

AGONE

Epische Abenteuer in den Reichen des Zwielfichts

Ein Fantasy-Rollenspiel in der Welt Mathieu Gaborits

**(Herausgegeben 1999 von Multisim unter Mitwirkung von Mathieu Gaborit,
Stéphan Marsan, David Benoît, Sébastien Célerin, Grégoire Laakmann,
Jean-Rémy Lerin, Jean-Baptiste Lullien, Xavier Spinat u.a.)**

Vers. 30.12.2007

Seid begrüßt, Eminenz!

Ich habe Euch erwartet. Ich wußte, Ihr würdet kommen. Und ich hoffe, daß Ihr keine Schwierigkeiten hattet, den Weg zu finden.

Hmmm, sehr schön. Ich bin mir sicher, daß Euch unsere Brüder gut beraten haben. Wie könnte es auch anders sein? Unser Netzwerk umspannt den ganzen Kontinent. Und ich bin, genau wie Ihr, eine Graue Eminenz. Ihr wurdet ausgebildet, um jene auszuspionieren, welche die Macht in unserer Welt in den Händen halten, und sie ebenso weise zu beraten. Ihr kennt die arkanen Geheimnisse der Macht. Und Ihr seid in der Lage, sie nicht nur zum Wohle und Vorteil Eurer Auftraggeber einzusetzen, sondern gleichfalls zu Euerm eigenen.

Nun ist die Zeit gekommen, diese Talente in den Dienst einer sehr bedeutenden und ernsthaften Sache zu stellen, und es ist wichtig, daß Ihr lernt, was wir entdeckt haben. Ein Krieg hat begonnen, ein schleichender, leiser, hinterhältiger. Der Feind ist hier, überall um uns herum. Er unterwanderte die Baronien, die ländlichen Gegenden, die Gassen und zwielichtigen Ecken unserer Städte. Er zieht seine Fäden, brütet Pläne aus, fördert sein Gefolge.

Er bewegt sich im Schatten. Er ist der Schatten.

Er trägt eine Maske. Er ist die Maske.

Wenn wir nicht handeln, wird Harmundia von ewiger Nacht umhüllt.

Die Aufzeichnungen, die ich Euch nun anvertraue, werden es Euch erlauben, alles nach und nach zu verstehen. Sie enthalten Untersuchungen, Dokumente, Augenzeugenberichte, Bekenntnisse und alles weitere, was ich in den langen Jahren meiner Nachforschungen herausgefunden habe. Mit diesen Aufzeichnungen werdet Ihr unter den wachsamen Augen der Unsterblichen Harmundia bereisen, seine Reiche besuchen, seine Bewohner und seine vielfältige Magie kennenlernen.

Ihr werdet nicht allein sein. Oh, nein. Ihr werdet mit außergewöhnlichen Männern und Frauen zusammenarbeiten, die auf dem Höhepunkt ihrer Laufbahnen sind. Sie sind die Träger der Flamme, das lebende Erbe der Musen, die Harmundia erschaffen haben. Aber niemand weiß das, nicht einmal sie selbst. Wir nennen sie die Inspirierten. Sie allein haben die Macht, den Feind zu bekämpfen.

Doch eine rauhe Reise erwartet Euch. Sie wird Euch in große Gefahr bringen, aber auch so manche Freude bieten. Und vielleicht, am Ende Eurer Reise, werdet Ihr den Schlüssel zu all diesen Mysterien finden.

Ich sollte sagen: Damit meine ich Agone von Rundstein.

Agone... Seine Name klingt wie der Krieg, klingt wie der Tod.

Es ist an Euch, ihn auch wie die Hoffnung klingen zu lassen.

Inhaltsverzeichnis

Einführung	4	Bewohner	80
Die Atmosphäre AGONES	5	Draaken	81
Kommentar zu AGONE	5	Gnome	83
Mathieu Gaborit und AGONE	7	Kobolde	85
		Medusen	88
Harmundia - Die Welt von AGONE	8	Menschen	90
Einführung und Übersicht	9	Minotauren	91
Genesis	12	Morganas	94
Die Zeitendämmerung	13	Oger	95
Der Zenit	14	Pixies	97
Die Agonie	16	Riesen	98
Die Flamboyanz	17	Satyrn	101
Die Eklipse	18	Schwarze Feen	104
Das Zwielicht	19	Zwerge	106
Chronologie	21	Organisationen	109
Geschichte	23	Magie	111
Die Flamboyanzimperien	23	Ursprung und Geschichte	111
Die Reiche des Zwielichts	24	Splitter	113
Chronologie	26	Erleuchtete	114
Reiche	28	Tänzer	116
Bokkor	29	Askendanzmagie	119
Freibeuterenklave	31	Chiffrenmagier	121
Hörner	35	Magische Künste	123
Imperium von Kesch	36	Inspirierte	128
Insel des Herbstes	40	Die Flamme	130
Janrenia	42	Heiligtümer	132
Liturgische Provinz	45	Feinde	134
Lyphan	49	Der Schatten und die Finsternis	134
Marschen von Modehen	53	Die Maske und die Perfidie	138
Prinzengemeinden	56		
Söldnerrepublik	60	Links	141
Urgamand	63		
Wilde Gegenden	68	Das deutsche Team hinter AGONE	142
Witwenländer	72		
Orte	77		
Abym	77		
Insel des Dunklen Mannes	78		
Schulen	79		

Einführung

Am Anbeginn der Zeit hauchten die Musen der Welt Harmundia Leben und Magie ein. Dann aber kam die Maske, ein Abtrünniger, besessen von dem Verlangen, alle Sterblichen unter sein Joch zu zwingen. Die Eklipse verdunkelte den Himmel, und das Zwielicht kam über die Welt. Seitdem gründeten die Menschen und die neun Rassen der Jahreszeitlinge die Reiche des Zwielichts, doch ihre Feinde sind nun mächtiger und hinterlistiger als jemals zuvor. Die Maske ist zurückgekehrt, und der teuflische Schatten kriecht in alle Winkel der Reiche. Die Grauen Eminenzen sagten es voraus: Erneut setzt ein Krieg Harmundia in Flammen. Laßt das Drama beginnen!

Geboren im Sog Agones von Rundstein, lebten die Inspirierten bisher ein erfülltes Leben und glaubten, ihre ruhmreiche Zeit sei vorüber. Aber das Schicksal hat anders entschieden, denn sie tragen die Flammen der Musen in sich. Für die Grauen Eminenzen ist die Zeit gekommen, diese von der Flamme Durchdrungenen, diese Adligen, Händler, Wanderer, Kämpfer und Magier, zusammenzubringen und in den Kampf gegen die Feinde zu führen. Denn sie sind die letzte Hoffnung.

AGONE ist ein dunkles, heroisches Fantasy-Setting mit zahlreichen barocken und mittelalterlich-gothischen Stilelementen. Es ist eine Welt, wo Waffen klirrend zusammenstoßen und mächtige Zauber gegen die Feinde geschleudert werden. Eine Welt voller Intrigen und Wunder, in der angesehene Barone, hochgeehrte Magier, gewandte Akrobaten, hintertriebene Spione und selbst mächtige Unsterbliche die Geschehnisse zahlreicher Ereignisse lenken. Kraftvolle Oger, verführerische Satyrn, geheimnisvolle Schwarze Feen, tänzerjagende Gnome, verschwörerische Medusen, umherziehende Kobolde, robuste Zwerge, düstere Minotauren und ehrfurchtgebietende Riesen sind zugleich Instrumente und Meister der Vorhersehung. Die vier Magischen Künste und die Askendanz, die Magie der Tänzer, offenbaren Mysterien, wie sie nur wenigen jemals verständlich werden. Und die außergewöhnlichsten aller Sterblichen, die Inspirierten, müssen ihre Flammen um jeden Preis beschützen!

Der Hintergrund von AGONE basiert auf einer in Frankreich sehr populären Romantrilogie von Mathieu Gaborit: "Les Chroniques des Crépusculaires". (Die Einzelbände heißen "Souffre-Jour", "Les Danseurs de Lorgol" und "Agone" und sind im Jahre 2001 in einem komplett überarbeiteten und erweiterten Sammelband bei Les Éditions Mnémos wieder erschienen.) Die Spielwelt Harmundia ist eine düstere, teilweise stark mythisch-märchenhafte Welt, in der man u.a. Leibers Lankhmar, Peakes Gormenghast, griechische Sagen, viktorianische Märchen und vieles mehr als Inspiration - aber auch nur als solche, nicht als billiges Plagiat - erahnen kann. AGONE bzw. die Geschichte Harmundias erinnert in vielen Aspekten an ein phantastisches Theaterstück: An sich ungreifbare Aspekte, wie die Schöpfung, Jahreszeiten, Macht, Korruption und Magie, bekommen stoffliche Präsenz und teilweise sogar eine humanoide Gestalt mit entsprechender Persönlichkeit. Beispielsweise manifestieren sich die Magie und daraus Geschaffenes u.a. in Form von Künsten - Tanz, Musik, Dichtung, Malerei oder Bildhauerei.

Die Welt befindet sich in einem Zeitalter der Eklipse, in dem sich allerlei Kreaturen der Finsternis an die Oberwelt trauen und die Verderbnis um sich greift. Aber auch ohne diese dämonische Menagerie hat Harmundia viel Abwechslung zu bieten - so gehören neben Zwergen und Elfenwesen auch Minotauren, Medusen, Oger, Satyrn, Schwarze Feen, Gnome und Riesen zum alltäglichen Straßenbild in den großen Metropolen der Zwielichtreiche. Neben den Normalsterblichen gibt es auf Harmundia Magier, die mit der abgesonderten Energie kleiner Geisterwesen, sogenannter Tänzer, zaubern können. Und einer weitaus spezielleren und delikateren Gruppe, noch außergewöhnlicher als die Magier, gehören die Charaktere an: Sie sind Inspirierte, denen neben einer besonderen Kraft, der Flamme, auch ein besonderes Wissen zur Verfügung steht, denn die Maske, eine dunkle und zutiefst bösartige Gottgestalt, versucht mit ihren zahlreichen Schergen, das Angesicht Harmundias für immer zu verändern und seine Bewohner ins Unglück zu stürzen - und nur die Inspirierten haben vielleicht die Macht, diesen Prozeß aufzuhalten. Vielleicht... (© DRoSI, bearb. u. erw. v. JS)

Die Atmosphäre AGONES

AGONE spielt in den Reichen des Zwielfichts, und seine Atmosphäre wird geprägt durch die Abenteuer, Aufgaben und Intrigen, mit denen die Inspirierten konfrontiert werden.

Diese Intrigen können zugleich sein:

Dunkel: Die Reiche werden von Verrätern und ihren Komplotten erschüttert. Die Maske hinterläßt ihr Mal, die Perfödie, überall, wo er vorbeizieht, und Harmundia ist eine friedlose Welt. Die Schatten verbergen Dämonen aus den Tiefen des Abyss, die Hoffnung wird durch die Dunklen Flammen der Verdammten bedrängt und vielleicht vernichtet, die Magier schützen ihre Vorrechte und sind weniger milde als ehrgeizig (und manchmal so gierig wie Lerschwin), die Kriegsherren können sich als kaltherzig und erbarmungslos erweisen.

Shakespearesk: Die Inspirierten sind für ihre Aufgaben vom Schicksal auserwählt worden. Die meisten von ihnen sind Sterbliche mit Verpflichtungen in den Reichen des Zwielfichts. Beeinflußt durch Kräfte außerhalb ihrer Handlungsmacht, stehen sie Interessengruppen gegenüber, die von unerbittlicher Logik angetrieben werden. Die Inspirierten werden schwere Opfer bringen müssen, um Harmundia vor einer Tragödie zu bewahren.

Zauberhaft: Harmundia ist mit phantastischen Wesen bevölkert, Jahreszeitlingen, die von der Natur und den Damen der Jahreszeiten erschaffen wurden, mächtigen Prodigien, exotischen Wundern und Tänzern. Die Melange dieser Wesen zusammen mit einer märchenhaften Fauna und Flora macht Harmundia zu einem farbenfrohen und unvergeßlichen Ort voller atemberaubender Schönheiten.

Heroisch: Die Inspirierten sind Helden und die wahren Akteure in der Welt von AGONE. Obwohl sie erst gerade erwachten und ihre Bedeutung erkannten, sind sie bereits Teil der Legende. Ihre Wege sind voller tödlicher Fallen, perfider Verschwörungen, schändlicher Verrate und phantastischer Begegnungen. Sie sind ihre Bewährungspoben: Entweder werden die Inspirierten triumphieren oder zugrundegehen.

Erschütternd: Mit jedem Tag, der verstreicht, wächst die Gefahr in den Reichen, aber auch in der Seele eines jeden. Die Dunklen Flammen vermehren sich, und die Bedrohung durch den Gegner ist allgegenwärtig.

Kommentar zu AGONE

AGONE, benannt nach einem der Hauptagonisten aus Mathieu Gaborits Romanreihe, ist ein märchenhaftes, heroisches Fantasy-Rollenspiel. Hintergrund, Welt und Regelmechanismen sind stimmig durchdacht und gleichzeitig so innovativ und interessant, daß jedem Fantasy-Rollenspieler ein näherer Blick in Setting und System AGONES ans Herz gelegt sei. Die unzähligen guten Rezensionen und Bewertungen allein im deutschen Netz (z.B. DRoSI, Ringbote, GROFAFO/Tanelorn) bestätigen diese subjektive Einschätzung.

AGONE bietet Geheimnisse, geistige Schönheiten jeder Art, Dunkelheit, außergewöhnliche Charakter- und Speziesarchetypen, ausreichend detaillierte Beschreibungen einer fabelreichen Welt, kreative Magie, teuflische Mächte der Finsternis und epische Abenteuer. Man stelle sich die Welt des Barock vermischt mit der des Mittelalters vor, mit vielen Eigenarten des Fantasy-Rollenspiels sowie wunderbaren Optionen für Elemente des Fantasy-Steampunks (z.B. in magischen Bilderwelten), und weiß ungefähr, was AGONE im Kern ausmacht. Das Spiel hat jeden einzelnen und jede einzelne in unseren Gruppen in seinen Bann geschlagen, unser Rollenspiel nachhaltig verändert sowie die Freude daran deutlich vergrößert.

Die Charaktererschaffung geht relativ schnell von der Hand, wenn man nicht auf das etwas chaotisch strukturierte Grundregelwerk angewiesen ist, sondern sich der Zusammenfassung bedient. Außerdem beginnen die SC nicht als Grünschnäbel, sondern bereits mit einigem Können oder sogar als wahre Meister ihres Fachs. Darüber hinaus bietet das stufenlose System freie Wahl bei der Erschaffung wie auch der Entwicklung des Charakters. Ein Dieb z.B. kann ganz klassisch als Stehlemann beginnen und im Laufe der Zeit zu einem sehr fähigen Magier und Diplomaten avancieren - der aber natürlich nach wie vor seine Diebesfertigkeiten voll in Anspruch nehmen kann. Bei der Entwicklung kann man je nach Lust und Laune Punkte in klassische Fertigkeiten, übergreifende Attribute oder in den mystischen Teil des Charakters stecken, in die Flamme. Gerade das Steigern der Flamme ist zunächst sehr vorteilhaft, weil sich das auf alle Aktionen auswirken kann. Allerdings wird es nachher so teuer, daß man automatisch zu anderen Optionen

greift, wenn man schon ein Flammenträger von beachtlicher Stärke ist. Außerdem gibt es bestimmte Endpunkte, an denen man normalerweise nicht mehr besser werden kann (Fertigkeiten enden z.B. bei 10, der vollendeten Virtuosität). Und neben diesen Steigerungen kann man nach Wunsch auch in zahlreichen anderen Gebieten seine Meriten verdienen. Ein Kämpfer kann zum Magier werden, ein Magier seinen Schwertkampf verbessern... Viele Punkte der Charakterentwicklung können sehr rollenspielerisch und ganz nach Gusto des Spielers gehandhabt werden.

Auch die Tatsache, daß es so viele Magieformen gibt und man u.a. durch Magische Künste oder mit Hilfe von käuflich zu erwerbenden Tänzern zaubern kann, erleichtert das Interesse für andere Tätigkeitsfelder. Große Krieger können bei einem Meister mächtige Kunstvolle Schläge (Spezialtechniken) lernen, die im Kampf keine Kompromisse zulassen, und Magier können ihre Tänzer immer weiter trainieren und verbessern. Auch die Magierrichtungen der Tänzer sind bei AGONE wunderbar gestaltet, denn die drei magischen Disziplinen Jornismus, Eklipsismus und Obskurantismus unterscheiden sich maßgeblich in Zauberart, Weltsicht und Tänzerbehandlung voneinander, sind aber nicht in die klassisch-moralischen Kategorien "gut" und "böse" einzuordnen.

Wer in Flamme die höchste Stufe erreicht - was fast utopisch ist und Jahre des Spielens erfordert -, wird zu einem Luminar, einem Erleuchteten und hochmagischen Wesen, einem Halbgott gleich, der aber nicht mit den sehr greifbaren und bodenständigen Halbgöttern vieler anderer Fantasy-Welten verglichen werden darf. Ohnehin sind die göttlichen Wesen, die sogenannten Unsterblichen (z.B. Janus, der Schatten, die Maske, die Musen oder die Damen der Jahreszeiten), sehr mythisch, ihre Personifikationen sind - mit Ausnahme der Maske - weniger präsent als in anderen Welten. Erstaunlich ist, daß die real existierenden Unsterblichen nur von wenigen Sterblichen gekannt werden und der eine Unsterbliche, der ganz aktiv in die Geschehnisse der Welt eingreift, den meisten völlig unbekannt ist. Die vielen lokalen Kulte und Religionen, die es in Harmundia gibt, verehren also Götter und Mächte, die überhaupt nicht existieren. Harmundia läßt in vielerlei Hinsicht ohnehin reichlich Raum für eigene Ideen, solange man sich nicht allzu weit von der Atmosphäre und dem Wesen der Welt entfernt. Ebenso sind die Zauber stilvoll und nicht so akribisch technisch wie in vielen anderen Fantasy-Settings. Alle Zauber bei AGONE lassen sich mit nur wenigen Sätzen beschreiben, und man kann auch ohne fundiertes, technisches Hintergrundwissen viel eigene Kreativität einsetzen, um Bestehendes zu erweitern oder Neues zu schaffen - was auch für die Flammenfähigkeiten gilt, die ein Inspirierter mit jedem Flammenpunkt bekommt.

Sehr gelungen ist bei AGONE die stete Erkenntnis der eigenen Verletzlichkeit. Auch wenn man bereits ein mächtiger Charakter ist, kann der nächste Riese oder Minotaur mit zwei gelungenen Schlägen das Lebenslicht unrettbar auslöschen. Es ist also nicht möglich, daß der Mensch plötzlich an Stärke einen Oger oder gar Minotaur übertrumpfen kann oder daß eine kalte Medusa zu einem Wesen voller Nächstenliebe und Leidenschaft wird. Ein guter Magier wiederum kann mit etwas Glück einen gestandenen Minotaur mit nur einem machtvollen Blitz vernichten oder ihn so fein bezaubern, daß selbst der grimmigste Axtmeister zum besten Freund wird. Das Gute daran ist: Die Charaktere wissen, daß diese ganzen Optionen auch den NSC offenstehen, so daß sie gemeinhin mit ausreichend viel Vorsicht durch die Welt ziehen. Ein mächtiger Choreograph - ein Magier, der mit mehreren Tänzern gleichzeitig zaubern kann - ist ein so furchtbarer Gegner, daß sogar eine starke und erfahrene Gruppe äußerste Umsicht im Verkehr mit ihm walten läßt. Und die Charaktere sind zwar den normalen Menschen in mancherlei Hinsicht überlegen, aber eine größere Bande von Schlägern stellt auch für einen gestandenen Ogerkrieger eine ernsthafte Bedrohung dar.

Das schnelle Regelsystem funktioniert nur mit einem einzigen d10 und macht daher vieles berechenbarer als z.B. mit einem d20 oder einem Würfelpool. Es unterstützt das Spiel perfekt und bietet zahlreiche Optionen, ohne einengend zu wirken. Schaden, Treffer, Fertigkeiten etc. basieren auf Mischungen zwischen festem Können (z.B. Attribut + Fertigkeit) und dem Würfelwurf, so daß auch ein geschickter Rapierkämpfer hohen Schaden anrichten und mit einem kritischen Treffer verheerende Wunden schlagen kann.

Fazit: AGONE ist ein faszinierendes, außergewöhnliches Fantasy-Setting, allerdings eignet es sich auf Dauer nicht unbedingt für "klassisches" Fantasy-Spiel, sondern benötigt vielmehr Spieler mit Sinn für Mystik, märchenhaften Zauber und das Künstlerisch-Kreative im Menschen. Diesen Spielern eröffnet sich aber eine Welt, die zu entdecken in jeder Hinsicht lohnenswert ist.

Mathieu Gaborit und AGONE

Mathieu Gaborit wurde 1972 in Paris geboren und veröffentlichte 1995, nach einem kurzen Studium der Rechtswissenschaft, seinen ersten Roman "Souffre-Jour", den ersten Band der Trilogie "Les Crépusculaires", dem 1998 "Les Danseurs de Lorgol" und "Agone" folgten. Mit diesen Büchern schuf Gaborit Harmundia und die Reiche des Zwielfichts, eine neue, von Verne und Zola inspirierte, aber dennoch originelle Fantasywelt voller barocker und gothischer Stilelemente, die schnell eine begeisterte Fangemeinde gewann. Dieser Trilogie folgten zahlreiche weitere Bücher zu den Reichen des Zwielfichts und anderen phantastischen Themen, u.a. einige Chroniken und der Abye-Zyklus ("La Romance du Demiurge" und "Aux Ombres d'Abye"). Von Mathieu Gaborit ist ins Deutsche bisher nur die Trilogie "Im Reich des Feuervogels" (Blanvalet) übersetzt worden, die aber nicht im AGONE-Universum spielt und einen etwas anderen, eher amerikanischen Stil pflegt als das Bravourstück "Les Crépusculaires".

1999 entstand unter der Aufsicht Frédéric Weils von Multisim auch das Rollenspiel AGONE in Zusammenarbeit mit Mathieu Gaborit, Stéphane Marsan, David Benoît, Sébastien Célerin, Grégoire Laakmann und Jean-Rémy Lerin. Jean-Baptiste Lullien sowie Xavier Spinat entwickelten das innovative Regelsystem des Spiels (u.a. auf Basis von Rolemaster und Call of Cthulhu), und besonders die Illustrationen von Julien Delval, Franck Achard und Boris Courdesses gaben AGONE die dunkel-märchenhafte Atmosphäre, die viele Spieler auf Anhieb faszinierte. Multisim veröffentlichte das Grundregelwerk und einige Quellenbücher wenig später auch in englischer Übersetzung, scheiterte aber an einer mangelhaften Vermarktungsstrategie und einer Mißachtung der Autorenrechte und -vergütungen. Im September 2003 schloß Multisim seine Pforten.

Die Rechte an AGONE liegen momentan hauptsächlich bei Mathieu Gaborit, aber anteilig auch bei dessen Verlag Les Éditions Mnémos und dem französischen Spieleverlag Ubik. Eine konkrete, offizielle Fortentwicklung oder eine Neuauflage sind aufgrund diverser rechtlicher Probleme erschwert. Ubik und ein französischer Fanzirkel planten entsprechende Aktivitäten, konnten diese Projekte aber bisher nicht verwirklichen. Momentan hält besonders die französische Fangemeinde mit ihrer zentralen AGONE-Plattform Souffre-Jour das Spiel am Leben und bereichert es u.a. mit Geschichten, Karten, Ideen und einem regen Austausch untereinander.

Harmundia - Die Welt von A&O&E

Ich war auf einer sehr langen Reise und muß Euch eine Geschichte erzählen.

Laßt mich überlegen... Wo soll ich anfangen?

Die Jahre endloser Wanderschaft haben mich durch viele Landschaften Harmundias geführt. Seine dichten Wälder, seine tiefen Täler, seine entlegenen Dörfer, seine windgepeitschten Flußufer und seine gigantischen Städte! Ich folgte den Koboldkarawanen, ich sah die Giganten kämpfen, ich brachte mein Leben in große Gefahr, als ich im Schwarzen Turm einer Medusa nächtigte...

Ich habe den Blick auf ein Einhorn erhascht!

Und ich bin dem Odem eines Drachen entkommen!

Oftmals wähnte ich mich tot. Dennoch, trotz all dieser Torturen, habe ich die Hoffnung niemals aufgegeben.

Ich war sicher, daß ich eines Tages eine vertrauenswürdige Person finden würde, der ich dieses Werk hinterlassen könnte; ein Mann oder eine Frau, ein Meister, ein höheres Wesen, jemand, dem die Ergebnisse meiner Queste anvertraut werden können.

Das Lebenswerk einer Grauen Eminenz, zusammengefaßt in einem Buch.

Dieses Lebenswerk ist es, was Ihr jetzt in Euren Händen haltet. Die Mäuse haben es in der Dunkelheit meiner Raststätten angeknabbert. Es wurde vom Regen durchnäßt. Es wurde in den Wäldern Modehens und den Schluchten der Hörner ein Dutzend Mal verloren. Es wurde wiedergefunden - aufgerissen und zerfetzt; die Seiten verstreut, wieder zusammengesetzt und immer neu beschrieben, korrigiert und um meine neusten Erkenntnisse erweitert.

Ich kenne diesen dicken Folianten wie mein eigenes Herz.

Einst habe ich ihn sogar gänzlich aus dem Gedächtnis neu geschrieben, nachdem er gestohlen worden war. Und jetzt vertraue ich ihn Euch an, Eminenz.

Dieses Werk beinhaltet alles, was ich über die Reiche des Zwieliichts und die Bedrohung, die so schwer auf ihnen lastet, erfahren konnte. Es enthält alles, was ich über die Erben der Musen, die Inspirierten, und ihren Feind herausfinden konnte, der bis zum Ende aller Zeiten vorwärtsdrängen und aufwallen wird - die Maske.

Dieses Werk ist der einzige schriftliche Beweis eines geheimen Krieges, der unsere Welt zerfrißt. Es ist der Standartenträger für die neuen Helden, der Grundpfeiler ihres Heiligtums, das Pult ihrer Lehren; es ist die Waffe ihres Kampfes.

Öffnet es...

Und fürchtet seine Offenbarungen.

Einführung und Übersicht

Geographie

Die Welt von AGONE ist Harmundia, ein großer Kontinent voller zerklüfteter Küsten, malerischer Landschaften, gewaltiger Gebirge und ausgedörrter Wüsten. Er ist von beeindruckender Größe (vergleichbar ungefähr mit Nordamerika) und bietet vom nordischen Klima über gemäßigte Klimazonen bis hin zum mediterranen und stellenweise sogar subtropischen Klima im Süden alles, was Zivilisationen zur Entwicklung brauchen. Und durch die Macht der Schöpfer Harmundias wurden einige Gegenden sogar zu üppigen Dschungeln und exotischen Pflanzenparadiesen.

Harmundia teilt sich in elf verschiedene Länder auf, die als die Reiche des Zwilichts bezeichnet werden und einige verrückte und gefährliche Gegenden besitzen. Die vermögenden oder gebildeten Leute reisen oft durch diese Reiche, und obwohl manche Länder diplomatische Probleme miteinander haben, begegnen sich in den meisten bedeutenden Städten die Bürger aller Herren Länder.

Bewohner

Auf Harmundia leben viele Spezies und Kreaturen. Die Menschen haben sich zwar auf der ganzen Welt angesiedelt, aber sie sind bei weitem nicht die einzigen intelligenten Wesen: Zahlreiche andere Spezies, besonders die sogenannten Jahreszeitlinge, leben mitten unter ihnen oder von ihnen abgesondert in ihren eigenen kleinen Gebieten. Die Kobolde, Gnome, Oger, Satyrn, Riesen, Minotauren, Schwarzen Feen, Zwerge und Medusen sind ein alltägliches Bild in den Städten und Landstrichen Harmundias, und alle Spezies unterscheiden sich voneinander in der Betrachtung der Welt und in ihren vordringlichen Zielen. Zusätzlich dazu wimmelt es in der Wildnis Harmundias von märchenhaften Lebensformen, von denen die seltensten - Prodigien (z.B. Drachen) und Wunder (z.B. Sirenen) genannt - auch die ältesten und mächtigsten sind.

Die Helden, die von den Spielern verkörpert werden, sind besondere Personen, begabter als alle anderen Einwohner Harmundias. Sie bekleiden hohe Positionen, erledigen wichtige Aufgaben, und ihre Karrieren waren Bewährungsproben ihrer Qualitäten. Auf ihren speziellen Gebieten gehören sie zu den Besten unter den Sterblichen. Sie sind so außergewöhnlich, weil sie im Besitz von etwas sind, was normale Sterbliche nicht haben. Sie tragen die *Flamme* in sich, eine Gabe der Musen, den mythischen Schöpfern der Welt. Die Flamme macht die Helden zu Inspirierten und unterscheidet sie von jenen sogenannten Glanzlosen, denen die Flamme nicht zuteil wurde. Sie steigert die Fertigkeiten der Inspirierten und gewährt ihnen Zugang zu einer außergewöhnlichen Art von Magie, die den Schönen Künsten entstammt: die Magischen Künste, die man auch Concord oder Harmonie nennt.

Politik

Die elf Reiche Harmundias haben nach langen Konflikten zu einer Zeit der Ruhe gefunden. Die großen Kriege zwischen den Nationen sind zwar vorerst beendet, aber es gibt zahlreiche kleinere Scharmützel in vielen Reichen und an vielen Grenzen. Und der unterschwellige Haß, den einige Reiche gegeneinander hegen, wird noch lange Nährboden für weitere Gewalttaten sein.

Auch die Magier und die Kriegsherren haben sich lange gegeneinander gewendet. Aber wie auch immer... Seit Agone von Rundsteins Sieg vor dreißig Jahren wissen sie, daß sie Verbündete sein sollten. Deshalb müssen auch die Helden, wenn sie der Bedrohung, die auf Harmundia lastet, jemals Einhalt gebieten wollen, die Interessen beider Seiten verstehen und vielleicht eine gemeinsame Basis finden.

Religion

Die Völker und Spezies Harmundias haben eine Fülle verschiedener Kulte und Religionen entwickelt, aber die wirklichen Gottwesen, die waren oder sind, kennen und verehren nur wenige. Um manche ranken sich Mythen, andere sind der Vergessenheit anheimgefallen oder zogen sich von Harmundia zurück. Aber jene, die noch aktiv sind, stellen die größte Bedrohung für alles Leben in der Welt dar...

Magie

Es gibt viele magische Zweige und Pfade in der Welt. Den Inspirierten steht eine Magie offen, die sich Concord oder Harmonie nennt und die vier Magische Künste Klang, Gestalt, Vista und Skandierung umfaßt. Jede davon kann entweder in ihrer älteren oder in freier Form gewirkt werden. Darüber hinaus existiert in sehr viel größerer Verbreitung die Askendanzmagie, die für

jeden Sterblichen zu meistern ist. Sie wird unterteilt in die drei großen Disziplinen Jornismus, Eklipsismus und Obskurantismus, die aus der Manipulation kleiner Kreaturen, der sogenannten Tänzer, erwachsen, mit deren Hilfe die Magier ihre Zauber wirken können. Darüber hinaus gibt es als weiteren größeren Zweig die gefährliche Kunst der Dämonenbeschwörung, die schon so manchen Leichtsinnigen in den Wahnsinn führte oder gar in den Abgrund des Abyss riß. Es existieren auch noch andere Arten von Magie als die weithin bekannten, zum Beispiel das Choreographieren mehrerer Tänzer, exotische Formen der Magischen Künste und die ganz einzigartige Magie einiger Spezies.

Schätze und magische Kreaturen

Magische Überreste und Relikte enthalten häufig sogenannte Splitter - kristalline Magie - und bieten neben ihren Kräften wundersame Überraschungen aufgrund der Emotionen, welche die Splitter ausstrahlen. Die Prodigien und Wunder gilt es zu finden und die Plätze der Vollkommenheit zu entdecken, die die Musen zurückließen. Tänzer können gekennzeichnet und gestohlen werden, geschmuggelt und abgeschlachtet für das, was in ihnen steckt. Ihre Organe könnten als Komponenten für ein Elixier benutzt werden, oder man könnte es auf ihre Zauber und ihr Wissen abgesehen haben. All diese Schätze und Mysterien könnten es Wert sein, daß man ihnen nachgeht - ganz zu schweigen von der Legende der Geflügelten Tänzer!

Bedrohungen

Die Maske, ein mächtiger und hinterlistiger Gegner, ist aus den Tiefen von Zeit und Raum wieder aufgetaucht und besessen von der totalen Beherrschung der Zwiellichtreiche und ihrer Bewohner. Er verführte einst Nox, den Gott der Nacht, und machte ihn zum Schatten, seinem Werkzeug, das über die tiefschwarze Unterwelt des Abyss und dessen dämonische Schrecken herrscht. Die Inspirierten sind Harmundias einzige Hoffnung gegen diese mächtigen Feinde, aber sie können sich nicht zu erkennen geben. Im geheimen müssen sie ihre Stärken und Begabungen herausfinden und um ihre Leben kämpfen, bevor sie zusammenkommen und im Untergrund eine Armee des Widerstandes bilden können.

Kalender und Jahreszeiten

Die Jahreszeiten Winter, Frühling und Sommer dauern jeweils drei Monate und sind so, wie sie jeder kennt. Der letzte Monat des Jahres aber, zwischen dem Ende des Sommers und dem Winteranfang, ist der Herbst. Er ist eine verfluchte Zeit. Die Glanzlosen wissen nicht, warum das so ist, sie sagen, eine uralte magische Katastrophe wäre Schuld daran, und die heimliche Angst, die dieser Monat auslöst, verhindert, daß irgendjemand nach weiteren Erklärungen sucht. Seit von Janus die Dekane in der Epoche des Zwiellichts neu eingesetzt wurden, besteht das Jahr aus zehn Monaten bzw. Zeiten, die nach einigen der Prodigien und Wunder benannt wurden:

Frühling: Nymphenzeit, Dryadenzeit, Trollzeit. **Sommer:** Phönixzeit, Wyvernzeit, Zentaurenzeit.

Herbst: Der Herbst hat nur diesen einen Namen. **Winter:** Harpyienzeit, Hydrazeit, Tarraskenzeit.

Jeder Monat hat dreißig Tage, geschrieben als 1. bis 30. (beispielsweise "Heute ist der 10. der Zentaurenzeit"). Die Tageszeiten Tag und Nacht sind in zwölf Stunden unterteilt, die durch das Geläut der städtischen Uhren und Glocken gekennzeichnet werden. Aber der Einfluß des Feindes nimmt seit der Eklipse und seitdem er den Weg zur Ewigen Nacht bereitet stetig zu: Die Abenddämmerung kommt schneller und dauert länger an. Die großen Gelehrten haben die Morgendämmerung "Stunde des Diurn" genannt und die Abenddämmerung "Stunde des Nox". Trotz der Tatsache, daß sie nichts von der Existenz dieser beiden Unsterblichen wissen, geben doch uralte Bücher Hinweise auf ihre Namen.

Die Dekankonzile der Jahreszeitlinge werden zu Zeiten der Wintersonnenwende, zur Frühlingsnachtgleiche und zur Sommersonnenwende einberufen. (Sie finden niemals zur verfluchten Herbstnachtgleiche statt, weil es heißt, daß in dieser unheilvollen Nacht dunkle Kräfte herauskämen, furchtbare und böse Mächte, die die Flammen jagen und Dunkle Flammen erschaffen würden.) Zu diesen Zeiten feiern die verschiedenen Königreiche, Regionen, Stämme, Städte und Jahreszeitlinge verstärkt eine Vielzahl ihrer eigenen lokalen und ethnischen Festivitäten, welche aber nicht im gewöhnlichen Kalender vermerkt sind.

Sprache

Die in den Reichen des Zwiellichts am weitesten verbreitete Sprache ist Keschit, eine Mischung aus dem alten, sehr vokalreichen und melodischen Moden-Hen´ und einem etwas kehligeren septentrinischen Dialekt. Keschit dient in ihrer rudimentären Form als Gemeinsprache, in ihrer hochsprachlichen Form als Handels- oder Diplomatesprache, so daß alle führenden Köpfe

Harmundias neben ihrer Muttersprache auch Keschit gut beherrschen. Akademien aller Nationen benutzen Keschit ebenfalls gern im wissenschaftlichen Verkehr.

Währung

Die am häufigsten verwendete Form von Geld sind die sogenannten Goldstücke der Söldnerrepublik und ihre kleinere Einheit, die Brocken. Die Söldner haben es geschafft, ihre Währung als universalen Standard einzuführen, aber jedes Reich prägt natürlich seine eigenen Münzen, die jeweils nach ihrem Gegenwert in Goldstücken bewertet werden.

Maßeinheiten

Die normalen metrischen Maßeinheiten werden überall benutzt, aber häufig auch durch lokale Standards ersetzt.

Glauben und Wissen der Glanzlosen

Das detailreiche Wissen auf den folgenden Seiten, gesammelt von einigen wenigen Grauen Eminenzen, ist nur für die Inspirierten bestimmt. Es enthält Geheimnisse, die niemals zuvor enthüllt wurden - beginnend mit der bloßen Existenz der Inspirierten. Deshalb haben alle Inspirierten nach Offenbarung ihrer Flamme Zugang zu diesen seltenen Informationen, damit sie lernen, verstehen und besser handeln können.

Die Bewohner Harmundias wissen wenig über ihre Welt, besonders, wenn ihre Tätigkeit nicht dazu führt, daß sie reisen. Die meisten Glanzlosen wissen auch nichts über die Unsterblichen. Sie haben keine konkreten Götter, obgleich einige Helden der Flamboyanz in diesen Status erhoben wurden und einige Verehrungskulte existieren, die auf mehr oder weniger eingebildeten Wesen basieren. Abgesehen von den Sirenen, deren Existenz verbürgt ist, werden Prodigien und Wunder als mythische Wesen betrachtet und von der Mehrzahl der Sterblichen dem Fabelreich zugeordnet. Die Glanzlosen haben gleichfalls keine Ahnung von der Existenz der Flamme. Die Eklipse war eine Katastrophe magischen Ursprungs, ein Wendepunkt und der Beginn der Geschichte der Sterblichen, aber ihre wahre Natur ist den meisten Bewohnern Harmundias verborgen geblieben. Die Überlieferung der Jahreszeitlinge ist stärker, obwohl die Dekankonzile sehr diskret bleiben und offiziell nur eine beliebte Feier sind. Viele Jahreszeitlinge finden ihren Glauben in ihren traditionellen Volksweisen von den Damen der Jahreszeiten.

Manchmal können Reste der Flamboyanz in bewohnten Gebieten gefunden werden. Es heißt, daß diese Konstruktionen von vergangenen Zivilisationen erbaut wurden. Aber das Wissen ihrer wahren magischen Natur ist den Eingeweihten der Chiffrenmagier vorbehalten. Dasselbe kann man über die Erleuchteten und die Geister sagen, die zwar in lokalen Geschichten auftauchen, aber keinerlei Hinweise auf ihr wirkliches Wesen oder ihre Rolle in der Welt geben. Auch bezüglich der Splitter haben nur die Concordisten und Magier die Geheimnisse durchschaut.

Die verschiedenen Arten der Magie werden weitgehend akzeptiert. Um zu verstehen, warum das so ist, muß man sich nur einmal die gebannte Betrachtermenge vor den im wahrsten Sinne des Wortes zauberhaften Malereien in der Vergessenen Straße in Lorgol ansehen. Tänzer sind außerdem oft zu sehen in den Straßen der Städte und auf dem Lande, aber nur die Geschicktesten können sie einfangen.

Dämonen haben dagegen einen ganz anderen Stellenwert: In der Stadt Abym empfinden die Leute, die dort mit ihnen leben (müssen), Mißtrauen und Abscheu; außerhalb der Stadt denken die Leute nicht wirklich darüber nach, wenn sie nicht gerade einem Dämon direkt über den Weg laufen. Der Abyss bleibt ein Mythos. Der Gedanke an die Art, wie er angeblich existiert und von einem Wesen wie dem Schatten beherrscht wird, ist dem gemeinen Harmundianer unvorstellbar. Und auch die Maske ist völlig unbekannt.

Genesis Harmundias

Eminenz,

in alten Gedichten war Harmundia die Bühne fabelhafter Ereignisse und schrecklicher Tragödien, in deren Mittelpunkt mächtige und göttliche Wesen standen, die Unsterblichen. Einige dieser Aufzeichnungen überstanden den Lauf der Zeit. Sie sind voller Hinweise, deren Entziffern und Entschlüsseln die Aufmerksamkeit der gelehrtesten Sprachforscher und auch der Grauen Eminenzen in Anspruch nehmen. Aber diese Fragmente weisen viele Lücken und dunkle, unausgesprochene Geheimnisse auf. Es ist zwar möglich, daß einige Sterbliche erraten haben, was die große Mehrheit der Sterblichen noch nicht weiß, aber ungeachtet dessen will ich Euch nun erzählen, was die meisten großen Gelehrten zu sammeln imstande gewesen sind.

Überblick

Die Zeitendämmerung

Am Anbeginn der Zeit wurde Harmundia von den ersten Unsterblichen, den vier Musen, erschaffen. Ihre Namen waren Orphèle, Cysèle, Nuence und Stance. Sie formten die Welt und bevölkerten sie mit Wesen. Doch sie waren damit noch nicht zufrieden und vom Wunsche beseelt, Vollkommenheit zu erreichen. Deshalb versuchten sie, sich zu selbst zu läutern. Das Ritual, welches sie zu diesem Zweck durchführten, schlug jedoch fehl und gebar eine neue Wesenheit, die Maske, welcher schon bald seinem Verlangen nach Herrschaft erlag.

Das war der Anfang der Tragödie.

Der Zenit

Die Schöpfung der Welt mündete in die mythische Zeit des Zenits. Es war eine Zeit, als die Unsterblichen mit ihrer Allmacht auf Harmundia Nachkommen und Diener für sich schufen. Kaum von der Maske für seine Zwecke erschaffen, wurde die Menschheit sofort zu einer Quelle, um welche sich die Musen und die Maske stritten. Diurn, der Gott des Tages, dessen Name später in Vergessenheit geraten sollte, schuf sich seine Ritter, die Glimmer. Die Finsternis dagegen grub sich tief durch die Erde, wurde zum Abyss und füllte sich mit den Dämonen, die Nox, der Gott der Nacht, formte und beherrschte, bevor er der Maske verfiel und zum Schatten wurde. Die Musen versuchten, zu diesem mächtigen Bündnis einen Gegenpol zu schaffen, indem sie Janus hervorbrachten, der fortan der Herr der Urteile und großer Ordnungsstifter sein sollte. Aber der erhoffte Erfolg dieser Bemühungen blieb aus.

Infolge der Gestaltung und Ordnung der Welt durch die Unsterblichen erschienen auch die Damen der Jahreszeiten als Ausdruck eines natürlichen Chaos. Sie gestalteten sich ihre eigenen Kinder unter Einfluß stellarer Konstellationen, der Dekane, und bewirkten das Auftreten der zwölf Rassen der Jahreszeiten. Aber die Jahreszeitlinge waren versessen auf ihre Freiheit und von ungestümer Natur, so daß es nicht lange dauerte, bis es zu einem schweren Krieg zwischen ihnen kam. Dieser Krieg der Dekane führte an seinem Ende zu einer Trennung der Jahreszeitlinge voneinander.

Die Agonie

Es folgte aber durch das Erstarren der Maske ein noch schlimmerer Krieg, der Krieg der Unsterblichen. Harmundia stand in Flammen: Ganz offen bekämpften sich die Musen und die Maske in Schlachten, die alle Mächte, die lebenden wie die toten, mit einschlossen. Fast starben die Musen dabei, aber im letzten Moment führten sie das Ritual der Inspiration durch, das die Maske zu Fall brachte und die Menschen von seiner Herrschaft befreite. Dann schufen die Musen die Flammen, um die Herzen der Menschen zu verzaubern, und verschwanden von der Welt.

Die Flamboyanz

Das Zeitalter, das der Agonie folgte, wird die Flamboyanz genannt: Eine großartige Ära, in der inspirierte Menschen die fabelhaftesten Denkmäler und Kunstwerke Harmundias bauten und Magie und Harmonie ihre höchste Blüte erreichten. Aber die Maske, der vor dem Gleißern der Flammen geflohen war, spinn hinter den Kulissen weiter seine Fäden und fand eine Verbündete in der Dame des Herbstes. Sie war imstande, die Welt zu verschleiern und damit Eklipse zu verursachen, welche ganz Harmundia bis zum heutigen Tage in ein magisches Zwielicht taucht.

Die Eklipse und das Zwielficht

In der Folge der Verschleierung begannen von Magie, der Flamme oder von Erinnerungen durchdrungene Wesen - die Tänzer, Erleuchteten und Geister - die Welt Seite an Seite mit den Sterblichen zu durchschreiten. Der Zyklus der Flammen, die immer von den Toten zu den Neugeborenen weitergereicht worden waren, wurde durch den magischen Schleier unterbrochen. Um dafür einen Ausgleich zu schaffen, nahm der Rat der Dekane, eine von Janus gegründete Institution der Jahreszeitlinge, es selbst auf sich, die Flammen an auserwählte Persönlichkeiten, die Inspirierten, zu übergeben, auf daß die Musen durch deren Wirken eines Tages zurückkommen und wieder über Harmundia herrschen könnten.

Aber die Maske ist nicht verschwunden und ersinnt im Hintergrund seine perfiden Pläne.

Und es gibt nur noch sehr wenige Inspirierte...

Die Zeitendämmerung

Die Musen

Am Anfang waren die Musen. Sie entstanden in einer Mulde des Nichts, lösten sich von den Sternen, die in der Leere funkelten, und fügten sich zusammen. Sie waren vier an der Zahl: Orphèle, Cysèle, Nuence und Stance. Sie waren göttliche Wesen, und ihre Essenz war Schöpfung. Aber noch war keine Schöpfung geboren. Die Musen wandelten umher, hinterließen jedoch nichts als den Hauch ihres Vorbeiziehens. In ihnen schlief die Zukunft - die Begierde, das Leben, Zeit und Verzauberung -, eine Zukunft, die auf ihr Erwachen wartete.

Als sich ihre Blicke trafen, konnte jede in den Augen der anderen die Verheißung einer Welt erkennen, die es zu erschaffen galt, einer Welt, die die Verwirklichung ihrer tiefsten Sehnsüchte sein würde. Für diese Welt mußten sie sich vereinigen, denn eine Welt, erschaffen allein durch die Hand einer einzigen von ihnen, konnte nur unvollendet sein, wohingegen ihr Bund ein wahres Meisterwerk gestalten würde. Zusammen könnten die Musen eine Welt formen, die zugleich verzaubert und verzaubend wäre.

Harmonie

So geschah es, und Orphèle, Cysèle, Nuence und Stance vollführten Bewegungen von höchster Grazie, schufen Muster, die immer gewagter, immer fruchtbarer wurden. Verschlungene Formen flossen entlang ihrer durchsichtigen Körper, und ihre Augen glänzten mit dem Feuer der weit entfernten Sterne. Konturen von Welten, die niemals sein würden, glitzerten in Cysèles Händen. Nuence zog wilde Farben aus den Tiefen des Nichts und schwenkte sie vor den Augen ihrer Schwestern. Lieder, die niemals jemand hören würde, kamen flüchtig über Orphèles Lippen. Stance aber beobachtete und ordnete die Handlungen der anderen Musen und erzählte ihre Geschichten als ein Geschehen, das sich entfaltete. Nach und nach erwuchsen die Umrisse und Farben, Klänge und Bewegungen ihrer Schöpfung aus der Mitte ihres Tanzes.

Die vier Göttinnen schufen Harmonie. Es war geradezu ein Spiel, aber dieses Spiel gebar ein ganzes Universum.

Aus elementarer Masse, grob behauenen Formen, feinfühligem Abläufen und, letztendlich, durch die Kraft Cysèles wurden lebende Wesen gestaltet, um durch die Lande zu wandeln, die sie modelliert hatte.

Und es waren Farben, die sich in die Unendlichkeit erstreckten, sich im Sternenlicht veränderten; und all die glänzenden Spiegelungen in diesen Farben schuldeten Nuence ihr Dasein.

Und es war Wind in den Blättern, Wellen, die sich an Felsen brachen; und durch die Anmut Orphèles wurde Klang zu Melodie, das leiseste Geräusch verwandelte sich in wundervolle Musik.

Und es war Bewegung, die Bewegung der Elemente und die Handlungen der Lebewesen; und Stance begann, all ihre Geschichten zu erzählen.

Denn diese Welt sollte eine Geschichte haben, eine so weit wie möglich ausgeschmückte Geschichte, und ihr sollte ein unvergeßliches Erbe gegeben werden.

Die Zeit begann, sich zu entwirren, und der erste Tag brach an.

Als alles vollendet war, hielten die Musen inne, um ihr Werk zu betrachten. Sie verstanden, daß ihre Magie zum ersten Mal ein Sein im Nichts geschaffen hatte, eine verzauberte Zuflucht inmitten des Nirgendwo, wo ihre zukünftigen Kinder leben und verweilen konnten. Die Musen wollten, daß ihre Schöpfung wie sie selbst sei, und sie wollten, daß deren Bewohner dieselbe Harmonie bilden würden, die ihren eigenen Bund angeleitet hatte.

So stiegen die Musen zu dem Land herab, das sie dem Nichts entrissen hatten, und nannten es Harmundia.

Die Suche nach der Endgültigen Vollkommenheit

Die Musen tanzten in ihrer neuen Welt, erfreuten sich an deren feinsten Details, und Natur erblühte unter ihren Füßen ohne Unterlaß in all ihrer Pracht. Tiere und Pflanzen, lebende Wesen und unbewegliche Massen frohlockten zusammen und feierten ihre Schöpfer, die ihnen ihre Gaben geschenkt hatten.

Aber der Tanz der Musen offenbarte Unvollständigkeit in ihrem Werk.

Sie spürten, daß sie sich in Wirklichkeit nur für die Schönheit dieses Universums gegenseitig gesucht hatten. Jede der Musen fühlte den Drang, sich mit den anderen zu vereinen und damit totale Harmonie zu begründen, denn durch ihre Verschmelzung könnten sie Vollkommenheit erlangen. Die Harmonie, welche die Erschaffung Harmundias ermöglicht hatte, könnte nun den Musen selbst dienen und sie ihrem eigenen Traum einverleiben, um einen vollendeten Kreislauf zu schließen.

Und so trafen sie sich in einer glänzenden Perle im Herzen Harmundias und bildeten um sich herum den sagenhaftesten Ort, den man sich vorstellen kann. Dann fielen sie in eine Trance, verließen ihre Körper und begannen mit der Suche nach der Endgültigen Vollkommenheit. Um sich selbst zu entdecken und ihre Traumbilder zu teilen, folgten sie den vielen Pfaden der Welt, deren Oberfläche und tiefste Nischen ihr Widerschein durchflutete.

In ihrem Sog bildete sich ein Schweif aus Kreaturen; jede einzelne davon war ein Stück näher an der Vollkommenheit, und es entstanden die mythischen Wesen Harmundias: die Prodigien, wie die Drachen, die, kraftvoll und gebieterisch, zu Begleitern der Musen wurden; und die Wunder, wie die Sirenen, die mit dem Hüten der verzauberten Plätze beauftragt wurden, an denen die Musen sich ausruhten. Diese Ruheorte wurden Vollkommenheiten oder Perfektionen genannt.

Als die Musen dachten, all die unterschiedlichen Schönheiten Harmundias gesammelt zu haben, vollführten sie das Ritual der Endgültigen Vollkommenheit. Dieses aber brachte keine Vereinigung hervor, sondern erzeugte statt dessen eine neue Muse, ausgestattet mit den ineinander verflochtenen Eigenschaften der ersten vier. Die Mischung der Nuancen Cysèles, Orphèles, Nuences und Stances gebar eine neue Wesenheit, göttlich wie sie selbst, aber dennoch eine Kreatur für sich, die sich selbst als das erfolgreiche Ergebnis der Suche nach der Endgültigen Vollkommenheit sah.

Dieser Unsterbliche begehrte gegen die Musen auf, denn sein tiefster Instinkt war Verführung, Beeinflussung. Er entschloß sich, Gebieter über all die Herrlichkeiten zu werden, die im Ritual zusammengefloßen waren, sich die Lebewesen, die Prodigien und die Wunder Untertan zu machen und zu seinem eigenen Wohl über Harmundia zu herrschen. Er begriff die Idee der Welt als ein Theater, in dem jeder Akteur seine Marionette sein sollte. Und weil sein Geist listig war, offenbarte er den Musen nichts von seiner Natur oder seinem Plan.

Er wurde die Maske.

Und das Drama begann.

Der Zenit

War die Suche nach der Endgültigen Vollkommenheit gescheitert, oder war die Maske tatsächlich ihre wahre Verkörperung?

Die Musen konnten es selbst nicht sagen. Sie entschieden sich, zu warten und zu sehen, wie sich die Maske in diesem Universum aus Leben und Magie verhielte. Wie sie, so verfügte auch die Maske über die Macht, Unsterbliche zu erschaffen. Und er beschloß, sich mit anderen Gottwesen zu umgeben, die ihm helfen sollten, seine Herrschaftspläne zu verwirklichen. Er formte den Tag und die Nacht, um das Drama in Szene zu setzen, und ihre Rollen wurden von zwei Wesen übernommen: von Nox, dem Unsterblichen der Nacht, und Diurn, dem Unsterblichen des Tages.

Diurn

Das Licht der Sonne überflutete Harmundia, und Diurn wurde im Zenit der Sonne geboren, an dem Punkt, als das Leuchten der Sterne am stärksten war. Schnell umgab er sich mit einem untertänigen Gefolge, den Glimmern. Sie gehörten ihm allein, Kreaturen aus purem Licht, die sich über die Oberfläche der Welt verstreuten. Die Musen sahen etwas in Diurn, das ihnen gefiel, etwas, das ihre Schöpfungen im Tageslicht prachtvoll machte, und sie fühlten sich zu ihm hingezogen.

Nox

Dann versank die Sonne hinter dem Horizont, und die Schatten wuchsen. Sie dehnten sich über ganz Harmundia aus und verschwanden seitdem niemals wieder vollständig. Sie krochen unter die Erde, wo sie sich in den Tiefen einwoben und für sich einen dunklen Platz aushoben, den Abyss, von wo aus sie jede Nacht wiederkehrten, um sich mehr Bereiche zu erobern.

Zu dieser Zeit gewann die Maske, voller Neid auf die Fähigkeit der Schatten, sich zu verstellen und zu verbergen, immer mehr Einfluß auf Nox. Angetrieben von der Maske, änderte Nox seine Persönlichkeit: Er wurde zum Schatten. Zusammen erschufen sie die Finsternis, die Essenz der Kreaturen der Nacht und des Unheils, die sich in den Tiefen des Abyss entfaltete. Dann entstanden die Dämonen, geboren aus der Finsternis. Nox, der nun der Schatten war, wandelte durch den Abyss, formte viele Dämonen und bestimmte ihre Machtgrade.

Die Dämonen und die Glimmer waren, wie auch Diurn und Nox, an die ihnen zugehörten Zyklen von Tag und Nacht gebunden und nahmen, ganz wie die Wechsel innerhalb dieser Zyklen, in regelmäßigen Abständen zu und ab. Doch aufgrund der Finsternis im Abyss waren die Dämonen nun nicht länger zum Entschwinden gezwungen und konnten über die Grenzen ihres Zyklus hinaus überdauern.

Die Menschheit

Aber das Vorhaben der Maske war noch nicht beendet. Das Drama konnte nur vollständig werden, wenn Lebensformen zur Verfügung stünden, die zugleich intelligent und leicht zu beeinflussen wären.

Die Dämonen waren für diese Rolle nicht geeignet genug, denn sie waren aus der Finsternis geboren, der böartigen Substanz des Schatten. Also bereiste die Maske Harmundia und gab den Menschen unter den wachsamen Blicken der Musen ihre Gestalt. Die Menschheit wurde somit von Beginn an in den Mittelpunkt des Plans der Maske gerückt. Sie sollte das Herzstück des Dramas werden, das bevorzugte Spielzeug der Maske.

Janus

Die Musen waren besorgt wegen der Handlungen der Maske und beschlossen, einzugreifen. Sie vereinten sich und erschufen Janus, ein Gottwesen, dessen Aufgabe es sein sollte, den Wechsel zwischen Tag und Nacht zu lenken und über alle unsterblichen und sterblichen Bewohner Harmundias zu wachen.

Janus wurde der Todfeind der Maske - der Ordnungsstifter gegen den Hetzer -, und die Musen beschenkten Janus mit gewaltiger Macht, die er in der Form von Urteilen offenbaren konnte.

Die Dekane und die Jahreszeiten

Sein erstes Urteil, die Abfassung der Dekane, sollte der Welt Ordnung bringen, die Zeit in Abschnitte einteilen und die Entwicklung aller Dinge beaufsichtigen. Mit der Hilfe der Musen setzte sich Janus in Resonanz zu den Sternen und machte zwölf Dekane ausfindig, mit denen er in der Lage sein würde, regelmäßig andere Urteile zu formulieren und die Arbeit der Musen zu behüten.

Harmundia reagierte auf natürliche Art und Weise auf Janus und seinen Versuch, den Lauf der Dinge zu kontrollieren: Die Jahreszeiten erwachten.

Geboren aus der Welt, dem Leben und der Verzauberung, stellten sie sich der Kontrolle entgegen. Vier mysteriöse Frauen, die für das Chaos, die Freiheit der Natur, die Unordnung und die Zauberwelt standen und jede für sich die Eigenschaften ihrer Jahreszeit verkörperten: die Dame des Frühlings, die Dame des Sommers, die Dame des Herbstes und die Dame des Winters.

In dieser Epoche gab es keinen fest geregelten Ablauf, keine Ordnung der Jahreszeiten; sie streiften frei über die Oberfläche Harmundias. Aber als Gegenleistung dafür rebellierten sie nicht direkt gegen Janus und stimmten schließlich der Gleichförmigkeit der Dekane zu, wie sie ihnen der Herr der Urteile auferlegt hatte.

Die Jahreszeitlinge

Unter der Wärme und dem Schutz der Damen wurden die Kinder der Jahreszeiten geboren. Sie waren die ersten Sterblichen Harmundias, die ihr Dasein weder den Musen noch der Maske schuldeten. Sie waren die Jahreszeitlinge, und es gab von ihnen so viele, wie es Dekane gab, zwölf an der Zahl, drei für jede Jahreszeit:

Kobolde, Gnome und Satyre für die Dame des Frühlings; Oger, Minotauren und Riesen für die Dame des Sommers; Pixies, Draaken und Morganas für die Dame des Herbstes; Schwarze Feen, Zwerge und Medusen für die Dame des Winters.

Die Jahreszeitlinge waren grundsätzlich unkontrollierbar, sie entstammten der Freiheit der Jahreszeiten und bewegten sich fernab des Einflusses der Musen, der Maske, von Janus, Diurn oder dem Schatten.

Der Krieg der Dekane

Die Jahreszeitlinge erwiesen sich jedoch als äußerst stürmisch und wurden durch die Gegenwärtigkeit von Janus' Dekanen in einen steten Wettstreit miteinander gedrängt. Sie begannen, sich untereinander zu bekämpfen, und jede Gruppe rang um die Vorherrschaft ihrer eigenen Jahreszeit. Allen Umständen zum Trotz hatten die Jahreszeiten keine wirkliche Macht über die Jahreszeitlinge und übernahmen keine Rollen im Krieg zwischen ihren Kindern, aber als der Krieg vorüber war, erwirkten sie ein dauerhaftes Gleichgewicht. Eine der hauptsächlichen Folgen davon war die Fortdauer jeder Jahreszeit während ihrer drei Dekane, und die Jahreszeitlinge konnten künftig in Reichen leben, in denen ihre bevorzugte Jahreszeit überwog. In der Zwischenzeit hatte die Menschheit aber begonnen, einen bedeutenderen Platz in Harmundia einzunehmen. Unter der vorsichtigen und verschwiegenen Führung der Maske hatte sie größere und immer größere Gebiete besiedelt, Städte gegründet und damit den Weg für zukünftige Zivilisationen geebnet. Gleichzeitig aber hatte sie die Ordnung zwischen den Jahreszeitlingen erschüttert und die Kinder der Jahreszeiten teilweise gezwungen, sich ebenso wachsam wie feindselig in ihre natürlichen Schlupfwinkel zurückzuziehen.

Die Agonie

Der Krieg der Unsterblichen

Die Maske beeinflusste den Schatten nun immer offener, denn er wollte die Dämonen des Abyss als Waffen auf seinem Weg zur Macht beherrschen. Die Menschen sollten seine Spielfiguren, seine Bauern sein, die Dämonen seine Armee.

Janus, in seiner Eigenschaft als Wächter, berichtete den Musen von all diesen Dingen, und sie erkannten, daß sie die Menschheit an die Maske verloren hatten. Sie beschlossen, daß das zukünftige Bündnis mit den Dämonen des Abyss der Maske zuviel Macht geben würde. Daher riefen sie Janus an, um ihnen für einen Bund mit Diurn beizustehen und ihnen zu helfen, die Balance der Kräfte wiederherzustellen.

Von diesem Moment an hörten die Musen auf, nur Betrachter ihres Werkes zu sein, und sie ersannen ein neues Ideal: Das Ziel der Harmonie sollte fortan die Inspiration sein, ein Mittel, den Knoten neu zu schnüren und die Lebewesen Harmundias mit ihren vier Schöpferinnen zu verbinden. Durch die Inspiration könnten die Musen die Menschen dem Einfluß der Maske entziehen.

So wandten sich die Musen an Diurn und baten ihn um die Hilfe der Glimmer. Diurn stimmte zu, denn er wollte, daß sein Gefolge gedieh, so wie auch die Dämonen in der Finsternis gediehen waren.

Aber die Reaktion der Maske war viel gewalttätiger, als es sich die Musen vorgestellt hatten: Krieg entbrannte in Harmundia. Auf der einen Seite standen Diurns Glimmer und diejenigen der Menschen, die den Musen treu ergeben waren. Ihre Gegner waren die Dämonen und die Menschen, die von der Maske gelenkt wurden. Die Jahreszeitlinge dagegen bewahrten vorsichtig ihre Neutralität, abgesehen von einigen Söldnergruppen, die mit der einen oder anderen Seite Pakte geschlossen hatten.

Die Zerstörung war schrecklich: Das Chaos brach zum ersten Mal aus den Reichen der Jahreszeiten aus und verteilte sich über die Welt. Die Elemente, die so geduldig von den Musen angeordnet worden waren, verwüsteten die Landschaft und überfluteten die gegnerischen Seiten. Sterbliche kämpften gegen Unsterbliche in gigantischen Schlachten, vergossen Blut und verzehrten die Kräfte des Lichts und der Finsternis. Die Musen selbst griffen zu den Waffen und säten Vernichtung, während die Maske danach trachtete, den Herzen seiner vier älteren Schwestern den Tod zu bringen.

Der Seelenkern

Aber schon bald überwog das dunkle Bündnis zwischen der Maske und dem Schatten. Die Musen - schwach, verwundet und ausgezehrt - befanden sich in ernsthafter Gefahr. Sie wußten, daß sie Harmundia, ihre eigene Schöpfung des Friedens und der Schönheit, verlassen mußten. Doch sie entschieden sich für einen letzten Versuch, die Kontrolle über die Menschheit mit dem Ritual der Inspiration wiederzuerlangen und ihre eigene Rückkehr in der Zukunft zu gewährleisten.

Das Ritual würde eine neue Form haben: brutal, schnell, endgültig. Die Musen überredeten Diurn, ihnen zu helfen, aber gleichzeitig überlisteten sie ihn, so daß er seine wahre Bedeutung für das Ritual nicht erkannte: Sie nahmen seine Kraft. Durch dieses Opfer sollte Diurns Essenz zukünftig Sammelbecken und Leitstrahl der Inspiration sein. Mit ihr könnten die Musen später jene gestalten, die sie in ihrer Abwesenheit vertreten sollten und in denen sie sich wieder manifestieren könnten.

Und die Musen schufen die Flammen.

Die Flammen waren das Ergebnis einer Vereinigung der Magie der Musen und der Essenz Diurns. Sie wurden mit einer beispiellosen Explosionswelle über Harmundia in die Freiheit entlassen, gewaltiger als alles, was die Welt bisher gesehen hatte. Ihr plötzliches Entstehen bewirkte die Geburt des Seelenkerns, einer spirituellen Sphäre, die die Welt und alle Menschen bestrahlte. Jeder Mensch wurde zu einem Inspirierten, beschenkt mit einer Flamme, deren Innerstes für immer eine Heimstätte des Seelenkerns sein würde.

Die Maske und die Streitmacht des Schattens wurden von diesem großen Feuer zurückgeworfen. Die Menschheit entkam dem unseligen Einfluß des Meisters der Täuschung, und die Dämonen flüchteten jaulend und heulend zurück in den Abyss.

Aber am Ende dieses Krieges war Diurn, geopfert von den Musen, nur noch ein Schatten seines vorherigen Selbst, ein niedergeschlagener Junge, entkleidet seiner einstigen Kräfte. Doch er starb nicht, weil in ihm das Erbe der Unsterblichkeit war.

Die Glimmer hatten einen hohen Preis auf dem Schlachtfeld gezahlt, und diejenigen, die übrig waren, verließen Harmundia unter dem schützenden Mantel von Janus, der sie vor den Streitkräften des Schattens behütete.

Die Flamboyanz

Dies war der Beginn eines großen Zeitalters, das als die Flamboyanz bekannt ist. Die Menschen waren inspiriert worden, die Jahreszeitlinge lebten in Frieden miteinander, und ganz Harmundia war umgeben von der Aura der Musen. Es war eine sagenhafte Zeit der Schöpfung; sterbliche Hände erschufen Werke von erstaunlicher Schönheit, die sich von den Musen und ihren Lehren herleiteten. Man kann sagen, daß die Musen in den Herzen der Schöpfer dieser Werke fortlebten. Heute aber gibt es nur noch wenige Relikte aus jener Zeit, solche wie die Tausend Türme Lorgols. Wenn in diesem Zeitalter Menschen starben, verließen die Flammen deren Körper und verwandelten sich in Geistwesen, die Erleuchtete, Luminare oder Ingenia (Sg. Ingenium) genannt wurden. Sie kehrten zum Seelenkern zurück, bevor sie wieder zur Welt niederfuhren, um andere Menschen zu inspirieren. Als sich aber das Gleichgewicht zwischen Geburt und Tod veränderte, hatten einige Menschen keine Flamme mehr. Sie wurden Glanzlose genannt, aber von den Inspirierten weder ausgestoßen noch verachtet, denn die Inspiration sollte mit jedem geteilt werden.

Jene ruhmreichen Zeiten brachten viele sagenumwobene Helden hervor, charismatische Propheten und außergewöhnliche Stammesführer, die nun den Traditionen, Legenden und Ritualen Harmundias innewohnen. Mit der Zeit änderte sich aber die Erinnerung der Menschen an diese Personen, und die Erleuchteten wurden gelegentlich als göttliche Wesen angesehen.

Nun, da die Musen verschwunden waren und die Maske von der Flamboyanz überwunden, war Janus der letzte der großen Unsterblichen auf vorderster Bühne, der alleinige Meister der Welt, der seiner maßgeblichen Bestimmung folgte: Ordnung. Er beschloß, Diurn und den Schatten zu bestrafen, die Gestalter des Unheils, Marionetten des Großen Verführers und Komplizen der Ereignisse, die zum Krieg führten. Und Janus kerkerte beide ein. Der Schatten wurde zu seinen Dämonen in den Abyss geworfen, Diurn in einem eigens für ihn angefertigtem Gefängnis eingesperrt, einer verborgenen Sphäre namens Orb. Das Versteck dieses Orbs sollte dereinst den Mitgliedern der Schule des Dämmerlichts als die Grube bekannt werden, und die Schule sollte Jahrhunderte später genau an dieser Stelle erbaut werden.

In der Folgezeit jener doppelten Einkerkierungen lebten die Grundsätze, die Nox und Diurn verkörperten, weiter: Tag und Nacht bestanden im Angesicht Harmundias fort und wechselten sich ab wie allezeit; der Kreislauf dauerte ohne gegenständliche Verkörperungen der beiden Unsterblichen an.

Janus unternahm aber - warum auch immer - nichts weiter gegen die Maske. Für Janus war die Maske als fünfte der Musen unantastbar, denn Janus hatte, weil die anderen Musen nichts Gegenteiliges gewünscht hatten, auch ihm die Treue geschworen. Obendrein waren die beiden wie zwei verfehdete Brüder, und die Antriebe, die hinter ihrer Handlungen standen, waren so unsagbar

gegensätzlich, daß jede Störung durch einen von ihnen außer Frage stand, denn Harmundia selbst wäre damit großer Gefahr ausgesetzt worden.

Janus hatte keine wirkliche Macht über die Maske.

Die Maske aber, geflohen aus der vernichtenden Niederlage gegen die Flamboyanz, suchte Vergeltung, um sich die inspirierten Menschen eines Tages wieder in seinen Besitz zurückzuholen.

Die Eklipse

Und diese Vergeltung sollte er schon bald finden.

Im Verborgenen, verhüllt von einem Mantel und einer samtene, schwarzen Maske, bereiste er Harmundia. Und während er im Verlauf seiner Reise beobachtete und lernte, ward ihm nicht nur die Kunst der Verkleidung, sondern auch die Fähigkeit zur Veränderung seiner wahren Gestalt zuteil. Er konnte seine Größe wechseln, seine Erscheinung, sein scheinbares Alter, und er wurde besser und besser darin, bis er schließlich die Kunst der Verwandlung virtuos meisterte. Er überschritt alle Grenzen, verweilte in der Nähe der Vollkommenheiten, spähte die Jahreszeitlinge aus und entdeckte am Ende die Möglichkeiten für seine Rache an Janus und den Musen. Er schaffte es, die natürlichen Heiligtümer freizulegen, in denen die Damen der Jahreszeiten wohlbehütet ruhten, und wählte eine von ihnen zur Verführung aus.

Er hing sein Herz an die Dame des Herbstes und machte ihr viele Versprechungen: Ihre Jahreszeit sollte für immer andauern, wenn er erst einmal wieder seine alte Macht über Harmundia besäße, und sie müßte ihren drei Schwestern im Verlauf eines Jahres nicht länger Platz machen. Die Worte und die Ausstrahlung der Maske berührten die Dame tief, und so stimmte sie zu.

Die Maske benutzte sie und befahl ihr, all ihre Macht über die Welt zu entfalten. Der Himmel und die Blätter an den Bäumen wurden goldbraun, die Winde nahmen zu, und alles wurde von Kälte erfaßt. Der Pakt der Dekane, der den Kindern der Jahreszeiten erlaubte, in der von ihnen gewünschten Jahreszeit zu leben, war gebrochen, und voller Schrecken zogen sich die anderen Damen aus ihren Reichen zurück.

Die Maske trug der Dame des Herbstes danach auf, den Seelenkern mit einem Schleier zu überziehen und auch Harmundia zu verdecken. Und er ließ ihr seinen Mantel, der sich wie ein großer Vorhang über die Himmel legte.

Dies war die Eklipse.

Der Schleier des Herbstes verursachte einen Bruch zwischen den Menschen und dem Seelenkern. Der Zyklus der Wiederkehr war unterbrochen, und die Flammen konnten die Toten nicht länger verlassen und in die Herzen von Neugeborenen zurückkehren.

Die Maske hatte das Erbe der Musen erfolgreich von der Inspiration getrennt.

Tänzer, Erleuchtete und Geister

Dieser Bruch hatte große Auswirkungen. Die Flammen zerstoßen in drei Teile entsprechend den drei Grundelementen, die bei ihrem Erschaffungsritual vereinigt worden waren: die Musen, Diurn und die Menschen. Und weil die Flammen unfähig waren, den normalen Lauf ihres Zyklus fortzusetzen, gingen sie unterschiedliche Wege und gebaren die Tänzer, kleine Wesen aus der Lebensessenz Diurns. Diese Wesen findet man noch heute, und sie besitzen einige sonderbare, erstaunliche Eigenschaften, die ihnen eine zentrale Rolle in einem magischen Zweig zuweisen, den man Askendanz nennt. Alle Tänzer, die heute existieren oder jemals in der Vergangenheit existiert haben, wurden in diesem einen Moment der Eklipse geboren; und es gab niemals andere.

In jener Epoche nun wurden die inspirierten Menschen, deren Flamme den höchsten Grad erreicht hatte, Erleuchtete, Luminare oder Ingenia genannt. Im Moment ihres körperlichen Todes aber waren sie unfähig, den Seelenkern zu erreichen, und sie waren gezwungen, in Harmundia umherzuschweifen.

Zudem wurden die Glanzlosen, die uninspirierten Menschen, immer zahlreicher, weil die Flammen nicht länger vom Seelenkern zurückzukehren vermochten. Diese Menschen konnten keine Erleuchteten werden, aber wenn sie ein außergewöhnliches und erinnerungswertes Leben geführt hatten, war es ihnen auf der anderen Seite gegeben, sich zum Zeitpunkt ihres Todes in Geister zu verwandeln, in Phantome, die aus der Substanz menschlicher Erinnerungen gemacht waren.

Die Musen, die einst entschieden hatten, sich in der Flamme zu bewahren, fanden sich zerrissen, zerbrochen und neu verteilt in den Flammen wieder, die die Herzen der Inspirierten anfüllten, in den umherwandernden Erleuchteten und im Seelenkern, der von Harmundia abgetrennt war.

Splitter

Zu dieser Zeit kristallisierte sich durch die großen Verwerfungen auch die Aura der Musen und fixierte die Magie in Harmundia, und fortan konnte kein normaler Sterblicher mehr Magie wirken. In der Ära der Musen waren die Menschen beschenkt worden mit den besonderen Kräften und Talenten, die ihnen die Musen zu überlassen wünschten, und sie gebrauchten die Inspiration zur Schaffung großartiger und verzauberter Werke, den Opera. Aber vom Moment der Eklipse an wurde die Aura der Musen, die Inspiration, plötzlich befreit und verteilte sich über die ganze Welt, bis sie sich in der Form einer kristallinen Substanz verfestigte, die man Splitter nannte. Die Relikte aus der Flamboyanz sind zur Gänze aus Splittern gestaltet worden oder enthalten wenigstens eine gewisse Menge davon.

Splitter sind der grundlegende Stoff für die Magie der Sterblichen.

Das Zwielicht

Nachdem die Musen Diurn geopfert hatten, war der Tag ausgezehrt, verschlissen und zu schwach, um einem weiteren Angriff wie jenem der Dame des Herbstes und der Maske standzuhalten. Seitdem herrschte in Harmundia eine Art von beständigem Zwielicht vor, ein subtiles herbstliches Halbdunkel, gegen das die anderen Jahreszeiten ankämpfen mußten, um zu überleben.

Es war das Ende der Flamboyanz und das Ende der weltumfassenden Inspiration.

Der Herbst wurde von diesem Augenblick an als eine verfluchte Jahreszeit erachtet. Die Jahreszeitlinge seiner drei Dekane - die Pixies, Draaken und Morganas - wurden verdammt, und sie, die Gefallenen, wurden zu Agenten der Maske.

Neben all dem hatte die Maske einen Sieg errungen und den Weg für seine Vergeltung und seine Rückkehr zur Macht geebnet. Durch die Eklipse konnten die Flammen nach dem Tod der letzten inspirierten Menschen nicht mehr zum Seelenkern zurückkehren, sie lösten sich hoch oben in der Atmosphäre der Welt langsam auf oder schweiften ziellos umher als Erleuchtete. Die Flammen würden sich selbst ausbrennen, und eines Tages würden die Musen engültig sterben.

Das Zeitalter des Zwielichts hatte begonnen.

Der Pakt zwischen Janus und den Jahreszeiten

Janus mußte etwas gegen die Eklipse unternehmen, denn sie war ein Angriff auf seine Rolle als Ordnungsbewahrer und kippte die Balance, die zu erhalten seine Aufgabe war. Der langsame Tod der Musen durften nicht eintreten. Das Gleichgewicht, Äquilibrium, mußte zwischen den Göttern wiederhergestellt, die Dominanz einer einzigen Jahreszeit beseitigt und Harmundia wieder mit der Inspiration in Einklang gebracht werden. Die Vollkommenheit mußte zu neuer Blüte geführt werden.

Also besuchte Janus die restlichen drei Damen der Jahreszeiten, die er zusammengekauert in ihren Zufluchtsorten fand. Er wußte, daß es schwer werden würde, sich ihnen zu nähern, denn sie waren vom Verrat des Herbstes schmerzlich verwundet worden und lehnten alle Gespräche mit den Unsterblichen ab. Aber dennoch gelang es ihm, sich ihnen mitzuteilen und ihnen ein Abkommen vorzuschlagen: Ein Weg mußte gefunden werden, die Inspiration fortzusetzen und sie mit der Zeit und trotz der Eklipse wieder mit dem Seelenkern zu verbinden. Und Janus bat die Damen um Hilfe bei der Bewahrung und zukünftigen Übermittlung der Flammen der letzten Inspirierten. Als Gegenleistung stellte er ein neues Urteil in Aussicht, das einen neuen Jahreskreislauf der Dekane einsetzen würde: Das Jahr würde zehn Monate haben, drei für den Winter, drei für den Frühling, drei für den Sommer und nur einen für den Herbst (denn es war Janus nicht möglich, die Gefallene Jahreszeit vollständig auszulöschen). Grundsätzlich aber würde auch jede einzelne Jahreszeit, die sich heimtückisch der Vorherrschaft über die anderen bemächtigen wollte, Janus persönlich gegenüberreten müssen.

Doch die Jahreszeiten waren trotzdem guten Willens und stimmten nach einem langen Streitgespräch zu, auch wenn sie sich als wesentlich fordernder herausstellten, als Janus das vorhergesehen hatte. Ihre Hauptforderung war, die Flamme und somit die Inspiration auch ihren Kindern zu schenken. Dieser Wunsch beruhte nicht nur darauf, die Jahreszeitlinge vor den Angriffen der Maske nach der Verführung des Herbstes beschützen zu können, sondern auch auf dem Bedürfnis nach einem fortdauernden Dasein in der Geschichte Harmundias durch die Vermittlung ihre Kinder.

Janus beugte sich den Forderungen der Damen, und die Jahreszeiten verbargen sich daraufhin selbst, mit Hilfe einer speziellen Kunstform, in magischen Bilderwelten, um jeder zukünftigen Verlockung und Besitzergreifung der Maske zu entgehen.

Janus wies neun Jahreszeitlinge, einen von jeder Art, an, den Rat der Dekane zu gründen. Ihre Aufgabe sollte es sein, über die Inspirierten im Augenblick des Dahinscheidens zu wachen, ihre Flamme zu bergen und sie an einen zukünftigen Inspirierten weiterzureichen, gleich, ob Mensch oder Jahreszeitling. Janus erlaubte ihnen den Zugang zu den Flammen und vermittelte ihnen das Wissen zur Kontrolle der Flamme, zum Beispiel, wie man sie transportiert.

Aufgrund ihrer chaotischen Natur war die Tatsache, daß es nun auch inspirierte Jahreszeitlinge gab, ein großer Vorteil gegenüber der Maske. Und nur Janus sollte diejenigen bestimmen, die als geeignet erschienen, fürderhin die Flamme zu bekommen.

Die Pläne der Maske waren hintertrieben worden, aber nun begann wieder ein Krieg, ein neuer, geheimer Kampf zwischen den Inspirierten, die danach strebten, eines Tages die Musen wiederzubeleben, und der Maske, der darauf versessen war, alle Sterblichen unter sein Joch zu zwingen.

Die Künste

Die Unsterblichen zogen sich aus dem Theater der Welt zurück, ließen die Sterblichen leben und sich nach eigenen Wünschen entwickeln. Die Erinnerungen an die Musen und die Maske verblaßten, und die Flamboyanz lebte in den Gedächtnissen der Menschen nur durch die Helden weiter, die sie hervorgebracht hatte, und durch die Relikte, die Harmundia überall schmückten.

An einigen Orten verursachten Tänzer oder Splitter magische Effekte, die manche Personen verstanden und meistern konnten. Aber besonders die Inspirierten, welche jüngst die Flamme vom Rat der Dekane erhalten hatten, vergaßen nicht ihre Aufgabe und erlegten sich die Queste auf, die Erinnerungen an die Musen zu bewahren und deren Rückkehr voranzutreiben. Denn für sie glomm hinter dem Schleier des Zwielfichts eine unsichtbare Glut: der Seelenkern.

Die Inspirierten machten sich an die Arbeit und erschufen die Magischen Künste, Rituale, die sich der hohen Künste - der Musik, Bildhauerei, Malerei und Poesie - bedienten, um die Kräfte der Flammen freizusetzen, die in ihnen ruhten. Darüber hinaus waren die Künste Mittel und Möglichkeit, den Musen einen immateriellen Tempel und den Erleuchteten ein Pantheon errichten zu können, um irgendwann einmal die Verbindung zwischen dem Seelenkern und Harmundia wiederherzustellen.

Unglücklicherweise wurden die Besten unter den Kindern der Musen im Laufe der Zeit zu Erleuchteten. Es gab weniger und weniger Flammen weiterzugeben, und...

Die Bedrohung war nicht verschwunden.

Der Baum des Dämmerlichts

Die Unsterblichen hatten sich zurückgezogen, wie Janus, oder waren vor dem Licht geflohen, wie die Maske, aber sie hatten die Weltenbühne niemals vollständig verlassen. Die Maske hatte ihre Suche nach Macht nicht aufgegeben und setzte seine feinsinnigen Intrigen überall in den Reichen fort.

Janus wurde zum Sehenden Auge des Mondes, um das brüchige Gleichgewicht der Welt besser beobachten zu können. Er sah voraus, daß die Maske eines Tages die Hinrichtung Diurns anstrebte, um ihn für seinen Verrat zahlen zu lassen. Deshalb achtete der Herr der Urteile besonders auf den Orb, der Diurn gefangenhielt. Aber dennoch begab es sich, daß die Maske seinen Dolch kraftvoll in den Schacht schleuderte und den Orb zerbrach. Dann jedoch wurde eine fremdartige Alchemie erzeugt: Diurns Befreiung setzte auch das letzte Feuer seiner einstigen Macht frei, das zum Boden des Schachtes niederfuhr. Dort verwurzelte es sich tief in der Erde und verband sich mit dem Abyss, dem Reich des Schattens. An dieser Stelle wuchs ein schwarzer Baum, angefüllt mit der Finsternis und verbunden mit dem Licht: der Baum des Dämmerlichts.

Janus nun hatte die Absicht, ein neues Zeitalter der Flamboyanz aus einem Bündnis zwischen Diurn und dem Schatten erblühen zu lassen, und er flüsterte Diurn die Gründung einer Schule ein, der Schule des Dämmerlichts, wo der Schatten unter den Augen Diurns herrschen sollte. Auf der andere Seite jedoch sollte weder der eine noch der andere von den beiden das Recht haben, die Schule zu verlassen, um nicht die Fehler der Vergangenheit zu wiederholen. Diurn sollte in dieser Schule besondere Personen ausbilden, die sich Graue Eminenzen nennen und seine Spione sein würden. Sie sollten von den Taten und Reden der Großen und Mächtigen in den Reichen berichten und Janus gleichzeitig dabei helfen, die Handlungen der Sterblichen besser lenken und seine Urteile genauer formulieren zu können.

Dann, sobald es genügend Graue Eminenzen gäbe, sollten überall auf Harmundia Dämmerlichtbäume gepflanzt werden für eine neue Ära der Harmonie unter Janus' Obhut. Um das zu bewerkstelligen, benötigte Janus aber jemanden, den er auf die Schule des Dämmerlichts schicken konnte, um dort Diurns Schüler und Erbe zu werden. Diese Person würde fähig sein, die

Mauern der Schule hinter sich zu lassen. Sie würde die Saat der Dämmerlichtbäume ausbringen und die Eminenzen ganz Harmundias befehligen.
Diese Person war Agone von Rundstein.

Heute: Gegen die ewige Nacht

Die Maske unterwandert Persönlichkeiten, Reiche, Adelshöfe und Gilden.

Er sammelt seine Diener um sich und erweitert beständig seinen Einfluß. Er wird sein Ziel erreichen, wenn das Zwielight vollständig ist. Das in alten Zeiten geschlossene Bündnis mit dem Schatten besteht noch immer, und Nox stellt der Maske seine Dämonenhorden zur Verfügung, um seine Rückkehr zu betreiben.

Die Maske dagegen benutzt Nox zum Verbergen seiner Handlungen vor den Augen der Menschen, damit er dereinst wieder über Harmundia herrschen und alle Sterblichen versklaven kann. Er fängt die Flammen, die ihn an der Herrschaft hindern, und läßt sie verlischen. Heute, in unserer Zeit, gibt es nur noch eintausendundeine von ihnen.

Wie es die Grauen Eminenzen prophezeit haben, flackert der Krieg erneut in Harmundia auf. Ein verräterischer, hinterhältiger Krieg, in dem nur wenige kämpfen, aber viele fallen. Denn alle Sterblichen sind seine Opfer.

Doch die Musen hinterließen mit den Inspirierten ihre Erben, die Träger der Hoffnung auf eine freie Welt.

Der Einsatz dieses Spiels: Flamboyanz oder ewige Nacht.

Chronologie der Genesis Harmundias

Mythische Vorzeit

Die Zeitendämmerung

Die vier Musen erschaffen Harmundia und die Harmonie.

Suche nach der Endgültigen Vollkommenheit.

Erschaffung der Vollkommenheiten, Prodigien und Wunder.

Erschaffung der Maske.

Beginn des Dramas.

Der Zenit

Die Maske formt den Tag (Diurn) und die Nacht (Nox).

Diurn erschafft die Glimmer.

Entstehung des Abyss.

Nox gerät unter den Einfluß der Maske und wird der Schatten.

Die Dämonen werden aus der Finsternis geboren.

Die Maske erzeugt die Menschen.

Die Musen erschaffen Janus.

Die Jahreszeiten entstehen und erschaffen die Jahreszeitlinge.

Janus bildet die Dekane heraus.

Krieg der Dekane.

Pakt der Jahreszeitlinge.

Starke Vermehrung der Menschen.

Die Agonie

Krieg der Unsterblichen.

Ritual der Inspiration.

Die Musen erschaffen die Flammen durch die Opferung Diurns.

Entstehung des Seelenkerns.

Die Glimmer verlassen Harmundia.

Beginn der Zeitrechnung

Die Flamboyanz (ab 3000 vor der Eklipse)

Janus kerkert den Schatten im Abyss und Diurn im Orb ein.

Flucht der Maske.

Die Eklipse (Jahr 1 der Zeitrechnung)

Die Maske verführt die Dame des Herbstes zur Verschleierung des Seelenkerns.

Erstes Auftauchen der Tänzer, Erleuchteten und Geister.

Die Musen zerbrechen sich selbst und fahren in die Flammen ein.

9: Pakt zwischen Janus und den Jahreszeiten.

Gründung des Rates der Dekane.

Harmonie (Magie) kristallisiert sich in Splitter.

Rückzug der Unsterblichen.

Das Zwielficht

30: Begründung der Askendanzmagie und des Ordens der Chiffrenmagier.

300-350: Entwicklung der Magischen Künste.

1299: Janus überredet Diurn zur Gründung der Schule des Dämmerlichts.

1410: Agone von Rundstein tritt der Schule des Dämmerlichts bei.

1450: Heute: Gegen die ewige Nacht.

Geschichte Harmundias

Die Königreiche, welche die Bühne für die Abenteuer auf Harmundia werden sollten, entstanden aus dem Blut und den Tränen brüderlicher Machtkämpfe. Diese Kriege zerrissen die drei großen Imperien, die Flamboyanzimperien genannt wurden und den Kontinent unter sich aufteilten. Aber ihre Grenzen zerflossen, als die Jahre ins Land gingen, und während der magischen Katastrophe, inmitten derer die Tänzer geboren wurden, erhielten sie die Bezeichnung Reiche des Zwielichts. Ihre Geschichte erstreckt sich über viele Jahrhunderte hinweg, und im folgenden sollen nur die Schlüsselereignisse dieser Geschichte erzählt werden.

Die Flamboyanzimperien

Anfangs war Harmundia in drei große Imperien unterteilt. Die ersten beiden, Moden-Hen' und Septentrion, zerfielen noch während der Flamboyanz in einzelne Königreiche. Das dritte, Armgard, erlitt in der ersten Epoche des Zwielichts dasselbe Schicksal.

Moden-Hen'

Moden-Hen' war nicht nur das größte und reichste Imperium des Kontinents, sondern auch das opulenteste. Alten Legenden zufolge brauchte es für einen Bürger Moden-Hens' mehrere Wochen, um die riesigen Wälder des Reiches zu durchqueren, und für einen Fremden gar mehrere Monate. Eines Tages entdeckte ein argloser Reisender, von dem in einer keschitischen Legende bis heute im Flüsterton gesprochen wird, auf dem Grund einer Gletscherspalte eine Sphäre, die in das Felsgestein Harmundias hineingehauen worden war. Die Legende berichtet weiter, wie der Reisende die Sphäre zerbrach und ein schreckliches Feuer in den Flamboyanzimperien entfesselte, ein Feuer, das von den ersten Erleuchteten in dieser Sphäre eingeschlossen worden war. Befreit von seinem steinigen Gefängnis, explodierte es und wuchs heran zu einem Flammensturm. Dieses Feuer der Urzeiten fegte durch die fruchtbaren Täler der Draakenberge und verheerte alles auf seinem Weg. Dann erlosch die Feuerflut plötzlich und hinterließ im Herzen der Draakenberge nur einige wenige Überlebende, die sich jählings von einem endlosen Ozean verbrannter Erde umgeben sahen: Kesch.

Das Zentralmassiv der Berge schützte den südlichen Teil des Imperiums vor diesem Feuersturm und den Wellen erstickenden Rauches, aber der Wald von Frabourg verlor all seine Bäume mit Ausnahme der wenigen letzten Königsbäume, welche die Quelle der berühmten moden-hener Handwerkskunst waren. Nach einem Jahrhundert, in dem die keschitischen Stämme nördlich der Berge eine heldenhafte und legendäre Epoche durchlebten, entwickelte sich in dieser Südregion eine kleinere Struktur dessen, was einst das Imperium von Moden-Hen' gewesen war, ein Zusammenschluß von Staaten, die sich Marschen von Modehen nannten.

Die Medusen, die vormals so zahlreich in Moden-Hen' anzutreffen waren, fanden dagegen eine Zuflucht in den südöstlichen Tälern des Imperiums.

Das Imperium von Septentrion

Die Entstehung der Wüste von Kesch führte auch zum Untergang des septentrinischen Imperiums. Obwohl die brennenden Winde, welche die königsbaumreichen Wälder von Moden-Hen' verwüstet hatten, nicht über die Draakenberge gelangen konnten, stürzte der Zusammenbruch des Handels mit dem südlichen Kontinent die Wirtschaft Septentrions in eine schwere Notlage. Die Bewohner der nördlichen Provinz Moden-Hens' mußten sich auf Plünderungen der weiter im Norden liegenden, reichen Täler verlegen, und die Stadtstaaten in diesen Tälern sahen sich gezwungen, weiträumige militärische Unternehmungen einzuleiten, mit denen die Plünderer an die Küste zurückgeworfen wurden.

Aber durch die Hilfe der in den umliegenden Bergen lebenden Draaken und armgardischer Abtrünniger waren die Plünderer in der Lage, sich gegen die anhaltenden Angriffe der Lords von Septentrion zu schützen. Und sie gründeten einen Staat, der bis in die heutige Zeit hinein von den anderen Reichen bekämpft wird: die Freibeuterenklave.

Nachdem sie jeden Kontakt zu den keschitischen Stämmen verloren hatten, begannen die Prinzen der Stadtstaaten Septentrions, sich für die Schätze der primitiven Regionen im Norden des Kontinents zu interessieren, die sie lange Zeit für unwichtig erachtet hatten: Lyphan und die Wilden Gegenden. Die Prinzen gemeinden aber wurden danach von den ehemaligen Sklaven gegründet, die sich ihre Freiheit erkämpft hatten und an Ort und Stelle blieben.

Die Reiche des Zwielichts

Die Ratsherren der Chiffrenmagier führen die Geschichte der Zwielichtreiche bis zu dem Moment zurück, als die Tänzer erschienen, unmittelbar gefolgt vom ersten Symposium, bei dem die Grundlagen des Ordens gelegt wurden. Von diesem Zeitpunkt an unterteilen sie die Geschichte in vier Epochen und setzten den Beginn der Eklipse als das Jahr 1 dieses Zeitalters an, eines Zeitalters, dessen Beginn den Untergang der Flamboyanzimperien sah und das Entstehen der Reiche des Zwielichts.

Die Erste Epoche

Die Geburt eines Ordens

Dem Symposium, welches das Fundament für den Orden der Chiffrenmagier legte, folgte eine Reihe von Greuelthaten und Machtkämpfen innerhalb des Ordens und gleichfalls zwischen Magiern und den Herrschern der Zwielichtreiche, denn noch in seiner Entstehungsphase suchten viele Anführer und Monarchen mit glühendem Eifer, den Orden zu vernichten. Die Magier wurde eingekerkert und gefoltert, zur Sklaverei verurteilt oder ermordet. Zwar ist es wahr, daß diese heftigen Widerstände viele Magier in die hohen Berge von Kesch oder in die Hörner fliehen ließen, aber es war ebenso eine Zeit, in der die Identität der neuen Ordens geschmiedet wurde. Die Herrscher der Zwielichtreiche machten mit ihrem Versuch, ihn zu zerstören, Märtyrer aus den Mitgliedern des Ordens, der zu einem symbolischen, blutigen Banner wurde, unter dem sich die Magier in arkanen Zirkeln versammelten. Für mehr als ein Jahrhundert waren sie gezwungen, sich im Untergrund unter größter Geheimhaltung zu treffen, um zu studieren und gegenseitig von ihren magischen Experimenten zu lernen.

Die Bruderkriege

Im Westen Harmundias hatte sich Armgard, ein mittelalterliches Imperium, über Jahrhunderte hinweg langsam entwickelt. Als Kaiser Erkman XIX. unerwartet verstarb, hinterließ er die drei jungen, tatendurstigen Söhne Urgamand, Janren und Neuvên und ihre ältere Schwester Tanis. Aus Hochachtung gegenüber den alten Traditionen verzichtete Tanis auf den Thron und gab diese Bürde an ihre Brüder weiter, aber die Entscheidung, was für das Imperium das Beste sei, war die schwierigste, welche die Brüder jemals zu fällen hatten.

Sie versammelten sich in der Festung ihres Vaters und schworen, sie nicht eher wieder zu verlassen, bis sie sich auf einen Nachfolger geeinigt hatten. Viele Tage und Nächte lang hielten sie Rat, und jeder versuchte, den anderen zu beweisen, daß er der rechtmäßige Erbe ihres Vaters sei und der Thron des Kaisers ihm gebühre. Aber nicht einer von ihnen war in der Lage, die anderen von seinen Fähigkeiten zu überzeugen, und niemand wollte irgendwelche Zugeständnisse machen. So wurde das Treffen immer mehr zu einem harten Kampf der Worte, der schließlich zu einem Bruderkrieg führte, einem Krieg, der zum blutigsten in der Geschichte Armgards werden sollte.

Die drei Brüder kehrten zu ihren Burgen zurück und hoben zur Vergrößerung ihrer Armeen Truppen aus den umliegenden Dörfern und Städten aus. Tanis aber schloß sich Urgamand in seinem Küstengebiet an.

Innerhalb weniger Monate waren die drei Territorien durch Schwert und Feuer verheert worden. Unzählige Tote bedeckten die Schlachtfelder, und ihre verwesenden Körper entließen ein grauenvolles Böses in die Erde; furchtbare Schrecken suchten die Schollen und Menschen heim. Schnell fanden die Soldaten, welche die andauernden Scharmützel überlebt hatten, keine eßbare Nahrung mehr.

Da schlug einer von Urgamands Rittern, ermüdet von den endlosen Schlachten, seinem Lord vor, einen seiner Brüder durch Meuchelmord zu beseitigen. Dieser Idee stand Urgamand zuerst ablehnend gegenüber, aber am Ende ließ er sich doch überzeugen. Er entschied sich für Neuvên, dessen Truppen augenblicklich die Ländereien in der Gegend verwüsteten, in der die drei Brüder aufgewachsen waren. Als der Plan für den Mord geschmiedet war, warnte Tanis Janren, der aber nicht die Macht aufbieten konnte, um Urgamand daran zu hindern, Hand an seinen Bruder zu legen. Doch der hinterhältige Mord machte Neuvên zu einem Märtyrer.

Die Jahre gingen ins Land, und die Kämpfe erstarben langsam. Aber obwohl die Gefechte und Plünderungen in zahlreichen Grenzgebieten andauerten, erwachsen aus dem ehemaligen Territorium Armagards drei neue Reiche: Urgamand, Janrenia und die Liturgische Provinz. (Wo ein Kult um Neuvên im Laufe der Zeit zu einer großen Religion wurde.)

Die Zweite Epoche

Die Zeit der Magier

Der Orden der Chiffrenmagier eröffnete Schulen in den großen Städten der Zwielichtreiche und bewirkte damit ein schnelles und beachtliches Anwachsen in der Benutzung von Magie. Es war die Zeit der größten Entdeckungen, aber auch die Zeit der schwersten Fehler mit vielen unerfreulichen Geschehnissen, denn unerfahrene Magier waren die Wurzel zahlreicher Ärgernisse und schaden dem Ansehen der Magie. Innerhalb nur weniger Jahre wurden daher sowohl die einfachen Bürger als auch die Machthaber sehr vorsichtig wegen der unstillen und chaotischen Natur vieler Zauber der Chiffrenmagier.

Um die Beschwerden, denen sich der Orden von allen Seiten ausgesetzt sah, zu klären und aus der Welt zu schaffen, hielten die Chiffrenmagier ein zweites Symposium ab, in dessen Verlauf viele Änderungen der Gründungscharta erfolgten. Und von diesem Zeitpunkt an verkleinerte der Orden sich selbst. Die Magier wurden von Zensoren unterteilt und beaufsichtigt und kehrten in ihre Akademien zurück. Seitdem ranken sich viele Mysterien und Gerüchte um die Mitglieder der drei großen Disziplinen, die künftig zum Fundament des Ordens werden sollten: die Journisten, die Eklipsisten und die Obskurantisten.

Die Großen Kriege

Während die Magier in ihre Akademien zurückkehrten, flackerten zahlreiche Streitigkeiten und Kämpfe in vielen Ländern auf. Von Grenzscharmützeln bis hin zu irrsinnigen Vernichtungskriegen: Die Reiche des Zwielichts suchten ihre nationalen Identitäten. Die Nomaden Lyphans erhoben sich gegen die Herrschaft der Prinzengemeinden, und auch einige Gebiete der Marschen von Modehen erklärten sich für unabhängig, nachdem sie lange Zeit von den urgamischen Unruhen betroffen waren. Sie fanden sich zu einem gesonderten Staat zusammen, der auf ihrer hauptsächlichlichen Tätigkeit und Einnahmequelle fußte: dem Söldnerwesen. So wurde die Söldnerrepublik geboren.

Die Medusen im Südosten des Kontinents ließen derweil verkünden, daß ihr Reich ein lebendes Museum für die alten Künste sein solle, ein Paradies für alle Concordisten und Harmonisten, die Beherrscher der Magischen Künste. Diese Botschaft aber säte Mißgunst unter den keschitischen Stämmen, die sich selbst daraufhin zu wütenden, endlosen Angriffen gegen ihr Nachbarland anstachelten und die Einwohnerzahl der ganzen Region innerhalb nur weniger Jahre durch gnadenlose Massaker verringerten. Endlich aber ergriffen die Medusen die Macht und verhandelten mit den Stämmen. Sie machten dem Krieg ein Ende und nannten ihr Königreich fortan Witwenländer.

Die Dritte Epoche

Die jungen Königreiche

Zwei Jahrhunderte vergingen, in denen die Magier genug Zeit hatten, um ihre Identität zu finden und ihre Akademien an einigen sehr unangenehmen Orten zu erbauen. Während der Orden der Chiffrenmagier als schwach erschien, entstanden und entfalteteten sich in den Reichen ganze Dynastien, unter deren Führung die Grenzen der Staaten mit der Hilfe mysteriöser Grauer Eminenzen verfestigt wurden. Diese Eminenzen kamen von einer Schule, in der die besten Gelehrten aller Künste die wackersten Sterblichen in den Grundlagen der Macht unterwiesen. Die Jahreszeitlinge des Frühlings, Sommers und Winters nutzten diese lange Periode, um sich wieder den Augen der Menschen in den Städten und auf dem Lande zu zeigen. Die Jahreszeitlinge des Herbstes aber, so schien es, waren in Gänze pervertiert und zu Gefallenen geworden.

Agone von Rundstein

Agone, der Sohn des älteren Barons Erdhence von Rundstein und seiner Gattin, der Dame Yselle, wuchs in der Baronie Rundstein auf. Als Kind war er das Spielzeug eines Vates, der ihn als sein Ebenbild formen wollte. Der Baron brachte seinen Sohn in die Gassen Lorgols, wo er Arme und Räuber jagen sollte, um sein Gemüt zu stählen. Doch weil Agone seinem Vater nicht traute, löste er sich über die Jahre von seinem Vater los und zog dessen nächtlichen Reisen die Wanderlehrer vor, eine Gilde mit dem Ziel, die Bauern zu unterrichten.

"Am Tage, als der Baron von Rundstein auf der Jagd den Tod fand, war Agone zwanzig Jahre alt." So beginnen "Die Chroniken des Zwielichts". Nachdem Agone in das Herrschaftshaus gerufen worden war, erfuhr er vom Inhalt des Letzten Willens seines Vaters, der in seinem Testament wünschte, daß Agone der Schule des Dämmerlichts beitreten solle. Agone, zwiegespalten zwischen der Liebe und dem Haß für seinen Vater, stimmte dem Beitritt zu dieser mysteriösen Schule zu. Dort entsagte er den Wanderlehrern und schloß sich einer vom Gnom Lerschwin eingefädelt Verschwörung an, welche die Magie auch den einfachen Menschen wiedergeben

sollte. Agone führte durch seine Taten den Fall der Schule herbei und folgte Lerschwin nach Lorgol, um die Magie der Tänzer zu erlernen. Er entdeckte die Askendanz und beschloß, Lerschwins weitere Pläne zu vereiteln.

Seine Wege führten Agone schließlich zum Oberhaupt der Macht in Urganand, einem Reich, das von seinen mächtigen Nachbarn Janrenia und Kesch bedroht wurde. Daher kehrte er in das herrschaftliche Haus seiner Eltern zurück und organisierte mit der Hilfe seiner Schwester den urgamischen Widerstand. Doch es mangelte ihm an Erfolg, als die Liturgen an der Küste Urganands landeten, und er begab sich daraufhin eilends nach Lorgol, wo er janrenianische Obskurantisten als die wahren Anstifter des Kriegs erkannte. In einer gewaltigen Schlacht der Magie besiegte Agone die Obskurantisten und wurde kurze Zeit später zum Ersten Baron Urganands gewählt.

Damit begann die Vierte Epoche der Reiche des Zwielichts.

Die Vierte Epoche

Die Gegenwart

Die Inspirierten erhalten Warnungen von den Grauen Eminenzen, die den Infiltrationen der Maske nachspüren.

Chronologie der Geschichte Harmundias

Die Flamboyanz (ab 3000 vor der Eklipse)

2000: Das Urzeitfeuer führt zur Entstehung der keschitischen Wüste. Queste von Artem dem Leidenschaftlichen.

1900-1800: Heroische Epoche der Keschiten.

1700: Gründung der Marschen von Modehen.

1500: Gründung der Freibeuterenklave.

1400: Gründung Lyphans.

1200: Erste Besiedlung der Wilden Gegenden.

900: Ein Sklavenaufstand führt zur Gründung der Prinzen Gemeinden.

Die Eklipse (Jahr 1 der Zeitrechnung)

Erstes Auftauchen der Tänzer, Erleuchteten und Geister.

9: Der Rat der Dekane wird eingesetzt.

Erste Epoche der Reiche des Zwielichts

30: Begründung der Askendanzmagie. Erstes Symposium und Gründung des Ordens der Chiffrenmagier.

150: Verfolgung und Flucht der Eklipsisten.

300-350: Entwicklung der Magischen Künste.

990: Tod Erkmans XIX.

991: Beginn der armgardischen Bruderkriege zwischen Erkmans Söhnen Urganand, Janren und Neuvên.

1001: Meuchelmord Neuvêns.

1004-1006: Gründung der Staaten Urganand, Janrenia und der Liturgischen Provinz.

Zweite Epoche der Reiche des Zwielichts

1007: Gründung der Askendanzschulen. Schnelle Entwicklung der Magie und große Unruhen durch fehlerhafte Zauber.

1048: Zweites Symposium des Ordens der Chiffrenmagier, Änderungen der Gründungscharta, Unterteilung der Magier in Jornisten, Eklipsisten und Obskurantisten. Beginn der Großen Kriege.

1062: Lyphan erhebt sich gegen die Herrschaft der Prinzen Gemeinden.

1100: Gründung der Söldnerrepublik.

1140: Kesch beginnt mit schweren Attacken gegen die Medusen.

1161: Gründung der Witwenländer.

Dritte Epoche der Reiche des Zwielfichts

1250: Drittes Symposium des Ordens der Chiffrenmagier ("Beschränkungssymposium").

1299: Gründung der Schule des Dämmerlichts.

1302-1306: Die Grauen Eminenzen tauchen erstmals in den Reichen auf.

1410: Tod Erdhences von Rundstein. Agone von Rundstein tritt der Schule des Dämmerlichts bei und bewirkt deren Untergang.

1415: Agone wird Erster Baron Urgamands.

Vierte Epoche der Reiche des Zwielfichts

1450: Heute: Gegen die ewige Nacht.

Die Reiche des Zwilichts

Natürlich wußte ich, wie alle anderen meiner Kaste, daß die Unermeßlichkeit Harmundias tausend Wunder verbarg. Aber was sind bloße Schriften und Gravuren in Büchern, verglichen mit dem anbrechenden Morgenrot, wie es die wahre Herrlichkeit dieses Landes offenbart?

Ich habe den gesamten Kontinent von Küste zu Küste bereist, durchquerte endlose Schneeweiten und überlebte gnadenlose Hitze, aber ich würde nie behaupten, all seine Geheimnisse zu kennen. Ihr müßt wissen, daß es eine Welt voller Facetten und Unterteilungen ist. Ein Reich besteht aus Regionen; ein bestimmtes Gebiet ist in verschiedene Bereiche oder Domänen unterteilt. Ein Wald hat seine Lichtungen, ein Herrenhaus seine Kellergewölbe, und die Städte... bei Cysèle, so stolze Städte, erbaut durch die Hände Sterblicher!

Unendlich ist der Weg durch dieses Land, wenn Ihr Euer Leben mit dem Reisen verbringen möchtet; unendlich sind die großartigen Bauwerke, welche die Sterblichen erbauen, niederreißen und wiedererrichten; unendlich ist der Horizont, der über diesen Reichen des Zwilichts liegt. Vielleicht ist es dieser Sinn für die Wunder unserer Welt, der mich vor langem bewog, mich freiwillig für den Kampf gegen den Feind zu melden und in die Schlacht gegen die Nacht zu ziehen.

Eminenz, wir können diese Welt nicht verschwinden lassen, versteht Ihr?

Oh, Ihr werdet all das schon bald zur Genüge selbst erkennen. Kommt näher und paßt auf. Ich möchte Euch berichten, was ich in Harmundia sah und was ich alles über seine Ursprünge und Reiche gelernt habe.

Nun... Eines schönen Morgens verließ ich den Schatten des Schwarzen Baumes und machte mich ostwärts auf den Weg, nur geleitet vom Flug der Vögel und der Begierde, die Türme von Lorgol mit meinen eigenen Augen zu sehen...

Die Reiche des Zwilichts sind die Länder und Nationen Harmundias, in denen die Abenteuer der Inspirierten stattfinden. Sie sind in ihrer Erstreckung und Vielfalt atemberaubend, und es soll hier jeweils nur ein kleiner Einblick gegeben werden, eine Übersicht über die wichtigsten Daten und Kenntnisse für den Reisenden. Für jedes Land findet man hier folgende Informationen:

- Einen Leitfaden mit grundsätzlichem Wissen: Regierungsform, Hauptstadt, Währung, Sprache, Aufschlüsselung der Bevölkerung, natürliche Ressourcen et cetera.
- Beschreibungen der geographischen Eigenheiten, des Klimas, der Flora und Fauna, Metropolen und Städte, Bevölkerung, Geschichte, diplomatischen Angelegenheiten und magischen Plätze.
- Eine kleine Vorstellung der Interessengruppen, die in diesem Reich und überall auf dem Kontinent aktiv sind.

Domänen

Domänen sind in den meisten Fällen Regionen, manchmal aber auch Institutionen oder soziale Strukturen, die die Inspirierten zusammenbringen und ihnen oftmals wichtige Aufgaben und Ämter verleihen. Es ist also nicht ungewöhnlich, daß Inspirierte Schlüsselpositionen in einer Domäne besetzen, aber gleichfalls haben auch viele Inspirierte wenig bis nichts mit den wichtigen Verantwortungsbereichen in ihrer Domäne zu tun und bevorzugen ein Leben im Stillen und Mysteriösen.

Domänen werden, wie Individuen, mit bestimmten Eigenschaften beschrieben, im wesentlichen gesellschaftlichen Faktoren, aber ebenso auch Erhebungen der Rohstoffverwaltung, Politik, Verteidigung, Diplomatie, Atmosphäre und Magie. Die lokale Geschichte ist für eine Domäne ebenso wichtig, denn sie hilft bei der Bestimmung der Rolle der Inspirierten im Macht- und Gesellschaftsgefüge der Domäne. Spezielle Aktivitäten und Fehler werden dabei schnell den Grauen Eminenzen bekannt, die ihre Berichte anpassen und ihre Fäden entsprechend weiterknüpfen.

Die Perfidie der Maske ist ebenfalls in fast allen Domänen vorhanden und steht für die Dichte von Intrigen, die eine Domäne beherbergt, für die Gegenwart von Verrätern, Erbfolgestreitigkeiten und den Einfluß der Maske hinter vielen dunklen Machenschaften.

Bokkor

Reichswappen: keins
Altes Imperium: keins
Regierung: Doppelkönigtum
Hauptstadt: Alt-Bokkor
Sprache: Bokkori
Schrift: Septentrian
Klima: tropisch (ca. 32°C im Winter, 38°C im Sommer)
Geld: keins
Ressourcen: Edelmetalle, Edelsteine
Tänzer: selten
Dämonen: selten
Population (%): Menschen 100

Geographie und Klima

Bokkor ist eine größere Insel vor der Ostküste Harmundias, umgeben von prachtvollen Korallenriffen und geteilt durch einen dichten Dschungel. Im Süden Bokkors findet sich eine ausgedehnte Savanne, im Westen eine langgestreckte Hügelkette und im Norden eine weite Ebene, die sich während der Regenzeit im Frühling in einen schlammigen und krankheitsverseuchten Sumpf verwandelt.

Bokkor ist ein klimatisches Phänomen, denn sein feuchtheißes, tropisches Klima dürfte aufgrund der Insellage in eher gemäßigt-warmen Breiten nicht existieren. Dennoch zählt Bokkor zu den wärmsten Regionen Harmundias, und die Temperaturen während der Sommermonate erreichen 38°C und mehr. Während der Regenzeit im Frühling ist Bokkor durch das üppige Aufblühen der Natur am prachtvollsten anzusehen.

Flora und Fauna

Bokkor ist ein Paradies für alle möglichen exotischen Pflanzen und Tiere, die teilweise zwar auch in der Freibeutenenklave zu finden sind, aber sich dem speziellen bokkorischen Klima perfekt angepaßt haben. Am bemerkenswertesten sind wohl die Wyvern, geflügelte, schuppige Kreaturen, die in mythischer Vorzeit von den Musen geschaffen wurden und zu den Prodigien gehören. Die Bokkori haben gelernt, Wyvern zu züchten und zu reiten. Wyvern können neben einem Reiter im Flug bis zu zweihundert Pfund in ihren starken Klauen tragen, aber diese Echsenwesen sind ein wenig stupide, so daß sich ihre Abrichtung als sehr schwer gestaltet. Wenn sie sich erst in die Lüfte erhoben haben, vergessen sie schnell alle Ausbildung und stürzen sich auf die nächste Beute, die sie erspähen. Daher haben die Wyvernreiter immer eine Keule in Reichweite, um solche Fehler mit dem nötigen Nachdruck korrigieren zu können.

Wichtige Metropolen und Städte

Alt-Bokkor im Norden der Insel ist die altherwürdige Hauptstadt Bokkors, die allerdings aus religiösen Gründen nur für Bokkori zugänglich ist. Außerdem will man die Geflügelten Geister, die Wyvernreiter, schützen. Sie werden in hohen Türmen und weiträumigen Gebäuden ohne Türen und Fenster untergebracht und aufgezogen. Ein Zugang zu diesen Gebäuden ist nur über die Luft möglich, so daß die Wyvern perfekt vor Angriffen durch Bodentruppen geschützt sind.

Neu-Bokkor ist eine Hafenstadt im südlichen Inselgebiet, die von den Freibeutern als eigentliche Hauptstadt Bokkors angesehen wird. Kühne und unerschrockene Händler aus der ganzen Welt kommen in diese Stadt, um Waffen und qualitativ hochwertige Handwerksgüter gegen bokkorische Straußenfedern voller Goldstaub und andere edle Gegenstände einzutauschen (Bokkor besitzt kein Geld).

Geschichte

Bokkors dunkelhäutige Krieger sind die Nachfahren eines ehemals mächtigen Stammes, der die kontinentale Landmasse durchstreifte, die heute die keschitische Wüste ist. Lange vor der Flamboyanz wurden die Bokkori aber angegriffen und aus ihrem Land vertrieben. Sie flohen vom Kontinent in die Inselwelt vor der Küste und sammelten sich wieder in einer uralten Ruinenstadt, die sie Alt-Bokkor nannten. Alle anderen Rassen und Spezies aber erachteten diese Region als verflucht und mieden sie, so daß die Bokkori Ruhe hatten, um sich neu anzusiedeln und auf den alten Ruinen eine neue Stadt zu erbauen.

Jahrhundertlang mußten die Bokkori danach gegen die wilden, gewaltigen Wyvern kämpfen, die immer wieder aus dem undurchdringlichen Dschungel und ihren Nisthöhlen in den Bergen der Insel hervorkamen und das umliegende Land heimsuchten. Schließlich aber wagte sich Lumbeba, ein Held des Stammes, in die Berghöhlen und stahl zahlreiche Wyverneier. Aus diesen Eiern zogen die Bokkori junge Wyvern heran und lernten, diese Kreaturen abzurichten und zu reiten. Dies führte dazu, daß die Bokkori ihre Herrschaft über die ganze Insel ausweiten und das bis heute bekannte Königreich Bokkor, das Schwarze Königreich, gründen konnten. Lumbeba wurde der erste König dieses Reiches. Er hatte einen Zwillingenbruder, der ihm treu ergeben war, und als Lumbeba den Bokkori in einer Offenbarung verkündete, daß sie fortan von zwei Zwillingenbrüdern beschützt würden, widersprach niemand. Von diesem Tage an regierten immer Zwillingenkönige das Inselreich, die jeweils unter allen männlichen Zwillingen Bokkors ausgewählt wurden.

Politik und Diplomatie

Die derzeitigen Zwillingenkönige Bokkors sind Mbega und Tenaunir, zwei junge, starke Männer, die bei den Bürgern Alt-Bokkors äußerst beliebt sind. Allerdings hat Tenaunir Verbindungen zu sehr zweifelhaften Gruppen, die ihre Macht vergrößern und einen unbekanntem Abtrünnigen mit einem maskierten Gesicht auf den spirituellen Thron des Reiches setzen wollen.

Fremde und Jahreszeitlinge sind in Bokkor nicht sehr willkommen, und Verträge oder gar Bündnisse zwischen Bokkor und anderen Reichen Harmundias sind selten. Der einzige mehr oder weniger direkte Kontakt zwischen der Insel und der Außenwelt findet mit den Freibeutern und einigen Jahreszeitlingen statt.

Gesellschaft

Die bokkorische Gesellschaft ist sehr traditionsbewußt und vermeidet irgendwelche Veränderungen. Außerhalb der beiden großen Städte gehen die Menschen ihren täglichen Verrichtungen ohne nennenswerte Beaufsichtigung nach. Aber trotz dieser Freiheiten werden die Kräfte der Wyvern Alt-Bokkors mit großer Ehrerbietung respektiert, so daß es höchst selten zu offenen Aufständen oder Akten des Ungehorsams kommt.

Die Zwillingenkönige: Bokkor wird von Zwillingenkönigen beherrscht und regiert. Sie stehen an der Spitze einer festgefügt Hierarchie verschiedener Klassen, deren absteigende Rangfolge wie folgt ist: Priester, Wyvernreiter, Handwerker, Händler und Militäroffiziere, Lanciers (Infanteriesoldaten), Frauen und Diener, Bettler, Briganten, Sklaven. Seit dem Zeitpunkt, als Lumbeba das Zwillingenkönigtum ausrief, haben die Bokkori diese Tradition gepflegt. Um dabei Konflikte zu vermeiden, wurde es Brauch, daß im Falle des Todes eines der beiden Könige der andere sich selbst töten oder das Königreich verlassen muß. Danach wählen die Priester ein neues Zwillingenpaar aus den jungen Männern des Landes aus und krönen die beiden Zwillinge zu neuen Königen.

Die Geflügelten Geister: Diese Eliteeinheit aus Wyvernreitern ist vergleichbar mit einer schweren Kavallerie und von ganz außergewöhnlicher Schlagkraft, die besonders auch bei Belagerungen und Seeschlachten von großem Nutzen ist. Der Rest der bokkorischen Armee besteht aus einer mit Lanzen, Assegais (Kurzspeeren) und großen Schilden ausgerüsteten leichten Infanterie, die gut ausgebildet und bemerkenswert zäh ist.

Wirtschaft und Handel

Die Bokkori sind wirtschaftlich unabhängig und stellen alles, was ihre Zivilisation zum Gedeihen braucht, selbst her. Sie erlauben sich außerhalb Neu-Bokkors nur einen gelegentlichen Handelsverkehr mit denjenigen der Freibeuterkapitäne, die kühn genug sind, um sich über die verschlungenen Flüsse in das Landesinnere vorzuwagen. Auf diesem Wege bekommen die Bokkori Spiegel und andere nützliche oder dekorative Gegenstände aus allen Winkeln Harmundias im Austausch gegen große Diamanten und Goldstaub von außergewöhnlicher Reinheit.

Magie in der Region

Die Ruinen von Larsha: Am südlichen Punkt der Insel verbergen wild umherstehende Felsen ein fremdartiges Feld voller Säulen, die wie stehende Steine in den Himmel ragen. Diese moosbewachsenen Säulen sind über und über mit feinsten Runen bedeckt und klingen hohl, wenn man gegen sie pocht. Ihr Aussehen hat im ganzen Land keine Entsprechung, und niemand weiß, woher sie kommen oder welchem Zweck sie dienen. In stürmischen Nächten hört man dumpfe Klagen aus den Tiefen der Erde, und es klingt, als spiele ein unsichtbarer Musiker eine Orgel, deren Pfeifen die Säulen sind. Es ist kein verfluchter Ort, aber die Bokkori meiden ihn dennoch; selbst die Wyvern fürchten ihn mehr als alles andere. Niemand ahnt, daß unter diesem Ort eine

gewaltige Höhle ist, deren Wände vollständig bemalt wurden. Durch die Magie Vistas bilden diese alten, steingebundenen Fresken ein uraltes Opus, das ein Portal direkt zur Insel des Herbstes ermöglicht und den Kundigen erlaubt, die Risiken des Meeres und der Sirenen zu umgehen. Doch nur wenige Jahreszeitlinge wissen von der Existenz dieses Portals und hüten sein Geheimnis sorgsam, denn es wird eine wichtige Rolle bei den Ereignissen spielen, die irgendwann einmal kommen müssen.

Reisebedingungen

Bokkor ist nicht sehr groß und daher per Küstenschiffahrt gut zu bereisen. Das Innere der Insel ist allerdings weniger zugänglich und durch die reichhaltige und teilweise gefährliche Flora und Fauna mit angemessener Vorsicht zu bewandern.

Freibeutenklave

Reichswappen: Segelschiff

Altes Imperium: Septentrion

Regierung: Demokratie

Hauptstadt: Tortage-la-Rouge

Sprache: Freibeuterlingo (auf Basis des Urganischen)

Schrift: Armgardisch

Klima: mediterran (Küste: 2-5°C im Winter, 25°C im Sommer; Inland: ca. -5°C im Winter, 30-35°C im Sommer)

Geld: 1 Pistole = 100 Messer (= 10 GM)

Ressourcen: Fleisch, Fisch, Maritimprodukte

Tänzer: gewöhnlich

Dämonen: selten

Population (%): Menschen 50, Gnome 20, Oger 10, Medusen 10, Zwerge 5, Satyrn 5

Geographie und Klima

Das Innere dieses Landes ist sehr bergig, voller Draaken und durchsetzt mit kleinen, aktiven Vulkanen. Chaos regiert dieses Gebiet bizarrer Felsformationen und tiefer Schluchten. Eine flache Hügelkette - die Widerlager - bildet eine natürliche Grenze zwischen dieser harschen und brutalen Landschaft auf der einen Seite und der Küstenlinie am Ebenholzgolf auf der anderen; de facto trennt sie das Draakenterritorium und die Freibeutenklave voneinander ab. Niemand hat bisher die offiziellen Grenzen der Enklave inklusive des Draakengebietes angefochten, aber es ist ein offenes Geheimnis, daß das Land der Freibeutenklave im Westen an den Widerlagern endet.

Das eigentliche "Reichsgebiet" der Freibeuter ist ein breiter Land- und Küstenstreifen östlich der Widerlager. Es gehört den Bukanieren, wie sich die Freibeuter selbst gerne nennen, die darüber hinaus vor den Küsten des Festlandes ein weiträumiges Archipel zahlreicher Vulkaninseln unterschiedlicher Größe beherrschen. Diese Inseln sind durchzogen von kleinen Flüssen, was sie zu idealen Ankerplätzen für kleinere Schiffe macht.

Tortage-la-Rouge, die größte Stadt der Enklave, liegt am Rande eines großen natürlichen Hafens, der mehr als vierzig Galeonen sicher aufnehmen kann. Das steinige Flachland hinter der Küste ist recht trocken, aber nicht arm an Wasserstellen, die unterirdischen Quellen entspringen oder in glasartigen Einschlüssen des Lavagesteins zu finden sind. Darüber hinaus fließt viel Regenwasser durch die unzähligen Lavarinnen auf und unter der Erde, so daß die Freibeuter über mehr Trinkwasser verfügen, als sie je benötigen werden.

Hoch über den Flüssen und Häfen ragen steile Berggipfel in allgegenwärtige Wolken hinein. In den Tavernen Tortages munkeln betagte Seebären Geschichten von uralten Ruinen, die hin und wieder durch Lücken in den Wolken zu erspähen sein sollen, und sie berichten von einem grauenvollen Kreischen, das in Vollmondnächten von den Spitzen der Berge, tief aus den Wolken heraus auf das Meer herabschallt. Kein Bukanier wird zugeben, in Furcht vor dem geheimnisvollen Unbekannten zu leben, das dort oben hinten den Wolken sein mag, aber niemand hat es bisher gewagt, die Gipfel der Berge zu besteigen.

Davon abgesehen ist es ebenso möglich, auf seltsame Konstruktionen zu stoßen, die mitten aus dem Meer emporsteigen und für Schiffe so fatal sein können wie scharfe Korallenriffe. Es handelt sich dabei um Überreste der Flamboyanz, die aus dem Meer auftauchen wie kleine Inseln.

Die meisten besiedelten Gebiete der Freibeutenklave haben ein angenehm mediterranes Küstenklima mit ganzjährig komfortablen Temperaturen. Ein beständiger Ostwind, Pfeife genannt,

sorgt für kühlende Luft, gute Laune bei den Seeleuten und volle Segel bei den Schiffen, die westwärts fahren. Je weiter man aber ins Inland vorstößt, desto trockener, heißer und kontinentaler wird das Klima. Im Sommer steigen die Temperaturen bis zu großer Hitze stark an, im Winter fallen sie zeitweise sogar unter den Gefrierpunkt.

Die vulkanischen Inseln vor der Küste der Freibeutenenklave bieten dagegen ein fast schon tropisches Klima mit der typischen Vegetation aus Palmen und exotischen Pflanzen, die man in solchen Breiten findet. Die hohen Abhänge sind mit fruchtbarer Erde bedeckt und reichlich bewachsen. Schneeweiße Wolken verfangen sich immer wieder an den Spitzen der Berge und Vulkane, wo sie in einem atemberaubenden Spiel aus Wasser, Licht und Nebel abregnen.

Flora und Fauna

Zahlreiche verschiedene Vögel, Nagetiere und Kumpai, eine kleine Ziegenart, sind im Küstengebiet und auch auf den einzelnen Inseln anzutreffen. Die Bukaniere haben dieser Population weitere Tiere aus dem restlichen Harmundia hinzugefügt, unter anderem die sogenannten Molosser, eine große Hunderasse. Einige dieser Hunde sind ihren Herrn entkommen und haben sich zu großen Rotten zusammengeschlossen, die im Land umherstreifen und mit Vorliebe einzelne Wildtiere oder Nutzvieh reißen. Ansonsten gibt es aber keine gefährlichen Tiere in der Freibeutenenklave. Das Meer allerdings bietet ein anderes Bild: Es ist die Heimat von Kraken und Walen aller Größen, Delphinen und Haien. Darüber hinaus machen Sirenen in bemerkenswerter Zahl die Seefahrt unsicher, und es ist nicht ungewöhnlich, daß Seeleute, die sich zu dicht an Gesteinsformationen heranwagen, liebliche Fetzen des Sirenengesangs erhaschen.

Die Flora ist typisch für eine Region dieses Klimas und fruchtbarer Böden: üppig und artenreich. Berühmt ist die Enklave für ihre wunderschönen Orchideen und besonders für die Purprette, eine Pflanze, die nur hier wächst. Zerreibt man ihre purpurnen Blütenblätter zu einer speziellen Paste, kann man damit sogar kleine Lecks in Schiffen flicken.

Wichtige Metropolen und Städte

Die Städte der Enklave wurden um gewaltige Landungsbrücken herum gebaut, die Flottillen genannt werden. Auf dem Festland ziehen sie die Küstenlinie und Uferausbuchtungen nach und sind umgeben von einem bunten Mischmasch aus Booten und schwimmenden Häusern, die vor Aktivitäten nur so strotzen. Auf den Inseln sind die Flottillen dagegen in den größeren Buchten installiert worden. Heutzutage kann allerdings keine dieser seltsamen schwimmenden Städte mehr wachsen, und die Bukaniere müssen sich neue Plätze mittels des "Ozeans" kaufen, einem komplizierten System jährlicher Zahlungen, die vom Helm angetrieben werden.

Im Inland findet man nur entlang der Widerlager einige befestigte Siedlungen - die Einfriedungen. Dies sind zumeist Jagdlager und Bollwerke gegen die Draaken.

Tortage-la-Rouge ist eine verhältnismäßig kleine Stadt und die erste Flottille, die vom berühmten Rigello gegründet wurde. Viele Häuser stehen mittlerweile auf hölzernen Stelzen, und der Hafen ist zu einem wichtigen und großen Umschlagplatz für Waren aller Art geworden. Der Helm, die wichtigste politische Institution der Freibeuter, hat seinen Hauptsitz hier. Alle Aktivitäten der Stadt haben irgendwie mit dem Meer zu tun, und wenn man über die endlosen Planken und Hängebrücken zwischen den Gebäuden flaniert, ist es eine Freude, die Seeluft zu spüren, den Geruch der frisch gefangenen Fische zu riechen und den Klang hunderter verschiedener Stimmen zu vernehmen.

Freifort ist die größte Einfriedung an den Widerlagern. Es liegt in der Mitte eines von den Bukanieren errichteten Sicherheitskordons, und seine große Bevölkerung legt eine beachtliche Aktivität an den Tag, die auf dem "Boucanieren" beruht, dem alten Piratenbrauch der Jagd und der Zubereitung und Verfeinerung von Räucherfleisch. Innerhalb der starken und hohen Palisaden aus Hartholz, die mit Schützenluken und Wehrgängen ausgebaut wurden, befinden sich zahlreiche Lederzelte und Lehmhäuser, die unter anderem als Lagerplätze genutzt werden und den Eindruck erwecken, man befinde sich nur in einem vorübergehenden Jägerlager.

Geschichte

Der Legende zufolge wurde die Freibeutenenklave von Rigello entdeckt, einem urgamischen Piraten, der der Gerichtsbarkeit des Ersten Barons in Urgamand entflohen war. Als Rigello die Befestigungen der urgamischen Küstenstädte zu mächtig empfand, begann er mit der Plünderung der küstennahen Siedlungen der Marschen von Modehen. Die beiden Reiche setzten jedoch einen hohen Preis auf seinen Kopf aus, so daß er sich gezwungen sah, in die Weiten der Meere zu fliehen. Nach längerer Fahrt fuhr er in den Ebenholzgolf ein und entdeckte ein Archipel bewohnter Inseln, die einer Enklave urbaren Landes vorgelagert war, das Rigello daraufhin Freibeutenenklave

nannte. Das Territorium besaß üppige Fruchtbäume, Kleinwildbestände, frisches Wasser und besten Boden; es war für eine Ansiedlung wie geschaffen.

Rigello gründete eine kleine Siedlung auf einer Insel wenige nautische Meilen vor der Küste und gab ihr den Namen Tortage in Anlehnung an die Riesenschildkröten, die zum Eierlegen an die Strände der Insel krochen. Auf dieser Insel blieb der Piratenkapitän über ein Jahr, bis er wieder an die Gestade des Kontinents zurückkehrte. Seine erneuten seeräuberischen Aktivitäten zeitigten jedoch wieder keinen Erfolg, und schon wenig später mußte Rigello auf der Flucht vor seinen Häschern in Tortage Unterschlupf suchen. Die Männer, die dort geblieben waren, haben aber allen Reisenden von Rigellos Fahrten und Abenteuern in Urgamand und Modehen erzählt, und es dauerte nicht lange, bis auch andere Freibeuterkapitäne nach Tortage kamen.

Rigello aber sah diese Kapitäne als Rivalen an, forderte einen nach dem anderen heraus und tötete sie alle. So wurde er der unbestrittene Herr über die Region, und die Inselstadt, die nun vom Blut der Getöteten troff, war fortan bekannt als Tortage-la-Rouge - "Das blutrote Tortage". Rigellos Untaten blieben aber nicht lange ungesühnt, denn seine Mannschaften schlossen sich zusammen und entblößten Rigello von all seiner Autorität. Um eine Wiederholung dieser blutigen Zeit zu verhindern, wurde danach eine Gruppe ins Leben gerufen, die künftig die wichtigen Entscheidungen in der Enklave treffen sollte - der Helm.

Die Region wurde nun eine Zuflucht für Seeräuber aller Art und Herren Länder, Wagemutige, die im Laufe der Zeit auch begannen, das Inland der Enklave näher zu erforschen und die Widerlager zu überqueren. Als sie dabei auf die feindlichen Draaken stießen, entfesselte sich ein brutaler Krieg, in dessen Verlauf die Bukaniere bis in die Küstengebiete hinter den Widerlagern zurückgeworfen wurden. Diese bittere Erfahrung bewog die Freibeuter, sich mit dem Territorium an der Küste, den Inseln und den Weiten des Meeres zufriedenzugeben. Von Zeit zu Zeit überfallen sie die Küstenstädte der anderen Reiche, die schon häufiger versucht haben, die Freibeuter zu stellen und zu vernichten, aber die Bukaniere konnten immer entkommen.

Die Freibeuterenkclave wird von ihren Bewohnern bemerkenswert gut verwaltet, und die mächtigen Galeonen der Bukaniere beherrschen die östlichen Meere Harmundias. Heutzutage sind sie zwar weniger gefährlich als noch vor hundert Jahren, aber die Freibeuter sind nach wie vor ein Stachel im Fleisch aller ehrbaren Schiffskapitäne der Orionsee.

Politik und Diplomatie

Die Bukaniere unternehmen für gewöhnlich alles, um ein Zusammentreffen mit den schweren Militärschiffen Urgamands und Modehens zu vermeiden. Darüber hinaus hat Königin Séneca von den Witwenländern vor kurzem geschworen, die Inseln der Enklave vom Freibeuterabschaum zu säubern. Dieser Schwur ist keine hohle Phrase, denn in den Schiffswerften der Witwenländer entstehen im Augenblick viele schnelle Kriegsschiffe mit dem Ziel, die Bukaniere auf den Meeren zu suchen und gnadenlos auf den Grund des Meeres zu schicken. Ob sie diesen Plan verwirklichen können, selbst untergehen oder in die Hände der Freibeuter gelangen werden, wird die Zeit zeigen. Generell gilt, daß aller Reiche Schiffsmannschaften, die in der Orionsee oder auf dem Azurmeer unterwegs sind, die Bukaniere verachten. Die Keschiten, Prinziner und Modehener greifen ein Schiff der Freibeuter sofort an mit dem festen Willen, es zu vernichten. Doch voller Gehässigkeit schaffen es die Freibeuter nach wie vor, die bedeutenste Macht der östlichen Meere und entlang der Widerlagerhügel zu sein. Sie organisieren Piratenexpeditionen nach Kesch und in die Prinzengemeinden, und der Holzhandel hat dabei ihre besondere Aufmerksamkeit, denn da sie beständig auf große Holzmenge angewiesen sind, gehören sie zu den großen Abnehmern dieses wichtigen Rohstoffes.

Aber auch die Bukaniere sind nicht frei von Haß, der bis in ihre Haarspitzen den Draaken gilt. Zwar haben die Widerlager die Grenze zwischen den beiden verfeindeten Territorien wirkungsvoll markiert, aber jede kleine Konfrontation zwischen Draaken und Freibeutern ist ein Vorwand für Explosionen der Gewalt. Somit ziehen es die beiden Gegenspieler vor, sich möglichst aus dem Wege zu gehen.

Gesellschaft

Die Gesellschaft der Freibeuter beruht auf familiären Strukturen. Jedes Stückchen Land, ob natürlich oder künstlich erschaffen, bietet einer Flottille Schutz. Jede Flottille wiederum kontrolliert einige Schiffe, deren Kapitäne an Bord die unbestrittenen Herrscher sind. Eine Flottille setzt sich weiterhin aus mehreren speziellen Familien zusammen, die jeweils einen sogenannten Lotsen bestimmen, der sie anführt und im Helm vertritt.

Der Helm: Dies ist die Vereinigung aller Lotsen, und ihre Hauptaufgabe ist die Festsetzung des "Ozeans", eines komplizierten Systems jährlicher Beitragszahlungen, das für die Freibeutergemeinschaft charakteristisch ist. Der Helm bestimmt ebenso die Regeln für Reisen, und

Matrosen, die sich einschiffen, müssen eine Art Lebensversicherung abschließen, um für ihre Daheimgebliebenen vorzusorgen. Wenn Kapitäne sich auf eine Fahrt vorbereiten, erhalten sie vom Helm spezielle Missionsbefehle, die im Laufe der Reise für das Wohl der Gemeinschaft unbedingt auszuführen sind.

Die Flottillen: Flottillen nennen sich die seltsamen schwimmenden Ansammlungen von Schiffen, Häusern und Flößen, die sich, wie verzerrte Arme, über das Meer erstrecken. Sie alle haben barocke Namen, die aus der Harmonie mit ihrer natürlichen Umgebung heraus entstanden: Walzahn, Qualle, Seepferd oder sogar Singender Felsen.

Die Familien: Die Bukaniere finden sich in Familien zusammen, die ihren speziellen Befähigungen entsprechen. Es gibt fünf dieser Familien, die eng mit dem Meer verbunden sind und in unterschiedlicher Zahl in jeder Flottille vertreten sind: die Händler, die Schiffsbauer, die Steuermänner, die Matrosen und die Fischer. Auf dem Festland gibt es noch eine sechste Familie: die Uferbukaniere. Die Freibeuter mußten wegen der Bedrohung durch die Draaken eine Reihe von Befestigungen errichten, um ihr Land zu schützen. Die Uferbukaniere bemannen sie als Wächter und sind darüber hinaus als hervorragende Jäger bekannt, die ihrer Arbeit mit großem Eifer nachgehen.

Die Schiffe: An Bord der Schiffe besitzen die Kapitäne, die immer aus einer der fünf Familien stammen, die absolute Macht. Sie bekommen die Missionsbefehle vom Helm und stellen sicher, daß der Codex, der von den Vorfahren erstellt wurde, respektiert und eingehalten wird. Die Hierarchie auf einem Schiff setzt sich wie folgt fort: Navigator (Schiffsmagier) und Steuermann, Schiffsarzt, Lademeister, Matrose, Schiffsjunge, Hure und zuletzt Sklave. Das einzige Gesetz an Bord ist das Gesetz des Schwertes. Jedermann hat jederzeit das Recht, den Kapitän zu einem Duell zu fordern und seinen Platz einzunehmen, und ihm werden dafür keine Schranken gesetzt mit Ausnahme seines Willens, zu kämpfen und zu gewinnen.

Die Chiffrenmagier: In der Enklave ist dem Praktizieren der Magie keine Grenze gesetzt, aber es verwundert nicht, daß die Eklipsisten am häufigsten vertreten sind. Jedes Bukanierschiff hat einen eigenen Schiffsmagier, dessen ausgezeichnetes astronomisches Wissen dafür verantwortlich ist, das Schiff anhand des Himmels und der Sterne auf Kurs zu halten. Aus diesem Grunde sind die Eklipsisten unter den Freibeutern nicht nur einflußreich, sondern auch hoch geachtet.

Die Frauen: Es gibt nicht viele Frauen in der Freibeuterenklave. Viele von ihnen sind Metzgen der Kapitäne oder Kurtisanen, die auf den Brücken von Tortage-la-Rouge flanieren. Diejenigen von ihnen, die ihre Reize verloren haben, leiten häufig Etablissements von zweifelhaftem Ruf oder andere Geschäfte, um genug Geld für die Rückkehr zum Festland zu verdienen. Nicht wenige der älteren Frauen sterben auch einfach durch Hunger und Entbehrungen.

Wirtschaft und Handel

Die Haupthandelsgüter der Freibeuter sind die Erzeugnisse des Meeres, und es war ein langer Weg seit den alten Tagen des "Boucanierens", das heutzutage den Uferbukaniern überlassen wird. Die Matrosen bevorzugen die Waljagd in den warmen Regionen des Meeres, und der Handel mit Sirenen ist zwar gefährlich, aber dafür florierend und äußerst lukrativ; besonders in den Prinzen Gemeinden zahlt man Unsummen für eine Sirene. In regelmäßigen Abständen verlegen sich die Freibeuter auch wieder auf Akte der Piraterie, um ihre Legende am Leben zu halten.

Ihre Könnerschaft im Schiffsbau bedarf keiner weiteren Erläuterung. Zwar wurden dadurch weite Teile des Landes abgeholzt, was zu einem Engpaß an Rohstoffen führte, aber die Schiffe der Bukaniere sind ohne Frage die schnellsten und wendigsten ganz Harmundias. Die Freibeuter lassen sich auch keine Gelegenheit entgehen, kleine Vermögen zu machen, indem sie ihre Fertigkeiten in den Dienst anderer Werften und Schiffseigener stellen, aber natürlich geben sie ihr Wissen niemals an Landesfremde weiter. Auch in der Herstellung von äußerst widerstandsfähigen Fischernetzen und leichten, scharfen Harpunen sind die Freibeuter unübertroffen.

Man kommt also nicht umhin festzustellen, daß die Bukaniere die mit Abstand besten Schiffsbauer und Seeleute der Welt sind.

Magie in der Region

Die Bruchstellen: Nahe den Flottillen der Festlandsküste, mitten im offenen Meer, erheben sich gigantische Türme aus dem Wasser, die man die "Bruchstellen" nennt. In ihrer Nähe gibt es so unerschöpflich reiche Vorkommen an Seetang und Meeresfrüchten, daß die Bukaniere dadurch weitgehend autark werden konnten. Diese Türme aus der Zeit der Flamboyanz werden von den Fischern als Unterwasserfarmen benutzt, und die Leute, die dort häufig arbeiten oder sogar leben, haben unglaubliche amphibische Fähigkeiten entwickelt. Einige Türme zeigen durch Erosion Spuren von Verfall, aber wenn das geschieht, beeilen sich die Bukaniere, deren Fundamente mit Hilfe der Magier und der Baumeister des Winkelordens wieder zu verstärken.

Die Heiligen Kacheln: Diese magischen Wunder sind große Fresken, die während der Flamboyanz von inspirierten Vistakünstlern angefertigt wurden. Man findet die Kacheln an den Wänden der Hauptresidenzen der Familienoberhäupter. Durch jede dieser Kacheln kann man in atemberaubend schneller Zeit direkt in den Palast des Helms in Tortage-la-Rouge gelangen, ohne einen Fuß aus dem Haus und in ein Boot setzen zu müssen. Und wenn ein schwerer Sturm naht, erlauben die Kacheln darüber hinaus die schnelle Evakuierung der einzelnen Flottillen.

Die Insel des Dunklen Mannes: S. unter 'Orte'.

Reisebedingungen

In der Freibeuterenklave gibt es so gut wie keine Straßen, denn jegliches Reisen erfolgt normalerweise per Schiff. Wagemutige, die sich in das Inland der Enklave begeben, sollten stets äußerst vorsichtig sein, weil die vulkanischen und ausgedörrten Berge die Heimat zahlreicher Gruppen wilder Draaken sind.

Hörner

Hinter dem Wall des Glaubens beginnt eine Region, deren Name nur hinter vorgehaltenen Händen gemurmelt wird: die Hörner... Ein weitläufiges Land, das zu beherrschen noch keines Königs Mut fand. Die Hörner sind wie eine Vorhalle des Abyss, eine wüste, trostlose Landschaft, in der die gefährlichsten und schrecklichsten Monstren Harmundias hausen.

Niemand hat die Hörner bisher kartographiert, aber es existieren einige wenige Karten, die mit dem Blut unglücklicher Entdecker gezeichnet wurden und Andeutungen des Grauens enthalten, das hinter dem Wall lauert. Diejenigen, die sich in dieses unwirtliche Gebiet wagen, tun dies nur aus einem einzigen Grund heraus: Schätze aus der Zeit der Flamboyanzimperien. Denn einstmals waren die Hörner eine Zufluchtsstätte für jene, die anderswo nicht mehr willkommen waren: gefallene Adlige, vertriebene Gelehrte, gierige Händler, arme Seelen; Pioniere, die wacker genug waren, an den Küsten Siedlungen zu errichten und in den tiefen, steinigen Tälern der Hörner ihr Glück zu versuchen. Aber niemand von ihnen wurde jemals wieder gesehen...

Geographie und Klima

Es ist, als hätten die Musen bewußt eine extrem unzugängliche Gegend an Harmundia angliedern wollen, denn die Hörner haben die gefährlichste und feindlichste Küste der Welt. In den Meeren kämpfen Riesenkraken, Tarrasken und andere mächtige Kreaturen um Reviere und Nahrung, und sie zögern nicht, ihre Wut auch an Schiffen auszulassen. Unberechenbare Naturgewalten, Strömungen, Untiefen, scharfe Riffe und schroffe Steilküsten haben so viele Schiffe und abenteuerlustige Seeleute auf dem Gewissen, daß ihre Zahl ihresgleichen sucht. Strände, Buchten und sichere natürliche Häfen sind so selten, daß das Wissen um ihre genaue Lage ein Vermögen wert ist.

Einmal im Inland, findet man sich in einer zerfurchten, gequälten Landschaft wieder, in der zerklüftete Schluchten, tiefe, dunkle Wälder und steile Berge um die Vorherrschaft ringen. Flüsse mit siedend heißem Wassen schlängeln sich durch dieses Chaos und verschwinden in unterirdischen Höhlen, die bis zu den Wurzeln der Welt hinabreichen. Gewaltige Geysire tauchen viele Gegenden in feinen Nebel, und pestilenzverseuchte Sümpfe bedecken viele tausend Quadratkilometer dieser abstoßenden Region.

Ebenso ist das Klima völlig unberechenbar und schwankt zwischen den Extremen. Kein Abenteuerer kann sich auf die Jahreszeiten oder auf seinen Wetterinstinkt verlassen, wenn er in den Hörnern unterwegs ist.

Kurz gesagt: Natur, Wetter und Oberfläche dieser Region scheinen einen Pakt geschlossen zu haben, um mit vereinten Kräften jeden zu vernichten, der es wagt, einen Fuß in dieses Land zu setzen.

Kreaturen

Einige Prodigien und Wunder haben sich bevorzugt in den Hörnern niedergelassen: Hydras, Wyvern, Harpien und sogar ein paar Zentauren mit ihren tödlichen Giftpfeilen. Aber die Hörner gebaren auch ganz eigene Arten von Monstren, fürchterliche Schrecken, welche für ein Leben lang die Erinnerungen aller heimsuchen, die eine Begegnung mit ihnen überleben. Folgend werden einige dieser für die Hörner typischen und in der Region verbreiteten Kreaturen beschrieben:

Rattenlords: Diese humanoiden Kreaturen haben Rattenköpfe und skelettierte Körper. Sie durchstreifen die Hörner an der Spitze riesiger Rotten grauer Ratten und werden nur von einem

Instinkt geleitet: Hunger. Als halbintelligente und verschlagene Wesen jagen sie mit besonderer Vorliebe die Expeditionsgruppen, die sich in die Hörner wagen, und ihre unstillbare Gier treibt sie bis an die Küsten und den Wall des Glaubens. In Zeiten schweren Hungers griffen Rattenlords mit ihren Rotten sogar die Gestade der Liturgischen Provinz an, aber sie wurden außerhalb ihres vertrauten Gebietes jedesmal schnell zurückgeschlagen.

Katiaden: Die seltenen Katiaden sind humanoide Wesen, die ihrer Erscheinung nach mit den Nymphen vergleichbar sind. Sie sehen wie atemberaubend schöne Menschenfrauen aus und schlagen jeden Unbedarften mit ihrer goldenen Haut und ihren großen, blauen Augen schnell in ihren Bann. Aber sie sind Fleischfresser. Und sie spielen die hilflosen, tränenüberströmten Opfer fremder Gewalten nur bis in die Nacht hinein, bis ihre vermeintlichen Retter in den Schlaf gesunken sind und die Katiaden sich freßgierig über ihre Beute hermachen können.

Reisebedingungen

Die Hörner sind die schlimmste Hölle für Reisende. Unvorhersehbares Wetter, keinerlei Straßen, Routen, Wege oder gar Pfade, keine Siedlungen irgendeiner Art und eine äußerst feindliche Umgebung voller gefährlicher Pflanzen und Kreaturen machen jedes Reisen in dieser Region Harmundias zu einem waghalsigen Abenteuer.

Imperium von Kesch

Reichswappen: Halbmond

Altes Imperium: Moden- Hen´

Regierung: keine

Hauptstadt: keine

Sprache: Keschit (Weltweite Verkehrssprache; Anderssprachige werden von den Keschiten verachtet oder sogar als Feinde betrachtet.)

Schrift: Septentrian

Klima: subtropisch (Wüste: 35°C im Winter, 40°C im Sommer)

Geld: 1 Dirhem = 100 Centimen (= 5 GM)

Ressourcen: Früchte, Vieh, Zucker, Stoffe, Edelsteine

Tänzer: ungewöhnlich

Dämonen: sehr selten

Population (%): Menschen 40, Gnome 20, Satyrn 10, Kobolde 10, Oger 5, Riesen 5

Geographie und Klima

Das keschitische Imperium ist eine ausgedörrte, sandige Wüste, in der man hier und dort einige Oasen findet, deren große sogar über ansehnliche Seen verfügen. In diesen Oasen treffen sich die Keschiten und Fremden, um Nahrung und Wasser zu schöpfen, bevor sie wieder in die windumwehten Dünen des ewigen Sandes aufbrechen. Im Norden, Westen und Süden ist das Imperium von mächtigen Bergzügen umgeben, im Osten grenzt es an das Scharlachrote Meer.

Das Klima dieses Reiches ist heiß. Die Sonne brennt erbarmungslos über der Sandwüste und läßt die Reisenden der Karawanen ausdürsten. Darüber hinaus sorgt der Seewind vom Scharlachroten Meer für eine beständige heiße Brise bis an die Ausläufer der Draakenberge und läßt die Wüste mit jedem Jahr ein bißchen wachsen. Gelegentlich bilden sich während der Sommermonate gewaltige Sandstürme über den Dünen, aber niemals bringen sie Regen oder Abkühlung. Lediglich im Winter gibt es drei Regenwochen, in denen der Boden das Wasser gierig aufsaugt, bevor der Himmel wieder die strahlende Sonne entblößt. In der Wüste bestimmt nicht der Lauf der Jahreszeiten das Klima, sondern die Sonne. Tagsüber steigen die Temperaturen stellenweise auf über 40°C, während sie in der Mitte der Nacht unter den Gefrierpunkt sinken können. Die Bergregionen besitzen dagegen ein milderes Klima.

Die keschitische Wüste ist außerdem ein Platz, an dem plötzlich auftretende, kleinere Sandstürme und Fata Morganas zum Alltag gehören und so manchem Reisenden ein unrühmliches Ende bereiten können.

Flora und Fauna

Kesch beheimatet viele kleine Reptilien, giftige Skorpione und Spinnen. In den Oasen findet man Nutz-, Reit- und Packtiere aller Art, besonders Kamele, Dromedare und Esel. Aber Kesch ist auch ein Land der Mysterien und Legenden, wo seltene, fremdartige Tiere leben:

Onager: Diese Tiere sehen wie Esel aus, sind aber größer und stärker als ihre Verwandten. Man findet sie nur in der keschitischen Wüste. Sie haben ein perfektes Gespür für die Stände der Sonne und des Mondes und brüllen in fest abgestimmten Zeiträumen, so daß die Keschiten mit ihrer Hilfe eine zuverlässige Möglichkeit zur Zeitbestimmung haben.

Eale: Eale sind tiefschwarze Bestien von der Größe eines Pferdes, die ein elefantenähnliches Hinterteil besitzen und hörnerbesetzte Köpfe. Mit ihren mächtigen Hauern stellen sie eine erhebliche Gefahr für unbedachte Reisende dar.

Parander: Dies sind Hirsche, so groß und massig wie ein Bulle und so behaart wie ein Esel. Ihr dickes Fell gibt ihnen zwischen Felsen eine perfekte Tarnung, so daß man sie in den Draakenbergen nur äußerst schwer erspähen kann.

Die Oasen bieten Palmen, Nutzpflanzen, Blumen, Olivenbäumen, Zuckerrohr und sogar Weinreben alle Bedingungen für ein gutes Wachstum. Die Wildflora der Wüste ist dagegen sehr spärlich. Es gibt einige felsreiche Regionen voller riesiger Kakteen an den Ausläufern der Gebirge, aber die Wüste selbst ist eine pflanzlich nahezu tote Region. Kundige Pflanzenkenner wissen in der Wüste aber seltene Heil- und Drogenpflanzen zu finden.

Bang: Aus Wüstenmohn und Hanf kann ein Pulver hergestellt werden, das einen einschläfernden Effekt hat, wenn es inhaliert wird. Zu hohe Dosen wirken allerdings absolut tödlich.

Wichtige Metropolen und Städte

Es gibt keine festen Siedlungen oder Städte in Kesch. Einige Stämme haben sich in der Nähe von Wasserquellen oder der Draakenberge niedergelassen, andere pendeln zwischen mehreren Oasen hin und her, um die Ressourcen am besten nutzen zu können. Die Bergsiedlungen werden von hohen Wällen umgeben, die Schutz vor den feindlichen Draaken und anderen Gefahren der Berge bieten. Die Oberhäuter der Bergstämme werden Kalifen genannt.

Ribate sind befestigte Bereiche inmitten der Wüste, normalerweise direkt bei einer Oase. Die stärksten von ihnen werden Kraks genannt, andere wiederum wirken eher wie kleine Städte oder Karawanenstationen denn wie Trutzfestungen. An diesen Orten findet man häufig Tempel für die Musen oder die Heroen der Flamboyanz, die als Götter verehrt werden. Auch die Chiffrenmagier haben sich mit einigen Akademien im Schutz der Kraks niedergelassen.

Qaysaria ist eine Zeltstadt und wird nur einmal im Jahr für einige Wochen errichtet, um Karawanen und Stämme des ganzen Imperiums zu empfangen und zu einem regen Handel und Austausch einzuladen. An der Küste des Scharlachroten Meeres bietet sie auch auswärtigen Händlern die Möglichkeit zum Besuch, sofern sie an den Bukanieren und Sirenen vorbeikommen.

Geschichte

Die Geschichte Keschs ist eine Geschichte der Kriege und Legenden der Stämme, die den Wüstenpfaden folgten, seitdem das Urzeitfeuer das Reich verheerte. Heutzutage wird das politische Leben in Kesch durch die Fehde zwischen den Madjiden und den Mountaqimen bestimmt. Obwohl die Madjiden zum mächtigsten Stamm in weiten Teilen des Reiches wurden, stellen die Mountaqimen ihre Vorherrschaft immer wieder in Frage und schlossen sogar verfemte Bündnisse mit den Draaken, um den Krieg zu gewinnen. Die Mountaqimen greifen unablässig alle Stämme und Karawanen an, die mit den Madjiden befreundet sind oder mit ihnen in Verbindung stehen.

Aber dies ist nicht das einzige Problem, das von den gefallenen Jahreszeitlingen verursacht wird, denn seit dem Entstehen der Wüste war die ganze Region ein bevorzugtes Terrain der Gefallenen. So verwundert es auch nicht, daß die keschitischen Erzählungen voll von Morganas, Pixies und Draaken sind, die ihre üblen Spiele mit den Stämmen oder arglosen Reisenden spielten.

Darüber hinaus waren die Keschiten seit jeher Opfer wiederholter Angriffe und Raubzüge der Piraten aus der Freibeuterenklave und der furchteinflößenden Bewohner des Bokkor-Archipels.

Politik und Diplomatie

Die Beziehungen zwischen den Keschiten und den anderen Reichen sind alles andere als einheitlich. Jeder Stamm unterhält seine eigenen Kontakte, die sich nach historischen, wirtschaftlichen und persönlichen Ereignissen und Interessen richten. Die Keschiten sind Händler und Krieger, wohlgesonnen gegenüber allen Aktivitäten des Handels und der Waffen. Sie leben ein abenteuerliches Dasein, und nur die Wüste weiß, wohin es die Stämme in der Zukunft treiben wird. Anderssprachige werden von den Keschiten allerdings häufig verachtet oder sogar als Feinde betrachtet.

Gesellschaft

Die Stammesmitglieder leben mit jeweils vier bis zehn Personen in Zelten. Eine Gruppe von fünf bis zwanzig Familien bildet zusammen ein Lager, das gleichzeitig als Clan zählt. Die keschitischen Stämme sind lockere Vereinigungen zahlreicher Clans, die von einem Oberhaupt, dem Sayyid, geführt werden. Aufgrund fehlender staatlicher Strukturen ist jeder Sayyid völlig unabhängig, weshalb die Sayyidi von den Autoritäten anderer Reiche als eine Art Könige angesehen werden.

Das harte Wüstenleben läßt keinen Raum für ein Klassensystem, denn für die Keschiten zählen nur die Ehre und die Stärke, um sich einen Platz in der Wüste zu erkämpfen. Jeder Clan hat seine eigenen Sitten, die so bindend wie Gesetze sind. Einige davon sind aber clanübergreifend: Gastfreundschaft, Achtung vor dem Leben, Heiligung des Wassers und die Wichtigkeit von Pferden.

Die Madjiden: Die mutigen Reiter der Madjiden sind unter den anderen Stämmen berühmt, und wenn in einem Lager schwierige Entscheidungen zu fällen sind, schicken die Weisen der kleineren Stämme häufig Boten zu den Madjiden, um deren Rat einzuholen. Häufig werden diese Ratschläge dann Stammesgesetze. Die Madjiden bilden heute den zahlenmäßig stärksten Stamm des Imperiums und haben sich in zwei unabhängige Unterstämme aufgespalten, die beständig durch die endlose Wüste ziehen und sich einmal im Jahr wieder zusammenfinden, um ihren ersten Sieg über die Mountaqimen zu feiern.

Die Mountaqimen: Die Mountaqimen sind die eingeschworenen Erzfeinde der Madjiden und gelten als ebenso neidische wie faule Leute. Sie waren die ersten, die von den Madjiden einst geschlagen wurden, und nach ihrer Niederlage zogen sie sich in die Draakenberge zurück. Dort verbündeten sie sich mit den Gefallenen und fielen immer wieder in die Wüste ein, um alles, was mit den Madjiden zu tun hatte, zu bekriegen. Niemand weiß, wie und warum dieser Krieg begann und eine solche Härte erreichen konnte, aber für die Mountaqimen steht fest, daß die Seelen ihrer Ahnen erst zur Ruhe kommen, wenn der letzte Madjide tot ist. Die Mountaqimen bleiben selten länger als einen Monat am selben Platz; sie leben vom Plündern und von Söldnerdiensten, für die sie sich von anderen Stämmen und Reichen gerne anheuern lassen.

Die Latifas: Der Latifa-Stamm ist anders als alle anderen, denn zwischen seinen Zelten sind nur Frauen und Kinder zu sehen, keine Männer mehr. Sie wurden alle von ihren Frauen in der Wüste getötet oder ausgesetzt. Keschitische Frauen haben es stets schwer, ihre Ansichten gegenüber den patriarchalischen Stammesmännern zu erläutern. Eines Tages mußten fünf Frauen voller Schrecken mitansehen, wie ihre Familien aufgrund eines albernen Handelsdisputes von ihren Männern und den Kriegern ihres Stammes hingerichtet wurden. Mit unbändiger Wut töteten die Frauen daraufhin ihre Ehemänner und flohen aus dem Lager, um andere Frauen mit ähnlichen Schicksalen zu finden. Sie fanden sie und gründeten mit ihnen einen eigenen Stamm. Um Nachwuchs zu bekommen, entführten sie junge keschitische Männer und Fremde, ließen sich schwängern und töteten danach die Väter ihrer Kinder. Mittlerweile wünschen die Latifas nur eines: Beachtung. Sie wollen wie Männer kämpfen und für andere Reiche gleichwertige Verhandlungspartner sein.

Die Nazirs: Diesen Namen gaben die Keschiten den Kriegerstämmen am Fuße der Draakenberge. Diese langhaarigen und zähen Menschen schützen die Bergpässe und hindern die Gefallenen aus den Bergregionen daran, in größerer Zahl nach Kesch einzufallen. Obwohl arm an allem, sind diese Bergbewohner harte, fähige Krieger, die mit dem Speer meisterhaft umgehen können und auch im direkten Nahkampf ihre Stahläxte zu gebrauchen wissen.

Die Handelskarawanen: Die Karawanen sind die einzige Möglichkeit, die Wüste einigermaßen sicher zu durchqueren. Viele Händler nutzen sie, um zwischen den Stämmen verkehren und mit ihnen besonders um die außergewöhnlichen Ressourcen des Reiches handeln zu können. Eine Karawane besteht aus vielen Packtieren, einigen Spähern und Ortskundigen und einer Schutztruppe aus Söldnern. Jeder Karawanenführer beherrscht neben Keschit mehrere Sprachen und ist normalerweise ein exzellenter Krieger, Magier oder Skandierer.

Die Chiffrenmagier: In den Ribaten studieren Eklipsisten die Wunder der Wüste und der Flamboyanz. Jomnisten versuchen, die Verbindung zwischen Land und Tänzern besser zu verstehen und die Bewegungen der Tänzer in Sandstürmen zu erforschen. Unglücklicherweise enden ihre magischen Experimente oftmals fatal, denn die Wüste scheint ein für Magie feindliches Territorium zu sein. Einige keschitische Akademien sind spezialisiert darauf, besonders mächtige Magier ausfindig zu machen. Sie senden anschließend Boten in benachbarte Reiche und manchmal auch darüber hinaus, um die Magier zu finden, die eine außergewöhnlich starke Tänzerresonanz besitzen.

Wirtschaft und Handel

Die Keschiten sind, mit Ausnahme ihrer weit entfernt lebenden liturgischen Feinde, ungeschlagen in der Kunst der Glasherstellung und -verarbeitung. Auch das keschitische Waffenhandwerk ist sehr exotisch. Es gibt keine Schwerter, sondern Qalachurs und Nimchas; statt Hellebarden kennen die Keschiten nur Sarbarabahs, statt Streitkolben Kasrullahs und Dabus. Dolche werden Khanjars genannt. Diese Waffen sind zwar mit ihren Pendants in den anderen Zwielichtreichen vergleichbar, aber sie lassen sich vom Pferd aus wesentlich besser handhaben.

Die keschitische Kleidung besticht durch ihre lebhaften, intensiven Farben, und einige Stämme haben es zu einer wahren Meisterschaft gebracht, Stoffe zu verarbeiten und zu färben. Keschitische Tuniken werden oft mit Goldfilamenten und wunderschönen Edelsteinen verziert. Einige solcher Kleidungsstücke werden schon mehr als Kunstwerke denn als Kleidung gehandelt. Darüber hinaus nutzen die Keschiten die Beschaffenheit ihrer Erde, um stabile Ziegel herzustellen, die in die angrenzenden Reiche verkauft werden. Die Keschiten sind meisterliche Keramiker und Porzellanmacher und verkaufen viele Artikel an Gesandte aus den Witwenländern, die wiederum dafür sorgen, daß die wertvollen Produkte über ganz Harmundia verteilt werden.

Da die Keschiten für viele Handwerksgerichte Kostbarkeiten des Meeres benötigen, treiben sie auch mit den Bukanieren einen regen Handel und erhalten auf diesem Wege Perlen, Ambra und Korallen.

Magie in der Region

Das Tal der Poeten: Die Keschiten hegen mehr als alle anderen Völker Harmundias eine unterwürfige Bewunderung für die Musen, besonders für Stance, die Gottmutter der Skandierung. Denn in den ausgedörrten Ländern der Keschiten sind die Poeten die am höchsten geachteten Künstler. Im Zeitalter der Flamboyanz trafen sie sich viermal im Jahr, jeweils zum Wechsel der Jahreszeiten, in einem mythischen Tal, in dem Hunger und Durst unbekannt waren. Bei Anbruch der Nacht rezitierten diese Männer und Frauen dann die abenteuerlichen Geschichten, von denen sie gehört hatten oder an denen sie sogar beteiligt gewesen waren. Diese Treffen dauerten jedesmal so lange an, bis keiner der Teilnehmer mehr eine Geschichte zu erzählen hatte.

Aber seit der Eklipse und dem Auftauchen der Tänzer suchen die Poeten dieses versteckte Tal. Niemand weiß, wo es ist, wie man dorthin gelangt und ob es tatsächlich noch existiert. So wurde es mittlerweile zu einer der vielen keschitischen Legenden. Vor einigen Jahren jedoch berichtete ein halbverdursteter Reisender, der einen Karawanenüberfall überlebt hatte, daß er das Tal gesehen habe. Er beschwor, er sei dort legendärer Kreaturen ansichtig und Zeuge ihrer Abenteuer geworden. Von diesem Tage an verschwanden viele Wagemutige in der Wüste, um das mythische Tal zu finden. Aber keiner von ihnen kehrte von seiner Suche zurück...

Die Grabmäler der Flamboyanz: Einige Karawanenführer behaupten, in der Wüste auf fremdartige, geometrisch angeordnete Monumente aus massivem Stein gestoßen zu sein. In diese Strukturen sollen angebliche die Namen der größten Helden der keschitischen Geschichte eingraviert sein, und die Monumente werden als Grenzsteine des Hauptweges eines luxuriösen Gartens erachtet, der unter anderem Heimstatt wundersamer, monströser Kreaturen ist. Die Leute sagen, sie hätten diese steinbegrenzte Straße nach Durchqueren eines Sandsturmes gefunden und seien dann gegen Abend in diesem mysteriösen Garten eingeschlafen und am nächsten Morgen mitten in der Wüste erwacht. Niemand von ihnen hat diese Monumente ein zweites Mal gesehen, aber alle sind sich sicher, daß es sich dabei nicht um eine Fata Morgana handelte. Einige wenige suchen seitdem leidenschaftlich nach den Monumenten, ziehen von Oase zu Oase und streifen ziellos durch die Wüste. Gerüchte besagen, diese Grabmäler würden aber niemals länger an einem Ort bleiben. Sie sind in der Tat Kreationen der mächtigsten Inspirierten der Flamboyanz. Leider aber zeigen sich die Krypten seit dem Niedergang der Inspirierten auch den Glanzlosen, die jedoch den überwältigenden Visionen, welche sie innerhalb der Gräber bekommen, häufig nicht gewachsen sind und ihren Wagemut mit dem Leben bezahlen.

Der Palast aus Gold und Bronze: Die Keschiten erzählen von einem Schloß aus Gold und Bronze, das irgendwo verloren in der Wüste steht und Wohnsitz eines Mannes ist, der alle Stämme des Imperiums unter einem Banner vereinen kann. Sie mutmaßen, dieser Mann werde am Tage der größten Gefahr aus dem Nichts der Wüste kommen und dem Reich und anderen helfend zur Seite stehen. Poeten beschreiben diesen Mann in ihren Geschichten als einen vollendeten Concordisten und als einen Magier von außergewöhnlicher Macht. Sie glauben außerdem, daß seine Ankunft von den Dekanen begrüßt werde und eine neue Ära Harmundias einleite.

Der Heulende Berg: Dieser Berg ist der höchste der Draakenberge, und er ist nicht nur wegen seiner Höhe berühmt, sondern auch wegen der Mysterien, die ihn umgeben. Bei Tages- und Abenddämmerung, wenn die umliegenden Berge in tiefen Schatten liegen, schallt ein ohrenbetäubendes Heulen durch die nahen Schluchten und über die Pässe. Es wird gesagt, daß

jene, welche diese Schreie der Draakenberge vernehmen, ihren Verstand verlören. Seit ewigen Zeiten kommen Magier und Concordisten zu diesem Ort, um das Rätsel des Jaulens und Kreischens zu erforschen und zu lösen. Aber ihrer Suche war stets kein Erfolg beschieden. Sterbliche verschwinden einfach irgendwo zwischen den Gipfeln und hinterlassen keine Spuren. Die alten Leute, die in den Bergen leben, warnen leichtfertige Reisende und erzählen manchmal eine Legende aus der Zeit der Flamboyanz, die besagt, daß das Heulen ein Echo von Stances Weinen ist, als sie Harmundia am Anfang aller Zeiten einen Klang für das Leid gab.

Reisebedingungen

Obwohl das keschitische Imperium größtenteils aus einer sengenden Wüste besteht, läßt es sich dennoch recht gut bereisen, solange man sich den klimatischen Umständen entsprechend gut anpaßt. Karawanen durchziehen das gesamte Reich und bieten jedem Reisenden eine günstige, schnelle, sichere und gut organisierte Möglichkeit, von einem Ort zu einem anderen zu gelangen. Die Karawanenrouten sind zwar nicht immer komfortabel, aber sie werden aufmerksam gepflegt und instandgehalten.

Insel des Herbstes

Die Insel des Herbstes ist einzigartig. Sie ist ein magischer Ort wie kein anderer auf Harmundia und war bisher noch niemals die Heimat eines Inspirierten. Sollte jemals ein Inspirierter - besonders ein Jahreszeitling - von dieser Insel kommen, so müßten höchst außergewöhnliche Umstände dafür verantwortlich sein.

Geschichte

Nach dem Krieg der Dekane bemannten viele Herbstlinge ihre Schiffe und fuhren auf das Meer hinaus, um neues Land für sich zu finden. Die große Insel im Osten des Kontinents, welche man fortan die Insel des Herbstes nannte, wurde zu ihrer neuen Heimat. Zuerst siedelten die Herbstlinge nur an den Stränden, aber mit der Zeit wagten sie sich immer tiefer in das Innere der Insel hinein und gründeten bald Ortschaften auf dem ganzen Eiland. Die Draaken schufen ihre Elementarfestungen auf den höchsten Gipfeln, die Pixies vereinnahmten die dichten, dunklen Wälder, und die Morganas blieben an den Küsten, um dem Meer und seinen sanften Wellen nahe zu sein. Die Dame des Herbstes besuchte ihre Kinder damals häufig und bot ihnen zahlreiche Wunder, bis sie eines Tages von der Maske völlig korrumpiert wurde und den Seelenkern mit der Eklipse verschleierte. Wie ihre Verwandten auf dem Festland, so hätten sich auch die Bewohner der Herbstinsel dem Willen ihrer Dame unterwerfen und die Seite der Maske einnehmen sollen, aber ein ungewöhnliches Ereignis beschützte sie davor: das Lied der Sirenen.

Die Sirenen gehören zu den Wundern, die noch der Musen Suche nach der Endgültigen Vollkommenheit entstammen. In der Stunde der Eklipse fuhr ihr Lied zum Himmel hinauf und war von so schöner und mächtiger Verzauberung, daß es den Plan der Dame des Herbstes vereitelte. Und während die Herbstlinge auf dem Kontinent zu Gefallenen wurden, zu Dienern der Maske, fanden sich die Herbstlinge auf der Insel zwar als Waisen wieder, die aber das Geschenk der Freiheit bekommen hatten. Sie nannten sich weiterhin Herbstlinge, um ihre Verbundenheit mit den gefallenen Brüdern und Schwestern zu zeigen. Aber seit dieser Zeit geben sie trotz aller Gerüchte, die sich um sie und die Insel ranken, ihr Bestes, um den Gesang der Sirenen auf den Wellen und in den Tiefen des Meeres nicht verklingen zu lassen. Denn das Lied schützt sie und die Insel vor dem Verrat ihrer Dame.

Und wirklich wurde die Insel zu einem Zufluchtsort für alle Jahreszeitlinge, die dem Willen ihrer Gottmutter entkommen wollten. Aber auch heutzutage leben außer einigen anderen Jahreszeitlingen fast ausschließlich Herbstlinge auf der Insel. Die Landung dort ist äußerst schwer und gefährlich, denn die Sirenen haben sich der Aufgabe verschrieben, möglichst alle anlaufenden Schiffe auf Klippen fahren und in den dunklen Meerestiefen versinken zu lassen.

Die Sirenen

Niemand weiß, wieviele Sirenen es wirklich gibt. Tausende? Zehntausende? Aber ungeachtet dessen ist ihr Zauber Wirklichkeit, und kein Schiff kann vor den Küsten der Insel kreuzen, ohne auf die Sirenen zu treffen. Alle Schiffsmannschaften, die ihnen keinen sehr guten Grund für ihren dortigen Aufenthalt geben können, werden betört und ohne Gnade im Meer ersäuft. Die Korallenbanken sind mittlerweile voller Wracks der unglücklichen Schiffe, die den Sirenen nicht entkommen konnten.

Die Sirenen schlossen einstmals einen Handel mit den Herbstlingen: Die Sirenen versammeln sich zu Chören von manchmal mehr als dreißig von ihnen und weben um die ganze Insel herum eine zauberhafte Barriere, welche die Herbstlinge vom Einfluß ihrer Dame abschirmt. Im Gegenzug beschützen die Herbstlinge die Sirenen vor den grausamen Sirenenjägern, oftmals Freibeutern, von denen die Sirenen gejagd, gefangen und in ganz Harmundia für wahre Vermögen verkauft werden. Bis zum heutigen Tage hat dieser Handel Bestand und sorgte dafür, daß die Insel der Herbstes unverletzt blieb.

Der zufällige Verrat

Manchmal aber schwächen Sirenenjäger oder Schergen der Maske die Choräle der Sirenen. Die Maske konnte bisher noch niemals besonders viele Jahreszeitlinge unter seinen Einfluß bringen und ist vor allem an den Draaken der Insel interessiert, die er gern zu einer fruchteinflößenden Invasionsarmee formen will. So gleiten zeitweise dunkle Schiffe mit schwarzen Segeln an den Küsten der Insel entlang und stören die Harmonie der Sirenenmelodien mit mächtigen magischen Dissonanzen. Diese Unstimmigkeiten schwächen die Barriere für kurze Momente und erlauben es der Dame des Herbstes, hindurchzuschlüpfen und sich einiger ihrer Kinder zu bemächtigen. Sie manipuliert sie, gibt ihnen Befehle und entschwindet dann wieder, bevor die Sirenen erneut zu ihrer vollendeten Harmonie zurückfinden.

Diese zufälligen und kurzlebigen Verrate werden von den Inselbewohnern sehr gefürchtet, besonders, wenn die Dame des Herbstes es schafft, mächtige und einflußreiche Herbstlinge zu beeinflussen.

Freiheit

Die Draaken, Pixies und Morganas auf der Insel unterliegen nicht mehr länger dem Einfluß und der Autorität ihrer Gottmutter. Diese Freiheit gebar eine neue Philosophie, deren Kern die bewußte und konsequente Ablehnung jeglicher Führung durch eine übergeordnete Macht ist. Diese tief verinnerlichte Philosophie formte die Geister und Seelen aller Inselbewohner, und in der Gegenwart weigern sie sich, jedweden Unsterblichen zu dienen, seien es die Maske, der Schatten, Janus, die Musen oder selbst die Damen der Jahreszeiten. Der einzige Glaube der Inselbewohner gilt nur noch ihnen selbst und ihren eigenen Werten, und sie lassen sich von keiner Seite mehr beaufsichtigen und bevormunden. Nichtsdestoweniger hat diese Freiheit auch ihren Preis: Sie können die Insel niemals verlassen; tun sie es doch, verlieren sie den Schutz der Sirenen und kurz darauf unweigerlich ihren freien Willen.

Herausforderungen und Ziele

Über viele Jahre hinweg planten die Herbstlinge die Invasion des Kontinents durch eine gemeinsame Unternehmung der Draaken, Pixies und Morganas. Die Details dieser Pläne lagern tief in den Elementarfestungen der Draaken. Es soll nichts weniger als eine Unternehmung sein, welche die Spuren der Musen zurückverfolgt und das Lied der Sirenen über die mächtigen Flüsse und Ströme Harmundias bis in dessen Herz bringt. Die Herbstlinge glauben, daß durch diesen Eroberungszug alle Jahreszeitlinge vom Joch ihrer Damen befreit werden und vielleicht sogar sämtliche Sterblichen der Tyrannei der Unsterblichen entkommen können.

Der bewußte Einsatz des Sirenenliedes verleitete die Inselbewohner darüber hinaus zum intensiven Studium der Magischen Künste Klang und Skandierung. Sie arbeiten an einer neuen Magischen Kunst, die alles Potential der Stimme ausnutzen und jedem Jahreszeitling überall ermöglichen soll, dem Willen seiner Dame zu trotzen. Die Herbstlinge fühlen sich berufen, ihre Dekanverwandten um jeden Preis aus den Händen der Dame des Herbstes und der Maske zu befreien. Da sie aber die Insel nicht verlassen können, heuern sie Söldner an, die ihre Brüder und Schwestern mit Gewalt entführen oder durch Täuschung auf die Insel bringen sollen, denn freiwillig kann sich keines der Opfer dem Einfluß der Unsterblichen entziehen. Auf diesem Wege werden der Maske allerdings wertvolle Gefolgsleute entrissen, und der Meister der Verderbnis setzt viel daran, das zu verhindern.

Janrenia

Reichswappen: Streitkolben

Altes Imperium: Armgard

Regierung: Konstitutionelle Monarchie

Hauptstadt: Rann

Sprache: Janrenian

Schrift: Armgardisch

Klima: gemäßigt-nordisch (-10°C im Winter, 16°C im Sommer)

Geld: 1 Janrenische Münze = 10 Janrenische Stücke (= 1 GM)

Ressourcen: Landwirtschaft, Vieh

Tänzer: gewöhnlich

Dämonen: ungewöhnlich

Population (%): Menschen 60, Medusen 15, Schwarze Feen 10, Oger 5, Riesen 5, Minotauren 5

Geographie und Klima

Janrenia ist ein perfektes Territorium für Landwirtschaft und Viehzucht: ein gigantisches Tal, das von eintönig grünen Hängen umgeben ist und von kolossalen Bergen umsäumt. Der Norden des Landes öffnet sich weithin zum Glitzernden Meer, und der Fluß Tanis bildet im Westen die Grenze zur Liturgischen Provinz. Im Süden ist Janrenia von den Ockermondbergen und den Draakenbergen gut geschützt, an der östlichen Grenze von den Tarianderbergen, die es von den Prinzen- und Lyphan-Prinzengemeinden trennen.

Das Klima ist gemäßigt-nordisch. Heiße Sommer sind selten in diesem Land, denn die kalten Seewinde wehen beständig über die Ebenen. Daher unterscheiden sich auch Frühling und Herbst nicht sehr vom Winter. Die Temperaturen steigen im Sommer nur selten über 16°C und fallen im Winter auf etwa -10°C, was den Schnee im Tal gefrieren läßt und für harschen Dauerfrost sorgt.

Flora und Fauna

Dem Janreniatal fehlt es an reicher Fauna. Es gibt viele Klein- und Nutztiere, Hasen und Hunde, aber größere Wildtiere sind relativ selten. Die Berge dagegen sind Paradiese für Bären, Wölfe, Falken und andere Räuber:

Draakadler: Diese großen, schuppigen Raubvögel sind die einzigen Vögel, welche die Draakenberge überfliegen können. Sie besitzen starke Schnäbel und Klauen und jagen damit alles, was sich in den Bergen zeigt - sogar Menschen.

Wolven: Diese Tiere sehen wie Wölfe aus, sind aber wesentlich größer und stärker als ihre Verwandten. Die größten von ihnen können sogar von Humanoiden geritten werden. Wolven schließen sich für die Jagd zu Rotten von drei bis sechs Tieren zusammen.

Pflanzenparasiten: Janrenische Bauern müssen ihre üppigen Felder ständig vor Pflanzenparasiten aller Art schützen, die besonders von Lyphan ins Land gelangen. Aber die Parasiten bewirken auch, daß die Berge an vielen Stellen voller farbenfroher Blumen sind.

Regenbogenblumen: Diese kleinen, wunderschönen Blumen haben Blüten, die in allen Farben des Regenbogens schillern. Bei Anbruch der Nacht schließen sich die Blüten zu feinen Kelchen zusammen.

Nadelbäume: Die Nadeln der Janrenischen Kiefern sind lang und sehr hart. Sie werden von zahlreichen Handwerksgewerben geschätzt, unter anderem von Schneidern, Uhrmachern und Chirurgen. Sie sind außerdem als hervorragende Pfeile für Blasrohre beliebt.

Wichtige Metropolen und Städte

Janrenia hat nur fünf Siedlungen, die Städte genannt werden können: Lorum, Peloran, Mortencre, Jorlin und Rann.

Rann ist die Hauptstadt Janrenias und eine der größten Städte in den Reichen des Zwielichts. Als ein Symbol der janrenischen Militärkunst beherrscht sie das Tal mit ihren gewaltigen Mauern, Wachtürmen und metallenen Erkern, die das gleißende Licht der Sonne über viele Meilen hinweg reflektieren. Diese spezielle Militärarchitektur hat Rann den Namen "Die Uneinnehmbare" eingebracht, denn die Wälle enthalten auch eine Fülle genialer militärischer Mechanismen.

Lorum ist ein großer Hafen an der Mündung des Tanis. Seit seinen frühen Tagen erlaubte seine starke Position den Janrenen die Kontrolle über den Grenzfluß und dessen Mündung bis zum Glitzernden Meer. Somit ist er ein wichtiges Bollwerk gegen eine liturgische Invasion und die immer mal wieder an der janrenischen Küste anlandenden lyphanischen Plünderer. Die janrenische Marine ist die unbestrittene Herrin des Glitzernden Meeres.

Mortencre ist eine unbefestigte Stadt, die auf einem felsigen Überhang gebaut wurde, unter dem eine tiefe Schlucht klafft. An ihrem Boden gibt es viele Seen, Fließchen und Höhlen, in denen alles von einem dickflüssigen, dunklen Morast bedeckt ist.

Peloran liegt an einer großen Straßenkreuzung und ist ein Zentrum für regen Handel und Verkehr geworden, denn über die Jahre hinweg wurde aus einer kleinen Wegstation erst ein Dorf und dann eine beachtliche Stadt. Die Janrenen bauen um sie herum derzeit eine lange Mauer, die auch einige Dörfer einschließt. Peloran ist berühmt für seine medizinischen Einrichtungen und beherbergt die besten Hospitäler des Landes, die sogar die Leute aus anderen Reichen nach Janrenia locken. Die Stadt liegt nahe Urgamand und der Liturgischen Provinz, verhielt sich aber immer neutral und versorgte die Verwundeten der vielen Kriege, die zwischen diesen Reichen stattfanden.

Bergmännerzuflucht ist eine Festung im Vorgebirge der Draakenberge, welche die Bergmänner, eine Gruppe von kampfstarken, gutslosen Rittern, errichtet haben. Von hier aus planen sie die Rückeroberung Janrenias, obwohl ihre Zahl so gering ist (man spricht von fünfzehn Rittern, einigen Fußsoldaten und Gefolge). Mit der Hilfe von Banditen und Draaken überfallen sie manchmal Dörfer in den Prinzen Gemeinden und sogar in Lyphan, um einen Krieg zwischen Janrenia und Lyphan zu provozieren.

Geschichte

Der letzte janrenische Einfall nach Urgamand war 1413 unter der Führung des Obersten Generals Amrod. Es war ein verheerendes Desaster für die Janrenen. In allen Dörfern und Städten des Landes weinten Frauen um ihre Väter, Männer und Söhne, die im Feld geblieben waren und niemals wieder heimkehren würden. Eine von ihnen, Elyse, versammelte die Frauen ihres Distrikts um sich und motivierte sie, viele weitere Frauen in der Hauptstadt ebenfalls einzubeziehen. Gemeinsam erhoben sie sich gegen die rigiden militärischen Machtstrukturen des Landes, und innerhalb weniger Tage war das durch eine Gegenoffensive der Urgamen geschwächte Janrenia in ihren Händen. Die Frauen legten die grundsätzlichen Prinzipien einer neuen janrenischen Verfassung fest, degradierten das Königtum zu einer konstitutionellen Monarchie und reformierten viele Teile des alten politischen Systems. Historiker der Zwieltreiche bezeichnen diese Ereignisse als "Frauenrevolte".

Fortan war eine Frau oder ein von einer Frau sekundierter Mann Oberhaupt jedes Dorfes, jeder Siedlung und jeder Stadt. Diese Frauen nannten sich selbst Bürgermeisterinnen und haben bis heute einen regen Anteil an Entscheidungsprozessen ihrer Gemeinden. Darüber hinaus versammeln sich alle Bürgermeisterinnen auf Landesebene in einem Parlament, das "Loge" genannt wird. Dort werden wichtige nationale Interessen besprochen und Entschlüsse gefaßt, zum Beispiel die Neutralität Janrenias oder militärische Aktionen, die durch eine einzige Gegenstimme verhindert werden können. Der Loge steht eine Premierministerin vor, die aus den Reihen der Adelsversammlung gewählt wird.

Politik und Diplomatie

Seit der Institutionalisierung der Loge hat Janrenia versucht, mit fast allen Reichen Harmundias Friedensverträge abzuschließen. Das Land hat sogar die Unterstützung des alten Feindes Urgamand erreichen können und lebt in der Hoffnung, irgendwann einmal eine Erste Baronin an der Spitze Urgamands sehen zu können. Um die Urgamen für diesen Weg zu gewinnen, bedienen sich die Janrenen einer subtilen Propaganda, die sich auf Tanis stützt, die Schwester der einstigen Reichsgründer Janren und Urgamand.

Seit der Frauenrevolte ist die Liturgische Provinz der vordringlichste Feind der Politik der Loge geworden. Janrenia unterhält aber beharrlich diplomatischen Kontakt mit der Provinz und kann stolz auf seine Botschafterinnen und Botschafter sein, die in den letzten zehn Jahren sechs große Krisen meistern konnten, so daß es nicht zu Blutvergießen und Krieg kam.

Die Prinzen Gemeinden waren Janrenia gegenüber aber noch nie freundlicher eingestellt als heute, da die Frauen das Land regieren. Der Handel hat sich normalisiert, und die Freibeuterenklave als gemeinsamer Feind schweißt beide Reiche eng zusammen. Gemeinsam bekämpfen sie die Bukaniere zu Lande und zu Wasser.

Das neue Regime hat bisher allerdings keine großen Erfolge im Verkehr mit weiter entfernten Ländern vorweisen können. Die Beziehungen mit Lyphan, den Marschen von Modehen und den Witwenländern sind unterkühlt, aber es ist der Loge immerhin gelungen, die Aufmerksamkeit der Schwarzen Feen in allen Ländern zu erlangen. Die Älteren dieses Dekans suchen in Janrenia gern Zuflucht, denn sie stehen unter dem Schutz der Loge.

Gesellschaft

Der Adel: Janrenias König ist ein direkter Nachfolger Janrens, des Sohnes König Erkmans XIX. Die Janrenen sehen ihn als ein lebendes Symbol und als nichts weiter. Der König regiert das Land zusammen mit einflußreichen Händlern und Landbesitzern, die jeweils für eine bestimmte Anzahl von Generationen in den Adelsstand erhoben werden. Ihre Titel kommen dabei entweder vom König selbst oder wurden von den Vorfahren übernommen. Am Ende einer solchen Adelperiode kann der König den Titel wieder für dieselbe Zeit vergeben, was natürlich durch höchst großzügige Spenden für die königliche Schatzkammer befördert werden kann. Der Adelsversammlung sitzt die Premierministerin vor.

Die Soldaten: Janrenia wurde, wie auch seine Nachbarreiche, auf der Stärke und dem Blut seiner Soldaten erbaut. Bis vor fünf Jahren wurden die Soldaten aus dem königlichen Staatsschatz unterhalten, aber die Frauenrevolte entkleidete sie all ihrer Privilegien, und es ist nicht mehr länger möglich, Mitglied des Kriegeradels zu werden. Aber trotz allem gibt es noch Familien in der königlichen Entourage, in denen die alten Soldatentraditionen bewahrt und von den Vätern auf die Söhne weitergegeben werden.

Die Marine: Die härtesten und tapfersten Seeleute auf dem Glitzernden Meer sind zweifelsohne die Janrenen. Sie bauen phantastische Galeonen und besegeln mit ihnen alle Küsten des Kontinentes. Obwohl die Matrosen in Janrenia selbst nicht hoch angesehen sind und mit Bauern und Tagelöhnern gleichgestellt werden, stehen ihr Können und ihre Erfahrungen bei Gleichen anderer Länder in hoher Achtung. In der Vergangenheit waren einige Schiffe der janrenischen Flotte sogar mit mächtigen Belagerungsmaschinen ausgestattet, die Belagerungen sogar von See aus gestatteten.

Die Bergmänner: In den Draakenbergen haben sich ausgewiesene Experten der janrenischen Kriegskunst versammelt. Mit der Hilfe einiger Jahreszeitlinge und Bukaniere bereiten sie sich auf einen Angriff auf ihr eigenes Land vor. Sie wissen zwar, daß sie gegen das ganze Reich niemals gewinnen können, aber ihr Ziel ist es, die janrenischen Frauen in einen Krieg zu treiben. Für die Bergmänner ist Krieg die Rückkehr zur wahren janrenischen Tradition - und er wird vielleicht sogar die "absurde" Herrschaft dieser "läppischen Weiber" beenden.

Die Bürger: Die Janrenen sind zumeist Bauern und Viehzüchter und leben von den Erzeugnissen ihrer fruchtbaren Böden, die seit den brüderlichen Erbfolgekriegen nicht mehr verwüstet worden sind. Egal, ob ein janrenischer Mann in einer Stadt oder auf dem Land wohnt: Er ist immer der Herr seines eigenen Hauses. Die Frauenrevolte führte kein Matriarchat ein, sondern gab den Frauen mehr politische Macht und installierte eine konstitutionelle Monarchie, die auf einer Ideologie des Friedens fußt. Die Männer führen also mit ihren herkömmlichen Arbeiten fort und stehen weiterhin ihren Familien vor.

Die Chiffrenmagier: Von Beginn an war die Loge den Chiffrenmagiern gegenüber feindlich gesonnen, denn die Obskurantisten hatten Amrod, den letzten Obersten General des Reiches, zum Schaden Janrenias beeinflusst. Ohne ihre subtilen Machenschaften wäre der Krieg wesentlich kürzer und unblutiger geworden. Daher hat die Loge dem Orden verboten, in Janrenia Schulen zu gründen. Der König und viele Adlige haben zwar Magier in ihren Diensten, jedoch sind diese gezwungen, im geheimen zu leben und zu arbeiten.

Wirtschaft und Handel

Nach dem Krieg gegen Urgamand und die Liturgische Provinz entwickelten die Janrenen eine Hand für feine Metallarbeiten. Heute stellen sie feinste Uhrwerke und geniale mechanische Geräte her, die sich jedoch nur die Reichsten und Mächtigsten Harmundias leisten können, vor allem die Prinzen der Prinzen gemeinden.

Eine Flüssigkeit, die die Janrenen aus dem Schwarzwasser gewinnen, ist zwar ungenießbar, aber sie ist hoch brennbar. Sie wird außerdem von Gelehrten geschätzt, die sie benutzen, um dicke, wasserdichte Bindungen für ihre Folianten und für außergewöhnliche Illuminationen herzustellen. Janrenische Galeonen sind in allen Reichen berühmt, und viele Länder würden gerne ein paar dieser mächtigen schwimmenden Waffen erwerben, aber bisher hat sich die Loge noch nicht entschieden, ob sie Galeonen veräußern möchte oder nicht. Darüber hinaus sind Vieh, Fleisch und landwirtschaftliche Produkte einige der wichtigsten Handelsgüter Janrenias.

Die Draakenberge sind reich an Metallen und Mineralien, und die Janrenen haben sie seit Urzeiten erschlossen. Wie auch in Urgamand, wurden diese Materialien lange Zeit für die Waffenherstellung verwendet, aber heute greifen viele normale Schmiede auf alles zurück, was nicht als Rohmaterial nach Urgamand oder in die Prinzen gemeinden verkauft wird. Die Nadeln der Janrenischen Kiefern gelten wiederum als kostbare Kleinodien, die von Söldnern, Assassinen und Assassinenjägern geschätzt werden.

Magie in der Region

Lumancil: Lumancil war der Name, den die Sterblichen dem Glitzernden Meer Jahrhunderte vor dem Auftauchen der Tänzer gaben. Wenn man den Geschichten der Jahreszeitlinge glauben kann, war das Meer zu den Zeiten, als die legendären Helden unter den Sterblichen wandelten, nurmehr ein großer See mit einem ätherischen Palast, der auf einem Inselchen namens Lumancil gebaut war. Einmal im Jahr durchziehen heute Gerüchte Janrenia, denenzufolge jemand Lumancil und seinen schillernden Palast gesehen haben will. Aber immer, wenn jemand den Zeugen befragen möchte, ist dieser auf unerklärliche Weise verschwunden...

Reisebedingungen

Janrenia ist ein Reich voller Wiesen, Felder und Weiden, durchzogen von einem gut ausgebauten Netz von Pflastersteinstraßen, die mit Mitteln der Staatskasse instandgehalten werden. Seit der Frauenrevolte gibt es viele neue Herbergen, Tavernen und Ställe an den Straßen, und überall wurden weitere Brücken gebaut. Das Land setzte und setzt also viel daran, Bürgern und Fremden eine schnelle Reise zu ermöglichen, aber gegen das wechselhafte Klima helfen in einigen Jahreszeiten auch die besten Straßen nicht.

Liturgische Provinz

Reichswappen: Neuvênkreuz

Altes Imperium: Armgard

Regierung: Theokratie

Hauptstadt: Neuvên

Sprache: Liturgisch ("Die Heilige Sprache")

Schrift: Armgardisch

Klima: gemäßigt-nordisch (-10°C im Winter, 15°C im Sommer)

Geld: 1 Liturgische Goldmünze = 10 Liturgische Silbermünzen (= 1 GM)

Ressourcen: Nahezu alles (autark)

Tänzer: ungewöhnlich

Dämonen: selten

Population (%): Menschen 95, Jahreszeitlinge 4, Morganas 1

Geographie und Klima

Die Liturgische Provinz hat eine lange Küstenlinie an den Gestaden des Glitzernden Meeres, und zahlreiche Sandstrände und Sandbänke, die sich weit und wild in das Meer hineinziehen, prägen das Bild dieser malerischen Küste. Im Osten grenzt der Tanisfluß das Reich von Janrenia ab, während im Süden moderige Sümpfe und wüste Gebiete voller wilder, undurchdringlicher Hecken und Büsche eine natürliche Grenze zu Urgamand bilden. An der Westgrenze ihres Reiches haben die Liturgen den Wall des Glaubens errichtet, eine drei Meter hohe und zehn Meter breite Mauer zum Schutz vor den schrecklichen Kreaturen der Hörner. Das Herz der Liturgischen Provinz bildet eine Reihe fruchtbarer Täler, die von waldbedeckten Hügeln umgeben werden und im Süden sanft in den großflächigen Sümpfen auslaufen.

Die liturgischen Winter sind sehr lang und hart. Die Temperaturen bewegen sich im Durchschnitt bei -10°C, der Norden ist eine Zone des Dauerfrostes, und die zentralen Wälder und selbst die Sümpfe sind von einer hohen Schneeschicht bedeckt. Frühling und Herbst weichen den Boden durch häufige Regenschauer unterschiedlicher Stärken auf. Im Sommer erreichen die Temperaturen ungefähr 15°C, und ein ständiger Seewind weht über das Land. Er bringt kühle Luft und macht die Hitze der Sonne selbst in abgelegenen Tälern erträglich.

Flora und Fauna

Die Provinz beheimatet einige wundersame Tierarten, die aus den Hörnern vor dem Bau des Walles übergesiedelt sind und sich in ihren Nischen eingerichtet haben.

Falkorne: Diese sehr seltene Falkenart zeichnet sich durch ein silbernes Gefieder und durch einen kleinen, kristallinen Korn auf der Stirn aus. Falkorne sind sehr schwer abzurichten und selbst bei intensivem Training unberechenbar. Man findet sie in den tiefen, mysteriösen Wäldern des Reiches, wo auch verzauberte Tiere und andere Fabelwesen leben.

Canoren: Canoren sind große Hunde mit ockerfarbenem Fell, die statt eines feinen Geruchssinns ein ganz ausgezeichnetes Gehör besitzen. Wenn sie des Nächstens den Mond anheulen, klingt es

wie ein fremdartiger Gesang. Diese "Lieder" locken Nachtvögel an, die dann zur leichten Beute der Hunde werden. Die Liturgen verwenden Canoren gern als Wachhunde.

Die Flora der Liturgischen Provinz ist mit jener Janrenias vergleichbar. In den üppigen, ausgedehnten Wäldern wimmelt es von Wölfen, Wild und Nagern aller Art. Die fruchtbaren Täler und Ebenen werden landwirtschaftlich vielfältig genutzt oder dienen einer reichen Viehwirtschaft.

Wichtige Metropolen und Städte

Die meisten Liturgen leben in den drei gigantischen Städten Neuvên, Liturgia und Tanisstadt. Darüber hinaus befinden sich auf liturgischem Boden die beiden unabhängigen Städte Abym und Rundstadt.

Neuvên ist die Hauptstadt des Reiches und liegt auf einem großen Hügel im Herzen der Provinz. Ihren Namen und ihre Architektur verdankt sie dem Mann, der vor Jahrhunderten die Unabhängigkeit des Reiches erfochten hat: St. Neuvên. Die ganze Stadt dient der Preisung Neuvêns und seines Werkes, der Liturgie. Die Fenster sind mit Buntglas ausgekleidet, auf fast allen Dächern sieht man liturgische Kreuze, die Neuvênkreuze, und in jedem Bezirk eine Kirche oder einen Platz mit einer Statue des Heiligen. Die Stadt ist im Grunde genommen eine lebende Erinnerung, eine riesige Kathedrale, in der jeder Häuserblock eine Kapelle und jedes Heim ein Altar ist.

Liturgia liegt auf der nördlichsten Halbinsel des Reiches und wurde von Generationen von Architekten und Baumeistern als Symbol der Liturgie für ganz Harmundia gebaut. Im Gegensatz zu Neuvên, das von den Liturgen als etwas chaotisch angesehen wird, wurde Liturgia nach einem festen Konzept und strikten architektonischen Plänen erschaffen und jährlich erweitert. Wenn die Stadt dereinst fertig sein wird, soll sie aus der Luft wie ein gewaltiges Neuvênkreuz aussehen und die höchsten Türme der Welt haben. Darüber hinaus haben die Liturgen den Ehrgeiz, die Stadt mit den neusten zivilisatorischen Elementen zu versehen, unter anderem mit einer ausgedehnten Kanalisation, fließendem Wasser aus Rohren und weiteren hygienischen Errungenschaften.

Abym ist die wundersame Stadt der Beschwörer und *Advocati Diaboli*. Sie ist voller Dämonen, welche die Beschwörer aus den Schatten holten, und deshalb von den liturgischen Pontifices verlassen worden, weil es ihnen vor den Dämonen grauste. (Details zu Abym s. 'Orte'.)

Rundstadt ist berühmt für den einzigen liturgischen Tempel des Reiches, der jemals von Fremden erschaffen wurde. Die Kirche des Artois hat ihren Sitz in dieser Stadt der Sieben Pforten. Die Liturgen sind stolz auf die monströsen Glocken in der Kathedrale, von denen behauptet wird, man könne sie sogar noch im Zentrum der Hörner vernehmen. Rundstadt beherbergt eine große Garnison, die sich das ganze Jahr über im Alarmzustand befindet. Außerdem ist die Stadt der Stützpunkt einer starken Flotte, die mit den Urgamen um die Vorherrschaft im nördlichen Teil des Ozeans ringt.

Geschichte

Die Geschichte der Liturgischen Provinz beginnt mit dem Meuchelmord an Neuvên, einem Verbrechen, das von dessen Brüdern Urgamand und Janren geplant worden war. Kurz darauf erklärte ein wütender Mob seinen getöteten Führer zu einem Märtyrer, und die Ritter, die an der Seite Neuvêns in den Bruderkriegen gefochten hatten, schrieben eilig dessen Memoiren auf und sprachen ihrem Herrn außergewöhnliche magische Kräfte zu. Es hieß, ein Traum habe ihm außerdem nicht nur sein Schicksal, sondern auch den Aufstieg des liturgischen Volkes offenbart. Die gemeinen Leute wurden durch diese Worte über ihren geliebten Führer angespornt und machten aus Neuvên im Laufe der Zeit einen Heiligen. Sie überzogen das Land mit einem frenetischen Glauben und bildeten allerorten Tempel zum Gedenken an St. Neuvên. In nur wenigen Jahren wurden die Städte total verändert. Die Menschen bauten Kirchen, Tempel und Kathedralen, die Ritter editierten und erweiterten das Heilige Buch, das Neuvêns Leben beschrieb und die Zukunft der liturgischen Gesellschaft. Es war während dieser umtriebigen Zeiten, daß der erste Pontifex erwählt und das Land auf seinen heutigen Namen umgetauft wurde.

Politik und Diplomatie

Die Liturgen pflegen nur wenig Kontakt mit ihren Nachbarn Urgamand und Janrenia. Ihre strahlend weißen Schiffe verhalten sich sehr feindlich gegenüber allen Handelsunternehmungen Janrenias und der Länder, die mit Janrenia verkehren. Aber wie alle anderen Mächte auch, sind die Liturgen der Söldnerrepublik wohlgesonnen.

Den Liturgen sind nur zwei Dinge wirklich wichtig: die Annexion der angrenzenden Länder zur Begründung eines neuen Imperiums unter der Flagge der Liturgie sowie die Missionierung der Völker Harmundias zum liturgischen Glauben und zur Anerkennung St. Neuvêns als Heiland. Die

Liturgen senden nur selten Botschafter und Diplomaten in andere Länder, es sei denn, die Situation verlangt es und ist von angemessener Wichtigkeit. Daher genießen die Liturgen einen zweifelhaften Ruf, und ihre Gesandten sind nicht häufig willkommen. Auf der anderen Seite sorgt der Pontifex gewissenhaft dafür, daß immer ein Repräsentant des Kultes von St. Neuvên in jedem Zwielfreich vertreten ist. Die Kirchen St. Neuvêns sollen den Gläubigen überall ein Hort ihres Glaubens und gleichzeitig eine Zuflucht sein. Gleiches gilt auch für die gefürchtete Inquisition, die in jedem Reich ein beachtliches Netzwerk aus Agenten und Informanten unterhält, fähigen Spionen im Dienste der Liturgie.

Die Ideologie der Provinz wird aber besonders von Jahreszeitlingen verachtet, und sie meiden dieses Reich wie eine Seuche. Allerdings sollen sich zahlreiche morganische Beschwörer innerhalb der Grenzen der Liturgischen Provinz aufhalten - eine Präsenz, die bis in die Zeit der Flamboyanz zurückverfolgt werden kann. Heutzutage sorgen die Morganas aber dafür, möglichst unerkannt zu bleiben.

Gesellschaft

Die Gemeinen: Theoretisch ist die Provinz sehr gastfreundlich, allerdings nur gegenüber jenen, die zum Kult von St. Neuvên konvertieren wollen. In der Praxis aber werden solche Konvertiten oftmals als Spione angesehen und entsprechend abweisend behandelt. Aber ob einheimisch oder eingewandert: Jeder Bewohner des Reiches muß drei Jahre seines Lebens in der Heiligen Armee dienen.

Die Kaplane: Die Kaplane sind unerfahrene Truppen, Milizen ähnlich, die hauptsächlich aus den Liturgen gebildet werden, die ihren Militärdienst ableisten müssen. Sie sind nicht autorisiert, die Mysterien der Liturgie zu feiern, aber in Kriegszeiten dürfen sie einem sterbenden Gläubigen die letzten Riten angedeihen lassen. Sobald ein Liturge mehr als drei Jahre bei den Kaplanen gedient hat, gehört er zum Herzen und zur Seele der Heiligen Armee und erhält einige lohnenswerte Vergünstigungen: freie Unterkunft, hohe Bezahlung et cetera.

Der Adel: Nach fünf Jahren Militärdienst werden die besten liturgischen Krieger zu Vikaren und erhalten die Erlaubnis, vom Pferd aus zu kämpfen. Diese Priestersoldaten dürfen die Mysterien zu jeder Zeit zelebrieren, und ihre Worte besitzen großes Gewicht. Außerdem sind sie zur Rechtssprechung befugt. Die Vikare sind mit den Eliterittern Urgamands vergleichbar und unterstehen den Erzbischöfen des Landes, welche den liturgischen Adel bilden. Erzbischöfe besitzen ihre eigenen Ländereien in der Provinz oder in den Hörnern und erhalten gelegentlich außergewöhnliche Kompetenzen.

Die Prälaten und der Pontifex: Es gibt nur zwei Wege, um an die Spitze der Liturgischen Provinz zu gelangen. Die Prälaten sind entweder Krieger oder Strategen, die sich im Kampf hervorgetan haben, oder es sind Bürger, deren Feuereifer für die Liturgie wohlbekannt ist. In beiden Fällen muß man für seine Erwählung die Aufmerksamkeit eines Prälaten erlangen, ohne einen anderen zu verärgern. Jeder Prälat erhält bei seiner Nominierung eine ministerielle Verantwortung. Wenn der Pontifex - die Verkörperung des Willens von St. Neuvên - stirbt, wählen die Prälaten einen der ihren zu seinem Nachfolger.

Die Inquisitoren: Wenn ein Sterblicher in der Provinz oder einem von den Liturgen besetzten Gebiet gegen liturgisches Recht verstößt, zieht er sich den reinigenden Zorn der Inquisition zu. Die Inquisition verbrennt Ketzer und Blasphemiker, denn in den Heiligen Schriften der Liturgie steht geschrieben, nur die Flammen könnten eine unreine Seele reinigen. Viele Psalmen erläutern, wie Feuer, Hitze und Licht wirkungsvolle Waffen im Kampf gegen die Dämonen des Abyss sein können und die Schatten verschwinden lassen, aus denen die Kreaturen der Finsternis hervorkriechen. Ein Resultat davon ist, daß Beschwörer mehr oder weniger Freiwild für die Inquisitoren der Liturgie sind.

Die Chiffrenmagier: Aufgrund der von einem früheren Pontifex angestoßenen Kontroverse, ob Tänzer Seelen besäßen oder nicht, werden Magier in der Liturgischen Provinz geachtet, solange sie keine ketzerischen Neigungen offenbaren. Eklipsisten werden von den liturgischen Autoritäten teilweise sehr geschätzt, weil sie bei den Zeremonien und Ritualen eine beachtliche Hilfe sein können. Jornisten, die schon von Natur aus eine ablehnende Haltung gegenüber Dämonen einnehmen, wissen, daß sie in der Provinz immer Schutz und Asyl finden werden. Obskurantisten jedoch werden wie Beschwörer gejagt und verbrannt, wenn sie nicht unter dem besonderen Schutz eines Prälaten oder des Pontifex stehen.

Wirtschaft und Handel

Viele Jahre lang konzentrierten sich die Liturgen auf den Bau schneller Fregatten, um Janrenias Vormachtstellung auf dem Glitzernden Meer streitigmachen zu können. Aber die Liturgen scheiterten bei diesem Unternehmen und wurden nie zu einer maritimen Macht, obwohl ihre

Schiffe weithin geschätzt werden. In regelmäßigen Abständen laufen einige Flotillen der Söldnerrepublik oder aus der Freibeutenklave die Provinz an und kaufen eine größere Anzahl von Fregatten, um schnell große Mengen an Leuten und Material in jedes Land Harmundias verschiffen zu können. Die Handwerker des Landes haben darüber hinaus den reichlich vorhandenen Sand zu nutzen verstanden und sind zu wahren Meistern der Glasherstellung und Glasbläserei geworden. Ihre Kreationen sind seit vielen Generationen in allen Zwielflichtreichen gesucht und begehrt.

Die Liturgen befinden sich aber in einer heiklen Lage, was den Exporthandel betrifft. Das Glitzernde Meer wird von Janrenia beherrscht, die südlichen Sümpfe sind schwer passierbar und ein Ort zahlreicher Überfälle urchamischer Feinde, die Hörner mit ihren feindseligen Einwohnern sind für Handel völlig ungeeignet. Glücklicherweise ist die Liturgische Provinz weitgehend autark und verfügt über ausreichend Ressourcen aller Art. Der einzige wirklich nachteilhafte Effekt der isolierten Lage ist der Verlust von intellektuellen und technischen Kapazitäten in vielen Bereichen. So fällt es den Liturgen sehr schwer, mit ihren traditionellen Feinden, den hochentwickelten Konkurrenten Janrenia und Urganand, mithalten zu können.

Magie in der Region

Das Martyrium: Diese trostlose Zuflucht der Verstoßenen (s. 'Organisationen') wird von mächtiger Tänzermagie vor den Augen der Sterblichen verborgen. Niemand weiß, wo die Verstoßenen sind, und niemand hat auch nur die geringste Idee, welchen Pfaden man folgen muß, um das Martyrium zu finden. Aber alle fürchten es. Dunkle Wolken hüllen es ein, und Geschichten erzählen von gefolterten Dämonen, mißgestalteten Menschen und Jahreszeitlingen, die in widerwärtigen Zeremonien geopfert werden. Dieselben Prälaten, die eine Existenz des Martyriums verneinen, nähren heimlich diese Gerüchte.

Der Wall des Glaubens: Der Wall des Glaubens ist ein Bollwerk, das die Liturgische Provinz vor den Monstren der Hörner schützt. Obwohl der Wall von außen wie eine starke Mauer aussieht, hat er im Inneren die Architektur einer schier endlosen Kathedrale, die sich über die ganze Westgrenze der Provinz erstreckt. Die Liturgen nehmen sich oft die Zeit, um dieses Bauwerk von außen näher zu betrachten, denn es enthält viele Geheimnisse und Details, die auf den ersten Blick nicht offenbar werden: Statuen, Wandmalereien, Inschriften, elaborierte Metallskulpturen, kunstvolle Einlegearbeiten. Auch das Innere steht dem in nichts nach. Liturgische Jornisten und Architekten konnten das Licht der Dämmerung einfangen und mit machtvoller Magie im Wall des Glaubens binden. Gleich, ob Tag oder Nacht, ein Pilger, der den Wall betritt, wird im farbenfrohen Licht des frühen Morgens gebadet. Sobald sich die Augen daran gewöhnt haben, sehen sie unzählige Erker mit Statuen von St. Neuvên und Gemälden, die das Leben der früheren Pontifices darstellen. Und wenn die Sonne ihren Zenit erreicht, erfüllt eine wundervolle Musik einige der Hallen und Kapellen, die von den Buntglasfenstern kommt, auf denen die Inquisitoren im Kampf gegen die Mächte des Abyss zu sehen sind. Es verwundert nicht, daß der Wall des Glaubens auch sehr viele geheime Gänge und Räume beherbergt, die teilweise sogar als Gefängnisse für Dämonen und Teufel dienen.

Reisebedingungen

Ungeachtet einiger bemerkenswerter Bemühungen um die Verbesserung der provinziellen Straßen, ist das Straßennetz in einem jammervollen Zustand, denn die liturgischen Streitmächte und viele Würdenträger bevorzugen Hochsee- und Flußschiffe. Darüber hinaus gibt es aufgrund der allseits anzutreffenden liturgischen Wahnvorstellungen so gut wie keine Herbergen und Mietställe für Reisende, und das sehr gut ausgebaute Netz von Postenhäusern steht nur dem Klerus und der Armee zur Verfügung. Einen Vorteil hat dieses Reich allerdings für Überlandreisen: ein mildes, verlässliches Klima.

Lyphan

Reichswappen: Sonnenschild

Altes Imperium: Septentriion

Regierung: Gerontokratie

Hauptstadt: Bukhrosha

Sprache: Kosaki

Schrift: Septentrian

Klima: nordisch (Süden: -15°C im Winter, 10°C im Sommer; Norden: -25°C im Winter, 0-2°C im Sommer)

Geld: 1 Sastre = 5 GM

Ressourcen: Getreide, Landwirtschaft, Pferde

Tänzer: gewöhnlich

Dämonen: gewöhnlich

Population (%): Menschen 40, Koblode 20, Schwarze Feen 10, Gnome 10, Minotauren 5, Medusen 5

Geographie und Klima

Die scheinbar endlose lyphanische Steppe bildet ein viereckiges Plateau, das im Westen zum Glitzernden Meer abfällt und im Süden von einem uralten Bauwerk begrenzt wird, dem Großen Wall. Ein enger Korridor, der sich durch die Tarianderberge zieht, separiert Lyphan von Janrenia. Im Nordosten, parallel zur Küstenlinie der Orionsee, erhebt sich ein Gebirge von beachtlichen Ausmaßen, das den Namen seines höchsten Berges trägt: Loulan. Ansonsten aber beherrscht überall die Steppe das landschaftliche Bild. Sie ist jedoch nicht flach, sondern hügelig und voller kleinerer und größerer Täler. Ein Tal, das tiefer als fünf Meter ist, findet man allerdings nur selten, und jeder Lyphane erachtet ein Tal von zehn Metern Tiefe schon als bemerkenswerte Klippenlandschaft.

Das Klima in dieser Region ist kontinental, mit großen Temperaturunterschieden zwischen Winter und Sommer. Im Winter fallen die Temperaturen auf -15°C im Süden bis -25°C im Norden und sorgen für starken Schneefall und eine permanente Schneedecke. Im Sommer durchzieht eine trockene Wärme das Land, die Temperaturen steigen im Schnitt auf 10°C. Je weiter nach Norden man kommt, desto mehr nähern sie sich aber auch im Sommer dem Gefrierpunkt an.

Flora und Fauna

Die Steppe ist der ideale Lebensraum für Pferde und Nutzvieh aller Art, besonders Ziegen, Schafe und Rinder, die von den Lyphanen in großen Mengen gezüchtet werden. Aber die Region ist auch reich an Wild und beheimatet unter anderem Auerochsen, Wölfe, Mammuts und viele Klein- und Nagetiere. Durch die höhere Plateaulage ist die Steppe recht trocken und von einer Vielzahl verschiedener Gräser bewachsen. In den Übergangsmoaten bringen die starken Regenfälle einen verblüffenden Artenreichtum in die Region, und Flureks (kleine, fliegende Schlangen mit tödlichem Giftbiß) oder Partenias (exotische Blumen mit orangefarbenen, silbrig glänzenden Blüten) werden ein gewohnter Anblick. Im Sommer regnet es dagegen selten; das Gras wird trocken, dunkel und glanzlos, viele Tiere ziehen sich zurück, und ausgedehnte Buschfeuer, die durch Blitze oder Unachtsamkeit entstehen, wüten in viele Gegenden Lyphans.

An den nördlichen Hängen des Berges Loulan lebt eine einzigartige menschliche Unterspezies von Kannibalen. Diese Kreaturen verständigen sich durch Grunzlaute und Zähneklicken, aber sie kennen weder Feuer noch Werkzeuge. Sie versuchen, ihre Opfer totzubeißen oder mit ihren langen, starken Armen zu erdrosseln. Sie bevorzugen es aber, die Opfer lebend zu fangen, um deren Fleisch bei Bedarf frisch verzehren zu können. Wenn die Kannibalen in den Besitz von Waffen gelangen, wenden sie sie durch Imitation dessen, was sie bei den höheren Spezies gesehen haben, leidlich an, aber sie verlieren auch schnell wieder das Interesse daran. Die Lyphanen meiden das Territorium dieser Kreaturen und siedeln nicht näher als fünfundsiebzig Kilometer von dessen Grenzen entfernt.

Wichtige Metropolen und Städte

Bukhrosha ist die Hauptstadt Lyphans und liegt in einem kleinen, runden Canyon. Die Eingänge zu diesem Canyon sind begrenzt und wohlverborgen, so daß sie gut zu übersehen und zu verteidigen sind. Die ganze Stadt wirkt wie ein riesiges Zeltlager aus Jurten, Wagen und einigen Holzhäusern, und die viele Gassen sind überfüllt von geschäftigen Menschen und Vieh. Wachtürme umgeben die gesamte Siedlung und sind von grimmigen Männern besetzt. In der

exakten Mitte der Stadt residiert in einem riesigen Zelt der Galmash, der Ältestenrat, der sich aus Abgesandten aller Stämme zusammensetzt. Die städtischen Rivalen Bukhroshas stellen die Vormacht der Hauptstadt allerdings ständig in Frage.

Malikta wurde an der Mündung des Yourkflusses gegründet, direkt an der Küste der Orionsee. Die Stadt ist der größte Hafen an der Ostküste Harmundias geworden, und obwohl ihre glorreichen Tage vorüber sind, ist sie nach wie vor bedeutend. Sie besteht in der Hauptsache aus einer fremdartigen Mischung rußgeschwärzter Hütten, die völlig willkürlich um große Steinmonumente herum gebaut wurden. Farbenfrohe Karawansereien haben ihre Läden und Kontore im Schatten alter Ruinen errichtet, und besonders der Handel mit Seide und Gewürzen macht den Hafen für Händler aus allen Reichen interessant.

Mazdak ist ein Vorposten um Fuße der Tarianderberge und der wichtigste Ort für Pferdedressur, Pferdezucht und Pferdehandel. Die besten Pferde und Pferdetrainer der Welt findet man in dieser Stadt.

Nejma ist ein kleiner Hafen im ewigen Eis des hohen Nordens, dessen Einwohner alle ein wenig verrückt sind, weil so hoch im Norden die Nächte äußerst lang und die Tage sehr kurz sind - von den monatelangen Nordnächten ganz zu schweigen. In diesem Teil der Welt ist das Zwielicht permanent.

Torgut ist ein Hafen am Glitzernden Meer und in seiner chaotischen Anlage mit Malikta vergleichbar. Ein großer Lehmwall umgibt eine wüste Ansammlung von Hütten, Zelten und Wagen, die sich um eine steinerne Burg in ihrer Mitte gruppieren.

Geschichte

Als das septentrinische Imperium zerfiel, flüchteten sich viele Überlebende nach Norden in die bis dahin mäßig beachtete Steppe. Aber auch dort wurden sie von den Prinziern gejagt und versklavt, so daß die Kultur und Tradition Septentrions immer mehr verschwand. Diejenigen, die rebellierten, wurden den Dämonen geopfert, und viele entschieden sich daraufhin lieber für das recht ruhige Leben in Unfreiheit. Im Laufe der Zeit verloren die alten Septentriner ihre Wurzeln und wurden zu Lyphanen, was in der Sprache Septentrions "Ostler" bedeutet. Als die Prinziern jedoch schwächer wurden, schlachteten die Lyphanen viele von ihnen und auch einander in zahlreichen Familienfehden ab und bewirkten den Niedergang der prinzinischen Zivilisation. Dann zogen sie nach Norden in die noch unentdeckten Weiten der Steppe und vermischten sich dort mit den Eingeborenen, die entweder Tribute zahlen mußten oder massakriert wurden. So nahm Lyphan langsam Gestalt an und wurde zu dem Land, das man heute kennt.

Politik und Diplomatie

Die Lyphanen, die durch den Großen Wall isoliert und vor Janrenia durch natürliche Hindernisse geschützt sind, fahren bis heute mit ihren blutigen Stammesfehden fort und schicken ihre Truppen über die grasige Steppe. Die Hauptverbündeten der Lyphanen sind die Barbaren der Wilden Gegenden, auch wenn die Lyphanen selten eine Gelegenheit ungenutzt lassen, um die Dörfer ihrer Verbündeten zu überfallen und auszuplündern. Aber beide Völker teilen die Liebe zum Kampf und haben einen ähnlichen Kriegercodex etabliert. Die Lyphanen hassen dagegen die Bewohner der Prinzenngemeinden von ganzem Herzen, und die prinzinischen Soldaten nähren diesen Haß ebenso vorsichtig wie beständig. Deshalb überqueren die Wölfe der Steppe häufig den Großen Wall und tranken ihre Klingen mit dem Blute der Prinziern.

Gesellschaft

Die lyphanische Gesellschaft ist eine aus verschiedenen Clans bestehende Stammesgesellschaft, die aus einer bunt zusammengewürfelten Sammlung aus Siedlungen erwuchs, welche weder besonders gut geplant noch irgendwie höher legitimiert sind. Daher gibt es auch nur wenige Magier in Lyphan, zumal Magie in diesem Reich auch noch sehr geringgeschätzt wird. Die Lyphanen vertrauen zuvorderst der Weisheit des Alters und verehren deshalb besonders die Schwarzen Feen, denen sie Schutz, Zuflucht und sogar Sitze im Galmash geben. In Lyphan sind die Ahnen heilig, und die Leistungen der Sterblichen werden ebenso respektiert wie alle Versprechungen und Konzepte eines jenseitigen Paradieses.

Die Lyphanen schätzen große, runde Fellhüte mit Schutz für die Ohren. Am Körper tragen sie Schafswolltuniken, Goldschmuck und weiche, geschmeidige Lederstiefel, die sich besonders gut zum Reiten eignen. Die Lyphaninnen verhüllen sich darüber hinaus in der Gegenwart von Männern außerhalb ihrer Familien mit dunklen Schleiern.

Lyphanen werden im Sattel geboren und aufgezogen. Sie gehen nur zu Fuß, wenn sie von ihren Pferden zu ihren Jurten gehen und zurück. Sie sind sehr erstaunt über die Fähigkeit anderer

Völker, zu Fuß viele Kilometer am Tag zurückzulegen. Die Lyphanen finden das unkomfortabel, denn ihr Leben auf dem Rücken der Pferde hat ihre Körper angepaßt und ihre Beine für das Reiten geformt, nicht für längere Fußmärsche. Dieser Mangel an Beweglichkeit sollte aber nicht mit Plumpheit oder Schwäche verwechselt werden.

Die lyphanische Kavallerie kann problemlos fünfundvierzig Kilometer pro Tag zurücklegen. Jeder Reiter führt vier oder fünf Pferde mit sich und erreicht das Schlachtfeld ohne Erschöpfung. Die Pferdewechsel finden während des Reitens statt, denn die Wölfe der Steppe nehmen einfach nur ihre Bögen und Köcher und springen auf die Rücken der nächsten Pferde.

Die Wölfe der Steppe: Die Wölfe sind harte Krieger, deren Reitkunst, Sattelfertigkeit und Waffenmeisterschaft sie zu furchteinflößenden Gegnern machen. Sie tragen vorwiegend Lederrüstungen, denn Metall können sich nur die Reichen und Gloriosen leisten. Alle Wölfe tragen außerdem Schilde aus Metall oder Holz, das mit dickem Leder umspannt wird. Die Wölfe kämpfen, wo immer sie wollen oder müssen, und sie fügen sich zu größeren Kohorten zusammen, deren Führung die Tapfersten übernehmen. Kommandeur einer solchen Einheit ist der Kagan (Kriegsführer), der seine Befehle durch mehrere Gengis (Unterführer) übermittelt.

Die Steppenwölfe können sich allen Umständen geschickt anpassen. Wenn Stille und Überraschung geboten ist, nutzen sie am Tage Flaggen und in der Nacht Laternen, um die Krieger zu instruieren. Ist geheimes Vorgehen aber nicht wichtig, nähern sie sich mit lautem Trommeln auf Kupferpauken, mit dem sie Signale geben und den Feinden Angst einflößen.

Von Zeit zu Zeit schließen sich die Wölfe gegen einzelne Städte zusammen und bilden eine sogenannte Horde. Dies kommt allerdings nur selten vor, weil es zwischen vielen Kohorten Konflikte gibt und ein längerer Kriegszug solchen Ausmaßes die Lyphanen vor große logistische Probleme stellt. Wenn allerdings Gefahr von außerhalb droht oder schmackhafte Plünderziele die sozialen Barrieren zwischen den Clans schleifen, wählen die Kagans der am Kriegszug teilnehmenden Kohorten aus ihren Reihen einen Ushi-Kagan (Großen Kriegsführer), der die Horde in die Schlacht führt.

Die Wölfe der Steppe sind die mit Abstand besten Reiter der Welt und wahre Meister der berittenen Kriegsführung. Sie nehmen niemals Sklaven, stehlen aber manchmal junge Kinder oder schöne Konkubinen von anderen Völkern. Meistens sind sie aber zufrieden damit, mordbrennend und marodierend durch das Land ihres Feindes zu ziehen. Sie wollen nicht über Menschen herrschen, sondern nur über die Prärie.

Die Clans: Die Lyphanen unterteilen sich in zahlreiche Clans; jeder Clan besteht aus etwa 40-60 Familien, 300-500 Pferden, 800-1200 Nutztieren und kann meistens über 100 Steppenwölfe aufbieten. Der hauptsächliche Lebensraum eines Clans ist sein Steppenterritorium, das ungefähr einem Gebiet mit sechzig Kilometern Kantenlänge entspricht. Zwar überlappen die Territorien häufig, aber die Clans halten genügend Abstand zueinander und greifen nicht auf nachbarliche Ressourcen über. Ein Stamm wiederum besteht aus circa einem Dutzend Clans, die durch Blutsbanden miteinander verbunden sind und oftmals untereinander heiraten. Die Häuptlinge der Stämme stecken die einzelnen Clangebiete ab, und die Steppenwölfe bilden aus Kriegern aller Clans eine Kohorte, die Überfälle auf die Siedlungen an den Karawanenrouten reitet.

Die Lyphanen haben aber trotz allem nicht viel Territorium zu verteidigen. Ihr Lebensstil ist nomadisch und macht sie unempfindlich für das starre Territorialempfinden anderer Völker. Allerdings gibt es eine Ausnahme: Jeder Lyphane besitzt einen Bestattungsplatz, Kabala genannt, für seine Kagans und Ushi-Kagans, ein geheimes Feld voller Totenbahnen in den unwirtlichsten Gegenden des Reiches. Als Zeichen des Respektes für die Toten sind nicht einmal Pferde in solchen Totenfeldern erlaubt.

Die soziale Hierarchie in einem lyphanischen Clan ist sehr schwierig. Der Clanchef ist normalerweise der Älteste, aber es kann auch der Kagan sein. Dann folgen in absteigender Reihenfolge die Schamanen, Gengis, Steppenwölfe, Herdenwächter, Entehrten und Diener. Die wichtigsten Clans haben den Stämmen ihre Namen gegeben und die wichtigsten Stämme ihre Namen den Städten Lyphans.

Wirtschaft und Handel

In den lyphanischen Städten wird mit allem gehandelt, was nützlich und wertvoll ist: Waffen, Rüstungen, Schmuck, Handwerksprodukte, Lederwaren... Jede Stadt hat sich dabei auf einige Warenarten besonders spezialisiert und nutzt das aus, um die eigene Position im Handel zu verbessern. Zahlreiche Karawanen bereisen die Handelsrouten, und die beiden großen Seehäfen - jeder an einem anderen Meer gelegen - öffnen das Land und seine Waren für den Rest der Welt.

Die größten lyphanischen Künste sind natürlich die Zucht und die Dressur von Pferden, und die Vorherrschaft der Lyphanen auf diesem Gebiet ist absolut unangefochten.

Lyphanische Waffen: Die beliebteste Waffe der Lyphanen ist der kurze Kompositbogen, der aus Holz, Horn und Sehnen hergestellt wird und mehr als ein Jahr zur Fertigstellung braucht. Die Stärke eines solchen Bogens wird durch die Anzahl der Männer bestimmt, die zu seinem Spannen nötig sind. Jugendliche benutzen "Ein-Mann-Bögen", die meisten Steppenwölfe "Zwei-Mann-Bögen" (die auch von einem Mann mit einer speziellen Hilfsapparatur gespannt werden können), die mächtigsten Bogenschützen sogar "Drei-Mann-Bögen". Die Schießkunst der Lyphanen ist legendär; auf hundert Meter Entfernung trifft ein gewöhnlicher Lyphane einen Mann zielsicher mitten in die Brust. Die Lyphanen verstehen es auch meisterlich, ihre Pferde als Schilde zu benutzen und mit Hilfe des Sattelknaufes ihre Reitpositionen entsprechend zu verändern. Und selbst in diesen Positionen verstehen sie ihre Bögen noch zu nutzen.

Die andere bevorzugte Waffe der Lyphanen ist das Lasso, das aus den Haaren von Pferden und Menschen gewebt wird. (Zahlreiche Lyphanen meinen, daß die besten Lassos aus den Haaren getöteter Feinde hergestellt werden.) Das Lasso wird auch gerne beim Fang und Training von Wildpferden benutzt und ist die Waffe der Wahl, wenn es um das Erbeuten von Gefangenen geht.

Magie in der Region

Die Geisterklamm: Diese kleine, bizarr zerklüftete Bergformation liegt mitten in der Steppe und scheint aus dem Nichts emporgewachsen zu sein. Sie kann über einen kleinen Pfad durchquert werden, aber nur wenige Lyphanen würden es wagen, ihn zu beschreiten. Lokale Legenden erzählen von Geistern aus einer anderen Welt, die die Berge heimsuchen und in einem schwarzen Turm hausen, der komplett mit unsichtbaren, mystischen Runen bemalt ist. Unachtsame Reisende berichten von schrecklichen Pfeifgeräuschen, die des Nächtens von den Bergen herabschallen, und von rötlichen Lichtern, die zwischen den Felsen herumhuschen.

Yelalas Orakel: Yelala ist die älteste Schwarze Fee des Reiches, so alt, daß sie eine beeindruckende Quelle des Wissens ist und eine außergewöhnliche Fähigkeit für Weissagungen entwickelt hat. Sie hockt in einer unterirdischen Höhle, die von einem großen Feuer gewärmt wird und nur durch ein Gangsystem erreicht werden kann, zu dem die berühmte Jurte aus Auerochsen- und Mammuthäuten führt. Nur die Ältesten und einige Kagans wissen um die volle Macht dieser Schwarzen Fee, und sie besuchen sie regelmäßig, um ihr Tribut zu zollen und einige Hinweise auf ihre Zukunft zu erhalten.

Die Hügelstadt: Diese staunenswerte lyphanische Nekropole im ewigen Eis des hohen Nordens ist der heiligste Kabala ganz Lyphans. Er umfaßt hunderte von Grabmälern und Krypten mit den Überresten der Ushi-Kagans, und in seinem Zentrum lodert ein Feuer, das nicht brennt. Innerhalb der Gräber wurde auf jeden toten Körper ein Kristall von mal mehr, mal weniger großen Ausmaßen gelegt. Eine Person, die in einen solchen Kristall blickt, kann darin Szenen aus dem Leben des Verschiedenen sehen. Mehrere Inspirierte haben verkündet, eine Karte zu besitzen, die zu einem geheimen Bereich unter den Krypten führt, wo die Körper mehrerer Helden aus der Flamboyanz bestattet sein sollen. Aber niemand hat bisher den Eingang zu diesem Bereich gefunden...

Reisebedingungen

Durch seine endlosen Steppen ist Lyphan für Reisende nicht besonders gut geeignet. Straßen sind rar, werden nicht gepflegt und sind nur von Pferden plattgetrampelte Erde. Hinzu kommen die Risiken durch die zahlreichen Clanstreitigkeiten und Banditenbanden, die ein argloses Reisen durch dieses nördliche Land fast unmöglich machen. Es muß deshalb auch nicht erwähnt werden, daß es außerhalb der Siedlungen weder Herbergen noch Gaststätten gibt. Darüber hinaus erschwert der hohe Schnee im Winter jegliches Reisen ganz erheblich.

Marschen von Modehen

Reichswappen: Baum

Altes Imperium: Moden-Hen´

Regierung: Druidenrat

Hauptstadt: Arnel

Sprache: Modehen

Schrift: Moden-Hen´

Klima: mediterran (2-5°C im Winter, 25-35°C im Sommer)

Geld: 1 Kristall = 10 Splitter (= 5 GM)

Ressourcen: Getreide, Erze, Edelmetalle, Edelsteine

Tänzer: gewöhnlich

Dämonen: sehr selten

Population (%): Menschen 55, Jahreszeitlinge 45

Geographie und Klima

Die Landschaften Modehens sind äußerst verschieden. Im Nordwesten des Landes stehen beeindruckende Berge, deren Gletscher viele Flüsse speisen, die das Land bis zu den nördlichen Küsten durchziehen. Die Westküste ist eine Mischung aus hohen Klippen, kleinen Buchten und Stränden. Das Landesinnere wirkt wie ein gewaltiges Tal und ist in Ackerböden, riesige Steppen und große Wälder unterteilt. Mächtige Ströme und kleinere Flüsse fließen durch zahlreiche kleinere Täler und bewässern das Getreide. An den Rändern der südlichen, fast schon tropischen Wälder können sandweiße Strände und weitausgreifende Lagunen gefunden werden.

Im Frühjahr ist es im größten Teil des Landes verhältnismäßig kühl. Im Sommer steigt die durchschnittliche Temperatur auf 25°C, und es kommt gelegentlich zu starken Sommerstürmen. Im Süden des Landes steigen die sommerlichen Temperaturen sogar auf 35°C, aber die Stürme, die daraus entstehen, verwüsten regelmäßig die Küsten des Reiches. Im Herbst und Winter ist das Wetter dagegen mild; es schneit in den Bergen, und die Nächte sind kühl.

Die Marschen von Modehen sind darüber hinaus Opfer eines Phänomens, das "die Reminiszenzen" genannt wird. Die spezielle Resonanz des Landes mit den Musen ist Ursache für seltsame Manifestationen, welche die Elemente erwachen lassen. Sie werden von fallenden Blättern innerhalb eines Windstoßes gebildet und bauen sich aus Flocken von Schnee oder Eis oder aus Blütenstaub zusammen. Kurzlebig und beschenkt mit mystischen Kräften, wandern sie während der Zeit der Reminiszenzen umher und scheinen den Willen der Musen zu verkörpern...

Flora und Fauna

Als Getreidespeicher der Welt haben die Marschen von Modehen ein unvergleichliches Pflanzen- und Tierleben. Fast alle bekannten Arten leben im vollkommenen Gleichgewicht mit der Umgebung und den Einwohnern, und das kostbare und verschiedenartige Pflanzenleben ist für ein Kontinentalklima typisch. Die meisten Tierarten leben und brüten friedlich in den Marschen, denn sie werden respektiert und nur zu Nahrungsbeschaffung gejagt.

Königsbäume: Als ein Emblem der Marschen von Modehen kann ein Königsbaum eine Höhe von bis zu zweihundertdreißig Meter erreichen. Diese gigantischen Bäume sind Überbleibsel aus der Zeit der Flamboyanz. Sie stellen häufig den Ursprung der großen Städte von Modehen da und sind heute noch zu finden. Aber obwohl sie den Modehenern heilig sind und gut bewacht werden, sind sie mittlerweile selten geworden. Es gibt nur noch ungefähr einhundert beträchtliche Exemplare im Reich, und nur der berühmte Wald von Frabourg kann von sich behaupten, zehn dieser Bäume zu beheimaten.

Efemeris: Ebenso wie Elementare, erscheinen diese kleinen Feen spontan innerhalb bestimmter Blumen, und manchmal, wenn sich die Blütenblätter öffnen, kann man den kristallinen Körper einer Efemera zusammengerollt im Inneren der Blüte entdecken. Am Ende eines Tages sterben sie und werden von Parfümcreateuren gesucht, die ihre Tränen in der Dämmerung ernten. Diese Tränen bilden die Basis der wunderbarsten Parfüme Harmundias, von denen viele eine bezaubernde Wirkung haben oder sogar als Liebestränke genutzt werden. Die Efemeris haben aber auch eine böse Entsprechung: Winzige Feen, die im Innern schwarzer Rosen geboren werden und deren Bisse einen Mann sofort töten können.

Paeans: Einige Pflanzen unterliegen dem magischen Zauber der Erinnerung der Musen - eine Art Echo, das im Wind mitschwingt. Eine Paeon kann zum Beispiel in einer Brise, einer Bergquelle oder in den Blättern eines Baumes geboren werden.

Elvals: Elvals sind kleine, humanoide Wesen, die ungefähr fünfundzwanzig Zentimeter groß werden. Sie haben braune Körper mit rostbraunen Punkten und leben in der Gesellschaft von Kobolden als ausgezeichnete Vertraute. Ihre Intelligenz ist etwa auf einer Höhe mit Affen, aber ihrem schlaun Humor, ihren runden Gesichtern und ihrem rührenden Anblick liegt eine enorme Begabung für die Malerei inne. Elvals lieben es, Pinsel und bunte Farben in die Hand gedrückt zu bekommen und für Stunden mit ihnen herumzuspielen. Und manchmal entstehen aus diesem elvalischen Schaffen ganz außergewöhnlicher Kunstwerke.

Steinlinge: Die Steinlinge sind nur ein wenig größer als kleine rote Pelzbälle und ernähren sich von mineralischer Materie. Sie mögen besonders moosige Steine und werden für gewöhnlich in der Gesellschaft von Architekten, Winkelzwerger und sogar Riesen gefunden. Steinlinge schweben gern auf den Schultern ihrer Eigentümer, indem sie sich die Strömungen der Luft zu Nutze machen, die durch ihre Begleiter verursacht werden. Steinlinge sind so intelligent wie Hunde und ebenso treu.

Alcherons: Diese riesigen Biester schauen aus wie große, viergehornte Nashörner. Als die Jahrhunderte vergingen, haben die Bewohner Modehens gelernt, die Alcherons zu zähmen und zum Haupttransportmittel für ihre nach Norden ziehenden Karawanen zu machen. Ein Alcheron ist äußerst kräftig und gehorsam; er kann einen Feind brutal angreifen oder auch das Gewicht eines kleinen Hauses auf seinem Rücken tragen.

Salanister: Diese ganz ungewöhnlichen Tiere sehen wie große Eidechsen aus und werden um den Hals getragen. Das Tier schließt sein Maul um den Hals seines Herren und erlaubt diesem, alle Gefühle und Bewegungen seiner Umgebung intensiv wahrzunehmen. In Abym ist diese Praxis als "Seele der Stadt fühlen" bekannt. Als seltene und mysteriöse Wesen werden die Salanister in den fettigen Falten der Obese geboren, und die meisten von ihnen leben nun in Abym.

Schwäne: Der Schwan wird von den Modehenern als heilig angesehen und steht für Anmut und die Magie der Musen. Jedes Jahr manifestieren sich auf einigen von ihnen offensichtliche Zeichen der Inspiration. Das Wasser, durch welches sie sich bewegen, wird so klar, daß es regelrecht Unsichtbar wird, während ihr Gefieder ein blasses, bläuliches Licht von sich gibt. Von diesem Moment an wird der Schwan bis zum Ende seiner Tage geehrt, und später werden seine Federn zu Artefakten, welche besonders bei den Skandierern höchst beliebt sind.

Wichtige Metropolen und Städte

Die Städte der Marschen von Modehen bestehen aus einer feinsinnigen Kombination von Gestein und Pflanzen. Sie wurden um die Königsbäume herum angesiedelt und sind von Gärten, Weinreben, Efeugewächsen und sogar belaubtem Wald von der Größe ganzer Häuserblocks umgeben. Die grundlegenden Prinzipien der modehener Architektur sind dabei: rund, reich, freudenvoll, weitläufig. Die Leute in den Städten leben mit der Natur in Harmonie und mögen es, einen efeubedeckten Stein zu sehen oder ihre Häuser in den niedrigeren Zweigen eines Königsbaumes zu bauen. Zu den größeren Städten Modehens zählen folgende:

Arnel ist die prächtige Hauptstadt des Reiches und wurde an der Westküste erbaut.

Frain, die Stadt auf dem See, wurde um drei Königsbäume herumgebaut, die in der Mitte eines Sees stehen. Die Wurzeln der Bäume bilden Stege, welche weit in das Wasser hineinreichen und die Stadt mit dem Ufer des Sees verbinden.

Cyniel gilt als Stadt der Schwäne und der Harmonie. Ihre Gebäude stehen an beiden Ufern des Flusses Larmeigne, und die Stadt bezieht ihren Namen von den Hunderten von Schwänen, die auf dem Fluß leben.

Laedys wurde in den hohlen Stamm eines toten Königsbaumes gebaut.

Madenie ist eine große Hafenstadt, in der die Schiffe, die das Azurmeer befahren, Schutz und einen sicheren Hafen finden können.

Geschichte

Ursprünglich gab es ein mächtiges Reich: Moden-Hen', das größte und reichste auf dem ganzen Kontinent. Das Urzeitfeuer aber verwüstete die gewaltigen Wälder der Königsbäume, und während der folgenden ruhmreichen Zeit der keschitischen Stämme wurden die Reste dieses einstmaligen strahlenden Reiches zu einem Bündnis von Kleinstaaten vereint und fortan die Marschen von Modehen genannt.

Am Anfang der Ersten Epoche der Zwielichtreiche wurden die Marschen von Modehen ein einzelnes Reich, das vierzehn Jahrhunderte später immer noch eine der Hauptmächte der Zwielichtreiche ist. Das Urzeitfeuer hatte viele Königsbäume zerstört, aber ihre Asche wurde in der Erde versteckt und sicherte so die Fruchtbarkeit des Landes. Als Getreidespeicher der Welt durchschritt Modehen die drei vollendeten Zwielichtepochen ohne das geringste Zeichen des

Zerfalls. Die Modehener eröffneten Handelswege bis nach Lyphan oder in die Wilden Gegenden und schufen ein Handelsnetzwerk, das heute mit dem der Keschiten konkurriert.

Politik und Diplomatie

Die von den Modehernern gegründeten Handelsbeziehungen sichern die Unantastbarkeit des Landes. Kein benachbartes Reich hat jemals die Invasion eines Territoriums, das durch die Sylden und die Königsbäume geschützt wurde, ernsthaft ins Auge gefaßt. Eine scharfe Konkurrenz zwischen dem Modehernern und den Keschiten besteht zwar, diese äußert sich jedoch normalerweise nur durch Auseinandersetzungen im Handel. Trotz regelmäßiger Grenzereignisse in den Zephirbergen halten die Marschen von Modehen auch Handelsbeziehungen mit den Witwenländern aufrecht. Für die Einwohner der Söldnerrepublik haben die Modehener dagegen nichts als Geringschätzung übrig, denn die modehener Karawanen sehen sich häufig Angriffen der Kastellane ausgesetzt. Mehr und mehr Händler verlangen daher umfassende Maßnahmen, welche diesem feindseligen Land voller Söldner auferlegt werden sollen.

Gesellschaft

Die Bauern: Die Modehener sind im wesentlichen Leute, die sich in Harmonie mit der Natur befinden. Bauern bearbeiten das Land, jagen, fischen und wachen jeden Tag des Jahres über das ökologische Gleichgewicht aller Dinge. Viele Kobolde werden Bauern in Modehen.

Die Händler: Die Händler der Marschen von Modehen genießen einen wohlverdienten Ruf für ihre Ehrlichkeit. Modehener Händler sind das Leben des Reisens gewöhnt und bleiben gewöhnlich nur zwei oder drei Monate pro Jahr zu Hause. Den Rest der Zeit leben sie auf der Straße.

Die Druiden: Die Druiden repräsentieren die modehener Macht und regieren das Land. Ein Druiden kann der Führer eines Dorfes, einer Nachbarschaft oder einer Stadt sein. In Arnel gibt es einen Rat von einundzwanzig Druiden, der die wichtigen Entscheidungen für das Land trifft.

Die Sylden: Diese intelligenten Bäume erwachsen aus der Macht des Landes. Sie wachen über die Grenzen und die Wälder und beraten die Druiden. Die Sylden sind die wahre Kraft der Marschen von Modehen. Freundlich, aber im Ernstfall äußerst mutig, haben sie immer das Reich gegen Invasoren verteidigt.

Wirtschaft und Handel

Als Getreidespeicher der Welt verlegen sich die Marschen von Modehen seit langem auf den Massenexport leicht verderblicher Waren. Die landwirtschaftliche Produktion deckt die Bedürfnisse des Landes ausreichend und erzeugt darüber hinaus noch reichlich Überschuß, der in alle Länder Harmundias verkauft wird. Neben den Grundnahrungsmitteln sind die Marschen von Modehen bekannt für ihre qualitativ hochwertigen Weine und Spirituosen, ebenso für ihr solides und flexibles Holz, aus dem die meisten Schiffe der Freibeuterenklave gebaut werden. Die großen modehener Rosse werden ebenfalls allgemein sehr geschätzt. Der Alcheron ist der Stolz der Nation, und viele Ausländer kommen auch, um die riesigen Adler zu kaufen, die in den westlichen Bergen Modehens abgerichtet werden. Trotz dieses ganzen Erfolgs erfuhr die Handelsmarine allerdings kein großes Wachstum. Die Modehener ziehen es vor, mit ihren Füßen auf dem festen Boden zu stehen, und aller Seehandel spielt sich größtenteils in der Küstenregion ab. Modehener Handwerker exportieren eine große Menge von Waren, im besonderen Gebrauchsgegenstände für den Alltag, wie Töpferwaren, Textilwaren und Papier.

Magie in der Region

Die Chiffrenmagier: Die Jornisten beherrschen in Modehen den Orden, Eklipsismus ist erlaubt, Obskurantismus wird kaum geduldet. Der größte Teil der modehener Magier wählt den Jornismus, um imstande zu sein, eine Form der Magie in Harmonie mit der Natur und den Erinnerungen der Musen zu praktizieren. Hoch im Königsbaum Arden befindet sich die Hohe Residenz des Ordens in der Nähe der Räumlichkeiten des Druidenrates. Die Magier nehmen als Berater an einigen Treffen teil, und ihr Einfluß ist hier sichtbarer als in den meisten anderen Reichen. Die Chiffrenmagier sind auch wegen ihrer Wasserbibliothek berühmt, einer riesigen, unterirdischen Bibliothek, in der die Wege zwischen den Bücherregalen aus Kanälen bestehen und Pflanzenmembranen die Bücher vor der Feuchtigkeit schützen.

Die Tänzer: Kein anderes Reich kann sich innerhalb seiner Grenzen so vieler freier Tänzer rühmen. Die Tänzer lieben modehener Architektur mit ihren Rundungen und erfolgreichen Kombinationen von mineralischen Stoffen und pflanzlichem Leben. Die Kleine Jagd der Kobolde wird in Modehen äußerst streng kontrolliert, und der Tänzerschmuggel wird mit Exil oder lebenslänglicher Freiheitsstrafe geahndet.

Die Überreste der Flamboyanz: Die Flamboyanz hat ihre Zeichen im Land hinterlassen. Die Königsbäume sind das erhabenste Beispiel, doch es gibt auch andere. Modehener Überreste sind über die ganze natürliche Landschaft verteilt. Es kann ein Fluß oder die Lichtung eines Waldes sein, ein verzauberter Ort, wo es Efemeras gibt oder der unfafbar reich an Splittern ist. Viele Gründererleuchtete schlafen in der Nähe dieser Überreste, von denen sie die Inspiration erhalten können, die sie benötigen, um ein Heiligtum zu erschaffen.

Die Königsbäume: Diese gewaltigen Bäume sind alles, was von einem der ehrgeizigsten architektonischen Projekte der Flamboyanz übrigblieb: Sylvanische Städte, in denen tausende Einwohner innerhalb eines einzelnen Baumes leben sollten. Das Unternehmen wurde durch die Eklipse unterbrochen, und heute sind die Bäume mehr oder weniger nutzlos.

Reisebedingungen

Entgegen dem äußeren Anschein, der sich besonders aus den ausgedehnten Wäldern ergibt, sind die Marschen von Modehen ein Paradies für Reisende, denn obwohl es nur wenige und ungepflasterte Straßen gibt, durchzieht die gesamten Marschen ein dichtes Netz von Wegen und Pfaden. Das Reisen ist daher komfortabel und einfach, aber Unbesonnene können sich ohne Führer schnell in diesem Netz verlaufen. Es gibt zwar nur wenige Tavernen und keine Herbergen, aber das wird durch die Gastfreundlichkeit der Modehener wettgemacht. Ein warmes, freundliches Klima und eine gute Verfügbarkeit von Reittieren machen das Reisen in den Marschen zu einem angenehmen Erlebnis.

Prinzengemeinden

Reichswappen: Adler

Altes Imperium: Septentrion

Regierung: Prinzipat

Hauptstadt: Tslana

Sprache: Kiemenit

Schrift: Septentrian

Klima: gemäßigt-nordisch (-10°C im Winter, 20°C im Sommer)

Geld: 1 Goldadler = 100 Silberfalken (= 10 GM)

Ressourcen: Getreide, Landwirtschaft, Vieh, Nahrungsmittel

Tänzer: gewöhnlich

Dämonen: selten

Population (%): Menschen 40, Oger 20, Zwerge 10, Medusen 10, Satyrn 10, Minotauren 5, Gnome 5

Geographie und Klima

Die Prinzengemeinden formen ein grobes Viereck, umgeben von Janrenia im Westen, Lyphan im Norden, den Wilden Gegenden im Osten und der Freibeuterenklave im Süden. Sie bilden eine Pufferzone zwischen den Königreichen des Nordens und den zentralen Staaten. In dieser Hinsicht ist der Große Wall, der Lyphan von den Prinzengemeinden trennt, von besonderer Bedeutung, denn die Prinzengemeinden sind ein Land prächtiger Stadtstaaten, die sich aber in einem dauerhaften Kriegszustand befinden. Es wimmelt im Reich nur so von Söldnern, und das Recht ist mit jenen, die über das meiste Gold verfügen.

Die Prinzengemeinden erstrecken sich über eine riesige, grasbedeckte Ebene, die von den Wilden Gegenden bis zu den Lipdukhügeln reicht. Es handelt sich dabei um hervorragendes Weideland bis an die Ausläufer der Tarianderberge, entlang der Talakma, eine kleineren Bergkette, die eine ansehnliche natürliche Grenze bildet. Die Grasebene stößt im Norden direkt an den Großen Wall von Lyphan und im Süden an die Wuhanwüste, eine ausgedörrte Gegend, die sich bis in die Freibeuterenklave und die von den Draaken kontrollierten Gebiete erstreckt. Im Westen findet man die Tarianderberge und die Lipdukhügel, und im Osten breitet sich eine enorme, tundra-ähnliche Ebene bis zu den Schönadlerbergen aus.

Gepflasterte Straßen durchziehen das Reich und haben die Entstehung des dichtesten Handels- und Kommunikationsnetzes von ganz Harmundia ermöglicht.

Ein trockenes, kontinentales Klima beherrscht das Land. Die sengende Hitze des Sommers mit Temperaturen um 20°C weicht im Winter bitterer Eiseskälte mit -10°C.

Flora und Fauna

Grauwölfe suchen die Wüstenebenen heim, und in den steinigen Höhlen der Mittelgebirge leben furchteinflößende Bären. Die jährlichen Wanderungen der Herdentiere (Rentiere, Moschusochsen und Bisons) über die weitläufigen Ebenen sind die Hauptnahrungsquelle für die Einwohner der Prinzen Gemeinden.

Wichtige Metropolen und Städte

Tslana ist die lebhafteste Hauptstadt des Reiches und wird oftmals als kennzeichnend für die Prinzen Gemeinden angesehen. Aufgrund ihrer vielen hochkarätigen Silberschmiede ist sie auch als "Silbertorstadt" bekannt. Die orthodoxe Bauweise der Stadt sticht ins Auge, und es scheint klar zu sein, daß die geschickten Zwerge des Winkelordens hier am Werk waren. Die Gebäude und Paläste bringen mit ihren plastischen, vielfarbigen Kuppeln und den edelsteinbesetzten Oberflächen die Stadt zum Leuchten. Ganz Tslana mutet wie ein riesiges, feudales Gebiet an, das zum Spielplatz eines reichen und verrückten Monarchen geworden ist.

Abbadrah ist ein südlicher Stadtstaat, der stark durch die Kultur der Freibeutenklave geprägt ist und an den Stadtgrenzen eine große Nekropole besitzt, die jegliche Aufmerksamkeit auf sich zieht. Die legendären Orgien im Jadedalast ziehen viele Satyrn an, die einem Leben voller Feste frönen in einer Stadt, die sich ohne Umschweife auf dem Weg in die Dekadenz befindet.

Lakmashi ist ein Stadtstaat im Norden, dicht an der Grenze zu Lyphan, der für seine Eisenschmiede und deren hochwertige Waffen und Rüstungen bekannt ist, die nach dem Vorbild der Wilden Gegenden gefertigt werden. Ohne Zweifel ist dies die bescheidenste Stadt des Landes, mit vernachlässigten Häusern und schmucklosen Anwesen. Die Bevölkerung widmet sich hingebungsvoll dem Soldatentum, und die Stadt zeigt Anzeichen zunehmender Barbarei, eine Folge des ständigen Kontakts mit den Wilden Gegenden.

Sasmiyana, "Die Goldene Königin des Ostens", hat sich erstaunlich schnell entwickelt und ist heute nicht nur der größte prinzenische Hafen am Ebenholzgolf, sondern auch eine der größten Städte des gesamten Kontinents. Von morgens bis abends brodeln es hier vor Aktivität, und in der Stadt finden sich Unmengen von Gebäuden aus vielen unterschiedlichen Epochen. Verblüffende Überreste der Flamboyanz stehen direkt neben barocken Anwesen und aus Stein gehauenen Türmen und bieten einen bunt gemischten Hintergrund für das hastige Gewimmel des alltäglichen Lebens in der Stadt.

Shushan, "Die Imperiale", ist der größte Stadtstaat im Zentrum des Reiches und Tslanas mächtigster Rivale um den Titel der Hauptstadt der Prinzen Gemeinden. Wie auch ihre Konkurrentin, ist es eine wohlhabende Stadt, spezialisiert auf die Herstellung wertvoller Stoffe. Die shushanischen Weber kolorieren ihre Seide mit hiesigen und von weither importierten Farben, und die so hergestellten Stoffe werden von den Adelsfamilien in Janrenia und Urganand hoch geschätzt und bezahlt.

Geschichte

Vor dem Zwiellicht war das Gebiet der heutigen Prinzen Gemeinden das Zentrum des Imperiums von Septentrion, und als das Urzeitfeuer Kesch verwüstete, blieb diese Region weitgehend unbehelligt. Schnell aber zogen Flüchtlinge aus den Katastrophengebieten nach Norden, um Schutz in den unverheerten Teilen des Imperiums zu suchen. Doch die Septentriner versklavten sie gnadenlos, wie sie es seit jeher mit denen getan hatten, die sie, wie die Lyphanen, für primitiv erachteten. Jahrhunderte vergingen, bis die Sklaven ihre Herren in einem gewaltigen Aufstand niederrangen und sich danach aus Stolz und Bitterkeit heraus den Namen Prinzen (oder Prinzen) gaben. Die Septentriner flüchteten aus ihrem alten Land, um der unbändigen Rache ihrer ehemaligen Sklaven zu entgehen. Sie verließen ihre Städte und mystischen Schätze und zogen nach Norden. Die Prinzen blieben zurück, aber sie hatten kein Verständnis für die faszinierenden Formen und Feinheiten der septentrinischen Kultur. Die Folianten voller wichtiger Hinweise zum Ackerbau, zur Technik und Magie waren für diese Analphabeten nichts als wertloses Geschwafel. Die wenigen unter ihnen, die des Lesens mächtig waren oder in den höheren Diensten der Septentriner gestanden hatten, wurden wegen Kollaboration hingerichtet. Die Sklaven hätten das septentrinische Imperium beerben können, aber sie zogen es in ihrer Ignoranz vor, als plündernde Geier herumzuziehen und die Überbleibsel der alten Hochkultur zu zerstören.

Das neue Reich der Prinzen geriet deshalb schnell außer Kontrolle. Lokale Kriegsherren rissen die noch stehenden Festungen und Burgen an sich, um ihre eigenen Satrapien zu begründen. Einige dieser Herren waren gute, umsichtige Führer, die meisten aber entwickelten sich schnell zu den grausamen, gnadenlosen Despoten, die sie jüngst erst aus ihrem Reich vertrieben hatten. Alle aber riefen sich laut zum neuen Herrscher des ganzen Landes aus, während die Vertriebenen und

die Lyphanen sich in die westlichen und nördlichen Steppen zurückzogen und isolierten. Ein Jahrhundert später hatten sich fast alle Prinzipaler um die sicheren Festungen herum niedergelassen, und es bildeten sich die unabhängigen, von lokalen Prinzen regierten Stadtstaaten, die schließlich dem Reich seinen endgültigen Namen geben sollten: die Prinzipalgemeinden.

Über einen langen Zeitraum hinweg zerrissen und bekämpften sich die Stadtstaaten gegenseitig und stritten sich um Land und Ressourcen. Jeder Prinz hielt sich und nur sich allein für den einzigen rechtmäßigen Erben des Thrones Septentrions. Gelegentlich stiegen aus dieser Ansammlung der Eitelkeiten auch mächtigere Führer empor, die es verstanden, mehrere Stadtstaaten miteinander zu verbünden und Ansätze eines vereinten Königreiches zu bilden, aber diese Ansätze zerstoßen schnell wieder durch die großen Entfernungen zwischen den Stadtstaaten, durch Regierungsstreitigkeiten und den unabänderlichen Wunsch der ehemaligen Sklaven nach Selbstbestimmung. Nur einmal haben alle Städte eine Union unter dem Befehl des Leuchtenden Sterns gebildet, um die Schönadlerberge zu befrieden und in die Wilden Gegenden einzufallen. Aber die totale Vernichtung ihrer Söldner beim Desaster von Maechrak, als die Barbaren fast jeden Mann, jede Frau und jedes Kind hinschlachteten, läutete die Totenglocken für alle prinzipalischen Hoffnungen. Seitdem bewahren die Stadtstaaten ihre Unabhängigkeit, und ihre gemeinsamen Erinnerungen werden heimgesucht von Visionen heulender, halbnackter Barbaren, die blutüberströmt in ihre Ebenen einfallen...

Politik und Diplomatie

Vor kurzem haben die Prinzipalgemeinden wieder diplomatische Beziehungen zu Janrenia aufgenommen und dadurch auch Kontakte zu den angrenzenden zivilisierten Ländern im Westen und Süden bekommen. Karawanen nach Janrenia und zu den anderen Stadtstaaten durchziehen regelmäßig die weiten Ebenen und überqueren die Tarianderberge. Einige prinzipalische Unterhändler waren sogar in Qaysaria und hofften, die Sayyidi der Madjid mit Hilfe ihrer Edelsteine und Schmuckstücke für sich gewinnen zu können. Manche Personen in den westlichen Reichen warnen allerdings davor, die Gemeinden durch zuviel Handel zu sehr an den Westen anzubinden und die Prinzipaler vielleicht dazu zu bewegen, die Vormachtstellung ihrer Nachbarn in Frage zu stellen. Doch die ortsansässigen Obskurantisten würden sogar glücklich sein, den Prinzipalern dabei zu helfen - für den richtigen Preis, versteht sich.

Aber abgesehen davon, pflegen die Prinzipalgemeinden ein gutes Verhältnis zu Janrenia. Mit den Lyphanen und den Bukanieren halten sie dagegen nur einige labile Waffenstillstände aufrecht, während sie die Barbaren der Wilden Gegenden zutiefst verachten; sie sind für die Prinzipaler nur primitive Plünderer und Diebe. Einige Stadtstaaten zeigen zwar Interesse an den Ländereien und Ressourcen jenseits der Schönadlerberge, aber auch sie schmähen die barbarischen Stämme. Und seit der Katastrophe von Maechrak herrscht allgemein das Gefühl vor, von jeglichen Ambitionen in dieser Gegend der Welt Abstand nehmen zu sollen.

Gesellschaft

Über die Jahrhunderte hinweg haben sich die Menschen und Jahreszeitlinge der Prinzipalgemeinden zu einer einheitlichen Masse zusammengeschweißt. Die prinzipalischen Menschen sind in der Regel rank, haben leicht gelbliche Haut, etwas abgeschrägte Augen, hohe Stirnen und markante, leicht ovale Gesichtszüge. Die Bürger der südlichen Stadtstaaten sind etwas kleiner und gedrungener, aber solche lokalen Variationen fallen häufig nur den Einheimischen selbst auf.

Generell gesprochen, kann man die Prinzipaler als recht arrogante Leute bezeichnen, die in einem Reich leben, daß mehr und mehr der Dekadenz verfällt. Sie schätzen komplizierte gesellschaftliche Zeremonielle, die mit jenen ihrer imperialen Vorfahren vergleichbar sind. Jeder Bürger hat seinen festen Platz in der sozialen Hierarchie und ist an einen genau festgelegten Verhaltenscodex gebunden. Allerdings unterbindet das nicht die Individualität und Eigeninitiativen. Die Prinzipaler denken, daß jene, welche diesen Codices am treuesten folgen, belohnt werden und das Recht stets auf ihrer Seite haben sollten. Dieses sehr erfolgsorientierte Denken fördert jedoch die Fertigkeiten des Lügens, Intrigierens und der Doppelhändel in so hohem Maße, daß gegenüber einem typischen Prinzipaler selbst ein urgamischer Adliger verblaßt. Ein verwirrender Aspekt dieser Codices ist die extreme Freundlichkeit der Prinzipaler, die, obwohl sie keine unterschwellige Bedrohung zum Ausdruck bringt, besonders die Händler sehr irritiert, denn sie wissen um die vielen Fallgruben hinter den ganzen netten Worten und führen ihre Verhandlungen deshalb mit großem Bedacht.

Jeder Stadtstaat wird von einem Prinzen regiert, der über ein Heer von Herzögen, Grafen, reichen Händlern, Armeeeoffizieren, Priestern, Handwerkern, Kaufleuten, Soldaten, Gemeinen, Dienern, Bettlern, Fremden, Banditen und Sklaven gebietet. Der Prinz erläßt und beaufsichtigt die Gesetze seines Staates und sitzt dem Hohen Gericht persönlich vor. Die meisten Prinzen unterhalten aber ein fähiges Gerichtswesen zum Aburteilen von Straftaten aller Art. Die Gesetze dienen neben den

Verhaltenscodices der Stellungssicherung des Prinzen. Sie sind also nicht nur für das Ahnden von Straftaten wichtig, sondern greifen auch massiv in das gesellschaftliche Leben ein. Strafbare Auflagen, wie "Horten von Reichtum" oder "Anstreben eines sozialen Vorteils", sind fast Gemeingut in den Stadtstaaten. Geldzahlungen sind die Hauptstrafen für geringere Vergehen, während Verstümmelung oder die Todesstrafe schnell für schwerere Verbrechen und revolutionäre Ambitionen ausgesprochen werden. Bemerkenswert ist, daß die Richter in den Prinzenstaaten im Gegensatz zu vielen anderen Reichen nur sehr schwer zu bestechen sind. Es kommt allerdings vor, daß sie regelmäßig die politischen Probleme ihres Clans oder ihrer Einflußgruppe berichten müssen und schnell zwischen dem Gesetz und der Wahrheit im Bestreben um eine höhere politische Objektivität zerrieben werden können.

Die Truppen der Stadtstaaten sind gut organisiert und hervorragend ausgebildet. Die Soldaten werden durch ausgedehnte Patrouillen und ständige Grenzscharmützel abgehärtet. Sie besitzen eine hohe Moral, weil sie ein rangübergreifendes Gemeinschaftsgefühl und ein rigider Moralcode miteinander verbinden. Die Infanterie wird aus Pikenieren gebildet und stellt das Herz der Armeen dar, aber einige Stadtstaaten unterhalten auch kleine, weitgehend ineffiziente Kavallerieeinheiten. Militärstrategie gilt in den Prinzenstaaten als hohe Kunst, und zur Grundausbildung der Truppen und Offiziere gehören auch Belagerungstechniken, Minenwesen und Blockadetaktiken. Aber nur sehr selten schließen sich mehrere Stadtstaaten zu einem Bund unter Führung eines Prinzen zusammen, der dann den Titel "Seine allerdurchlauchtigste Hoheit" erhält.

Magie wird in den Prinzenstaaten vorbehaltlos toleriert und unterliegt keinen Einschränkungen. So verwundert es nicht, daß der Orden der Chiffrenmagier in diesem Reich von den Obskuranisten dominiert wird und ein Schleier der Mysterien sein Schaffen verhüllt.

Wirtschaft und Handel

In den Prinzenstaaten werden zahlreiche wertvolle Raritäten hergestellt, zum Beispiel Fächer aus Pfauenfedern, Porzellan und kunstvolle Jadeobjekte. Alle möglichen Münzen aus Gold und anderen Edelmetallen sind im Umlauf, und der Transfer großer Geldsummen ist nicht ungewöhnlich. Die Prinzen haben Wege gefunden, wirklich alles, was sie nicht selbst produzieren können, zu bekommen, und sie zögern keinen Augenblick, astronomische Summen für etwas auszugeben, das sie unbedingt begehren. In den Stadtstaaten findet man daher viele Sammler, die erstaunliche Geldmengen für alte Kunstwerke und Souvenirs aus der Flamboyanz berappen.

Magie in der Region

Der Große Wall: Dieser gewaltige Steinwall wurde von Harmundias ersten Bewohnern erbaut, um ihre Felder vor den mächtigen Mastodons und anderen großen Kreaturen der nördlichen Steppe zu schützen. Die meisten dieser Kreaturen lebten vor der Flamboyanz und sind mittlerweile ausgestorben, aber der Schutz vor ihnen wurde mittlerweile zu einem Schutz vor den lyphanischen Stämmen. Trotz seiner einfachen, überlegenen Bauweise beginnt der Wall jedoch an einigen Stellen zu verwittern. Die Prinzen arbeiten hart an der Reparatur dieser Stellen, aber selbst ihre besten Steinmetze besitzen nicht die Fähigkeiten, die nötig wären, um die alte Struktur zu erhalten oder wiederherzustellen.

Das Schädeltor: Das Schädeltor wird auch Kamsatrapaß genannt und ist eine Passage durch die Schönadlerberge. Sie verbindet die Prinzenstaaten mit den Wilden Gegenden und wird gekennzeichnet durch einen riesigen Mammutschädel, dem die Stoßzähne fehlen. Auf dem Schädel ist in Nordik zu lesen: "Das Schädeltor ist das Tor zum Tode für alle, die nicht eingeladen sind." Seit der Niederlage bei Maechrak warnt und entmutigt diese Inschrift die Söldner, die die prinzenischen Ebenen auf der Suche nach Kampf und Beute durchziehen.

Reisebedingungen

Das Land der Prinzenstaaten ist eben und ermöglicht ein schnelles Vorankommen. Außerdem gehört das Netz gepflasterter Straßen in jeder Hinsicht zum besten, was man in Harmundia finden kann. An den Straßen findet der Reisende ausreichend Möglichkeiten zum Einkehren oder Übernachten, allerdings gibt es aufgrund der politischen Situation und Konkurrenzen in diesem Reich nur wenige Postenhäuser. Das weitgehend trockene Klima begünstigt ebenfalls ein gutes Reisen; selbst in den kalten und regenreichen Jahreszeiten sind die Straßen immer frei.

Söldnerrepublik

Reichswappen: Schwert und Schild

Altes Imperium: Moden-Hen´

Regierung: Republik

Hauptstadt: Orkhane

Sprache: Mercerin

Schrift: Moden-Hen´

Klima: gemäßigt (ca. 0-1°C im Winter, ca. 22°C im Sommer)

Geld: 1 Goldmünze (universale Standardgoldmünze) = 11 Brocken

Ressourcen: Gestein, Erze

Tänzer: sehr selten

Dämonen: ungewöhnlich

Population (%): Menschen 60, Jahreszeitlinge 40

Geographie und Klima

Die Westgrenze des Landes bildet eine lange Küstenlinie voller Klippen, Kieselstrände und Hügel, die vom ständigen Seewind glattgestrichenen wurden. Weiter im Inland findet man sich in einer felsigen Landschaft wieder, deren zahlreiche Täler vor langer Zeit Flüsse in die Erdscholle gruben, die aus den weit entfernten Draakenbergen entspringen. Dieses langgezogene Gebirge bildet auch die ganze Ostgrenze des Reiches und ist eine natürliche Barriere zum Imperium von Kesch. Als Nordgrenze zu Urgamand wurden die Braanhügel festgelegt, als Südgrenze der Ormrench, ein mächtiger Strom, der die Söldnerrepublik von Modehen trennt.

Das Klima ist moderat im Frühling und im Sommer, denn die kühlen Winde von den Braanhügeln und der Küste sorgen zusammen mit den vielen Flüssen für angenehm ausgeglichene Temperaturen. Im Winter ist das Wetter dagegen harsch und unfreundlich. Die Temperaturen bewegen sich um den Gefrierpunkt herum und bedingen eine große Menge Schnee, besonders, wenn die berühmten Weißen Winde vom Ozean gen Inland wehen. Diese Winde können Geschwindigkeiten von über einhundertfünfzig Kilometer pro Stunde erreichen und beuteln das Land jedes Jahr für volle zwei Wochen. Sie bringen Hagelstürme mit sich und erzeugen stellenweise ein permanent heulendes Geräusch, so daß große Teile der Bevölkerung es vorziehen, für diese unwirtliche Zeit in ihren Behausungen zu bleiben. Der Herbst dagegen ist, wie überall auf Harmundia, eine verfluchte Jahreszeit.

Flora und Fauna

Die Söldnerrepublik ist sehr arm an Tier- und Pflanzenarten; kein anderes Land auf der Welt hat so wenig verschiedenartige Flora und Fauna zu bieten. Fortdauernde Kriege, Krankheiten und magische Unglücke verhinderten eine normale Entwicklung der Vegetation, aber die Arten, die sich durchsetzen konnten, widerstehen heutzutage sogar den schlimmsten Extremen.

Melancholien: Diese Trauerweidenart ruft eine tiefe Melancholie in jenen hervor, die in ihrer Nähe lagern oder unter ihren Ästen Schutz suchen. Die Traurigkeit kann dabei so schlimme Ausmaße annehmen, daß die Betroffenen sich selbst das Leben nehmen.

Ascheblumen: Diese seltsamen Blumen sehen wie Gänseblümchen aus und wachsen zuvorderst auf Schlachtfeldern. Ihren Namen haben sie von ihren schönen, blaugrauen Blütenblättern erhalten, die bei Berührung sofort ihre Farbe verlieren und sich im Wind auflösen wie Asche. Manche Schlachtfelder sind von so vielen Ascheblumen bewachsen, daß sie wie ein riesiges blaugraues Meer erscheinen.

Morcylenen: Im Herbst werden diese unscheinbar aussehenden Pinienbäume zu tödlichen Bedrohungen für Reisende. Gerüchten zufolge gehen die böartigen Geister derjenigen, die im Herzen einer Schlacht fielen, zwischen diesen Bäumen umher und beherrschen die Piniennadeln. In der Dämmerung schießen die Nadeln ziellos umher und durchstechen alles, was sich ihnen in den Weg stellt.

Wie die Pflanzen, so sind auch die übriggebliebenen Tierarten so hart und zäh wie das Land. Aufgrund fehlender Landwirtschaft werden Jagd und Fischerei in der ganzen Republik intensiv betrieben, besonders gern Wildschweinhatzen und Wolfsjagden. Aber es gibt auch andere, wundersamere Tiere, die manchmal einzigartig sind und aus magischen Experimenten entstammen:

Drocs: Diese scheuen und boshaften Kreaturen sehen wie mißgestaltete Zwerge mit dicken, langem Haar aus. Sie sind so intelligent wie Wölfe und ziehen in Horden von zehn bis zwanzig Drocs umher. Mit Vorliebe überfallen sie bei Einbruch der Nacht Händlerkarawanen, schleppen

ein oder zwei Opfer mit sich fort und fressen sie in ihren Höhlen. Drocfleisch schmeichelt zwar keinem Gaumen, ist dafür aber äußerst nahrhaft.

Aasfresser: Aasfresser sind große, schwarzgefederte Geier, die sich bei jedem Schlachtfeld sammelten und im Laufe der Jahrhunderte immer kühner und dreister wurden. In der heutigen Zeit ist ihre Gier so groß geworden, daß sie schon kurz nach einer Schlacht die Verwundeten anfallen und zu Tode hacken, um deren noch frisches Fleisch genießen zu können. Als eine besondere Delikatesse erachten Aasfresser dabei menschliche Augäpfel. Ihre dolchklängenlangen Schnäbel schärfen diese Biester an Steinen und machen tödliche Waffen aus ihnen.

Wichtige Metropolen und Städte

In der Söldnerrepublik hält sich kein Dorf lange, wenn es nicht ausgiebig befestigt ist oder im Schatten einer Burg oder Festung liegt. Daher sind die Städte und Kastelle die einzigen auf Dauer bewohnbaren Plätze in diesem Land. Viele Kastelle wurden auf sogenannten Rankcharden gebaut, gewaltigen Steingolems aus der Zeit der Flamboyanz, die nun leblos und mit der Erdscholle Harmundias verwachsen sind. Die Körper dieser seltsamen Gesteinsformationen bieten den trutzigen Burgen, die man als das schlagende Herz des Landes ansehen kann, genügend Platz und Halt. Um jeden Rankcharden herum entstanden kleine Ortschaften, die alles bieten, was man zum Leben und Reisen benötigt. Allerdings beinhaltet das auch Zollstationen, die von jedem einen angemessenen Obulus verlangen, der die lokalen Straßen benutzen möchte. Die Karawanen nehmen das aber gern in Kauf, denn die Kastelle beaufsichtigen das umliegende Land, halten die Straßen in Ordnung und garantieren den Reisenden ein ausreichendes Maß an Sicherheit.

Orkhane, die Hauptstadt, liegt nahe der Mitte des Reiches und wurde auf einer Inselgruppe am Zusammenfluß mehrerer größerer Ströme errichtet. Die einzelnen Inseln sind durch starke Steinbrücken miteinander verbunden, und manchmal tummeln sich die gigantischen Manatis Dunkeltraums auf den Sandbänken der Flüsse.

Dunkeltraum ist eine faszinierende Einzigartigkeit in Harmundia, denn es ist eine schwimmende Magierstadt, die sich über die Flüsse der Söldnerrepublik fortbewegt. Der seltsame Ort ruht auf fast zweihundert Manatis, riesigen Süßwasserseekühen, die jeweils ein Haus oder einen Turm auf dem Rücken tragen. Magier aus der ganzen Welt leben und arbeiten hier.

Kofre ist eine imposante Stadt, die in den Hang eines Berges hineingebaut wurde. Es wird gesagt, alle Diebe Harmundias trafen sich hier, daher ist man gut beraten, stets auf seine Wertgegenstände und seine Gesundheit zu achten. Vom höchsten Punkt der Stadt aus kann man sogar die Dächer und Turmspitzen Rotmonds sehen.

Rotmond ist dagegen ein richtiges Heerlager, denn es ist berühmt als Anlaufpunkt für Söldner aller Art, die sich hier die besten Kontrakte versprechen.

Geschichte

Die Ursprünge der Söldnerrepublik gehen auf die Großen Kriege zurück, die Harmundia in der Zweiten Epoche der Zwielichtreiche erschütterten. Unter den andauernden Angriffen der Urgamen spalteten sich mehrere Königreiche von Modehen ab und schlossen sich zu einer Republik von Söldnern zusammen, in der das Gold das Denken der Bürger beherrschen sollte. Es nimmt nicht wunder, daß die ersten Tage dieses neuen Reiches höchst chaotisch waren. Kein Bürger beachtete die Autorität der Kastelle und ihrer Lords, der Kastellanen, die sich daraufhin gezwungen sahen, das Land mit gnadenlosen Kleinkriegen zur Sicherung ihrer Herrschaft zu überziehen.

Eine Handvoll dieser Kastellane schloß sich zusammen, um eine kraftvolle eiserne Faust zu erschaffen. Unter ihnen war auch ein gnomischer Söldner namens Todwächter, der eine Vereinigung aller Kastelle erreichen konnte und ein jährlich neu zu wählendes Parlament in der Kapitale Orkhane einrichtete. Todwächter folgten einige berühmte Söldner, deren Namen sogar den Barbaren der Wilden Gegenden bekannt waren: Malthus der Blaue, ein abtrünniger Eklipsist, gründete Dunkeltraum, die Stadt der Magier, während Valrok der Vermummte die Stadt Kofre zu einem Paradies für Diebe machte.

In der Dritten Epoche des Zwielichts nahmen viele Bürger der Republik an den Kriegen und Schlachten teil, die zwischen den neuen Reichen Harmundias entbrannten. Und heute, in der Vierten Epoche, ist die Söldnerrepublik die unbestrittene Autorität in der Kunst des Krieges.

Politik und Diplomatie

Die Söldnerrepublik kann sich Feinde nicht leisten und ist nun seit langem neutral. Darüber hinaus kommt es nicht einmal dem einfältigsten Geist in den Sinn, ein Land anzugreifen, daß voller kriegsgestählter Söldner ist. Die Bürger der Republik haben sich bis heute die Maxime ihres Denkens und Strebens - das Gold - bewahrt und betreiben auch konsequent die dazu passende

Politik. Die Kastellane kämpfen für die Sicherheit und das Wohlergehen der Händlerkarawanen auf ihren Straßen, und viele Kastellane reisen regelmäßig nach Kesch oder Modehen, um Abkommen mit den dortigen Handelsgilden zu vereinbaren und abzuschließen.

Für die äußerst friedliebende Gesellschaft der Marschen von Modehen bringen die Söldner nur Geringschätzung auf, aber das keschitische Imperium beobachten sie mit wachsamem Argwohn. Auch Urgamand an der Nordgrenze bereitet den Söldnern Sorgen, denn die Kriege mit Janrenia und der Aufstieg Agones von Rundstein haben die Urgamen in vielen Feuertaufungen zu fähigen Kriegerern gemacht. Einige urgamische Barone in unmittelbarer Nähe der Ockermondberge haben bereits begonnen, den grenznahen Kastellanen die Bergpässe und Handelsstraßen mit Gewalt streitigzumachen...

Gesellschaft

Die Kastellane: Dies sind die Lords, welche in der Söldnerrepublik das Kommando haben. Sie werden von einer Söldnerbruderschaft zu Anführern gewählt und können ihrer Positionen nur durch Gewalt enthoben werden. Im Herbstmonat reisen alle Kastellane nach Orkhane, um im Parlament zusammensitzend wichtige Entscheidungen für das ganze Land zu treffen.

Die Söldner: Die große Mehrzahl der Bevölkerung sind Söldner, und jeder kann Söldner werden, wenn er die einzige Bedingung dafür erfüllt: einen autorisierten Kontrakt, der von einem lokalen Chiffrenmagier kontrolliert und abgesegnet wurde.

Die Kurtisanen: Viele Frauen werden in der Republik Kurtisanen und schließen sich den Scharlachkarawanen an, die das ganze Land durchziehen. Aber diese Frauen wissen sich auch zu wehren und ihr Hab und Gut vor den Begierden der Söldner zu schützen...

Die Handwerker: Handwerker werden in der Republik hoch geachtet, denn sie stellen all die Dinge und Ausrüstungsgegenstände her, die für das Söldnerhandwerk wichtig sind. Normalerweise arbeiten Handwerker in einer Stadt oder für einen Kastellan, einige ziehen jedoch als sogenannte Fahnenhandwerker mit einzelnen Söldnertrupps umher.

Die Bergführer: Diese harten Männer und Frauen leben in den Bergen und geleiten Reisende und Karawanen über die Pässe, die ins Innere des Landes führen. Einige Bergführer sind nichts weiter als Briganten, manche sind Schmuggler, wenige sind ehrliche, ehrbare Personen.

Die Hausierer: Als Hausierer werden die Zwischenhändler bezeichnet, die als freischaffende Agenten die Söldner und mögliche Auftraggeber zusammenbringen. Manche Hausierer haben es dabei zu einiger Berühmtheit gebracht (besonders unter den Gnomen) und erwirtschafteten mit ihren exquisiten Kontakten große Vermögen.

Wirtschaft und Handel

Das ganze Land lebt vom Söldnergewerbe. Die Bevölkerungszahl schwankt daher erheblich, besonders während großer Kriege. Landwirtschaft wurde erst verdrängt und dann vergessen, Handwerker beschäftigen sich nur mit den Gegenständen, nach denen rege Nachfrage besteht: Diebeswerkzeug, Waffen, Rüstungen, Artefakte und auch Tänzerschmuggel. Das Reich hat den Ruf, exzellente Waffenschmiede hervorzubringen. Der Schwarzmarkt wird als eine Notwendigkeit erachtet, und kein anderes Land (die Prinzenstaaten vielleicht ausgenommen) kann eine solche reichhaltige Palette an verbotenen und seltenen Gütern bieten.

Aber das Hauptgeschäft waren, sind und bleiben die Söldner selbst und das Geld, das sie in das Land und seine Städte bringen. Damit einher geht natürlich ein umfangreicher Markt an Vergnügungen aller Art: Kurtisanen, Rauschmittel, Glücksspiel, Wohlgenüsse. Die Karawanen aus Modehen bringen den Kastellanen viel Geld aus Straßenzöllen und Sicherheitseskorten und ermöglichen das ganze Jahr über ein angenehmes Leben im Schatten eines Kastells. Güter, die verfallen oder in der Republik nicht hergestellt werden können, gelangen ebenfalls mit den Karawanen in die letzten Winkel des Reiches.

Der Reichtum der Söldnerrepublik rührt von den Scharmützeln und Kriegen her, die Harmundia entzweien. Diesen Konflikte folgen häufig opulente Perioden für die Söldner, aber auch relativ friedfertige Zeiten (wenn man die Gefechte zwischen einzelnen Kastellanen nicht berücksichtigt). Bei einem längeren Frieden zwischen allen Reichen wird das Leben in der Republik insgesamt "langsamer" und gemächlicher.

Das Reich belegt alle Kontrakte zwischen seinen Söldnern und ausländischen Auftraggebern mit einer Steuer, die von den Chiffrenmagiern eingezogen wird. Mit diesem Geld werden die Infrastrukturen gepflegt, öffentliche Institutionen betrieben und die Schatzkammern der Republik für schlechtere Zeiten angefüllt.

Der Kontrakt: Die Söldner achten nur eine Sache: den Kontrakt, der sie an einen Auftraggeber bindet. Eine rechtmäßiger und offiziell anerkannter Kontrakt bedarf der Autorität der Chiffrenmagier, denn er zahlt zehn Prozent des Soldes für das Reich ein. Natürlich gibt es

eine Fülle von Kontrakten, die ohne den Orden und auf dem Schwarzmarkt ausgehandelt werden, aber sowohl Söldner als auch Auftraggeber gehen ein hohes finanzielles oder sogar körperliches Risiko ein, wenn sie sich dieses Weges bedienen. Als Teil der Zertifizierungsprozedur senden die Chiffrenmagier häufig junge Eklipsisten an die Orte, wo für gewöhnlich die Kontrakte verhandelt und abgeschlossen werden. Dahinter steckt allerdings auch eine Machtdemonstration, um all denen eine Lektion zu erteilen, die dumm genug sind, ihr Glück gegen einen Magier zu versuchen.

Magie in der Region

Die Chiffrenmagier: Der Orden der Chiffrenmagier wird in der Söldnerrepublik von Eklipsisten und Obskurantisten dominiert. Die wenigen Jornisten halten sich in der Hohen Residenz in Dunkeltraum auf und verlassen nur selten ihre Hallen. Der Orden hat in diesem Land viele Probleme, besonders mit abtrünnigen Magiern, die einer ernsthafte Bedrohung der Ordensautorität darstellen. Es gibt viele von ihnen, und ihr ebenso rücksichtsloses wie leichtsinniges Wirken hat in der Vergangenheit zu unzähligen Unfällen geführt. Damit einher geht ein florierender Tänzerschmuggel, den die Chiffrenmagier mit ebenso großem Elan bekämpfen müssen. Die Zensoren in der Söldnerrepublik gehören daher zu den härtesten und bestausgebildeten der Welt.

Nekropose: Getreu der Tradition wollen die meisten Söldner in dieser Totenstadt beerdigt werden, die von der mächtigen und allseits respektierten Totengräbergilde unterhalten wird. Die Gräber, Krypten und Mausoleen erstrecken sich über das Land, soweit des Auge reicht, und einige der größten Mausoleen erreichen sogar die Ausmaße herrschaftlicher Anwesen. Das weckt natürlich die Begierden ganzer Heerscharen von Dieben, die trotz der gnadenlosen Totengräber und zahlreicher tödlicher Fallen ihr Glück beim Plündern der Totenstätten auf die Probe stellen.

Das Aschemeer: Umgeben von den harten, hohen Gipfeln der Draakenberge, wird das unheimliche Aschemeer auf einen magischen Ursprung zurückgeführt. Es gilt als ein Ort der Legenden, zu dem sich nur die Tapfersten vorwagen. Im Vorgebirge dieses Gebietes erscheinen und verschwinden verfallene Dörfer, die von Geistern heimgesucht werden, und das mystische, nebelumwobene Meer selbst wird von gespenstischen Schiffe mit zerrissenen Segeln befahren. Man munkelt, die Seelen toter Piraten kämen hierher, um für ihre Verbrechen zu büßen.

Reisebedingungen

Es mag zwar verwunderlich sein, aber das Reisen in dieser recht unwirtlichen Region ist einfacher, als es der gemeine Bewohner Harmundias zunächst erwartet. Die vielen Truppenbewegungen motivierten die Söldner zum Bau eines soliden Straßennetzes, das alle größeren Städte verbindet. Allerdings gibt es nicht viele Herbergen, so daß der unvorbereitete Reisende schnell Probleme bei der Proviantbeschaffung bekommt. Darüber hinaus sind Fauna und Flora das Landes teilweise gefährlich und gemahnen zur Aufmerksamkeit. Das Klima ist dagegen während der meisten Jahreszeiten reisefreundlich, und nur die harten Winter können das Reisen vergällen.

Urgamand

Reichswappen: Zerbrochener Spiegel

Altes Imperium: Armgard

Regierung: Wahlmonarchie

Hauptstadt: Lorgol

Sprache: Urgamisch

Schrift: Armgardisch

Klima: gemäßigt (ca. -25°C im Winter, 28°C im Sommer)

Geld: 1 Goldtaler = 100 Silberschilling (= 1 GM)

Ressourcen: Holz, Erze, Nahrungsmittel

Tänzer: ungewöhnlich

Dämonen: selten

Population (%): Menschen 50, Kobolde 15, Gnome 15, Oger 10, Zwerge 10

Geographie und Klima

Auf einer Karte betrachtet, sieht Urgamand grob wie ein Pentagon aus, bei dem die östlichen und südlichen Seiten von den mächtigen Ockermondbergen und den Brauhügeln gesäumt werden, den natürlichen Grenzen zur Söldnerrepublik, zu Kesch und Janrenia. Die südwestlichen und westlichen Küsten des Landes sind zumeist lange, hohe Steilküsten, von denen man auf das hunderte Meter tiefer liegende Meer blicken kann. Nur an einigen natürlichen Stellen ist ein

Anlanden oder sogar das Erbauen eines Hafens möglich. Die nordwestliche Grenze zur Liturgischen Provinz bildet ein weitläufiges und gefährliches Sumpfgebiet mit tiefen Wasserlöchern und krankheitsverseuchten Morasten. In den Reichen Harmundias ist Urgamand als das Land bekannt, in dem windumwehte Hügel, weite Ebenen, dichte Laub- und Nadelwälder, fruchtbare Täler und mächtige Bergmassive ein vielfältiges Bild der Natur zeichnen. Das Klima ist gemäßigt, und an den Küsten sorgt eine ständige Meeresbrise für Kühlung im Sommer und schneidende Kälte im Winter.

Flora und Fauna

Während ihres letzten Kreuzzuges auf urgamischem Boden verbrannten die Liturgen den größten Teil der nördlichen Wälder, und in den Regionen von Rundstein und Emelgance kann man immer noch in den sogenannten Brandlanden die Spuren der Verwüstungen von 1413 sehen. Heutzutage findet man im Reich große, weitgehend urbar gemachte und kultivierte Ebenen und ausgedehnte Forste. An der keschitischen Grenze im Südosten und im westlichen sowie südlichen Urgamand erstrecken sich üppige, ausgedehnte und sehr wildreiche Waldflächen im Urzustand. Speziell sind von der Flora und Fauna in den gemäßigten Breiten Urgamands hervorzuheben:

Urgamandvögel: Diese Vögel leben nur in Urgamand. Ihre Flügel leuchten im Dunkeln in allen Regenbogenfarben, und wenn jemand die Fähigkeit besitzt, diese Tiere zu zähmen und abzurichten, findet er in ihnen wertvolle Führer in der Nacht.

Brandbäume: Einige der Bäume haben die Zerstörungen der Liturgen überstanden, entwickeln sich seitdem aber nicht mehr wie bisher. Ihr Holz und ihre Äste haben den Geruch und die Farbe von verbranntem Holz angenommen, und man hört überall Gerüchte über seltsame Todesfälle und Phänomene im Umfeld dieser Pflanzen.

Wichtige Metropolen und Baronien

Lorgol ist eine Hafenmetropole, deren Gründung schon im Zeitalter der Flamboyanz erfolgte. Die Stadt gehörte dem Baron von Rundstein, bis Agone sie zur Hauptstadt des Reiches machte. Ein gigantischer Baum, der Schwarze Baum, beherrscht Lorgols Stadtbild, seine mächtigen Wurzeln reichen bis tief in die unterirdischen Katakomben hinab, und seine Äste umspielen die berühmten Tausend Türme. Lorgol ist außerdem bekannt für seine unzähligen Innenhöfe voller gewundener Treppen und schräger Podeste. Ebenso sind Lorgols Tavernen berüchtigte Fallen für Nachtschwärmer, die sich besonders in den weniger feinen Gegenden der Stadt in wilden Feiern verlieren können. Aber damit einher geht leider auch eine große Gefahr für Reisende und Bürger gleichermaßen, denn in den Gassen treibt sich viel Gesindel herum, das von Raub und Totschlag lebt.

Emelgance ist die älteste der siebzehn Baronien Urgamands. Sie war im Krieg von 1413 ein Frontbereich und erlitt zwei Jahre lang schlimme Verwüstungen und Plünderungen durch die liturgischen Besatzungstruppen. Daher sind alle Bewohner der Baronie zu jeder Zeit bereit, zu den Waffen zu greifen und ihren Rittern in den Kampf zu folgen. Wie die Sümpfe Rundsteins, so sind auch die Moore und Täler Emelgances voller militärischer Anlagen, die teilweise aber nur noch Ruinen sind: Wachposten, untertunnelte Bollwerke, Trutzburgen.

Moughend im Zentrum Urgamands wurde Hauptsitz des urgamischen Winkelordens, seitdem die Barone diese zwergische Bruderschaft in ihrem Land akzeptierten. Es verwundert daher nicht, daß die Stadt vor atemberaubenden Bauwerken nur so strotzt, wozu vor allem ihre Festung, der astrologische Uhrenturm und die massiven Verteidigungsanlagen gehören. Können und Wissen der Gilden in Moughend sind im ganzen Reich geachtet und lassen viele Urgamen extra in diese Stadt reisen, um Güter der Handwerkskunst zu erwerben.

Rundstein ist als die Heimat des berühmten Agones wohl jedem Bewohner Harmundias ein Begriff. Die ausgedehnten Sumpfgebiete und das tosende Meer, das die Baronie fast vollständig umgibt, zeichnen ein ebenso malerisches wie unwirtliches Bild der Baronie. Doch schon allein Lorgol zieht Besucher aus der ganzen Welt an, die schließlich auch Rundsteins Landschaft kennen- und liebenlernen.

Geschichte

Nach dem Tode Erkmans XIX., des letzten Herrschers über Armgard, wie die drei Reiche Janrenia, Urgamand und die Liturgische Provinz damals noch hießen, versank das ehemals blühende Imperium in Krieg und Chaos, hervorgerufen durch die Machtgier und den Eroberungswillen seiner Lords. Im Laufe der Jahre aber suchten die Menschen wieder den Frieden untereinander und unterteilten Urgamand in siebzehn Baronien. Jede große Stadt wurde zur Zitadelle oder Festung, in der die Menschen der umliegenden Ländereien in der Not Schutz suchen

konnten. Aber die urgamischen Adligen fuhren fort, sich in unzähligen lokalen und überregionalen Scharmützeln oder Kriegen zu befehlen, bis zu dem Zeitpunkt, als die Janrenen zum ersten Mal in Urgamand einfielen und es verwüsteten. In auswegloser Lage verstand es schließlich ein Baron, Aimgeld von Lorgol, alle anderen Herrscher Urgamands wieder zu vereinen - das erste Mal seit dem Fall Armgarde. Die Verhandlungen gestalteten sich zunächst als sehr schwierig, aber dennoch schafften es die Barone, sich innerhalb einer Woche zuzuschließen. Als ein Ergebnis dieser Allianz zogen die Armeen der Baronien, vereint unter dem Befehl Aimgelds, gegen die janrenischen Aggressoren. Die Urgamen schlugen die Invasoren vernichtend auf den weiten Feldern der Großen Brache und bestärkten am Felsen der Einigkeit ihre Allianz. Fürderhin sollte auch in Zukunft immer einer der Barone zum Ersten Baron auf Lebenszeit gewählt werden, der die Interessen Urgamands gegenüber den anderen Herrschern der Zwielftreiche vertreten sollte.

Politik und Diplomatie

Herrschaftssystem: Feudalismus.

Reichsaufbau: Union aus siebzehn weitgehend autonomen Baronien.

Herrscher: Der Erste Baron ("Primus inter pares") und die Barone der anderen sechzehn Baronien Urgamands.

Recht: Wenige allgemein verbindliche Reichsgesetze, die bestimmte gesellschaftliche Bereiche regeln, z.B. Nachfolgeregelungen, Regelungen des Feudalsystems, Strafgerichtsbarkeit etc. Daneben existieren zahlreiche regionale Gesetzescodices in den einzelnen Baronien.

Diplomatie und nachbarschaftliche Beziehungen: Die einzelnen Baronien sind mittlerweile in ein recht dichtes Netz aus wirtschaftlichen und militärischen Allianzen und Abkommen eingesponnen. Ehemalige Gegner sind zu Verbündeten geworden, und wenn doch einmal wieder lokale Konflikte auftreten, werden diese im Hohen Rat der Barone unter dem Vorsitz des Ersten Barons und dem Beisitz der unabhängigen Chiffrenmagier erläutert und geklärt. Die Barone sind sich trotz der derzeitig recht entspannten außenpolitischen Lage bewußt, daß manche Nachbarn Urgamands nur darauf warten, im Falle einer Schwäche des Reiches zuzuschlagen. Auch die politischen Intrigen der Chiffrenmagier stellen diesbezüglich keine nennenswerte Gefahr mehr für den Frieden in diesem Teil Harmundias dar. Seit längerem unternehmen Keschiten keine Raubüberfälle mehr auf Urgamand. Abgesandte beider Reiche kamen zu einer Einigung über eine deutliche Verringerung der Steuern und Zölle auf die keschitischen Handelskarawanen. Ohnehin ist im Laufe der seit längerem andauernden Friedensphase eine gewisse Freundschaft zwischen Urgamand und Janrenia entstanden, wohl auch deshalb, weil in Janrenia zunehmend mehr Frauen in den politisch entscheidenden Positionen sind und sich intensiv für friedliche Verbindungen einsetzen. Obwohl die Urgamen dieser Entwicklung im Nachbarkönigreich befremdlich gegenüberstehen, akzeptieren und respektieren sie dennoch die politisch-diplomatische Kompetenz der janrenischen Frauen. Zwischen der Liturgischen Provinz und Urgamand sind die Beziehungen allerdings deutlich gespannt. Fortdauernde Versuche der Liturgen, in das nördliche Urgamand einzufallen und Ländereien zu okkupieren, haben eine tiefe Kluft des Hasses zwischen den beiden Völkern entstehen lassen. Die Menschen in der Söldnerrepublik werden von den Urgamen mit großer Skepsis betrachtet, denn kein wahrer Urgame kann nachvollziehen, warum ein Soldat seine Kraft und sein Leben für Geld anbietet. Für die Urgamen sind ihre Heimat und ihr Mutterland heilig, wo sie geboren wurden und aufwuchsen und wofür es sich allein zu kämpfen lohnt. Trotzdem verhindert diese Einstellung nicht, von Zeit zu Zeit in Verhandlungen mit der Söldnerrepublik zu treten, wenn die Zeiten danach verlangen, zum Beispiel für die Kämpfe gegen die Liturgen oder für Expeditionen in die gefährlichen Brachlande der Hörner. Die Urgamen sind gute Seeleute, und manchmal drängt es sie, nach Norden zu segeln und die Küsten und Ländereien der Hörner auf der Suche nach nützlichen Ressourcen zu erforschen. Diese Expeditionen sind zwar sehr riskant, sie versprechen aber den Erfolgreichen ein gutes Einkommen oder sogar großen Reichtum.

Gesellschaft

Die Bevölkerung Urgamands wohnt größtenteils in ländlichen Gebieten und in kleineren Städten, und nur wenige Städte erreichen eine Größe von mehr als 5000 Einwohnern. Obwohl mehrheitlich von Menschen besiedelt, harmonisieren und kooperieren alle Rassen in Urgamand einträglich miteinander. Besonders zwischen Zwergen, Gnomen und Menschen sind im Laufe der Zeit enge Bindungen entstanden. Dazu trugen und tragen nicht unerheblich die allgemein vorherrschende Toleranz und Offenheit gegenüber anderen Rassen und Religionen bei.

Der Adel: Der Adel stellt die unbestritten herrschende Oberschicht in Urgamand dar. Die siebzehn weitgehend unabhängigen Baronien des Reiches werden dabei von den Baronen regiert, wobei einer der Barone von den anderen im Hohen Rat der Barone zum jeweils Ersten Baron auf

Lebenszeit gewählt wird. Viele Barone sind große Krieger, aber auch andere Leidenschaften sind neben dem Kriegshandwerk nicht selten, zum Beispiel die Jagd oder wirtschaftliches und akademisches Wissen. Seit dem Entstehen des Reiches Urgamand wird der Titel des Barons vom Vater auf den ersten Sohn übertragen, wie es das urgamische Gesetz verlangt. Töchter dürfen zwar Ländereien und Besitztümer ihr Eigen nennen, sie sind aber von der Erbfolge ausnahmslos ausgeschlossen.

Hierarchie: Erster Baron - Baron - Graf - Bannerherr - Freiherr.

Die Ritter: Die urgamischen Barone verwalten ihre Ländereien mit Hilfe der adligen Ritter, den Angehörigen der berittenen Kriegerkaste. Diese Männer beaufsichtigen kleine Domänen im Namen der Barone und in Übereinstimmung mit den Gesetzen Urgamands. Aber die Ritter stellen nicht nur die Eliteeinheiten der urgamischen Armeen dar, sie sind vielmehr auch Taktiker, politische Berater und loyale Freunde ihrer Lords.

Die Bildungsschicht: Mit dem Entstehen und Wachsen des Städtewesens etablierte sich in Urgamand auch ein höheres Bildungsniveau in Verbindung mit akademischen Strukturen und Institutionen. Mit den Städten und dem aufblühenden Handel ging die Entwicklung und Verfeinerung von Schriftlichkeit bis zur anspruchsvollen Literatur einher. Die urgamische Sprache verfügt über ein sehr präzises, fest definiertes Vokabular, welches wohl das reichhaltigste ganz Harmundias ist. Im Laufe der Jahre haben sich zahlreiche akademische Professionen und Zweige herausgebildet, unter anderem ein ausgeprägtes Bibliothekswesen, Verwaltungs- und Handelslehren, ein Rechts- und Gerichtswesen et cetera. Priester und Vikare sehen sich nicht als eigener klerikaler Stand, sondern als Angehörige der akademisch gebildeten Schichten.

Die Chiffrenmagier: Magier stehen außerhalb des feudalen Systems und sind keine Vasallen der Barone. Nichtsdestoweniger spielen sie eine wichtige Rolle im Reich, und seit der Wahl von Agone von Rundstein zum Oberhaupt des Reiches haben die Chiffrenmagier eine herausragende, vielschichtige Rolle in der nationalen Politik und Diplomatie gespielt. Eigentlich verbietet zwar die Tradition der letzten Jahrhunderte den Zauberern eine Einflußnahme auf die Politik, aber Agone ermöglichte die Aussöhnung der Barone mit den Magiern, indem er offizielle magische Schulen errichtete und junge Adlige ermutigte, die Geheimnisse der Magie und der Tänzer zu lernen.

Die Gemeinen: Es gibt zahlreiche Siedlungen, Dörfer und kleine Städte in Urgamand, und der Großteil der Bevölkerung lebt nach wie vor außerhalb der Städte. Durch ihre landwirtschaftliche Arbeit in den fruchtbaren Tälern und weiten Ebenen des Reiches garantieren die Bauern und Gemeinen eine ausreichende Versorgung der Städte und adligen Höfe. Trotzdem haben diese Männer und Frauen nur relativ wenige Rechte, und Möglichkeiten, ihr Leben zu verbessern, ergeben sich für sie sehr selten. So bleibt den meisten dieser größtenteils analphabetischen Menschen lediglich, mit ihrer Arbeit zum allgemeinen Wohlstand des Landes und der mittleren und oberen Schichten beizutragen.

Kriminalität: Urgamands blutige Vergangenheit hinterließ eine Tradition des Raubens und Plünderns. In den meisten Städten gibt es Diebesgilden, und manche von ihnen sind mächtig genug, um die lokale Politik und Machtstrukturen zu beeinflussen. In den ländlichen Regionen zeichnet sich allerdings ein anderes Bild ab, denn Räuber, Diebe und Gewalttäter werden rücksichtslos zur Strecke gebracht. Wenn sie nicht gleich von den Eskorten der Handelskarawanen an Ort und Stelle getötet werden, überwältigt man sie und schickt sie, wenn sie Glück haben, in die Söldnerrepublik oder nach Janrenia. Viele werden auch einfach als Sklaven an die keschitischen Stämme verkauft.

Wirtschaft und Handel

Die Urgamen haben den anderen Reichen nicht sonderlich viel anzubieten. Dennoch verfügen sie über einige wertvolle Ressourcen und Produkte. Ihre Fähigkeiten in der Waffenherstellung sind beeindruckend, und Janrenia und die Söldnerrepublik sind für dieses Handelssegment wichtige Absatzmärkte. Auch der erlesene Geschmack vieler Adliger, die sich prachtvolle Bauten und Prunkgärten voll mit großartigen Kunstwerken errichten ließen, ist in ganz Harmundia bekannt. Alle nach Norden ziehenden Karawanen aus Kesch und Modehen müssen durch Urgamand, voll beladen mit wertvollen Stoffen, Edelsteinen, Holz und Nahrungsmitteln. Die Urgamen profitieren erheblich von diesem blühenden Handel, indem sie den Karawanen Zölle und Steuern auferlegen und sich im Gegenzug mit Eskorten für die Sicherheit der Händler verbürgen. Relikte und Überreste aus der großartigen Epoche der Flamboyanz locken darüber hinaus immer wieder Tänzer und, damit einhergehend, natürlich auch Tänzerjäger in die urgamischen Städte, die ihre Beute dann den Magiern in den Nachbarreichen verkaufen. Die urgamischen Akademiker sind hochqualifiziert und weithin gesucht, besonders die im Handel und in der Diplomatie sowie in Sprachen geschulten.

Magie in der Region

Die Tausend Türme: Im Norden Lorgols, der Hauptstadt Urgamands, beherrscht ein wirklicher Überrest der Flamboyanz das Stadtbild: die Tausend Türme. Diese untereinander auf zahlreichen Ebenen verbunden Bauwerke gehören zu den beeindruckendsten Sehenswürdigkeiten ganz Urgamands. In der Nacht leuchten ihre gläsernen Fenster auf und tauchen alles um sie herum in einen geheimnisvollen Glanz. Einige Menschen behaupten, die Türme seien ein Opus, das von einem Concordisten erschaffen wurde, um Cysèle zu verführen. Die Muse sei über das Werk so erfreut gewesen, daß sie dem Erschaffer seines Körpers beraubt und ihm damit ermöglicht habe, für alle Zeiten in den endlosen Korridoren und unterirdischen Hallen der Tausend Türme umherzuwandeln.

Niemand hat bisher alle Türme zählen können, denn viele von ihnen wechseln manchmal den Standort oder verschwinden zwischenzeitlich. Jeder Turm ist ein eigenes und einzigartiges Meisterwerk. Der Phaleanische Turm leuchtet zum Beispiel jeden Abend hell auf. Der Labyrinthturm hat viele Türen, die niemals in den Raum führen, der dahinter zu sehen ist, es sei denn, man möchte den Turm verlassen. Der Schwebende Turm beginnt mit dem zweiten Stockwerk und schwebt in der Luft, als gäbe es kein erstes. Der Transparente Turm zeigt je nach Tageszeit immer nur ein Stockwerk. Der Wankende Turm bewegt sich im Wind hin und her und wirkt so dünn, als sei er aus Holz; er ist aber aus dickem Kalkstein. Der Wachsende Turm hat bereits über 400 Stockwerke, und alle zehn Jahre kommt automatisch ein weiteres hinzu - der Turm ist allerdings nur zwanzig Meter hoch.

Die Schule des Dämmerlichts: Die Schule wurde unter einem gewaltigen schwarzen Baum gegründet, dem Baum des Dämmerlichts, der auf einem sandigen Stück Land wuchs und dem Meer trotzte. Sie war so gut vor der ausspähenden Magie der Jahreszeitlinge geschützt, daß sie für die meisten Sterblichen völlig unsichtbar war. Die Lehrer in dieser mysteriösen Schule waren alle von einer unheilbaren magischen Krankheit befallen, die nur die Kraft des dunklen Baumes eindämmen konnte. Die unterschiedlichen Fachbereiche, die in der Schule entstanden, formten die Geister und Herzen der Studenten, die von den Psychologen - den größten Meistern des Dämmerlichts - dazu auserkoren waren, Graue Eminenzen zu werden. Wenn die ausgebildeten Schüler die Schule wieder verließen, traten sie als brillante Berater in die Dienste irgendeines Lords in Harmundia. Aber niemand wußte, daß sie auch perfekte Spione waren, die beständig alle Geheimnisse aus ihren Domänen und der herrschaftlichen Umgebung an die Schule berichteten.

Die Eminenzen der Schule waren dadurch eine sehr gefährliche Bruderschaft. Sie konnten einander an den Spuren erkennen, welche die Zeit in der Schule an ihren Körpern hinterlassen hatte: Ihr Haar war schlohweiß, ihre Haut aschefarben. Kurz bevor Intrigen einiger ketzerischer Magier zum letzten Krieg zwischen Urgamand und Janrenia führten, zerstörte Agone von Rundstein, der selbst Student dieser Akademie war, die Schule. Der Baum des Dämmerlichts starb, aber Agone verwendete einen Samen des Baumes, um den Schwarzen Baum von Lorgol zu pflanzen, als die Stadt zur Hauptstadt wurde.

Die Grauen Eminenzen folgen trotz allem weiterhin ihrer Bestimmung - fünfunddreißig Jahre nach diesen Ereignissen. Die Mehrheit von ihnen dient Agone, andere haben sich einem "Höheren Guten" in Harmundia verschrieben. Aber einige haben auch versucht, Agone für seinen Verrat an der Schule zu töten, und ihr Groll ist nicht vergessen.

Welches Schicksal wird das Dämmerlicht ereilen? Diurn hinterließ Agone sein Erbe, der es dazu benutzte, die Obskurantisten an der heimlichen Verlängerung des Krieges zwischen Urgamand und Janrenia zu hindern. Dann wurde er selbst zu Urgamands Erstem Baron. Aber er blieb nicht lange in seiner Hauptstadt, und seine Pläne sind undurchsichtig. Er ist Diurns Erbe und führt die Ausbildung Grauer Eminenzen fort. Er pflanzt weitere Dämmerlichtbäume und gründet andere Schulen, identisch mit der zerstörten Schule des Dämmerlichts und genauso geheim und versteckt. Die Grauen Eminenzen spielen dabei eine mehrdeutige Rolle. Sie sind Spione und Ratgeber und, obwohl es die meisten von ihnen nicht wissen, dienen indirekt Janus, der sie benutzen kann. Der Unsterbliche spricht zwar nur sehr selten seine Urteile, aber von Zeit zu Zeit kommt es vor.

Andere mehr oder weniger befremdliche Annahmen über Agone von Rundstein kursieren unter den Grauen Eminenzen. Er bleibt einzigartig in Harmundia, nicht nur wegen seines Schicksals, sondern auch wegen der ungewöhnlichen Macht seiner Flamme. Melodiker, Eklipsist, bewandert in Obskurantismus, Besitzer eines Rapiers, das geboren wurde aus der Alten Kunst der Gestalt... Seit seinem Aufenthalt in der Dämmerlichtschule wurde er eine inspirierte Graue Eminenz, Diurns Erbe, aber gezeichnet vom Schatten, von intensiver Blässe und weißem Haar, wie alle mysteriösen Studenten dieser Schule. Seine Beziehung zu Diurn und dem Schatten läßt manche glauben, daß der beste Posten, auf den Janus Agone setzen konnte, der des Nachfolgers von Nox sei. Denn ohne die Anwesenheit des Schatten könnte Agone selbst über die Dämonen herrschen...

Reisebedingungen

Das Reich hat ein rudimentäres Straßennetz, das aber seit der letzten liturgischen Invasion noch nicht wieder vollständig instandgesetzt werden konnte. Das Reisen würde dementsprechend schwierig sein, wenn nicht die Barone mit Blick auf die üppigen Zolleinnahmen vieles unternähmen, um die Reisebedingungen wieder zu verbessern. Darüber hinaus helfen die ständig umherziehenden Mitglieder der Präzeptorale, der Bruderschaft der Wanderlehrer, allen Reisenden, die in Not oder Schwierigkeiten stecken. Und das kann ziemlich schnell passieren, denn Straßenräuberei und Brigantentum sind zu einer Landplage geworden. Allerdings gibt es in ganz Urgamand viele Herbergen und Postenhäuser, die Sicherheit bieten. Das Klima ist außerdem zwar etwas rau, aber durchaus dem Reisen zu jeder Jahreszeit förderlich.

Wilde Gegenden

Reichswappen: Gekreuzte Äxte

Altes Imperium: Septentrion

Regierung: Stammesgesellschaft

Hauptstadt: keine

Sprache: Nordik

Schrift: Septentrian

Klima: nordisch (-30°C im Winter, 5-10°C im Sommer)

Geld: Tauschhandel

Ressourcen: Holz, Fleisch, Erze

Tänzer: ungewöhnlich

Dämonen: selten

Population (%): Menschen 35, Riesen 20, Zwerge 15, Oger 10, Kobolde 10, Minotauren 5, Satyrn 5

Geographie und Klima

Im Norden des Kontinents liegen die Wilden Gegenden, ein bergiges Land, durchzogen mit geborstenen Klippen und scharfen Felsformationen. Die hohen Gipfel vieler Berge werfen ihre Schatten auf die tieferen Ebenen und halten die Wolken über dem Land, so daß es selten richtig hell wird und die Sonne fast nie zu sehen ist - ein Grund für die harten, bitterkalten Winter. Außerhalb der immensen Nadel- und Laubwälder ist die Landschaft karg, trocken und felsig. Die Grenze zu den Prinzenstaaten wird durch einen imposanten Bergzug gebildet, der "Schönadlerberge" genannt wird. Die Berge dieses Zuges haben eisige, schneebedeckte Hänge und Gipfel, die so hoch sind, daß sie im Dunst verschwinden. Nur der Kamsatrapaß, der auch als Schädeltor bekannt ist, verbindet die Prinzenstaaten mit den Wilden Gegenden und ihrer rauhen, kalten Landschaft. Im Nordwesten trennen viele Quadratkilometer arktischer Tundra das Land von Lyphan, und dieser Landstrich sah schon mehr Schlachten zwischen den Lyphanen und den Barbaren, als so manches andere Reich in seiner gesamten Geschichte ausgefochten hat. Die Tundra bildet auch einen Teil der Grenze zu den Prinzenstaaten, aber die Moore entlang dieser Grenze erschweren Reisen und Handel gleichermaßen.

Die Wilden Gegenden scheinen sich permanent im eisigen Griff des Frostes zu befinden. Im Winter sinken die Temperaturen auf -30°C und führen schnell zu Erfrierungen bei allen, die sich nicht angemessen kleiden. Die nächtlichen Blizzards im Winter sind gefürchtet und können einem Wanderer innerhalb von Minuten jegliche Orientierung nehmen und schon nach kurzer Zeit das Leben kosten. Auch im Sommer wird es niemals richtig warm, und die Temperaturen klettern höchstens auf 5-10°C.

Flora und Fauna

Die Wolfsrudel in den Wilden Gegenden sind zahlreich und gefährlich. Im Winter kommen sie aus dem hohen Norden herab und vermindern schnell den Wildtierbestand, so daß sie von den Barbaren gnadenlos gejagt werden. Hoch in den Bergen findet man Weiße Bären, aber noch gefährlicher sind die furchteinflößenden Aswaldtiger mit ihren langen Säbelzähnen. Weiße Felsgamsen leben an den Hängen der Berge und werden von einigen Stämmen wegen ihres Felles und des exquisiten Geschmacks ihres Fleisches gejagt. Die Bewohner der Wilden Gegenden schätzen Wildheit und Gerissenheit bei Tieren, aber sie töten sie, sobald sie die Möglichkeit dazu haben, denn der Schutz ihrer Yakherden und der Handel mit Fellen ist ihnen wichtiger.

Die Flora der Wilden Gegenden ist typisch für ein Land, in dem die Kälte regiert. Nadelbäume und dickrindige Laubbäume sind fast überall zu finden, und ihr Holz dient den Barbaren als Baustoff und zum Heizen. Eine ganz spezielle Pflanze ist die Aster, eine kleine Blume, die in den kargen Böden unzugänglicher Bergregionen wächst. Aus ihrem Saft können die Schamanen eine Tinktur herstellen, die Wunden innerhalb weniger Stunden heilt. Die Blume ist mittlerweile jedoch so selten, daß die Heiler dafür astronomische Summen berappen müssen.

Wichtige Metropolen und Städte

Die Wilden Gegenden sind unter Clans von verschiedener Bedeutung aufgeteilt. Die Clans Bronwith, Maewilch, Naoksa und Twyl beherrschen den Süden des Reiches, die Clans Bodhrann, Dietra, Galleas, Mirloviadre und Zaorranto den Norden, die Clans Chamta, Lacheich und Anga den Westen und die Clans Rorik, Chulainn, Milach und Suqeram den Osten. Jeder Clan ist in einem fest abgegrenzten Gebiet angesiedelt, das durch den Clanhäuptling vom befestigten Clandorf aus regiert wird. Nennenswerte Siedlungen sind zum Beispiel...

Bodhra, die Hauptsiedlung der Bodhranns, liegt in einer von Gletschern umgebenen Gegend, im Herzen eines Plateaus, wo Geysire hohe Fontänen heißen Wassers aus der Erde peitschen.

Klanpar ist die Festung der Angas, eine riesige Tropfsteinhöhle am Fuße der Schönadlerberge. Die einzige Zugangsmöglichkeit ist der Einflug auf dem Rücken eines Riesenadlers, der nur von einem Riesen gesteuert werden kann. Klanpar ist eine erstaunliche Stadt, die von den Händen großer Bildhauer und Handwerker geformt wurde.

Nordheim ist die Hauptstadt des Rorik-Clans, eine große, stark befestigte Siedlung mit über 7000 Einwohnern.

Geschichte

In den Wilden Gegenden herrschen die Wölfe und Riesen, und nur ein gutes Schwert sichert hier auf Dauer das Überleben. Land und Klima sind brutal und gnadenlos, so daß das Gesetz vom Überleben der Schlausten und Stärksten nirgendwo so verwirklicht scheint wie hier. Der Mensch ist nur eine Spielfigur im Spiel höherer Mächte und größerer Kräfte. Aber das ist auch der Grund, weshalb ein Krieger in den Wilden Gegenden frei und ungebunden ist und nur vom Blick der Sterne beobachtet wird. In dieser Welt wurde die Herrschaft der wilden Kreaturen erst vor kurzem beendet, und Schwert oder Axt müssen den Pfad für das Vorankommen der neuen Herrscher schlagen. So ist der Preis, der für das Leben in den Wilden Gegenden gezahlt werden muß, der stete Kampf ums nackte Überleben und um die Beherrschung der Umwelt. Solang dies so ist, werden die Barbaren rauhe, wütende Krieger ohne Moral und Prinzipien, aber mit famoser Kraft und Tapferkeit sein. Und sie sind es, die gegen die Dunkelheit und das Böse ankämpfen; sie erschlagen die Riesenschlangen und Chimären, die Dämonen und Gorgonen.

Die Plateaus dieses Reiches werden seit Jahrtausenden bewohnt, aber die Zivilisation ist nach wie vor barbarisch bis auf die Knochen. Die Barbaren haben keine eigene Schrift, und nur die allerwenigsten von ihnen können überhaupt lesen. So ist ihre gesamte Geschichte dem Vergessen anheimgefallen oder wird auf mündlichem Wege weitergegeben und immer weiter ausgeschmückt. Die Barbaren gehören deswegen zu den stärksten Menschen Harmundias, ohne eine Ahnung von ihrer Herkunft zu haben. Aber es gibt ein einzigartiges historisches Ereignis, das sich in den Köpfen der Bewohner zivilisierterer Reiche eingensistet hat: die Zerstörung von Maechrak.

Vor vielen Jahren gelangten Söldner der Prinzenvereine über den Kamsatrapaß in das Land, um die Grenzen ihres Reiches bis zu den südlichen Plateaus der Wilden Gegenden voranzutreiben. Die Prinzen forderten die südlichsten Clans auf, nach Norden zu verschwinden, und verärgerten damit die Barbaren, die der Aufforderung natürlich nicht nachkamen. So entschlossen sich die Clans, die Prinzen aus dem Süden der Wilden Gegenden so nachhaltig zu vertreiben, daß sie niemals zurückkehren würden. Der Blutige Dorn wurde herumgereicht, und am Steinmonument auf dem Feld der Häutlinge sammelte sich eine gewaltige Barbarenhorde. Tausende heulender Barbaren zogen gen Süden und stampften das hastige errichtete Fort bei Maechrak in Grund und Boden. Sie töteten ohne jegliche Milde und ließen nur einige wenige Prinzen am Leben, damit sie in ihrer Heimat von der Wut der Barbaren berichten konnten. Und ihre Nachricht wurde gehört und verstanden.

Politik und Diplomatie

Die engsten Verbündeten der Barbaren sind die Lyphanen, weil sie eine ähnliche Mentalität besitzen. Trotzdem überfallen die Barbaren häufiger lyphanische Siedlungen, wie auch die Lyphanen die Barbaren überfallen. Das ganze gilt aber eher als eine Art sportliche Betätigung und stört die guten Beziehungen nicht weiter. Die Prinzen werden von den Barbaren dagegen nach

wie vor als Feinde angesehen, und wenn die Barbaren Orte in den Prinzen­gemeinden überfallen, hat es nichts mehr mit Sport zu tun, sondern mit bitterem Ernst und dem unbändigen Wunsch, viele Feinde zu töten. Die Barbaren werden den Prin­zinen niemals vergeben, daß sie von jenen als Sklaven gehalten oder vertrieben wurden. Deshalb werden die Prin­ziner schon beim kleinsten Anzeichen einer Kolonisation oder Grenzüberschreitung wütend attackiert. Die Barbaren verteidigen ihr Gebiet kraftvoll, aber solange prin­zinische Händler im Süden der Berge bleiben, werden ihre Handelsangebote leidlich akzeptiert. Zu anderen Reichen haben die Barbaren allerdings so gut wie keinen Kontakt.

Gesellschaft

Es gibt keine Regierung in den Wilden Gegenden. Die Barbaren leben in Clans nach ihren hochgeehrten Bräuchen und gehorchen den Worten ihrer Häuptlinge. Ungeachtet ihrer Fähigkeiten zur Metallbearbeitung sind sie nach wie vor ein wilder Menschenschlag und für ihre körperliche Kraft, ihren Starrsinn und ihre unverbrüchliche Loyalität berühmt. Um es mit den Worten eines Urgamen zu sagen: "Die Barbaren folgen niemals deinen Ratschlägen, aber sie halten immer ihre Versprechen."

Die Barbaren leben in kleinen, voneinander weitgehend isolierten Stammesgruppen, züchten Vieh, ziehen Hafer hoch und stehlen Vieh und Frauen von anderen Stämmen. Diese Isolation führte im Laufe der Zeit zu einer unterschiedlichen Erscheinung der Mitglieder verschiedener Stämme. Die Angas beispielsweise sind wahre Riesen und können andere Clanmitglieder schon anhand ihrer Größe und kantigen Gesichtszüge erkennen. Die Chulainns sind Menschen mit ungewöhnlich langen Eckzähnen und flachen Stirnen. Die Twyls sind streitsüchtige Kleinwüchsige, die alles bekämpfen, was lange Nasen hat. Manche Clans haben ihre Eigenschaften sogar akzentuiert: Die Lacheichs rasieren sich die Seiten ihrer Köpfe und tragen zahlreiche Ringe und Schnallen in ihren Ohren. Die Galleas flechten ihre langen Haare zu Pferdeschwänzen und stecken sie hoch. Allen Barbaren aber ist gemein, daß sie selbst dem minimalsten Komfort der Südländer und deren Allüren nichts als Verachtung entgegenbringen. Barbaren sind ernsthafte, unprahlerische Leute, die einem Freund oder Feind nach dessen Stärke und Herz bemessen. Aber sie sind auch ängstlich gegenüber Magie und behandeln Magier zwar nicht offen feindselig, aber nichtsdestoweniger sehr unfreundlich.

Die Clanhäuptlinge: Diese mächtigen Krieger sind die unangefochtenen Herrscher eines Clans.

Die Grauhaarigen: Zwar werden nur wenige Barbaren alt, aber umso mehr werden die Ältesten unter ihnen geachtet, denn ihr Haar zeigt, daß sie stark, mutig und schlau genug waren, um ein solches Alter erreichen zu können. Daher stehen die Grauhaarigen den Clanhäuptlingen als Berater zur Seite.

Die Heuler: So nennen sich die Krieger des Clans. Den Namen haben sie bekommen, weil sie stets mit einem lauten Gebrüll und Geheul in den Kampf ziehen, um ihre Seele anzufeuern und ihre Herzen zu stärken. Allerdings kämpfen die Barbaren selbst in größeren Gruppen nicht in irgendeiner Formation, sondern stürzen sich ebenso wuchtig wie wild auf den Gegner. Ihre Wut und Kraft reicht dabei aber aus, um sie auch für disziplinierte Einheiten zu furchterregenden Feinden zu machen.

Die Frauen: Frauen werden bei den Barbaren hoch geschätzt, und ihre Rollen als fürsorgliche Mütter und Hüterinnen der Herdfeuer geben ihnen ein hohes Maß an Selbst- und Mitbestimmung. Weder riskieren sie, geschlagen zu werden, noch, in die Sklaverei verkauft zu werden, und sie vertreten Ideale, die jenen ähnlich sind, welche die Frauen Janrenias durchgesetzt haben.

Die Jugendlichen: Als Jugendlicher gilt jeder, der im Kampf noch nicht getötet hat. Jugendliche werden normalerweise für die niederen Tätigkeiten eingesetzt, unter anderem Holzhacken und Melken.

Die Ausgestoßenen: Diese Banditen und Briganten wurden ausgestoßen und attackieren nur selten die Clans. Lieber halten sie sich an den unvorsichtigen Reisenden schadlos, die man in den Wilden Gegenden ab und zu antrifft. Die meisten Ausgestoßenen findet man in der Nähe des Kamsatrapasses, von wo aus sie auch regelmäßig Überfälle auf die Prinzen­gemeinden unternehmen.

Die Lügner: Diese unglücklichen Verdammten haben die Bräuche eines Clans mißachtet, wofür sie ihre Clanzugehörigkeit verloren haben und sich zwischen einem qualvollen Tod oder dem Exil entscheiden mußten. Lügner gelten für alle Clans als vogelfrei und dürfen ohne Provokation einer Clanfehde getötet werden.

Die Bräuche: Ob Mensch oder Jahreszeitling - alle Barbaren müssen die Bräuche achten und dürfen sie nur äußerst selten überschreiten. Ein Mann gilt erst als Mann, wenn er einen Gegner im Kampf getötet hat; für die meisten Barbaren findet diese Mannwerdung zwischen dem sechzehnten und siebzehnten Lebensjahr im Kampf gegen einen anderen Clan, gegen die

Lyphanen oder die Prinziner statt. Von diesem Moment an muß der neue Krieger die Bräuche ohne Hinterfragen respektieren. Alle Barbaren sind höflich gegenüber ihren Clanmitgliedern und Gästen; Unhöflichkeit provoziert dagegen den sofortigen Kampf. Es heißt, zivilisierte Männer seien weniger respektvoll als Wilde, denn sie wüßten, daß ihre Unhöflichkeit nicht notwendigerweise dazu führt, daß ihr Schädel kurze Zeit später in Stücke geschlagen werden.

Jeder Barbar, der diesen Namen verdient, nimmt sich vor seinem einundzwanzigsten Geburtstag eine Frau. Mit dieser gründet er eine Familie, pflegt seinen Besitz, das Vieh und das Clangebiet. Eine Witwe heiratet für gewöhnlich den Bruder ihres verschiedenen Mannes, allerdings leben die Barbaren nicht in Polygamie.

Allen Sterblichen steht es weitgehend frei, zu tun, was ihnen beliebt, aber sobald sie die Bräuche mißachten, bringen sie Schande über sich und werden vom Clan gerichtet. Wenn es im Clan zu einer Streitigkeit kommt, kämpfen die Clanmitglieder aber nicht mit einem, der ausgestoßen wurde. Ausgestoßene sind für die Clans nur noch lebende Tote und die bevorzugten Ziele ehrgeiziger Jugendlicher auf der Jagd nach ihrem ersten Zweikampfsieg.

Jeder Clan hat seine eigenen Varianten der Bräuche entwickelt und stimmt nur in einigen wenigen Prinzipien mit allen anderen Clans überein. Eine dieser landesweiten Traditionen ist der Blutige Dorn: Immer, wenn ein Clan in seiner Existenz bedroht wird, erbittet sein Häuptling die Hilfe der anderen Clans des ganzen Reiches, indem er ihnen jeweils einen blutgetränkten Dorn schickt. Wenn Invasoren die Barbaren hinschlachten, wird er in das Blut eines toten Feindes getaucht; wenn die Situation noch unklar ist, wird er mit dem Blut der eigenen Clankrieger benetzt. Der Blutige Dorn setzt alle Clanfehden aus, und jeder Clan sendet ohne Ausnahme Heuler zum bedrohten Clan, um ihn zu verteidigen. Die mächtige Horde, die daraus entsteht, ist so gut wie unbesiegbar, wie die Verteidiger von Maechrak zu spät erkannten.

Wirtschaft und Handel

Die Barbaren sind materiell genügsame, seßhafte Leute und führen nichts von größerem Wert aus. Ihr karges Land macht sie nicht reich, und nur einige Heuler haben es durch Fellhandel zu einem bescheidenen Wohlstand gebracht. Andererseits werden die berühmten Fertigkeiten der Barbaren gern in Anspruch genommen. Die Angas sind zum Beispiel ganz außergewöhnliche Ballistiker und können starke Katapulte und Ballisten bauen, von denen jeder Stratege träumt. Die barbarische Schmiedekunst wird ebenfalls geschätzt, und besonders Klängen aus den Schmieden der Wilden Gegenden sind berühmt für ihr exzellentes Material, ihre Verarbeitung und Härte. Das Geheimnis dieses Stahls entdeckten die Barbaren vor langer Zeit und haben es seitdem sorgsam gehütet.

Magie in der Region

Ben Morkh: Im Nordosten der Wilden Gegenden liegt ein großer Berg, der Ben Morkh genannt wird und als Ruheplatz des großen Helden Morkh gilt. Häuptlinge aller Clans liegen am Fuße des Berges auf dem Feld der Furcht begraben, das der heiligste Ort des Reiches wurde. Ein großer Tempel wurde an dieser Stelle in das Gestein des Berge getrieben. Über dem Tempel trägt ein kolossaler Steinphönix ein wunderbar ausgearbeitetes Schwert in seinen Klauen, und unter seinem strengen, gefühllosen Blick befindet sich ein gigantisches Portal, das von vierundzwanzig Steingiganten in voller Rüstung bewacht wird. Und im Portalgang eines Mausoleums brennt eine ewige Flamme. Nur Häuptlingen und ihren Nachfolgern ist es erlaubt, den Tempel zu betreten.

Das Feld der Häuptlinge: Der berühmteste Platz des Landes ist das Feld der Häuptlinge. Es liegt im Nordwesten und ist eine große, steinige Ebene, die von dunklen Wäldern umgeben ist. Auf der Ebene sind viele uralte Steinmonumente, deren Herkunft unbekannt ist. In der Mitte des Feldes befindet sich der Stehende Stein, ein streng ausgearbeiteter Monolith aus schwarzem Gestein. Einer Legende zufolge riß Morkh diesen Stein aus einem Berg heraus, der sich in einem für Sterbliche unzugänglichen Königreich befand. Dann warf er den Stein nach Ymir, den Eisriesen, welcher die Wilden Gegenden an der Spitze eines Dämonenheeres überrennen wollte, und erschlug ihn damit.

Coronis: Nur wenige Menschen wissen von dieser Kristallfestung, die im hohen Norden von einem Gletscher umgeben wird. Die ganze Festung wurde einst von den Glasgestaltern der Flamboyanz errichtet und steht heute still und vergessen inmitten der Eismassen. Es wird gesagt, die Festung habe eine Seele und erzeuge fremdartige Echos der Vergangenheit, wenn der scharfe Wind der Wilden Gegenden durch ihre gläsernen Torbogen wehe. Der ganze Überrest ist aus Glas gefertigt, selbst die großen Schmieden und Werkzeuge. Sie warten geduldig auf einen Schmied, der die Geheimnisse der Glasgestalter aus der Flamboyanz neu entdeckt, das heilige Feuer neu entfacht und die alte Kunst wiederbelebt, um Artefakte herzustellen, die die Grundfesten Harmundias erschüttern können.

Reisebedingungen

Das Reisen in dieser desolaten Gegend Harmundias ist anstrengend und sehr schwierig. Die einzigen Pfade sind vom Wild getrampelt worden, und die Barbaren der Clans greifen oftmals schon bei Sichtkontakt an, um kein Risiko einzugehen. Das Klima ist fürchterlich und macht das Reisen im Sommer unkomfortabel, im Winter nahezu unmöglich. Wie man sich auch leicht denken kann, ist es völlig sinnlos, nach Herbergen oder Postenhäusern Ausschau zu halten - die Barbaren verachten sie als Plätze für Schwächlinge.

Witwenländer

Reichswappen: Bücher

Altes Imperium: Moden-Hen´

Regierung: Matriarchatsmonarchie

Hauptstadt: Estezia

Sprache: Ophidian

Schrift: Moden-Hen´

Klima: mediterran (ca. 2-5°C im Winter, 25-32°C im Sommer)

Geld: 1 Perle = 10 Halb-Perlen (= 10 GM)

Ressourcen: Früchte, Getreide, Erze, Edelmetalle, Kräuter

Tänzer: selten

Dämonen: ungewöhnlich

Population (%): Menschen 60, Medusen 20, andere Jahreszeitlinge 20

Geographie und Klima

Die Witwenländer werden im Landesinneren durch viele wasserreiche Flüsse bewässert und sind durchsetzt mit zahlreichen Hügelketten und kleinen Seen. Im Nordwesten wird der Zugang zu den Witwenländern durch die südliche Spitzen der Draakenberge versperrt. Im Osten dieser Berge liegt eine Reihe kleiner Täler, welche den hauptsächlichen Durchgang zwischen den Witwenländern und Kesch bilden. Weiter gen Osten befinden sich die Arezaberge, die den gesamten Nordosten des Landes wirkungsvoll schützen. Im Südwesten des Reiches verbinden die Zephirberge die Küste des Golfs von Lambris mit den wohlhabenden Tälern, die das Land von den Marschen von Modehen trennen.

Die Witwenländer sind mit einem angenehm mediterranen Klima und viel Sonne gesegnet. Im Frühling steigen die Temperaturen auf 15°C, im Sommer auf etwa 25°C und erreichen an den wärmeren Tagen auch einmal 32°C. Herbst und Winter sind mild, und die Temperaturen fallen in diesen Jahreszeiten nur sehr selten unter den Gefrierpunkt, so daß Schnee in den Witwenländern eine Attraktion ist.

Flora und Fauna

Das Reich bietet sehr gute Bedingungen für eine reichhaltige Landwirtschaft und das Gedeihen vieler Tier- und Pflanzenarten. Besonders typisch dafür sind...

Lichtreben: Diese Weinreben tragen leuchtende und schillernde Trauben, deren Farbe sich mit der Farbe des Weinberges ändert. Die Lichtreben waren der Anstoß für die Traubenzeremonie, ein gemeinsam gefeiertes, nächtliches Traubepflücken. Die Medusen finden eine fast schon kindliche Freude daran, ihre Jüngsten in den Lichtreben zu verstecken.

Das Öl von Alizio: Das Wunder dieses Öls ist sein über Jahre andauernder Glanz. Es wird in den meisten Adelshäusern verwendet und ist ein äußerst beliebter Exportartikel in alle Welt.

Augurfliegen: Diese schönen Schmetterlinge sind in der Lage, mittels ihrer großen, durchsichtigen Flügel sepiafarbene Szenen der Zukunft einer Person zu zeigen. Doch diese Prophezeiungen der Natur sind selten. Einige Medusen sagen, daß diese Szenen eine Manifestation der Glimmer sind, der einstigen Kinder und Diener Diurns.

Die Zeniten: Unter der Sonne der Witwenländer gehen einige Vögel buchstäblich in Flammen auf und werden für ein paar kurze Momente zu einem Phönix, dessen Asche die Erde befruchtet. Man sagt, ein Zenit sei als Fruchtbarkeitssymbol eine spontane Erinnerung des urzeitlichen Feuers. Dieses Schicksal kann jeden Vogel treffen, und niemand kann ein solches Ereignis vorhersagen.

Wichtige Metropolen und Städte

Es gibt zehn große Städte in den Witwenländern. Jenseits dieser Siedlungszentren bestehen die einzelnen ländlichen Domänen aus dutzenden kleinen Dörfern, die von den Damen der großen Landgüter beherrscht werden.

Estezia ist die Hauptstadt der Witwenländer am nördlichsten Punkt des Golfs von Lambris. Sie ist eine prachtvolle Stadt auf dem Wasser mit einem weit ausgedehnten Hafen und staunenswerten architektonischen Kunstwerken. Estezia ist der Wohnsitz der Königin und Sitz des Matriarchalischen Rates. Die Überreste der Flamboyanz in der Stadt bringen Erinnerungen an die Zeit zurück, als die Medusen noch vom Geheimnis der Versteinerung wußten, denn viele versteinerte Tiere und Pflanzen zieren die Dächer und einige der Häuser.

Die Schwestern von Mezdi ziehen alle neugierigen Besucher der Witwenländer in ihren Bann. Es ist eigentlich eine Zwillingstadt, in der die Augenwischerei die Herrschaft über vieles errungen hat. So verschwinden Häuser mitsamt ihren Bewohnern manchmal in der einen Stadt, um in der anderen ebenso plötzlich und mysteriös wieder zu erscheinen.

Sagelli ist eine reiche Handelsstadt. Sie liegt auf einem riesigen Steinbogen und wurde über einem Paß gebaut, der von keschitischen Karawanen häufig verwendet wird.

Teschi, die Stadt der Künstler, verblüfft den Besucher mit der wundervollen Bemalung der Gebäude in allen Farben, mit meisterlichen Wandmalereien und lieblicher Musik, die aus vielen Fenstern dringt. Auf der Suche nach Inspiration und Mäzenen kommen zahlreiche bildende Künstler, Maler, Dichter und Troubadoure nach Teschi.

Geschichte der Carmen und ihres Reiches

Ursprünglich, im Zeitalter der Flamboyanzreiche, waren die Witwenländer gerade mal ein den Marschen von Modehen entrissenes Stück Land. Die Medusen fanden Schutz in der Region der südöstlichen Täler und begannen sich zu organisieren, aber die Witwenländer wurden bis zum Ende der Zweiten Epoche der Zwilichtreiche kein eigenständiges Land. Die Medusen waren geschwächt durch den Verlust ihrer Versteinerungsmacht und konnten nur kleine Gebiete bilden, die voneinander unabhängig waren und nicht die Möglichkeit eines Zusammenschlusses hatten. Während die Großen Kriege Harmundia auseinanderrissen, griffen die keschitischen Stämme die Medusen mit Ingrim an und strebten danach, deren jahrhundertealtes, künstlerisches Erbe zu plündern. Im Laufe dieser Angriffe aber vertrieben die Medusen die letzten Menschen aus den Machtpositionen, verhandelten erfolgreich mit den Keschiten und gründeten im Anschluß daran offiziell die Witwenländer - ein Name, der sich von den zahllosen Kriegerwitwen herleitete.

Der Name "Carme" ist mystischen Ursprungs und geht auf diese Zeit zurück. Sprachgelehrte leiten ihn von einem Wort des Alt-Moden-Hen' ab, das "Unschuldige Frau" oder "Jungfrau" bedeutet, aber heute ist es ein Synonym für "Medusa". Vor allem die Medusen nennen sich so, genauer gesagt, die medusische Aristokratie, die über die Witwenländer herrscht.

Die Dritte Epoche des Zwilichts begann mit der Herrschaft der Königin Siéta, einer unbezähmbaren Medusa, die fast ein halbes Jahrhundert den Thron innehatte. Ihre Regentschaft war ein Goldenes Zeitalter für die Künste und sah die Gründung der ersten Schwarzen Türme. Die Ära Siétas blieb im kollektiven Gedächtnis der Medusen eingraviert. Fortan folgte bis heute eine Königin der anderen bis zu der Ersteigung des Thrones durch die junge und bildschöne, aber gleichfalls listige und gefährliche Königin Séneca, die gegenwärtig die Herrscherin der Witwenländer ist.

Politik und Diplomatie

Die Herrschaft Sénecas zeigte (und zeigt), daß die Bewohner der Witwenländer durchaus noch territoriale Ansprüche und Begierden geltend machen könnten. Unterstützt vom matriarchalischen Rat, ließ die Königin eine Kriegsflotte bauen, mit welcher sie gegen die Seeräuber um die Kontrolle der Meere kämpfte. Von diesem Zeitpunkt an kreuzten mehrere dieser stolzen Schiffe den Golf von Lambris, um dessen Sicherheit zu gewährleisten. Im vollen Verständnis, daß der Krieg mit den Seeräubern eine Wirkung auf den Sklavenmarkt haben könnte, entschied sich die Königin auch dafür, um einige der Bergpässe zu kämpfen, die zeitgleich von den Keschiten und den Modehenern umkämpft waren. Ohne irgendwelche Handelsverträge zu brechen, welche die Witwenländer an diese zwei wichtigen Reiche bindet, möchte die Königin offenkundig eine große Menge an Gefangenen machen, die im Laufe der Zeit zweifelsohne zu Sklaven würden.

Gesellschaft

Medusen:

Die jungen Mädchen: Junge Medusen werden verwöhnt und von ihren Müttern eifersüchtig geschützt. In einem Haus nehmen sie eine wichtige Stellung ein und haben oft die Macht über Leben und Tod ihrer Haussklaven. Wenn ihre Schlangen ein reiferes Alter erreichen, werden die jungen Medusen launisch und äußerst labil und sind dann eine fortwährende Gefahr für diejenigen, die ihre Wut provozieren...

Die Mütter: Eine Mutter ist ein Medusa, die einem Haus vorsteht. Als solches bezeichnet man eine Domäne, die aus einem Anwesen und den Ländereien und Siedlungen besteht, welche von der Medusa abhängig sind. Die Mütter verwalten ihre Länder, bis sie Ältere werden und sich zurückziehen oder von der Königin den Auftrag erhalten, einen Platz im Matriarchalischen Rat einzunehmen.

Die Professorinnen: Einige der Medusen arbeiten mit den jungen Mädchen, um sie zu Müttern zu erziehen und vielleicht sogar zu Älteren. Diese Medusen verbringen den größten Teil ihrer Zeit damit, die Wißbegierde der Kinder zu erwecken, und lehren sie die feineren Eigenschaften der Kunst, gleich, ob magischer oder nichtmagischer Art. Professorinnen reisen häufig, um ihre Fähigkeiten überall in Harmundia gegen Entgelt einzusetzen.

Die Chimären: Eine Chimäre ist eine Medusa, die Arzneien und Drogen studiert. Chimäre ist dabei ein allgemeiner Begriff, der alle mit diesen Stoffen verbundenen Berufe abdeckt. Eine Chimäre kann eine Expertin im Gebiet der Schlangen sein, in der Kunst der Stoffextraktion, der Aufbewahrung, der Verkäufe, Fertigung und so weiter. Alle Chimären arbeiten für die Chimäregilde, die der Autorität des Matriarchatrates unterstellt ist. (Details dazu s. 'Organisationen'.)

Die Giftmischerinnen: Mit diesem Titel bezeichnet man Medusen, die Gifte studieren. Ähnlich dem Begriff "Chimäre" beinhaltet auch der Begriff "Giftmischerin" alle Berufe, die in Verbindung mit Herstellung, Erforschung und Einsatz von Giften stehen; von der Medusa, die verantwortlich dafür ist, Sklaven als Versuchskaninchen einzukaufen, bis zu jenen, die neue Gifte entdecken und in immer anderen Zusammensetzungen studieren. Giftmischerinnen gehören keiner Gilde an, doch für gewöhnlich sind sie Teil eines Hauses. Der Titel "Giftmischerin" wird benutzt, um Angst zu verbreiten, aber diese Medusen können natürlich auch Gegenmittel zu den bekannten Giften herstellen.

Die Älteren: Ab einem vorgeschriebenen Alter begeben sich die Medusen in die Schwarzen Türme, um magische Forschungen zu betreiben, genauer gesagt, einen besonderen Zweig der Magie zu erkunden, der den Medusen eines Tages erlauben könnte, ihre verlorene Kunst der Versteinerung wiederzugewinnen. Die Älteren werden von den anderen Medusen gefürchtet und respektiert, sie sind dafür bekannt, sehr mächtig und manchmal auch am Rand des Wahnsinns zu sein. Wenn sie ihre Schwarze Türme verlassen, um ein Haus zu besuchen, unternehmen alle Angehörigen dieses Hauses alles, was in ihrer Macht steht, um den Aufenthalt der Älteren so angenehm wie möglich zu gestalten. Die Königin beruft die Älteren regelmäßig ein, um ihren Rat in wichtigen nationalen Entscheidungen einzuholen.

Die Führerinnen: Eine dynastische Königin herrscht über die Witwenländer und sitzt dem Matriarchalischen Rat vor, dessen Mitglieder nach ihren Verdiensten ausgewählt werden. Als eine allgemeingültige Regel gilt, daß besonders bemerkenswerte Leistungen in der Verwaltung ihrer Domänen die Medusen zur Mitgliedschaft im Rat qualifizieren. Dieser Tage regiert Königin Senece das Reich, eine junge Medusa, die für ihren Zynismus und ihre Grausamkeit berüchtigt ist.

Künstler: Es wird häufig gesagt, man müsse schon Künstler oder eine Medusa sein, um in den Witwenländern vernünftig leben zu können. Talentierte Künstler finden in der Tat häufig Glück und Vergnügen in diesem Land, und ihr spezieller Status leitet sich aus der Gönnerschaft der Medusen und ihrer Hingabe zu den Künsten ab.

Handwerker und Bauern: Obwohl sie freie Bürger sind, ist ihr Status nur wenig höher als der von Sklaven. Daher kommt es nur selten vor, daß Bauern in die Witwenländer einwandern. Dem oftmals harschen Willen der Mütter unterworfen, haben Bauern gerade noch genug selbst zum Essen und müssen den Löwenanteil ihrer Ernte an die Häuser abgeben.

Sklaven: Viele Menschen und Jahreszeitlinge werden als Sklaven in den Witwenländern gehalten, und die Medusen gebieten über ihre Leben und ihren Tod. Die Sklaven kommen von überallher, obwohl die meisten von ihnen Opfer der Piratenschiffe sind und auf den großen Sklavenmärkten Estezias verkauft werden. Modehener, welche während der Auseinandersetzungen im Zephirgebirge gefangen genommen werden, werden ebenso zu Sklaven gemacht wie bestimmte Keschiten und Händler, die man anklagt, ihre Kunden getäuscht zu haben.

Wirtschaft und Handel

Die Witwenländer sind für vier Gewerbe weltberühmt: Gifte, Drogen, Kunst und das Lehren.

Gifte: Dank der Vielzahl von Schlangenarten, die auf ihren Köpfen zischeln, haben die Medusen einen florierenden Wirtschaftszweig mit Giften erschaffen können. Die Giftmischerinnen sind verantwortlich für die Fertigung und den Vertrieb der Gifte, die überall in Harmundia an die Höchstbietenden verkauft werden. Die Prinzen- und Söldnergemeinden und die Söldnerrepublik sind als exzellente Kunden zu nennen, wenn es darum geht, die seltensten und bösartigsten Gifte zu bekommen. Für diejenigen, welche diese Produkte erwerben möchten, reicht es gewöhnlich aus, sich mit einem der Häuser in Verbindung zu setzen und ein Treffen mit einer Giftmischerin zu vereinbaren, denn es ist nicht möglich, das Gift der Medusen außerhalb ihres Reiches zu erwerben.

Drogen: Ihre Schlangen und die reichhaltige Flora ihres Landes erlauben den Medusen auch, eine unvergleichbare Vielfalt von Drogen und Rauschgiften herzustellen. Ihre Wirkungen sind mannigfaltig; sie können den Körper stärken, die Wahrnehmungsfähigkeit erhöhen, aber ebenso leicht auch Halluzinationen hervorrufen und die Anwender in eine tiefe Sucht reißen. All diese Drogen können von der Chimärengilde gekauft werden, die ihre berühmt-berüchtigten Niederlassungen in allen Städten der Witwenländer hat. Die Gilde fertigt auch neue Rauschgifte an und testet sie umfangreich an Sklaven.

Kunst: Die Kunst ist vielleicht der berühmteste Handelsgegenstand der Witwenländer. Das künstlerische Feingefühl der Medusen, ihr ausgesprochen exquisiter Geschmack und ihre Neigung für Gunst und Mäzenatentum haben das Land in ein riesiges Museum verwandelt. Jedes Haus hat seine künstlerischen Schätze, und die Stadtmuseen beinhalten seltene und verzauberte Werke. Die Medusen sind ständig am Kaufen und Verkaufen und versuchen so, die schönsten Kunstsammlungen ganz Harmundias zusammenzutragen. Diebstahl ist in diesem Reich ein regelrechter und lukrativer Einkommenszweig trotz der Tatsache, daß Diebstahl mit dem Tod bestraft wird oder - bestenfalls - mit Versklavung. Einige Medusen behalten einen ehemaligen Dieb oder auch deren zwei als Sklaven, entweder als Sicherheitsfachmann oder als ein Werkzeug, um das Eigentum ihrer Rivalinnen zu stehlen.

Erziehung und Lehre: Die Medusen haben sich einen ausgezeichneten Ruf auf dem Feld der Bildung erworben. Ihr Können ist zu einer solchen Perfektion gelangt, daß es als ein vollständiges Ganzes exportiert und gehandelt wird. Medusen werden regelmäßig darum gebeten, Jugendliche in vielen Universitäten Harmundias zu unterrichten. Die Ausbildung, die sie vorschlagen, ist eine Mischung aus Disziplin und Feingefühl, wobei der Kunst eine Sonderstellung eingeräumt wird. Für diejenigen, die die nötigen Mittel dazu haben, kann eine Medusa auch zur Privatlehrerin oder zur Gouvernante werden.

Magie in der Region

Die Pfade der Kunst: Von den Künstlern der Witwenländer wird behauptet, daß sie ein Königreich voller magischer Bilderwelten erschaffen hätten, und Künstler werden engagiert, um die Pfade der Kunst zu weben. Tatsächlich sind diese Bilderwelten im ganzen Land zu finden, und sie erlauben es den Medusen, sehr schnell zu reisen und sich an unzugänglichen Orten zu treffen. Die Bilderwelten haben einen bedeutenden Anteil an der Politik der Witwenländer, und die Häuser entscheiden zusammen, welche Meisterwerke komponiert werden sollen. Einige Schulen der Malerei sind nur eine Fassade für ein Projekt, das ein fiktives Reich zum Ziel hat, ein Königreich voller Bilderwelten, wohin die Medusen eines Tages gehen werden, um sich in einer ewigen Freistadt zu verbergen...

Die Gründerluminare: Die Praxis und fortdauernde Existenz der magischen Künste in den Witwenländern haben viele Gründerluminare in diesen Teil der Welt gezogen. Sie sind in den Witwenländern sehr viel zahlreicher als anderswo, verbergen sich in der roten Erde des Landes und warten dort auf Inspirierte, um erweckt zu werden und mit ihnen zusammen ein Heiligtum schaffen zu können. (Details dazu s. 'Magie von heute' und 'Heiligtümer'.)

Die Schwarzen Türme: Diese Türme sind für verschiedene magische Phänomene verantwortlich (ob absichtlich oder nicht), und es ist bekannt, daß so manche der seltsamen Kreaturen, welche die Berge durchstreifen und sie manchmal durchqueren, um Harmundia zu bewandern, in diesen Türmen geboren wurden. Sie alle sind völlig einzigartige Wesen, aber nichtsdestoweniger das Ergebnis von magischen Fehlleistungen. Die Kreaturen sterben jung, werden Opfer von Reisenden oder von den Älteren selbst getötet. Als ein Ganzes genommen, bilden die Schwarzen Türme ein Pentagramm, und wenn sie jemand mit einem unsichtbaren Garn verbinden sollte, so würde eine Form erkennbar werden, die fähig wäre, ganz Harmundia zu beeinflussen. Keiner weiß, ob diesem Umstand ein großer Plan zugrunde liegt, um die Rückkehr der Medusen vorzubereiten, oder ob es eines der Mittel ist, um das Geheimnis der Versteinerung wiederzuerlangen. Andere Gerüchte besagen, daß die Schwarzen Türme nur einige Spitzen vieler bösartiger Ranken seien, deren

Fundamente bis hinab in den Abyss reichen würden. Und mit ihrer Hilfe solle es angeblich möglich werden, Dämonen den Weg zur Oberfläche Harmundias ohne jeglichen Akt der Beschwörung zu erlauben.

Die Kolonnaden: Diese seltsamen Karawanen bereisen die Straßen der Witwenländer. Sie sind das Zuhause von Künstlergruppen, die versuchen, ihre Talente zu einem harmonischen Ganzen zu vereinen. Dies läuft meistens auf eine unregelmäßige Mischung hinaus mit dem Wunsch, ein einzelnes Werk zu schaffen, in dem sich alle Künstler und Künste wiederfinden können. Die Kolonnaden, in denen die Magischen Künste praktiziert werden, sind dabei offensichtlich die am begehrtesten gesuchten und mächtigsten. Sie sind die Erfinder einer freien Kunst, welche begonnen hat, sich über ganz Harmundia auszubreiten: die Magie der Melange. Diese Magie könnte zum Beispiel in einer Arbeit der Gestaltmagie, die mit einem Pigment des Winters gesprenkelt ist, zum Ausdruck kommen, oder mit einer Zitter eines Klangconcordisten, die in einer Bilderwelt gespielt wird, oder mit derselben Zitter, die von einem Skandierungslied begleitet wird... Es versteht sich von selbst, daß die Medusen solchen phantastischen Kolonnaden große Aufmerksamkeit schenken.

Reisebedingungen

Das Reisen durch die Witwenländer ist angenehm, aber nicht bemerkenswert komfortabel. Die Hauptstraßen sind gepflastert und gut gepflegt, doch die kleineren Wege und Nebenstraßen sind in der Regel nur aus Lehm und gerade ausreichend, um Ochsenkarren und Viehherden ein vernünftiges Vorankommen zu ermöglichen. Das Klima ist warm und freundlich, aber Herbergen sind spärlich gesät. Darüber hinaus gibt es in regelmäßigen Abständen solide Postenhäuser, die jedoch keine Reisenden aufnehmen. Mit ein wenig Gold läßt sich allerdings so mancher Weibel gern vom Gegenteil überzeugen...

Orte

Harmundia ist eine verzauberte Welt, voller Gebäude, die vom Winkelorden oder durch die Magische Kunst der Gestalt erschaffen wurden; voller wunderschöner, interessanter und staunenswerter Orte und Stätten, die einen Hauch göttlichen Einflusses haben, sei es Perfektion, Perversion, Finsternis oder die Macht eines Erleuchteten... Ob es sich dabei um die Schulen - die großen Tempel des Wissens und der Lehre - handelt, ob man in Abym einem Dämon direkt in die Arme läuft oder auf der Insel des Dunklen Mannes vor lauter Staunen über die Überreste der Flamboyanz nach Luft schnappen muß: Die Magie, die Natur und göttliches wie auch sterbliches Schaffen haben die Welt angefüllt mit einzigartigen Lokalitäten, welche die Besucher und Forscher aller Herren Länder anlocken.

Hier werden nur einige wenige dieser Orte näher beschrieben, aber Harmundia ist so reich an Schaffenskraft und Magie, daß es in jedem Reich der Welt viele außergewöhnliche Plätze zu entdecken gibt.

Abym

Der Ursprung

Abym ist ein unabhängiger Stadtstaat auf dem Boden der Liturgischen Provinz. Die Entstehungsgeschichte der Stadt ist dabei so mysteriös wie die Stadt selbst. Lokale Legenden besagen, daß Abym einem sehr ungewöhnlichen Schicksal entgegensteuern soll, seitdem Nox ein enges Band zwischen ihr und dem Abyss wob. Aber mehr oder schlüssigere Informationen dazu wurden bisher selbst in den größten Bibliotheken nicht entdeckt, so daß jeder sich nur seinen eigenen Theorien, Hypothesen und auch Ängsten in Bezug auf die wahre Natur Abyms hingibt. Vielleicht haben einige wenige Gelehrte die Wahrheit erkannt, aber sie behalten sie tunlichst für sich...

Die Botschaften

Abym wurde weitab von allen anderen Siedlungen gegründet, um es zu einer Hochburg der Beschwörung und Diplomatie zu machen. Die schmalen Gassen, das verstrickte Netz kleiner Kanäle und die unzähligen Ecken und Winkel... Alles in dieser Stadt wirkt, als sei es nur für Intrigen und Geheimnisse erschaffen worden. Deshalb wurde die Stadt auch von allen Reichen und Gilden als Zentrum der Diplomatie und Standort zahlreicher wichtiger Botschaften auserkoren, die mittlerweile mindestens die Hälfte des Stadtgebietes umfassen und das pulsierende Herz Abyms geworden sind.

Die Seele Abyms

Viele Abymer erwähnen und beschwören eine geheimnisvolle Seele der Stadt, aber nur wenige wagen es, die Nacht im empathischen Kontakt mit einem Salanister zu verbringen, einer salamanderartigen Kreatur, die auf unbekannte Weise die Seele Abyms berühren kann. Für diese Nacht werden die Wagemutigen eins mit der Stadt und spüren jedes Gefühl, jede Bewegung innerhalb ihrer Mauern. Aber wenn der Morgen anbricht, siechen diese experimentierfreudigen Personen dahin und verenden ohne jede Chance auf Rettung. Eine Ausnahme gibt es allerdings, denn die Botschafter tragen Salanister bei formellen Anlässen stolz um ihre Häuse.

Das Stadtbild

Abym ist kreisrund und von vielen Salzwasserkanälen durchzogen. Die Stadt unterteilt sich in drei konzentrische Kreise, in deren Mittelpunkt ein gigantischer Zentralpalast in den Himmel ragt. Der innerste Kreis wird dominiert vom Stahlpalast und vom Palast der Belebten sowie allen Gebäuden, die mit diesen gewaltigen Bauten verknüpft sind. Der zweite Kreis, Quartiere genannt, beherbergt die meisten Häuser und Geschäfte der Abymer. Im dritten Kreis sind schließlich alle Botschaften und deren Zusatzbauten angesiedelt.

Die nur in Abym zu findende Gilde der Passanten hat einen erheblichen Einfluß in der Stadt. Mit ihren schwarzen Gondeln sind die Gildemitglieder für die Botschafter als Führer unentbehrlich und ermöglichen auch ein unerkanntes Fortbewegen zu allen öffentlichen und geheimen Plätzen.

Die Beleibten

Abym hat eine befremdliche Aristokratie, deren Titel und Funktionen nur Ehrenbezeugungen sind und einen rein symbolischen Wert besitzen. Die Mitglieder dieses Adels werden Beleibte genannt, denn sie sind zu fett, um sich noch selbst bewegen zu können. Jeder von ihnen wird von einer kleinen Armee von Dienern und Ärzten begleitet und zugleich beaufsichtigt. Obwohl diese seltsamen Adligen stark neurotisch sind und zum Selbstmord neigen, werden sie von allen Abymern geachtet. Den zentralen Palast der Beleibten umschwirren täglich ganze Schwärme verschiedenster Vögel, deren Exkremete das Mauerwerk bedecken und einen permanenten, unangenehmen Geruch absondern. Doch die Beleibten freuen sich darüber, denn sie betrachten diese Vögel als heilige Wesen.

Der Stahlpalast

Das Herz der Macht in Abym ist der Stahlpalast. Als Sitz der Gerichtsbarkeit und Stadtwache wird er für seine Urteile und Dekrete ebenso gefürchtet wie respektiert. Der Seneschall Abym, der dem Recht vorsteht und Kommandant der Wache und Miliz ist, lebt und arbeitet in diesem Palast. Außerdem beherbergt der Palast die Stahlmannen, die gleichzeitig Spione und Elitgardisten sind.

Der Abyss

Das unterirdische Reich der Finsternis ist Abym sehr, sehr nah. Aus diesem Grund ist die Stadt voller Beschwörer, die sich in Abym offiziell niedergelassen haben, und damit einhergehend auch voller Dämonen. Die meisten dieser Dämonen werden von der sterblichen Bevölkerung wie ganz normale Leute angesehen und behandelt.

Die Beschwörer

Dämonenbeschwörung ist eine respektierte und gefürchtete Profession in Abym. Die Beschwörer nehmen durch den Kontakt zu den Dämonen wacker viele Gefahren auf sich, um auch der Stadt und ihrer Bevölkerung wertvolle Dienste zu erweisen. Die am meisten gefürchteten unter ihnen sind die Advocati Diaboli wegen ihrer zweifachen Natur, die sich irgendwo zwischen Mensch und Dämon bewegt. Niemand hat es bisher gewagt, die wahre Identität hinter diesen Wesen herauszufinden, und so bleiben sie für jeden Sterblichen höchst undurchsichtig.

Der Feuerwerker

Zahlreiche wirre Legenden ranken sich um den "Schwarzen Mann" der Beschwörer, eine mysteriöse Person, die man den Feuerwerker nennt. Diesen Legenden zufolge bindet ihn kein Pakt an den Abyss, und er bekam seinen ungewöhnlichen Namen, weil er mit Vorliebe Beschwörer exekutiert, indem er ihre unglücklichen Seelen in eine magisch behandelte Feuerwerksrakete bannt und sowohl die Rakete als auch die Seele hoch am nächtlichen Himmel in bunte Fetzen zersprengt. Es gibt wohl niemanden, der Farben so liebt wie dieses Wesen.

Die Insel des Dunklen Mannes

Die Flamboyanz hinterließ ihre Spuren auch in der ganzen Meereswelt vor den Küsten und Inseln der Freibeuterenklave. Die Insel des Dunklen Mannes ist sicherlich der berühmteste und beispielhafteste Überrest dieses großen Zeitalters. Es ist eine einzelne Insel, auf der inmitten einer üppigen und exotischen Pflanzenwelt zahlreiche Ruinen verstreut sind. Im Zentrum dieser Insel steht eine riesige Ebenholzstatue mit dem Motiv eines Mannes, der in eine Muschelschale bläst.

Die Magier zerbrechen sich über die möglichen Rollen dieser seltsamen Skulptur die Köpfe und verlieren sich in Hypothesen, denn sie haben auch entdeckt, dass die gesamte Insel einstmals gepflastert war. Vielleicht ist sie nur die Spitze einer gewaltigen Struktur, deren Fundament tief unter dem Meeresspiegel liegt. Unglücklicherweise aber ist das Meer um die Insel herum unruhig, aufgewühlt und dunkel. Es ist unmöglich, den Meeresboden zu sehen, und jeder Taucher lässt sich auf ein höchst riskantes Unternehmen ein, denn die Insel wird von einem ebenso mächtigen wie unersättlichen Kraken bewacht.

Schulen, Akademien und Universitäten

Schulen, auch Akademien oder Universitäten genannt, sind typische Institutionen in den Reichen des Zwiellichts. Vor hundert Jahren hatte jedes Reich seine eigenen Schulen, die entsprechend den Traditionen eines jeden Landes organisiert waren. Durch die Zeiten hindurch gediehen sie, aber die Jahre der urgamischen Bruderkriege und jüngst der Aufstieg Agones von Rundstein führten zu ihrem Niedergang.

Eine Zeitlang wurden die Traditionen der Schulen vernachlässigt, aber einige von Agones engsten Vertrauten unternahmen Schritte zu ihrem Wiedererwachen. Insbesondere seine Schwester Ewelf, die zuerst beabsichtigte, den Prinzipal der Schule von Arpègne zu ehelichen, sich dann aber doch für Baron Arbassin entschied, ist verantwortlich für die neue Belebung der Schulen. Und sie ist nicht die einzige, denn in vielen Regionen erfahren die Schulen eine Renaissance.

Ziel der Schulen ist die Ausbildung der Eliten. Die Adelsstände und jene, die nach Macht und Verantwortung streben, schicken ihre Kinder dorthin, um ihnen die beste Erziehung in den für sie interessanten Bereichen angedeihen zu lassen. Die Grauen Eminenzen haben die Schulen nach demselben Schema klassifiziert, das sie für die Einteilung der individuellen Fähigkeiten ersannen:

Belastungsschulen: Fechten, Waffenkünste, Strategie und Taktik etc.

Diebesschulen: Spionage, Diebesgildenwesen, Spähen, Schlosserei etc.

Höfische Schulen: Handel, Künste, Diplomatie etc.

Wissensschulen: Lehre, Literatur, Medizin etc.

Okkulte Schulen: Wissen um die Magie, Magische Künste, Askendanz (unter strenger Aufsicht der Chiffrenmagier), Wissen über die Fabelwesen etc.

Einige Schulen, besonders die ehrgeizigsten und mysteriösesten unter ihnen, kombinieren verschiedene Aktivitäten, allen voran die Schule des Dämmerlichts. Schulen werden von einem Prinzipal geleitet und setzen sich aus mehreren Fachbereichen, sogenannten Fakultäten, zusammen. Jeder Fakultät steht ein Professor vor, der im steten Wettstreit mit anderen Professoren liegt, weil sich die Studenten denjenigen von ihnen als Dozenten auswählen können, der ihnen die beste Ausbildung bietet oder für sie der charismatischste Lehrer ist. Es ist durchaus möglich, daß ein Inspirierter in einer Schule ausgebildet worden ist.

Die Schule des Dämmerlichts (Urgamand)

Diese wohl erste und berühmteste aller Schulen könnte als Diebesschule klassifiziert werden, weil sie Graue Eminenzen ausbildete, die im Grunde genommen nichts anderes als Spione waren. Aber sie ist ebenso eine Höfische Schule angesichts der Wichtigkeit der Diplomatie und Etikette, die nötig ist, um ein guter Ratgeber zu werden. Aber nicht nur in dieser Hinsicht war die Schule des Dämmerlichts ein einzigartiger Fall für sich, bis sie von Agone von Rundstein zerstört wurde. (Mehr dazu s. 'Urgamand'.)

Die Yaëzmitte-Schulen (weltweit)

Die Lyphanen werden schon im Sattel geboren und besitzen ganz außergewöhnliche Fähigkeiten im Umgang mit Pferden und deren Dressur. Yaëz war der erste Lyphane, der dieses Wissen über die Grenzen seiner Heimat hinausbragte. In der janrenischen Hauptstadt beeindruckte er die Adligen in so hohem Maße, daß er sofort zum Stallmeister des königlichen Gestüts gemacht wurde. Aber weil dies kein erblicher Posten war, vertraute er seinen Söhnen alle Geheimnisse seiner Kunst an und trug ihnen auf, die Tradition der lyphanischen Reitkunst und Pferdepflege zu bewahren. Mit diesen Reichtümern ihres Vaters ausgestattet, reisten die Söhne durch ganz Harmundia und gründeten mehrere Schulen der Reitkunst. Danach fanden sie sich alle wieder in Lyphan ein und ließen sich in Mazdak nieder, wo sie vom einträglichen Einkommen ihrer Schulen leben. Viele der großen Reiter, Adligen und Elitekavalleristen ganz Harmundias haben eine der Yaëzmitte-Schulen besucht.

Die Bewohner Harmundias

Wie Ihr wißt, Eminenz, werden die Bewohner Harmundias Sterbliche genannt, und es gibt von ihnen zwei Kategorien: Menschen und die Kinder der Jahreszeiten. Letztere, auch als Jahreszeitlinge titulierte, werden in sogenannte Dekane unterteilt, die mit den stellaren Tierkreiszeichen vergleichbar sind. Die meisten Menschen wissen wenig bis nichts über das Wesen und die Geschichte der Jahreszeitlinge, auch wenn sie ihnen im Alltag regelmäßig begegnen.

Trotz all der körperlichen und kulturellen Widersprüche zwischen diesen Spezies und trotz der wütenden Kriege, die sie in der Vergangenheit gegeneinander geführt haben, leben mittlerweile alle Jahreszeitlinge friedlich nebeneinanderher und geraten nur selten wegen ethnischer Angelegenheiten aneinander. Sie sehen sich selbst als Harmundias Kinder und als unentbehrliche, sich durch ihre zahlreichen unterschiedlichen Fähigkeiten ergänzende Bewohner der Welt.

Seitdem einstmals die Dame des Herbstes und ihre Kinder, die Draaken, Morganas und Pixies, von der Maske erobert wurden, entwickelten sich diese Jahreszeitlinge nach ihrer Verbannung anders als ihre ehemaligen Geschwister. Viele von ihnen haben sich auf die Insel des Herbstes geflüchtet, wo sie sich ein eigenes, mysteriöses und unerforschtes Reich schufen.

Die Reiche des Zwielfichts sind - mit Ausnahme Bökkors - reich an Bewohnern aller Art und Spezies. Die fruchtbaren Menschen bevölkern inzwischen selbst die abgelegensten Winkel des Kontinents, und die Jahreszeitlinge sind ein Teil des täglichen Lebens. Es gibt daher so gut wie keine Fremdenfeindlichkeit; ein Mensch meidet zum Beispiel nicht ganz unbewußt den Weg oder die Gesellschaft eines Riesen oder einer Medusa. Ebenso wenig gibt es spezielle Enklaven, in denen nur eine Spezies heimisch ist. Die emsigen Zwerge kommen genauso häufig in den Tiefen der Berge und in Vorgebirgen wie in auch den Gassen der mächtigen Städte vor. In Harmundia sind Riesen, die sich vorsichtig durch die Städte der Menschen bewegen, Satyrn, die auf dem Marktplatz einer hübschen Frau nachpfeifen, und schwarze Feen, die gedankenversunken in den hintersten Ecken schmieriger Tavernen hocken, ein normales Bild, an das sich die Menschen seit langem gewöhnt haben. Und genau wie jeder Mensch, ist auch jeder Jahreszeitling eine eigenständige Persönlichkeit und teilt oftmals nicht die typischen oder als typisch erachteten Ansichten und Verhaltensweisen seiner Speziesgenossen. In diesem Kapitel sollen daher zwar einige sehr häufig auftauchende Gemeinsamkeiten unter den Sprößlingen einer Spezies beschrieben werden, doch sollte man immer darauf gefaßt sein, Jahreszeitlinge von gänzlich anderer Wesensart zu treffen.

Jahreszeitlinge haben viele Geheimnisse, und wenn man sich ihren Gemeinschaften anschließt, können zahllose Entdeckungen gemacht werden. Alle Jahreszeitlinge haben seltsame Traditionen, überraschende Gesetze und ganz eigene Mysterien. Rivalitäten zwischen den einzelnen Dekanen führen nach wie vor zu Ärger, denn der grausame Krieg zwischen ihnen endete zwar vor langer Zeit, aber Jahreszeitlinge haben gute Gedächtnisse - und die gefallenen Herbstlinge sind unerbittliche Feinde. Doch die Mythen über die Damen der Jahreszeiten und die Hoffnungen auf deren Rückkehr geben den Jahreszeitlingen Kraft. Wie kann man die Damen der Jahreszeiten in ihren Bilderwelten suchen? Was ist mit der Dame des Herbstes? Wo ist sie, und in welcher Verfassung? Die Treffen des Rates der Dekane sind faszinierende Ereignisse: das Übertragen einer Flamme an einen neuen Inspirierten, das Zurückerlangen einer Flamme - gestohlen von der Maske oder ersetzt durch eine Dunkle Flamme -, das Schützen der Flamme eines sterbenden Inspirierten, der zum Erleuchteten wird, bevor der Feind seine hinterhältigen Hände an ihn legen kann...

Da aber so viele verschiedene Rassen und Spezies engen Kontakt zueinander haben, ist es auch nicht ungewöhnlich, daß Kinder geboren werden, die von Eltern verschiedener Spezies abstammen. Niemand weiß, welche Magie der Natur innewohnt, um derartige Mischlinge zu erzeugen, denn die körperliche Liebe zwischen Angehörigen verschiedener Spezies führt nicht berechenbar zu Nachkommen. Aber die Zahl der Mischlinge ist nicht gering, und sie bereichern das Werk der Musen mit neuen Gedanken. Für einige Jahreszeitlinge aber führt körperliche Liebe nur selten zu Nachwuchs. Minotauren haben beispielsweise keine Frauen und können nur mit den Sukkuben des Abyss Kinder zeugen, bei deren Geburt der Sukkubus sein Leben lassen muß. Oger dagegen können ohne Schwierigkeiten mit Menschen sexuell verkehren und Nachkommen zeugen. Ein noch ungeklärtes Faszinosum ist aber, weshalb die Mischlinge zwar ihren Eltern und oftmals auch ihrem Wesen nach Mischlinge sind, aber stets nur die körperlichen Merkmale einer Spezies offenbaren. Mischlinge mit Eigenschaften beider Elternteile sind nur aus Legenden und wilden Geschichten bekannt, und wenn es diese Wesen tatsächlich geben sollte, so sind sie äußerst selten und niemandem bekannt.

Die Kinder des Herbstes - Die Gefallenen

Mit dem Bündnis, das die Maske mit der Dame des Herbstes schloß, übergab sie dem Großen Verderber ihre Kinder, die Draaken, Morganas und Pixies, über die sie bis zu diesem Zeitpunkt geherrscht hatte. Die Gefallenen, wie sie seitdem von den anderen Jahreszeitlingen genannt wurden, verfielen der Maske und ihrer Perfidie vollständig und erhielten die Kräfte ihres neuen Meisters. Nur ihre Verwandten auf der Insel des Herbstes konnten sich diesem böartigen Einfluß entziehen und sich ihr altes Wesen bewahren.

Die Gefallenen sind in zweierlei Hinsicht sehr gefährlich: Sie tragen die Macht des Herbstes in sich und sind außerdem die wichtigsten Gefolgsleute der Maske. Sie gehören zu den schlimmsten Feinden der Harmonie und hassen die anderen Jahreszeitlinge, gegen die sie unablässig einen geheimen, trickreichen Krieg führen. Darüber hinaus wenden sie sich als willige Werkzeuge ihres Herren vor allem gegen die Inspirierten und bekämpfen sie mit vielen verschiedenen Methoden.

Die Wege, Verhaltensweisen, Geschichte und Ziele der Gefallenen sind zahlreich und manchmal viel schwieriger zu durchschauen, als es vordergründig den Anschein hat. Aber ungeachtet dessen entwickelten sie sich nicht wie die Abkömmlinge der anderen Dekane, sondern zogen sich in die Randbereiche Harmundias zurück, in dunkle Nischen und böartige Gegenden, die zu erkunden eine wichtige Aufgabe der Grauen Eminenzen ist.

Es ist sehr wahrscheinlich, daß eine Gruppe Inspirierter früher oder später die Wege der Gefallenen kreuzt und um das nackte Überleben kämpfen muß. Daher wird allen Inspirierten angeraten, sich gut über den Feind in Kenntnis zu setzen.

Draaken

"Duhh bist ain Verrähhter am grohssen Werk dess Maihssterrss! Duhh bist ain Fainnd! Ich wehrde dihch jetztt schnell töhten und mihch an dainem Flaissch waihden. Und dann wehrde ich daine Frauuh uhnd daine Tohchter nehmen. Sieh wehrden neue von unss ausztrahgen. Und wenn ess vollendeht isst, wehrde ich auch ssie töhten uhnd fresssen. Denn wihr ssind dieh Draakenn! Mahcht und Ruhm dem Maihssterr!"

Äußere Erscheinung

Draaken, die Kinder des Herbstes, sind ungefähr so groß wie Menschen, manchmal etwas größer, und haben ein reptiles Aussehen mit langen, schmalen Körpern, die von leicht schillernden Schuppen bedeckt sind. Diese Schuppen können grün, braun oder schwarz sein und jede mögliche Schattierung haben. Draaken können sich sehr schnell auf allen Vieren fortbewegen, bevorzugen aber den aufrechten Gang. Ihre stacheligen Rücken und kräftigen Beine sind perfekt aufeinander abgestimmt, und ihre sich nach hinten verjüngenden Schwänze gewährleisten eine fehlerlose Balance. Sie können sie auch als Waffe benutzen, aber die Verwendung metallener Waffen liegt ihnen mehr. Die Köpfe der Draaken sind glatt und haben keine Ohren, das Kinn ist spitz, die Augen sind gelb oder rot und strahlen mit ihren geschlitzten Pupillen eine tödliche Kälte aus. Die Zungen der Draaken sind geschlitzt und lang und schnellen aus unförmigen Mäulern, die zwei Reihen spitzer Zähne verbergen. Einigen Draaken wachsen mehrere kleine Hörner, aber das ist eine Ausnahme.

Draaken sprechen eine gutturale Sprache, die nur aus Zischen, Kläffen und Grunzen zu bestehen scheint. Sie benutzen sie besonders intensiv, wenn sie sich zu Jagdhorden zusammenschließen.

Eine der außergewöhnlichsten Fähigkeiten der Draaken ist das Vermögen, ihre Form zu verändern, die sogenannte Proteische Verwandlung. Dieses wohl am meisten pervertierte Überbleibsel einer lange verschüttgegangenen Kraft wird den Draaken durch ihr geschmeidiges Fleisch und eine biegsame Knochenstruktur ermöglicht. Jeder Draaken kann diese Verformung mehrere Stunden aufrechterhalten, und die mächtigsten Draaken schaffen es sogar für einige Tage. Anschließend benötigen sie allerdings eine Ruhezeit, die der Verwandlungszeit entspricht. Und sollten sie im verwandelten Zustand getötet werden, nimmt der Körper wieder seine ursprüngliche Gestalt an.

Weiterhin ist den Draaken die Fähigkeit gegeben, miteinander zu verschmelzen. Während dieser sogenannten Drakonischen Verschmelzung wird aus zwei bis fünf Draaken ein Großer Draaken, der die Maße eines Riesen erreicht und wie ein flügelloser Drache aussieht. Mehr als fünf Draaken können sogar zu einem schwarzen Drachen verschmelzen, sofern ihnen eine dieser Kreaturen mit ihrer außerordentlichen Macht dabei hilft. Eine Verschmelzung ist jedoch nicht rückgängig zu machen und erfordert von den Draaken die Aufgabe ihrer Persönlichkeit. Davon abgesehen vermindert sich die Anzahl der Draaken, so daß sie diese Fähigkeit nur mit Bedacht einsetzen.

Eine dritte den Draaken innewohnende Kraft ist das Zwillingsband, welches zwei Draaken empathisch miteinander verbindet. Sie fühlen stets die Präsenz des anderen und können manchmal angeblich sogar dessen Gedanken lesen. Es ist jedoch nicht erwiesen, daß dem tatsächlich so ist.

Nachteile in der Welt: Draaken haben keine speziellen Nachteile.

Persönlichkeit

Draaken sind intelligente Lebewesen, aber zerfressen vom Haß auf alle Sterblichen, die nicht der Maske folgen. Sie sind gefürchtete Krieger und gnadenlose Fleischfresser, die ihre krummen Schwerter und stacheligen Speere mit beeindruckender Waffenfertigkeit führen. Im Angesicht eines Feindes steigern sich Draaken in einen Bluttausch hinein, der zu einem Schlachten führt, das erst durch die vollständige Vernichtung der Gegner beendet wird. Es liegt ihnen aber nichts am langwierigen Quälen und Foltern, sondern es ist der unbändige Wille zum schnellen, schonungslosen Töten, der sie antreibt.

Gesinnung

Draaken sind von allen Herbstlingen diejenigen, die der Maske am fanatischsten dienen. Sie sind eingeschworene Feinde aller Harmonie und besonders der Inspirierten und der Kinder der anderen Jahreszeiten.

Einstellung zur Magie

Draaken haben weder für Askendanzmagie noch für die befleckten Werke der Magischen Künste viel übrig, obwohl sie beides praktizieren können. Einige Schamanen sind magiekundig, aber die Interessen der Draaken erstrecken sich auf andere Gebiete.

Sitten, Bräuche und Gewohnheiten

Draaken leben in kleinen Stämmen von zwanzig bis dreißig Personen, die einem rigiden hierarchischen System unterworfen sind. Sie leben am Rande der menschlichen Gesellschaften, in Katakomben, Kanälen oder, weit entfernt von aller Zivilisation, in großen, natürlichen Höhlen. Sie stillen ihre Gier nach Blut mit Vorliebe durch Täuschung der anderen Sterblichen mit den ihnen eigenen Kräften, durch das Schüren von Konflikten und Zerstören von Siedlungen.

Die Draaken hüten schreckliche Geheimnisse. Eine ihrer grauenvollsten Eigenschaften ist ihre Fähigkeit, sich mit jedem anderen intelligenten Wesen körperlich vereinigen zu können, gleich, ob Mensch oder Jahreszeitling. Das bedeutet, daß jede Frau im gebärfähigen Alter einen Draaken empfangen und austragen kann. Die Draaken müssen sich ihre Opfer für die Vereinigung mit Gewalt greifen (daher gibt es keine Draaken von weiblichen Riesen), weshalb jedem Überfall und jedem Angriff auf ein Dorf furchtbare Vergewaltigungsorgien folgen, die so grausam sind, daß schon allein der Hinweis auf eine Draakenhorde ausreicht, um entsetzliche Angst in einer Bevölkerung zu schüren. In jeder der unglücklichen Frauen wachsen im Abstand von jeweils zwei bis drei Jahren bis zu fünf Eier heran.

Einigen Legenden zufolge sind die Draaken mit den Drachen verwandt, weil die ersten Draaken in der Nähe der Eier dieser mächtigen Prodigien auftauchten. Daher bewahren sich die Draaken auch eine enge Bindung zu den Drachen, weil sie sich von deren Eiern eine Steigerung ihrer Kräfte erhoffen. Und wirklich ist der Stachel im Fleisch der Draaken eine gewisse Abhängigkeit von den Drachen, denn Drachen gewährleisten die Lebensfähigkeit der Draakeneier. Die geschwängerten Opfer werden in die Nähe eines dieser gewaltigen Reptilien geschleppt, um dort die Eier zu legen. Alle Geburten außerhalb der Sphäre eines Drachen führen zu mißgestalteten Monstren, die ihre eigene Scheußlichkeit nicht überleben.

Häufige Lebenswege

Draaken sind Krieger und opfern sich für ihren Stamm auf. Sie tun, was immer nötig ist, um ihnen und dem Stamm das Überleben zu sichern.

Ansiedlungen

Draaken findet man an vielen Orten Harmundias, besonders in gebirgigen Gegenden, unter der Erde oder auf der Herbstinsel, die sie aber weniger zahlreich bevölkern als andere Herbstlinge.

Rollenspieltips

Draaken sind keine Spielercharaktere.

Gnome

"Bei Oblivias runder Plauze, dies ist mal ein erfreuliches Ereignis! Dank sei euch beiden, ihr kleinen, niedlichen Tänzer, ich sollte da am Ende einen wohlabgewogenen Batzen übrigbehalten. Die Kleine Jagd hat mich heute Nacht großzügig bedacht. Gesegnet seien der Frühling, seine Tugenden und Talente!"

Äußere Erscheinung

Gnome sind Schöpfungen des Frühlings. Körperlich den Menschen ähnlich, werden sie aber nur ungefähr 1,15 bis 1,25 Meter groß und wiegen im Schnitt 100 Pfund. Ihre Lebenserwartung umfaßt etwa 100 Jahre. Gnome sind feingliedrig, flink und geschmeidig, haben längliche, schmale Gesichter und große Augen. Sie verfügen über eine geringe Widerstandskraft gegen körperliche Schmerzen, sind aber krankheitsresistenter als Kobolde.

Nachteile in der Welt: Gnome haben dasselbe Problem wie Kobolde: Sie sind klein. Das bringt sie in der Umgebung größerer Spezies oftmals selbst bei den einfachsten Verrichtungen des Alltags in Schwierigkeiten oder kann zu ungewollten Verletzungen durch Größere führen. Aber da Gnome das Leben in Städten und unter Menschen gewöhnt sind, kommt das bei ihnen wesentlich seltener vor als bei Kobolden.

Persönlichkeit

Gnome sind für ihr pompöses Auftreten und ihre Sprachfreude bekannt. Loquent ebenso wie eloquent, geschwätzig ebenso wie überzeugend, können sie andere fast alles glauben machen. Gleichfalls sind sie egozentrisch und zeitweise bemerkenswert kokett, was ihre fast schon penetrante Neugier und ihr Interesse an allem, was für sie von Wichtigkeit ist oder sein könnte, nur befeuert. Aber weil sie so pffiffig wie unscheinbar sind, wissen sie auch genau, wann es besser ist, einer Gefahr auszuweichen oder ihr in Erwartung einer stattlichen Belohnung wacker entgegenzutreten. Gnome sind Opportunisten par excellence, und man ist wohl beraten, ihren Versprechungen mit Vorsicht zu begegnen. Andererseits sind Gnome für den Handel im Herzen der Städte unverzichtbar, denn sie kennen die tiefsten Geheimnisse einer Stadt besser als jeder andere Bewohner. Ihre Augen und Ohren sind immer offen, sie schleichen über die Dächer oder schlüpfen in dunkle Keller, spionieren alles mögliche und unmögliche aus und zeichnen ihre Erkenntnisse akribisch auf, die so wertvoll sein können wie ihre in der Tänzerjagd geschulten Hände.

Gnome sind Stadtbewohner durch und durch. Sie reisen selten und durchkämmen lieber ihre Heimatstadt, bis sie deren letzte Geheimnisse kennen. Sie lieben Steine, den Geruch belebter Marktplätze, die Atmosphäre verrauchter Schenken, die vom Mondschein erhellten Gassen, die Balkone, steinernen Gargylen und Statuen, welche an allen Ecken einer Stadt zu finden sind. Und natürlich erfreuen sie sich am Luxus und an ihren eigenen schönen (oder zumindest originellen) Häusern.

Gnome sind ausgezeichnete Tänzerjäger, und in dieser Kunst ist ihnen keine andere Spezies gewachsen. Diese Jagd, die von ihnen „Kleine Jagd“ genannt wird, räumt den Gnomen eine ganz besondere Funktion im Orden der Chiffrenmagier ein. Aber die Askendanzmagier haben auch so manche Probleme, wenn sie mit Gnomen über Tänzer und spezielle Tänzerwünsche verhandeln. Die Kleine Jagd und das Geschäft mit Tänzern sind, obgleich gefährlich, eine bedeutende Quelle von Macht und Reichtum, und die Gnome wachen argwöhnisch über ihre Tänzer und Profite.

Gesinnung

Gnome sind unter allen Umständen bestrebt, sich ihre Neutralität zu bewahren; ihre einzigen wirklichen Feinde sind jene, die massiv gegen ihre Interessen arbeiten. Deshalb sehen Gnome auch keinen Grund für einen Krieg gegen die Maske und erachten den Schatten sogar als einen möglichen Verbündeten. Gnome haben eine Schwäche für die Dämonenbeschwörung und keine Absichten, dem Schatten irgendwie Schaden beizubringen. Zwar sähen sie es gerne, wenn der Schatten sich dem Einfluß der Maske entwinden könnte, aber dieser Gedanke genießt bei ihnen keinen besonderen Stellenwert. Die anderen Jahreszeitlinge betrachten diese Neutralität als ein schuldvolles Verhalten, aber Gnome ficht nicht einmal das Verschwinden der Damen der Jahreszeiten an. Und sie verstehen in keiner Weise, was an deren Rückkehr so äußerst wichtig sein soll.

Einstellung zur Magie

Gnome sind ganz vernarrt in Magie; für sie ist Magie die schönste aller Künste. Nur wenige Gnome besitzen keine Kenntnisse in Askendanzmagie, und die meisten verschreiben sich vielmehr leidenschaftlich dem Eklipsismus. Rein theoretisch halten sich Gnome dagegen vom Obskurantismus fern, denn dieser verlangt das Quälen und sogar das Töten der wertvollen Tänzer. (Einige Gnome kämpfen innerhalb des Ordens der Chiffrenmagier sogar für ein Verbot dieser Disziplin.) Jormismus ist für Gnome andererseits wieder eine viel zu offensichtliche Disziplin, der sich einige nur widmen, um ihre eigenen, ganz speziellen Zwecke besser verfolgen zu können.

Von den Magischen Künsten wählen sich Gnome am liebsten die Klangmagie aus, die sie gern als freie Kunst praktizieren. Auch Vista schätzen sie wegen seiner Bilderwelten, in denen sie verschwinden können, wenn es in der äußeren Welt zu heikel wird.

Sitten, Bräuche und Gewohnheiten

Gnome sind zwar nicht in Clans oder Stämmen organisiert, aber trotzdem fördern und pflegen alle Gnome im Herzen ihrer Heimatstadt ein sogenanntes Bettlerbankett. Das ist ein Platz, an dem sich alle Gnome treffen, um Informationen und Klatsch auszutauschen, Handel zu treiben und Geschäfte abzuschließen. Das Bettlerbankett kann öffentlich oder geheim sein, für Menschen zugänglich oder nur für Gnome bestimmt. Jedes Jahr wählen die Gnome einer Stadt einen König, dessen Hauptaufgabe die Aufsicht über das Bettlerbankett ist. Man erkennt ihn an seinem kunstvoll ausgearbeiteten eisernen Stab, und er ist für die Gnome eine unverzichtbare Figur, mit der sich die offiziellen Autoritäten der Stadt arrangieren müssen - ob sie wollen oder nicht. In den großen Städten Harmundias gibt es manchmal mehrere Bettlerbankette, die aber für gewöhnlich hoffnungslos untereinander zerstritten sind oder sogar brutale Untergrundkriege gegeneinander führen. Manchmal spezialisieren sich einzelne Bettlerbankette auch auf bestimmte Bereiche und werden Gilden, zum Beispiel von Tänzerjägern oder Assassinen.

Gnome verwenden außerordentlich viel Zeit und Sorgfalt auf das Tänzergeschäft, und während einige von ihnen bedenkenlos Tänzer an jedermann verkaufen, achten die meisten genau auf das Gleichgewicht und bestehen darauf, daß die Tänzer jeweils in den Akademien der Chiffrenmagier erfaßt und katalogisiert werden. Dies ist eine Sitte, die dem scharfsinnigen Bewußtsein der Gefahren für das Überleben der Tänzer entspringt. Aus diesem Grund geloben auch viele Gnome, nicht mit Obskurantisten zu handeln und diese sogar zu bekämpfen, um weniger Tänzer deren Magieritualen zum Opfer fallen zu lassen.

Häufige Lebenswege

Im Grunde genommen können Gnome jede Funktion in einer Stadt ausfüllen, aber ungeachtet dessen haben sie eine Vorliebe für ganz spezielle Betätigungen. In den Diebeskünsten zum Beispiel bringen es viele von ihnen zu erstaunlicher Meisterschaft, und die gnomischen Diebesgilden gehören zu den berühmtesten und berüchtigtsten überhaupt. Aber diese Gilden beschränken sich nicht nur auf den Diebstahl an sich, sondern sind ergiebige Quellen für allerlei begehrte Ressourcen, unter anderem Karten, Informationen, Schutz, magische Artefakte und Tänzer.

Gnome geben darüber hinaus sehr gute Assassinen ab, im besonderen, wenn sie noch die Möglichkeit haben, einer Akademie für Eklipsismus beitreten zu können. Und ohne Frage gehören Gnome zu den am meisten gefürchteten Zensoren der Chiffrenmagier.

Natürlich sind Gnome auch gute Händler und kommen in der Regel sehr weit mit ihrem Sprachtalent, ihrer Intuition und ihren ebenso trickreichen wie hartnäckigen Handelsfertigkeiten, die auf den Marktplätzen Harmundias Verblüffendes bewirken können. Ein ausgebuffter Tänzerhändler kann selbst eine Medusa zur Verzweiflung bringen, und das will in den Zwielichtreichen etwas heißen...

Ansiedlungen

In fast allen Reichen der Welt leben die Gnome in den Städten. Daher sind sie auch nur selten in Lyphan, in den Wilden Gegenden und in der Liturgischen Provinz anzutreffen. In den Metropolen der Prinzen gemeinden und im Stadtstaat Abym haben sie dagegen einen sehr großen Einfluß, wie man sich leicht denken kann. Gleichfalls sind Gnome in den größeren Siedlungen Urgamands, Janrenias, der Söldnerrepublik und des keschitischen Imperiums wirtschaftliche und politische Mächte, mit denen man immer rechnen muß. In den Marschen von Modehen und den Witwenländern sind Gnome dagegen selten - warum auch immer.

Herausforderungen und Ziele

Die Tänzer: Gnome können die Wichtigkeit der Tänzer und deren Verbindungen mit den Chiffrenmagiern nicht mißachten und vernachlässigen. Jornisten treffen sich häufig mit den Gildenmeistern, um einen Tänzerzensus einzurichten und eine Karte mit der Position der Tänzer zu erstellen. Die Askendanzmagie und die Möglichkeit ihrer Ausübung in der Zukunft ist für die Gnome ein großes Anliegen, denn sollten die Tänzer verschwinden, ginge auch die Magie unter.

Der Kampf gegen die Obskurantisten: Das Wohl der Tänzer erfordert unablässige Arbeit am Fundament des Obskurantismus. Von einer Stadt zur anderen gibt es Schlichter und Vermittler, die mit den Obskurantisten zu verhandeln suchen; aber ebenso gibt es Magiermörder - Gnome mit der unverbrüchlichen Überzeugung, daß das Überleben der Tänzer nur durch die Eliminierung aller Obskurantisten gewährleistet werden kann. Ein Obskurantist tut gut daran, in Städten mit hoher Gnompopulation doppelt Wachsam zu sein.

Die Suche nach der Seele der Stadt: Gnome hoffen, eines Tages die Geheimnisse um die uralte Macht aus der Zeit der Flamboyanz - die Seele der Stadt - zu enthüllen und die Fähigkeit zu erlangen, durch diese Seele sehen und fühlen zu können. Diese Suche umfaßt nicht nur alte, okkulte Architektur, sondern auch die fremdartige Krankheit, die Koblode in Städten manchmal niederwirft und Steinpocken genannt wird, und die wundersame Kraft der Mineralerkenntnis, über welche die Schwarzen Feen verfügen. Die Gnome versprechen sich von der Entdeckung der Stadtseele eine Macht, wie sie die Koblode mit ihren Lebensbäumen besitzen. Und wilde Geschichten sind im Umlauf, die berichten, daß der mächtige König des Bettlerbanketts von Abym über diese Macht gebietet.

Rollenspieltips

Gnome sind Städter durch und durch. Es sollte einem Gnom ein Vergnügen sein, nachts über die Dachfirste und durch die Gassen einer Stadt zu streifen. Akrobatische Spielchen, das Jagen und Verkaufen von Tänzern, Illusionen jeder Art, Überredungskunst und das Spiel mit der Magie liegen den Gnomen im Blut. Sie sind häufig eifrige Schwätzer und daher quengelige Gefährten, aber können durch ihre vielen Kontakte und Kenntnisse in Städten von großem Nutzen sein.

Koblode (oder Wichtel)

"Zehn Goldstücke! Ich verlange doch nur zehn miserable Münzen! Ist das nicht ein ausreichend feiner Preis für diese elegante Stute, die eine Zierde eures Stalls sein wird? ... Sultan, ich bin kein Gauner und noch weniger ein Dummkopf. Ich weiß, daß ich einen Mann wie euch niemals beschwindeln könnte. Daher bin ich bereit, den Preis auf acht Goldstücke zu senken. Sind wir im Geschäft? Wunderbar! Meine Diener werden sich um die Lieferung eures Kaufs kümmern. Laßt uns unseren Handel nun mit diesem feinen Tropfen feiern."

Äußere Erscheinung

Koblode, die in einigen Teilen der Zwielichtreiche auch Wichtel genannt werden, sind Frühlingskinder par excellence. Als menschenähnliche Wesen werden sie etwa 1 bis 1,10 Meter groß und wiegen dabei ungefähr 90 Pfund; ihre Lebenserwartung umfaßt 60 bis 70 Jahre. Die feingliedrigen Koblode tragen das Haar gerne lang und buschig, ihre Augenbrauen sind struppig, ihre Lippen voll. Sie sind bekannt für ihre Fingerfertigkeit, schmalen Figuren und ihre geringe Widerstandskraft gegen Krankheiten und körperliche Schmerzen.

Nachteile in der Welt: Koblode sind klein. Das bringt sie in der Umgebung größerer Spezies oftmals selbst bei den einfachsten Verrichtungen des Alltags in Schwierigkeiten. Außerdem müssen Koblode immer aufpassen, nicht von größeren Wesen versehentlich verletzt zu werden.

Persönlichkeit

Koblode leben am liebsten im Wald, wo sie oftmals verspielt und schelmisch sind, aber auch sehr ernst sein können, wenn es die Umstände erfordern. Sie frönen gern ihren mannigfachen Lüsten, achten aber ebenso auf ihre vielen heiligen Zeremonien und Rituale. Koblode gelten als übermütig, keck und listig, aber sie können im Angesicht einer ernstesten Bedrohung urplötzlich wachsam und vorsichtig werden. Sie genießen die Gesellschaft von Tieren, die sie generell als gleichwertig erachten, und bringen jeder Art von Natur den höchsten Respekt entgegen. Für Koblode sind Flora und Fauna heilig.

Da viele Koboldfrauen ihre Kinder zwischen den Wurzeln eines Baumes gebären, wird dieser Baum eine Art lebenslanger Pate des Neugeborenen. Den Lebensbaum verbindet ein tiefes

empathisches Band mit dem Kobold, gebunden durch das Mark des Baumes. Wenn ein Kobold jedoch woanders das Licht der Welt erblickt und deshalb keinen Lebensbaum als Paten hat oder sein Baum stirbt, gilt er in der Gemeinschaft der Kopolde als Waise. Sollte der Baum durch Mitwirkung seines Schützlings sterben, gilt der Kobold sogar als Mörder.

Erzwungene Arbeiten, Recht und Ordnung schätzen Kopolde überhaupt nicht, sie hassen es sogar, jemandem gehorchen zu müssen. Die Gesellschaft von Menschen und erst recht Stadtbewohnern schätzen sie gering, und in den ihnen so verhassten Städten fallen einige der Kopolde sogar den Steinpocken zum Opfer, einer tödlichen, geheimnisvollen Krankheit.

Gesinnung

Für Kopolde ist die Maske ihr größter Feind, denn er verführte die Dame des Herbstes und bewirkte das Verschwinden aller Damen der Jahreszeiten. Deshalb haben sich die Kopolde einem ewigen, gnadenlosen Krieg gegen die Maske und ihre Kreaturen verschrieben. Den Schatten betrachten sie dagegen mit Nachsicht, denn sie glauben an dessen Läuterung und Erlösung aus dem Griff der Maske. Dennoch erachten sie auch Beschwörer, Finstere und Dämonen als Feinde.

Die Rückkehr der Jahreszeiten ist für die Kopolde unausweichlich, und die Wiederkehr wird eine neue Ära der Flamboyanz einleiten. Ein Kobold wird daher niemals eine Queste zum Heil der Dame des Frühlings oder der anderen Damen ausschlagen.

Einstellung zur Magie

Kopolde benutzen gern und häufig Askendanzmagie, aber sie sind durch ihren Lebensbaum - ähnlich wie Medusen durch ihre Schlangen - in ihrer Ausübung eingeschränkt. Der Jornismus im Dienste der Natur ist die häufigste Disziplin unter Kobolden, aber auch Eklipsismus ist nicht selten, besonders, wenn die Kopolde ihren Wald verlassen müssen. Zum Obskurantismus müssen einen Kobold jedoch schon außergewöhnliche Umstände zwingen. Die Concordisten unter den Kobolden widmen sich meistens der Vista des Frühlings und besitzen häufig magische Bilder ihres Lebensbaumes. Melodiker zieht es zu Flöte oder Violine; Gestalt oder Skandierung ist bei Kobolden dagegen eher die Ausnahme.

Sitten, Bräuche und Gewohnheiten

Koboldclans nennen sich aufgrund ihrer Nähe zu den Lebensbäumen Haine. Ein Hain besteht aus zwanzig bis fünfzig Kobolden mit ausgewogener Geschlechterverteilung. Die Kopolde leben auf und in den Bäumen, in hängenden Häusern, die harmonisch in die Natur eingefügt wurden, deren Rhythmus auch den Lebensrhythmus der Kopolde bestimmt. So sind auch ihre zahlreichen Feste eng mit der Natur verbunden: das Umarmungsfest zum Finden eines Lebenspartners, das Samarantefest zur Heilung kranker Bäume und Tiere, das Jocosefest zum Foppen argloser Reisender und so weiter. Jene, die mit Kobolden zu tun haben, merken schnell, wie wichtig all die Feste, Rituale und Traditionen für diese kleinen Leute sind.

Kopolde, die ihren Hain aufgrund einer Verbannung oder persönlicher Zwänge verlassen müssen, sind zutiefst deprimiert und einsam; es kostet sie Monate, manchmal sogar Jahre, um das Leben außerhalb ihres Hains zu ertragen. Und immer wieder versuchen sie, zurückzukehren, an einem der Feste teilzunehmen und zwischen ihren alten Bäumen herumzutollen.

Kopolde lieben die Natur und ihre Wälder. Deswegen hegen sie eine große Abneigung gegen Gnome (und andersherum). Mit anderen Spezies haben sie weder ein besonders gutes noch schlechtes Verhältnis, es ist eher entscheidend, wie die einzelnen Individuen leben und wie ihre Einstellung zur Natur ist.

Häufige Lebenswege

Kopolde außerhalb ihres Hains suchen sich oftmals in dörflicher Umgebung Arbeit, die mit der Natur zu tun hat. Sie sind sehr gefragte Spezialisten bei der Ernteverbesserung, Tierabrichtung und Pflanzenpflege, weshalb sie von vielen Dörfern geschätzt und geschützt werden. In größeren Siedlungen treten Kopolde gern als Unterhalter und Komödianten an den Höfen der Herrscher auf oder schließen sich fahrenden Schauspieltruppen an, aber sie werden von den Reichen und Mächtigen auch als Gärtner begehrt. In Städten eröffnen Kopolde gern Kräutergeschäfte oder werden angesehene Heiler. Manche suchen ihr Glück aber auch, indem sie einer Diebesgilde beitreten. Darüber hinaus sind einige der mächtigsten Jornisten Harmundias Kopolde.

Ansiedlungen

In den Wilden Gegenden gibt es wegen der großen Wälder viele Kobolde, die sich gut mit den Riesen dieser Region arrangiert haben. In Lyphan dagegen findet man nur wenige Kobolde, weil die weiten Ebenen sie abschrecken. Nichtsdestoweniger munkelt man von einem umherziehenden Hain, dessen Bäume auf dem Rücken großer, schwerfälliger Tiere wachsen. In den Prinzenstaaten leben die Kobolde seit Jahrhunderten in einem schwelenden Kriegszustand, denn die ausschweifenden Jagden der Adelsgesellschaft führten immer wieder zu vielen Unfällen und Übergriffen auf die Kobolde, welche die Menschen inzwischen aus tiefstem Herzen hassen. In der Freibeuterenklave respektiert und schätzt man die Kobolde, denn sie bauen die atemberaubenden Pflanzenschiffe, deren Hauptmasten große Bäume mit riesigen Segeln zwischen ihren Ästen sind. Ebenso sind sie im keshitischen Imperium hoch willkommen, denn sie kümmern sich um die wertvollen Pflanzengärten, Oasen und hängenden Gärten. In Janrenia leben die Kobolde zurückgezogen in den ausgedehnten Pinienwäldern an den Gebirgsketten und Landesgrenzen. In Urgamand wurden die Kobolde seit der Herrschaft Agones von Rundstein zahlreicher und leben auch gern in kleineren Siedlungen und Dörfern mit den Menschen zusammen. Der rauhen Söldnerrepublik haben die meisten Kobolde jedoch schon seit längerem den Rücken gekehrt. Die Medusen der Witwenländer dagegen anerkennen Kobolde als große Pflanzenkünstler und vertrauen ihnen gerne die Pflege ihrer wertvollen Weingüter an. Die meisten Kobolde findet man allerdings in den Marschen von Modehen, wo sie in Harmonie mit der Natur leben und einige der berühmtesten Meister der Königsbäume unterrichteten. Es kursieren dort Gerüchte, daß manche Kobolde sogar die Königsbäume selbst als Paten haben...

Herausforderungen und Ziele

Die Rückkehr der Jahreszeiten: Die Kobolde kämpfen für die Rückkehr der Damen der Jahreszeiten, denn dann, so glauben sie, wird die Natur über die Korruption siegen. Die Gefallenen werden von Kobolden mit Mitleid betrachtet, denn sie sehen die Herbstlinge nur als Opfer.

Die Steinpocken: Diese seltsame Krankheit ist unheilbar und befällt immer wieder Kobolde, die in den Städten leben oder auch nur kurz durchreisen. Die Kranken fühlen sich matt und werden apathisch. Einige Kobolde machen die Gnome dafür verantwortlich, andere glauben an Veränderungen im Körper eines Opfers, hervorgerufen durch die schädliche Seele einer Stadt. Andere wiederum glauben, Städte hätten, wie auch die Natur, ein eigenes Bewußtsein und versuchten, zu den Kobolden ein Band wie jenes zu ihren Lebensbäumen zu knüpfen - mit fatalen Folgen.

Das Lebensmark: Viele Kobolde glauben, Harmundia wäre ein besserer Platz, wenn alle seine Bewohner das Band des Lebensmarks fühlten und die Natur dann nicht länger mißachten könnten. Aus diesem Grunde begannen manche Haine mit sehr gefährlichen Experimenten, um das empathische Band auch zwischen einem Lebensbaum und einem Menschen knüpfen zu können.

Rollenspieltips

Kobolde sind ein schwieriges Gemisch aus Ernsthaftigkeit und Verspieltheit. Sie necken häufig jene, die größer oder schwerfälliger als sie sind, und lassen keine Gelegenheit aus, über alle Dinge in und an einer Stadt zu schimpfen. Gleichfalls preisen sie die Natur ständig über alles, schlafen meistens draußen und kümmern sich liebevoll um alle Tiere. Aber das macht einen Kobold noch lange nicht zu einem possenreißenden Kasper, und Menschen besonders in ländlichen Gebieten haben gelernt, Kobolde wegen ihrer famosen Fähigkeiten im Umgang mit der Natur hoch zu achten. Das empathische Band zwischen einem Kobold und seinem Lebensbaum spielt eine wichtige und beständige Rolle im Leben und Handeln des Kobolds und ist verbunden mit der steten Furcht, dem Baum könnte etwas passieren. Darüber hinaus kann der Hain eines Kobolds immer mal wieder auf seine Mitglieder zurückgreifen, wenn es die Umstände verlangen.

Medusen

"Bitte, mein Lord, bringt euch nicht selbst so in Rage. Beruhigt euch. So ist es besser. Nun laßt uns hier Platz nehmen und die ganze Angelegenheit ruhig und vernünftig besprechen. Sorgt euch nicht wegen meiner armen, kleinen Schlangen - sie sind völlig harmlos. Warum lehnt ihr euch nicht zurück und entspannt euch ein wenig auf diesen weichen Kissen? Ah, seht ihr, nun können wir unser kleines Gespräch fortsetzen. Ihr wart gerade dabei, mir zu erzählen, weshalb euer Herrscher so überaus großes Interesse für die Beschäftigung von Meisterassassinen entwickelt. Das klingt alles so aufregend... Meine Ohren gehören ganz euch."

Äußere Erscheinung

Medusen sind das anmutige Werk des Dame des Winters. Eine Medusa ist ein humanoides Wesen von durchschnittlich 1,65 Meter Größe, das in vielerlei Hinsicht einer schlanken menschlichen Frau gleicht - abgesehen von den Schlangenhaaren, die das Kennzeichen jeder Medusa sind. Medusen erreichen oft ein Alter von 80 und mehr Jahren, sind immer weiblich und unterscheiden sich untereinander besonders durch die ganz speziellen Schlangencharakteristika, die seit Jahrhunderten von den Müttern an ihre Töchter weitergegeben werden. Die Schlangen bestimmen in hohem Maße die Talente einer Medusa, die schon in jungen Jahren beginnt, ihr Verhalten dem ihrer Schlangen anzugleichen. An ihrem achten Geburtstag kennt eine Medusa jede ihrer Schlangen genaustens und gibt ihnen in der Zeremonie der Volljährigkeit individuelle Namen. Daher achtet eine Medusa auch stets voller Aufmerksamkeit auf ihre Schlangen und unterhält ein beständiges empathischen Band mit ihnen.

Nachteile in der Welt: Eine Medusa kann sich nicht verlieben; sie liebt nur ihre Schlangen, die sehr eifersüchtig und besitzergreifend sind. Die Medusa muß sich um sie kümmern, sie schützen und ihnen immer ihre Zuneigung zeigen. So kann sie niemals mehr als nur ein Freund für jemand anderen werden, es sei denn, sie entscheidet sich dafür, ihr Erbe aufzugeben und ein Mensch zu werden. In diesem Fall sterben die Schlangen schnell ab und werden zu normalem Haar. Aber sie tun alles, um die Medusa daran zu hindern, und zögern auch nicht, ihre Herrin oder das Objekt ihrer Eifersucht zu töten, wenn ihnen die Macht dazu innewohnt.

Persönlichkeit

Der Charakter eine Medusa spiegelt jenen ihrer Schlangen wider, aber einige Verhaltensweisen sind bei der gesamten Spezies zu finden. Eine Medusa wirkt fast immer höflich und freundlich, was von ihrer strengen Ausbildung in anspruchsvollen Schulen herrührt. Medusen werden zu kultivierten und anmutigen Wesen erzogen, die ihr ganzes Wesen in niveaувollen Atmosphären, kulturellen und politischen Gesprächen und glamourösen Händeln entfalten können. Und natürlich sind sie häufig von berauscher Schönheit, die durch ihren hinreißenden Charme noch weiter unterstrichen wird und viele, die mit ihnen verkehren, schnell einwickeln kann. Daraus folgt allerdings auch ein gewisser Narzissmus, zu dem Medusen neigen, und ein Hang zu Luxus, verbunden mit tiefer Abneigung gegenüber Dreck, Primitivität und Unordnung.

Medusen vermögen mit ihrem scharfen Verstand und ihren geschickten Händen eine Nadel ebenso wie ein Schwert vortrefflich zu führen, aber sie bedienen sich nur ungern der rohen Gewalt. Vielmehr bevorzugen sie die Macht der Worte, Komplote und trickreichen Pläne. Medusen sind Meister der Intrigen und des Verrats, und niemand von Verstand vertraut sich ihnen mehr als nötig an. Besonders Händler wissen vor allen anderen um die Feinheiten, die es braucht, um mit einer Medusa in den Witwenländern erfolgreich zu handeln. Menschen werden von Medusen generell etwas herablassend behandelt, denn es sind für sie nur tumbe Arbeiter ohne jeden Feinsinn. Sie vermeiden den näheren Kontakt zu Menschen, aber wenn sie es nicht verhindern können, nehmen sie deren Gesellschaft graziös hin.

Gesinnung

Von allen Jahreszeitlingen sind Medusen wohl diejenigen, die am mehrdeutigsten sind. Sie sehen in der Maske ihren Feind, aber sind fasziniert von dessen Macht und Klugheit. Sie verwenden viel Zeit und Kraft darauf, sich der Maske zu nähern, ihn zu studieren und herauszufordern, um so viel wie möglich über ihn zu lernen. Dem Schatten begegnen sie allerdings mit unverhohlener Verachtung. Die Dämonen sind für sie widerlich und rebellisch und um jeden Preis zu meiden. Daher sind Beschwörer unter den Medusen auch eine wirkliche Seltenheit. Letzlich aber interessieren sich die Medusen sehr für alle Questen und Intrigen, die mit dem Verschwinden der Damen der Jahreszeiten zu tun haben, denn sie sind davon überzeugt, daß mit diesem Verschwinden auch der Verlust ihrer einstigen Macht einherging: dem Versteinernen Blick.

Einstellung zur Magie

Medusen fällt es schwer, Askendanzmagie zu benutzen. Die Mentalität der Tänzer gerät häufig in Konflikt mit den Schlangen der Medusa, die argwöhnisch darauf achten, wie eng das empathischen Band zwischen der Medusa und einem Tänzer wird. Und die Schlangen können sogar absterben, wenn die Medusa sich zu eng an ihren Tänzer bindet. Daher wählen viele Medusen den Pfad der Obskurantisten. Gelegentlich finden Tänzer und Schlangen jedoch zu einer engen Eintracht, und in diesen Fällen stehen der Medusa nicht nur alle Magiedisziplinen offen, sondern sie hat auch die Chance, eine wahrhaft mächtige Magierin zu werden.

Auf der anderen Seite haben Medusen einen ausgezeichneten Zugang zu den Magischen Künsten. Sie widmen sich ihnen allen, bevorzugen aber gern die Gestaltmagie. Von frühester Jugend an zur Liebe zu den Künsten erzogen, sind Medusen Ästheten, die häufig zwei oder sogar drei Magische Künste lange und ernsthaft studieren.

Sitten, Bräuche und Gewohnheiten

Medusen bringen anderen Spezies nur wenig Respekt entgegen und machen sich oftmals nicht einmal die Mühe, ihre Geringschätzung zu verbergen. Abgesehen von einigen nützlichen Verbündeten, sind die anderen Sterblichen dafür bestimmt, Diener, gar Sklaven der Medusen zu sein.

Um sich fortzupflanzen, paaren sich Medusen mit Menschen. Söhne werden aber noch im Kindbett getötet, es sei denn, man zieht sie als Bastarde heran, die zu wohlgezogenen, privilegierten Sklaven und fähigen Leibwächtern gemacht werden und ihrer Mutter ihr Leben lang treu zur Seite stehen. Selten aber sieht man Medusen mit mehr als einem Bastard. Die Geburt einer Tochter ist dagegen ein großes Glück und wird ausgiebig gefeiert. Die Tochter wird eifersüchtig beschützt, herangezogen und ausgebildet, bis sie alt genug ist, um für sich selbst zu sorgen.

Medusen sind die einzigen Jahreszeitlinge, die ein eigenes Reich gegründet haben: die Witwenländer. Daraus entstand ein Unterschied zwischen den Medusen dieses Reiches und jenen, die anderswo auf Harmundia wohnen oder die Witwenländer bewußt verließen. Erstere sind Herrscher über Domänen, letztere werden als schrecklich gefährliche Frauen angesehen, als beutegierige Gottesanbeterinnen, die Harmundia auf der Suche nach Glück und Reichtum durchwandern.

Das Alter spielt im Leben einer Medusa eine herausragende Rolle. Ungefähr mit dem sechzigsten Lebensjahr entscheidet sie sich, einem Schwarzen Turm beizutreten. Diese wundersamen Onyxgebäude sind an unwegsamen Stellen im Gebirge gebaut und beherbergen ganze Clans von Medusen, die sich ausschließlich dem Studium der Magischen Künste widmen. Dort findet man unfassbar mächtige Concordisten, die beständig neue Facetten ihrer Magie erforschen und nach neuen magischen Pfaden suchen.

Den Medusen gilt der Schutz der Magischen Künste als Tugend, und alle erfreuen sich der Künste und besonders der Magischen Künste. Medusen bieten talentierten Künstlern und Concordisten wahre Vermögen, um sie in die Witwenländer zu holen oder in ihre Dienste zu stellen. Und es wird nicht grundlos behauptet, die Medusen besäßen die größten und wertvollsten Kunstsammlungen ganz Harmundias.

Häufige Lebenswege

Man findet Medusen häufig in Rollen, die Führungs- und Verwaltungskönnen verlangen. Sie sind vollendete Haushofmeisterinnen und Diplomatinen, und jeder Lord ist hoch erfreut, wenn er eine Medusa in seine Dienste nehmen kann. Natürlich sind Medusen auch trickreiche Intriganten und lieben die Herausforderungen der Spionage oder schwierigen diplomatischen Verhandlungen und Ränke. Andere wiederum widmen sich Giften und Drogen oder stehen luxuriösen Etablissements vor, die für jeden Geschmack höchst Delikates zu bieten haben, oder sie werden selbst als kunstvolle Kurtisanen berühmt. So ist es auch nicht verwunderlich, daß es so manche Medusa als Meuchelmörderin oder Händlerin zu etwas gebracht hat.

Medusen sind außerdem als Vorsteherinnen von Schulen und Akademien ebenso beliebt wie gefürchtet; der Ruf der Schulen für junge Frauen in den Witwenländern ist legendär. Viele Herrscher treten persönlich an eine Medusa heran, um sie für einen Posten als Prinzipale einer Schule und als gestrenge Erzieherin der Jugend zu gewinnen.

Aber auch die schönen Künste ehren die Fähigkeiten der Medusen, die gern als Galeristinnen, Kritikerinnen und Gestalterinnen großer Ausstellungen und Feste eingestellt werden. In dieser Hinsicht kommt den Medusen auch zugute, daß ihr Handelsgeschick weithin gefürchtet ist.

Ansiedlungen

In Lyphan und den Wilden Gegenden leben keine Medusen, und die wenigen, die man dort findet, sind entweder Gefangene oder stehen in den Diensten der mächtigsten Stammesführer. Keine Medusa geht das Risiko ein, sich in der Liturgischen Provinz aufzuhalten oder in deren Nähe zu kommen, aber in den Prinzen Gemeinden haben sich einige von ihnen angesiedelt, um die Prinzen zu beeinflussen und den Luxus der Paläste zu genießen. Die Medusen der Freibeuterenklave sind in der Regel Piratenanführerinnen und für ihre großen Erfolge in diesem Geschäft ebenso berühmt wie berüchtigt. Ihnen stehen die mächtigen medusischen Händlerinnen und Drogenbaroninnen im keschitischen Imperium aber keineswegs nach. Wenige Medusen gibt es dagegen in Janrenia und Urgamand, aber dafür versuchen umso mehr, die Möglichkeiten der Söldnerrepublik zu nutzen und zu Herrscherinnen einer Domäne zu werden. In den Marschen von Modehen begegnet man den Medusen aus historischen Gründen mit größtem Argwohn, weshalb viele Medusen dieses Land meiden. Und die Witwenländer sind schließlich das Reich der Medusen, das sie seit Jahrhunderten streng, aber friedlich beherrschen.

Herausforderungen und Ziele

Das Geheimnis des Steinblicks: Seit dem Verschwinden der Damen der Jahreszeiten haben die Medusen ihre Fähigkeit verloren, andere Wesen nur durch die Macht ihres Blickes versteinern zu können. In den Schwarzen Türmen suchen die älteren Medusen daher intensiv nach diesem verlorenen Geheimnis und dem Verbleib der Damen.

Die versteinerten Statuen: In den Kunstsammlungen der Medusen befinden sich viele großartige Statuen von Männern und Frauen aus der Flamboyanz, die Opfer des Steinblicks der Medusen wurden. Die Magische Kunst der Gestaltung erlaubt den Medusen, sich mit diesen Akteuren von einst auf mentalem Wege zu unterhalten. Die Medusen wissen, daß sie diesen Statuen wieder Leben einhauchen könnten, wenn sie das Geheimnis des Steinblicks zurückbrächten. Und auf diesem Wege könnten sie vielleicht eine neue Generation Sterblicher erschaffen, die über die Talente der Erleuchteten verfügen würden...

Rollenspieltips

Medusen sind Intriganten, die von Gewalt abgestoßen werden und der festen Überzeugung sind, daß alles durch Kabale, Verführung und Diplomatie gemeistert werden kann. Sie wissen genau, wann sie Leute durch Sanftmut und Schmeichelei beeinflussen können und wann durch Härte und brutale Offenheit. Aber das Spiel einer Medusa bedeutet nicht, sie dauernd als weichlichen, ränkeschmiedenden Höfling auftreten zu lassen, sondern als eine schwierige Person, der schwer zu vertrauen ist. Einige verfallen ihrem Charme, andere verfangen sich im Netz ihrer Intrigen, und niemand kann sich vor ihr und ihren Interessen in Sicherheit wägen. Die Medusen haben die Lüge und Manipulation zu einer Kunstform gemacht, umhüllt von glänzender Eloquenz und vollendeter Verführung.

Menschen

"Die Gelehrten sagen, wir würden von einem großen Bösen abstammen und hätten die Kraft aufgebracht, es hinter uns zu lassen. Wenn ich den Erzählungen über die Zeit der Flamboyanz lausche, wenn ich die alten Relikte betrachte, die mir den Atem rauben, wenn ich in den verzauberten Gärten der Marschen von Modehen lustwandele, wenn ich die stolzen urgamischen Schiffe bestaune, wenn mich die Pracht der Paläste in den Prinzen Gemeinden sprachlos macht und ich bedenke, was wir alles aus dem Nichts erschaffen haben nur durch die Kraft unserer Hände, die Macht unseres Willens und unsere freien Geister, dann bin ich geneigt, ihnen rechtzugeben. Aber die Grausamkeiten, die wir uns und anderen immer wieder antun, die Ungerechtigkeiten, die Hinterhältigkeiten und Bösarbeiten, die ich überall sehe, belehren mich eines Besseren und gemahnen mich zum vorsichtigen Abwägen meines Urteils."

Menschen sind die Schöpfungen der Maske, der sie in mythischer Vorzeit formte, um gleichfalls intelligente und ehrgeizige wie auch leicht zu beeinflussende Instrumente für die Verfolgung seiner Ziele zur Hand zu haben. Dennoch konnten sich die Menschen nach dem Krieg der Unsterblichen und im Laufe der darauffolgenden Jahrhunderte dem Griff der Maske entwinden und ihre eigenen Wege gehen, die sie durch die Gabe der Flamme zum kulturellen, magischen, technischen und geistigen Höhepunkt im Zeitalter der Flamboyanz führten, dem Goldenen Zeitalter Harmundias. Und auch heute, in der Ära der Eklipse, sind die Menschen die treibende,

nahezu überall vertretene Kraft in ganz Harmundia; eine Kraft, die jedoch ebenso dem Guten wie dem Bösen dient.

Im Gegensatz zu den Jahreszeitlingen, die alle zwar nicht gleich intensiv, aber doch deutlich merkbar Eigenschaften aufweisen, die den Temperamenten ihrer Mütter, den Damen der Jahreszeiten, geschuldet sind, konnten sich die Menschen nach der Befreiung vom Einfluß der Maske in ganzer Vielfalt entwickeln. Sie bildeten und vernichteten Staaten, Reiche, Imperien, erforschten alles Sinnvolle und Absurde, schafften große Kunst genauso wie banalen Ramsch, predigten Güte oder Haß, schmiedeten Bündnisse und brechen sie wieder, zeigten Mitleid oder grausame Härte, sind offen und großzügig oder abweisend und voller Geiz.

Kurz gesagt: Die Menschen sind die vielfältigsten und vielseitigsten aller Bewohner Harmundias. Vielseitig in ihren Stärken, aber auch vielseitig in ihren Schwächen. Sie in ihrem Wesen zu beschreiben, wäre eine Aufgabe, die nicht einmal den Unsterblichen leichtfiele. Aber eines ist gewiß: In den Menschen schlummert die Zukunft oder der Untergang Harmundias.

Rollenspieltips

Menschen passen durch ihre Vielfalt in kein festes Schema und können facettenreich je nach persönlichem Gusto gespielt werden.

Minotauren

"Verhaltet euch weiterhin so, ihr niedergeborener Abschaum, und ich lasse euren Kopf herumrollen wie eine Murmel. Und dann werden eure Freunde und eure Familie nichts weiter tun können, als eure bemitleidenswerte Seele zu bejammern. Es sei denn, sie wollen euer Schicksal teilen..."

Äußere Erscheinung

Minotauren sind humanoide Wesen, die etwa 2,40 Meter groß werden und durchschnittlich 400 Pfund wiegen. Sie sind als Kinder des Sommers sehr muskulös, aber weniger behände als Oger. Ihre ganz außergewöhnliche Widerstandskraft gegenüber allen Arten von körperlichem Schmerz macht sie zu einer der mächtigsten Kriegerspezies unter den Jahreszeitlingen, und es ist nicht selten, daß ein Minotaur die 90 Jahre seiner ungefähren Lebenserwartung auch erreicht. (Einige Minotauren werden sogar über 100 Jahre alt, aber sie befinden sich dann immer noch im Abyss.)

Das Gesicht eines Minotours ist eine Kreuzung zwischen dem eines Menschen und dem eines Bullen. Die Hörner der Minotauren sind aus Onyxium, einem extrem harten Rohmaterial mit der Farbe von Onyx, das nur im Abyss gefunden wird.

Nachteile in der Welt: Ein Minotaur ist eine sehr mächtige und gefährliche Kreatur, aber er hat deshalb gewisse Nachteile: Er ist groß (ein normaler Mensch reicht ihm gerade bis zum oberen Bauch) und er ist schwer. Daher ist es für Minotauren nicht leicht, sich ohne ausreichende Vorsicht in der Gesellschaft kleinerer Spezies zu bewegen, denn schnell ist etwas beschädigt oder jemand ungewollt verletzt. Gerade in geschlossenen Räumen müssen Minotauren sehr achtsam sein und sich vor plötzlichen, ausladenden Bewegungen hüten.

Außerdem entstammen alle Minotauren dem Abyss und können sich niemals ganz von der Finsternis lösen. Wenn sie dem Abyss den Rücken zukehren, nehmen sie stets ein Stück der Finsternis in ihren Herzen mit.

Persönlichkeit

Minotauren werden in zwei Kategorien unterteilt: Diejenigen, die im Abyss leben, und diejenigen, die ihm entflohen sind und zu Abtrünnigen wurden.

Ein abtrünniger Minotaur empfindet ein tiefes Verlangen nach Freiheit. Mit dem Verlassen des Abyss trifft er eine Entscheidung, die den Rest seines Lebens bestimmt, und deshalb ist es sein Bestreben, das Beste aus seiner Zeit auf Harmundias Oberfläche zu machen. Er kennt keinen Meister und folgt nur seinen eigenen Entschlüssen, schätzt Disziplin, Ordnung und Präzision, entflieht dagegen dem Chaos, wo er nur kann. Aus diesem Grund unterwirft er sich freiwillig den Gesetzen des Landes, in dem er sich aufhält, aber kostet nichtsdestoweniger all die Freuden und Vergnügungen aus, die er durch die Mannigfaltigkeit Harmundias erlangen kann.

Minotauren haben ein ebenso neugieriges wie seltsames Temperament und verschreiben sich mit Körper und Seele jenen, die sie als ihre Freunde oder Verbündete ansehen. Wenn ein Minotaur jemandem sein Vertrauen schenkt, so geschieht das immer standhaft und ohne Tücken; niemand

konnte einem Minotaur jemals vorwerfen, wortbrüchig oder treulos zu sein. Aber Minotauren sind der Rache zugeneigt und daher auch ihren Feindschaften sehr treu...

Gesinnung

Das Verhältnis zwischen den abtrünnigen Minotauren und dem Schatten ist zwiegespalten. Die Minotauren flohen zwar aus dem Abyss, konnten aber die Beschwörungen und die Finsternis nicht vollständig hinter sich lassen, gleich, ob sie zu den Inspirierten gehören oder nicht. Sie wissen sehr genau, daß Dämonen gefährlich und betrügerisch sind, und zwingen daher die von ihnen selbst beschworenen Dämonen zur Gewissenhaftigkeit. Gegenüber der Maske leisten sich die Minotauren eine reservierte Haltung und arbeiten zeitweise sogar mit seinen Schergen zusammen, um sich dem Schatten anzunähern.

Der Frage nach der Dame des Sommers begegnen Minotauren dagegen mit großer Vorsicht, denn sie fürchten, daß die Rückkehr ihrer Schöpferin das Ende des Schattens und somit auch das Ende der Dämonen bedeuten könnte. Jene unter den Minotauren, die sich dafür entschieden haben, der Dame des Sommers zu dienen, haben für gewöhnlich der Dämonenbeschwörung entsagt.

Einstellung zur Magie

In der Askendanzmagie widmen sich Minotauren dem Obskurantismus mehr und intensiver als allen anderen Disziplinen, und einige Minotauren haben sogar Zauber entwickelt, bei denen sie ihre Hörner zum Foltern der Tänzer benutzen. Der Eklipsismus widerspricht dagegen den wichtigsten Prinzipien ihres Charakters, der Jornismus denen ihrer Natur.

Die Magischen Künste praktizieren Minotauren jedoch nur selten. Sie mögen besonders Klangmagie nicht, können mit Gestaltmagie wenig anfangen, mißachten Skandierung und eignen sich höchstens mal einige Kenntnisse in Vista an.

Sitten, Bräuche und Gewohnheiten

Wie Oger, so haben auch Minotauren keine festen sozialen Strukturen, denn jeder Minotaur hat seine ganz eigenen Vorstellungen vom guten Leben auf der Oberfläche Harmundias. Nichtsdestoweniger gibt es einige Minotauren, die es geschafft haben, ein paar ihrer Speziesgenossen zu einem geheimen, machtvollen Bund zusammenschweißen: den Renegaten. Es ist aber weniger ein festgeformter Clan als vielmehr eine gemeinsame Philosophie. Jene, die dem Bund beitreten, verpflichten sich, ihren Kameraden überall auf der Welt zur Seite zu stehen und besonders denen zu helfen, die auf der Oberfläche mit Kindern gesegnet wurden (s.u.). Außerdem ist es ihnen ein Anliegen, Expeditionen in den Abyss zu unternehmen, um die dortigen Minotauren von der Rechtmäßigkeit ihres Handelns und Kämpfens zu überzeugen. Die Renegaten sind allerdings eine noch sehr junge Organisation, deren Mitglieder aus den Reihen der durchsetzungsfähigsten Minotauren rekrutiert werden.

Auf Harmundia gibt es aber nur recht wenige, weit voneinander entfernt lebende Minotauren, was sich aus der Art und Weise ihrer Vermehrung erklärt. Es gibt nämlich keine weiblichen Minotauren; jeder Neugeborene ist männlichen Geschlechts und entspringt der Verbindung zwischen einem Minotaur und einem Sukkubus (einem weiblichen, oftmals verführerischen Dämon des Abyss). Aber auch Sukkuben sind gering an der Zahl und bieten sich den Minotauren nicht leichtfertig an, denn bei der Geburt stirbt die Mutter häufig, weil vieren von fünf Sukkuben während des Gebärvorgangs von den Hörnern ihrer Brut der Leib aufgerissen wird. Im Abyss regelt man die Vermehrung der Minotauren daher durch strikte und strenge Gesetze, aber auf der Oberfläche sind die Minotauren im Laufe der Zeit dem Untergang geweiht. Einige versuchen sich deshalb in der Dämonenbeschwörung, aber nahezu nichts kann einen Sukkubus dazu bringen, sein Leben für einen Minotaur hinzugeben, der dem Abyss entflohen ist. Andere Minotauren wiederum stoßen zum Herz des Schattenreiches vor, um einen Sukkubus gewaltsam zu entführen. Und mancher Vista-Concordist unter den Minotauren experimentiert sogar mit Bilderwelten und künstlich geschaffenen Sukkuben. Aber trotz all dieser verzweifelten Versuche gestaltet sich die Fortpflanzung für abtrünnige Minotauren bemitleidenswert schwierig.

Häufige Lebenswege

Nicht alle Minotauren gehen einer bodenständigen Tätigkeit nach. Die meisten nutzen lieber von Zeit zu Zeit ihre Kampfesfähigkeiten, um zu verdienen, was sie für das Leben brauchen, und danach ihre Reisen fortzusetzen. Minotauren sind Wanderer, die selten länger an einem Platz verweilen. Jene von ihnen, die sich fest niederlassen, bedürfen dafür eines guten Grundes und treffen diese Entscheidung mit Bedauern. Ihre Disziplin und Kampfkraft wird in Kampfschulen, als Armeeausbilder oder in allen kämpferischen Bereichen der Kriegsführung hoch geschätzt.

Nicht häufig aber wird ein Minotaur selbst zu einem Lord, und wenn es dazu kommt, dann immer durch eine eher zufällige Verknüpfung entsprechender Umstände.

Menschen begegnen Minotauren oftmals mit Unbehagen, und in den meisten Reichen Harmundias sehen sich die Abtrünnigen des Abyss latenten oder ganz offenen Vorurteilen der bildungsärmeren Bevölkerungsteile gegenüber. Überraschenderweise beginnen mehr und mehr Minotauren, große Handelsunternehmen zu gründen. Ihre Pedanz und ihre Aufrichtigkeit sind gewichtige Trümpfe im wirtschaftlichen Verkehr, und einige Minotauren sind mittlerweile zu erheblichem Wohlstand gelangt (von dem manche einen beachtlichen Anteil den Renegaten spenden).

Ansiedlungen

Minotauren sind über ganz Harmundia verteilt. Im Norden meiden sie aber die Liturgische Provinz, wo die Inquisition sie als Kreaturen des Schattens betrachtet und verfolgt. Viele zieht es jedoch nach Abym, und die mutigsten unter ihnen durchstreifen die ungestaltlichen Landstriche der Hörner. In Lyphan trifft man auf einige Minotauren, die als Führer berittener Horden die Grenzgebiete verwüsten. In den Wilden Gegenden schließen sich Minotauren gern den Barbaren oder Riesen an, die dort in größerer Zahl auftreten. Urgamand beheimatet sogar ziemlich viele Minotauren, die dort dem Ruf Agones von Rundstein folgten und ihre Fertigkeiten den großen Schulen zur Verfügung stellen; außerdem sind die Feinde der Liturgen die Freunde der Urgamen. Wenige Minotauren findet man dagegen in Janrenia, weil die Mehrzahl ihr Glück lieber in der Freibeuterenklave sucht (und dort beim Disziplinieren der Schiffsmannschaften wahre Wunder wirkt) oder den Feinden in der bei Minotauren beliebten Söldnerrepublik das Fürchten lehrt. Selten zieht es die Minotauren ins keshitische Imperium, da sie in den Witwenländern viel beliebter sind. Die Medusen schätzen Minotauren außerordentlich und bezahlen große Summen, um ihre Töchter von einem minotaurischen Lehrer erziehen zu lassen. In den Marschen von Modehen sind Minotauren allerdings weniger willkommen und werden mit Argwohn beobachtet.

Herausforderungen und Ziele

Der Abstieg: Einige Abtrünnige sind davon überzeugt, daß der Grund ihres Exils das Finden eines Weges ist, um minotaurische Kinder auf der Oberfläche Harmundias zeugen zu können. Und obwohl ein solches Ereignis eine große Ausnahme ist, fand es schon statt: Einige wenige Sukkuben willigten ein, sich durch das Austragen eines Minotaurs außerhalb des Abyss zu opfern. Gerüchte sprechen auch von einhörigen Minotaurkindern (mit einem Horn zwischen den Augen), die in Bilderwelten geboren wurden.

Onyxium: Niemand weiß, woher diese fremdartige Substanz stammt, die in den tiefsten Gruben des Abyss gewonnen wird. Die Bewohner Harmundias glauben, daß diesem Stoff magische Eigenschaften innewohnen. Auch die Minotauren wissen, daß noch längst nicht alle Geheimnisse des Onyxiums gelüftet wurden, und sie arbeiten beständig an deren Enthüllung. Sicher ist nur, daß ein Horn aus Onyxium mit einem Splittergegenstand vergleichbar ist. Deshalb bieten skrupellose Handwerker den Minotaurenjägern ein Vermögen, um an Onyxiumhörner zu gelangen, aus denen sie Waffen fertigen können. Es ist allerdings sehr leichtsinnig, die unbändige Wut eines Minotaur durch das stolze Präsentieren einer Onyxiumwaffe heraufzubeschwören...

Die Renegaten: Wie bereits erläutert, strebt der Bund der Renegaten danach, den abtrünnigen Minotauren das Dasein auf Harmundias Oberfläche zu erleichtern.

Rollenspieltips

Nur Abtrünnige können als Spielercharaktere gewählt werden: Minotauren, die aus dem Abyss geflohen sind, aber dennoch niemals ihre Stigmata verlieren werden. Ihre Flucht war eine große Belastung, und sie sehen Harmundia immer durch die Augen eines einstigen Wächters des Abyss. Zuerst sind Abtrünnige desorientiert und suchen Hilfe bei denjenigen, denen sie vertrauen. Aber sie lernen schnell und sind an allem interessiert, bis sie ihr Schicksal auf der Oberfläche selbst in die Hand nehmen können. Ein abtrünniger Minotaur ist ein ambivalentes Wesen, das einerseits voller Pein wegen seiner Entwurzelung ist, aber andererseits wißbegierig und mit unstillbarem Verlangen nach Freiheit und Selbstbestimmung ausgestattet.

Morganas

"Du Armer. Schau dich an. Was ist aus dir geworden, der du einstmals ein so strahlender und schöner Held warst? Es bricht mir das Herz. Meine Seele ist von Trauer erfüllt, meine Liebe zerrissen in tausend Fetzen, die sich im Meer vergangener Gefühle verlieren. Du bist zerbrochen, Geliebter. Ich leide mit dir, der Schmerz drückt mich zu Boden. Aber nun verlasse ich dich, oder vielmehr die leere Hülle, die du noch bist. Du hast mir nichts mehr zu geben. Lebewohl."

Äußere Erscheinung

Morganas sind Kinder des Herbstes und sehen menschlichen Männern und Frauen zum Verwechseln ähnlich, unterscheiden sich von ihnen aber durch eine fast unglaubliche Attraktivität. Es wird gesagt, daß ihre Schönheit von so fesselnder und tragischer Art ist, daß man schon allein durch den reinen Anblick in einen Malstrom der Gefühle gezogen werden kann. Die schlanken, festen Körper der Morganas werden von einer leicht bläulichen Haut zur Geltung gebracht, welche außerdem die außergewöhnlichen Farben ihrer großen Augen hervorhebt, in denen sich viele andere Sterbliche schnell verlieren können. Langes, seidiges Haar ziert die schwanengleichen Formen der weiblichen Morganas und macht ihren Anblick unvergeßlich.

Morganas können sich ohne jede Schwierigkeit mit Menschen paaren und vermehren sich auf dieselbe Weise wie sie, aber sie bevorzugen Partner ihrer eigenen Spezies. Eine erstaunliche Eigenschaft der Morganas ist die Fähigkeit zur geschlechtlichen Verwandlung; sie sind, je nach Stimmung, mal männlich, mal weiblich, bewahren sich aber immer etwas Feminines in Art oder Aussehen - ein subtiler, aber oftmals täuschender Hinweis auf eine gewisse Zerbrechlichkeit, die ihnen zu eigen sein soll. Aus diesem Grunde sprechen Morganas von sich immer in der weiblichen Form.

Durchdrungen von einem Teil der überirdischen Schönheit der Maske, besitzen die Körper der Morganas manche seiner Kräfte und Illusionen. Sie können zu einer geistartigen, von leuchtendem, durchlässigem Licht umgebenen Erscheinung werden, die nur in der Nähe von Lichtungen, Sümpfen und anderen stillen Gewässern vollständig sichtbar wird. Ihre Körper werden teilweise ätherisch und erlauben es den Morganas, geschickt durch dichtes Blattwerk oder enge Ritzen zu schlüpfen und die alten, vergessenen Tempel aufzusuchen, die der Maske gewidmet sind. Durch diese geisterhafte, fast unsichtbare Gestalt mit der tragischen Fassade einer sehnsüchtigen Suche können sich Morganas spurlos bewegen und hinterlassen nichts als einen berausenden Duft und verdorrte Blüten. Und irgendwo an anderer Stelle erscheinen sie wieder, um mit ihrem giftigen Charme weitere Opfer in den Abgrund zu ziehen. Morganas kontrollieren diese Macht aber nicht selbst, sondern sind in dieser Hinsicht vollständig dem Willen der Maske ausgeliefert.

Nachteile in der Welt: Morganas haben keine speziellen Nachteile.

Persönlichkeit

Die Lust an der Grausamkeit und am Leid anderer Sterblicher ist ein wesentlicher Antrieb im Handeln der Morganas und entspringt einer tiefen, vollständigen Pervertierung ihrer Seelen. Das Ersinnen von seelischen oder körperlichen Qualen und größtmöglichem Elend für andere ist den Morganas ein Genuß, an dem sie sich ekstatisch weiden können. Sie sind große Priesterinnen der tragischen Liebe und veranlassen strahlende Helden nur zu gerne zur Selbstopferung aus absurden und nichtigen Gründen. Nichts kann eine Morgana aufhalten, wenn sie eine Möglichkeit erahnt, eine verletzte, angstgefüllte Seele zu vereinnahmen und zugrundezurichten.

Gesinnung

Morganas stehen, wie alle Herbstlinge, mit der Maske in engem Bunde. Sie sind eingeschworene Feinde aller Harmonie und besonders der Inspirierten und der Kinder der anderen Jahreszeiten.

Einstellung zur Magie

Askendanzmagie ist den Morganas verwehrt, denn sie können kein empathisches Band zu den Tänzern herstellen. Magische Künste praktizieren Morganas gelegentlich, aber sie konzentrieren sich nur auf die befleckten Werke dieser Magierichtung. Ihre ganz eigene Magie der Verführung und Tragik ist jedoch ihre wahre Herzensangelegenheit, und jede Morgana ist bestrebt, eine Meisterin in dieser Kunst zu werden.

Sitten, Bräuche und Gewohnheiten

Morganas sind Einzelgänger und schweben in ihrer eigenen Art über den Dingen der Menschen. Mit der Magie der Tragischen Liebe nehmen sich Morganas gerne einen willigen Diener, einen von Leidenschaft entbrannten Sklaven, der sich ihnen zu Füßen wirft. Das kann jedoch ein gefährliches Spiel für die Morgana sein, denn diese unstillbare Liebe kann auch dazu führen, daß der Sklave sich gegen das Objekt seiner Gier wendet und die Morgana tötet, damit sie für immer sein ist. Das Opfer ihrer Magie ist stets hin- und hergerissen zwischen diesen beiden Extremen, und die Morgana muß auf der Hut vor ihm sein. Das fällt ihr manchmal nicht leicht, denn auch sie ist an ihren Liebhaber gebunden, wenn auch mit deutlich schwächeren Gefühlen.

Häufige Lebenswege

Man kann Morganas in Harems finden, hinter den Thronen von Tyrannen, die von mysteriösen Leidenschaften verzehrt werden, an der Seite von Fanatikern, die Beruf, Familie und Leben hinter sich ließen, um in die Augen ihrer Angebetenen blicken zu können...

Gelegentlich eskortieren Morganas die Schwarze Karawane des Meisters der Täuschung und erschaffen einen leuchtenden Schleier auf seinem Weg.

Ansiedlungen

Morganas leben zum Großteil auf der Insel des Herbstes. Ihre kontinentalen Verwandten unterwandern dagegen gerne die anderen Reiche, wenn sich lohnende Ziele bieten, und lassen sich an Orten nieder, die von der Perfidie verseucht sind.

Rollenspieltips

Morganas sind keine Spielercharaktere.

Oger

"Kreatur, auf dir liegt ein Makel des Bösen, wie auf allen Sklaven deines Meisters. Deshalb genieße ich es, euch wimmern und um euer armseliges Leben betteln zu hören, wenn ihr die Spitze meines Schwertes schmeckt. Es ist wirklich ein großes Vergnügen, aber nicht annähernd so groß wie die wilde Lust, die ich verspüre, wenn ich im Herzen einer wütenden Schlacht bin. Ah, süß und glorreich ist es, sein Leben dem Krieg zu widmen."

Äußere Erscheinung

Oger sind menschenähnlich, werden aber im Schnitt 2 bis 2,10 Meter groß und gut 220 Pfund schwer; ihre Herkunft von der Dame des Sommers ist unverkennbar. Sie sehen ein wenig grobschlächtig aus, sind sehr widerstandsfähig gegenüber Krankheiten und physischen Schmerzen und werden etwas älter als Menschen, wenn sie nicht, was die Regel ist, vorher im Kampf sterben. Oger verzieren ihre Haut häufig mit kunstvollen Tätowierungen und tragen die langen Narben vieler Kämpfe mit Stolz.

Nachteile in der Welt: Oger haben keine speziellen Nachteile.

Persönlichkeit

Oger sind Kinder des Sommers und dementsprechend ungestüm und aggressiv. Sie sind ungeduldig und handeln manchmal so schnell, daß sie es kurze Zeit später schon wieder bereuen. Obwohl sie Individualisten sind, gehorchen sie durchaus Befehlen und schätzen starke Führerschaft, allerdings sind sie nicht für ihre Disziplin bekannt. Oger genießen Glücksspiel, Gelage und die Gesellschaft von Frauen, besonders Medusen. Da Oger selten über längere Zeiträume planen, machen sie auch nur selten Karriere und werden noch seltener Lords oder Heerführer.

Oger respektieren alle, die größer und stärker sind als sie, und schätzen alle kleineren und schwächeren Spezies gering. Zu Kobolden und Gnomen haben sie ein gespanntes Verhältnis, Schwarze Feen behandeln sie mit großer Vorsicht. Zwerge ignorieren sie, Satyrn amüsieren sie, mit Minotauren und Riesen verkehren sie gerne.

Oger bevorzugen große Siedlungen und Städte zum Leben, denn dort gibt es mehr Möglichkeiten, zu Wohlstand zu gelangen. Viele Gilden und Organisationen können die Dienste eines fähigen Ogers immer gebrauchen.

Ogerfrauen sind ihren Männern im Verhalten ähnlich, können aber während der Schwangerschaft und in den ersten Jahren der Mutterschaft zu wahren Furien werden, um ihre Kinder zu beschützen. Man sagt, es gäbe nur wenige Krieger in der Welt, die es mit einer schwangeren Ogerfrau aufnehmen könnten.

Gesinnung

Oger stehen der Dame des Sommers mit äußerster Loyalität gegenüber, weshalb sie die Herbstlinge, die Gefallenen, mit allen Kräften bekämpfen. Davon abgesehen dienen Oger aber nur sich selbst und demjenigen, der am besten bezahlt. Und während sie den Schatten nicht als ihren ausgewiesenen Feind ansehen, überdenken sie einen näheren Kontakt mit einer Kreatur der Maske mehrfach; und für gewöhnlich meiden sie ihn.

Einstellung zur Magie

Askendanzmagie ist für Oger nur ein Mittel zum Zweck. Eklipsismus und Obskurantismus sind unter Ogern gebräuchliche Disziplinen, aber ein Jornist ist bei ihnen eine absolute Ausnahme. Tänzer sind Werkzeuge, so wie auch die Instrumente und Materialien der Concordisten nur Werkzeuge sind. Ein Tänzer wird nur gut behütet, weil er so teuer ist. Concordisten sind unter Ogern selten; einige Oger wenden sich der Trommel zu, aber jegliches Interesse an den Magischen Künsten gilt nur der Verbesserung der Kampfkraft. Und ein Oger, der mit Vista eine andere Jahreszeit als den Sommer anwendet, gilt als Verräter.

Sitten, Bräuche und Gewohnheiten

Einstmals bildeten Oger Clan- und Stammesstrukturen aus, aber das ist lange vorbei. Was davon übrigblieb, ist die enge Kameradschaft, die sich schnell in einer Ogertruppe herausbildet und die Einheit zu einer schlagkräftigen Gefahr für alle Gegner macht. Aber eigentlich sind Oger Individualisten, die selbst nie eine höhere Staatsform zu bilden vermochten, sich allerdings besonders in menschliche Gemeinschaften schnell einpassen können. Ihr einzelgängerisches Wesen erlaubt ihnen nur eine unbändige und machtvolle Liebe zu ihrer Mutter, die sie geboren, aufgezogen, gegen alle Gefahren verteidigt hat und alles Wichtige lehrte, bevor sie ihr Kind mit zehn Jahren in die Welt entließ. Ein Vater ist für einen Oger dagegen nebensächlich, denn es ist üblich, daß eine Ogerfrau mehrere Männer hat.

Häufige Lebenswege

Oger entwickeln zumeist eine Vorliebe für das Kriegshandwerk und sind hervorragende, gesuchte Söldner, die oftmals die Eliteeinheiten oder Leibgarden innerhalb der Armeen bilden. Auch im Pirateriewesen findet man viele Oger. Die besten von ihnen schaffen es, Lord zu werden oder eine Kriegsakademie zu eröffnen. Der Weg der Magie wird von Ogern dagegen nur selten gewählt, obwohl man von überaus mächtigen Ogermagiern und Ogerconcordisten weiß.

Ansiedlungen

Oger sind sehr zahlreich und von allen Jahreszeitlingen diejenigen, die sich am besten den menschlichen Gemeinschaften anpassen können. Oger binden sich nur widerwillig; sie sind normalerweise Wanderer und bleiben selten längere Zeit an einem Ort, wenn sie nicht gerade mit wichtigen und lukrativen Aufgaben oder Posten betraut werden.

Besonders viele Oger findet man verständlicherweise in der Söldnerrepublik, aber auch in den Prinzen Gemeinden und in der Freibeuterenklave. Sie fühlen sich dort wohl und bekommen genug Arbeit der Art, die sie bevorzugen. Die Wüste von Kesch, in die Welt gebrannt vom großen Urzeitfeuer, betrachten Oger mit großem Respekt, und viele von ihnen durchpilgern sie zu Ehren der Dame des Sommers. Weiter nördlich in Lyphan sieht man dagegen immer weniger Oger, weil sie die Präsenz der Schwarzen Feen fürchten und dort nur wenige gute Einnahmequellen sehen. Aus diesem Grund bereisen sie auch nur selten die Wilden Gegenden. Urgamand und Janrenia ist bei Ogern zwar geschätzt, aber seit dem Ende der Bruderkriege nicht mehr sonderlich interessant.

Herausforderungen und Ziele

Das Ogerreich: Nur wenige nostalgische Oger hegen noch immer die sinnlose Hoffnung, aus den vielen einzelnen Ogergruppen eine Ogernation zu gründen.

Die Suche nach der Gottmutter: Das einzige, was die meisten Oger wirklich bewegt, ist die Suche nach der Dame des Sommers, denn alle Oger träumen davon, eines Tages an ihrer Seite zu stehen und sich in ihrer Schönheit zu sonnen, die sich so oft in den Träumen der Oger offenbart. Aber nur die wenigen Vistaner unter den Ogern suchen aktiv nach der Dame, indem sie die Bilderwelten durchstreifen und jeder Spur nachgehen, die sie dort zu finden meinen.

Rollenspieltips

Viele Oger sind renitent, arrogant und zänkisch. Keine Tavernenprügelei, kein Krieg, kein gewaltvolles Tohuwabohu auf Harmundia darf ohne sie stattfinden. Laut, ungestüm und etwas unreif, mangelt es Ogern daher an Feinsinn und leisem Auftreten. Aber das viele Kämpfen hat sie auch listig, durchtrieben und sehr anpassungsfähig gemacht. Ein Oger im Krieg und ein Oger im Frieden scheinen zwei unterschiedliche Persönlichkeiten zu sein: Sobald ein Oger seine Rüstung anlegt, wird er zu einem harten, furchteinflößenden Jahreszeitling, vor dem viele Gegner zittern. Aber bei einem Bier in der Taverne kann derselbe Oger ein umgängliches und verletzliches Wesen offenbaren.

Pixies

"Was soll das? He! Hör auf damit! Nicht ohnmächtig werden! Also, ich muß sagen... Ich bin sehr enttäuscht von dir. Ich hätte dich für stärker gehalten. Dabei habe ich doch mit der Spielerei gerade erst angefangen. Und du machst schon schlapp. Hier, nipp an diesem Fläschchen, das wird dir helfen. Gut so. Schön trinken. Ah, jetzt geht es dir wieder besser. Deine Augen schauen auch schon wieder viel klarer aus. Siehst du jetzt dieses kleine Instrument hier in meiner Hand? Du glaubst ja nicht, was man damit alles in deinen Eingeweiden machen kann..."

Äußere Erscheinung

Pixies sind kleine, zierliche Feenwesen, die den Menschen äußerlich ähneln. Sie werden nicht größer als Schwarze Feen - 80 bis 90 Zentimeter bei gerade mal 60 bis 70 Pfund Gewicht -, sind mit diesen aber nicht näher verwandt. Die Körper der Pixies behalten bemerkenswert lange ein junges, fast schon kindliches Aussehen, während die Gesichter verhältnismäßig schnell einen gelblichen und runzligen Teint alter Menschen annehmen, lange bevor ein(e) Pixie mit etwa 70 Jahren stirbt. Dieses äußerliche "Verwelken" gilt als ein Hinweis auf die Abstammung der Pixies von der Dame des Herbstes, deren Kinder sie sind.

Pixies gehören zu den wenigen intelligenten, flugbegabten Wesen Harmundias. Sie haben Flügel von ganz unterschiedlicher Art, Farbe und Form, die ebenso durchsichtig und schillernd sein können wie ledrig und grau. Sie sind schnelle, lebhaft Flieger, die darauf vertrauen, auch heiklen Situationen durch ihre Geschwindigkeit und Wendigkeit entkommen zu können. Und in diese Situationen geraten sie aufgrund ihrer Neigung zu leichtsinnigen Tricks oft genug...

Die Schnelligkeit, die Pixies im Flug erreichen, ist schier unglaublich, und die stärksten Flieger unter ihnen können sich problemlos mit den flinken Kolibris messen (bis zu fünfundsechzig Kilometer in der Stunde). Diese Fertigkeit erlaubt es Pixies auch, ihre Feinde durch wildes Herumgefalter zur Verzweiflung zu treiben.

Im Kampf benutzen Pixies häufig kleines Darts oder mehrzackige Stangenwaffen, die sie ob ihrer körperlichen Schwäche gern mit Giften behandeln, welche die Opfer schnell benommen oder bewußtlos machen. Die Folgen dieser Gifte sind mit normalen Mitteln nur schwer zu heilen.

Nachteile in der Welt: Pixies haben keine speziellen Nachteile.

Persönlichkeit

Pixies sind für alle anderen Spezies fast unerträgliche Kreaturen. Auf der einen Seite sind sie mit einem höchst kuriosen Eigensinn ausgestattet, der sogar die Skelette noch aus ihren kalten Gräbern fliehen läßt. Auf der anderen Seite ist ihr Humor häufig so verabscheuenswürdig, daß er Pixies dazu verleitet, alles mögliche auszuprobieren, zu dem sie ihr pervertierter Verstand und ihre kranke Neugier verleiten. Das umfaßt, wie man sich leicht denken kann, auch alle Arten von Grausamkeiten, Quälereien und abnormen Verhaltensweisen. Es ist daher geboten, im Umgang mit einem Pixie stets wachsam zu sein und sich Augen am Hinterkopf anzugewöhnen.

Gesinnung

Pixies stehen, wie alle Herbstlinge, mit der Maske in engem Bunde. Sie sind eingeschworene Feinde aller Harmonie und besonders der Inspirierten und der Kinder der anderen Jahreszeiten.

Einstellung zur Magie

Wegen ihrer Ungeduld können Pixies weder Askendanzmagie noch Magische Künste praktizieren.

Sitten, Bräuche und Gewohnheiten

Pixies leben in kleinen Gemeinschaften mit fünf bis zehn anderen Pixies zusammen, die sich gegenseitig im Ersinnen hinterhältiger und schmutziger Tricks beflügeln. Man findet Pixies in den abgelegensten Gegenden tiefer Wälder oder unter den Dächern der verrufensten Gebäude und Nachbarschaften. Ihre Ausdauer und Schnelligkeit haben sie zu den ausgesuchten Boten des Großen Verderbers gemacht, der in ihren Rucksäcken die Nachrichten verbirgt, die Harmundia weiter in seinen Bann ziehen sollen.

Häufige Lebenswege

Pixies unternehmen, was ihnen gerade recht ist, aber sie sind berühmt für ihr Können und ihren Umgang mit Elixieren und Giften. Sie wissen viel über die Pflanzen, die an den von der Perfidie infizierten Orten gedeihen, sammeln sie und verarbeiten sie zu allen möglichen und unmöglichen Gebräuen. Man raunt, ihre Destillierapparate seien aus den Innereien der ältesten Pixies hergestellt, die als Materialien auch von den Zwergen für alle Destillierprozesse sehr geschätzt werden. Die so hergestellten Elixiere können nicht nur eine reiche Bandbreite an Effekten hervorrufen, sondern auch magische Elemente in sich aufnehmen, die zum Beispiel mittels schwieriger, geheimer Verfahren aus Splintern herausgepreßt werden.

Ansiedlungen

Die meisten Pixies leben auf der Insel des Herbstes, aber in tiefen Wäldern und an böartigen, von der Maske verseuchten Orten findet man ebenfalls viele von ihnen.

Rollenspieltips

Pixies sind keine Spielercharaktere.

Riesen

"Bei den Zähnen meiner ehrwürdigen Großmutter... Was habt ihr erwartet, ihr Schwächling? Der armselige Versuch, meine Wachsamkeit zu hintergehen, ist ein wenig zuviel der Hoffnung für jemanden eurer Größe, meint ihr nicht? Ihr verdient es, wie ein Insekt zerquetscht zu werden, aber für dieses eine Mal will ich euch Schonung gewähren. Denkt über alles in Ruhe nach, während ihr dort kopfüber hängt wie ein Schwein beim Schlachter. Und genießt es, noch am Leben zu sein."

Äußere Erscheinung

Riesen sind die größten aller Jahreszeitlinge und bringen es im Durchschnitt auf stattliche 4,20 Meter Höhe und über 1200 Pfund Gewicht. Diese menschenähnlichen Kinder des Sommers werden ungefähr 150 Jahre alt, aber manche ihrer Älteren erreichen sogar fast 200 Jahre. Sie sind untersetzt und schwerfällig, aber von gewaltiger Stärke und Widerstandskraft gegen körperliche Schmerzen und Krankheiten, was ihre Nachteile der fehlenden Gewandtheit und Schnelligkeit mehr als ausgleicht. Der Schlag eines Riesen kann von keiner kleineren Spezies pariert werden, und ein anstürmender Riese hat schon so manches Turmfundament erschüttert. Riesen töten einen Mann mit nur einem Schlag. Sie sind so stark, daß sie nicht einmal ihrer eigenen Stärke trotzen können: Ein Riese, der von einem anderen getroffen wird, erhält von der Wucht des Treffers mindestens eine schwere Wunde. Abgesehen von magischen Kreaturen gibt es auf Harmundia kein Lebewesen, das stärker als ein Riese ist. Der Körper eines Riesen ist so massig, daß er sich nicht mehr bewegen kann, wenn er durch Magie noch vergrößert wird.

Es gibt mehrere Arten von Riesen, die sich durch die Landschaft unterscheiden, in der sie leben. Waldriesen mit ihren grünen Augen und rindenbraunen Haaren sind weithin bekannt, ebenso die Bergriesen mit ihren hellblauen Augen und schneeweißen Haaren.

Nachteile in der Welt: Riesen sind nicht einfach nur groß, sie sind... riesig. Aber ihre Masse bringt auch den Nachteil eingeschränkter Beweglichkeit mit sich, weshalb es Riesen an Geschicklichkeit mangelt. Und ein Riese muß sich unter kleineren Spezies immer mit größter Vorsicht bewegen. Ein falscher Tritt von ihm zerquetscht einen Menschen, eine falsche Bewegung reißt problemlos eine Hausfront ein. Ein Riese hinterläßt Spuren, die sich tief in das Erdreich graben, und läuft er etwas schneller über eine Straße, so muß diese danach instandgesetzt werden. Darüber hinaus sind einige feinmotorische Fertigkeiten für Riesen schlicht unmöglich, zum Beispiel das Knacken eines Schlosses, Reparieren kleiner Gegenstände oder das Leisten von Erster Hilfe bei einem Menschen. Für einen Riesen ist das Öffnen einer kleinen Tür ohne deren

Beschädigung schon eine beachtliche Leistung. Daher unterliegt der Zugang für Riesen zu den Siedlungen und Gemeinschaftsplätzen kleinerer Spezies in der Regel strikten Beschränkungen.

Persönlichkeit

Riesen fühlen sich mit der Natur tief verbunden. Sie sind grundsätzlich gutherzig, gastfreundlich, gefällig und manchmal auch etwas naiv. Sie mögen keine größeren Personenansammlungen und bevorzugen verständlicherweise offene, weite Räume, in denen sie ihren Tätigkeiten ohne Gefahr für andere nachgehen können. Sie lieben Tiere und umgeben sich gerne mit ihnen, allerdings erachten sie das Gesetz der natürlichen Auslese als eine Notwendigkeit und haben keinerlei Probleme damit, selbst zu jagen oder andere bei der Jagd zu beobachten. Die Verwüstung oder Verachtung der Natur ist Riesen jedoch zuwider, und jene, die nur zum Spaß jagen oder rücksichtslos die Wälder durchkämmen, werden schnell zu Feinden der Riesen und müssen deren Vergeltung fürchten. Riesen zögern nämlich nicht, Gewalt anzuwenden, wenn sie es für angemessen halten. Hinter ihrer gemütlichen Fassade sind sie versessen auf ihre Freiheit und auf den Respekt gegenüber dem Landstrich, in dem sie leben. Sie können bemerkenswert grausam werden, wenn sie jemanden als Bedrohung der einen oder des anderen betrachten.

Aber davon abgesehen sind sie eher bekannt für ihre Großzügigkeit, und Reisende wissen, daß sie einen Riesen immer um Schutz bitten können, wenn sie sich in Gefahr wähnen. Riesen sind geradlinig und aufrichtig, hassen Lügen und Betrug und entbieten alten Leuten ein hohes Maß an Respekt. Der Weisheit und den Ratschlägen älterer Personen einer jeden Spezies schenken Riesen viel Beachtung, weshalb gerade Schwarze Feen einen großen Einfluß auf Riesen haben können. Für Riesen spielt die körperliche Größe eine untergeordnete Rolle, denn sie halten einen großen Geist für wichtiger und mächtiger als die Kraft der Muskeln.

Gesinnung

Riesen gehören zu den leidenschaftlicheren und entschlosseneren Feinden der Maske und erschweren ihm das Leben durch das beständige Jagen und Töten seiner Anhänger. Eigentlich müßte jemand von der Durchtriebenheit der Maske leichtes Spiel damit haben, einen Riesen in die Irre zu führen, aber die Riesen haben gelernt, sehr wachsam zu sein. Ein Scherge der Maske hat größte Schwierigkeiten, einen Riesen in seiner gewohnten Umgebung zu täuschen. Der Riesen Einstellung zum Schatten ist dagegen sehr viel reservierter. Sie mißtrauen den Beschwörern mehr als den Dämonen selbst, die sie nur als Werkzeuge und manchmal als Opfer fremder Begierden begreifen. Ein Riese kann jedenfalls ebenso Freund wie Feind eines Beschwörers sein, je nachdem, welche Persönlichkeit und Motive letzterer besitzt.

Den Damen des Jahreszeiten sind Riesen dagegen untätigste Diener, allen voran der Dame des Sommers. Aber im Gegensatz zu Ogern und Minotauern haben Riesen eine umfassendere Sicht auf die Jahreszeiten und befürworten eine gemeinsame Suche nach allen drei schlafenden Damen.

Einstellung zur Magie

Viele neigen zu der Auffassung, die Behäbigkeit der Riesen mache diese Wesen ungeeignet für die Magie der grazilen Tänzer. Aber die Geschichte belehrt sie eines besseren, auch wenn angemerkt werden muß, daß Riesenmagier in der Tat rar sind. Die Entscheidung für Askendanzmagie ist immer eine aus ganz persönlichen Gründen; normalerweise haben die Riesen dafür ihren Clan verlassen, wurden sogenannte Wanderer und traten einer Schule der Chiffrenmagier bei. Es ist nicht verwunderlich, daß sich Riesen dann vorwiegend für den Jornismus entscheiden und nur selten für den Weg der Eklipsisten. Obskurantismus ist für Riesen selbstverständlich undenkbar und eine Versündigung an ihrem innersten Wesen. Ihr guter Wille und ihre empathische Nähe zur Natur schmieden ein zu enges Band zu den Tänzern, als daß sie es jemals über sich bringen könnten, einen Tänzer zu quälen.

Die Magischen Künste sind für Riesen weniger attraktiv. Ihre mächtigen Stimmen sind zwar für die Skandierung vorteilhaft, aber Riesen bevorzugen Klangmagie mit angepaßten Instrumenten: Flöten, Trommeln, manchmal sogar Violinen. Im Bereich Vista sind wandfüllende Fresken eine Spezialität der Riesen, die sich als Vistaner den drei "reinen" Jahreszeiten als Freie und auch als Ältere Kunst zuwenden.

Sitten, Bräuche und Gewohnheiten

Riesen leben in Clans, die von einem Ältestenrat regiert werden, der sowohl über alltägliche als auch grundsätzliche Dinge entscheidet. Jeder Clan besteht aus zehn bis fünfzig Riesen, je nach Umweltbedingungen und Bündnissen mit benachbarten Machthabern. Das Gebiet eines Clans ist oftmals nicht sein Eigentum, sondern durch ein Abkommen mit dem örtlichen Lord, der die

Abgabe seines Landes für den Schutz durch den Clan eintauscht, in Besitz genommen worden. Ein Clan wird durch sein einzigartiges Totem symbolisiert, ein Tier, das zu beschützen dem Clan ein großes Anliegen ist. Und einigen Gerüchten zufolge soll es sogar einen "Clan des Hohen Tänzers" geben, dessen Mitglieder sämtlich Askendanzmagier sind.

Die Geschlechter bei Riesen sind absolut gleichberechtigt, was unter anderem der großen Bedeutung weiblicher Riesen entspringt. Bei Riesen ist eine Geburt nämlich ein außergewöhnliches Ereignis, denn jede Frau kann in ihrem Leben höchstens drei Kinder zur Welt bringen. Dies erklärt, weshalb Riesen so gering an der Zahl sind und schon manche Clans aufgrund eines Mangels an Frauen ausgestorben sind.

Außerhalb eines Clangebietes ist es ungewöhnlich, einem Clanriesen zu begegnen, vielmehr trifft man dann auf die Wanderer: Riesen, die sich von ihrem Clan losgesagt haben oder verbannt wurden. Wie die Minotauren, so durchstreifen auch sie Harmundia auf der Suche nach einer Heimat, einem neuen Clan oder nach der Erfüllung ihrer Ziele. Aber ob Exilant, Verbannter oder Freigeist mit Neugier auf die Welt und die Wege seines Schicksals... Ein wandernder Riese wird stets als großartiger Gefährte betrachtet, dem man sich gerne anschließt.

Häufige Lebenswege

Clanriesen spielen in der menschlichen Gesellschaft keine Rolle. Ein Clan strebt stets nach Unabhängigkeit und verteilt innerhalb des Clans alle Aufgaben an die Riesen mit den dafür geeigneten Fähigkeiten. Einige sind Jäger, andere Sammler, Holzfäller, Handwerker oder Heiler. Zwar erfüllen Clanriesen immer mal wieder eine Aufgabe außerhalb des Clans, aber das sind jeweils abgesonderte, zeitlich begrenzte Aktivitäten: Bauhilfen, Lasten schleppen, Kriegsdienst, Waldhüterei, Tierbändigung und dergleichen mehr. Riesen helfen gern den anderen Spezies, solange das nicht ausgenutzt wird und die Gefallen erwidert oder mit gutem Willen belohnt werden.

Die Wanderer dagegen übernehmen durchaus spezielle Funktionen in einer menschlichen Gemeinschaft. Manche findet man als wilde, furchteinflößende Kämpfer im Kriegswesen, andere wiederum stehen in den Diensten von Baumeistern oder Städten, die eine ordentliche Stange Geld dafür berappen. Wo immer eine Festung, eine Kathedrale oder ein anderes großes Bauwerk errichtet wird, ist es nicht ungewöhnlich, daß wandernde Riesen wegen einer Anstellung vorsprechen. Als Boten sind Riesen ebenfalls beliebt, denn sie überbrücken schnell auch weite Entfernungen und haben von Räubern nichts zu befürchten. In den Marschen von Modehen schätzt man Riesen als Wächter und Aufseher über die zauberhaften Parks und die Haine mit den Königsbäumen. Und einige Wanderer lassen sich sogar nieder und betreiben mit großem Erfolg Kräuterläden. Die Concordisten unter den Wanderern gründen gelegentlich ganze Malergilden, deren Fertigkeiten bei der künstlerischen Gestaltung großer Gebäude legendär sind.

Ansiedlungen

Im Norden Harmundias haben Riesen genügend Land für eine reiche Entwicklung gefunden: In Lyphan und den Wilden Gegenden haben sie sich in großer Zahl angesiedelt, besonders in den ausgedehnten Wäldern der Wilden Gegenden, wo man zahlreiche Clans im Streit oder Bund mit den einheimischen Barbaren findet. Die Liturgische Provinz wird von Riesen allerdings - wie von allen anderen Jahreszeitlingen auch - gemieden, denn dort hält man sie als Sklaven. In der Hauptstadt der Liturgen, Neuvên, sind Riesen in Ketten ein alltäglicher Anblick; sie müssen in den Herrenhäusern der Würdenträger oder in den Minen schuften. Die Prinzen Gemeinden nehmen Riesen dagegen gerne auf, und viele Wanderer verschlägt es in dieses Reich mit der Hoffnung auf ein wenig Glück oder eine Aufnahme in einen der Clans der südlichen Gebirge. Auch in den Bergen der Freibeuterenklave, Janrenias und Urgamands gibt es einige Clans, aber die meisten der dort anzutreffenden Riesen sind Wanderer.

Das Imperium von Kesch wurde im Laufe der Jahrhunderte Zeuge der Geburt einer ganz neuen Riesenrasse: der Wüstenriesen. Sie sind an ihren feuerroten Haaren und bernsteinfarbenen Augen leicht zu erkennen und leben in kleinen Clans mitten in der Wüste. Wanderer aus diesen Clans verschlägt es meistens nur bis in die keschitischen Küstensiedlungen.

In der Söldnerrepublik versuchen nur Wanderer ihr Glück, denn die wenigen Clans, die dort lebten, sind wegen der dauernden Kriege in den Norden gezogen. Die Witwenländer tolerieren Wanderer, aber keine Clans. Die Riesen werden in diesem Reich wachsam beobachtet und sind Gegenstand zahlreicher Vorbehalte. Die Marschen von Modehen beheimaten im Gegensatz dazu viele Clans und behandeln Riesen mit Respekt, denn die Riesen sorgen für die Sicherheit der Grenzen und den Schutz der Städte.

Herausforderungen und Ziele

Liebe: Riesen trennen seelische Liebe nicht von körperlicher und bleiben mit dem ersten Partner für den Rest ihres Lebens zusammen. Diese Einstellung ist auch der Tatsache geschuldet, daß weibliche Riesen in der Zahl ihrer Kinder beschränkt sind. Für Wanderer ist es natürlich sehr schwierig, dem Gebot der ganzheitlichen Liebe zu folgen, aber auch sie suchen die eine Liebe und sind bemüht, sich nicht in mehreren amourösen Abenteuern zu verlieren.

Die Gründung eines Reiches der Riesen: Viele Riesen in den Wilden Gegenden denken, daß ihr Land die Wiege eines Reiches der Riesen werden könnte, eine Zuflucht für alle Riesen Harmundias, die Schutz und Frieden spendet. Die Ältestenrate sind momentan dabei, die Clans zu vereinen, um die Barbarenstämme ein für allemal zu vertreiben.

Rollenspieltips

Das Spiel eines Riesen ist nicht gleichbedeutend mit dem Spiel einer tumben, naiven Kreatur. Zwar darf man nie vergessen, welche Probleme ein Riese durch seine Größe in den Siedlungen und Städten der kleineren Spezies hat, doch haben sich auch letztere mit der Präsenz eines Riesen arrangiert. Sie sind vorsichtiger und aufmerksamer, und manche Herbergen bieten sogar Ställe oder gesonderte Hütten an, in denen auch Riesen nächtigen können. Die meisten Spielercharaktere werden aus verständlichen Gründen Wanderer sein, und diese haben sich an den Verkehr mit kleineren Spezies gewöhnt. Man gibt also gegenseitig auf sich acht. Darüber hinaus haben Riesen häufig eine beruhigende Wirkung; ihre Wut wird zwar gefürchtet, aber ihre Feundschaft sehr hoch geschätzt.

Satyrn

"Meine Geliebte, ich wandelte über so viele Pfade und überwand so viele Gefahren, um an deiner Seite zu sein! Ich kann mir keine größere Belohnung für meine Mühen vorstellen als die Süße deiner Lippen, keine größere Heilung für meinen Seelenschmerz als das sanfte Anlehnen meines Hauptes an deine seidene Haut. Von deinen Armen umschlungen, gelten all meine Gedanken dir, nur dir allein."

Äußere Erscheinung

Satyrn entstammen dem Frühling und ähneln von der Hüfte aufwärts den Menschen. Sie gleichen diesen auch in Größe und Gewicht, aber unterhalb der Hüfte besitzen sie die Beine und elfenbeinernen Hufe eines Ziegenbocks. Mit diesen Beinen können sie hervorragend rennen und springen, und die Hufe sind ernstzunehmende Waffen. Satyrn widerstehen Krankheiten und Schmerzen genauso gut wie die Menschen und besitzen auch eine vergleichbare Lebenserwartung, aber an Ausdauer sind ihnen nur wenige Menschen gewachsen. Viele Satyrn sind wohlgebaut und üben mit ihren schlanken, markanten Gesichtern eine beachtliche Faszination auf die Damenwelten Harmundias aus.

Nachteile in der Welt: Satyrn werden beständig von ihren sexuellen Bedürfnissen geleitet. Und falls sie diesen Trieb nicht mit dem Extrakt der Alraunenwurzel eindämmen, können schöne Frauen eine enorme Macht über sie erlangen und sie zu fast allem bewegen, wenn sie ihnen einen Kuß, eine Liebesnacht oder ein romantisches Tête-à-tête im Mondenschein versprechen.

Persönlichkeit

Satyrn können insbesondere bodenständige Vertreter anderer Spezies mit ihrer Wechselhaftigkeit verwirren und aus der Fassung bringen. Sie sind auf der einen Seite außergewöhnlich zuvorkommend, höflich, eloquent und reizvoll, besitzen ein entwaffnendes Charisma, vollendete Manieren und eine große Vorliebe für alle Facetten der Diplomatie. Auf der anderen Seite aber sind sie Getriebene eines unstillbaren sexuellen Verlangens, die, wann immer möglich, der Einsamkeit entfliehen und es nur schwer ertragen können, ihre Schlafstatt einmal nicht mit einer schönen Frau, ihrer liebsten Gesellschaft, zu teilen. Daher fühlen sich Satyrn in jeder angenehmen Gruppe wohl, und wenn es in dieser auch noch ausreichend holde Weiblichkeit gibt, wännen sich Satyrn in ihrem ureigenen Element. Frauen sind für sie die Quelle der Romantik, der Liebe und des Begehrens, sie werden geistreich umgarnt, mit Charme und Finesse verführt, aber dabei immer geachtet. Für einen Satyr ist es nahezu undenkbar, einer Frau primitiv und tumb oder gar gewalttätig zu begegnen.

Es nimmt daher nicht wunder, daß Satyrn über ein optimistisches Wesen verfügen (das nicht selten die Grenze zum Leichtsinn überschreitet) und das Leben in einer Art Rausch durchschreiten,

besessen von der Begierde nach neuen Erfahrungen, Improvisationen und Spontaneität. Regeln, Disziplin und Vorschriften sind ihnen zuwider, denn ihren freien Willen erachten sie als ihr höchstes Gut, das sie mit allen Mitteln gegen eine Unterordnung unter irgendeine Autorität verteidigen. Ihre Freiheit bedeutet den Satyrn alles und steht über allem. Deshalb reisen sie auch sehr gerne und lassen sich selten länger nieder, und wenn, dann höchstens nur für einige wenige Monate. Wanderer, Reisende, Freigeister par excellence, durchqueren sie ohne Unterlaß alle Reiche Harmundias auf der Suche nach romantischer Liebe, Reichtum und Vergnügungen.

Gesinnung

Die Satyrn sehen in der Maske ihren größten Feind, und ihr Haß für diesen Feind ist absolut. Sie kämpfen mit Körper und Seele und mit allem, was sie aufzubieten haben, gegen seinen Einfluß und seine unzähligen Pläne, die Menschen zu seinen hilflosen Puppen zu machen. Kein Satyr wird jemals willentlich in die Hände der Maske spielen. Den Schatten betrachten Satyrn dagegen mit Nachsicht und einer eher unentschiedenen Einstellung. Dämonen können durchaus von Nutzen sein, und der Schatten wurde, ebenso wie die Dame des Herbstes, hinterhältig von der Maske betrogen.

Von den Damen der Jahreszeiten haben Satyrn dagegen eindeutige Vorstellungen: Sie sind der Inbegriff der Weiblichkeit, und jeder Satyr hatte schon sehnsüchtige Träume, in denen er einer der Damen in delikater Innigkeit beiwohnte und zu ihrem dauerhaften Liebhaber wurde. Für Satyrn wäre die Erfüllung dieses Wunsches die Vollendung ihrer größten Suche, und sie würden alles, wirklich alles tun, um die Damen der Jahreszeiten zu finden.

Einstellung zur Magie

Satyrn blicken auf Askendanzmagie schon wegen ihrer verschulden Aspekte mit nachlässiger Gleichgültigkeit herab. Die Idee, irgendwelchen Präzeptoren der Chiffrenmagier oder überhaupt irgendwelchen Magiern gehorchen zu müssen, ruft in Satyrn Unverständnis hervor. Aus diesem Grund lernen diejenigen der Satyrn, die die Tänzermagie praktizieren wollen, bei abtrünnigen Magiern und benutzen illegale, unmarkierte Tänzer.

Die Magischen Künste werden von Satyrn allerdings sehr geschätzt, am liebsten in ihrer freien Form. Klangmagie nimmt dabei den höchsten Stellenwert ein, und da Satyrn für ihre außergewöhnliche Musikalität bekannt sind, spielen sie oftmals zwei oder drei Instrumente mit beachtlichem Können (meistens Flöte, Harfe und Zitter). Vista und Skandierung wird von Satyrn ebenfalls gerne ausgeübt, nur an Gestaltmagie zeigen sie wenig Interesse.

Sitten, Bräuche und Gewohnheiten

Entgegen landläufiger Meinungen, genießen Satyrn Städte genauso wie die freie Natur. Aber obwohl sie besser und harmonischer in einen Wald passen, fürchten sie die dortige Einsamkeit und bevorzugen deshalb das Gewühl und die Geschäftigkeit der Städte.

Geschlechtlich sind Satyrn das Gegenteil der Medusen, denn es gibt keine weiblichen Satyrn. Um einen Nachkommen zu zeugen, muß ein Satyr in einem Wald uralte Rituale vollziehen und auf unbekannte Weise mit der Natur verschmelzen. Diese Rituale gebären einen verzauberten Baum, in dem sechs Monate lang ein neuer Satyr heranwächst, der von seinem Vater gegen alle Gefahren geschützt wird. Wenn die Zeit gekommen ist, schält sich der neugeborene Satyr aus seinem Geburtsbaum heraus, der kurze Zeit später abstirbt und verdorrt. Der junge Satyr wird vom Vater als Sohn angenommen und bis in seine Jugendjahre hinein auf der Wanderschaft und durch praktische Anschauungen unterrichtet. Wenn der Jugendliche dann zum Erwachsenen reift, trennt er sich von seinem Vater, damit beide wieder zu ungebundener Freiheit finden können.

Viele erwachsene Satyrn kontrollieren ihre sexuellen Begierden mit Hilfe der Alraunenwurzel. Gewachsen aus dem Samen der Satyrn, kann diese Wurzel durch tägliche Einnahme die Gelüste dämpfen, die den Satyrn zeitweise üble Streiche spielen können. Manche Satyrn rauchen die Alraunenstücke in eleganten Pfeifen, andere wiederum fertigen ein Pulver aus ihnen an. Ein Exemplar dieser Wurzel - obwohl selten und teuer - kann einen Satyr etwa einen Monat lang von seiner überschäumenden Lust erlösen.

Häufige Lebenswege

Satyrn bedienen sich der Verführung in allen Lebenslagen. Wenn sie ein Handwerk ausüben wollen, denn wählen sie eines, das zu ihren Vorlieben paßt: reisender Parfumeur, Hausierer, Bote oder sogar Söldner in einer herumziehenden Armee. Allerdings bleiben Satyrn nur selten längere Zeit derselben Tätigkeit treu und versuchen mal dies, mal das. Es ist nicht ungewöhnlich, daß ein Satyr nach seiner Ankunft in einer neuen Stadt erst einmal als Tavernenbedienung und Unterhalter

arbeitet, bis er eine reiche Frau erobern kann, auf deren Kosten er es sich dann wohlergehen läßt, solange er ihrer noch nicht wieder überdrüssig ist.

Aber das den Satyrn liebste Dasein ist das Künstlerleben: der Verkauf schöner Gemälde von Haustür zu Haustür, das Erfreuen lokaler Lords mit klangvollen Melodien und Oden, das Zusammensuchen einer Schauspielertruppe zur Aufführung obszöner Komödien, das herzerreißende Vortragen lieblicher Poesie oder epischer Tragödien auf den Marktplätzen... Und die verdorbensten unter den Satyrn können wahre Vermögen verdienen, wenn sie unter den Balkonen schmachsender Frauen ihre Flöten zaubern lassen und ihre Körper verkaufen. Satyrn können darüber hinaus so vollendete Schmeichler sein, daß manche Lords ihre Dienste nur für diesen einen Zweck in Anspruch nehmen.

Ansiedlungen

Satyrn meiden die Liturgische Provinz, wo sie wie wilde Tiere gejagd und getötet werden. In Lyphan und den Wilden Gegenden - die Reiche, die arm an Städten sind - findet man ebenfalls nur wenige Satyrn. In den Prinzen Gemeinden halten sie sich dagegen gern auf, denn dort ist das Vergnügen zu einer Kunstform erhoben worden, die Schmeichelei zu einem Lebensweg. Auch in der Freibeuterenklave findet man zahlreiche Satyrn, denen es gefällt, als Piraten die Küsten zu bereisen und zu plündern, was und wo sie können. Wenn sie sich dagegen in das keschitische Imperium begeben, dann meistens, um sich selbst in den Armen atemberaubender Kurtisanen zu verlieren oder die Harems der Kalifen mit den schönsten Frauen der Region zu beliefern. Urgamand und Janrenia werden von Satyrn ebenfalls geschätzt, wohingegen sie sich von der Söldnerrepublik, wo Frauen nur als Huren respektiert werden, fernhalten. Ohne Frage fühlen sich Satyrn in den kultivierten Witwenländern höchst wohl, denn dort genießen sie die herausfordernde Verführung der gefühlkalten Medusen, das warme Klima, die hohen Künste und exzellenten Weine. Gleiches gilt für die Marschen von Modehen, in denen Satyrn gern die großartigen Gärten bewundern und die phantastischen Pflanzen bestaunen.

Herausforderungen und Ziele

Die Männlichkeit: Die Männlichkeit ist das größte Anliegen der Satyrn. Sie zu verlieren, heißt, zu sterben - dahinzusiechen als Opfer einer Krankheit, welche die Satyrn den "Kleinen Tod" nennen. Einige ältere Satyrn bekommen manchmal diese Krankheit, ebenso die Unglücklichen, die entmannt wurden, und es scheint, als beschleunige sie das Altern. Manche Erkrankte kehren in den Wald ihrer Geburt zurück und warten dort schwermütig auf den Tod. Andere werden wahnsinnig, verfallen in Raserei und töten wahllos Männer, Frauen und Kinder, bevor sie ihrem eigenen Leben ein Ende setzen oder hingerichtet werden.

Die Mutter: Eine Legende erzählt von weiblichen Satyrn, die im Zeitalter der Flamboyanz aus dem Inneren der Königsbäume geboren wurden. Gerüchte munkeln, eine von ihnen, eine Frau von überirdischer Schönheit, streiche durch die Gassen der Städte Modehens. Die Satyrn suchen diese Frau seit Jahrhunderten, aber bisher vergeblich...

Rollenspieltips

Die Entscheidung für einen Satyrcharakter ist nicht die Entscheidung für einen nymphomanen Orgiasten. Obwohl die Schürzenjägerei und die Verführung bedeutende Charakterzüge eines Satyrs sind, hat er erheblich viel mehr zu bieten. Er gibt sich gern der philosophischen Betrachtung der Verführung hin und ist ein gesellschaftliches Chamäleon, das sich schnell allen möglichen Situationen und Personen anpassen kann, denn sein Charisma beeindruckt Frauen wie Männer. Ein Satyr kann treue Freunde gewinnen, aber auch harte Neider, ergebene Liebschaften, aber auch Racheverlangen der Verflossenen. Zuvorderst ist er ein Lebemann, der auch den faszinierendsten Dingen überdrüssig werden kann und nur eines wirklich fürchtet: Eintönigkeit.

Schwarze Feen

"Kindchen, ich habe genauso lange nicht geschlafen wie du, obwohl ich so viel älter bin, als du es dir überhaupt vorstellen kannst. Die Erde spricht zu mir, und wir haben häufig sehr wichtige und interessante Themen zu diskutieren, denn ich bin die Mutter der Degen. Vor kurzem haben schlimme Vibrationen die Ruhe der Steine gestört. Ich mag zwar klein und schwach sein, aber ich weiß mich der Geheimnisse meiner Künste zu bedienen, wenn ich der Bedrohung angesichtig werde. Ich bin bereit."

Äußere Erscheinung

Schwarze Feen sind von gedrungener, menschlicher Gestalt und werden nur ungefähr 90 Zentimeter groß bei circa 80 Pfund Gewicht. Auffälligstes Merkmal sind ihre ledernen Flügel auf dem Rücken und ihre etwas unförmigen Körper, die immer alt und kränklich wirken. Ihre Haut ist furchig, mit einem graufarbenen Teint, und nährt den Eindruck von einer dahinsiechenden Frau.

Und wirklich folgt das Leben einer Schwarzen Fee einem höchst eigenartigen und einzigartigen Rhythmus, denn offensichtlich sind sie diejenigen der Jahreszeitlinge, die vom Verrat der Dame des Herbstes und dem Verschwinden ihrer eigenen Gottmutter, der Dame des Winters, am schlimmsten betroffen wurden. Denn seit diesen Ereignissen sind die Schwarzen Feen die Beute des Fluches, der auf ihrer Gottmutter liegt: Sie fallen für viele Jahre in einen tiefen Schlaf, erwachen aus diesem wieder für einen gewissen Zeitraum und werden erneut vom Schleier des Schlafes umhüllt... So setzt sich der Zyklus fort und fort, und jede Schwarze Fee hat ihren eigenen, den sie genau spüren kann. Deshalb altern Schwarze Feen sichtbar, sterben aber nicht auf natürliche Weise. Jede Fee weiß, wann sie der sogenannte Ruf ereilt, um erneut in ihren dunklen Schlaf zu sinken und sich wieder mit ihrer Mutter zu vereinigen.

Nachteile in der Welt: Schwarze Feen haben dasselbe Größenproblem wie Kobolde und Gnome und können das, im Gegensatz zu den flinken Pixies, nicht durch ihre Flugfähigkeit ausgleichen. Die Feen fliegen unbeholfen und nur über kurze Distanzen, ihre Flügel sind ihnen zeitweise zwar eine große Hilfe, aber das Fliegen ist für sie so anstrengend, daß sich Schwarze Feen danach doppelt so lange erholen müssen, wie sie geflogen sind.

Darüber hinaus führt das beständige Studieren der Maske und des Schattens dazu, daß Schwarze Feen sich deren Einflüssen nicht mehr vollständig entziehen können und unter deren Makeln leiden.

Persönlichkeit

Schwarze Feen flößen stets Unbehagen, Furcht und oftmals auch großen Respekt ein. Sie sind vor allem Behüter und Anwender der Magie, denn Magie - gleich, ob Askendanzmagie oder Magische Künste - ist ihr einziger Weg, um auf der Oberfläche Harmundias überleben zu können. Aber weil sie häufig als Hexen angesehen werden, fürchten sie eine Verurteilung durch die Menschen und versuchen, im Hintergrund zu bleiben. Daher sind die Feen trotz ihrer unendlichen Neugier sehr mißtrauisch. Sie haben einen ganz eigenen Blick für alles Sein und verbringen jede ihrer wachen Stunden mit der Erkundung der geheimnisvollsten und innersten Abläufe Harmundias und mit der Erforschung des Mysteriums, das hinter dem Fluch ihrer Spezies steckt. Sie sehen alles und jeden als Teil der Welt und daher als ein Objekt, das es zu studieren gilt. Es verwundert daher nicht, daß Schwarze Feen die Atmosphären von Schulen und Akademien, verrümpelten Studienzimmern und verstaubten Bibliotheken voller knitternder Schriftrollen mögen.

Mit jedem zyklischen Ruf fallen die Schwarzen Feen aber wieder in den Schlaf des Vergessens. Alle Erinnerungen an ihre vergangenen Wachzeiten verschwinden hinter einem Schleier. Nach dem Erwachen finden sich die Feen daher ohne Erinnerung wieder, höchstens verwirrt von einigen Erinnerungsfetzen, die wie Träume erscheinen. Einige der Feen suchen bewußt nach ihren Erinnerungen in den Bilderwelten des Winters, von denen man sagt, sie enthielten die Träume ihrer gesamten Spezies. Aber der Schleier des Vergessens lüftet sich erst wieder, wenn eine Fee nach und nach auf Dinge stößt, die mit ihren Erinnerungen zu tun haben. Das kann folglich, besonders bei magischen Fertigkeiten, zu einer rasanten Entwicklung der Fee in den Monaten führen, die ihrem Erwachen folgen.

Aufgrund ihrer körperlichen Schwächen umgeben sich Schwarze Feen gern mit treuen Dienern oder Freunden, die sich um ihr Wohlergehen kümmern und die lästigen Alltagsgeschäfte für sie erledigen. Besonders den anderen Kindern des Winters sind Schwarze Feen dabei zugeneigt: Zwerge werden von ihnen als Gesellschafter sehr geschätzt, und Medusen gehören zu ihren engsten Verbündeten.

Gesinnung

Alle Schwarzen Feen sind eingeschworene Feinde der Maske und des Schattens, egal, ob sie Inspirierte sind oder nicht. Die Maske ist für sie der personifizierte Verrat. Er verführte die Dame des Herbstes und bewirkte das Verschwinden der anderen Damen. Der Schatten, der zum willigen Verbündeten der Maske wurde, und seine Dämonenkinder können daher auch nur als Feinde angesehen werden. Eine Schwarze Fee wird niemals an der Seite eines Beschwörers streiten oder sich gar selbst in der Kunst der Dämonenbeschwörung üben. Aber ungeachtet dessen müssen Schwarze Feen sich der Maske und dem Schatten stellen, um sie und den Fluch ihrer Spezies verstehen zu können. Viele der Schwarzen Feen sind deshalb mit den Makeln ihrer schlimmsten Feinde behaftet, der Perfidie und der Finsternis.

Die Rückkehr der Damen der Jahreszeiten wird von den Schwarzen Feen erwünscht und willentlich betrieben. Einige Gelehrte glauben, das Wiederauftauchen der Dame des Winters würde zum Tod dieser alten Weiber führen und zur Geburt einer einzigartigen Schwarzen Fee, welche die neue Stammutter ihrer Spezies werden solle. Aber dieser Glaube ist bar jedes Nachweises.

Einstellung zur Magie

Das Praktizieren vieler Arten von unbefleckter Magie liegt den Schwarzen Feen im Blut. Ihr Standpunkt zur Askendanzmagie ist dabei ebenso fest wie klar: Obskurantismus ist eine verfluchte Disziplin, die Harmundias magischen Reichtum schwächt und durch das Verschwenden wertvoller Splitter nur der Maske in die Hände spielt. Theoretisch wird man auf der Welt keine Schwarze Fee finden, die sich dem Obskurantismus zugewendet hat. Eklipsismus wird von den Feen dagegen aufgrund seiner Vielfalt und Heimlichkeit sehr geschätzt, Jörnismus als nobelste aller Disziplinen hoch geachtet. Mit dem Recht, das Juwel der Magier auf der Stirn und nicht auf dem Handrücken zu tragen, unterstreichen die Schwarzen Feen ihre Ehrbarkeit und Autorität in allen Bereichen der Magie über die Menschen und die anderen Jahreszeitlinge.

Die Magischen Künste werden von den Feen dagegen in ihrer ganzen Breite und Tiefe erforscht und angewendet. Dabei sind sie besonders der Vista des Winters zugeneigt, um die Erinnerungen ihrer früheren Leben festzuhalten, der Skandierung wegen ihrer Zeitmagie und der Gestalt.

Sitten, Bräuche und Gewohnheiten

Die Schwarzen Feen sind so selten, daß jeder Tod einer Fee ihre Spezies weiter in die Vergessenheit führt. Aber noch ist es das Bestreben der Feen, ihre gesellschaftliche Existenz in den Mauern der Städte zu pflegen und zu zeigen. Städte sind für sie die besten Plätze, denn nur dort können sie Magie studieren und gleichzeitig in den Schatten bleiben. Sie mögen Lokalitäten, wo niemand Fragen stellt und sie frei sind, nach eigenem Belieben zu kommen und zu gehen.

Die Feen schließen sich gern zu Zirkeln zusammen, zu Schwesternschaften, die sich in den Elendsvierteln oder in anderen zwielichtigen Gegenden einer Stadt treffen. Ein Zirkel ist eine formlose Vereinigung, die sich auf Gesprächen und gemeinsamen Arbeiten gründet. Die Schwarzen Feen tauschen sich über Magie aus, über die Fortschritte bei ihren Forschungen und ihre neusten philosophischen Gedanken. Sie kümmern sich um diejenigen von ihnen, die dem Ruf folgen müssen, und sorgen für einen wohlverborgenen Platz für den jahrelangen Schlaf. Sie fertigen Listen über ihre Reisen durch die Bilderwelten an, interpretieren ihre Träume und lauschen den Erzählungen jeder neuen Fee in der Stadt, die vom Zirkel große Hilfen erwarten kann. Aber nichtsdestoweniger gibt es zwischen einzelnen Zirkeln auch Rivalitäten, die zeitweise sogar wegen obskurer Ideologien zu kalten Kriegen ausarten können. Die Mitgliedschaft in einem Zirkel ist allerdings nicht Pflicht, und einige Schwarze Feen bevorzugen die Einsamkeit oder das Reisen und Abenteuern.

Häufige Lebenswege

Es ist für eine Schwarze Fee sehr ungewöhnlich, sich anderen Tätigkeiten als denen ihrer Magie und Forschung zu widmen. Gelegentlich beraten die Feen Zwerge und menschliche Baumeister mit der Weisheit ihrer Mineralerkenntnis und Gestaltmagiekünste.

Viele Schwarze Feen besetzen im Orden der Chiffrenmagier und in Concordistengesellschaften wichtige Positionen. Die berühmtesten Eklipsistenschulen werden von Schwarzen Feen geleitet, und zahlreiche Ateliers und Galerien der Älteren Künste verdanken ihren famosen Ruf einer Schwarzen Fee. Daher werden die Feen auch häufig ersucht, kulturelle Schirmherrschaften und Funktionen zu übernehmen: Steinreiche Händler lassen sich gerne beim Erwerb wertvoller Kunst beraten, Lords bitten um die Pflege ihrer privaten Kunstsammlungen. Wenn eine Schwarze Fee eine solche exklusive Anstellung annimmt, dann nur aus dem Motiv heraus, diesen prachtvollen und einzigartigen Werken nahesein und sie für sich allein studieren zu können.

Ansiedlungen

In den rauen Landstrichen Lyphans stößt man häufiger auf Schwarze Feen, die dort in der Regel als weise Seele eines Stammes verehrt werden. Aber obwohl sie die Ältesten der Alten sind, werden sie von den jüngeren Feen geschnitten, weil sie sich angeblich vom Kampf gegen den Fluch abgewandt haben. In Wahrheit hoffen diese alten Schwarzen Feen aber, die schreckensverbreitende lyphanische Horde gegen die Liturgische Provinz führen zu können und auf diesem Wege an das Wissen dieses Landes zu gelangen, denn die Liturgen enthalten es seit langem den Augen der Jahreszeitlinge vor.

In den Wilden Gegenden, Janrenia und der Liturgischen Provinz werden Schwarze Feen gejagt oder als Gefangene gehalten. In Urgamand genießen sie dagegen allgemein Gastfreundlichkeit aufgrund des großen Respektes vor Amertine, der langjährigen Gefährtin Agones von Rundstein, die vor kurzem dem Ruf folgen mußte. Somit findet man in Urgamand viele mächtige Zirkel der Schwarzen Feen. In den Prinzen Gemeinden sieht die Sache wiederum etwas anders aus, denn dort sind die Feen zwar beliebt, aber widmen sich fast gänzlich Magischen Künsten, die sich knapp an der Grenze zur Perversion bewegen. Die Dekadenz dieses Landes macht alle Arten magischer Experimente möglich und gebar eine mysteriöse Avantgarde fortschrittlicher Zirkel.

In der Freibeuterenklave, im keschitischen Imperium und in der Söldnerrepublik gibt es fast keine Schwarzen Feen, weil die Beschaffenheiten der dortigen Gesellschaftsstrukturen und des Bildungsniveaus den Interessen der Feen nicht viel zu bieten haben. Lieber zieht es sie in die Marschen von Modehen und am liebsten in die Witwenländer, wo sie mit Vorliebe für die Medusen arbeiten, den gelehrigen und mächtigen Patronen aller Künste.

Herausforderungen und Ziele

Fluch des Winters: Seit dem Verschwinden der Damen der Jahreszeiten versuchen die Schwarzen Feen, ihr Leiden zu verstehen und einen Weg zu finden, den Untergang ihrer Spezies aufzuhalten.

Der Kampf gegen die Maske und den Schatten: Die Feen fühlen sich verpflichtet, sich diese beiden schlimmsten Feinde und deren Schergen zu nähern und sie durch genaue Studien besser kennenzulernen. Denn wer deren Geheimnisse kennt, weiß sie schließlich auch zu vernichten.

Die Suche nach den Erinnerungen: Die Vistaner unter den Schwarzen Feen bereisen und erforschen die Bilderwelten auf der Jagd nach alten, verlorenen Erinnerungen. Denn die Feen, die ihre Vergangenheit wiederentdecken, können unvorstellbar mächtig werden.

Rollenspieltips

Das Spielen einer Schwarzen Fee ist ein schwieriges Unterfangen. Sie ist eine gebrechliche, gequälte Kreatur, mit außergewöhnlichem Interesse an der Magie, aber auch mit einer verfluchten Persönlichkeit. Viele Leute meiden den Kontakt zu Schwarzen Feen und fürchten oder hassen sie gar. Deshalb leben Schwarze Feen im Verborgenen, unter Kapuzen, werden für Kinder gehalten und brabbeln häufig dunkle Formeln vor sich hin. Eine Schwarze Fee ist ein dunkler Charakter, dessen Überleben einzig und allein der Magie geschuldet ist. Somit ist es für eine Schwarze Fee wichtig, treue und starke Verbündete zu haben, auf die sie sich verlassen kann und die sie schützen.

Zwerge

"Ooh! Wahrlich, diese Klinge - so wunderbar, so meisterlich! Sie ist härter selbst als der Granit der Ockermondberge! Töricht werden diejenigen sein, die es wagen, sich mit ihrem glücklichen Träger zu messen. Mein grenzenloses Entzücken erquickt mir Geist und Seele! Was für ein feines Werk höchster Handwerkskunst!"

Äußere Erscheinung

Zwerge sind Kinder des Winters und, wie die meisten der Jahreszeitlinge, von humanoider Gestalt. Dabei sind sie aber wesentlicher stämmiger als die anderen Spezies: Sie werden etwa 1,45 Meter groß und wiegen dabei bemerkenswerte 280 Pfund. Ihre Lebenserwartung beträgt circa 80 Jahre für Männer und bis zu 100 Jahre für Frauen. Zwerge sind von gedrungener und stämmiger Statur und wirken häufig recht grobschlächtig, was ihre Vorliebe für faszinierende Tätowierungen und kunstvolle Bärte jeder Art und Form nicht wettmachen kann. An Widerstandsfähigkeit gegenüber Krankheiten und körperlichen Schmerzen können es manche Zwerge aber sogar mit Ogern

aufnehmen, und ihre handwerklichen Fähigkeiten jeder Art sind in ganz Harmundia berühmt. Viele große Meister der Handwerkskünste sind Zwerge.

Nachteile in der Welt: Zwerge haben keine speziellen Nachteile.

Persönlichkeit

Zwerge haben für gewöhnlich einen sehr robusten, bodenständigen Charakter und sind ebenso eigensinnige wie anspruchsvolle Arbeiter, deren Hang zur Detailgenauigkeit und Präzision weithin bekannt ist. Die Zwerge, die noch in gebirgigen Gegenden leben, sind etwas jähzornig und schnell zu verärgern, aber ihre städtischen Verwandten fallen gemeinhin eher durch ihre Ruhe und Reserviertheit auf. Freundschaft, Kameradschaftlichkeit und Feierlichkeit werden jedoch von allen Zwergen hoch geschätzt.

Zwerge mögen wohlgestaltete Dinge und Ordnung, und die Künste begeistern alle Zwerge, die den Bergen den Rücken zugekehrt haben. Sie haben darüber hinaus einen erstaunlichen Sinn für Formen und Räume, der es ihnen ermöglicht, mit nur einem genaueren Blick ein sogenanntes Axialurteil zu fällen und die Beschaffenheit eines Gebäudes sowie seine Stärken und Schwächen exakt zu bestimmen. Eines aber mögen Zwerge aufgrund ihres geradlinigen Wesens überhaupt nicht: Überraschungen und Improvisationen. Man sollte sich also davor hüten, einen Zwerg mit derartigen Faxen mehr als nötig zu vergrätzen.

Gesinnung

Zwerge hassen die Maske aus tiefstem Herzen heraus. Seine hinterhältigen Betrügereien verstoßen in so großem Maße gegen alle zwergischen Prinzipien, daß jeder Zwerg gegen den Einfluß der Maske in Harmundia ankämpft. Der Schatten aber ist für Zwerge nur ein Opfer, ebenso die Dame des Herbstes, und sie sind der Ansicht, daß man die Dämonen nicht für den Verrat ihres Herren mitverantwortlich machen sollte. Daher sehen Zwerge in den Dämonen durchaus potentielle oder gar nützliche Verbündete.

Dem Problem der verschwundenen Damen der Jahreszeiten nähern sich Zwerge dagegen mit Vorsicht an. Viele von ihnen glauben, daß ein Wiedererwachen der Damen nur durch eine Verbindung mit dem Schatten erfolgen kann, aber solange dieser unter der Herrschaft der Maske steht, ist eine solche Verbindung undenkbar. Erst durch die Erlösung des Schattens kann Harmundia die Wiedergeburt der Jahreszeiten begrüßen.

Einstellung zur Magie

Die Magischen Künste liegen den Zwergen sehr viel mehr als die Askendanzmagie. Tänzer sind chaotische Kreaturen, unzuverlässig, empfindlich, manchmal sogar gefährlich - ein Albtraum für die meisten Zwerge. Und ein Beitritt zum Orden der Chiffrenmagier heißt für einen Zwerg, seinem Clan oder dem Winkelorden abzuschwören. Deshalb gehen nur wenige von ihnen diesen Weg und entscheiden sich dann entweder für den Jormismus oder den Eklipsismus.

Durch ihre Zuneigung zu Materialien, Formen und Räumen verwundert es nicht, daß von allen Magischen Künsten die Gestaltmagie das liebste Steckenpferd der Zwerge ist, besonders in seiner Form als Ältere Kunst. Klangmagie mit Trommeln oder Zittern wird ebenfalls geschätzt, Skandierung und Vista dagegen nur selten praktiziert.

Sitten, Bräuche und Gewohnheiten

Zwerge sind entweder "vom Winkel" oder aus den Bergen. Letztere sind in Clans mit 50 bis 150 Mitgliedern beider Geschlechter organisiert. Diese Clans haben eine lange und hochgeschätzte Geschichte, die sie mit einem speziellen Gebirgszug, seiner Flora, Fauna und all seinen Ressourcen und Minen verbindet. So wurden die letzten Jahrhunderte Zeugen der Entstehung mächtiger, uneinnehmbarer Zwergenfestungen im nackten Gestein der Berge. Armeen, Händler oder Reisende bevorzugen daher auch gern das Entrichten eines angemessenen Wegezolls an die Zwergenclans, welche die Gebirgspässe halten und pflegen. Die Angelegenheiten der Menschen und Jahreszeitlinge interessieren die Bergclans jedoch wenig, sie mischen sich normalerweise nicht ein und ergreifen nicht Partei. Aber ungeachtet dessen bieten sie reisenden Gästen immer ein freundliches Willkommen und einen Platz am warmen Feuer, sofern sie nicht belästigt werden.

Die in Städten lebenden Zwerge versammeln sich dagegen fast alle unter einem Namen: dem Winkelorden. Diese jahrhundertealte Institution gehört zu den mächtigsten Unternehmen ganz Harmundias und nötig selbst Könige zu Kompromissen. Dennoch ist sie natürlich nicht allmächtig und arbeitet in der Regel eng und produktiv mit den lokalen und überregionalen Machthabern zusammen. Der Orden unterhält in den meisten Städten Schulen, wo die zukünftigen zwergischen Handwerker und Baumeister ausgebildet werden. Und durch seinen schier unglaublichen

Reichtum ist der Winkelorden in nahezu allen wichtigen Bereichen des Lebens vertreten: Herbergen, Hospitäler, Banken, Gebäudebesitz, Kampfschulen, die das Manöver des geraden Weges lehren, Finanzierung großer und größter Bauprojekte...

Ein Zwerg, der seinen Clan verlassen hat oder in eine Familie des Winkelordens hineingeboren wurde, muß dem Orden allerdings nicht beitreten. Es obliegt seiner eigenen Entscheidung, aber wenn er ablehnt, ist er auf sich allein gestellt. Wenn er aber beitrifft und die Lehren der Ordensmeister annimmt, erhält er viele Vergünstigungen jeder Art. Ein Meister, der den Winkelorden in einer Stadt vertritt, unternimmt alles, was in seiner Macht steht, um den örtlichen Zwergen das Leben einfacher zu gestalten. Als Gegenleistung muß jeder vom Orden ausgebildete Zwerg den Zehnten seiner Einkünfte jeweils zu den Sonnenwenden an den Orden abführen.

Häufige Lebenswege

Die Zwerge des Winkelordens sind famose Baumeister und Handwerker; niemand kann sich mit ihren Talenten auf diesen Gebieten messen, und ihre Arbeiten beinhalten häufig uralte, argwöhnisch gehütete Geheimnisse. Gebäudepläne werden nach der Bauphase verbrannt, Notizen und Berechnungen von Forschungen aller Art auswendig gelernt oder in den tiefsten Kellern der Ordenshäuser unter Verschuß gehalten. Die Schmiedekunst in all ihren feinen und groben Ausformungen liegt den Zwergen besonders am Herzen, und die talentiertesten Schmiede wenden sich oftmals der Älteren Kunst der Gestaltmagie zu. Die Clanzwerge in den Bergen finden ihre Lebenserfüllung dagegen in den Aufgaben, die dem Clan nützlich sind: als Soldaten, Wachgardisten, Jäger, Handwerker oder Minenarbeiter.

Ansiedlungen

Im hohen Norden, in Lypahn und den Wilden Gegenden, findet man keine Zwerge, aber Zwergenc clans bewohnen seit Jahrhunderten die Berge im Süden der Prinzen gemeinden und an der Nordgrenze des keschitischen Imperiums. Die Winkelzwerge unterhalten einige der schnellsten und besten Schiffe in der Freibeuterenklave und haben in der Liturgischen Provinz tiefe Wurzeln geschlagen, wo sie für die Pflege der gläsernen Bauwerke benötigt werden, die den Liturgen so wichtig sind. In Janrenia dagegen sind Zwerge nicht sehr willkommen, weshalb sie sich lieber in Urgamand ansiedeln, wo sie einen besseren Ruf genießen. Urgamand billigt darüber hinaus auch wohlwollend, daß sich Clanzwerge überall in den Bergen ansiedeln, die die Grenze zu Janrenia bilden. In der Söldnerrepublik trifft man fast ausschließlich auf Exilanten: Zwerge, die Clan oder Orden verlassen haben und nun allein ihr Glück versuchen. Die Marschen von Modehen entwickeln wiederum mit dem Winkelorden zusammen offiziell neue, meisterhaft schöne Baustile unter Einbeziehung mineralischer Stoffe, Pflanzen und organischer Substanzen. Aber so sehr die Zwerge dort willkommen sind, so sehr werden sie in den Witwenländern verachtet. Deshalb meiden Zwerge das Reich der Medusen trotz all seiner Schönheiten.

Herausforderungen und Ziele

Okkulte Baukunst: Diese Bezeichnung erhalten alle Bauwerke, bei deren Konstruktion Magie im Spiel war, entweder als Splitter, im Rahmen von Beschwörungen oder als Ergebnis der Älteren Kunst der Gestaltmagie. Okkulte Baukunst wird von Geheimnissen umwoben und nur innerhalb des Winkelordens von Concordisten mit Kenntnissen in der Dämonenbeschwörung angewendet.

Das Bergkönigreich: Die Stimmen, die unter den Clanzwergen nach einer Vereinigung aller Clans zu einem großen Königreich rufen, werden beständig lauter und zahlreicher. Sie fordern das Ausrufen eines Königs, der die Clanzwerge hinter sich sammelt und ein neuer, bedeutender Machtfaktor im politischen Gefüge Harmundias wird.

Rollenspieltips

Es ist ein großer Unterschied, ob man sich für einen Clanzwerg oder einen Winkelzweig entscheidet. Erstere sind rauher, stolzer und in jeder Hinsicht robuster als ihre städtischen Verwandten. Sie mögen den Lärm und Gestank der Städte nicht und erfreuen sich am beißenden Wind, den kalten Wintern und langen Märschen in den Bergen. Die Winkelzwerge dagegen sind seit langem mit der menschlichen Gesellschaft vertraut und werden von vielen Bewohnern Harmundias als kleine, stämmige Menschen bezeichnet.

Organisationen

Der Winkelorden (weltweit)

Die in Städten lebenden Zwerge versammeln sich fast alle unter einem Namen: dem Winkelorden. Diese jahrhundertealte Institution gehört zu den mächtigsten Unternehmen ganz Harmundias und nötig selbst Könige zu Kompromissen. Dennoch ist sie natürlich nicht allmächtig und arbeitet in der Regel eng und produktiv mit den lokalen und überregionalen Machthabern zusammen. Der Orden unterhält in den meisten Städten Schulen, wo die zukünftigen zwergischen Handwerker und Baumeister ausgebildet werden. Und durch seinen schier unglaublichen Reichtum ist der Winkelorden in nahezu allen wichtigen Bereichen des Lebens vertreten: Herbergen, Hospitäler, Banken, Gebäudebesitz, Kampfschulen, die das Manöver des geraden Weges lehren, Finanzierung großer und größter Bauprojekte... (Mehr dazu s. 'Zwerge'.)

Die Chiffrenmagier (weltweit)

Dieser Magierorden wird im Kapitel 'Magie' detailliert beschrieben.

Der Scharlachzirkel (Prinzengemeinden)

Diese machtvolle Bruderschaft verbindet in den Prinzengemeinden die Magier, welche sich selbst vornehmlicher als Zauberer titulieren. Wie seine Entsprechungen im Westen ist auch dieser Zirkel streng hierarchisch gegliedert, so daß fast alle Zauberer von denen bedient und hofiert werden, die geringeren Wissens und Grades sind, und selbst wiederum jenen dienen, die höheren Grades sind. An der Spitze dieser Pyramide steht derzeit der Zauberer Yah Pong, der Prinz des Stadtstaates Abbadrah. Seine magischen Künste und Dämonen werden in ganz Harmundia und darüber hinaus gefürchtet.

Die Diamantene Sternenscheibe (urspr. Wilde Gegenden, nun weltweit)

Diese exklusive, mittlerweile weltweit vertretene Organisation setzt sich aus den Schamanen aller Clans zusammen und widmet sich besonders der Sorge für Schwerverwundete. Sie steht ausschließlich reichen Personen offen. Besonders Gesetzesbrecher müssen auf der Hut sein, denn die gefürchteten sogenannten Heuler, die Wächter des Ordens, zögern nicht, Renitenz und Verstöße mit dem Tode zu bestrafen. Die Mitglieder dieser ungewöhnlichen Gruppierung vertrauen auf ihre Tränke, die mit sorgsam gesammelten Asten gebraut werden, und auf ihr ausgeklügeltes Verteilungsnetzwerk. Das permanente Wachstum dieser Organisation erlaubt es, die Wilden Gegenden in einem anderen Licht als in jenem der Barbarei darzustellen.

Die Bruderschaft des Oktopus (Freibeutenklave)

Unter dem Schutz des Helms, des Bundes der Führer aller großen Familien der Enklave, hat diese Bruderschaft ein Geleitsystem entwickelt, das alle Handelsschiffe außer den urgamischen und modehener in Anspruch nehmen können. Sie ist in allen Häfen präsent und hat dank der Verbindungen zu den Freibeutern in der Enklave ein dichtes Netz für Schmuggel und Verkehr aller Art etabliert. Die Bruderschaft händigt Zertifikate für sichere Passagen aus, die aber in der Praxis wenig Anerkennung finden, es sei denn, der Schiffseigner hat für viel Geld auch ein Mitglied der Bruderschaft für die Fahrt angeheuert. Dieser Freibeuter garantiert dann die Sicherheit des Schiffes, seiner Mannschaft und der Waren. Alle Mitglieder dieser Organisation haben als Tätowierung einen purpurnen Oktopus auf dem linken Unterarm.

Die Chimäregilde (Witwenländer)

Es ist leicht, die Gildenhäuser dieser Schwesternschaft in allen Städten der Witwenländer zu erkennen, denn sie sind normalerweise achteckige Türme mit dunstartigen Ausströmungen um ihre Spitzen herum. An den Sockeln dieser Türme sammeln sich all jene traurigen oder süchtigen Personen, die sich in halluzinogenen Schwaden oder in einem exquisiten Drogenrausch verlieren möchten. Die Käufer der Mittel werden in den unteren Geschossen der Türme empfangen, und wer möchte und betucht genug ist, kann in die unterirdischen Ebenen hinabsteigen und einige Produkte gleich an Ort und Stelle ausprobieren. Jedes Gebäude der Chimäregilde ist ebenso gut wie streng bewacht, und niemand kann es unbemerkt betreten oder verlassen. Manchmal, in der Nacht, können aus den Tiefen der Türme irre Schreie von Sklaven vernommen werden, an denen die Schwestern neue Drogen und Substanzen testen.

Die Gilde der Assassinenakrobaten (Marschen von Modehen)

Die Druiden der Marschen gründeten diese Geheimloge von Assassinen als Teil des Kampfes gegen den Feind, weshalb sie zuverlässig auf der Seite der Inspirierten steht. Um ein Meuchelmörder dieser Gilde zu werden, muß man fünf Jahre lang in einem Königsbaum gelebt haben und in der Lage sein, auch an schwierigen Oberflächen mit behänder Leichtigkeit emporzuklettern. Die Assassinenakrobaten sind Meister der Balance und luftigen Höhen und arbeiten mit einem breiten Arsenal von Pflanzenwaffen, die ihnen von den Druiden zur Verfügung gestellt werden. Zu diesen Waffen gehören zum Beispiel spurensuchende Insekten, Spinnen, die zum Töten oder zum Einweben ganzer Gassenabschnitte trainiert wurden, Efeuranken, die innerhalb von Sekunden eine Wand vollständig bedecken können, und Blätter, die wie scharfe Klingen schneiden. Die meisten Meuchler der Assassinenakrobaten sind Kobolde, aber jeder Mensch und Jahreszeitling hat theoretisch Zugang zu dieser Gilde, die im Schatten arbeitet, aber schon so manchem Inspirierten dabei half, der Perfidie zu entkommen. Die Logenmitglieder verwenden viel Zeit auf den Schutz der Inspirierten, wenn diese noch nicht das Erwachsenenalter erreicht haben und sich gegen den Feind noch nicht selbst verteidigen können. Nach dieser Phase im Leben der Inspirierten behalten die Assassinen weiterhin ein Auge auf sie und lassen ihnen, wenn nötig, mysteriöse Hilfe zuteil werden, ohne sich dabei aber ihren Protegés zu offenbaren. Es ist nicht ungewöhnlich, daß sich im engeren Freundeskreis eines Inspirierten jemand findet, der eine dieser seltsamen, smaragdgrünen Figuren schon mal irgendwo erspäht hat.

Die Präzeptorale (Urgamand)

Die Präzeptorale ist eine machtvolle Bruderschaft, die von Scholaren in der Liturgischen Provinz gegründet wurde. Sie folgt einer strengen Ideologie und mißt der Ehre einen hohen Stellenwert bei. Diese Organisation ist eine Ansammlung von Wanderlehrern, die den armen, ungebildeten Schichten Lesen und Schreiben beibringen in der Hoffnung, sie der Mittelmäßigkeit und der blinden Gefolgschaft gegenüber den Baronen Urgamands zu entziehen. Nur die stärksten, unbeugsamsten Geister, welche die Kraft besitzen, die Bewährungsproben des Ordens in den Bereichen Verdruß, Entbehrungen und Befragungen zu bestehen, werden von der Bruderschaft als Lehrer zugelassen. Sie gehen danach zu den Armen in den Städten und Landstrichen hinaus, um ihnen die Geheimnisse des Alphabets zu offenbaren. Dabei folgen sie einem strengen Moralcodex, dessen Pflichten viele ihrer Handlungsweisen bestimmen. Die Wanderlehrer dürfen zum Beispiel niemals ärgerlich werden oder Gewaltverbrechen begehen, sie dürfen nicht an Verwüstungen, Plünderungen, Diebstahl oder Einbrüchen beteiligt sein. Um ihre Seelen dieser bössartigen Instinkte zu entledigen, durchlaufen die Lehrer eine Vielzahl äußerst strenger Disziplinierungen.

Tanis' Schwestern (Janrenia)

Diese Schwesternschaft zumeist janrenischer Frauen hat es sich zum Ziel gemacht, die Ideale der Frauenrevolte, der Emanzipation der Frauen in Janrenia, zu erhalten und weiterzugeben. Mit langen Hetzreden wettern sie gegen die Männer und besonders gegen Soldaten, die sie als blutrünstige Wilde ansehen. Die Schwestern gehen von Stadt zu Stadt, von Dorf zu Dorf, um mit den Müttern und Töchtern zu sprechen und sie davon zu überzeugen, für sich und ihre Angehörigen Entscheidungen selbst zu treffen. Sie wollen die Frauen Harmundias hinter sich versammeln und ein Reich gründen, wie es Harmundia noch nicht gesehen hat. Männer, die dem Wunsch nach Kampf entsagten, haben ebenfalls das Recht, der Schwesternschaft beizutreten.

Die Verstoßenen (Liturgische Provinz)

Alle Einwohner der Zwilichtreiche fürchten sich insgeheim vor den Verstoßenen, egal, ob sie an deren Existenz glauben oder nicht. Diese obskure Organisation wurden zum letzten Mal während des liturgischen Kreuzzuges gegen Urgamand eingesetzt, in der Baronie Rundstein. Die Verstoßenen sind eine Eliteeinheit von Einhornreitern, die allein vom liturgischen Pontifex befehligt wird. Sie setzt sich zusammen aus Ketzern, Obskurantisten und Beschwörern, die von Magiern im Auftrage des Pontifex vor den Flammen der Scheiterhaufen gerettet wurden. Aber diese Reiter sehen nicht mehr menschlich aus. Diejenigen, die sie gesehen haben, beschreiben sie als blutdürstige, fleischhungrige Wesen mit Körpern, die feuerrot und von Brandblasen entstellt sind. Und ihre schwarzen Einhörner mit den abgesägten Hörnern sind so grausam wie ihre Reiter...

Die Gilde der Passanten (Abym)

Diese Organisation ist ausschließlich in Abym vertreten. Ihre Mitglieder kennen die Stadt wie kein anderer und dienen als Führer, Boten und Berater. Markantestes Kennzeichen der Gilde sind ihre zahlreichen schwarzen Gondeln, die man überall auf den Kanälen der Stadt sieht.

Magie

Harmundia ist eine Welt der Magie, der magischen Mysterien und magischen Vielfalt:

Den Inspirierten steht eine Magie offen, die sich Concord oder Harmonie nennt und die vier Magische Künste Klang, Gestalt, Vista und Skandierung umfaßt. Jede davon kann entweder in ihrer älteren oder in freier Form gewirkt werden.

Darüber hinaus existiert in sehr viel größerer Verbreitung die Askendanzmagie, die für jeden Sterblichen zu meistern ist. Sie wird unterteilt in die drei großen Disziplinen Jornismus, Eklipsismus und Obskurantismus, die aus der Manipulation kleiner Kreaturen, der sogenannten Tänzer, erwachsen, mit deren Hilfe die Magier ihre Zauber wirken können.

Weiterhin gibt es noch die gefährliche Kunst der Dämonenbeschwörung, die schon so manchen Leichtsinigen in den Abgrund des Abyss riß.

Viele Jahreszeitlinge beherrschen ihre ganz eigenen magischen Kräfte und Künste, allen voran die Morganas mit ihren Fähigkeiten zur Betörung und Verzauberung, oder die Kobolde, die ein einzigartiges magisch-empathisches Band zur Natur entwickelt haben.

Janus, die Damen der Jahreszeiten, die Maske und der Schatten schufen außergewöhnliche Magieformen, die nur sie selbst oder auch ihre Gefolgschaft meistern können.

Die Musen verzauberten die Welt einstmals mit magischen Orten und Kreaturen, von denen auch heute noch viele auf Harmundia zu finden sind.

Splitter, kristalline Magie, erfüllen Gegenstände oder sogar ganze Gebäude mit magischen Fähigkeiten und Emotionen. Ihnen gegenüber stehen die magischen Artefakte, die zwar keine Splitter besitzen, aber ungeachtet dessen große magische Kräfte besitzen können.

Ursprung und Geschichte - Die Verzauberung der Welt

Die Magie der Unsterblichen

Die Unsterblichen schufen die Magie und die magische Orte, und sie bevölkerten Harmundia mit Geschöpfen, von denen sich einige bis in die heutige Zeit erhalten haben. Nachfolgend sollen all diese Phänomene entsprechend ihres Ursprungs beschrieben werden.

Die Musen

Am Anfang, als die Musen Harmundia auf ihrer Suche nach Vollkommenheit durchstreiften, pausierten sie an Orten, die zu Perfektionen wurden. Aber obwohl sie voller Inspiration waren, verschwanden die meisten dieser Relikte während der Agonie wieder. Einige jedoch überstanden auch die dunkelsten Zeiten und werden heute als Heiligtümer betrachtet, die den Musen gewidmet sind. Doch sind nur wenige Dutzend dieser verborgenen und selten Perfektionen übriggeblieben.

Während der mythischen Suche nach der Endgültigen Vollkommenheit haben die Musen auch Kreaturen auf die Welt gebracht. Einige, wie die Nymphen und Sirenen, wurden Wunder genannt und mit der Aufgabe betraut, die Perfektionen zu behüten; andere aber, die, wie die Drachen und Zyklopen, Prodigien oder auch Exzellenzen genannt wurden, dienten als Soldaten der Musen. Im Verlauf der Schlacht gegen die Maske und den Schatten wurden die Prodigien in einem Ausmaß dezimiert, daß viele von ihnen für immer verschwanden. Die Wunder litten ebenfalls in diesem Konflikt, aber manche haben ihn weitgehend unbeschadet überstanden. Heutzutage werden Sirenen als die am häufigsten zu sehenden Wunder auf Harmundia betrachtet, und es wird gesagt, sie würden die Geheimnisse der Wege zu den Perfektionen kennen.

Diurn und Nox

Als die Nacht die Risse der Erde bedeckte, grub sie die Abyssalen aus und gebar die Dämonen. Man soll hier aber auch von der Legende erfahren, die von bestimmten Dämonen handelt, welche "die Gesunkenen" genannt werden. Es wird von ihnen vermutet, dem Erbe des Nox, der zum Schatten wurde, abgeschworen zu haben. Über die Zeit gründeten die Gesunkenen vermutlich eine Bruderschaft, einen Widerstand im Herzen des Abyss gegen den Pakt, der Nox an die Maske band. Aber die Beschwörer können diese magischen Kreaturen nicht nach Harmundia rufen, denn deren Magie wirkt nur in der ewigen Schwärze des Abyss.

Als der erste Tag anbrach, kam Diurn hervor und mit ihm seine Diener, die Glimmer. Als Ritter des Lichts, so wie die Dämonen Kreaturen der Finsternis waren, wurden die Glimmer während der Agonie geschwächt. Sie bekämpften die Maske und seine Verbündeten an den Frontlinien und

sind heute fast völlig verschwunden. Doch einige wenige überlebten den Kampf oder haben Harmundia nicht verlassen. Verwundet oder sterbend sind sie "eingeschlafen", um sich zu erholen. Dafür spinnen sie ihr goldenes Blut in die Form von Sonnenstrahlen, und manchmal kann man eine Stimme hören oder sogar das Gesicht eines Glimmers erhaschen, mal hinter einem bunten Glasfenster, mal in der Spiegelung einer Karaffe. Um Gestalt anzunehmen, benötigen die Glimmer - Janus' Aufmerksamkeit zum Trotz - Diurns Hilfe und können sich dann mittels einer reflektierenden Oberfläche mitteilen. Ein solches Zeichen, vage gezeichnet auf Glas oder Stahl, kann dann und wann ein guter Rat für die Inspirierten sein. Man sagt, Klingen von unglaublicher Reinheit reflektierten die Glimmer beständig, so daß sie dem große Macht verliehen, der im Besitz eines solchen Schwertes sei.

Die Jahreszeiten

Die Magie der Jahreszeiten entspringt nicht nur der Magischen Malereikunst Vista. Es gibt darüber hinaus eine Magie, die von den Damen selbst durch eine subtile Verbindung mit den Jahreszeitlingen vermittelt wurde. Diese Art der Magie drückt sich generell in Träumen als mysterienreiche, sibyllinische Botschaften aus und mag sogar unter außergewöhnlichen Umständen von einem Jahreszeitling Besitz ergreifen. Üblicherweise wird sie zur Magie der Natur gezählt, so wie sie zum Beispiel der Kobold Emerold ausübt, wenn er sein karges Feld besät, um das ganze Jahr über eine wunderbare Ernte einzuholen. Ansonsten gibt es noch die Kräfte, welche die Dame des Herbstes ihren Jahreszeitlingen verleiht. Diese Kräfte sind unbekannt und unterscheiden sich von der Vista des Herbstes.

Janus

Die Magie von Janus wird Urteil genannt und durch seine vielen Diener vollstreckt, zumeist von Kreaturen der Maske, die sich von ihrem Meister losrissen, um der Flamme zu dienen, und die in ihrem Tode unter Janus' Schwingen kamen. Die Urteile werden auch von den meisten Grauen Eminenzen und den letzten verbliebenen Glimmern umgesetzt, deren Botschaften oft von Janus inspiriert sind. Die Magie des Urteils dient unter allen Umständen dazu, Recht zu sprechen und die Harmonie wiederherzustellen.

Die Flamboyanz

Überreste und Relikte

In der Zeit der Flamboyanz, als alle Menschen inspiriert waren, war die Kraft der Magie auf ihrem Höhepunkt. Sie wohnte Personen und Plätzen inne, glänzte in Gegenständen und inspirierte Künstler und ihre Werke. Harmundia erbt von der Flamboyanz Überreste (Plätze und architektonische Elemente) und Relikte (Gegenstände der Zeit, wie Töpferwaren und Waffen).

Die gemeinsame Eigenschaft der Überreste und Relikte (und auch der Tänzer) sind die Splitter, die mit ihnen verwoben sind. Splitter repräsentieren die Magie der Flamboyanz, kristallisiert zur Zeit der Eklipse. Wenn jemand von Überresten und Relikten spricht, ist es höchst wahrscheinlich, daß sie einen oder mehrere Splitter enthalten. Manche flamboyante Gegenstände oder Ruinen mögen davon ausgenommen sein, aber die meisten von ihnen sind deshalb bereits verschwunden.

Die Tausend Türme von Lorgol sind ein Beispiel eines Überrestes der Flamboyanz, und auch der mächtige Dolch Airgueiz ist ein bekanntes Relikt. In jedem Überrest und Relikt steckt der Splitter in einem anderen Teil. Es könnte der Herd eines Gebäudes, der Knauf einer Waffe oder sogar die gesamte Klinge sein. Und die Kräfte, Fähigkeiten und Beständigkeit eines Gegenstands hängen immer von der Menge und Kraft der Splitter ab, die er beinhaltet.

Ergastulum

Ergastula sind Szenen aus der Zeit der Flamboyanz, eingefangen in der Form von Fresken. Sie sind wie Schnappschüsse einer Epoche - in der Zeit eingefangene Orte, die mit den Magischen Künsten befreit werden können. Die Ergastula sind auf der Höhe der Eklipse entstanden. Sie traten hervor, wo die Splitter nicht die immense Kraft der Inspiration der Erleuchteten ausdrücken konnten. Ergastula können auf einer Wand auftauchen, einem Bild oder einem persönlichen Gegenstand. Ein Laie wird stets überrascht sein über die Aufmerksamkeit, die jeder Einzelheit dieses Werkes gewidmet wurde. Aber Ergastula sind keine Bilderwelten; man kann nicht in ihnen reisen, sondern nur ihre Elemente (Charaktere, Objekte, eine Szene) nach Harmundia beschwören. Rar sind jene, welche die Geheimnisse eines Ergastulums durchdringen können, denn solch eine Kraft steht nur den mächtigsten Concordisten zur Verfügung, jenen, die Vista und Gestaltmagie auf sehr hohem Niveau ausüben. Eine uneingeweihte Person mag ein Wandgemälde noch nicht einmal als Ergastulum erkennen.

Splitter

Natur

Ein Splitter ist fossile Magie. Er ist die konkrete Darstellung der Inspiration, die das flamboyante Harmundia bedeckte. Splitter haben eine kupferne Färbung, und ab und zu sind goldene Furchen eingeprägt. Splitter können an soliden Stellen gefunden werden, wie etwa in der Knochenstruktur der Tänzer, in Überresten und Relikten.

Ein Splitter ist das widerstandsfähigste Material, das bekannt ist. Es kann durch magisches Feuer in speziellen Schmieden und sogar durch die Flamme eines Inspirierten geschmolzen werden. In flüssigem Zustand erinnert die Beschaffenheit der Splitter sehr an jene von Quecksilber. Die Substanz zu schmieden, verlangt spezifisches Wissen und meisterliches Können, denn es kann nicht nur all seine speziellen Eigenschaften verlieren, sondern auch unkontrollierbare spontane Reaktionen während des Bearbeitungsprozesses erzeugen.

Emotionen

Jeder Splitter beinhaltet drei Emotionen:

Die primäre Emotion: Dies ist die fossile Darstellung einer Emotion aus der Zeit der Eklipse, von einem oder mehreren Inspirierten. Diese Emotion ist nicht immer aktiv und mag all ihre Kraft mit der Zeit verloren haben. Man würde allgemein auf einen Splitter des Muts oder des Hasses verweisen, wenn von der primären Emotion gesprochen wird. Der Träger reagiert abhängig vom Wert seines Splitters unterschiedlich.

Die zwei sekundären Emotionen: Sie sind selten und für gewöhnlich nur präsent, wenn eine Emotion in bestimmten Situationen mit einem Überrest oder Relikt intensiv verbunden ist. Das Schwert eines Königs könnte zum Beispiel Mut als primäre Emotion haben, und seine sekundären Emotionen könnten Furcht vor dem Dämon, den es bekämpfte, und Hass auf seinen Feind sein. Diese sekundären Emotionen sind aber nur zu spüren, wenn der Inspirierte in einer vergleichbaren Situation ist. Im obigen Beispiel würde der Inspirierte also besonders furchtsam sein, wenn er Dämonen mit diesem Schwert bekämpfte.

Sekundäre Emotionen sind oft mit historischen Gegebenheiten verbunden. Im Fall von Überresten zeigen sich primäre und sekundäre Emotionen nur an bestimmten Orten. Das Betreten eines Überrestes hat nicht immer zur Folge, von der primären Emotion des Splitters überwältigt zu werden. Das Gefühl wird sich vielmehr in einem besonderen Raum offenbaren, in einem Korridor, einem Thron oder ähnlichem. Sekundäre Emotionen werden sich dagegen zumeist in bestimmten Momenten manifestieren, die mit ihrer Geschichte verbunden sind.

(Weiteres zu Splitteremotionen s. 'Magieregeln'.)

Kräfte

In der Theorie sind die Kräfte der Splitter grenzenlos. Jeder Splitter kann die Inspiration einer oder mehrerer Personen der Flamboyanz enthalten. Nichtsdestoweniger hat jeder Splitter seine eigene Fähigkeit als eine Art "Signatur". Als Beispiel läßt sich wieder das Schwert betrachten, welches einem König zur Zeit der Eklipse gehörte. In diesem Fall beinhaltet der Splitter den Mut und möglicherweise sogar die Begabung des Königs. Das Schwert würde nun als Relikt bezeichnet werden und seinem Träger den Mut und die Begabung eines Königs verleihen. Aber dies bedeutet nicht, daß der Splitter eine echte Erinnerung hat, denn zum Zeitpunkt der Eklipse wurde die Erinnerung des Königs in einen Erleuchteten verwandelt, während seine angeborene emotionale Seite im Splitter konserviert wurde.

Somit hat ein Splitter keine echte Persönlichkeit. In der Tat sind seine Kräfte oft das Produkt von mehreren verschiedenen und überlappenden Inspirationen. Obwohl der Splitter magisch ist, ist er also kein lebendiger Stoff.

Erleuchtete (bzw. Luminare oder Ingenia)

Erleuchtete sind die konkrete Verkörperung einer Flamme. Ein Erleuchteter ist eine Person, deren drei Flammenaspekte den höchsten Grad erreicht haben; auf dieser Stufe von Seele, Körper und Geist wird ein Inspirierter zum Erleuchteten.

Ein Erleuchteter hat eine bestimmte Anzahl von Erinnerungen und Fähigkeiten der Vergangenheit behalten. Sogar seitdem sich die Erinnerungen der Toten von der Zeit der Eklipse an üblicherweise in Geister umwandeln, behalten Erleuchtete Spuren ihrer Vergangenheit. Jeder Erleuchtete kennt wenigstens ein wichtiges Ereignis seines Lebens, aber die meisten von ihnen sind gezwungen, ihre eigene Vergangenheit zu erforschen. Einige Glanzlose, die von der Natur der Erleuchteten wissen, versuchen, diese wegen ihres Wissens über die Vergangenheit zu jagen. Sie wurden zu sogenannten Luminarpirschern, zu begabten Söldnern, die nach Gerüchten über versteckte Schätze oder splitterreiche Orte suchen und ihnen nachgehen. Die fehlende Erinnerung eines Erleuchteten kann auch zu vielen Abenteuern für die Inspirierten führen, zum Beispiel könnte ein Erleuchteter, der einst reich war, eine Truppe auf die Suche nach seinen versteckten Schätzen schicken.

Die Fähigkeiten eines Erleuchteten sind genau jene, die er vor seinem Tod besaß, und er kann Askendanzmagie und die Magischen Künste nun ohne Hilfsmittel ausüben. Er behält auch alle Kräfte seiner Flamme und die damit verbundenen Vorteile, aber er ist nicht mehr länger in der Lage, ein Beschwörer zu sein, da er seine Finsternis und Perfidie in dem Moment verliert, in dem er zu einem Erleuchteten wird.

Die Ursprünge

Am Ende der Agonie erschufen die Musen den Seelenkern, das Königreich der Erleuchteten. Dieser magische Ort hielt die Flammen der Inspirierten und verewigte den Kreis der Wiedergeburt, den die Musen ersannen. Zur Zeit der Flamboyanz waren Erleuchtete bekannt und bewundert für ihrer Fähigkeiten. Heutzutage denkt man von ihnen als Götter.

Während der Eklipse fielen die Flammen, die zum Seelenkern aufstiegen, als Erleuchtete wieder auf Harmundia herab. In jenem Moment symbolisierte jeder Erleuchtete das von den Musen in jeder Flamme zurückgelassene Erbe, das nicht den Seelenkern erreichen konnte. Genau wie dieser Tag die Tänzer erschuf und die Erinnerungen der Inspirierten fortan zu Geistern werden ließ, so sind auch die Erleuchteten die Schöpfung der Musen. Für mehrere Jahrzehnte wanderten einige Erleuchtete durch Harmundia auf der Suche nach ihren Erinnerungen und nach der Essenz von Diurn, dem gefallenem Gott des Tages. Und sie versuchten intuitiv, die durch die Eklipse zerbrochenen Flammen neu zu bilden. Aber diese Aufgabe stellte sich als vergebens und gefährlich heraus. Viele Erleuchtete starben in diesen Jahren, manche von ihnen durch die Trauer, ohne Erinnerungen unvollständig zu sein. Doch andere gewöhnten sich an solch eine Existenz, und seitdem haben drei verschiedene Arten von Erleuchteten auf Harmundia nebeneinander existiert.

Die wandernden Erleuchteten

Die Berufung dieser Erleuchteten ist es, durch Harmundia zu wandern, um die Feinde der Musen zu bekämpfen und den Seelenkern wieder zu entschleiern. Jeder von ihnen hat eine vielschichtige Persönlichkeit, die die wahre Essenz eines Inspirierten ist. Die Glanzlosen halten diese Erleuchteten für die Erben der Götter oder wegen ihrer zahlreichen Begabungen auch für mysteriöse und manchmal unheilvolle Propheten.

Wandernde Luminare haben die Gestalt von leuchtenden Wesenheiten. Ihre ursprünglichen Körper - jene der letzten Inspirierten, welche die Flamme zum Zeitpunkt der Eklipse in sich trugen - sind umgeben von bläulich blauem Schein. Die Mehrheit der wandernden Erleuchteten hat die Askendanzmagie und die Magischen Künste gemeistert und gelernt, unauffällig zu reisen. (Einige nehmen dafür die Gestalt von Greisen oder Tieren an.)

Diese Erleuchteten sind voller Weisheit und besonnen im Umgang mit ihren Gaben und Kräften. Ihre Aufgabe ist es, soviel Wissen wie nur möglich über die Unsterblichen zu sammeln, um die Pläne der Maske zu vereiteln, die Dame des Herbstes von seinem Einfluß zu befreien und damit die Verbindung zwischen Harmundia und dem Seelenkern wiederherzustellen.

Die wandernden Erleuchteten kämpfen aber nicht an vorderster Front gegen die Maske. Sie streben danach, Archivare des Wissens der Unsterblichen zu sein. Sie tun ihr bestes, ihr Wissen den Inspirierten und anderen zu vermitteln, welche die Maske direkter bekämpfen. Eine Truppe von Inspirierten mag daher im Verlauf ihrer Abenteuer auf einen wandernden Erleuchteten stoßen. Er wird normalerweise als Ratgeber erscheinen, wenn alles verloren scheint, oder als legendärer Krieger, der an ihrer Seite kämpft, wenn der Feind sie zu überwältigen droht. Wandernde

Erleuchtete werden also, wenn sie in Erscheinung treten, Lehrer, Führer und Verbündete der Inspirierten sein.

Aber die wandernden Erleuchteten sind keine schützenden und allwissenden Wesen. Sie sind sicherlich mächtig, aber sie laufen, wie jeder andere Inspirierte, Gefahr, Opfer der Maske und seiner Verbündeten zu werden. Diese Erleuchteten ziehen es deshalb vor, im Herzen der Wälder zu verweilen, in Höhlen und Gräbern zu studieren, in Gestalt eines Adlers zu wandern und Harmundia zu beobachten, um das Geheimnis seiner Erlösung herauszufinden. Sie wissen auch, daß sie die Maske nicht allein besiegen können, daß sie die Inspirierten benötigen und daß der Kampf nur mit der Hilfe einer jeden Person Harmundias gewonnen werden kann. Aber aus diesem Grunde wird ihre Einstellung von den Glanzlosen manchmal mißverstanden.

Die neuen Erleuchteten

Neue Erleuchtete sind jene, die unabhängig von der Eklipse zu Erleuchteten wurden. Sie sind Inspirierte, die während ihres Todes zu Erleuchteten wurden, nachdem sie in jedem der drei Flammenaspekte den höchsten Grad erreicht hatten. Da es ihnen nicht möglich war, den Seelenkern zu erreichen, sind sie an Harmundia gebunden und schließen sich den anderen Erleuchteten im Kampf gegen die Maske an.

Nichtsdestoweniger unterscheidet sie etwas von den älteren wandernden Erleuchteten und den Gründerluminaren, weil ihre Philosophie radikal anders ist als jene der älteren. Verglichen mit der Weisheit und dem Studium, wie es von den Wandernden favorisiert wird, bevorzugen die neuen Erleuchteten direktes Engagement und Ringen. Sie versuchen, sich zu vereinen, um eine mächtige Armee zu gründen - eine Legion der Erleuchteten, fähig, die Maske in ihrem Lager zu besiegen.

Diese Meinung ist aber nicht einstimmig. Unter den neuen Erleuchteten bevorzugen einige den Weg der Wandernden. Sie klagen ihre aggressiveren Geschwister für ihre Kurzsichtigkeit an und für einen Kampf, der ihre Ressourcen verbraucht. Auf der anderen Seite denken die streitlustigen Erleuchteten, daß Harmundia dem Untergang entgegensteuere, daß seine Tage gezählt seien und sie selbst zu den Waffen greifen müßten, um die Maske und ihre Verbündeten zu bekämpfen. Sie bemühen sich, die Inspirierten vom Wert dieses Kampfes zu überzeugen, und tun, was sie können, um die besten unter ihnen anzuwerben, um ihnen zu helfen. Der transparente Schein dieser neuen Erleuchteten ist mit der Zeit rötlich geworden.

Die Gründererleuchteten

Unter den Erleuchteten haben einige das Bedürfnis, in Harmundia verwurzelt zu sein. Sie sind die bevorzugten Erben der Musen und verkörpern deren Suche nach Perfektion. Jeder dieser Erleuchteten besitzt in sich die Anlagen und die magischen Fähigkeiten eines zukünftigen Überrestes.

Die meisten dieser Luminare stammen aus der Zeit der Eklipse, denn es ist äußerst selten, daß ein neuer Erleuchteter das Bedürfnis verspürt, ein Gründer zu werden und einen Platz zu wählen, um in einen tiefen Schlaf zu fallen, in einen komatösen Zustand, der ihn in Einklang mit Harmundia bringt. Diese Plätze sind oft unzugänglich für Glanzlose, gut versteckt und sorgsam bewacht. Es mag eine Lichtung im Herzen eines tiefen Waldes sein, eine versteckte Höhle hinter einem Wasserfall oder sogar eine Krypta. In jedem Fall aber wird jener Platz zu einer magischen Stätte, wo der Erleuchtete nach und nach lernt, wie er sein Einfühlungsvermögen mit Harmundia und den ursprünglichen Kräften der Musen weiterentwickelt.

Sobald Inspirierte die Methode entdecken, einen Überrest (beispielsweise ein Heiligtum) zu begründen, zeigen sie die gleiche Kraft der Kreation wie die Gründerluminare. Es ist ihnen möglich, eine magische Architektur zu erschaffen, die den Raum formt und einem Überrest Leben einhaucht. Gründererleuchtete sind jedoch sehr selten und durch ihre Erkenntnisse äußerst wertvoll im Kampf gegen die Maske. Die Suche nach einem Gründerluminar wird stets eine der größten Herausforderungen für eine Truppe Inspirierter sein.

Die Tänzer

Tänzer sind die einzigen Geschöpfe, die eine Anwendung der Askendanzmagie ermöglichen; sie sind von unschätzbare Wichtigkeit für die Ausübung der drei von den Chiffrenmagiern etablierten Askendanzdisziplinen Jornismus, Eklipsismus und Obskurantismus.

Ein Tänzer ist eine etwa acht bis zwölf Zentimeter große, humanoide Kreatur. Sein Körper ist lang und dünn und hat eine milchige Färbung, die sich je nach verwendeter Art der Askendanz leicht verändert. Er ist geschlechtslos; sein Gesicht hat weder Mund noch Nase. Seine Augen haben die Größe von Stecknadelköpfen und sind tiefschwarz. Seine Knochenstruktur ist ähnlich der von Menschen, mit Ausnahme der silbrigen Farbe, die auf die Anwesenheit eines Splitters hinweist. Die Knochen sind mit Linien unentwirrbarer Furchen bedeckt, ein "Netz" genanntes goldenes Filament, das dem Körper hilft, seine Elastizität zu bewahren. Wenn einem Tänzer eine körperliche Wunde zugefügt wird, blutet er eine "Tänzerblut", "Sanguis" oder "Sanguis Ballatoris" genannte Substanz, und das Sanguis von bestimmten Tänzern wird als wertvolles Elixier geschätzt. Das einzige innere Organ eines Tänzers ist sein "Gehirn", ein glatter und transparenter Edelstein, der den Steinen ähnlich sieht, die von Chiffrenmagiern benutzt werden, um Glanzlosen die Ausübung der Askendanz zu ermöglichen.

Theoretisch sind Tänzer unsterblich; zumindest sind sie nicht vom Alter betroffen. Sie können zwar getötet werden, aber ihre Widerstandsfähigkeit ist höher als die eines Glanzlosen; sie ist in der Tat gleich der Haltbarkeit eines Artefaktes. Man muß jedoch freie Tänzer von gefangenen Tänzern unterscheiden, denn freie sind widerstandsfähiger als ihre gefangenen Pendants. Auch die Zähigkeit eines Tänzers ändert sich, wenn er in den Diensten eines Magiers ist, speziell eines Obskurantisten. Tatsächlich ist es den Obskurantisten möglich, Tänzer ohne Schwierigkeiten körperlich zu verletzen. Dies kann vermutlich durch die enge Beziehung zwischen einem Magier und einem Tänzer erklärt werden: Die empathische Verbindung des Magiers zum Tänzer untergräbt den Widerstand des Tänzers und ermöglicht dadurch dem Obskurantisten, seine Foltertechniken am Tänzer auszuüben.

Die Ursprünge

Alle Tänzer wurden spontan während der Eklipse geboren. Als die Maske erfolgreich die Dame des Herbstes verführte und den Seelenkern verhüllte, wurden bestimmte Flammen in vollem Flug gestoppt und zerschmettert, fielen als Flammenblitze auf Harmundia herab und wurden zu Tänzern. In diesem einzigartigen Moment sind sie auch ein Teil Diurns geworden, des Aspektes des Tages, der sich in jeder Flamme einschloß. Während aus Erinnerungen Geister und aus Inspirationen Erleuchtete wurden, entschied der Tag, sich durch diese lebenden Splitter zu verkörpern, und jeder einzelne existierende Tänzer wurde in jenem Augenblick geboren.

Um diese Veränderung zu verstehen, spielten die Männer und Frauen dieser Zeit auf eine Alchemie des Herbstes an: Die Essenz Diurns sei am Himmel umhergewirbelt und habe sich durch die Gnade der Winde in die Tänzer verwandelt. Dieser Gedanke von Bewegung ist in der Tat grundlegend für das Auftauchen der Tänzer, und seit ihrer Erschaffung haben die Tänzer alle Arten von Bewegungen zu allen Zeiten gesucht. Manche Magier sagen, ihre Tänzer seien Pantomimen, um sich selbst in den Himmel zu erheben und den Seelenkern zu erreichen. Dabei beziehen sie sich auf die Legende von den geflügelten Tänzern, die in Bilderwelten auf ihre Befreiung warten und Harmundia erretten könnten. Aber was der wahre Kern dieser Legende ist und was nur Ausschmückung, das kann kein Sterblicher mit Gewißheit sagen.

Die freien Tänzer

Körperliche Eigenschaften

Ein freier Tänzer ist widerstandsfähiger als einer, der einem Magier zugehörig ist. Solange es keine Verbindung zu einem Magier gibt, ist die Ausdauer eines Tänzers gleich der eines Artefaktes, und weder menschliche noch tierische Krankheiten können ihn befallen. Möglicherweise ist ihre beachtliche Ausdauer auch der Grund, warum die Tänzer über die Zeiten hinweg überlebt haben, aber das bedeutet nicht, daß die Tänzer unverwundbar sind. Ein Glanzloser wird sicherlich Schwierigkeiten damit haben, einen Tänzer zu finden und zu töten, aber mit etwas Mühe kann er erfolgreich sein. Einen Tänzer in glühende Kohlen zu werfen oder von einer Klippe herunterzustoßen, wird ihn beispielsweise mit einiger Sicherheit verwunden. Ein freier Tänzer wird aber nicht von Erschöpfung betroffen; sein einziges körperliches Bedürfnis ist Schlaf. Er wird in der Nacht schlafen, einmal jede Woche, und kann in der Nähe eines Splitters (andere Tänzer, Relikte oder Überreste) sogar für zwei fortlaufende Wochen wach bleiben. Die inneren Organe eines freien Tänzers sind weit wertvoller als die eines gefangenen Tänzers. Nicht nur sind ihr

Splitter und ihre Knochen reiner, sondern auch ihr Netz behält seine enorme Elastizität und Widerstandskraft. Die Netze werden benutzt, um Kleider zu machen, Bögen zu straffen, Dieben als kleine Seile zu dienen et cetera.

Persönlichkeit

Freie Tänzer sind grundsätzlich unschuldige Geschöpfe. Sie verstehen die Prinzipien von Gut und Böse nicht, sondern leben nur für die graziösen Bewegungen ihres Tanzes. Sie sind emotionale Kreaturen, aller Lüge unfähig, und werden impulsiv von ihren Gefühlen angetrieben. Aufgrund ihrer ungewöhnlich chaotischen Natur gehorchen Tänzer niemandem. Die Persönlichkeit eines Tänzers entwickelt sich gemäß den Gefühlen im Splitter, auf den er trifft. Der Tänzer wird nach Resonanz, Einklang, mit diesem Splitter streben und sich selbst von jeder möglichen Emotion überwältigen lassen.

Es ist so, als hätten freie Tänzer eine kindliche Persönlichkeit und eine Unbefangenheit, die sie manchmal in Schwierigkeiten bringt. Zusätzlich fußt die Persönlichkeit eines Tänzers auf seiner Vergangenheit. Man muß sich stets vor Augen führen, daß sie alle schon seit der Eklipse leben. Dieser lange Hintergrund ordnet und verfeinert eines jeden Tänzers Persönlichkeit. Manche waren gefangen und sind nun wieder frei, während andere mit dem Tode ihrer Herren niedergingen. Aber jede Tänzerpersönlichkeit hat ihre ganz einzigartigen Eigenschaften. Tänzer haben nur ihre Unschuld, ihr Verlangen nach dem Tanz und ihr Erinnerungsvermögen gemeinsam.

Verhalten

Tag und Nacht suchen freie Tänzer nach Splittern, die es ihnen ermöglichen, neue Tänze zu improvisieren. Deshalb neigen Tänzer dazu, sich um Überreste zu sammeln und, allgemeiner, um alles, was einen Splitter enthält. Sie haben Freude daran, inmitten komplexer Architekturen zu sein. Daher bevorzugen sie Städte und ähnliche Umgebungen, die für sie eine Vielfalt an Formen besitzen, zwischen denen sie tanzen können. Die freien Tänzer leben oft auf Dächern oder schlendern auf Dachrinnen und Schornsteinen umher. Auch die Komplexität im Blattwerk einer Eiche kann ihre Tänze inspirieren, enthält aber selten einen Splitter.

Freie Tänzer wandern regelmäßig und werden schnell eines Ortes überdrüssig, der ihnen keine Inspirationen mehr bieten kann. Sobald sie sich zum Weiterziehen entschließen, wandern sie in der Regel bei Nacht, um Menschen aus dem Wege zu gehen. Tänzer ziehen oft in Gruppen von bis zu einem Dutzend durch das Land und verwenden dabei nur selten die von Glanzlosen geschaffenen Straßen und Wege. Sie bevorzugen es, Felder und Wälder zu durchstreifen, denn sie fürchten Glanzlose mehr als wilde Tiere. Tänzer können aber auch die emotionalen Zustände der meisten Tiere spüren, und wenn ein Tier erschrocken oder hungrig ist, vermag der Tänzer, angeborene kleine Funken zur Selbstverteidigung zu erzeugen.

Gefühle

Freie Tänzer haben verwirrte und intuitive Gefühle. Sie brodeln Tag und Nacht und schwanken extrem, jeweils abhängig von den Umständen. Tänzer sind allerdings auch sehr sensibel. Nicht nur werden sie von ihren eigenen Gefühlen beeinflusst, sondern auch von denen anderer. Es verwundert daher nicht, daß Tänzer durch und durch unbeständig sind. Sie können mürrisch am Morgen, enthusiastisch am Nachmittag und kummervoll am Abend sein. Wie auch immer, üblicherweise erscheinen sie jenen, die mit ihnen zu tun haben, als unbekümmerte Wesen. Dieser Mangel an Sorge ist der Weg des Lebens für Tänzer, eine wahre Philosophie. Ganz wie ein Irrlicht sind sie auf Gefühle eingestimmt, lassen sich selbst von ihnen führen und gehorchen nur ihrem Impuls.

Die gefangenen Tänzer

Gefangene Tänzer müssen an einen Magier, einen Praktizierer der Askendanzmagie, durch eine Prozedur intensiver gegenseitiger Annäherung gebunden werden, gleich, ob der Magier Jornist, Eklipsist oder Obskurantist ist.

Körperliche Eigenschaften

Wenn ein Tänzer gefangen wird, sind seine körperlichen Fähigkeiten gefährdet. So lange, wie ein Tänzer in einem Käfig ist und er nicht an einen Magier gebunden wurde, sind seine Fähigkeiten gleich denen eines freien Tänzers. Sobald der Tänzer aber an einen Magier gebunden wird, verringert sich seine Ausdauer, und die Resonanz zwischen Tänzer und Magier macht ihn gleichfalls für körperliche und mentale Angriffe verwundbarer.

Persönlichkeit und Verhalten

Wenn ein Tänzer an einen Magier gebunden wird, verändert sich des Tänzers Persönlichkeit sehr, abhängig von der Persönlichkeit des Magiers und vor allem vom Grad des Gehorsams, den der Magier verlangt. Gebunden an einen Jornisten, wird der Tänzer die Freundschaft und Liebe empfangen, die ihn auch von sich aus an einen Inspirierten oder sogar Glanzlosen binden kann. Von diesem Moment an kontrolliert der Tänzer seine Gefühle weit besser und ist nun in der Lage, sich selbst zu regulieren. Diese Beziehung ist gegenseitig: Der Magier bietet dem Tänzer die Gelegenheit, anders und mit weniger chaotischen Schritten zu tanzen, was zu einem vollkommeneren und gleichsam erfolgreicherem Tanz führt. Der Tänzer mag die Funken der Magie auf seinem Körper und liebt es, wenn sein Herr versucht, neue Sprüche zu improvisieren und neue Tänze zu erschaffen. Die Persönlichkeit eines an einen Eklipsisten gebundenen Tänzers hängt dagegen vom Magier ab. Einige sind rücksichtsvoll wie Jornisten, andere wiederum behandeln Tänzer wie Haustiere. Allgemein behalten Tänzer, die an Eklipsisten gebunden wurden, die Spontaneität, die ihr vormals freies Leben beherrschte. Wenn ein Tänzer jedoch an einen Obskurantisten gebunden ist, wird er von Folter und psychischem Druck gequält und kann dabei sogar den Tod finden. Sein Verhalten wird zu dem eines Opfers, eines gefangenen Wesens ohne Hoffnung.

Die Magie der Tänzer

Wenn ein Tänzer gefangen wird, enthüllt er eine bestimmte Zahl an Zaubern, die er verinnerlicht hat. Jeder Tänzer hat eine gewisse Menge an magischem Potential, das die Zahl und Kraft der Zauber bestimmt, die er kennt. Dieses Gedächtnis kann sich weiterentwickeln. Bestimmte Zauber können vergessen und gelöscht werden, während andere spontan auftauchen, weil sich der Tänzer beispielsweise durch regelmäßiges Verwenden intuitiver Magie wiederholt gewirkte Zauber einprägen kann. Dies ist auch der Grund, warum der Handel mit Tänzern so lukrativ ist. Ein Magier der Askendanz wird immer nach dem besten Tänzer suchen, dem einen, der das größte Erinnerungsvermögen und die interessantesten Zauber besitzt. Das Erinnerungsvermögen hängt allerdings auch von der Art der Beziehung zum Magier und ihrer Dauer ab. Je mehr sich beide Seiten einander annähern und zugehörig fühlen, desto eher wird sich das Erinnerungsvermögen des Tänzers steigern. Aber das Gegenteil kann auch der Fall sein - das Erinnerungsvermögen einiger Tänzer schwindet, sobald sie gefangen sind.

Das Brandzeichen

Wenn ein Tänzer gefangen wird, muß er in einer Schule der Chiffrenmagier gebrandmarkt werden. Dieses Zeichnen ermöglicht es, einen Tänzer in einem speziellen Katalog zu registrieren und seine Herkunft zu kennen. Jede Askendanzdisziplin hat ihr eigenes magisches und theoretisch unzerstörbares Brandzeichen. Es kann eine Tätowierung sein, eine unsichtbare Rune und dergleichen. Die Chiffrenmagier empfinden es als Schlag ins Gesicht ihrer Institution, daß ein Schwarzmarkt bestimmten Renegatenmagiern ermöglicht, ihre eigenen Tänzer zu kaufen und unregistriert an sich zu binden.

Die Erfahrung eines Tänzers

Sobald die Verbindung zwischen dem Magier und seinem Tänzer stark genug geworden ist, kann ein echter empathischer Austausch zwischen beiden stattfinden. Diese Bindung kann dem Magier erlauben, Schaden des Tänzers auf sich selbst zu nehmen. Genauso ist es dann dem Tänzer möglich, etwas von der Finsternis oder Perfidie seines Meisters auf sich selbst zu übertragen. Eine solche Erfahrung geschieht jedoch nur nach einigen Jahren oder sogar Jahrzehnten des intensiven Nebeneinanders. Diese Perfektion der Resonanz wird allerdings immer noch falsch verstanden und selbst einem Inspirierten noch für lange Zeit verschlossen bleiben, es sei denn, er ist seit seiner Kindheit an einen Tänzer gebunden.

Die Askendanzmagie und ihre Disziplinen

Askendanzmagie entsteht aus der Beherrschung von Tänzern zum Zaubern und kann ohne Tänzer nicht existieren. Jedoch kann die Weise, in der ein Magier seinen Tänzer verwendet, sehr unterschiedlich sein, abhängig davon, ob der Magier Jornist, Eklipsist oder Obskurantist ist. Die Magier der ersten Disziplin benutzen Empathie, diejenigen der zweiten Impulse und diejenigen der dritten Folter. Die Einordnung eines Magiers in eine Disziplin bezeichnet somit die Art, wie er mit seinem Tänzer umgeht, wie er einen spezifischen Typ von Magie anwendet und wie er sich den Regeln der Chiffrenmagier unterwirft. Es ist dabei von entscheidender Wichtigkeit, die Chiffrenmagier zu kennen, um auch die Askendanz gänzlich zu verstehen. Renegatenmagier, welche die Vorschriften der Chiffrenmagier ignorieren, existieren zwar, aber sie praktizieren einen der drei Pfade der Askendanz ohne den Moralkodex ihrer Disziplin.

Überdies ist es theoretisch unmöglich, zwei verschiedenen Disziplinen zur selben Zeit zu folgen, und man muß für die Wahl einer Disziplin mindestens einer der beiden anderen entsagen. Der Obskurantismus wird in dieser Hinsicht besonders als Sackgasse betrachtet, denn Obskurantisten sind sehr häufig nicht in der Lage, auch nur die Grundlagen von Jornismus oder Eklipsismus zu lernen. Einige sehr mächtige Magier verwenden Zaubern verschiedener Disziplinen, aber nur in seltenen oder absolut notwendigen Fällen. Und ihre Weise, einen disziplinfremden Zaubern zu wirken, wird sich abenteuerlich von der akzeptierten Methode unterscheiden.

Magier der Inspirierten und Magier der Glanzlosen

Alle Glanzlosen können Askendanzmagie praktizieren, aber damit ein Glanzloser Askendanz anwenden kann, muß er einen Edelstein tragen, das "Gehirn" eines Tänzers, das dem Glanzlosen in einer Schule der Chiffrenmagier deutlich sichtbar in Haut und Fleisch eingebettet wird. Jornisten tragen dieses Juwel auf ihrer Stirn, Eklipsisten an einem Handgelenk und Obskurantisten auf ihrer Brust. Der Stein ermöglicht Magiern der Glanzlosen, eine Resonanz mit einem Tänzer zu erzeugen; ohne ihn könnten sie die Magie der Tänzer nicht benutzen. Der Stein ist traditionell ein Erkennungsmerkmal wie auch ein Zeichen der Unterordnung unter die Chiffrenmagier.

Inspirierte Magier benötigen einen solchen Edelstein nicht, um Askendanz anzuwenden. Manche Inspirierte wissen das, andere nicht. Doch nur wenige Magier würden es jemals wagen, ihren Stein abzunehmen, da es als Bruch einer der grundlegendsten Regeln der Chiffrenmagier angesehen wird. Den Stein zu entfernen, ist ein ausreichender Grund, um von den Zensoren des Ordens verfolgt und verhaftet zu werden. Viele Magier der Inspirierten tragen daher den Edelstein, um zwischen den Glanzlosen unterzutauchen. Man würde durch die Tatsache, daß der Magier keinen Stein trägt, schnell bemerken, daß er nicht wie jeder andere Magier ist. Und für diejenigen, die von den Inspirierten gehört haben, würde die Abwesenheit eines Steins ein klarer Hinweis auf ihre Natur und die Flamme sein - eine Erkenntnis, die besonders den Feinden der Inspirierten sehr willkommen wäre.

Die Beziehung zu einem Tänzer

Der Weg des Magiers erfordert das Zusammenleben mit einem oder mehreren Tänzern in einer Beziehung, die sich auf Gehorsam begründet. Jornisten neigen dazu, feste Freundschaften mit ihren Tänzern zu entwickeln, Eklipsisten betrachten Tänzer eher als sorgsam zu pflegende Werkzeuge, Obskurantisten behandeln ihre Tänzer dagegen wie Sklaven.

Die Beziehung zum Tänzer ist ein grundlegendes magisches Prinzip der Askendanz, denn dieses magische Wesen ist nicht nur ein Instrument, sondern auch ein Begleiter, den der Magier beschützen und behüten muß. Selbst Obskurantisten fühlen auf diese Weise. Sie widersetzen sich zwar, sie weigern sich sogar, es gegenüber anderen und sich selbst zuzugeben, aber auch sie fühlen eine Bindung zu ihrem Tänzer. Magier müssen erkennen, daß die Tänzer keine unerschöpfliche Ressource sind und sie wegen der Obskurantisten, der Glanzlosen und besonders wegen der Maske eines Tages möglicherweise alle verschwunden sein könnten. Und mit ihnen stürbe auch die vielfältige Magie der Askendanz.

Die Choreographie

Mächtige Magier können mehr Tänzer als andere beherrschen und mehr als einen Tänzer gleichzeitig verwenden, um einen Zaubern zu wirken. Das nennt man Choreographie. Magische Choreographie ist ein schwieriger und sehr genauer Vorgang, den nur Inspirierte beherrschen - ein Geheimnis und zugleich Phänomen, das im Orden der Chiffrenmagier nach wie vor Rätsel aufgibt. Nicht nur muß der Magier die Tänzer in Einklang bringen, sondern er muß auch alle ihre Bewegungen dirigieren, um einen perfekten Tanz zu erhalten. Choreographen gelten als die

mächtigsten Magier Harmundias, und nur sehr wenige Zensoren sind in der Lage, sie herausfordern zu können. Die Inspirierten werden am Anfang ihrer Karrieren keine Choreographie anwenden können, aber nur sie besitzen das Potential, um dieses Ziel anzustreben.

Jornismus

Jornisten sind als gutgesinnte Personen bekannt, deren Empfinden für Gleichheit und Loyalität wertgeschätzt wird. Wie auch immer, sie sind weit davon entfernt, naiv zu sein. Sie sind sich der Realitäten der Welt bewußt und praktizieren daher schützende Magie, eine Magie der Natur, die gegen andere gerichtet werden kann. Bei Betrachtung der Zauber eines Jornisten wird man bemerken, daß er seinem Tänzer große Wichtigkeit beimißt. Jornisten sehen Tänzer als heilige Geschöpfe an, und dies ist die Grundlage, auf die sich ihre spezielle Beziehung, die Empathie, zurückführen läßt. Im Gegensatz zu Obskurantisten und Eklipsisten müssen Jornisten ihre Tänzer nicht berühren, um einen Zauber zu wirken. Die Bindung findet in ihrem Verstand durch eine Resonanz statt, die auf Liebe und gegenseitigem Vertrauen beruht. Ein Jornist trennt sich niemals von seinem Tänzer, ohne tiefe Melancholie zu verspüren. Der Tänzer hat als der Gefährte seiner Gedanken einen überragenden Platz im Leben eines Jornisten. Diese Empfindung ist wechselseitig, und manche Tänzer lassen sich auf dem Totenbett ihres Herrn selbst dahinsiechen. Ein Inspirierter, der den Weg der Jornisten wählt, muß die Natur seiner Beziehung zu seinem Tänzer verstehen. Er muß ebenfalls wissen, daß Jornistenmagie immer aufrichtig und geradlinig ist. Die deutlich sichtbaren Edelsteine auf der Stirn der Jornisten bezeugen diese Aussage. Jornisten verstecken ihr Wirken nicht und versuchen immer, Glanzlose vom Respekt gegenüber Tänzern zu überzeugen und sie zu deren Pflege zu animieren.

Ein Jornist zu sein, erfordert große Leidenschaft und das Streben, jederzeit die Natur der Tänzer zu erforschen und die Gesetze der Chiffrenmagier streng zu befolgen. Jornisten haben es sich zur Aufgabe gemacht, sich den Werten der Chiffrenmagier bedingungslos unterzuordnen. Niemand außer einem Jornisten wird den Chiffrengesetzen vergleichbar großen Respekt entbieten, in den Akademien mit Passion lehren und stets für die Harmonie zwischen Tänzern und Glanzlosen kämpfen. Dieses Verhalten begründete sogar eine mehr oder weniger tolerante Einstellung gegenüber dem Obskurantismus, und Jornisten akzeptieren, daß jene Tänzerfolgerer ein notwendiges Übel sind. Die Jornisten können die Geschichte nicht umschreiben, und daher ist es besser für sie, den Obskurantismus zu akzeptieren, um eine bessere Kontrolle darüber zu behalten.

Eklipsismus

Diese Askendanzdisziplin versammelt jene in ihren Reihen, die Vergnügen empfinden, sich selbst zu verbergen. Diebe und manchmal Mörder waren die frühesten Anwender dieser Magie der Geheimnisse, Täuschungen und Schatten. Eklipsismus ist weder gut noch böse. Er beinhaltet eine eher zwiespältige Beziehung zum Tänzer. Wenn ein Eklipsist einen Zauber wirken will, benutzt er die sogenannten Impulse: eine Mischung aus Gesten und dem empathischen Band zum Tänzer.

Eklipsisten fühlen sich mit ihrem jeweiligen Tänzer zwar eng verknüpft, aber sie sind in der Lage, ihn loszuwerden, falls die Zauber eines anderen Tänzers sie mehr interessieren. Die Beziehung hängt daher ausschließlich von der Persönlichkeit und dem Verhalten des Magiers ab. Er kann seinen Tänzer als Freund ansehen, als Haustier oder lediglich als wertvolles Werkzeug.

Eklipsisten sind häufig Opportunisten, die ihre Magie bevorzugt unerkannt von den Glanzlosen anwenden. Sie verhandeln mit den Kleinen Jägern, den berühmten gnomischen Tänzerfängern, ohne ein Zögern, um interessante Tänzer zu erhalten, und sie akzeptieren Obskurantisten, solange diese nicht die Existenz der Tänzer gefährden.

Eklipsisten beugen allerdings gern einige Vorschriften der Chiffrenmagier. Zwar gründeten die Eklipsisten einstmals den Orden, und die meisten seiner Anführer gehören auch heute noch dieser Disziplin an, aber manche von ihnen weichen den nebulösen Regeln immer wieder aus. Es ist daher nicht erstaunlich, daß auch die meisten Renegaten aus ihren Reihen kommen. Jene Eklipsisten ohne institutionelle Stellung betrachten die Chiffrenmagier als angemessene, jedoch verstaubte Organisation. Viele Eklipsisten tolerieren darüber hinaus das Brandzeichen nicht; sie mögen Leute nicht, die ihre Nase in Angelegenheiten anderer stecken. Und sie verwenden ihre Magie auf heimliche Weise, wenn die Zensoren zu neugierig werden.

Obskurantismus

Die Wahl des Obskurantismus ist ein Weg ohne Umkehr, und im Gegensatz zu den beiden anderen Pfaden ist die Beziehung zwischen Obskurantisten und ihren Tänzern äußerst eigentümlich. Ihre Praktik, genannt Folter, bedeutet, daß die Magie aus der Qual und Mißhandlung der Tänzer entspringt. Die Bestrafungen sind häufig körperlich, aber sehr mächtige Obskurantisten können

auch geistigen Schmerz benutzen, um Zauber zu wirken. Körperliche Folter wird als Kunst betrachtet. Der Magier muß seinen Tänzer so präzise verwunden, wie ein Chirurg es könnte, ohne ihn dabei aber zu töten.

Für Obskurantisten besteht die Vorstellung vom Tanz hauptsächlich aus Bewegung, und die Folter ist nur eine Abfolge von gezwungener Bewegung, die magische Funken erzeugt. Der Magier muß mit der Ausdauer seines Tänzers höchst vertraut sein, ebenso mit der Zeit, die eine Wunde zur Heilung braucht und so weiter. Das Foltern des Tänzers erfordert ein hohes Maß an Zynismus und das Fehlen jeglicher Skrupel. Der Obskurantist wird die Klagen seines Tänzers tagtäglich hören; er wird mit einem leidenden Geschöpf leben, das manchmal sogar um den Tod bettelt.

Theoretisch sollte eine Obskurantist gar nichts für seinen Tänzer empfinden. Aber wie es auch Verwicklungen zwischen einem Henker und seinem Opfer gibt, so entstehen gelegentlich sehr starke Bindungen, die diese Magier mit ihren Tänzern verknüpfen. Obskurantisten gewöhnen sich normalerweise an die Folter und beginnen zu verstehen, wie der Tänzer die Schmerzen aushält. Sie fühlen die geheimsten Emotionen ihres Tänzers, und wenn dieser stirbt, fühlt der Magier eine intensive Empfindung des Verlustes.

Der Magier hält seinen Tänzer gefangen. Die mächtigsten Obskurantisten sind in der Lage, Tänzer durch ihren starken empathischen Einfluß mental an sich zu ketten, aber die meisten Magier benutzen gewöhnliche Ketten oder kleine Seile, um die Tänzer an einer Flucht zu hindern.

Seltsamerweise ist die Haltung der Obskurantisten gegenüber den Chiffrenmagiern jener der Jornisten sehr ähnlich. Sie erkennen, daß sie ohne die Chiffrenmagier Opfer von Hexenjagden wären und daß Jornisten und Eklipsisten sich vereinen würden, um die Foltermagie zu beenden. Die Existenz der Chiffrenmagier ist also gänzlich im Interesse der Obskurantisten. Überdies sorgen sich Obskurantisten, im Gegensatz zur landläufigen Meinung, um Tänzer, denn das Verschwinden von Tänzern hat - wie auch für Jornisten und Eklipsisten - für sie keinen Nutzen. Aus diesem Grunde ist die endgültige Folter und damit die Opferung eines Tänzers nur eine allerletzte Zuflucht im Augenblick großer Not.

Die Chiffrenmagier

Die Chiffrenmagier sind ein Orden, der von Magiern für Magier gegründet wurde. Sie bilden Magier aus, regulieren streng die Anwendung der Askendanzmagie und kontrollieren die Benutzung von Tänzern.

Geschichte

Eklipsisten, die die Verwendung und die Kräfte der Tänzer entdeckten und dadurch auch die Askendanzmagie, gründeten den Orden der Chiffrenmagier kurz nach Beginn der Eklipse. Offiziell begründet während des Ersten Symposiums im Jahre 30, war die Hauptaufgabe der Chiffrenmagier, dem Adel die Kontrolle über Magie zu entreißen. Eine Charta wurde eingebracht, welche die ersten in Kryptik verfaßten Grundsätze des Ordens in der Ersten Epoche des Zwielihts enthielt. Eine dieser Vorschriften erzeugte einen allgemeinen Aufschrei im Adel: Magier durften demnach nicht mehr länger das Recht haben, in die Angelegenheiten eines Staates verwickelt zu sein oder für Könige oder deren Vasallen zu arbeiten. Dieser Drang zur Unabhängigkeit verursachte eine unvorhergesehene Hexenjagd. Viele Magier wurden eingesperrt und hingerichtet, während andere ihre Aktivitäten heimlich fortsetzten. Die Chiffrenmagier überlebten in geheimen Gruppen überall in Harmundia und durchlitten ein dunkles Zeitalter, das über ein Jahrhundert währte, bis es den Königreichen nicht mehr länger möglich war, die Organisation zu ignorieren. Aber diese Zeit der Verborgenheit einte die Magier in einem Maße, wie nichts anderes das hätte bewirken können. Und heute verstehen die meisten Sterblichen die Notwendigkeit einer solchen Organisation.

Die Zweite Epoche des Zwielihts wurde zu einer goldenen Zeit für den Orden, einer Zeit, in der Chiffrenakademien ihre Tore all denen weit öffneten, die davon träumten, Askendanz zu wirken. In den Schulen wurden ohne soziale Benachteiligungen eine Anzahl von Magiern ausgebildet, von denen einige jedoch später bedauerliche magische Unfälle verursachten. Askendanz wurde von den Nichtmagiern schließlich als instabile und chaotische Magie betrachtet, der die meisten Uneingeweihten zurecht mißtrauten. Als die Magier ihre Hilflosigkeit zugeben mußten und die Tänzer durch die wilde Benutzung der Askendanz gefährdet wurden, beriefen die Chiffrenmagier im Jahre 1048 ein neues Symposium ein und änderten während dieser Konferenz ihre Satzung. Askendanz wurde zu einer streng reglementierten Kunst, die nur den Fähigsten vorbehalten sein sollte. Dieses Zweite Symposium legte ebenso die Gesetze der Chiffrenmagier fest, so wie sie

heute noch bestehen. Darüber hinaus sollte jedes Königreich fortan eine Akademie des Ordens beherbergen, die gemeinsam von den Magistern der drei neu eingerichteten Askendanzdisziplinen Jornismus, Eklipsismus und Obskurantismus geführt würde.

Von dieser Zeit an wurde die Askendanz zu einem exklusiven Gebiet abgeschiedener arbeitender und lehrender Magier, die stets neidisch auf das Wissen anderer waren und schnell die Zensoren zu Hilfe riefen, um jene zu bestrafen, welche die Chiffrenvorschriften mißachteten. Diese Epoche dauerte bis zum Verrat des Kobolds Lerschwin und Agone von Rundsteins' Epos an. Agone war der erste Mensch überhaupt, der sowohl Baron wie auch Magier wurde, und heutzutage geben die Chiffrenmagier die Vorteile einer Allianz zwischen Schwert und Magie offen zu.

Grundsätze

Das Hauptanliegen der Chiffrenmagier ist es, die Tänzer zu beschützen und ihre magischen Kräfte zu beherrschen. Aber der Orden bleibt eine elitäre und esoterische Einrichtung. Jede Akademie unterscheidet sich je nach Königreich von den anderen, und die Jornisten, Eklipsisten und Obskurantisten sind in jeder Akademie unterschiedlich vertreten. Ein Eklipsist aus der Akademie von Kesch unterliegt zum Beispiel nicht den gleichen Regeln wie ein Eklipsist aus Urgamand.

Wie auch immer, jede Chiffrenmagierakademie fußt auf denselben Grundsätzen. Es gibt unterschiedliche Toleranzen abhängig vom Königreich, aber es gibt keine Gesetze, die gegen die Satzung der Chiffrenmagier verstoßen. Akademievorsteher müssen jederzeit die Unabhängigkeit in Bezug auf die herrschenden Kräfte des Königreichs bewahren. Theoretisch sind die Akademien sogar von den Gesetzen eines Königreichs ausgenommen. Soldaten dürfen einen Magier nicht in eine Akademie verfolgen, vielmehr müssen die Zensoren entscheiden, ob der Flüchtling unter die Chiffrengesetze oder die Gesetze des Landes fällt.

Die Beziehung zwischen den Chiffrenmagiern und den Monarchen ist natürlich eine Quelle vieler Intrigen. Herrscher verlangen häufig die Loyalität des Ordens, während die Magier sich nur Chiffrengesetzen unterordnen wollen. Daher werden inmitten der Chiffrenmagier viele Pläne und Ränkespiele betrieben, erdacht und auch wieder vernichtet.

Der Kodex der Chiffrenmagier:

1. Stelle deinen Tänzer über dich und alle anderen. Schütze ihn mit deinem Leben.
2. Materielle Macht ist dein Feind. Widme dich ausschließlich deinen Studien und den Tänzern.
3. Der Orden ist dein heimliches Königreich. Nichts ist wichtiger als der Schutz des Ordens.
4. Askendanz ist das Licht der Seele. Gib dich nur der Askendanz hin und verstehe die Welt.
5. Deine magische Disziplin ist deine Familie. Diene ihr immer treu und aufopferungsvoll.
6. Der Lebensweg erfordert ständiges Lernen. Mehre dein Wissen und folge deinen Lehrern.
7. Die Eklipse verbrennt die Augen der Blinden. Der Orden aber führt zur Erkenntnis und in die Zukunft.

Organisation

Die drei Askendanzdisziplinen sind traditionell durch einen Siegelstreifen gekennzeichnet: ein weißer Streifen für Jornisten, ein grauer für Eklipsisten und ein schwarzer für Obskurantisten.

Die Chiffrenmagier bestehen aus zwei getrennten Gruppen: dem Hohen Haus und den Akademien. Das Hohe Haus ist die Führung des Ordens. Sie kontrolliert alle Akademien eines bestimmten Königreichs. Hier werden die wichtigsten Entscheidungen getroffen, Vorsteher anderer Chiffrendomänen eingeladen, Chiffrengesetze revidiert und Tänzer studiert. Viele Legenden ranken sich um die prächtigen Bauten der Hohen Häuser, die normalerweise in den Herzen der Städte errichtet wurden. Die Vorsteher der Chiffrenmagier sind besser geschützt als Könige und nahezu unantastbar.

Es gibt in jedem Königreich generell ein Dutzend Akademien, die genau festgelegte Regionen des Königreichs abdecken und eine Zuflucht für jeden Magier sind. Sie gleichen Klöstern und bereiten die künftigen Chiffrenmagier auf ihre Aufgaben vor. In diesen Akademien werden auch die Edelsteine eingesetzt und die Tänzer gebrandmarkt und verzeichnet.

In allen Hohen Häusern und Akademien gibt es Bedienstete, Lehrlinge und Schüler, aber jene, die keine Askendanzmagier sind, müssen sich auf einige wenige, spezielle Räume beschränken.

Hierarchie

Die Chiffrenhierarchie hängt sehr vom Land ab, aber das grundsätzliche System aus Meistern und Schülern ist überall gleich und gliedert sich in vier verschiedene Kategorien:

Jene, die lehren: Der Meister gibt das Chiffrenwissen an seinen Lehrling weiter, sei es die Empathie der Jornisten, der Impuls der Eklipsisten oder die Folter der Obskurantisten. Der Lehrling wird in der Akademie von seinem Meister zunächst zwei Jahre lang ausgebildet. Dann,

nach einer langen Reihe von Prüfungen, wird der Meister dem neuen Magier den Edelstein an der zur Disziplin gehörigen Stelle einsetzen, und der Magier wird frei sein, die Akademie nach eigenem Belieben zu verlassen.

Jene, die herrschen: Ein Rat von sieben Magiern, von denen jeder von seinem Gefolge aufgrund seiner Verdienste gewählt wurde, verweilt im Hohen Haus. Die Regel der Gleichheit ist dabei maßgebend, denn es muß zumindest ein Magier jeder Disziplin in dem Rat sein. Diese Ratsherren werden Hohe Magier genannt und sind sämtlich in der Lage, Choreographie auszuüben.

Jene, die lernen: Jeder kann an die Türen einer Chiffrenakademie klopfen, aber nur wenige überstehen den harten Auswahlprozeß. Die Aufnahmeprüfungen sind gefährlich genug, um all jene zu entmutigen, die nicht sehr gut vorbereitet sind. Ein Lehrling zu werden und Askendanz zu erlernen, erfordert danach zwei Jahre strengster Disziplin und Entbehungen, es ist eine sehr schwierige Zeit mit vielen Prüfungen und Studien, die nicht immer magisch sind. Der Lehrling muß unter anderem auch lernen, zu lesen, zu schreiben und die Natur jeder Disziplin zu verstehen.

Jene, die reisen: Nach einer bestimmten Dauer an der Akademie reisen die meisten Magier, um ihrem Schicksal zu begegnen. Auch viele der Inspirierten werden Lehrlinge gewesen sein, dann für eine Weile Lehrer, bevor sie sich für das Reisen entschieden. Sie kehren nur noch in die Schulen zurück, um ihre Tänzer zu brandmarken.

Zensoren

Die Zensoren hüten und vertreten die Ordensgesetze als mächtige und ergebene Magier, zugleich Jäger, Richter und Henker. Viele von ihnen waren einst einfache Eklipsisten oder Obskurantisten. Zensoren sind von einer Aura des Geheimnisvollen umgeben, weil sie niemals ihre Gesichter zeigen und nur die Hohen Magier sie kennen. Zensoren reisen üblicherweise allein, außer wenn mehrere Tänzer benötigt werden, um zum Beispiel den Verrat eines Hohen Magiers zu sühnen. Ihre Befehle kommen direkt von einem der Hohen Häuser, und sie kehren nur zurück, wenn ihre Mission erfüllt ist, ganz gleich, ob sie nur einen magischen Mißbrauch untersuchen, einen flüchtigen Magier zurückbringen oder einen gefährlichen Renegaten töten sollen. Die Zensoren lassen ihren Opfern selten eine Gelegenheit zur Flucht, und man spricht niemals über sie, ohne über die Schulter zu schauen. Magier, die wissen, daß sie von einem Zensor gejagt werden, suchen ihre Rettung für gewöhnlich in der Flucht oder in einem Versteck.

Kryptik

Kryptik ist die altertümliche Sprache der Magier und Gelehrten, die an den Akademien gelehrt wird. Viele uralte Schriften sind in Kryptik geschrieben, unter anderem die meisten Texte über die Chiffrenmagier sowie viele Texte über die Ausübung der Askendanz.

Die Magischen Künste

Die Magischen Künste sind von den Musen geerbte Magie, die auf den weltlichen Künsten der Malerei (Vista), Bildhauerei (Gestalt), Musik (Klang) und Poesie (Skandierung) beruht. Die Zauber dieser Magie werden Opera (Sg. Opus) genannt, und jede dieser Künste kann auf zwei verschiedene Arten gewirkt werden: als Ältere Kunst und als Freie Kunst. Diejenigen, welche die Magischen Künste anwenden, werden Concordisten oder Harmonisten genannt, aber als Schöpfung der Musen können Magische Künste nur von Inspirierten angewendet werden, niemals von Glanzlosen. Die Magischen Künste wurden von Inspirierten ergründet und entwickelt, um das Andenken an die Musen am Leben zu erhalten und zu ihrer Rückkehr beizutragen. Die Concordisten versprechen sich davon außerdem eine stärkere Verbindung zum Seelenkern und einen Beitrag zur Erbauung eines ätherischen Tempels, der den Musen gewidmet ist. Es ist zwar möglich, verschiedene Magische Künste zu beherrschen, aber die meisten Concordisten spezialisieren sich auf eine Kunst.

Die Älteren Künste

Diese Form der Magischen Künste widmet sich den Artefakten und speziellen Materialien und erfordert Zeit, Raum und Werkzeuge. Hauptsächlich wurde sie während der Flamboyanz genutzt, als sich alle Menschen die Inspiration teilten. Heutzutage wird die Freie Kunst der Älteren vorgezogen, weil sie einfacher zu wirken ist. Aber wie auch immer, einige, die am Rande der Gesellschaft leben und sich wichtigen Opera verschreiben, sind in der Lage, die Ältere Kunst anzuwenden. Sie ermöglicht zwar die mächtigsten Effekte, ist aber bedeutend schwieriger zu wirken.

Die Freien Künste

Die Freien Künste wurden am Ende der Zweiten Epoche des Zwilichts dank der Erleuchteten geboren, welche die Inspirierten dazu drängten, die spontaneren Formen der Magischen Künste zu nutzen. Die Bedrohung, die auf Harmundia lag, förderte die Erschaffung der Freien Künste. Sie entstanden chaotisch, haben mittlerweile aber eine vollkommene Reife erlangt. Diese neuen Formen der Magie nutzen die weltlichen Künste nicht mehr im gleichen Maße wie die Älteren Künste. Sie beziehen ihre Inspiration vielmehr aus den Opera der Vergangenheit und befördern sie in einer leichteren und spontaneren, aber auch weniger mächtigen Weise.

Concordisten und Artefakte

Obwohl sie nur für Inspirierte zugänglich sind, schüren die Magische Künste auch Streit und Gier. Viele der Concordisten wissen nicht einmal, daß sie die Flamme in sich tragen, und es gibt für sie keine höhere Autorität; ihr einziges Gesetz ist der Respekt, den die Concordisten untereinander haben. Es werden Questen unternommen, um alte Meisterwerke zu finden, Opera der Älteren Kunst, für die magischen Museen, in denen sie aufbewahrt werden, und für die Mentoren, die imstande sind, die mächtigsten Opera zu lehren. Concordisten haben auch die Angewohnheit, ihre Opera als Hinweise und Überbleibsel ihres Wissens zu hinterlassen. Ein Einbruch in eine private Kunstsammlung kann deshalb eine Menge Entdeckungen bedeuten, denn letztendlich bieten Artefakte der Älteren Kunst schier unerschöpfliche Möglichkeiten.

Die vier Magischen Künste

Klang

Die Concordisten der Klangmagie werden Melodiker genannt; sie üben die Magie des Geistes mit einem Musikinstrument aus. Durch einen Erleuchteten namens Lucine begründet, entstand die Freie Kunst in einer Kapelle mit großartiger Akustik. An diesem Ort suchten eines Tages sechs Musiker Zuflucht, und durch ihr Zusammentreffen mit Lucine wurden die sechs Gruppen des Klangs geschaffen.

Der Klang wird meistens als Freie Kunst angewandt, weil die Ältere Kunst des Klangs gewöhnlich die Herstellung eines Instruments für den Melodiker erfordert. Während der Flamboyanz waren die sechs Gruppen in der Lage, magische Konzerte unvergleichlicher Kraft zu spielen. Seit der Eklipse sind die sechs Instrumente jedoch getrennt und werden von vielen Melodikern benutzt, um ihr magisches Vermögen zu erhöhen und die Benutzung der Instrumente immer besser verbergen zu können.

Als Ältere Kunst: Es gibt keinen Unterschied zwischen der Älteren und der Freien Kunst des Klangs. Tatsächlich benutzen Melodiker oft beide Arten, um ein magisches Instrument zu erschaffen und zu benutzen. Dennoch ist die Ältere Kunst nicht auf die Erschaffung magischer Instrumente beschränkt. Sie wird von Inspirierten auch für die Komposition mächtiger Partituren verwendet, in denen oft mehrere Instrumente kombiniert werden, um neue Opera zu erschaffen. Die Melodiker mögen es, ihr eigenes Instrument ein Leben lang zu besitzen - normalerweise ein Instrument, das einen Splitter enthält und es den Melodikern ermöglicht, ihre Opera beständig zu verbessern.

Als Freie Kunst: Es gibt sechs Gruppen von Instrumenten, von denen aber eines nicht von den Inspirierten benutzt werden kann: das Cembalo. Vor langer Zeit wurde dieses Instrument von der Maske und seinen Verbündeten auserwählt und verdorben. Die Musik des Cembalos erlaubt nicht das Erkunden neuer, harmonischer Sphären, denn sie ist von großem Mißklang und bringt Töne hervor, die andere Klänge bekämpfen. Die Melodiker des Cembalos sind daher extrem gefährlich; andere Concordisten und Melodiker mißtrauen ihnen und fürchten ihre Fähigkeit, die Opera der anderen Instrumente zu zerstören.

Um eines der fünf anderen Instrumente spielen zu können, muß der Inspirierte die besondere Verbindung verstehen, die zwischen einem Melodiker und seinem Instrument besteht. Zum Beispiel mögen es Flötisten, andere Personen zu treffen, von ihnen zu lernen und sie zu lehren. Diese Verbindungen gehen manchmal über die Grenzen der Inspiration hinaus. Wenn sich jemand einer Gruppe des Klangs anschließt, wird er Mitglied einer Bruderschaft, die keinen Verrat duldet und ihren Mitgliedern immer Beistand leistet. Es gibt aber keine Organisation, die alle Melodiker vereint, obwohl sie sich gegenseitig wegen ihrer gemeinsamen Empfindsamkeit und ihrer übermäßigen Liebe zur Musik anerkennen.

Die Flöte: Sie wird von einem Melodiker benutzt, um seine Hörer zu hypnotisieren und zu verzaubern. Die Verzauberung ist anders als die Bezauberung der Harfe. Die Flöteneffekte sind subtiler, meist aber auch mächtiger; eine Verzauberung könnte jemanden unter Umständen sogar in den Selbstmord treiben.

Die Harfe: Ein Melodiker wird die Harfe für Segnung und Bezauberung spielen. Die Harfe ist daher auch das bevorzugte Instrument von Verführern.

Die Trommel: Die Trommel wird benutzt, um zwei verschiedene Wirkungen hervorzurufen: Wahnsinn und Moral. Beide zusammen erzeugen einen wahren Berserkereffekt. Die Melodiker, welche häufig die Auseinandersetzung suchen, wählen normalerweise die Trommel. Mit den Händen einen einfachen Rhythmus auf einem Tisch zu klopfen, kann manchmal genug sein, um ein einfaches, aber nützliches Opus zu erschaffen.

Die Violine: Dieses schwer zu spielende Instrument ermöglicht es Melodikern, die Fauna und Flora zu beeinflussen, indem es eine Resonanz in den Tieren und Pflanzen erzeugt. Violineneffekte sind häufig anzutreffen: von einem plötzlichen Wuchs des Efeus, der einem Einbrecher Zutritt zu einem Haus verschafft, bis hin zu einer eindringlichen Melodie, die eine bestimmte Tierart zu einer Lichtung lockt.

Die Zitter: Die Zitter ist eine frühe Form der Gitarre und ermöglicht die Manipulation des Geistes. Sie wird als das gefährlichste und mächtigste aller fünf Instrumente angesehen, weil sie in andere Geister eindringen und jemandes Erinnerungen verändern kann. Sie ermöglicht auch zuverlässige Opera, die Halluzinationen erzeugen. In der Schule des Dämmerlichts mußte Agone von Rundstein einst Zuflucht in einem magischen Raum suchen, den ein Melodiker mit seinem Instrument geschaffen hatte. Dieser Raum wurde von Agones Erinnerungen bezogen; es war keine wirkliche Erzeugung, aber der Raum existierte so, wie auch eine Bilderwelt existiert.

Gestalt

Mit der Magie der Bildhauerei wurden magische Objekte hergestellt, die nach der Eklipse zu Artefakten wurden. Die Ältere Kunst setzt die Benutzung eines bestimmten Materials voraus, während die Freie Kunst es dem Gestalter erlaubt, ein Objekt durch reine Gesten zu gestalten.

Als Ältere Kunst: Die Ältere Kunst der Gestalt ermöglicht die Erschaffung von Artefakten. So werden magische Gegenstände bezeichnet, die im Gegensatz zu Relikten keine Splitter enthalten. Die Kunst der Gestalt unterteilt alle veränderbaren Materialien in fünf Kategorien: Glas, Stein, Holz, Metall und Tuch; und jede dieser Kategorien repräsentiert eine handwerkliche Gruppe. Es gibt zwei verschiedene Arten, die Ältere Kunst der Gestalt auszuüben. Im Rahmen der Animation benutzen die Gestalter ein Material, um eine lebende Kreatur zu erschaffen, die ihnen zum Beispiel dient oder sie beschützt. Die Inanimation dagegen konzentriert sich auf die Erschaffung eines Artefakts, das dabei unter anderem durch das verwendete Material beeinflusst wird.

Als Freie Kunst: Die Freie Kunst der Gestalt basiert auf dem Gesetz der Veränderung. Ein Concordist, der Gestalt als Freie Kunst anwendet, ist in der Lage, Konsistenz, Gewicht und Form eines Objekts umzuformen. Die Festigkeit des Objekts ist bei der Ausübung dieser Kunst natürlich von grundlegender Bedeutung. In der Praxis benötigt diese Verwandlung Gesten und Berührung. Die Gesten bestehen aus Bewegungen der Hände über einem Objekt, um das Opus wirksam werden zu lassen. Der Concordist muß das Objekt darüber hinaus auch berühren, um es zu verändern. Im Gegensatz zur Älteren Kunst der Gestalt ist die Freie Kunst nicht in Materialkategorien unterteilt, sondern durch eine vom Material bedingte Reihenfolge. Ein junger Gestalter wird mit dem Ändern von Tuch anfangen, während die Versiertesten die Änderung von Metall und Stein beherrschen.

Vista

Die Magie des Malens erwuchs aus den Pinseln und Federn der malenden Inspirierten. Zu Zeiten der Flamboyanz wurden die von Malern erschaffenen Opera zu wahrhaft unabhängigen Welten, in denen man Schutz suchen, reisen oder sogar leben konnte. Vista kann auf jeder Art von Medium geschaffen werden, solange gemalt oder gezeichnet wird; eine Holzkohlenzeichnung könnte ein Opus sein, ein Wandgemälde, ein Gemälde auf einer Leinwand... Die benutzten Werkzeuge haben keinerlei Auswirkungen auf die Erschaffung von Magie, es sei denn, sie sind selbst magisch. Tatsächlich benutzen einige Vistaner Flamboyanzartefakte, zum Beispiel einen Stift, der einen Splitter in der Spitze hat. Menschen und Jahreszeitlinge stimmen allerdings nicht darin überein, was die Grundlagen von Vista ausmacht. Jahreszeitlinge sehen Vista als Magie der Jahreszeiten, da jedes Opus entscheidend von einem Farbton abhängt, der einer Jahreszeit entspricht. Deshalb haben Gemälde einen Winter-, Frühlings-, Sommer- oder Herbstton. Diese Uneinigkeit hat aber

keinen besonderen Einfluß auf den Gebrauch von Vista. Es ist ein rein schulmeisterlicher Disput, dessen einzige Folge ist, daß Jahreszeitlinge eine Vorliebe für Vista zeigen.

Als Ältere Kunst: Die Ältere Kunst von Vista ist in sogenannten Bilderwelten materialisiert. Das sind Opera, deren Szenen und Charaktere mit Harmundia interagieren können. Heutzutage geben sich die Concordisten gern den Spekulationen über die Mächte und Fähigkeiten von Bilderwelten hin, denn von allen vier Magischen Künsten ist die Ältere Kunst der Vista die am wenigsten bekannte, diejenige, die noch die meisten Geheimnisse hat. Die einzigartigen Fähigkeiten dieser Gemälde sind, daß sie einen virtuellen Raum darstellen, in dem man Zuflucht und Muße finden kann. Es ist sogar möglich, anhand der mystischen Öffnungen, welche die einzelnen Bilderwelten verbinden, zwischen ihnen hin- und herzureisen. Concordisten nutzen Bilderwelten gewöhnlich dazu, Wissen aus den Zeitaltern vor der Eklipse zu sammeln.

Als Freie Kunst: Um die Freie Kunst der Vista zu ermöglichen, haben die Erleuchteten ein alchemistisches System entwickelt, das auf der sogenannten Pigmentation beruht. Diese Magische Kunst wurde nach dem Verschwinden der Damen der Jahreszeiten geschaffen und verlangt einen Concordisten, der ein oder mehrere gefärbte Pülverchen auf das Opus wirft, um es vollenden zu können. Diese Pülverchen werden Pigmente genannt. Sie entsprechen, genau wie die Bilderwelten, den Jahreszeiten, und ein Opus der Freien Kunst muß seine Kraft aus einem Opus der Älteren Kunst beziehen, um wirksam zu sein. Mit anderen Worten: Bestimmte Bilderwelten haben verschiedene magische Effekte, die von ihrem Farbton bzw. von dessen Jahreszeit abhängig sind. Verbesserte Künste entsprechen der Älteren Kunst und benötigen die Kreativität des Concordisten, weshalb es so schwer ist, sie zu verwirklichen. Jede Jahreszeit hat dabei ihren Wirkungsbereich: *Frühlingspigment:* Geburt, Obhut, Überfluß. *Sommerpigment:* Hitze, Feuer, Trockenheit und Licht. *Herbstpigment:* Altern, Verfall, Gift. *Winterpigment:* Eis, Kälte, Tod.

Verschiedene sehr mächtige Vistaner sind in der Lage, diese Pigmente zu mischen. Die Dosierung muß jedoch extrem präzise sein, wenn nicht unkontrollierbare Reaktionen auftreten sollen. (Als Beispiel könnte man den mysteriösen Feuerwerker aus Abym nennen, der die Seelen seiner Opfer in winter- und sommerfarbigen Raketen gefangenhält.) Heute können Pigmente bei verschiedenen Händlern der Jahreszeitlinge erworben werden, und jede Rasse der Jahreszeitlinge hat Zugang zu Pigmenten ihrer Jahreszeit. Einige behaupten sogar, daß die Jahreszeitlinge ihre Vorräte aus verschiedenen Bilderwelten auffüllen würden.

Skandierung

Von allen vier Magischen Künsten ist die Skandierung die einzige, die eine fundamentale Verbindung zum Schreiben, zur Sprache und zur Zeit hat. Skandierer studieren Manuskripte, Alphabete und uralte Sprachen, die magisches Wissen verstreut durch alle Zeiten bewahren. Es ist die Magie des Studiums, der Einsamkeit und der Geduld. Die Schwierigkeit dieser Kunst besteht darin, daß es viele verschiedene Arten von Schrift gibt. Es genügt also nicht, ein Poet zu sein, um die Skandierung meistern zu können. Der Skandierer muß ein wahrer Gelehrter sein, getrieben von der Neugierde auf Sprachen und die Geheimnisse, die in ihnen liegen. Er muß verschiedene tote als auch moderne Sprachen meistern und zahlreiche Bibliotheken durchstöbern, um versteckte Opera ans Tageslicht zu bringen und sich so in der Kunst der Skandierung auszuzeichnen. Alle Opera der Skandierung befassen sich mit Zeit: Prophezeiungen, Beschleunigung oder Verlangsamung von Zeit, Altern...

Als Ältere Kunst: Jedes Medium - Manuskript, Pergament oder Kodex - ist akzeptabel, solange das Opus geschrieben und gelesen wird. Das Lesen ist die eine Säule dieser Kunst, um sich mit bestimmten Opera vertraut zu machen, das Schreiben der Texte ist die andere. Heutzutage widmen sich die meisten Skandierer dem Lesen, und nur sehr wenige versuchen, ein Opus zu schreiben, denn es ist eine Arbeit, die lang, ermüdend und oft zum Scheitern verurteilt ist. Das Studieren ist ebenfalls mühselig, da das Lernen eines Opus weit mehr Zeit verlangt als das Lesen eines solchen. Das Lesen eines Opus allein genügt aber nicht; man muß das Werk immer wieder als eine Deutung verstehen, damit das Opus all seine Geheimnisse preisgibt. Skandierer, die sich der Älteren Kunst widmen, werden von Gleichgesinnten sehr geachtet, und ein Meister der Älteren Kunst ist sogar in der Lage, die Zeit nach seinem Willen zu beugen. Allerdings sind solche Opera sehr gefährlich in der Anwendung.

Als Freie Kunst: Die Freie Kunst der Skandierung wird als wesentlich leichter angesehen. Tatsächlich benötigt der Skandierer hauptsächlich eine gute Stimme und Rezitationsfähigkeiten, um ein Opus wirken zu können. Freie Skandierung basiert auch auf dem Lesen, aber die Texte

sind kürzer und können auswendig gelernt werden. Später muß der Skandierer lernen, seine Stimme einzusetzen, um die richtige Tonlage für das Opus zu treffen. Die Stimme ist ein wichtiges Element der Skandierung, denn ein Flüstern und ein Ausruf haben zum Beispiel nicht denselben Effekt. Die Freie Kunste der Skandierung entwickelt sich ständig, und so ist es heute einigen erfahrenen Skandierern möglich, Opera mündlich zu lehren, ohne dafür schriftliches Material zu verwenden. Ein Skandierungsopus könnte wirken, während die Zuhörer denken, sie würden am Lagerfeuer nur einer Legende lauschen.

Die Inspirierten

Eminenz,

wie ich zu meiner Zeit, so werdet auch Ihr früher oder später - und ich nehme an, dieser Tag ist nahe - den Inspirierten gegenüberreten müssen.

Wie Ihr wißt, liegt es in Eurer Verantwortung, sie durch das Zwielight zu führen, welches uns alle bedroht. Doch müßt Ihr begreifen, daß es einige Wahrheiten gibt, denen zu begegnen sie noch nicht bereit sind. Aus diesem Grunde sind sie vor der Finsternis und der Niedertracht zu beschützen. Einige der Geheimnisse habe ich, als ich dieses Buch schrieb, zurückgehalten, da es unklug wäre, sie den Inspirierten mitzuteilen. Die Existenz der Unsterblichen und ihre genauen Verbindungen untereinander werden so in diesen schrecklichen Zeiten, in denen wir leben, bewahrt. Ihr könnt dieses Manuskript den Inspirierten in aller Seelenruhe anvertrauen. Zu Beginn werden sie keine weiteren Kenntnisse benötigen, und wenn die Zeit gekommen ist, vertraue ich darauf, daß Ihr auf all ihre Fragen geziemend antworten werdet.

In der Hoffnung, Euch Eure Aufgabe ein wenig erleichtert zu haben, verbleibe ich in brüderlichem Geiste.

Sie kamen hervor als ein Ergebnis des Krieges, der von Agone von Rundstein geführt wurde, aber sie haben seit der mythischen Zeit der Flamboyanz bestanden. Sie sind berühmt und respektiert, und ihre Namen sind vielen bekannt. Ein langes und erfülltes Leben liegt hinter ihnen, und sie denken, nun alle Abenteuer bestanden und ihre Ruhe verdient zu haben. Aber das Schicksal hat andere Pläne mit ihnen. Das zarte Grün ihres Erwachens steht bevor. Geht schnell und warnt sie! Ihr sollt nach ihnen unter allen Leuten suchen, da sie Kinder der Maske ebenso wie Kinder der Jahreszeiten sind. Ihr sollt in den Hügeln suchen, genauso wie entlang der Küsten des Ozeans. Ihr sollt in den Feldern und in den Straßen suchen. Sie sind Adlige, Händler und Zauberer. Sie sind die Inspirierten und die Erben der Musen. Sie sind die Schauspieler der Tragödie, und der Vorhang ist dabei, aufgezogen zu werden.

Wer sind die Inspirierten?

Die Inspirierten sind nicht nur einfache Sterbliche wie irgendwelche andere in Harmundia: Ihnen wurde die Flamme durch die Versammlung der Jahreszeitlinge, dem Rat der Dekane, gegeben, als sie als Kinder ihrer Unschuld entwachsen. Dieses Geschenk ermöglichte es ihnen, während ihres Werdegangs bedeutend und anerkannt zu werden und die höchsten Stellungen in ihren Bereichen zu erklimmen. Sie hatten eine Aufgabe. Doch sie wissen nichts über die Flamme, die sie in sich tragen, und sind ahnungslos über ihren Wert... Bis zu dem Tage, an dem ein Abgesandter der Musen, ein Jahreszeitling, ein Concordist oder sogar eine Graue Eminenz es ihnen offenbart. Sobald sie die Flamme in ihrem Herzen wahrnehmen oder man ihnen davon und von den Aufgaben, die sie mit sich bringt, erzählt, neigen die Inspirierten dazu, andere Träger der Flamme um sich zu sammeln, weil ihre Kraft in der Vielzahl liegt. Eine solche Versammlung wird "Truppe" genannt.

Eine Truppe kann Inspirierte eines gleichen Gebietes, eines Landes, das sie gemeinsam besitzen, einer Universität, einer wandernden Karawane, eines Stammes oder einer Diözese vereinigen... In allen Fällen wird der Ort der gemeinsamen Herkunft als Domäne bezeichnet. Die Inspirierten kommen aus unterschiedlichen Himmelsrichtungen und treffen sich durch Zufall oder durch den Einfluß dritter. Oder sie gehören derselben Domäne an, und ihr gesammeltes Schicksal ist mit diesem Ort verbunden, an dem sie sich kennen und der ihre persönlichen Geschichten teilt.

Die Aufgaben oder Ämter

Die Inspirierten sind keine unbesonnenen jungen Leute, die ihre Dörfer verlassen und sich zufälligerweise an einer Straßenkreuzung oder in einer Taverne treffen. Sie sind in den Reichen des Zwielichts mit wichtigen Ämtern, Kenntnissen oder Aufgaben fest verankert, können einander kennen und in demselben Land leben. Wenn ihre wahre, große Geschichte beginnt und sie zu einer Truppe zusammengeschweißt werden, kennen sie bereits die Orte, an denen sie für Jahre gelebt haben. Sie sind die wahren und wichtigsten Akteure Harmundias und spielen die Hauptrollen nicht nur in ihren Abenteuern, sondern auch in den dramatischen Ereignissen, von denen die Reiche des Zwielichts erschüttert werden.

Die Inspiration und die Flamme

Die Inspirierten sind bedeutende Personen der Zwieltreiche, denn sie verkörpern die letzte Hoffnung Harmundias im Kampf gegen die Maske und tragen ein übernatürliches Geschenk in sich: die Flamme. Sie wurde ihnen anvertraut, als sie Kinder waren und ihrer Unschuld entwachsen. Diese magische Kraft, die immer noch schlummert, wenn die Inspirierten sich ihrer Existenz bewußt werden, entwickelt sich während ihrer Abenteuer und wird immer mächtiger.

Die Heiligtümer oder Zufluchten

Lange bevor ihre eigene Flamme so mächtig ist, daß die Inspirierten selbst zu Erleuchteten werden, finden sie wahrscheinlich andere Erleuchtete, die sich in den entferntesten Winkeln der Welt verbergen oder bereits die Herzen eines Heiligtums sind und die Ankunft der Inspirierten erwartet haben. Denn solange die Verbindung zwischen Harmundia und dem mythischen Seelenkern unterbrochen ist, können die Erleuchteten nirgendwohin und haben nur sehr wenige Verbündete gegen die Maske und ihre dunklen Schergen. Die Inspirierten sind eine Gruppe dieser Verbündeten und können von einem Erleuchteten viel lernen. Durch seine Hilfe machen sie schnellere Fortschritte, können ihre Widerstandskraft gegen die Macht der Maske stärken und Schüler ausbilden.

Die Musen

Es ist sehr wichtig, wie die Inspirierten zu den Musen stehen, denn sie sind diesen Gottmüttern gegenüber besonders empfindsam: Sie spüren schwach, was die Musen taten, was sie planten, was sie hinterließen, was aus ihnen wurde und wie man wieder Kontakt zu ihnen herstellt. Dieser letzte Punkt, die Wiederherstellung der Verbindung zum Seelenkern, ist mit den Heiligtümern verbunden und wird die Inspirierten auf ihrem Wege sehr beschäftigen, ebenso die Suche nach den Erleuchteten. Die Inspirierten werden mit denselben Arten von Fragen wie die anderen Unsterblichen konfrontiert, insbesondere mit dem Problem ihrer Rolle in den jüngsten historischen Ereignissen. Zum Beispiel wurde Diurn als Essenz des Tages in den Tänzern reinkarniert, und er könnte einige Ideen haben, wie man die vollständige Kontrolle über die Tänzer wiedererlangt. Auch die Frage nach dem Verbleib und Befinden der Glimmer ist immer noch ungelöst und harret einer Antwort, denn die Glimmer würden eine hervorragende Waffe gegen die Dämonen des Schattens sein.

Die Queste

Wie jeder Held, so streben auch die Inspirierten nach Abenteuern und großen Taten. Sie werden zweifellos einem Weg folgen, der ebenso Ruhm und Macht wie Schande und Untergang bieten kann. Die meisten Inspirierten verlassen ihre Domänen, um den endlosen Straßen der Reiche des Zwieltichts zu folgen, die Landschaften Harmundias und Länder der Magie zu durchstreifen, ihre düsteren Ecken zu erforschen und die Versuche der Feinde zu vereiteln, sich ihrer zu bemächtigen. Sie nehmen den Kampf gegen den Schatten oder die Maske auf und stellen sich tapfer den Gefahren, die überall auf sie lauern. Und sie lernen, die drei Aspekte ihrer Flamme zu zügeln: den Körper, den Geist und die Seele. Einen nach dem anderen bilden sie weiter aus, um ein Meister jedes Bereiches zu werden und sich jeden Tag etwas mehr der mysteriösen Natur eines Erleuchteten anzunähern.

Der Kampf

Einige sprechen von verdorbenen Schicksalen und unversöhnlichen Flüchen, andere erzählen von unbegreiflichem Verrat und Inspirierten, die den Umtrieben und verschlagenen Horden des Feindes nicht standhielten, ihm verfielen oder ausgelöscht wurden. Aber alle sind sich einig, daß die Zeit gekommen ist, um aufzustehen und zu kämpfen!

So ergreifen sie ihre alten und zuverlässigen Schwerter, öffnen die uralten Wälzer mit vergangenen Überlieferungen, fächern der Glut ihres Mutes neue Luft zu und lassen ihre Augen von neuem durch ihr Feuer erstrahlen.

Der Aufruf ist erklungen.

Aber werden die Inspirierten ihre Flammen um jeden Preis verteidigen können?

Die Flamme

Die Flammen wurden von den Musen im mythischen Zeitalter der Agonie durch eine Vereinigung ihrer Magie mit der Essenz Diurns, des Tages, erschaffen und reicherten sich danach im Laufe der Zeitalter mit den Erinnerungen ihrer aufeinanderfolgenden Besitzer an. Die Flammen umfassen drei Teile - Körper, Geist und Seele -, welche die Concordisten, die Beherrscher der Magischen Künste, als ineinander passende Teile eines Ganzen beschreiben: die Inspiration. So sind die Inspirierten nicht nur ein Träger der Flamme, sondern werden in ihren Handlungen auch von ihr geleitet. Die Inspirierten nennen jene, die nicht das außergewöhnliche Glück hatten, Träger einer Flamme zu werden, ohne Verachtung und Hochmut Glanzlose.

Die Erinnerung

Der Körperaspekt ist der Teil der Flamme, der von ihren vorherigen Eigentümern übernommen wird und den Inspirierten das Vertrauen gibt, daß sie nicht vergebens kämpfen und sich auch andere erheben werden, um sich den Herausforderungen zu stellen, um weiter zu kämpfen und die Flamme zum Ruhme der Musen und zum Wohle Harmundias am Brennen zu halten.

Die Inspirierten reisen mit der vertrauten Überzeugung, daß ihr Streben nicht sinnlos ist. Sie wissen, daß die Jahreszeitlinge vom Rat der Dekane ihre Flamme wieder zurückerhalten, wenn sie sterben, und daß die Flammen wieder anderen tapferen Helden geschenkt werden, so daß die Maske eines Tages besiegt werden kann. Und ihre Taten werden nie der Vergessenheit anheimfallen, denn durch die Flamme werden sie in das Reich der Legenden eingehen.

Die Hoffnung

Der Geistaspekt ist die Essenz Diurns, die in der Flamme enthalten ist. Sie erlaubt den Inspirierten, mutvoll gegen die Finsternis zu kämpfen, die in Harmundia einfällt, um die Reiche des Zwiellichts in eine ewige Nacht zu werfen. Dank dieses Schimmers bringen die Inspirierten Hoffnung in alle Länder, die sie durchqueren, und in die Dörfer und Festungen, in denen sie rasten. Der Tag ermöglicht ihnen, Kraft und Mut zu finden, ihre Länder und Domänen zu schützen und auch den übelsten Gefahren während der langen und weiten Reisen wacker zu begegnen.

Die Inspirierten müssen Harmundia retten.

Sie wurden geboren, um Helden zu sein.

Die Harmonie (bzw. das Concord)

Der Seelenaspekt ist der Teil der Flamme, den die Musen vererbten, und er verleiht den Sterblichen ihre Inspiration. Am Anfang der Zeit war die Welt im Wohlklang, aber die Feinde der Musen haben diesem Goldenen Zeitalter ein Ende gesetzt. Heutzutage ist die Flamme die letzte Zuflucht der Inspiration, der Fähigkeit, alle künstlerische Arbeit in einem Maße zu überschreiten, das diese Werke zu Harmonie, auch Concord genannt, erwachen läßt, der magischen Wirklichkeit Harmundias. Aber diese äußert sich auch auf einfachere Weise, viel profaner und bescheidener: Es ist die Qualität der Handlungen der Inspirierten; es ist die Macht hinter ihren Entscheidungen, den Instinkten und Intuitionen, die sie antreiben. Die Inspiration entfaltet sich in allen Tätigkeiten jener, die die Flamme in sich tragen, so daß die Harmonie sie selbst, ihr Leben und, von dort ausgehend, hoffentlich die ganze Welt durchdringt.

Die Inspirierten respektieren und bewundern das Werk der Musen und sind unablässig bestrebt, es vor der Maske zu beschützen, dessen Einfluß unaufhörlich wächst. Deshalb treten die Inspirierten den Günstlingen des Bösen und der Perfidie entgegen, die unter allen Umständen bestrebt sind, die Schöpfungen der Musen und der Sterblichen zu pervertieren.

Die Erleuchteten (bzw. Luminare oder Ingenia)

Der Krieg des Zwiellichts geht über den körperlichen Tod hinaus. Jeder Inspirierte trägt einen schlafenden Erleuchteten in sich, denn die Flamme kann zu einem Luminar erwachsen wie ein Same zu einer Pflanze. Sie wird bewußt nur in die Körper jener Sterblichen eingebettet, denen die Mittel gegeben sind, sie zur Blüte zu bringen. Diese vollkommene Verkörperung ihrer drei Aspekte Körper, Geist und Seele läßt den Inspirierten zu einem Erleuchteten werden, zu einer transzendenten Flamme, einem vollendeten magischen Bewußtsein. Ein Luminar ist ein verzaubertes und entfesselt Wesen, fähig, Harmundia von Verderb und Verrat seiner mächtigsten Feinde zu befreien.

Während sie ihre Abenteuer bestehen, entwickeln die Inspirierten ihre Flammen und ihre Aspekte. Sie verbessern damit nicht nur ihre Fähigkeit, Herausforderungen zu bewältigen, sondern kommen ihrem Ziel, ein Erleuchteter zu werden, permanent näher. Nur transzendierte Flammen, die zu

Luminaren geworden sind, können die Maske effektiv bekämpfen. Die Inspirierten wissen, daß die Luminare eines Tages die Macht zur Entschleierung des Seelenkerns innehaben werden und Harmundia durch den freien Fluß der Flammen, des Erbes der Musen, von neuem verzaubern können.

Der Seelenkern

Die Glanzlosen glauben, daß der Seelenkern das mythische Land der Götter sei. In einem gewissen Sinne liegen sie damit nicht völlig falsch, aber die Wirklichkeit ist vielschichtiger. Zuallererst muß gesagt werden, daß es auf Harmundia keinen Gott oder keine Götter im herkömmlichen Sinne gibt. Die Gelehrten erwähnen nur die Unsterblichen und sagen, daß Kulte die Erinnerungen, die sie zurückließen, verdorben hätten, indem sie sie zum Gegenstand von Verehrung und Anbetung machten.

Als die Musen sich in den Flammen manifestierten und den Sterblichen die Inspiration gaben, schufen sie auch einen spirituellen Bereich, in dessen Glanz Harmundia und seine Bewohner schwelgen konnten: den Seelenkern. In jenen alten Zeiten wurden die Flammen sterbender Inspirierter zu geisterhaften Erleuchteten, die zum Seelenkern zurückkehrten, bevor sie von dort wieder niederfuhren, um andere Menschen zu inspirieren. Aber die Maske war mit Hilfe der Dame des Herbstes imstande, die Verbindung Harmundias mit dem Seelenkern durch einen magischen Schleier zu trennen und im Laufe der Zeit viele Flammen zum Verlöschen zu bringen. Seither können sich die wenigen übriggebliebenen Flammen nicht mehr in diesem legendären Reich sammeln; sie werden vom Rat der Dekane an neue Träger verteilt oder müssen als Erleuchtete auf der Oberfläche Harmundias umherschweifen oder sich an den magischen Plätzen niederlassen, die man Heiligtümer nennt.

Das Geschenk der Flamme

Das Kind schob die Bettdecke beiseite und beobachtete die Schatten, die sich an der Wand des Schlafzimmers bewegten. Das halbgeöffnete Fenster ließ eine verzaubernde Brise Nachtluft hinein. Ohne wirklich aufzuwachen, schlich das Kind hinaus, kletterte die efeubedeckte Wand hinunter und begann, ziellos in dem hohen Gras am Waldrand umherzustreifen. Nachdem es lange Zeit so gelaufen und von den sanften Geräuschen der Nacht geleitet worden war, kam es zu einer Lichtung, wo eine befremdliche Ansammlung bunt zusammengewürfelter Wesen wartete. In einem einzelnen Strahl des Mondenlichts standen Jahreszeitlinge vom Rat der Dekane - neun an der Zahl. Einer von ihnen hielt eine seltsame, kristallene Laterne in der Hand, worin ein wundervolles Licht pulsierte. Der Anblick war überwältigend, bewunderungswürdig, und irgendwo tief in seinem Innern kündete ein starkes Gefühl dem Kinde an, daß sich sein Schicksal nun für alle Zeit verändern sollte.

Eine außergewöhnliche Macht schien über die Gruppe zu wachen, gewaltig, streng, älter als alles Vorstellbare. Und ein Hauch von Ewigkeit erfüllte das Kind, als sich der Laternenträger näherte und leise die Namen der Musen flüsterte. Dann öffnete er die Laterne, und nichts war wie vorher. Am nächsten Morgen lebte das Kind sein Leben ohne die kleinste Erinnerung an diese Nacht weiter, aber von diesem Moment an war ihm der Weg geebnet zu Begabungen, Wundern, Heldentaten und Inspiration. Und als die Zeit kam, kam auch die Erinnerung an diese Nacht wieder...

Die Offenbarungen der Flamme inszenieren sich auf unterschiedlichste Art und Weise. Hier folgen nur einige Beispiele:

- Ein Abgesandter besucht einen Inspirierten oder ruft die Inspirierten zu einem mysteriösen Treffen zusammen. Er könnte ein Jahreszeitling sein, geschickt vom Rat der Dekane, von einem ihrer Gönner oder Mäzene, einem anderen Inspirierten, einer Grauen Eminenz oder einem Concordisten. Er könnte ein alter Freund sein, der manchmal zu Besuch kommt, oder ein völlig Fremder, der eine Täuschung nutzt, um die Inspirierten zu treffen. Er erzählt ihnen von den Anfängen, erklärt ihnen ihre Beteiligungen und offenbart ihnen vor allem, daß sie bisher unwissentlich die Flamme in sich trugen. Er kann, sofern sie ihm bekannt sind, die Umstände beschreiben, unter denen sie als Kinder die Flamme vom Rat der Dekane erhielten. Und er rät ihnen, den Kontakt zu anderen Inspirierten zu suchen.
- Die Inspirierten empfinden plötzlich eine innere Unruhe, die mit den Machenschaften der Maske zusammenhängt. Sie haben Visionen, erfahren körperlichen Schmerz oder seelische Krisen. Ihre Verwirrung führt sie dazu, nach Erklärungen zu suchen. Sie werden jemanden finden, vielleicht einen anderen Inspirierten, der ihnen erläutert, daß die Zeit gekommen ist, um das zu nutzen, was sie von die Musen geerbt haben.
- Die Inspirierten mögen in der Vergangenheit, direkt oder indirekt, bereits Kontakt zur Maske oder dem Schatten gehabt haben. Der Feind hat ihnen zufällig oder mit Absicht ein Leid zugefügt

oder sie mit einem seiner Lakaien in einer unerwarteten Situation konfrontiert: Oder die Tragödie ist bereits in ihr Leben getreten - in Form eines Mordes, eines Unfalls, dem Verschwinden eines Lieben, dem Diebstahl von wichtigen Dokumenten... Es könnte das Inkrafttreten eines uralten Fluches sein, den die Maske im Glauben, daß sie Träger der Flammen waren oder sein werden, auf ihre Familien gelegt hat.

- Die Maske spielt gnadenlos mit den Leben der erwachten Inspirierten: Sie werden Opfer seine verdorbenen Kräfte, oder ihre Existenz ist durch fremde und unvorhersehbare Ereignisse in Unordnung geraten. Der Inspirierte wacht eines Morgens mit dem Gesicht eines anderen auf, nahe Vertraute verhalten sich, als hätten sie ihn noch nie getroffen, oder ein Kind, das vor einigen Tagen starb, kommt zurück und verhält sich so normal wie zuvor...

Heiligtümer und Zufluchten

Ein Heiligtum wird sich als bedeutender Schritt für die Inspirierten erweisen, weil es vor allem anderen die einzige und einzigartige Möglichkeit ist, neue Flammen zu erschaffen. Es wird den Inspirierten eine Festung werden, eine magische Enklave, die mit den Musen verbunden ist, eine Zuflucht, wo die Inspirierten sich ausruhen, Tatkraft, Inspiration und Stärke sammeln, die Flamme miteinander teilen und Schüler ausbilden können. Anfangs ist der Bau eines Heiligtums den Inspirierten nicht möglich, doch es ist ein Ziel für später, wenn die Inspirierten genügend Erfahrung haben, um ein solches Wagnis eingehen zu können.

Heutzutage gibt es in ganz Harmundia nur eine Handvoll verstreuter, meist unbekannter Heiligtümer. Manche von ihnen schaffen es und erreichen die Reife, neue Flammen zu erzeugen, andere fallen der Maske zum Opfer und werden zerstört. Aber jetzt werden wieder neue Heiligtümer errichtet. Einige wurde gerade erst geschaffen und sind sehr verwundbar, andere können sich schon selbst verteidigen. Doch auch sie würden dem Feind vermutlich noch nicht standhalten, sobald er sie fände.

Die Entstehung eines Heiligtums

Der Einfluß

Ein Heiligtum wird aus dem Gleißern eines Erleuchteten geboren, der das Erbe der Musen in sich trägt. Somit stellen die vier Magischen Künste die Pfeiler des Heiligtums dar: Gestalt für seinen Aufbau und seine Bauweise, Vista für sein Erscheinungsbild und seine Wahrnehmung durch andere, Skandierung für seine Geschichte, seine uralten Bände und sein Verhältnis zur Zeit, und Klang für seine Atmosphäre und Stimmung. Jedes Heiligtum wird auf unterschiedliche Art und Weise vom Einfluß der vier Musen geprägt. In einem Heiligtum aus Pflanzen sind zum Beispiel Vista und Klang einflußreicher als die anderen beiden Magischen Künste. Der Ort wird deshalb wie eine zauberhafte Lichtung anmuten, wo kristallklares Wasser entspringt, Efeu und Wurzeln Baldachine bilden und die kleinste Brise leicht durch die Blätter fährt und weiche und klare Musik erzeugt. Durch den geringen Einfluß Cysèles würde ein solches Heiligtum aber zerbrechlich und leicht zerstörbar sein, wenn es entdeckt würde. Andererseits könnte Nuences starke Anwesenheit den Ort so verzaubern, daß er für Glanzlose völlig unsichtbar würde. Und wenn Stance wiederum nur wenig Anteil hätte, wäre die Vegetation nicht vor Zeit und Klima geschützt und könnte dadurch natürliche Veränderungen durchleben.

Der Erleuchtete

Der Erleuchtete ist das Herz und die Seele des Heiligtums, denn seine Vergangenheit und Gefühle wirken an der Entwicklung des Heiligtums mit. Das Wesen des Erleuchteten zu beachten und zu pflegen, ist unverzichtbar, wenn der heilige Ort fortbestehen soll. Widmen sich die Inspirierten nicht dem Verständnis und dem Schutz des Erleuchteten, kann das Heiligtum seine Macht verlieren und dahinschwenden. Deshalb erfordert die Gründung eines Heiligtums das Auffinden eines Erleuchteten, das Gewinnen seines Vertrauens und das Aufbauen enger Bindungen zu ihm. Tatsächlich hatten die meisten der Erleuchteten ein außergewöhnliches Leben, und selbst wenn ihre Erinnerungen schwach sind, können sie die treibende Kraft hinter zahlreichen Questen sein.

Die Entwicklung

Die Entwicklung eines Heiligtums erfolgt mit der Entwicklung der Inspirierten. Die während ihrer Questen und Abenteuer angeeignete Inspiration kann dem Heiligtum verliehen werden, damit dieses größer und mächtiger wird und sich wie ein magischer Organismus entfaltet. Genährt durch die Erfahrung der Inspirierten, wird es neue Räume bilden, neue Verteidigungen und weitere

Faszinationen, bis es seinen endgültigen Zustand erreicht. Im Laufe dieser Entwicklung wird es den Inspirierten neue Kräfte geben und die Auswirkungen von Perfidie und Finsternis mildern. Es wird versuchen, in kurzen Kontakt mit den Musen zu treten und vielleicht sogar ein wenig des Schleiers zu lüften, der den Seelenkern vor Harmundia verbirgt. Aber vor allem wird es einen Hort der Harmonie bieten, wo sich die Inspirierten treffen können. Es muß die letzte Bastion gegen den Feind werden, ein Ort, zu dem die Maske keinen Zutritt hat, ein Unterschlupf, um sich zu treffen und Harmundias Erlösung zu besprechen.

Die Schüler

Die Ausbildung von Schülern ist eine der wesentlichen Bestimmungen eines Heiligtums, und auf Dauer sollte jeder Inspirierte in der Lage sein, seinen Erben zu finden, gleich, ob Mann oder Frau, Mensch oder Jahreszeitling. Dieser Erbe muß kein Blutsverwandter sein, der Inspirierte wählt vielmehr den besten Empfänger für die Flamme aus. Ausgebildet im Heiligtum, wird dieser Schüler zu einem Spiegelbild seines Meisters. Er wird von dessen Flamme zehren, bis er bereit ist, selbst ein Inspirierter zu werden und seine Flamme in den Kampf zu führen. Der Rat der Dekane hat die Wichtigkeit der Heiligtümer und Schüler richtig eingeschätzt, denn viele Jahreszeitlinge, die zum Rat gehören, widmen sich sorgsam dem Schutz dieser Heiligtümer.

Die Feinde

Dies ist der letzte Schritt.

Ich habe eine lange Zeit gezögert, bevor ich es nun erwähne. Die Musen wissen, daß es schmerzlich für mich ist. Harmundia ist - und war schon immer - eine Welt der Intrigen, Verschwörungen, epischen Schlachten und geheimen Konflikte. Aber es kommt ein Feind, der mächtiger und gefährlicher ist als irgendein anderer. Ihr, Eminenz, und eine Handvoll Inspirierter werden die einzigen sein, die sich gegen ihn erheben können.

Glücklicherweise sind unsere Feinde nicht die einzigen, die sich auf Intrigen verstehen. Wir selbst sind Meister dieser Kunst. Wir achten auf den Blick der Unsterblichen, wachen über die Taten der Chiffrenmagier und anderer Kräfte, die die geheime Seite der Reiche des Zwilichts zum Leben erwecken.

Und, vor allem, wir tragen eine große Hoffnung in uns: Irgendwo gibt es Heiligtümer, wo Erleuchtete schlafen und auf die Helden warten, die kommen und die Erinnerung an die Musen wiederbeleben.

Und dann ist da Agone...

Wie auch immer, ich kann jetzt nicht nachgeben.

Die Sonne geht während unseres Treffens unter.

Laßt den Schatten meine Seele überkommen und mich in den Abyss hinabziehen! Laßt die Maske Besitz von mir ergreifen und mich benutzen, wie es ihm gefällt! Meine Aufgabe ist erfüllt. Ich lehrte Euch Dinge, die nur wenige Sterbliche erblickt haben. Jetzt habt Ihr die Verantwortung.

Jetzt seid Ihr eine wirkliche Graue Eminenz, und Eure Truppe Inspirierter ist bereit für Euch.

Was mich betrifft, werde ich nun diesen Pfad gehen, der sich, Ihr wißt schon, zwischen dem Waldrand und der Küste dahinschlängelt, dort, wo der Ozean grollt.

Ich bin sicher, Agone ging ihn auch.

Wir werden uns wiedersehen, Eminenz.

Der Schatten

Verschlagener Feind oder unerkannter Verbündeter? Dies ist die Frage, die sich alle Inspirierten angesichts des Schattens stellen. Kann man den Kreaturen des Abyss trauen? Wer herrscht wirklich über diese Welt tief unter der Erde? Wer sind die Wahnsinnigen, die die Finsternis erforschen, um die Beschwörung von Erzteufeln zu meistern? Es gibt keinen Schatten ohne Licht; selbst Flammen werfen einen Schatten. Was also ist zu tun? Soll man versuchen, den Schatten zu verstehen?

Der Schatten strebt danach, die Welt mit einer ewigen Nacht zu verfinstern, um seine Legionen aus dem Abyss zu führen. Es war jener Grund, der ihn den Pakt mit der Maske schließen ließ, weil dieser ihn verstand. Der Schatten war unfähig zu ertragen, daß die Glimmer, die Kinder Diurns, sich über ganz Harmundia ausbreiteten, während seine eigenen Kinder, die Dämonen, durch die Hallen des Abyss irrten. Und die Maske, nicht Diurn der Eitle, Diurn der Neidische, Diurn der Ungerechte, war wahrscheinlich der Bruder, den der Schatten hätte haben sollen. Die Maske verstand den Schatten oder hat ihn zumindest davon überzeugt, daß dem so sei. Doch der Schatten wußte nicht, woher er kam oder was er war, bevor er der Maske begegnete. Aber gleichwohl wußte er, daß er vorher... anders gewesen ist.

Heute hat der Schatten vergessen, daß er einst Nox, die Nacht, war. Die Maske hat diese Erinnerung ausgelöscht, um sich seiner Mitwirkung zu versichern. Der Meister der Täuschung spielte mit ihm wie mit so vielen anderen auch und flüsterte ihm ein, daß sein Dienst für ihn seinen dämonischen Legionen ermöglichen würde, an die Oberfläche zu gehen. Nox glaubte der Maske und mißachtete die Warnungen der anderen Unsterblichen: "Hüte dich vor ihm, der nicht ein Gesicht hat, sondern viele. Hüte dich, denn er ist hinterhältig und treulos."

Das war sein Fehler. Aber Nox war nicht ganz und gar leichtgläubig. Er vermutete, daß der Meister des Scheins hinter seinen verführerischen Angeboten einen teuflischen Zug vorbereitete. Er teilte seine Bedenken mit einigen Bewohnern des Abyss, seinen engsten Ratgebern, und bat sie, eine Waffe gegen die Maske zu finden, falls dieser ihr Abkommen brechen sollte. Dann ging er fort, um den Großen Verderber zu treffen. Und er kehrte nie zurück.

Das geschah in mythischen Zeiten.

Von Nox blieb nichts als der Schatten, sein Schatten, der gestaltlos im Abyss dahindämmert. Und es blieb die Finsternis: Ein Stimmung, eine Krankheit, die manche Sterbliche sich zuziehen und entwickeln. Die Dämonen wurden daraus erschaffen, ebenso ihre Waffen und Schätze. Die Finsternis ermöglichte es dem Schatten gleichfalls, seine Vorkämpfer anzuwerben, die Beschwörer, die seine Dämonen für eine gewisse Zeit aus ihrem Gefängnis zu befreien vermögen. Aber die Maske hat den Wettstreit gewonnen: Der Schatten wurde sein Waffenbruder, dessen Kinder seine Armee.

Zusammen sind sie der Feind!

Die Finsternis

Die Glanzlosen wissen nicht das geringste über das Schicksal von Nox, seinen Bund mit der Maske und die vieldeutige Beziehung, die diese beiden Feinde der Inspirierten zu der Flamme haben. Die Sterblichen aber fürchten die Nacht; sie haben Angst vor dem, was sie vielleicht verbirgt, und sind besorgt wegen der Anwesenheit von Dämonen in ihren Städten und ländlichen Gebieten. Diese natürliche Angst wird durch zahlreiche furchteinflößende Legenden von Generation zu Generation an den Herdfeuern weitergegeben. Unheimliche Geschichten, die die Seelen der Menschen verdunkeln und sie empfänglich machen für die Substanz, aus welcher einstmals der Abyss und seine Bewohner entstanden: die Finsternis.

Und tatsächlich können Sterbliche, seien sie Glanzlose oder Inspirierte, ihren Anteil an der Finsternis mehren, wenn sie mit den Wesen aus dem Abyss, den Dämonen und Erzteufeln, verkehren. Sie werden dann zu Finsternen. Die Finsternis sammelt sich in ihnen und greift immer mehr nach ihnen aus, was sich in einer speziellen Eigenschaft ausdrückt, der Schwärze. Nach und nach hinterläßt der Abyss sein Mal nicht nur auf den Flammen der Inspirierten, sondern auch auf dem Fleisch aller Sterblichen.

Jedes Auftreten des Schatten bringt eine beklemmende und krankhafte Aura mit sich, und im Laufe der Jahre kann diese unheilsverkündende Ausstrahlung einen Inspirierten verändern, indem sie das Licht und die Wärme, den Geist und den Körper seiner Flamme beeinträchtigt. Aber anders als die Maske strebt der Schatten nicht danach, von den Inspirierten Besitz zu ergreifen. Er versucht, sie anzulocken, sie zu überzeugen, den Dämonen zu helfen und besonders deren Vorhaben zu erleichtern, die Oberfläche Harmundias zu erreichen. Er möchte sie auch dazu bewegen, Bauwerke zu erschaffen oder umzugestalten, so daß diese empfindsam und aufnahmebereit für den Einfluß der Unterwelt werden. Doch obwohl der Schatten zugestimmt hat, der Maske zu dienen, so wird er nur selten versuchen, einen Inspirierten zu Handlungen zu drängen, die seinen tiefsten Überzeugungen widersprechen.

Die Finsternis spielt in der Welt eine wesentlich vielschichtigeren Rolle als die Perfidie. Sie ist die Ausprägung, der Abdruck von Nox und kein Gegenpol zur Vorherrschaft des Tages, der ehemals von den Musen eingesetzt wurde und nun in den Herzen der Inspirierten überlebt. Sie ist nicht der Feind der Musen und ihrer Wünsche, obwohl sie sich in seinem Kampf dem Lager der Maske, des Meisters der Täuschung, zuschlagen mußte.

Die Dämonen

Dämonen werden von Dämonologen und Beschwörern in fünf Kreise von zunehmender Macht eingeteilt, abhängig von der Dichte der Finsternis, aus welcher ein Dämon erschaffen wurde. In aufsteigender Reihenfolge ihrer Macht sind dies die Opaldämonen, die Saphir- und Azurdämonen, die Bernstein- und Saffrandämonen, die Purpur- und Scharlachdämonen und schließlich die mächtigsten aller Dämonen, die Obsidiandämonen. Für das Einschätzen der Macht eines Dämons ist es also wesentlich, seinen Kreis zu kennen. So sind die Obsidiandämonen, die mit schwarzer Tinte beschworen werden, bedeutend mächtiger als die Purpur- und Scharlachdämonen, für deren Beschwörung man rote Tinte braucht, und diese sind wiederum mächtiger als Bernstein- und Saffrandämonen, die mit gelber Tinte beschworen werden.

Morphologie: Form und Gestalt von Dämonen

Obwohl sie aus Schatten und Finsternis hervorgehen, sind Dämonen keine dunklen Gestalten mit verschwommenen Silhouetten, sondern materielle Wesen. Doch hier endet schon die Ähnlichkeit mit anderen Lebewesen, denn Dämonen besitzen weder Fleisch noch Blut, wie wir es kennen. Alles an ihnen, alles in ihnen ist Finsternis; in fester Form gibt sie ihnen einen Körper, in flüssiger Form ist sie ihr Lebenssaft. Die Bewohner des Abyss sehen wie Sterbliche aus, und wenn sie nicht menschenähnlich sind, dann teilen sie bestimmte Gestaltungsaspekte mit Jahreszeitlingen (Sukkuben sehen beispielsweise Medusen sehr ähnlich). Aber alle Dämonen zeichnen sich durch verstörende, wenn nicht sogar grausige Details aus: unförmige Kiefer, spitze Zähne, zusätzliche oder verkümmerte Gliedmaßen, verfaultes Fleisch, abstoßende Gerüche, trübe Augen, gräßlich

geformte Ohren, umgekehrte oder fehlende Gelenke, säuerlicher Schweiß und andere Widerlichkeiten dieser Art. Die meisten Dämonen besitzen ein Paar lederne, membranartige Flügel, die sie nutzen können, um sich mehr oder weniger elegant durch die Luft zu bewegen. Zwar kann jeder Dämon fliegen, aber nicht alle können diese Fähigkeit unter schwierigen Bedingungen einsetzen, denn auch wenn der Abyss die perfekte Arena für ihre Flugspiele darstellt, so haben die Dämonen doch Schwierigkeiten, ihre fliegerischen Kunststücke oder selbst einfache Gleitflüge an der Oberfläche von Harmundia zu vollführen.

Dämonenbeschwörer und Dämonenbeschwörung

Beschwörer sind Sterbliche, die von der Finsternis beeinflusst werden und herausgefunden haben, wie sie Dämonen aus dem Abyss herbeirufen können, um Dienste einzufordern und Gegenleistungen dafür auszuhandeln. Diese Abmachungen werden Pakte genannt und niedergeschrieben, um sie den sogenannten *Advocati Diaboli* (Sg. *Advocatus Diaboli*) übergeben zu können, den mächtigen Rechtsgelehrten des Abyss, die sicherstellen, daß sich alle Beteiligten an die Bedingungen des Vertrages halten. Auch wenn Beschwörer und Dämonen in ganz Harmundia gegenwärtig sind, so entfalten manche Regionen, wie zum Beispiel der Stadtstaat Abym, eine ganz eigene, bemerkenswerte Anziehungskraft für die Mächte der Finsternis.

Für die Dämonenbeschwörung ist ein Phänomen entscheidend, das Schwärze genannt wird, eine Kraft, die jene durchströmt, welche unter dem Einfluß der Finsternis stehen. Die Schwärze vermittelt das verstörende Gefühl, eine Macht zu besitzen, die am Grunde der eigenen Seele begraben liegt, schubartig aufsteigen und die Psyche quälen kann. Gleichsam entwickelt sich zusammen mit der Finsternis eine gewisse Empfänglichkeit gegenüber dem Abyss und seinen Mächten. Die Beschwörer benötigen für eine Beschwörung außerdem magische Tinten und Schatten, die von der Sonne auf urbane Landschaften, Straßen und Stirnwände geworfen werden.

Das Vergnügen

Für die meisten Beschwörer bleiben Pakte undurchsichtig. Selbst, wenn sie ihr gesamtes Leben im Dienste des Schattens gestanden haben, fällt es ihnen oftmals schwer zu verstehen, was Dämonen wirklich anstreben. Nur eines wissen die Beschwörer mit Sicherheit: Dämonen sind launenhafte, unbeständige Kreaturen, die nur von ihrem Vergnügen angetrieben werden. Die äußere Welt ist für sie wesentlich interessanter als der Abyss, und sie wollen hier um jeden Preis leben. Der Schatten ist darüber sehr erfreut, obgleich der Wunsch der Dämonen, an der Oberfläche unter Menschen zu leben, keinesfalls einem Verlangen entspringt, dort die Herrschaft zu übernehmen. Sie möchten durch die Reiche des Zwiellichts streifen, doch sie wollen diese nicht unter ihre Gewalt zwingen. Natürlich wäre eine ewige Nacht angenehm für die Dämonen, aber sie stellt kein ausgewiesenes Ziel für sie dar. Die einzige Sache, die sie als wichtig erachten, ist ihr unbeschwertes Vergnügen: das Erkunden der unerschöpflichen Sinnhaftigkeit der oberen Welt mit ihren unendlichen Nuancen und Farben, weit weg von den Erzteufeln, denen sie in der Finsternis aus schierer Angst heraus dienen, und weit weg von den Waffen der Wächter des Abyss, den Minotauren.

Der Preis eines Paktes

Wenn ein Beschwörer die Forderungen eines Dämonen abwägt, ist er gut beraten, diese Besessenheit nach Vergnügen im Auge zu behalten. Jeder Dienst, der von einem Dämon erbracht wird, erfordert eine angemessene Entlohnung, die im Pakt festgelegt wird. Hier nun folgen einige generelle Vorschläge für jeden Dämonenzirkel, aber es sind nur Anregungen. Es steht allen Parteien frei, sie nach Belieben anzupassen.

Opaldämonen: Sie stellen keine schwierigen Forderungen, bevorzugen aber Händel, die dem Beschwörer Ungemach bereiten, wie zum Beispiel ausführliche Beschreibungen der Abenteuer des Beschwörers (am liebsten gespickt mit heiklen Situationen) oder das Recht, eine völlig fremde Person auf der Straße küssen zu dürfen und ähnliches. Sie verlangen also nicht viel, aber das, was sie verlangen, fordern sie mit Nachdruck. Und sie lassen sich nicht mit Nebensächlichkeiten abpeisen. Die Geschichten, die sie hören wollen, müssen spannend und feurig sein, die Personen, mit denen sie Schabernack treiben möchten, müssen sich darüber ehrlich entrüsten. Opaldämonen sind trotz allem Nutzen kleine Quälgeister, die so manchem Beschwörer ein graues Haar gekostet haben.

Azur- und Saphirdämonen: Sie sind versessen auf seltene Gegenstände (Nahrung, Wertsachen, Kunstwerke und ähnliches) und schrecken nicht davor zurück, beachtliche Mengen davon zu fordern. Um sie zufriedenzustellen, gehen Beschwörer häufiger größere Risiken finanzieller und sonstiger Natur ein.

Bernstein- und Saffrandämonen: Sie sind die Dämonen mit der größten Neugier auf Harmundia und seine Vielfältigkeit. Oftmals bestehen sie darauf, den Beschwörer für einige Tage bei seinen

Abenteuern zu begleiten oder einen Ausflug mit ihm zu unternehmen. Das kann natürlich zu erheblichen Schwierigkeiten führen, denn es ist niemals leicht und gelegentlich sogar extrem gefährlich, sich in den Zwielichtreichen mit einem Bewohner des Abyss sehen zu lassen.

Purpur- und Scharlachdämonen: Diese Dämonen finden Gefallen am alltäglichen Leben der Sterblichen und ahmen es nur zu gerne nach. Bei der ersten Beschwörung ersuchen sie oft um eine Wohnung oder ein Haus, später folgen dann Möbel, Bücher und Kleinodien zum Dekorieren, bevor sie Diener verlangen, die sich um das alles kümmern. Einige dieser Dämonen werden sogar Teil der Familie des Beschwörers, in deren Mitte sie sich dann wie ein entfernter Verwandter benehmen und keinen Hehl daraus machen, wie sehr sie sich mit den Sterblichen vergnügen - oftmals allerdings auf Kosten des Beschwörers.

Obsidiandämonen: Diese Dämonen sind ein besonderer Fall, denn sie stehen in der Gunst der Erzteufel und sind mit ihrem Dasein im Abyss zufrieden. Obwohl sie zu den mächtigsten Bewohnern der Tiefe gehören und ihre Beschwörung am schwierigsten ist, fordern sie gewöhnlich nichts direkt vom Beschwörer. Mit anderen Worten: Es wird kein Pakt geschlossen. Nichtsdestoweniger gibt es unweigerlich einen Preis, den es für den Beschwörer zu zahlen gilt: den der Finsternis. Die Obsidiandämonen herrschen über alle Teufelchen und können diese, sobald der Obsidiandämon das erste Mal beschworen wurde, nutzen, um Forderungen an den Beschwörer zu richten. Dies kann den Beschwörer und sein Gefolge - ob gewollt oder nicht, bewußt oder unbewußt - in einige dunkle und heikle Abenteuer zum Ruhme des Abyss verwickeln: Meuchelmorde, Intrigen, spezielle Aufträge im Namen eines Advocatus Diaboli et cetera. Diese Abenteuer sind immer gefährlich und können das Leben vieler Sterblicher kosten. Und manche sind sogar mit den Abkommen zwischen der Maske und dem Schatten verknüpft...

Die Kreise

Die Tinte, die der Beschwörer verwendet, entspricht dem Kreis und somit der Macht des Dämons, der beschworen werden soll. Die Tinten, die bei Beschwörungen genutzt werden, sind magisch wirkende Substanzen; vermutlich stammen sie aus dem Abyss, aber noch nie war jemand imstande, dies zu beweisen. Tatsächlich beinhalten sie sehr geringe Menge an Finsternis, und nur Advocati Diaboli können sie zur Verfügung stellen.

Es wird aber selten zweimal hintereinander derselbe Opal-, Azur- oder Saphirdämon beschworen, es sei denn, der Beschwörer beschließt, eine dauerhafte Beziehung zu dem Dämon aufzubauen. Auf der anderen Seite kann dagegen immer derselbe Bernstein- und Saffrandämon beschworen werden, ebenso derselbe Purpur- und Scharlachdämon. Wurde einer von ihnen beschworen, stärkt die Finsternis die Verbindung zwischen diesem speziellen Dämon und seinem Beschwörer, der dem Dämon oftmals einen Kose- oder Spitznamen gibt.

Die Advocati Diaboli

Advocati Diaboli sind die mächtigen Rechtsgelehrten des Abyss und verantwortlich für die Beedigung und Einhaltung der abgeschlossenen und grundsätzlich schriftlich festgehaltenen Absprachen zwischen Beschwörern und Dämonen. Ein solches Dokument wird von allen an der Beschwörung beteiligten Parteien - Advocatus, Dämon und Beschwörer - als Pakt bezeichnet. Die Advocati Diaboli sammeln alle Pakte, die ihnen vor dem nächsten Sonnenaufgang von Beschwörern gebracht werden, und verbürgen sich gegenüber den Bewohnern des Abyss für Treu und Glauben des Sterblichen. Wann immer ein Beschwörer sein Wort bricht, ist er demjenigen der Advocati Diaboli, der im Besitz des gebrochenen Paktes ist, Rechenschaft schuldig.

Die große Frage aber, die sich alle Beschwörer stellen, lautet: "Wie ist es den Advocati Diaboli möglich, jederzeit alles zu wissen?" Die Antwort ist einfach und sagt viel über die Macht der Finsternis in Harmundia aus. Advocati Diaboli sind Beschwörer, die vollständig von der Finsternis durchdrungen wurden. Ihre Psyche ist praktisch zusammengebrochen, und nur ihr eiserner Wille bewahrt sie vor dem Wahnsinn. Und obwohl sie dem Ansturm der Finsternis und ihrer zuverlässigsten Diener, der Erzteufel, widerstehen konnten, liegt das Schicksal eines Advocatus Diaboli nicht mehr in seiner Hand. Sobald er außer Gefahr ist, wird er an die Erzteufel gebunden, die die Macht haben, jeden Dämonen oder Advocatus Diaboli permanent zu beobachten, indem sie nach Belieben deren Sinne nutzen. Diese gewaltigen Herrscher des Abyss wissen alles über die Pakte: Sie lesen sie durch die Augen des Dämons, wenn sie unterzeichnet werden, und warnen den zuständigen Advocatus Diaboli, wenn der Beschwörer nicht zu seinem Wort steht.

Die Maske

Eine Maske: Ein starres Objekt, das ein Gesicht darstellt, gleich, ob das eines Menschen, eines Jahreszeitlings, eines Tieres oder eines frei erfundenen Wesens.

Ein starres Objekt, das man benutzt, um das eigene Gesicht zu verbergen.

Ein starres Objekt, das die Essenz des unberechenbarsten und schaurigsten Gegners ist, den die Inspirierten bezwingen müssen: die Maske.

Der Meister der Maskerade ist zweifellos die fürchterlichste Bedrohung, die Harmundia je gekannt hat. Sein Ziel ist einfach: Rache an den Musen, die ihn in mythischer Zeit besiegt und verbannt haben. Er trachtet danach, die fruchtbare Erde mit seinem bössartigen Samen zu bestellen und die Welt in ein Theater unter seiner Herrschaft zu verwandeln. Dann, wenn alle Sterblichen unter das Joch seiner Perfidie gezwungen wurden, wird er mit seiner grausigen Aufführung beginnen und abwechselnd Regisseur und Zuschauer sein. Mit anderen Worten: Er will Harmundia beherrschen und der Eine werden. Doch bevor wir das vertiefen, sollten wir auf neugierige Lauscher acht geben. Kommt, Eminenz! Setzen wir uns an den Kamin! Niemand wird uns hören. Nun, hört gut zu...

Die Maske ist eine unheimliche, beunruhigende Kraft, die immer auf der Lauer liegt. Aber was ist er genau? Was will er? Und wie weit reicht seine Macht? Die Inspirierten, die zu den wenigen gehören, die von der Maske wissen, können es nicht sagen. Aber sie sprechen nur voller Angst von diesem Meister der Täuschung und erwähnen nur leise seinen Namen. Und sie spüren, daß die Maske nach ihnen ausgreift, sie jagd und vernichtet, weil sie die einzigen sind, die sich ihm und seinen Plänen in den Weg stellen können.

Ein junger Mann von unermesslicher Schönheit

Der Schatten will die Welt mit einer ewigen Nacht überziehen, um seine Legionen aus den Tiefen des Abyss führen zu können. Der Maske aber dürstet es nach Rache an den Musen und nach einem Universum von Marionetten, an deren Strängen er ganz nach seinem Belieben ziehen kann. Er hofft ebenso darauf, einen Weg zu finden, gegen die widerspenstigsten der Sterblichen, die Jahreszeitlinge, vorgehen und sie pervertieren zu können.

Nur sehr wenige haben jemals sein wahres Gesicht gesehen: das eines jungen Mannes mit unergründlicher, überirdischer Schönheit, dessen Stimme dagegen völlig unerwartet tief und rau klingt. Aber die Maske kann zahlreiche Verkleidungen tragen, die er, wie viele andere Hindernisse, nutzt, um seinen Feinden zu entgehen. Jede dieser Verkleidungen wird eigens für die Zwecke und Fertigkeiten gestaltet, die die Maske benötigt; und jede repräsentiert einen seiner Charakterzüge, so daß er abwechselnd Niedertracht, Hochverrat, Treulosigkeit, Täuschung, Herrschaftssucht, Boshaftigkeit, Intrige und bedrückende Gefahr verkörpern kann.

Vergeßt niemals, daß die Maske ein Unsterblicher ist, die fünfte Muse, geboren nach der Erschaffung der Welt durch das Ritual der Endgültigen Vollkommenheit. Auch wenn er von seinen vier Schöpferinnen nicht als Muse anerkannt wurde, so hat er dennoch die Macht, die Künste und ihre Werke zu verderben, denn als eine Melange der vier Musen begehrt er ihre einzigartige Magie. Zu diesem Zweck sammelt und verzerrt er die Flammen und Werke der Inspirierten. Allerdings schätzt er es nicht, seine liebsten Schauspieler, die Menschen, zu töten. Deshalb schwächt er häufig die Macht seiner Schläge ab, und wenn der schlimmste Fall eintritt, vergießt er falsche Tränen über das Unglück.

Zu guter Letzt bedenkt immer, daß die Maske Perversität, Illusion, Manipulation und Siechtum verkörpert. Er kann die Flammen der Inspirierten auslöschen oder sie in Dunkle Flammen umwandeln. Er beeinflußt die Körper und die Seelen selbst der Tapfersten, um sie zu verderben, sie zu übernehmen und zu Gehilfen seiner düsteren Pläne und zügellosen Begierden zu machen. Die Maske empfindet die bloße Existenz der Inspirierten als unerträgliche Beleidigung und wird niemals aufhören, die Verteidigungen der Zwielflichtreiche, ihre Gesetze und ihre Gesellschaften zu zersetzen und ihren kaum gewonnenen, zerbrechlichen Frieden zu hintertreiben, bis er jeden Inspirierten gefunden und zerstört hat. Er will die Flammen, das Erbe der Musen, ausmerzen und über alles Leben auf Harmundia gebieten.

Eines ist sicher: Die Bedrohung wächst. Sie kommt näher und näher. Jeder verstreichende Tag bringt neue, erschreckende Gerüchte. Leute erzählen Geschichten von verseuchten, kranken oder sogar ausgelöschten Flammen; von abscheulichen Wesen, die sich ihren Weg in die Länder der Sterblichen bahnen; von unheiligen Ritualen, die der Maske und dem Schatten, dem mächtigen Verbündeten der Maske mit seiner unheilvollen Gefolgschaft von Dämonen des Abyss, unaufhörlich mehr Macht geben und die Zahl ihrer Anhänger vergrößern.

Die Schwarze Karawane

Die Maske ist zur selben Zeit überall und nirgends. Manchmal reist er mit einer Schwarzen Karawane in seiner ureigenen Gestalt, der des Wanderers. Geschützt durch diese Karawane, konnte er seine Pläne verwirklichen und jeweils einen Ort in jedem der Reiche des Zwielihts entweihen. Und an jedem dieser zwölf Orte, wo die Befleckung, die Perversion gedeiht, wird ein Kostüm der Maske aufbewahrt, eine spezielle Verkleidung, die dem jeweiligen Reich zugeordnet ist.

Im Inneren der Karawane stellen zwölf Verdammte, die Fleischschmuggler, ihre extrem aufwendigen Tätowierungen (tatsächlich sind es verdorbene magische Bilderwelten) auf ihren Oberkörpern zur Schau. Diese Tätowierungen erlauben es der Maske, ohne Zeitverlust zu einem seiner befleckten Verstecke zu reisen, das dort aufbewahrte Kostüm anzulegen und die Rolle zu übernehmen, die es ausdrückt. Die zwölf Fleischschmuggler beherrschen - dank des Bundes ihres Meisters mit dem Schatten - die Magie des Vorhangs, eine Kraft, die es ihnen ermöglicht, die Wirklichkeit zu verändern und nach Belieben zu entschwinden.

Solange die Maske sich innerhalb der Karawane aufhält, kann er die Sinne der verdorbensten Kreaturen nutzen, derjenigen, die den höchsten Grad an Perfidie erreicht haben. Wenn er jedoch nur seine unverkleidete Gestalt hat, muß er sich seiner sterblichen Marionetten bedienen; denn er kann das Bühnenstück, das er aufführt, nicht beeinflussen, ohne seine zwölf Verkleidungen zu nutzen.

Natürlich sind diese Einzelheiten unergründliche Geheimnisse für jene, welche die Maske bekämpfen. Aber glücklicherweise sind die Grauen Eminenzen nicht so unwissend wie die gewöhnlichen Sterblichen. Personen in den höchsten Positionen des Kontinentes wissen von der Maske, aber es sind nur wenige. Auch wenn einige Domänen direkt unter seiner Kontrolle stehen und die Maske alle Reiche tiefgreifend unterwandert hat, so konnten die Grauen Eminenzen eine Anzahl seiner bestgehüteten Geheimnisse aufdecken.

Nun hört weiter gut zu und macht Euch vertraut mit Harmundias größtem Feind!

Die Perfidie

Die Perfidie ist eine Maß für den Grad an Korruption, ein Maß für die Verdorbenheit, zu welcher die Maske die Sterblichen verleitet.

Sie ist die Trumpfkarte der Maske, die Magie seines Innersten, sein Mal, hervorgegangen aus Äonen des Denkens und Reifens. Sie korrumpiert. Sie verändert die Natur der Umgebung und beschmutzt die Gewissen mit einem anhaltenden und böartigen Makel. Im Laufe der Jahrhunderte ist sie gewachsen, gestärkt durch die Taten der Maske und deren Widerhall in ganz Harmundia. Sie ist überall, ruhend, lauernd, überwältigend. Sie übernimmt Örtlichkeiten und ergreift Besitz von den Körpern und Seelen der Sterblichen. Sie hat sich in allen Reichen des Zwielihts ausgebreitet, vorangetrieben durch Verräter, eidbrüchige Täuscher und mythische Monster. Nun ist es der Maske möglich, Sterbliche allein mit seiner Berührung zu brandmarken und mit furchteinflößenden Versuchungen zu locken. Und durch die Perfidie können die Maske und seine mächtigsten Lakaien, die Täuscher, die Handlungen der Sterblichen lenken.

Die Perfidie zeigt auch den Aufstieg eines Verdorbenen in der Hierarchie der Kreaturen an, die der Maske verfallen sind. Mit jeder Mehrung der Perfidie wird ein Inspirierter mehr zu einem Verdorbenen und zu einer mächtigeren Marionette unter den Dienern des Grossen Verderbers. Nach und nach, abhängig vom Grad seiner Korruption, steigt der Verdorbene in der pervertierten Nachäffung einer sozialen, von der Maske erschaffenen Rangordnung auf, bis er blindlings sein Leben und seine Seele für seinen sinnbildlichen Herren zu geben bereit ist. Während dieses Prozesses stattet ihn sein Meister mit speziellen Kräften aus, deren Eigenarten sich durch die Rolle bestimmen, die der Verdorbene fortan spielen soll.

Wenn faulige Gerüche in die Nasenflügel der Inspirierten stechen, als würde der Wind selbst nach verrottetem Fleisch stinken, wenn die Ohren vom schallenden Gelächter der Huren schmerzen... Dann sind die Schergen der Maske nah. Grimassenschneider, Kicherer, Sterbende, Todgeweihte - grinsende Schrecken, so nah, oh so nah. Sie kommen. Und sie tragen so viele Masken.

Durch die Begegnungen mit den Abbildern der Maske reichert sich in den Inspirierten die Verderbnis an und läßt sie langsam, Schritt für Schritt, zu verdorbenen Kreaturen werden. Jedesmal, wenn die Maske in Erscheinung tritt oder sich durch ein anderes Medium manifestiert, verbreitet sich eine Aura der Perversion, Manipulation und des Wahnsinns, welche das Umfeld grundlegend ändert. Die Perfidie attackiert den Körper und die Seele; sie kann im Beisein der Finsternis selbst eine Flamme in eine Dunkle Flamme verwandeln. Und nur die reinsten und tapfersten Herzen können diesen schrecklichen Angriffen trotzen.

Der Meister der Täuschung aber hat mehr als nur einen Trick in seinem Repertoire. Schamlos nutzt er Furcht, Gier und Feigheit, so gut er nur kann. Er verbreitet sie durch angsterregende

Erzählungen und stärkt dadurch die Perfidie noch weiter, nährt sie mit einer unerschöpflichen Kraft. Diese Geschichten schüren das Grauen in den Sterblichen und beeinflussen sogar die Umgebung. Sie erlauben es der Maske, sich in einer Wirklichkeit zu verankern, die langsam, ganz langsam vom Bösen durchwirkt wird.

Es ist ein nahezu hoffnungsloser, niemals endender Kampf, in dem es keine Regeln gibt und jedes Stück Wissen, das man über diesen ungeheuren Feind gewinnt, weiter in die Verderbnis führt. Denn der Inspirierte kann nur Erkenntnisse über die Perfidie und die Maske gewinnen, wenn er bereit ist, den Preis dafür zu bezahlen: seine Korruption.

Der Vorgang der Umwandlung

Sobald die Perfidie beginnt, den Inspirierten zu verzehren, wird die Maske auf ihn aufmerksam und schafft für ihn einen Platz in seinem großen Bühnenstück, einer kratzenden, verdrehten, kosmischen Farce, wo all die unausprechlichen Wahnvorstellungen ihres irrsinnigen Regisseurs aufgeführt werden.

Dadurch wandelt sich der Inspirierte langsam in eine gefallene Kreatur um, in ein verzerrtes Bild seiner selbst, geprägt durch den voranschreitende Verlust der Menschlichkeit, der ihn in jeder Hinsicht zu einer Marionette der Maske macht. Er ist nur noch eine ungeheuerliche Nachäffung seines früheren Ich, mit grotesken Merkmalen und absurden Stimmungen. Und dann, zu einem Darsteller im Spiel der Maske geworden, empfängt er dessen Gaben und Leiden und kann mit ihm über kleine Spiegel kommunizieren.

Die zukünftige Marionette wird vielleicht ihren Verfall bemerken, aber findet sie auch die innere Stärke, um dagegen anzukämpfen? Die schreckliche Umwandlung bringt Vorteile und Kräfte mit sich, wie sie nur durch die Nähe zur Maske erworben werden können. Die Versuchung ist stark. Die Perfidie schwächt die geistigen und körperlichen Fähigkeiten und macht Sterbliche kraftlos, leicht zu überreden, einfach zu lenken. Der verdorbene Inspirierte übernimmt die Rolle einer tragischen und sinnlosen Persönlichkeit. Es versagt darin, sein Wort zu halten, täuscht diejenigen, die ihm vertrauen, wird treulos, hinterhältig und verschlagen. Aber dies zeigt sich nicht notwendigerweise offen, daher wird er umso gefährlicher.

Und seine Flamme verwandelt sich schleichend, aber unablässig in eine Dunkle Flamme.

Es gibt keine Rettung.

Die Drachmen

Zu den wertvollsten Mitteln der Perfidie gehört die Drachme. Eine Drachme ist zehn Goldmünzen wert, aber diejenigen, die mit ihr in Berührung kommen, werden sofort von der Perfidie befleckt (1d10 Perfidiepunkte). Akzeptieren sie Drachmen sogar als Mittel der Bezahlung oder bezahlen sie selbst wieder damit, wird ihre Seele immer weiter zerrüttet (Dunkler Seelenaspekt jeweils +1). Diese magischen Goldmünzen können allerdings leicht erkannt werden, weil sie auf beiden Seiten ein Abbild des Meisters der Täuschung zeigen, das je nach Region variiert. Die Drachmen sind jedoch nichtsdestoweniger das beste Mittel der Maske, um die Perfidie in die Reihen der Sterblichen zu bringen, Macht zu sammeln und seine Position in allen Reichen zu festigen.

Die Lebenden Bücher

Irgendwo in jeder großen Stadt arbeiten dunkle Schreiber in kleinen Hütten voller fauliger Wände am Werk der Maske, für das sie die stärksten braunen Tinten benutzen. In der Nacht, wenn die anständigen Leute die Sicherheit ihrer Häuser genießen, kommen diese schrecklichen Kopisten herausgekrochen und begeben sich auf die Suche nach einer interessanten Seele. Sie richten ihren Blick auf ein reiches, erfülltes Leben, schleichen in das Haus und zerren ihr Opfer hinfort. Der oder die Unglückliche wird in die Behausung der Schreiber geschleift und dort im Keller, immer noch schreiend und voller Angst, mit den Befleckten Künsten verhext und auf ewig vor dem Tod bewahrt. Dann lassen die Schreiber ihr Opfer ausbluten, häuten es, schaben das Fleisch von seinen Knochen und zerstäuben sie zu einem feinen Puder. Nur das Herz wird intakt gelassen und schlägt immer weiter, während aus der Haut ein Pergament und aus allen anderen Überresten ein widerliches Fleischautomaton gemacht wird. Im weiteren Verlauf der Nacht wird das Hautpergament mit kleinen Zeichen eines unbekanntes Alphabets beschrieben und anschließend zu einem großen Folianten gebunden, dem die Augen, Zähne und das Herz des Opfers hinzugefügt werden. Dann wird das neue Lebende Buch vorsichtig geschlossen und mit starken Siegeln versiegelt, so daß man es nicht mehr öffnen kann. Dieser Foliant beantwortet von diesem Moment an alle Fragen über das frühere Leben des Opfers mit großer Genauigkeit und wird in eine Bibliothek voller Grauen und Leiden einsortiert. Die Bücher können auch käuflich erworben werden, aber sie kosten mehrere hundert Drachmen - denn diese Münzen sind die einzigen, die von den dunklen Kopisten angenommen werden.

Links zu AGONE

(Halb-)Offizielle AGONE-Seiten

Deutsch:

<http://www.agone.de/>

Französisch:

<http://www.souffre-jour.com/>

http://fr.wikipedia.org/wiki/Agone_%28jeu_de_r%C3%B4le%29

<http://centresprit.online.fr/>

<http://harmonde.tinou.net/>

Foren

Deutsch:

<http://www.rollenspiel-welten.de/board.php?boardid=61>

<http://grofafo.org/index.php?board=166.0>

Französisch:

<http://www.souffre-jour.com/phpbb2/index.php>

http://www.ombreternel.org/rubrique.php?id_rubrique=21

Fan- und Materialseiten

Deutsch:

<http://www.runemaster.info/Agone/index.php?lng=de>

Französisch:

<http://www.sden.org/jdr/agone/>

<http://siphlim.free.fr/>

<http://www.ombreternel.org/>

<http://www.missmopi.net/rubrique11.html>

<http://armance.net.free.fr/agone/index.htm>

<http://www.phenixcarlate.com/>

<http://www.chez.com/dodgee/jdr/index.html>

<http://alatar.fr.st/>

<http://legdf.free.fr/>

<http://yourwebring.zeserveur.com/index.php?p=news&tag=100&webringid=2>

http://www.scenariotheque.org/Document/info_jeu.php?f_id_jeu=110

<http://s.webring.com/hub?ring=agone>

Illustratoren

Boris Courdesses: <http://boriscourdesses.free.fr/>

Sophie Guilbert: <http://www.sophieguilbert.com/>

Didier Graffet (inoffiziell): <http://fantasy.mrugala.net/Didier%20Graffet/>

Maud Chalmel: <http://www.maud-chalmel.com/>

Rezensionen

Deutsch:

AGONE: http://drosi.tuts.nu/md/md2001_110.htm

AGONE & Quellenbücher: <http://www.drosi.de/systeme/agone.htm>

AGONE & Quellenbücher: <http://www.rollenspiel-verzeichnis.de/Agone.htm>

AGONE (offline): Nautilus 12 (06/2001)

Englisch:

AGONE: http://www.rpg.net/news+reviews/reviews/rev_5848.html

AGONE: http://www.rpg.net/news+reviews/reviews/rev_4261.html

The Grimoire, Vol. I: http://www.rpg.net/news+reviews/reviews/rev_6960.html

The Gray Papers: http://www.rpg.net/news+reviews/reviews/rev_7047.html

GM Pack: http://www.rpg.net/news+reviews/reviews/rev_6958.html

King of Spring: http://www.rpg.net/news+reviews/reviews/rev_6959.html

Das deutsche Team hinter AGONE

Übersetzungen, Bearbeitungen, Koordinierung, Webmaster: Jan (JS).

Übersetzungen: Michael (Michael), Andreas (Skasi), Jan (Narr), Tobias (ZorxPötz), Stefan (Alpman).

Unser herzlicher Dank gilt Mathieu Gaborit, Boris Courdesses und anderen, die ihre Zustimmung zu diesem Projekt gegeben haben.

Dieses Projekt hat keinen kommerziellen Hintergrund.

This project is strictly non-commercial.

Ce projet est strictement non commercial.

Kontakt: webmaster@agone.de

Urheberrecht / Copyright

Die Veröffentlichung aller Inhalte auf diesen Seiten erfolgt mit der freundlichen Genehmigung der Verfasser und Rechteinhaber. AGONE und alle mit dem Rollenspiel und den dazugehörigen Romanen verbundenen Eigennamen sind Eigentum von Mathieu Gaborit, Paris. Die Inhalte auf diesen Seiten sind daher urheberrechtlich geschützt. Ihre Nutzung ist nur zum privaten Gebrauch zulässig. Jede Vervielfältigung, Vorführung, Sendung, Vermietung und/oder Leihe der Inhalte ist ohne Einwilligung der Rechteinhaber untersagt und kann straf- oder zivilrechtliche Folgen nach sich ziehen. Wenn Sie der Meinung sind, daß Inhalte dieser Seiten Ihre Urheberrechte verletzen, so teilen Sie uns das bitte mit.

The contents of this pages are published with the kind permission of the copyright owners. AGONE and all related terms of the AGONE roleplaying game and the novels are property of Mathieu Gaborit, Paris. The contents of this pages are for private use only. You may not post, modify, distribute, or reproduce in any way any copyrighted material, trademarks, or other proprietary information belonging to others without obtaining the prior written consent of the owner of such proprietary rights. If you believe that any content appearing in these pages infringes your copyright rights, please let us hear from you.

Tous les termes propres à l'univers d'Agone sont des termes protégés selon les lois de la propriété intellectuelle, avant tout Mathieu Gaborit, Paris. Vous devez entrer en contact avec eux si vous souhaitez en faire une utilisation en ligne, ou hors web, qui ne soit pas de stricte usage privé. Les textes et les différentes aides de jeu placées sur le site appartiennent de la même manière à leurs auteurs respectifs. Ne pas les contacter si vous souhaitez les publier ailleurs relève est une violation du code de la propriété intellectuelle. Dans la mesure où nous essayons au maximum de vous donner les moyens d'entrer en contact direct avec les personnes qui contribuent à ce site, essayez de respecter leur travail en n'oubliant pas qu'il y a un individu ou plusieurs derrière chacune de ces contributions.