgehenden Sonne oder gen Balan Cantara - denn im Nebelwald lauert der Tod.”

- Graffiti an einer Wand in Alwattanam

Alwattanam ist vielen Bewohnern des Imperiums, insbesondere seinen Händlern, als das Tor in den Nebelwald bekannt - dabei ist die Stadt bei weitem nicht die größte oder bedeutendste Stadt der Region.

Ursprünglich ein Teil des tharpurischen Kulturgebiets, wurde sie nach dem Abfall des Nebelwalds vom Imperium an die Provinz unter dem Magnaten der Hafenstadt Shanali angegliedert. Jedoch blieben enge Bindungen an tharpurische Traditionen erhalten. So sind auch in Alwattanam amaunische Satrapen die Herrscher, die ihr Amt zwar mit Unterstützung des Thearchen erhalten, aber dennoch große Summen an den korrupten Magnaten in Shanali zahlen müssen, damit ihr Status erhalten bleibt.

Die Geschichte der Stadt, die in einem Sumpfbereich an der Mündung des Tharpagam in das Bleichwasser gelegen ist, reicht bis weit ins Erste Imperium zurück. Die Küste bildet am Standort einen natürlichen Hafen und der Tharpagam ermöglicht eine schnelle Reise tief in das Tharpagiri-Gebirge. Schon früh sorgten diese beiden günstigen Faktoren dafür, dass in der Bucht ein kleiner Handelsposten entstand, in dem die einheimischen Bansumiter die Waren ihrer Lande Händlern aus dem Imperium und von jenseits des Gebirges verkauften.

Weitaus wichtiger als die Güter Tharpuras aber waren die Schätze des Nebelwaldes. Denn der Tharpagam

bildet die natürliche Grenze Tharpuras zu den weitgehend unerforschten Gebieten, und noch heute gilt die Stadt als einer der ersten Anlaufpunkte für Expeditionen und Abenteurer, die ihr Glück im Nebelwald suchen wollen.

Die Lage und der daraus resultierende gewinnbringende Handel sorgten bald dafür, dass sich eine Siedlung in der Nähe des Marktplatzes bildete, die den Namen Alwattanam erhielt.

Ursprünglich kaum mehr als ein Dorf, wuchs sie schnell zu einer kleinen Stadt, die heute der Sitz eines amaunischen Satrapen ist. Doch trotz ihrer Bedeutung für den Handel mit den exotischen Gütern des Nebelwaldes ist Alwattanam keine große Metropole geworden, sondern zählt zu den kleinen Städten des Imperiums. Der Grund ist die Lage in einem Sumpfbereich: Der lokale Reisanbau in dem gefährlichen Umland sichert nur eine minimale Grundversorgung, so dass die Bevölkerung auf Lieferungen angewiesen ist. Auch ist der sichere Baugrund nur begrenzt auf eine nicht sehr breite steinerne Rippe im Sumpf, die größtenteils vom Stadtkern und vom Markt besetzt ist. So fungiert die Stadt mehr als Durchgangsort für Händler, Abenteurer und Reisende, was sich in einer sehr hohen Zahl an Gaststätten niederschlägt und einem Gewirr an Kulturen und Sprachen innerhalb der Bevölkerung.

Im Laufe der Zeit hat sich neben der eigentlichen Stadt eine Art Armenviertel gebildet, dessen Einwohnerzahl die der Stadt mittlerweile übertroffen hat. Denn auch wenn der Nebelwald mit seinen wertvollen Artefakten, Pflanzen und Steinen schnellen Reichtum verspricht, steht einem erfolgreichen Abenteurer mindestens ein Dutzend erfolgloser Rückkehrer gegenüber, die sich in der Hoffnung, das Glück werde ihnen trotzdem einmal hold sein, in einfachen Baracken im Sumpf niedergelassen haben.

Noch heute wirkt die Stadt selber wie ein kleines Anhängsel für den verhältnismäßig großen Markt, auf dem exotische Waren aller Herren Länder verkauft werden. Neben diesem Handel ist ein weiterer Wirtschaftsfaktor die Ausstattung von Expeditionen mit

Ausrüstung, Führern und Informationen über den Nebelwald. Um dem großen Handelsaufkommen gerecht zu werden, ist der Hafen gut ausgebaut und gilt als einer der besten am Meer der Schwimmenden Inseln.

DIE STADT

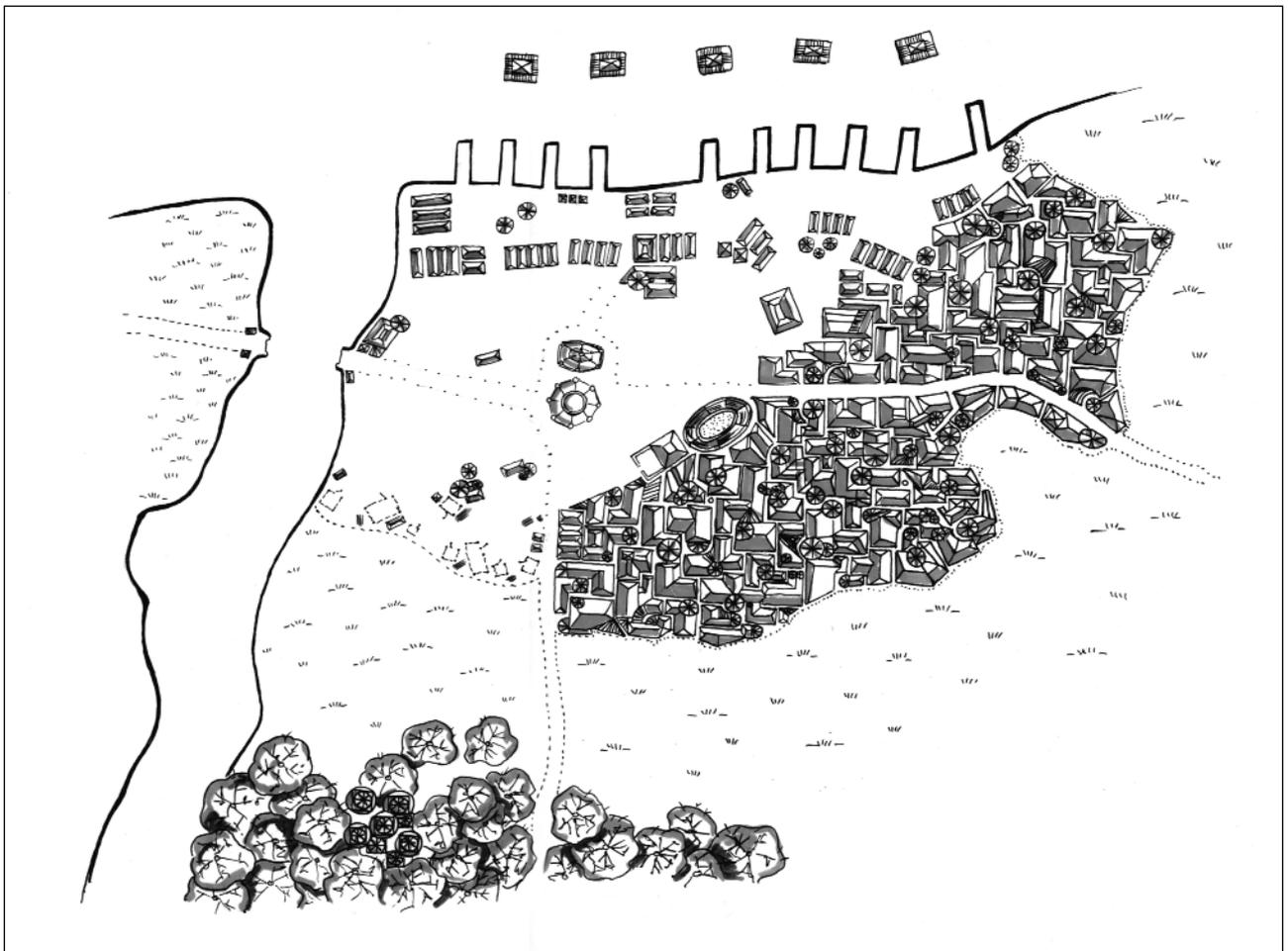
Die eigentliche Stadt nimmt den südöstlichen Rand des schmalen Streifens trockenen Landes ein, auf dem ganz Alwattanam errichtet ist. Von Sumpf und Urwald geschützt, haben die amaunischen Herren es nie für nötig erachtet, die Stadt mit einer Mauer zu umgeben. Es war bisher auch nicht notwendig, denn in seiner langen Geschichte wurde Alwattanam noch nie angegriffen. Selbst von den Piraten des Bleichwassers wurde es verschont.

Heute ist nicht mehr viel von der Gründerzeit Alwattanams in seinen Gebäuden wiederzufinden. Das feuchte Klima und mehrere verheerende Brände, von denen der letzte 20 Jahre zurückliegt, haben einen verwirrenden Wechsel der Stile und Materialien geschaffen. So findet man neben bansumitischer Holzarchitektur imperiale Steinbauwerke,

Shingwa-Lehmkugeln und vieles mehr. Nicht selten sind die verschiedenen Stile auch miteinander verschmolzen. Besonders bei den reichen Tharpuresen ist es Mode geworden, Steinhäuser mit imperialen Zierelementen zu errichten, die in der Form jedoch den großen, runden bansumitischen Holzhütten entsprechen. Oft ist sogar die Strohstruktur des Spitzdaches in Stein imitiert.

Ähnlich verwirrend ist der Stadtplan. Ursprünglich einem Stadtkonzept unterworfen, das dem geordneten Muster der imperialen Städte entsprach, wucherten die Gebäude bald ungeordnet über das gesamte Stadtgebiet. So sind enge Gassen, die von zwei- bis dreistöckigen Gebäuden eingefasst werden, die Regel. Diese Bauweise ist einer der Gründe für die vielen kleinen Brände, die sich schnell zu vernichtenden Großfeuern entwickeln können.

Neben den Gebäuden der einheimischen Händler und Handwerker finden sich viele Gaststätten und Tavernen in der Stadt. Man schätzt, dass ein Fünftel aller Gebäude diesem Zweck dient. Eines der bekanntesten Etablissements ist der *Tanzende Pardir*, der sich im Besitz des Bansumiters Titiriosanan befindet und im zentralen Viertel der Stadt gelegen ist. Für Reisende





auf der Suche nach Führern in und Informationen über den Nebelwald ist sie der erste Anlaufpunkt, da Titiriosanan (s.u.) die meisten erfahrenen Nebelwaldkundigen persönlich kennt und sie häufige und gern gesehene Gäste sind.

Weniger Anlaufpunkte für Abenteurer als mehr für Schaulustige sind die Arena und der Palast des amaunischen Satrapen. An der Viertelgrenze zwischen Markt und Stadt gelegen, stehen sie genau im Herzen Alwattanams. Die Arena, ein ovaler Steinbau im Stil des späten Ersten Imperiums, wirkt für eine Stadt der Größe Alwattanams unverhältnismäßig groß und reich geschmückt, doch ist sie der Stolz der Satrapen. Diese scheuen keine Kosten und Mühen, dort farbenfrohe und exotische Spiele mit Tieren aus Tharpura und dem Nebelwald stattfinden zu lassen, die auch in der Ferne nicht unbekannt sind. Neben Pardir, Amaunir und Menschen finden sich auch einige Leonir und sogar Pristiden unter den Kämpfern. In den weitläufigen Kellern werden seltene Tiere aus den umliegenden Wäldern gehalten. Einzig die großen Metropolen bieten ein größeres Aufgebot an gefährlichen exotischen Wesen.

Ebenso faszinierend ist der Neue Palast. Direkt neben der Arena gelegen, ist er vor 20 Jahren nach dem letzten großen Brand vom heutigen Satrapen NiarramBao serr Aphirdanos errichtet worden. Eigentlich im Stil der modernen imperialen Architektur gebaut, wirkt er durch viele Formen des amaunischen Repertoires wesentlich leichter und verspielter. Auch zeichnet er sich durch enorme Vielfarbigkeit aus. Und obwohl von im Vergleich zu den Palästen einiger Trodinare und Hausoberen geringer Größe, bietet der Sitz des Satrapen einen Eindruck des Reichtums, den er aus dem Handel in der Stadt gewinnt. Eine kleine Parkanlage, die exotische Tiere durchstreifen, ist trotz des geringen Baugrunds angefügt. Vor Eindringlingen schützt das Anwesen eine niedrige Mauer mehr schlecht als recht.

Das Armenviertel

Im Sumpfgebiet außerhalb der Stadt befindet sich das Reich der Erfolglosen. Hier leben die Angehörigen verschiedener Rassen und Kulturen, denen der Nebelwald nicht den erhofften Reichtum geschenkt hat. Doch hält sie die Hoffnung auf ein wenig Glück noch immer von einer Rückkehr in ihre alte Heimat ab. So haben sie sich am Rande Alwattanams niedergelassen, in einfachen Holzbaracken (oder kulturtypischen einfachen Wohngelegenheiten), die in loser Ordnung da verteilt sind, wo es ihren Bewohnern gerade passte. Krankheiten, Schmutz und Verzweiflung sind ihre Nachbarn und offenbaren die weniger glor-

reichen Aspekte des Lebens eines Abenteurers. Viele Bewohner verbinden sich als Arbeiter im Hafen oder als Träger für Expeditionen.

Doch auch das Verbrechen haust hier. Raub und Schlimmeres sind an der Tagesordnung. Selbst die Brajangsgarde hält sich fern von diesem Gebiet und sichert mit den Männern des Satrapen nur die Straßen, die zur Stadt führen. Immer wieder verschwinden hier Menschen spurlos, von denen man vermutet, dass sie ermordet wurden oder den Gefahren des Sumpfes erlegen sind.

Neben den Armen findet man aber auch andere Ausgestoßene: In den hohen Wipfeln einiger Bäume hat sich eine kleine Kolonie Ashariel angesiedelt, die sich jedoch weitgehend von den anderen Bewohnern Alwattanams fernhalten.

Der Cirkel des Glücks (Meisterinformation)

In den letzten Jahren hat sich unter den Erfolgreichen eine neue Organisation gebildet: der *Cirkel des Glücks*. Es handelt sich um eine kriminelle Gruppe, die von einigen einflussreichen Händlern aus der eigentlichen Stadt geleitet wird und langsam immer mehr Anhänger unter den Bewohnern des Armenviertels gefunden hat, die hoffen, durch ihn zu Reichtum zu kommen. Der Cirkel ist hauptsächlich bei Diebstählen und im Schmuggel aktiv. Auch organisiert er Überfälle auf lukrative Expeditionen. Die Vorsicht, mit der dabei vorgegangen wird, und Verbindungen zur städtischen Führungsschicht haben bisher dafür gesorgt, dass nur wenige den Cirkel nicht für mehr als ein Gerücht halten. Dennoch sollte man ihn nicht unterschätzen. Nicht wenige Expeditionen und Abenteurer, die als im Nebelwald verschollen gelten, wurden von ihm um Waren und Leben erleichtert. Und man weiß nie, wo seine Spitzel überall zu finden sind ...

Der Markt

Der Markt ist das eigentliche Herz Alwattanams. Und wie ein Herz pulsiert er vor Leben. Ein ständiger Strom an Gütern fließt aus den Dschungeln und über das Bleichwasser in die Stadt und wieder hinaus. Pflanzen und Tiere aus dem Nebelwald, Gewürze von jenseits der Gebirge, Stoffe aus dem Imperium – die Chance ist hoch, dass man es hier finden kann. Die Größe des Marktes entspricht seinem Angebot. Auf einer Fläche, die mehr als doppelt so groß ist wie die Stadt, werden die Güter ausgestellt und angeboten. Nur wenige Gebäude finden sich zwischen den

Ständen der Händler, den Schmieden und anderen Handwerkern. Die verschiedensten Gerüche erfüllen die Luft. Laute von unzählbaren Tieren erschweren besonders am Marktrand jede Unterhaltung, da hier die Ställe für Reit- und Lasttiere, aber auch für exotischere Wesen stehen.

Das Zentrum des Marktes bilden die Tempel der Oktade und der amaunischen Götter, neben der Arena die ältesten Bauwerke der Stadt. Auch auf den Stufen der Tempel werden Waren verkauft und die Tempel selber geben hoffnungsvollen Abenteurern Kredite - gegen horrenden Zinsen. So erlangten die Priester ein nicht unbeträchtliches Vermögen und großen Einfluss auf den Handel. Dieser wird durch das Wissen der Priester noch vergrößert, denn sie verfügen über einige Informationen über den Nebelwald, die sie von Rückkehrern gegen einen niedrigen Betrag erhalten haben und gerne an andere Abenteurer weiterverkaufen. Da die Informationen aber nicht schriftlich festgehalten werden, ist die Chance, dass sie falsch sind, umso höher, je älter sie sind.

Nahe bei den Tempeln befindet sich der einfache Bau einer kleinen Garnison der Brajangarde. Die Garde unterstützt die Truppen des Satrapen bei der Durchsetzung der Gesetze und hat alle Hände voll damit zu tun, die Ordnung auf dem Markt aufrechtzuerhalten. Selbst für myranische Verhältnisse sind die Gardisten Alwattanams jedoch für ihr hartes Durchgreifen gegen Betrüger, Zechpreller und andere bekannt, da sie von den (mehr oder weniger) ehrlichen Händlern finanziert werden. Daher wird man es auch nur selten sehen, dass ein Händler Opfer der Gardisten wird. Einer der Hauptfinanziers ist die Amauna BradArran, die einen Handel mit Karten, Ausrüstung und anderen für Nebelwald-Forscher wichtigen Dingen betreibt. Und einigen unwichtigen Sachen, die der unerfahrene Abenteurer als unbedingt notwendig erachtet.

Ihr Geschäft befindet sich nahe der Fähre über den Thapaquam zur Nebelwaldseite des Flusses, so dass Expeditionen unweigerlich daran vorbei müssen. Der Fährbetrieb selber ist seit Generationen im Besitz der Familie von Ocrashvara, dem jetzigen Fährmann. Den ständigen Versuchen BradArrans, die Fähre zu übernehmen, widersetzt der Bansumiter sich eisern.

Ebenso eisern hält er trotz seines Monopols an den niedrigen Preisen von 7 Pecunos pro Bein und 1 Argental pro Rad für die Überfahrt fest.

Der Hafen

Der Größe des Marktes entspricht auch der Hafen. Die Bucht, die ursprünglich eine natürliche Anlegestelle war, wurde schon vor langer Zeit zu einem richtigen Hafen mit steinernen Anlegern ausgebaut. Hölzerne Lagerhallen säumen ihn, doch die Masse der Güter, die hier verschifft werden, überschreitet ihr Volumen um einiges. So ging ein Vorgänger des jetzigen Satrapen NiarramBao einen Handel mit den Nequanern ein: Für 10% des Hafenzolls errichteten sie schwimmende Lagerhallen, die eine Attraktion für jeden bilden, der Alwattanam das erste Mal vom Meer aus erreicht.

Im Hafen herrscht ein ständiges Kommen und Gehen. Da die Anlegestellen nur begrenzt sind, ankern viele Schiffe zwischen den schwimmenden Hallen. Kollisionen in dem Gewirr sind nicht selten. Besonders die Hafendarbeiter, die in kleinen Booten die Schiffe be- und entladen, laufen ständig Gefahr, von den größeren Schiffen zermalmt zu werden.

Neben dem Zollbüro des Hafenmeisters ist der Drepanier ein wichtiger Anlaufpunkt für Durchreisende. In dieser Taverne findet man Kapitäne für eine Überfahrt in jede Stadt am Bleichwasser und am Meer der Schwimmenden Inseln. Doch auch ehemalige Myrmidonen, Gladiatoren und Söldner sind seine Klientel. Sucht man nach einer zuverlässigen Eskorte, findet man sie hier.

Einwohner Alwattanams

NiarramBao serr Ahpirdanos

“Herr, die Abgesandten der Händler haben um eine sofortige Audienz ersucht.”

NiarramBao blickte auf Avatan, sein Hofschreiber, stand mit ehrfurchtsvoll gesenktem Kopf vor ihm. “Was wollen sie denn nun schon wieder? Kann das nicht warten?” Laut klopfte er mit seiner Feder auf die Bauzeichnungen vor sich. “Ich stehe kurz vor einem Durchbruch.”

“Herr, es geht um bedeutende Probleme”, antwortete Avatan geduldig. “Die Kerrishiter drohen damit, ihren Leuten den Handel mit uns zu verbieten, sollte sich das Problem um die erhöhten Einfuhrzölle für Kerrishiter-Stoffe nicht lösen lassen, und die makshapurischen Händler fordern noch höhere Zölle, um ihre eigenen Produkte zu schützen.”

Der Satrap musste ein Stöhnen unterdrücken. “Dann schicken sie rein, bei allen Göttern ... Lass uns sehen, wie wir alle glücklich machen können ...”

NiarramBao serr Aphirdanos ist ein kräftig gebauter Amaun, dessen einst goldgelb getigertes Fell durch sein Alter an Farbe verloren hat, während er selber ein paar

Okul zugelegt hat und nicht mehr der schlanke Mann seiner Jugend ist. Obwohl ein scharfsinniger Diplomat und erfahrener Herrscher, ist seine wahre Liebe jedoch die Architektur. Sein größter Wunsch ist es, einen Weg zu finden, der die Trockenlegung von Teilen der Sümpfe ermöglicht, so dass er Alwattanam nach seinen eigenen baulichen Vorstellungen erweitern kann. Doch bisher hat sich der Sumpf jedem Versuch erfolgreich widersetzt. Die Verpflichtungen des Satrapen hindern ihn daran, seinen Vorlieben mit aller Energie nachzugehen, sodass er häufig ein wenig mürrisch erscheint. Beginnt man mit ihm jedoch ein Fachgespräch über Architektur, hat sein Fachwissen schon manchen Architekten beeindruckt. Als Herrscher zeichnen ihn besonders seine Sorge um das Wohlergehen seiner Untertanen und eine gute Verbindung zum Hause Aphirdanos aus, dem er seine derzeitige Stellung verdankt.



Geb.: 4723 IZ
Fellfarbe: goldgelb getigert
Augenfarbe: grün
Kurzcharakteristik: erfahrener Herrscher, erfahrener Architekt
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Als Herrscher ist NiarramBao sehr am Ausbau seiner Stadt gelegen und er ist stets auf der Suche nach Möglichkeiten, den Sumpf um Alwattanam trockenenzulegen. So kann er durchaus als Auftraggeber für die Suche nach Artefakten dienen, die beim Erreichen dieses Ziels helfen könnten. Auch sonst bietet seine Position als Herrscher viele Möglichkeiten, wie er als Auftraggeber, wenn auch nur indirekt, für die Helden von Bedeutung sein kann.

Zitat: „*Wisst ihr, die Verwendung von Säulen im späten bansumitischen Stil des Ersten Imperiums hat eigentlich keine wirkliche Tragefunktion. Es handelt sich mehr um ein stilistisches Element. Wie? Ach ja, der Zoll auf eure Waren. Nennt mir bitte einen Grund, warum ich ihn euch erlassen sollte.*“

BradArran (Meisterinformation)

Vorsichtig schaute BradArran sich im schwachen Licht des Mondes um, bevor sie die hölzerne Baracke betrat. „Das Glück auf deinen Wegen.“ Eine kleine Gestalt in einem dunklen Macalar verbeugte sich. BradArran erkannte den Mann an seiner Stimme. Tcherkon. Der Neristu war im Besitz einer florierenden Alchimisten-Werkstatt und Spezialist des Cirkels für exotische Drogen.

„Das Glück auf deinen Wegen“, erwiderte die Amauna die Grußformel. „Sind die anderen Cirkelmitglieder schon da?“ Der Neristu nickte. „Sie baten mich, dich zu empfangen, Cirkelmeisterin.“ „Dann wollen wir sie nicht zu lange warten lassen.“ Die beiden betraten einen durch Kerzen schwach beleuchteten Raum. Ein knappes Dutzend Männer hatte sich in dem Raum versammelt. Ohne Zögern trat die Amauna zwischen sie. „Ich habe Informationen über eine Expedition, die auf der Suche nach einem besonderen Artefakt in den Nebelwald aufbrechen will. Sie haben ihre Ausrüstung bei mir gekauft und ich kenne ihren Weg. Ich schätze, wir könnten uns des Dankes der Illacriion versichern, wenn wir ihnen diese Informationen zukommen lassen. Aber erst ihre Rapporte, meine Herren.“

BradArran ist eine amaunische Animistin, die durch den Verkauf von Karten, Ausrüstung und anderem zu einem nicht zu verachtenden Reichtum gekommen ist. Die junge Frau hat ein dunkelbraunes Fell, das im Licht der Sonne wie dunkler Bernstein glänzt. In der Stadt ist sie als einer der wichtigsten Finanziers der Brajangarde bekannt und als großzügige Geldgeberin

für soziale Anlässe, was ihr den Beinamen „die Gütige“ einbrachte. In ihrer Funktion als Sprecherin der einheimischen Händler ist sie ein häufiger Gast beim Satrapen, mit dem sie freundschaftlich verbunden ist. Doch hinter der Fassade der freigebigen Spenderin versteckt sich eine andere Amauna: Sie ist die Cirkelmeisterin des *Cirkels des Glücks* und der Kopf, der hinter den meisten Verbrechen in der Stadt steckt. Dabei offenbart sie eine Skrupellosigkeit und Finesse, die ihresgleichen sucht, und sie nutzt jede Möglichkeit ihren Einfluss weiter auszubauen.



Geb.: 4744 IZ
Fellfarbe: bernsteinfarben
Augenfarbe: gelb
Kurzcharakteristik: erfahrene Händlerin, brillante Verbrecherin, unerfahrene Animistin
Herausragende Zauber und Rituale: Die Amauna ist zwar eine Animistin, jedoch mit sehr wenig Talent für diese Gabe, weshalb sie sich meist auf ihre anderen Talente, besonders ihre flinke Zunge verlässt. Ashabel ist die stellare Entität, zu der sie den besten Kontakt hat, wenn auch nur in einem sehr begrenzten Maße.

Besonderheiten: BradArran hat ihre magischen Talente schon immer sehr vernachlässigt, sodass sie trotz ihres Alters eher wie eine Anfängerin in der Magie der BaLoa wirkt.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Ob nun in ihrer Rolle als großzügige Amauna oder als Chefin einer kriminellen Organisation - BradArran bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten zur Interaktion mit den Helden. Sei es als Auftraggeberin für legale oder illegale Handlungen, als Vermittlerin an eine Expedition oder als böse Gegenspielerin in einem dunklen Verbrechen. Aber beachten Sie: In ihrer Funktion als Meisterkriminelle wird sie es soweit wie möglich verhindern, direkt in Kontakt zu den Spielern zu treten.

Zitat: *“Ah, ihr habt Informationen zu einem großen Jadevorkommen im Nebelwald? Da müsst ihr aber ausgezeichnet vorbereitet sein! In welche Region soll es denn genau gehen, damit ich weiß, was ihr braucht ...”*

Titiriosanan

“He, Wirt, unsere Kehlen sind trocken! Noch eine Runde für mich und meine Freunde!”

“Kommt sofort.” Titiriosanan wischte sich mit einem Tuch über die dunkle Glatze. Es war zwar Abend, aber die Temperatur im Pardir war unerträglich. Mal wieder war der Schankraum zum Bersten gefüllt mit Gästen. Langsam schob er sich die Theke entlang zu dem Menschen, der ihn gerufen hatte.

“Was darf’s denn sein?”

“Ich hab gehört, der Graswein hier soll ausgezeichnet sein.” Der Mann zwinkerte seinen Freunden zu. “Genau das Richtige, um den Beginn unserer Expedition zu feiern.” Der Wirt lächelte.

“Vier Becher Graswein, kommen sofort.” Er holte einen Tonkrug und füllte die Becher. “Es soll wohl in den Nebelwald gehen, was?” Ein Freund des Mannes nickte. “Ja. Dort soll ein tapferer Mann schnell zu Reichtum kommen können.”

„Oder den Tod finden“, warf ein Begleiter ein, der weniger zuversichtlich aussah. “Vergesst nicht, wir haben nicht mal einen Führer.” Inseheim räumte Titiriosanan dem letzten Sprecher die besten Chancen ein, lebend aus dem Nebelwald zurückzukehren. Besonnenheit war dort besser als blinder Enthusiasmus. Er winkte den Mann zu sich heran.

“Nun”, flüsterte er ihm ins Ohr, “vielleicht kann ich euch weiterhelfen. Ihr sucht noch einen Führer?” Er deutete zu einem Ecktisch. “Sprecht mit dem Shingwa dort. Er kennt sich im Nebelwald aus und sucht nach Leuten, die ihm bei der Ernte von Thearchensternen helfen. Vielleicht

wäre das was für euch ...”

Titiriosanan, für Freunde Titirios, ist der Wirt des *Tanzender Pardir*. Sogar für einen Bansumiter ist er ausgesprochen groß und kräftig gebaut. Ein Grund für seine Kraft ist die Zeit, die er in seiner Jugend als Söldner gedient hat. Der glatzköpfige Mann ist in ganz Alwattanam als zuverlässiger Mensch bekannt und verfügt über einen großen Freundeskreis. Insbesondere die bekannten und erfahrenen Führer haben ein gutes Verhältnis zu ihm. Er ist sehr umgänglich und ein guter Menschenkenner, der gerne neue Freundschaften schließt.



Geb.: 4735 IZ
Haarfarbe: Glatze
Augenfarbe: schwarz
Kurzcharakteristik: meisterlicher Wirt, erfahrener Händler
Beziehungen: groß
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Titiriosanan ist als sehr hilfsbereit bekannt. Seine Taverne ist ein Treffpunkt für die erfahrensten Kenner des Nebelwaldes und der Wirt hat ein Talent, die richtigen Leute miteinander bekannt zu machen. So haben Gruppen, denen er vor ihrer Abreise in den Nebelwald helfen konnte, eine hohe Chance, dass ihre Mitglieder in einem Stück zurückkehren. Auch hat Titiriosanan gelegentlich selber kleine Aufgaben unter der Hand an Helden zu vergeben, die sich nicht scheuen am Rande der Legalität zu arbeiten und geschickt genug sind bei der Durchführung der Aufträge nicht in die Illegalität abzurutschen

Zitat: “Hm ... Ihr sucht noch einen Führer in den Nebelwald? Vielleicht kann ich euch helfen, Freunde ...”

Daryogamos e Cantaran

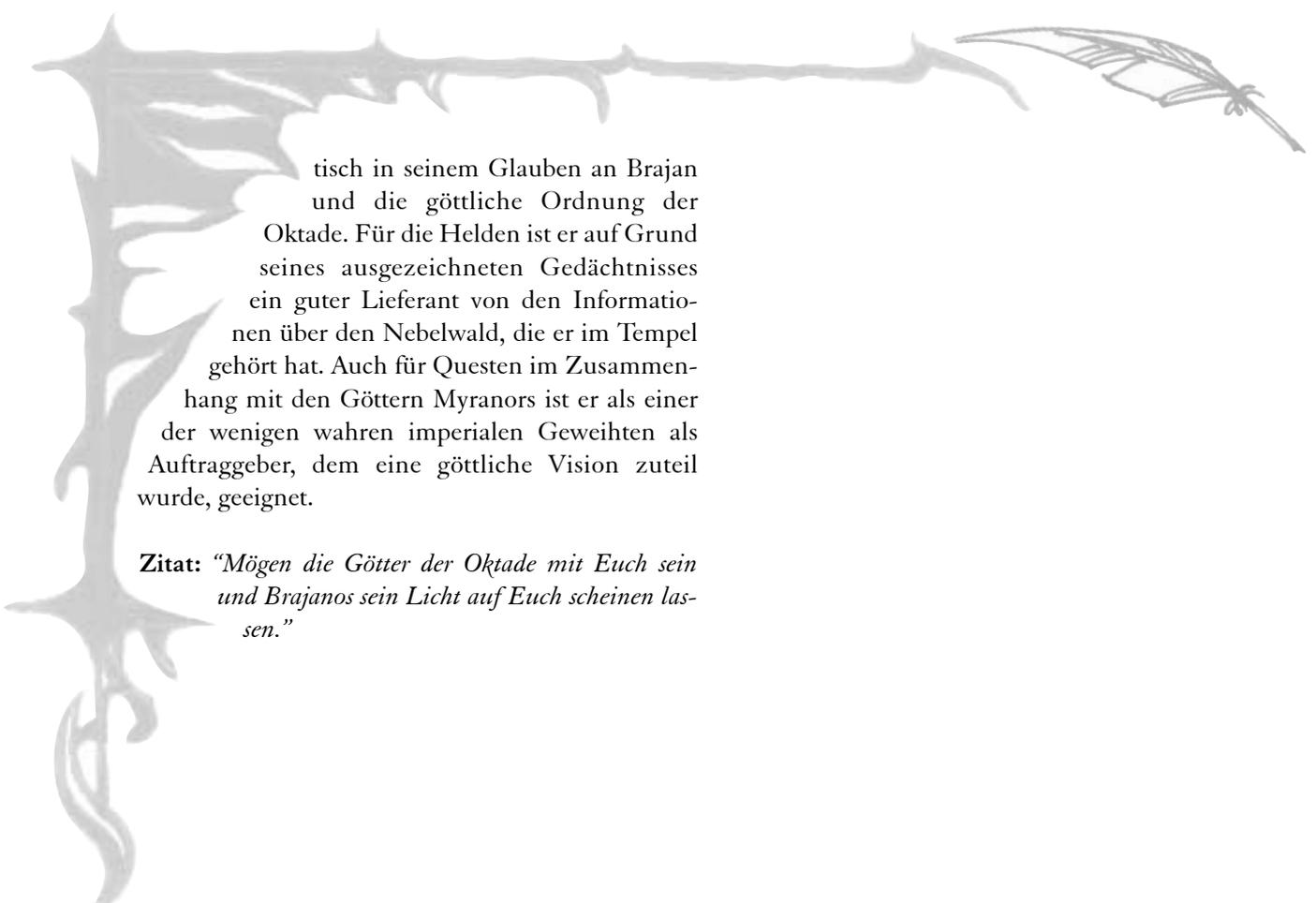
“Oh Brajanos, wir dienen Dir und Deinen göttlichen Brüdern und Schwestern. Lasse Dein Licht auf uns strahlen und uns im Schutz der Oktade ewige Sicherheit finden vor denen, die uns und unser Reich bedrohen. Schütze auch den Thearchen, den Mittler der Götter.”

Ein weiteres Mal verbeugte sich Daryogamos, bevor er sich langsam mit gesenktem Haupt erhob. Er verstand einige seiner Glaubensbrüder nicht, die nicht alle täglichen Andachten nutzten, um den Göttern der Oktade zu huldigen. Aber er wusste, dass die Oktade ihnen vergab, denn sie huldigten ihr auf ihre eigene Weise.

Ein letztes Mal verbeugte er sich, bevor er den Innenraum des Tempels verließ und in seine Gemächer zurückkehrte.

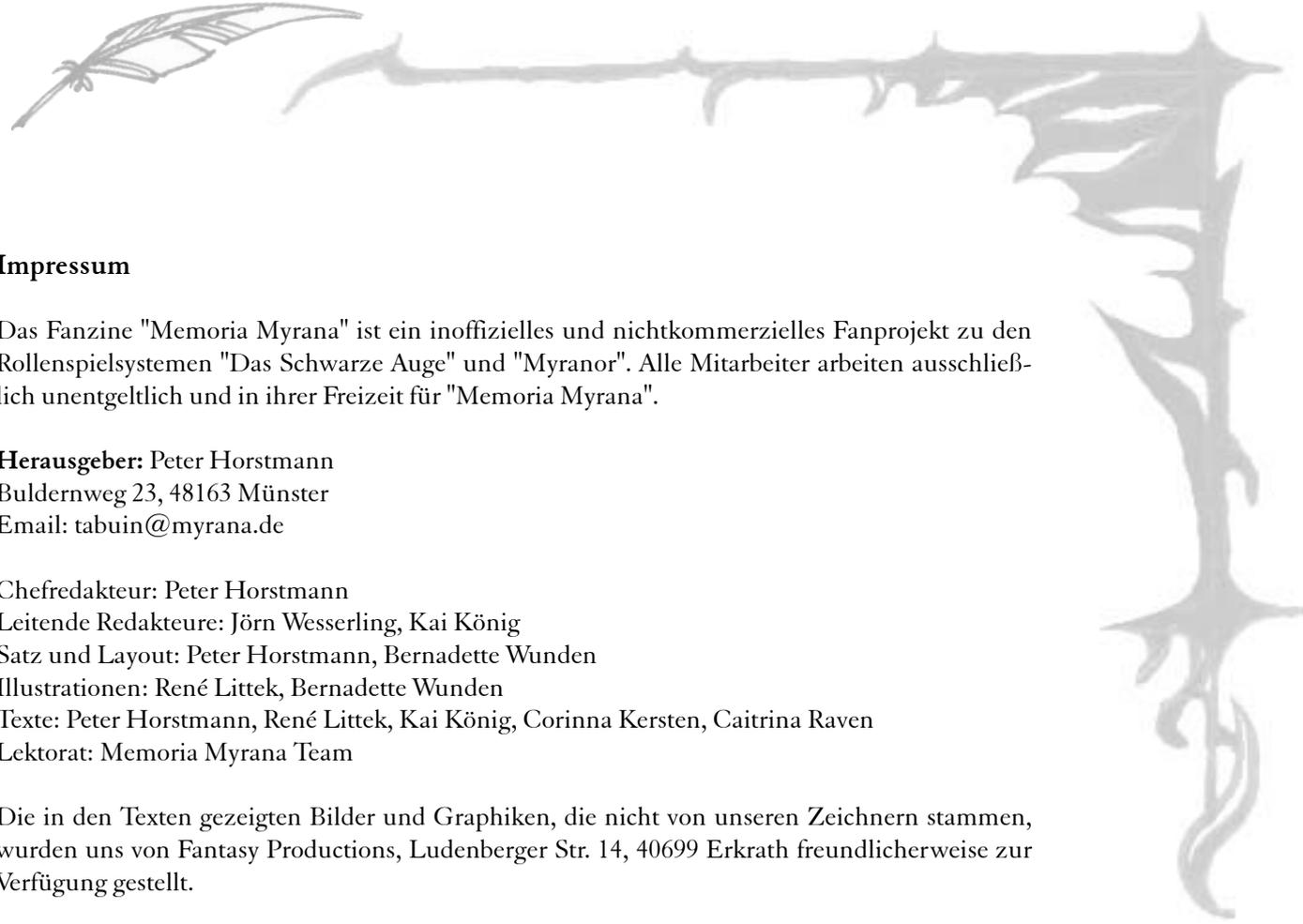
Daryogamos e Cantaran ist ein noch recht junger Priester des Brajan, der ursprünglich aus Balan Cantara stammt. Dort erkannten die anderen Priester schnell, dass hinter dem stark gläubigen jungen Mann mehr steckte, als er selber ahnte. Also schickten sie ihn fort nach Alwattanam, damit er als wahrer Gläubiger ihre eigene Stellung in der Priesterhierarchie Balan Cantaras nicht gefährden konnte. In seiner neuen Heimat wird er von den anderen Priestern wegen seines unverfälschten und uneigennütigen Glaubens ebenfalls argwöhnisch beobachtet.

Geb.: 4751 IZ
Haarfarbe: braun
Augenfarbe: braun
Kurzcharakteristik: erfahrener Kleriker
Herausragende Zauber und Rituale: Einer der Geweihten Brajans, die über Karmaenergie verfügen. Als Geweihter einer alveranischen Gottheit besitzt er 24 Punkte Karmaenergie und verschiedene Liturgien, um Wunder zu wirken.
Besonderheiten: Karmaenergie und verschiedene Liturgien, die denen des Praios ähneln. Die Mali, die aventurische Priester auf Myranor haben, kommen bei ihm nicht zum Tragen. Allerdings weiß er nicht um den besonderen Segen, der ihm zuteil wurde, und glaubt, dass auch andere Priester ähnliche Fähigkeiten wie er besitzen.
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Daryogamos ist beinahe fana-



tisch in seinem Glauben an Brajan und die göttliche Ordnung der Oktade. Für die Helden ist er auf Grund seines ausgezeichneten Gedächtnisses ein guter Lieferant von den Informationen über den Nebelwald, die er im Tempel gehört hat. Auch für Questen im Zusammenhang mit den Göttern Myranors ist er als einer der wenigen wahren imperialen Geweihten als Auftraggeber, dem eine göttliche Vision zuteil wurde, geeignet.

Zitat: *“Mögen die Götter der Oktade mit Euch sein und Brajanos sein Licht auf Euch scheinen lassen.”*



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, Kai König, Corinna Kersten, Caitrina Raven
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

