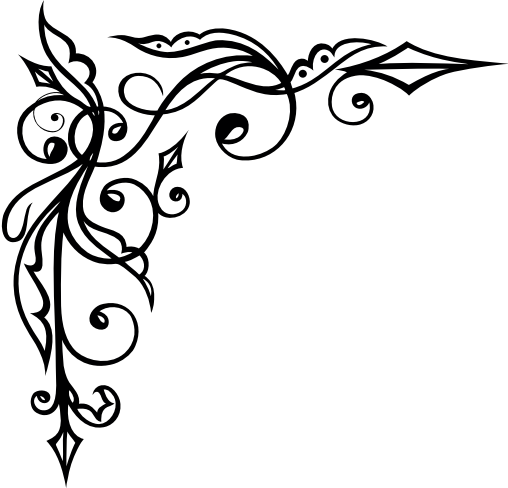




DIE WELT ATHARYS

DAS REICH DER MENSCHEN UND DER FEEN



<https://www.hinter-den-spiegeln-rpg.de>



ATHARYS

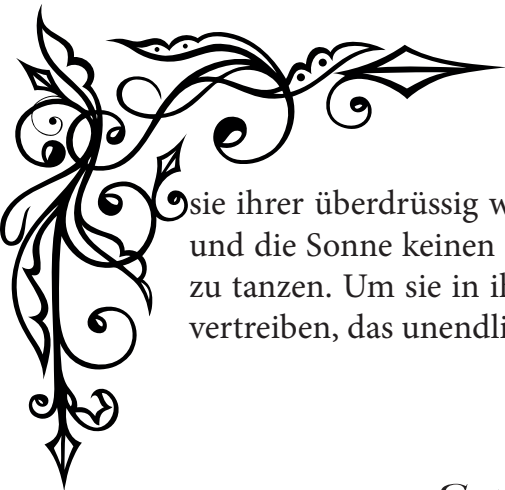
Atharys, ein Reich zwischen den Welten. Das Reich der Kinder der Sonne, geschaffen von der Hüterin des Lichts. Das Reich der kurzlebigen Sterblichen, deren Leben kaum mehr ist als eine Kerzenflamme im Wind. Und doch fasziniert es seit jeher die langlebigen und unsterblichen Wesen, die aus der Magie geboren sind.

Für eine lange Zeit sind sie unter den Kindern der Sonne gewandelt und haben ihre Spuren hinterlassen. Sie haben die wilden Hexen von Avrielle erschaffen, die über die Elemente herrschen. Ebenso wie die dämonenblütigen Hexen von Gemea, die die Magie in ihrem Blut durch Formeln und die Alte Sprache des Dämonenreichs zum Leben erwecken. Halbfeen, die aus toter Materie Leben erschaffen und die Kinder der Dämmerung, die zwischen dem Feenreich und dem Reich der Menschen reisen können. Gestaltwandler bewohnen die Wälder des Nordens und schlüpfen in ihre Tierhaut, während sich die Seelen von Geistern an diese Welt klammern und sich weigern, ins Seelenmeer zu gehen, um wiedergeboren zu werden. Und nicht zuletzt ziehen die Kinder des Windes über das Land. Das Wandervolk, das ebenso unstet ist wie der Wind, der ihnen ihren Namen gegeben hat.

Doch die Unsterblichen haben nicht nur Magie in der Welt hinterlassen. Sie selbst sind nur allzu oft eine Gefahr für die Kinder der Sonne gewesen und haben sie ins Verderben gestürzt. Und so hat die Hüterin des Lichts die Welt ihrer Kinder von der Welt der Magie abgespalten, um sie vor ihr zu schützen.

Ein Bann liegt über dem Reich der Feen, dem Mondreich, und erlaubt es den Feen nicht länger, ungehindert über Atharys zu wandeln, wenn sie nicht von den Sterblichen eingeladen werden. Der Weltenschleier trennt das Dämonenreich von den Menschen, nur noch zu erreichen über die Seelenflüsse und verborgene Portale, die nur unter großer Gefahr zu bereisen sind.

Trotzdem sind die Unsterblichen niemals ganz aus Atharys verschwunden. Magie ist eine Versuchung, nach der die Menschen gieren. Und nur zu oft laden sie ihr eigenes Unglück ein. Aus Gier nach Reichtum, Liebe, Sehnsüchten - der Sucht nach Macht. Und so treten die Feen weiterhin durch die Spiegel und spielen mit den Sterblichen, bis



sie ihrer überdrüssig werden. In der Nacht, wenn die Macht des Mondreiches erstarkt und die Sonne keinen Einfluss mehr besitzt, kehren sie zurück, um mit den Menschen zu tanzen. Um sie in ihr Reich zu entführen oder um die Langeweile eines Daseins zu vertreiben, das unendlich währt.

EINE WELT AUS SCHERBEN

Sie ist keine Kugel. Vielleicht ist sie es vor langer Zeit gewesen, damals, als sie noch vollständig war. Doch jetzt ist die Welt, die Atharys beheimatet, nicht mehr als eine Ansammlung von Splittern. Sie werden Ebenen genannt. Scherben, die frei in der Leere schweben. Der unendlichen Weite, in der wilde Ströme von Magie und vergessene Götter lauern.

Ethrea, dies ist der wahre Name dieser Welt. Allerdings wird er nur von den Dämonen benutzt, die sie in ihrer Gesamtheit sehen. Das Volk der Dämonen bildet den Ursprung des Lebens. Einst geschaffen, um Ethrea zu bevölkern, als diese Welt noch eins war. Doch die Götter der Elemente haben um die Macht über Ethrea gestritten. Und bevor ihr Streit diese Welt zerrissen hat, wurde sie geteilt, auf dass keiner von ihnen benachteiligt würde.

Die Erdebene. Feuerebenen. Windebene. Wasserebenen. Und die Himmelsebenen. Dies ist die Welt der Dämonen. Die Welt der Magie. Der Ursprung, die Wiege.

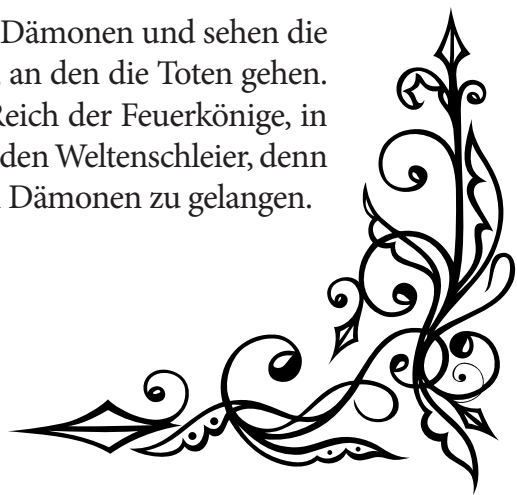
Atharys. Das Reich der Sonne. Dies ist der Splitter, auf dem die Menschen leben, die noch jungen Kinder der Sonne, für die das Dämonenreich kaum mehr ist als eine lebendige Legende. Und EvyrLhûn. Das Reich der Nacht. Das Mondreich der Feen, das von Atharys abgespalten worden ist. Der jüngste Splitter, der nun in der Leere schwebt.

Sie sind getrennt und doch vereint. Splitter eines Ganzen, die nie mehr zusammengesetzt werden können.

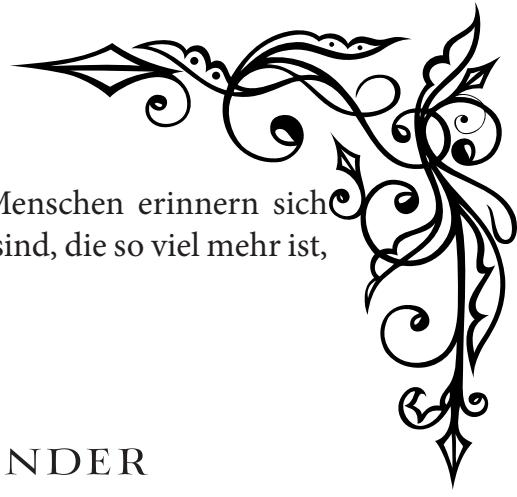
Die Geisterpfade verbinden die Ebenen miteinander. Teile dieser Welt, ehemalige Verbindungsglieder, die erloschen sind und nur durch Portale betreten werden können. Doch nicht jeder darf sie bereisen. Es gibt wilde Portale, die von mächtigen, gefährlichen Wächtern geschützt werden, die niemandem die Durchreise gestatten. Und die Portale der Ebenen, über die deren Könige bestimmen. Wenige durchschreiten sie leichtfertig. Denn wer von den Geisterpfaden abkommt, wandelt fortan als Verlorener über diese Welt, der niemals den Weg zurück nach Hause findet.

Der zweite Weg durch den Weltenschleier führt über die Seelenflüsse. Doch die Herrin des Weltenschleiers erlaubt es nur wenigen, die Barken der Fährmänner zu betreten, die sie durchqueren. Und sie verlangt stets einen hohen Preis dafür, der nicht mit Gold zu bezahlen ist.

Und so gelangen nur wenige Menschen jemals in das Reich der Dämonen und sehen die wahren Wunder Ethreas. Für sie ist es ein mystischer Ort. Ein Ort, an den die Toten gehen. Ins Seelenmeer, wo über sie gerichtet wird. In den Abgrund, das Reich der Feuerkönige, in dem sie ihre Strafe verbüßen. Und auch die Feen durchschreiten nie den Weltenschleier, denn niemals könnten sie lange genug ihr Reich verlassen, um bis zu den Dämonen zu gelangen.



So bleibt Atharys vom Rest Ethreas abgespalten und die Menschen erinnern sich kaum jemals daran, dass sie nur ein Splitter dieser riesigen Welt sind, die so viel mehr ist, als es auf den ersten Blick scheint.



DER DOMIANISCHE KALENDER

Der Kalender von Atharys geht auf die Herrschaft des Dämonenkönigs Domian Aeneos zurück und wurde von den Gelehrten Theramias auf dessen Geheiß erarbeitet. Dieser Kalender unterteilt den Jahreslauf in zwölf Monate, die direkten Bezug auf die Jahreszeiten nehmen oder sich an historischen Gegebenheiten, Festen oder Traditionen orientieren.

Im Augenblick schreibt man auf Atharys das Jahr 1728 seit Beginn der domianischen Zeitrechnung. Diese beginnt bei dem ersten Eintreffen von König Domian auf Atharys, also seiner ersten Durchquerung des Weltenschleiers.

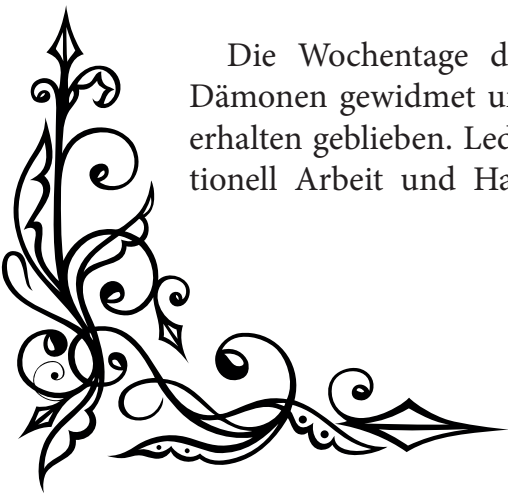
Gelehrte diskutieren seit Langem, ob es angemessen sei, die Zählung der Jahre nach der Herrschaft eines Dämonenkönigs auszurichten. Allerdings ist es ihnen bislang noch nicht gelungen, sich auf einen Zeitpunkt zu einigen, der für das gesamte Weltgeschehen bedeutsam genug ist, um den domianischen Kalender zu ersetzen.

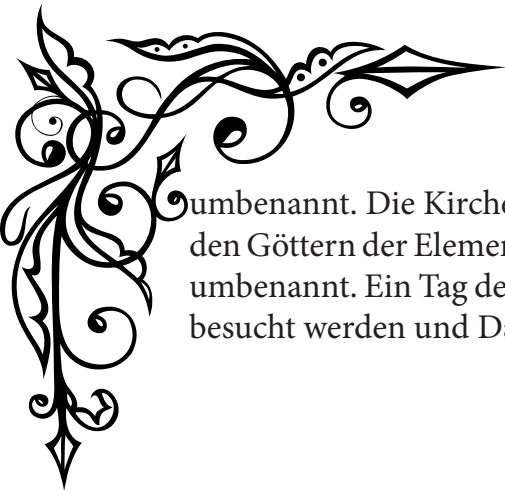


MONATE

Eismond
Taumond
Grünmond
Regenmond
Blütenmond
Sonnenmond
Königsmond
Goldmond
Wandelmond
Weinmond
Dunkelmond
Schneemond

Die Wochentage des domianischen Kalenders waren den Elementgöttern der Dämonen gewidmet und entsprechend benannt. Diese Bezeichnungen sind bis heute erhalten geblieben. Lediglich der Allgötterttag, der letzte Tag der Woche, in dem traditionell Arbeit und Handwerk ruhen sollten, um den Göttern zu huldigen, wurde





umbenannt. Die Kirche der Hüterin des Lichts empfand es als nicht angemessen, länger den Göttern der Elemente zu huldigen. So wurde der letzte Tag der Woche in Himmelstag umbenannt. Ein Tag der religiösen Einkehr, an dem Gottesdienste der Hüterin des Lichts besucht werden und Dankbarkeit geübt wird.



WOCHENTAGE

Erddtag - Gëdar
Feuertag - Fyrdar
Windtag - Äërdar
Wassertag - Hydar
Schattentag - Nysdar
Lichttag - Dindar
Himmelstag (vormals Allgötterttag) - Sydar

RABENGOLD – DIE WÄHRUNG

Die Raben haben viele Spuren in ihrem einstigen Reich hinterlassen. Nicht zuletzt eine einheitliche Währung in den einst eroberten Königreichen. Als das Reich der Raben zerfiel und die Königreiche sich ihre Unabhängigkeit zurückerkämpften, veränderten sich zwar die Grenzen, aber die einheitliche Währung wurde zugunsten des Handels beibehalten. So gibt es nach wie vor die drei ursprünglichen Münzarten aus Goldmünzen, Silbermünzen und Kupfermünzen, die jeweils ein festgelegtes Gewicht besitzen.

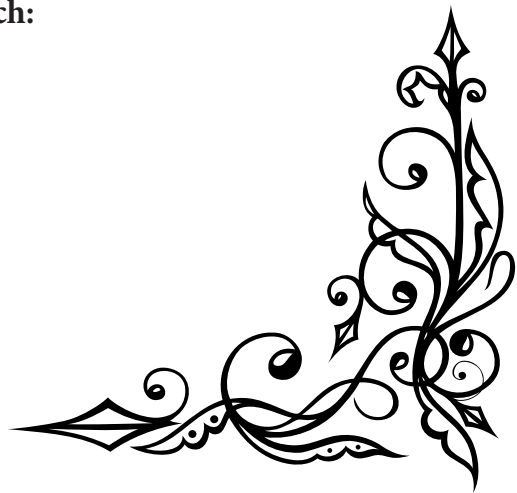
Dabei gilt:

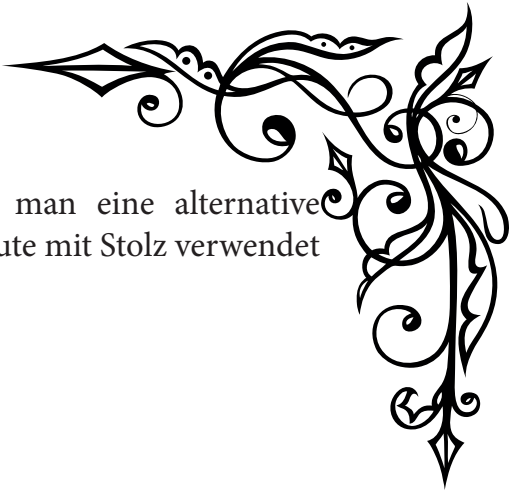
- 1 Goldmünze entspricht 10 Silbermünzen
- 1 Silbermünze entspricht 10 Kupfermünzen

Allerdings unterscheiden sich je nach Königreich die Prägungen, wobei die Goldmünzen meist die Profile der regierenden Monarchen zeigen und die restlichen ein erkennbares Merkmal des Landes oder das Wappentier.

Über die Landesgrenzen hinaus sind folgende Namen üblich:

- Orin - Goldmünzen
- Argin - Silbermünzen
- Aerin - Kupfermünzen





Nicht mehr gebräuchlich, aber speziell in Serijsa, findet man eine alternative Benennung, die aus der Zeit der Raben stammt und die noch heute mit Stolz verwendet wird.

- Goldrabe
- Silberdorn
- Kupferrose

Theramia, das sich durch die Herrschaft der Dämonenkönige niemals den Raben ergeben musste, besitzt jedoch bis zum heutigen Tag eine eigene Währung, deren Gewicht sich von dem des Rabengoldes unterscheidet.

In Theramia besitzt:

- 1 Goldsonne das Gewicht von 5 Silbermonden
- 1 Silbermond das Gewicht von 5 Kupfersplittern

Samanhar, zur Zeit der Rabenkönige mit Theramia verbündet, besitzt keine einheitliche Währung mehr. Waren es früher die Goldlöwen mit dem Gesicht des regierenden Löwen, lässt im Augenblick jeder Sultan sein eigenes Gesicht auf die Münzen prägen und benennt diese nach seinen Wünschen. Auch der Wert der Münzen schwankt dabei enorm. Ob ein Händler Münzen aus einem andere Königreich Samanhars akzeptiert, bleibt diesem allein überlassen. Oftmals richtet sich dies nach seinen Handelsverbindungen. Durch diese Unzuverlässigkeit greift man in Samanhar grenzübergreifend gerne auf Waren zurück und tauscht diese gegen eine andere Ware ein. Dies erscheint insbesondere den einfachen Leuten sicherer, als sich der Münzen zu bedienen, deren Wert je nach dem besuchten Ort und der Loyalität schwanken könnten. Auch Edelsteine und Perlen sind ein beliebtes Zahlungsmittel der reicheren Schichten und Händler. Allerdings kaum eines, dessen Wert zuverlässig bestimmt werden kann.

Von Nôsryn ausgehend hat jedoch eine neue und weitaus praktischere Art des Zahlungsmittels seinen Siegeszug über Atharys angetreten. So wurden in Fellshym die ersten Banken eröffnet, die bedruckte Scheine anstelle von Münzen ausgeben und den Gegenwert in Gold verwahren. Andere Banken sind diesem Vorbild gefolgt und so druckt inzwischen jedes Land seine eigenen Scheine. Diese Scheine werden Goldfolin genannt und in unterschiedlichen Werten ausgegeben.

So besitzt:

- Eine 5 Goldfolin-Note einen Wert von 5 Orin
- Eine 10 Goldfolin-Note einen Wert von 10 Orin
- Eine 25 Goldfolin-Note einen Wert von 25 Orin
- Eine 50 Goldfolin-Note einen Wert von 50 Orin



GLAUBE

DIE KIRCHE DES LICHTS

DIE MACHT DER SONNE

Maja schluckte und blickte auf die Statue der Hüterin des Lichts, die an der Kopfseite der Gruft unter einer zweiten Sonne aufgestellt war. Ihre Hände waren segnend ausgestreckt, ihre Züge ebenso unter einer Kapuze verborgen wie die der Betenden, die ihren Weg hierher gesäumt hatten. Vor der Göttin stand ein Pult, auf dem ein offenes Buch lag. Die Heilige Schrift der Sonne. Ein Lichtstrahl fiel von der Kuppel aus darauf und illuminierte die goldene Schrift, die prachtvolle Malerei, die das Werk als eines der wertvollsten auszeichnete, die sie je gesehen hatte. Instinktiv zeichnete Maja das Symbol der Sonne über ihr Herz, um die Göttin zu ehren. Ihre Feinde hatten oft gemunkelt, dass die Raben von Serijsa stärker mit dem Herrn der Schatten als mit der Hüterin des Lichts verbunden waren, doch die Ruhestätte ihrer Toten strafte die Gerüchte Lügen.



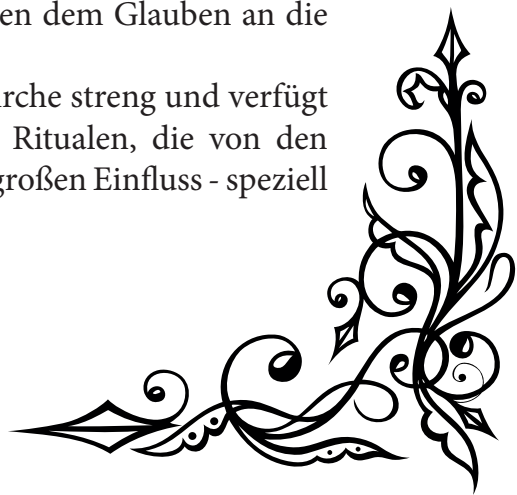
*H*errin des Lichts. Lichtherrin. Lichthüterin. Mutter des Lichts. Lichtmutter. Die Namen der Göttin des Lichts auf Atharys sind vielfältig, allein die Schattenwandler und die Dämonen nennen sie bei ihrem wahren Namen: Dinëis, Göttin des Tages.

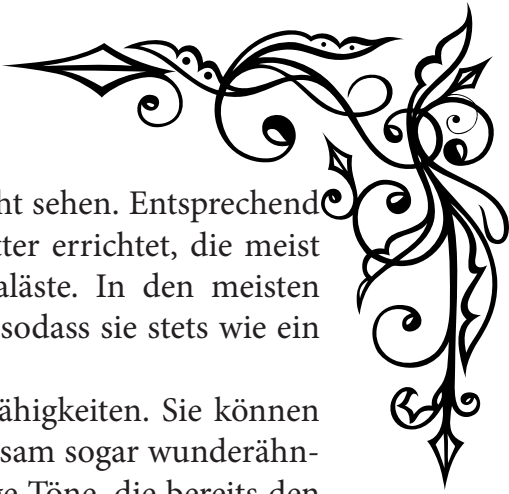
Dinëis war es, die Atharys gemeinsam mit ihrem Geliebten Nystraë, dem Herrn der Nacht und der Schatten, erschaffen hat. Ein Geschenk für ihrer beider Sohn. Und noch immer ist es Dinëis, die von den Menschen als Lichtherrin verehrt wird, während Nystraë die Dunkelheit darstellt. Das Verdorbene, Verführerische, das nichts als Unheil und Verderben in der Welt hinterlässt. Der Gott, der die Feen erschaffen hat und damit die Plage, vor der sich die Menschen fürchten.

Der Glaube an die Lichtherrin ist auf Atharys entsprechend am weitesten verbreitet und die Kirche des Lichts, die ihren Sitz in Lylleis hat, kümmert sich um die religiösen Belange dieser Welt. Allein Theramia stellt sich gegen ihre Grundsätze und verfügt über eine eigene Kirche, die sich in einigen Punkten von der »wahren Kirche« unterscheidet.

So bilden in der theramischen Kirche Frauen die Geistlichkeit und die Lichtstimme, die Hohepriesterin des Glaubens, ist ihre höchste Instanz, während der »wahre Glaube« nur männliche Priester kennt, die hohe Ämter innerhalb der Kirche bekleiden. Beiden ist es jedoch gemein, dass sie keusch leben und sich vollkommen dem Glauben an die Lichtherrin weihen.

Der Glaube an die Lichtherrin ist in beiden Versionen der Kirche streng und verfügt über eine Reihe von Gesetzen, vorgeschriebenen Festen und Ritualen, die von den Gläubigen eingehalten werden müssen. Die Kirche besitzt einen großen Einfluss - speziell





in Gebieten, die sich von übernatürlichen Kreaturen heimgesucht sehen. Entsprechend werden in den größeren Städten Kathedralen für die Lichtmutter errichtet, die meist höher gebaut und prachtvoller ausgestattet sind als deren Paläste. In den meisten Fällen werden die Kathedralen selbst bei Nacht hell erleuchtet, sodass sie stets wie ein Leuchtfeuer gegen die Dunkelheit wirken.

Die Priester besitzen eine Reihe von kleineren magischen Fähigkeiten. Sie können Licht beschwören und verstärken, Wärme erzeugen und gemeinsam sogar wunderähnliche Effekte erschaffen. Dies geschieht über Gesänge und heilige Töne, die bereits den Novizen vor ihrer Weihe beigebracht werden. Diese Töne und Tonfolgen berühren die Ströme der Lichtmagie auf Atharys und der gängige Glaube in der Kirche besagt, dass sie der Lichtherrin gefallen und diese die Gebete und Lobgesänge belohnt, die von den besonders tief Gläubigen an sie gerichtet werden.

Seltener gibt es Priester, die über wahrhaftige Heilkräfte verfügen. Diese sind tatsächlich das Ergebnis eines Lichtdämons in der Ahnenreihe, werden jedoch als größter Segen der Lichtherrin angesehen.

Gewiss gibt es auch kritische Stimmen, die lautstark behaupten, dass all die heiligen Gesänge und Wundertaten nicht mehr als Magie sind, die von der Kirche gewirkt wird, um ihre Gläubigen zu blenden - diese verbittet sich jedoch eine solche Ketzerei und geht vehement dagegen vor. Was wirklich während der Lehrzeit eines Novizen geschieht und wie die Kirche des Lichts besonders vielversprechende Novizen findet und für sich vereinnahmt, bleibt dicht hinter dem Schleier der Kirche verborgen.

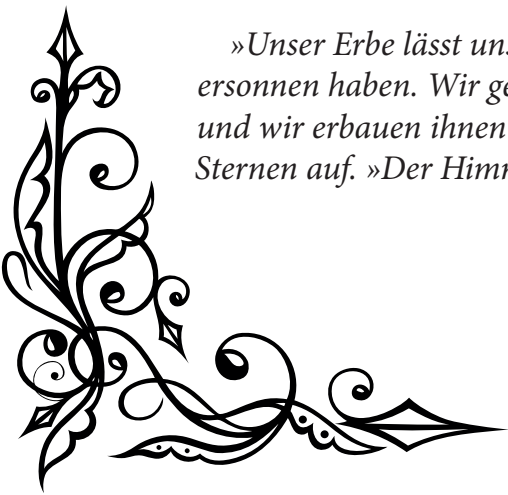
In Gebieten mit einem höheren Einfluss der Dämonen ist es allerdings wahrscheinlich, dass neben Dinëis noch andere Elementgottheiten eine Rolle spielen. So verehren die Tierwandler Gëa, die Erdmutter, als ihre Schöpferin und Mutter der Welt, während die Schattenwandler dem Urglauben verschrieben bleiben, bei dem alle Götter der Elemente gleichberechtigt und mit persönlichen Präferenzen verehrt werden.

Natürlich sieht die Kirche des Lichts solche Strömungen nicht gern und würde nur zu gerne dagegen vorgehen, dass die Lichtherrin auf eine solche Weise beleidigt und missachtet wird.



DER URGLAUBE

GÖTTER DER ERDE UND DES HIMMELS



»Unser Erbe lässt uns dem Urglauben näherstehen als den Religionen, die Menschen ersonnen haben. Wir geben keiner einzelnen Gottheit den Vorzug vor ihren Geschwistern und wir erbauen ihnen keine Kirchen, um sie zu ehren.« Er hob den Kopf und sah zu den Sternen auf. »Der Himmel ist die Kuppel ihrer Kathedrale. Der Wind die Stimme, mit der



sie zu ihren Kindern sprechen, ohne dass ein Priester ihre Worte für uns deutet. Und die Sterne sind ihre Augen, mit denen sie unsere Welt beobachten.»



Der Urglaube der Dämonen ist auf Atharys nur in Teilen verbreitet und wird von Gruppierungen gelebt, die entweder noch immer den Dämonen verbunden sind oder von ihnen abstammen und sich einen Teil ihres Erbes bewahrt haben.

Dämonen kennen eine Reihe von Göttern, darunter die sechs Gottheiten der Elemente, die als Erschaffer ihrer Welt gelten. Diese sind:

Aëris - Gott des Windes, des Wetters und der Stürme

Dinëis - Göttin des Tages und der Heilkunst

Gëa - Göttin der Erde und der Fruchtbarkeit

Hylëia - Göttin der Meere und des Wassers

Nystraë - Gott der Nacht und der Magie

Paëron - Gott des Feuers, der Stärke und der Rache

Anders als im Glauben an die Lichtherrin gibt es unter den Göttern der Dämonen kein Gut und Böse, kein Denken, das diese in Kästen einordnet oder den einen über den anderen stellt. Die Götter Ethreas, des Dämonenreiches, sind gleichberechtigt, jeder für sich an der Weltschöpfung beteiligt. Und so besitzt auch jeder von ihnen eigene Tempel. Manche davon sind noch in Theramia zu finden, in denen der Urglaube unter der Herrschaft der Dämonen weit verbreitet gewesen ist. Die meisten davon sind mittlerweile verfallen oder werden anderweitig genutzt. Der Urglaube besitzt keine festen Kirchen, keinen organisierten Glauben. Wer zu den Elementgöttern betet, tut dies meist auf seine Weise oder auf eine Art, die in einer Familie oder einer anderen Gemeinschaft gelehrt worden ist.

Normalerweise gibt es keine feste Priesterschaft des Urglaubens mehr. Die Priester der Elementgötter sind vor langer Zeit in ihre Heimat zurückgekehrt und haben diesen Teil der Welt vergessen. Allerdings bedeutet dies nicht, dass die Götter dasselbe getan haben.



LÄNDER

AVRIELLE

UNGEZÄHMT

*»Das Opfer ... es ist Zeit für das Opfer, mein König. Kommt, bevor es zu spät ist.«
Ihr Wispern war scharf und durchdringend. Tausend Kehlen, die mit einer Stimme sprachen. Sie war weiblich. Lockend. Süß. Doch sobald sie erklang, wartete nichts als Schmerz auf ihn. Der Schmerz tausend feiner Krallen, die seine Haut zerrissen, um sich zu nehmen, was das Land verlangte.*

Ein letzter Atemzug, dann trat er auf sie zu. Ihre Worte wandelten sich, Frohlocken klang aus ihrem Flüstern. Dann zogen sie sich zurück. Ein Herzschlag verstrich in der Stille, in der er sein eigenes Blut rauschen hörte. Dann schnellten sie auf ihn zu wie Schlangenköpfe und ihre Zähne schlugen sich in sein Fleisch.

Sein Schrei erschütterte den Turm und ließ den Stein erbeben, aus dem das Schloss errichtet war. Aber niemand hörte ihn. Niemand lauschte seinen Qualen, als er in ihrer Umarmung ein Stückchen mehr starb, um Avrielle sein Leben zu schenken.



Herrscher: König Maxyn II., **Gemahlin:** Königin Lela

Wappen: Der goldene Falke auf goldbraunem Grund

Hauptstadt: Gwydane

*A*vrielle, das ungezähmte Land. Schroffe Felsen, das aufgewühlte Meer, raue Küsten und der Duft von wilden Kräutern im Wind. Nirgends sind die Menschen der Natur verbundener und näher an ihren Ursprüngen als hier, im Ursprungsland der wilden Hexen.



Der Rest von Atharys blickt mit Skepsis auf dieses Land, das den Geistern der Natur stärker huldigt als der Hüterin des Lichts. Insbesondere die Landbevölkerung feiert Feste, die nicht gänzlich mit der Religion der Lichtherrin in Einklang zu bringen sind und es ist wahrscheinlicher, dass sie geistigen Beistand bei einer Hexe sucht, als sich an die Geistlichkeit zu wenden.

Beinahe jedes Dorf verfügt über eine Dorfhexe, eine Kräuterfrau, die sich mit ihren Tränken und Salben um die medizinische Versorgung kümmert und Rituale abhält, um die Fruchtbarkeit des Landes zu sichern.

Dies führt natürlich zu Gerüchten über ungezügelte Rituale, die im Schein des Vollmondes abgehalten werden und bei denen übernatürliche Dinge vor sich gehen. Ob solche Erzählungen allein in den starken Bieren und Weinen wurzeln, die in Avrielle ausgeschenkt werden, oder einen wahren Hintergrund besitzen, wissen wohl allein die Avrieller selbst. Und diese hüllen sich in geheimnisvolles Schweigen, wenn die Sprache auf ihre Hexen kommt. Ob aus Treue oder aus Furcht vor einem Fluch, könnten wohl nur die Betroffenen verraten. Denn die Flüche der wilden Hexen sind gefürchtet - man sollte ihnen niemals ohne Ehrerbietung begegnen oder sie verärgern.

Kirchen findet man in Avrielle selten, sehr zum Verdruss der Lichthüter von Lylleis, die das Geschehen genau beobachten, deren Hände jedoch gebunden sind. Denn mehr als jedes andere Land beharrt Avrielle auf seine Freiheit und das Recht, seine eigenen Entscheidungen zu treffen.

Avrieller unterwerfen sich ungern dem Gebot anderer. Sie leben nach ihrem eigenen Kodex, ihren eigenen Regeln und lassen sich nicht einschränken. Frei wie der Wind - das ist der Wahlspruch des Königshauses und die Philosophie, die in jedem Winkel des Landes spürbar ist.

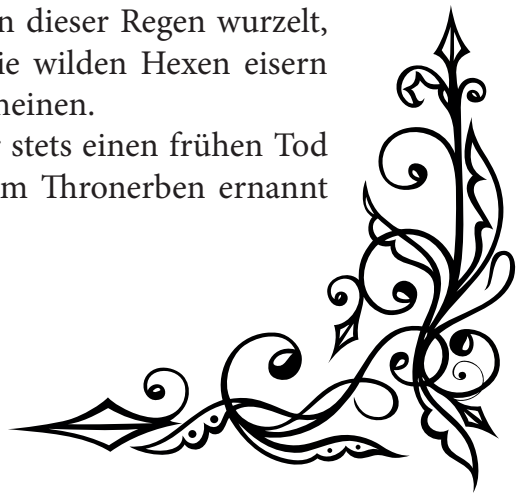
Avrielle ist bekannt für seine edlen Pferdezuchten und seine nicht minder edlen Hunde. Die Avrieller besitzen ein Talent für den Umgang mit dem Tierreich und so sind die Tiere aus den Avrieller Zuchten sehr begehrt.

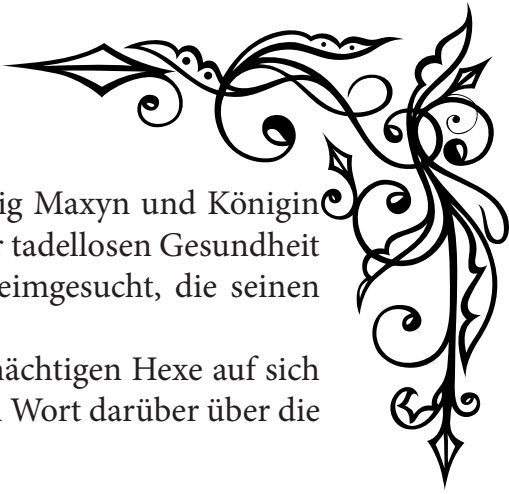
Der Adel frönt darüber hinaus der Falkenjagd und so ist die Zucht von Jagdfalken ein wahrer Wettbewerb, der jedes Jahr vom Königshaus selbst entschieden wird, das die edelsten Tiere für sich auswählt. Es gilt als große Ehre, vom König erwählt zu werden - und selbstverständlich strebt jede Zucht danach, diese für sich verbuchen zu können.

In Avrielle hält man sich an sein Wort. Lügen, Ränke und Spielereien werden verabscheut und wer dabei erwischt wird, kann sich gewiss sein, im Ansehen zu sinken. Ein Avrieller lebt und atmet seine Ehre. Sieht er diese verletzt oder beleidigt, kann es zu tödlichen Duellen kommen, die zwar vom Königshaus nicht geduldet, jedoch trotzdem im Verborgenen ausgetragen werden.

Ein Land, in dem die Magie so stark ist, dass man sie beinahe im Wind spüren kann, bleibt allerdings nicht von unheimlichen Phänomenen verschont. So geht in jedem Mondlauf zum Neumond blutiger Regen über das Land. Worin dieser Regen wurzelt, bleibt ein Rätsel für die Bevölkerung des Landes, über das die wilden Hexen eisern schweigen, wenngleich sie die Antwort nur zu gut zu kennen scheinen.

Zudem scheint ein Fluch auf dem Königshaus zu lasten, der stets einen frühen Tod für den Erstgeborenen bringt, während der Zweitgeborene zum Thronerben ernannt





wird. Dieses Schicksal trifft scheinbar auch die Söhne von König Maxyn und Königin Lela. Denn während sich Prinz Leonyn, der Zweitgeborene, einer tadellosen Gesundheit erfreut, wird Prinz Ethaen von einer rätselhaften Krankheit heimgesucht, die seinen Körper mit Narben überzogen hat.

Man munkelt, dass die Falken von Avrielle den Zorn einer mächtigen Hexe auf sich gezogen haben, doch wenn es so sein sollte, ist niemandem je ein Wort darüber über die Lippen gekommen.



CELAIS

EIN ZERBRECHLICHER TRAUM AUS GLAS

Ein kurzer Stich und ein Tropfen Blut quoll aus meinem Finger. Ein roter Flecken, der über meine Haut rann und den Dorn benetzte, der mir die Wunde zugefügt hatte.

Der Feenkönig seufzte und flüchtig glaubte ich, Flammen zu erkennen, die in seinem Haar loderten. Dann senkte er den Kopf. »Es sei, wie Ihr es wünscht.«

Das Bild im Spiegel verschwamm zu einem Wirbel aus Rot und Grau, als der Feenkönig in sein Reich zurückkehrte. Doch etwas in seinem Tonfall, in der Art, wie er mich angesehen hatte, hinterließ eine Gänsehaut auf meinen Armen, die nicht von der Kälte herrührte.



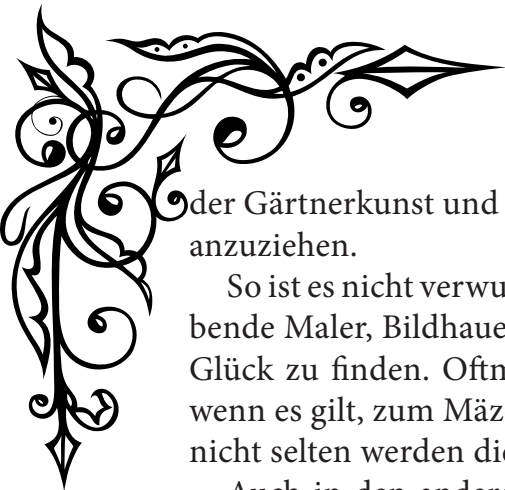
Herrscher: König Clavier II., **Gemahlin:** Königin Feline

Wappen: Die Schwanenschwinge auf hellblauem Grund

Hauptstadt: Adrís

Celais erschafft Träume aus Glas. So filigran und kunstvoll, dass sie die Tafeln aller Königshäuser von Atharys zieren. Die Glasbläser von Celais sind weit über die Grenzen des Landes hinaus bekannt und wer sich durch das Land bewegt, findet überall Hinweise auf ihr einzigartiges Können. Zerbrechliche Figuren, die im Sonnenlicht schimmern, funkelnde Schmuckstücke, die die Auslagen von Geschäften zieren. Wer Glas aus Celais besitzt, verwahrt einen wahrhaftigen Schatz, der viele Goldstücke wert ist.

Doch das Land ist auch über seine Glaskunst hinaus für seine Kunstwerke bekannt, für Schönheit, die so unerreicht ist, dass man munkelt, die Celaier hätten ihre Seelen an die Feen verkauft, um dafür ihre Kunstfertigkeit zu erlangen. Tatsächlich finden sich in den Städten von Celais wenige Makel. Sie sind wie glitzernde Juwelen, die auf das fruchtbare Land gefallen sind. Die Straßen sind sauber, die Parks gepflegte Wunder



der Gärtnerkunst und die Paläste des Adels wetteifern darum, die staunendsten Blicke anzuziehen.

So ist es nicht verwunderlich, dass Künstler hoch geschätzt werden und viele aufstrebende Maler, Bildhauer, Musiker und Kunsthandwerker nach Celais kommen, um ihr Glück zu finden. Oftmals entbrennt ein wahrer Wettstreit in den Reihen des Adels, wenn es gilt, zum Mäzen eines besonders vielversprechenden Talents zu werden - und nicht selten werden diese mit schmutzigen Mitteln entschieden.

Auch in den anderen Ländern von Atharys sind Künstler aus Celais ebenso gern gesehen wie die Waren, die das Land verlassen. Celais ist tonangebend. Sei es in der Mode, den Opern, den Theaterstücken oder nur in der Etikette. Celais rühmt sich der makellosen Manieren seiner Bevölkerung, die bereits mit der Muttermilch aufgesogen wird. Allerdings steht das Volk von Celais auch in dem Ruf, unterkühlt zu sein, was das Gerücht nährt, dass es viele Feenblute unter ihnen gibt.

Es mag daran liegen, dass Celaier früh lernen, ihre Gefühle zu verbergen, weil ein allzu emotionales Auftreten verpönt ist. Und womöglich sind die Erzählungen von Feen, die sich auf Bällen unter den Adel mischen und in seinen Kreisen verkehren, aus reinem Neid geboren. Doch andererseits mag auch ein wahrer Kern darin liegen. Betrachtet man die Tatsache, dass viele der talentiertesten und erfolgreichsten Künstler des Landes körperliche Makel aufweisen, ist die Vermutung naheliegend, dass Magie im Spiel sein könnte.

Feen lassen sich ihre Gunst stets hoch bezahlen - und so findet man auch in den reichsten Adelshäusern mit den erfolgreichsten Geschäften immer wieder Merkmale, die man nur zu leicht auf die Einwirkung der Feen zurückführen könnte. Diese werden zwar verborgen, so gut es möglich ist, doch sie treten immer wieder zutage und geben Anlass für gehässige Tuscheleien. Trotz aller Versuche lässt sich der Schmutz hinter den Fassaden nicht für immer verbergen und die Suche danach ist für viele ein lohnender Zeitvertreib. Und so lässt sich die Behauptung, dass in Celais die Feen nicht gefürchtet, sondern willkommen sind, einfach nicht zum Schweigen bringen.

Bei all der Schönheit, all dem Reichtum und Glanz mag es natürlich sein, dass die restlichen Länder von Atharys es mit einer gewissen Genugtuung betrachten, dass Prinzessin Léann, die Tochter von König Clavier, alle Bewerber um ihre Hand regelmäßig in die Flucht schlägt. Es ist ein offenes Geheimnis, dass ihr immer wieder ihre eigenen Hofdamen vorgezogen werden, was ihren Vater beinahe in die Verzweiflung treibt.

Woran es liegen mag, gibt Anlass zu allerlei Klatsch - und Schloss Schwanentanz im Herzen der Hauptstadt Adrís zieht viele neugierige Blicke auf sich, die sich nur zu gerne davon überzeugen möchten, dass Léann tatsächlich ein missgestaltetes Ungeheuer ist. Von den Feen gezeichnet und verflucht soll sie bei Vollmond ihr wahres, grausiges Gesicht offenbaren. Annahmen, die ebenso wohlighervorgebracht werden, wie sie hässlich sind - und weit von der Wahrheit entfernt.





ADRÍS (HAUPTSTADT)

DER SCHWAN

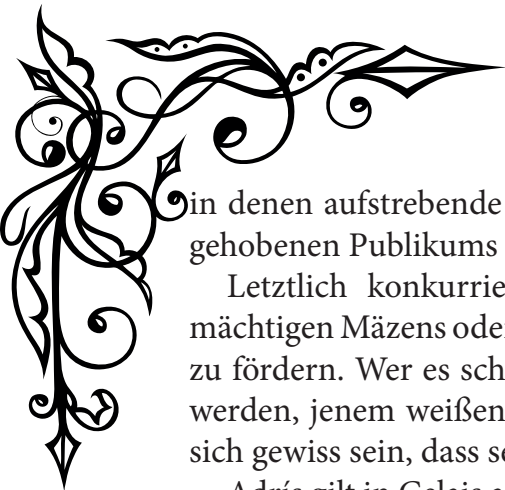
So weiß wie ein Schwan und in der Form von zwei Schwingen angelegt, die sich schützend um den Palast legen, verkörpert Adrís das Wappen der Königsfamilie in Perfektion. Wer von den nahen Feenbergern hinabblickt, erkennt das Wappentier, das sich an den glitzernden Lauf des Islyn schmiegt, mühelos.

Adrís ist ein Kunstwerk. Von den sauberen Straßen, die von blühenden Rosenbeeten geschmückt werden, bis hin zu den weißen Villen im Adelsviertel. An jedem Flecken finden sich Zeugnisse der Kunstfertigkeit, für die Adrís berühmt ist. Statuen blicken von weitläufigen Plätzen auf ihre Besucher hinab, Mosaik schmücken den Boden, über den Reisende flanieren, um die Sehenswürdigkeiten zu betrachten. Brunnen werden von beinahe lebensechten Nixen bevölkert, auf denen Wassertropfen im Sonnenschein glänzen, und geschwungene Brücken beugen sich über die kleineren Kanäle, die vom Islyn ausgehend die Stadt durchziehen.

Ein besonderes Wunder ist die Glasstraße, die stets staunende Rufe bei jenen hervorruft, die sie noch nie erblickt haben. Ein Kunstwerk aus farbigem Glas, an dem sich die Läden und Werkstätten der Glasbläser aneinanderreihen wie Perlen. Figuren säumen die Glasstraße und verwandeln sie in eine Wunderwelt. Einhörner, deren Hörner im Licht schimmern und die im Mondlicht wie aus Silber gegossen erscheinen. Drachen und Greife, tanzende Nymphen - die Fantasie und Kunstfertigkeit der Glasbläser kennt keine Grenzen. Man wispert, dass den Figuren Magie innewohnt und sie vor dem Zerschlagen schützt - allerdings wagt kaum ein Adrís, sie überhaupt zu berühren. Denn es heißt, dass jeder, der eines der Glaskunstwerke beschädigt, von einem Fluch heimgesucht wird. Und die Geschichten über Narren, die dies auf die Probe stellen wollten und ihr Verderben gefunden haben, kursieren in solch großer Zahl, dass man nicht umhin kommt, ihnen einen gewissen Wahrheitsgehalt zuzubilligen.

Doch so schön und strahlend Adrís von außen erscheinen mag - im Inneren ist die Stadt keineswegs so harmonisch und friedlich. Die Konkurrenz zwischen den Künstlern ist groß. Und wer die Malerstraße oder die Bildhauergasse besucht, wird nicht selten Zeuge von heftigen Streitigkeiten und Intrigen, die den Ruf eines Konkurrenten ruinieren sollen.

Das Künstlerviertel von Adrís ist ein lebhafter Flecken, an dem sich mit Gewissheit die besten Künstler des Landes versammeln und wahre Wunder geschaffen werden. Aber gelegentlich landen Farben nicht auf der Leinwand, sondern auf dem neusten Werk der Konkurrenz oder im Gesicht eines Kunden, der nicht zahlen möchte. Musik erklingt aus offenen Fenstern, Dichter rezitieren ihr neuestes Werk auf weitläufigen Plätzen, Gesangsproben schweben durch die Luft und Schauspieler lassen sich von Bewunderern anheimmeln. Bei Tag und Nacht versiegt das Leben nicht, zieht sich durch Tavernen,



in denen aufstrebende Künstler auftreten - oder jene, die nicht mehr das Gefallen des gehobenen Publikums finden.

Letztlich konkurrieren alle Künstler von Adrís um die Aufmerksamkeit eines mächtigen Mäzens oder gar es Königshauses, das dafür bekannt ist, die besten ihrer Zunft zu fördern. Wer es schafft, zu einem Auftritt in Schloss Schwanenschwinge geladen zu werden, jenem weißen Bauwerk, das auf einem Hügel inmitten der Stadt thront, kann sich gewiss sein, dass sein Ruhm bis ins Unermessliche wachsen wird.

Adrís gilt in Celais als das Zentrum des Landes. Wegweisend in jeder Hinsicht, geben die Adrísens stets den Ton an. Sei es in der Mode, der Musik, der Kunst oder der Literatur. Das Vergangene erfährt wenig Beachtung - wenn es nicht den Ruhm der Stadt und ihre Bedeutung gemehrt hat. Dann wird es in den Salons nur zu gern zitiert.

Die Adrísens waren ihrer Monarchie stets treu ergeben und so herrscht König Clavier von Adrís aus unangefochten über sein Land. Zwar überträgt er seinem Kronrat - hochgestellten Adeligen - vielerlei Aufgaben, doch ihm obliegt letztlich die alleinige Entscheidungsgewalt über die Geschicke von Celais. Dennoch gibt es auch jene, denen so viel Macht in einer einzigen Hand missfällt. Und so hat sich in Adrís der Rat der Zünfte gebildet, der gemeinsam auftritt, wenn es darum geht, die Belange der Künstler und Handwerker der Stadt vor den König zu bringen. Und das Beispiel macht Schule, denn auch andere vereinen ihre Stimmen, damit sie deutlicher gehört werden und mehr Einfluss auf die Entscheidungen des Königs erlangen.

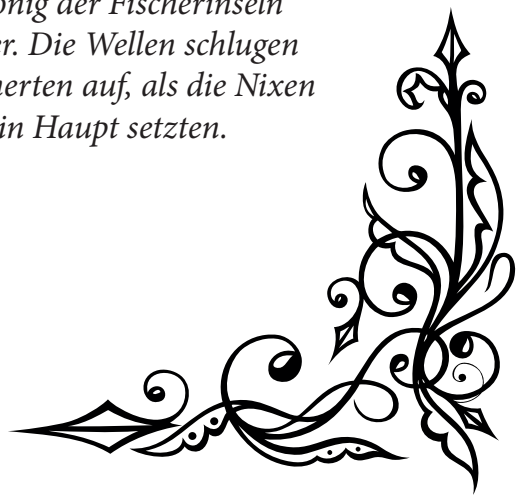
Bemerkenswert ist gewiss noch das jährlich stattfindende Kristallfest - jene rauschende Festlichkeit, bei denen die Glasbläser über den Lauf einer Woche den Wettkampf um das großartigste Kunstwerk austragen. Viele Bälle finden zu dieser Zeit statt, unzählige Besucher füllen die Straßen und Adrís wirkt um das Fest herum an vielerlei Orten tatsächlich wie ein glitzerndes Juwel, das von Sternstaub übersät ist.



DIE FISCHERINSELN

BLUT DES OZEANS

*Der Wind blies das helle Haar in Adyons Gesicht, als er in den Ozean schritt.
Meerschaum leckte an seinen Stiefeln und die Wellen fassten nach ihm, als wollte die
Nixenkönigin ihren neuen Gemahl willkommen heißen. Er vernahm das Wispern
der Nixen. Ihr leises, lockendes Lied, mit dem sie den neuen König der Fischerinseln
willkommen hießen. Dann tauchte er in das aufgewühlte Wasser. Die Wellen schlugen
über seinem Kopf zusammen und silbrige Fischschwänze schimmerten auf, als die Nixen
einen Reigen um ihn tanzten und die Muschelkrone auf sein Haupt setzten.
Die Einwilligung der Nixenkönigin.*



Die Luft strömte aus Adyons Lungen, als er die Augen schloss und sich der Umarmung des Ozeans überließ. Wissend, dass er niemals in seinen Fluten ertrinken würde.



Herrscher: König Adyon, der regierende Fischerkönig

Wappen: Der silberne Dreizack vor einer blauen Welle auf weißem Grund

Hauptstadt: Osria

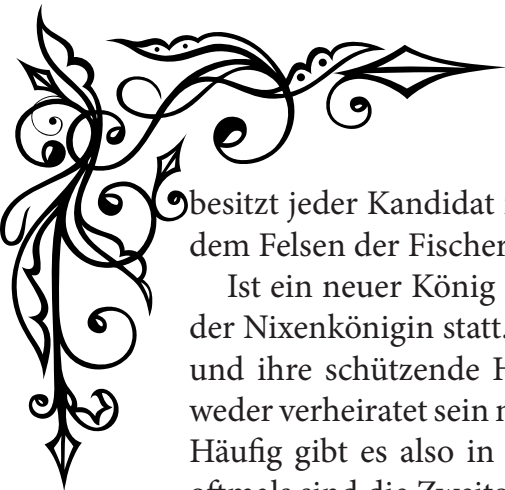
Aus den Tränen von Mutter Ozean geboren, die ins Meer gefallen und zu Felsen erstarrt sind. Dies erzählt sich das Seevolk über die Geburt seiner Heimat und wer den auffallend silbrig glänzenden Stein im Sonnenschein erblickt, ist nur zu geneigt, daran zu glauben.

Die Fischerinseln sind vom Wind geküsst und haben viele Stürme überstanden. Rau und aufgewühlt wirkt das Meer, das die Fischerinseln umgibt. Und doch ist es ruhig und sonnig, wann immer die Fischerboote und majestätischen Schiffe des Seevolkes ihre Häfen verlassen. Als wären die Geschichten vom Segen der Nixen und dem Schutz der Nixenkönigin wahr, die sich um die felsige Inselkette ranken. Und tatsächlich hat es seit Bestehen des Inselreichs niemals eine Macht gegeben, die es vermocht hat, die Inseln für sich zu beanspruchen. Kein feindliches Schiff ist je durch die spitzen Felsen vor den Inseln gelangt oder hat den stürmischen Wellen des Ozeans standgehalten.

Man sagt, dass die Bewohner der Fischerinseln Meerwasser anstelle von Blut in den Adern tragen. Und für jeden von ihnen ist dies keine Beleidigung, sondern eine Ehre. Der Glaube an Mutter Ozean ist in der Bevölkerung der Inseln stark verbreitet und hat dafür gesorgt, dass die Kirche des Lichts nur selten Fuß fassen konnte. Das Seevolk besitzt stattdessen eine Reihe von Ritualen, die unter freiem Himmel an den Fels-Altaren der Meerespriester stattfinden. Eheschließungen, die Übergabe von Toten an das Meer, Gebete - niemals begeben sich die Bewohner der Fischerinseln in den Schutz einer Kirche, wenn sie Mutter Ozean die Ehre erweisen und niemals meiden sie das Wetter, das ihnen von der Göttin gesandt wird. Regen bedeutet, dass Mutter Ozean trauert. Ein Sturm, dass sie zornig ist. Und Sonnenschein steht für den Segen, den sie ihren Kindern spendet.

Die Inselkette der Fischerinseln besteht aus fünf großen Hauptinseln und mehreren kleinen Inselsplittern, die sich um diese herum verteilen wie Perlen zwischen den größeren Juwelen eines Kolliers. Dabei ist Acris die größte der Inseln und jene, von der aus der Fischerkönig über sein Volk herrscht.

Der Fischerkönig wird nach dem Tod des herrschenden Regenten jedes Mal von den Inselfürsten aller Inseln neu gewählt. Dazu kommt man in der Königshalle zusammen - dem von Muscheln verzierten Palast von Acris, der hoch auf den Felsen über der Hauptstadt Osria thront. Es ist ein großes Ereignis, bei dem die Fürsten auf ihren Flaggschiffen und von ihren Familien begleitet im Hafen von Osria einlaufen, um in einer Prozession in den Farben ihrer Wappen hinauf zur Königshalle zu ziehen. Dort



besitzt jeder Kandidat in der Halle der Entscheidung eine gesegnete Urne, gehauen aus dem Felsen der Fischerinseln, in das die Fürsten ihr Muschelstück werfen.

Ist ein neuer König gewählt, so findet im Meer dessen symbolische Vermählung mit der Nixenkönigin statt. Jener Kreatur, die als die geliebte Tochter von Mutter Ozean gilt und ihre schützende Hand über die Fischerinseln hält. Entsprechend darf der König weder verheiratet sein noch jemals eine Sterbliche heiraten, was die Kandidaten begrenzt. Häufig gibt es also in jeder Fürstenfamilie einen Sohn, der nicht heiraten darf - und oftmals sind die Zweitgeborenen jene, die der Nixenkönigin als mögliche Könige vorbehalten sind.

Kein König darf die Nixenkönigin jemals verärgern oder die Ehe brechen, sonst wird großes Unglück über die Fischerinseln hereinbrechen. Daran glaubt die oft abergläubische Bevölkerung fest. In den Tavernen kann man stets einen Seemann finden, der über die Nixen berichtet, die die Schiffe der Fischerinseln begleiten. Kreaturen der Nixenkönigin, die dafür Sorge tragen, dass die Schiffe und Boote der Inseln stets sicher durch jeden Sturm segeln und wieder in den Heimathafen gelangen, ohne verloren zu gehen. Und tatsächlich - niemand segelt so geschickt über die Meere dieser Welt wie das Seevolk der Fischerinseln. Nirgends werden bessere und schnellere Schiffe gebaut und nirgendwo findet man fähigere Seeleute.

Eine Vielzahl von Ritualen werden von dem Seevolk der Fischerinseln praktiziert. Dazu gehört, dass jeder Kapitän vor Antritt einer Reise einige Tropfen seines Blutes in das Meer fallen lässt, um sie den Nixen zu opfern und sie um eine sichere Reise zu bitten. Seemänner sind abergläubisch und so besitzen sie Traditionen und Gebräuche, die zwingend eingehalten werden müssen oder großes Unglück nach sich ziehen. Kein Seemann der Fischerinseln würde es jemals wagen, die Nixen oder ihre Königin zu beleidigen, denn wer dies wagt, riskiert nicht weniger als sein Leben.

Die Bewohner der Fischerinseln sind ein raues, ungezähmtes Volk. Frei wie der Wind, der über den Ozean streift, mit einem wiegenden Gang, der ihnen bereits in die Wiege gelegt worden ist. Beinahe jeder versteht sich auf die Grundlagen der Schifffahrt und die Fischerinseln tragen ihren Namen nicht umsonst. Nirgends findet man frischeren Fisch als auf den Märkten der Inseln, genauestens beobachtet von den Möwen, die über den Himmel segeln, um sich die fettesten Exemplare zu schnappen.

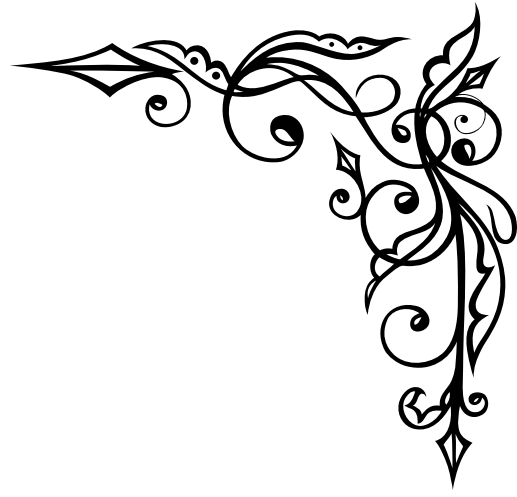
Allerdings besitzen die Fischerinseln neuerdings einen zwielichtigen Ruf. Denn Adyon, der regierende Fischerkönig, steht in dem Ruf, Freibeuter um sich zu sammeln, die Handelsschiffe überfallen, um den Reichtum der Inseln zu mehren. Piratenkönig, so nennt man ihn hinter seinem Rücken. Vielleicht ist dieses Gerücht nur aus der Tatsache geboren, dass Adyon weitaus jünger ist als seine Vorgänger und kriegertätig wirkt. Doch vielleicht ist es wahr, dass er die Piraten der Sturmhöhlen um sich gesammelt hat, um sie zu vereinen und zu einer Klinge zu schmieden, die für die Fischerinseln ins Gefecht zieht.





GATALIJA

DAS HERZ DES WINTERS



Ein heiseres Knurren drang vom Waldrand herüber. Hitze breitete sich in meinen Adern aus. Ich hielt den Atem an, als ich langsam den Kopf drehte. Er war groß. So groß, dass ich mich zwingen musste, nicht vor ihm davonzulaufen. Mein Herzschlag hämmerte in meiner Brust wie der Hammer eines Schmiedes, der Stahl bearbeitete. Jeder Schlag hinterließ ein Zittern in meinem Körper. Alles in mir schrie danach, vor ihm davonzulaufen, aber meine Füße blieben fest mit der Erde verwurzelt. Seine Augen glitzerten wie Bernstein aus den Schatten der Bäume, die ihn umgaben. Die lange Schnauze entblößte scharfe Zähne, so scharf und spitz, dass sie mich zerreißen und jeden Knochen in meinem Leib brechen konnten. Sein Fell war dicht und von einem solch dunklen Grau, dass es im ersterbenden Licht des Tages beinahe schwarz wirkte.



Herrscher: Der Fürstenbund von Gatalija

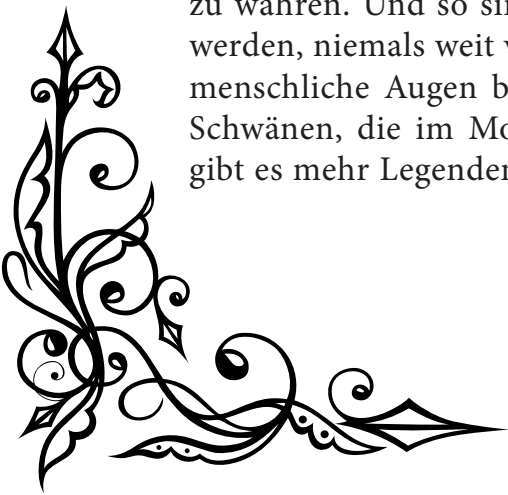
Wappen: Der aufgerichtete Bär auf grünem Grund

Hauptstadt: Dorijn

Der Winter herrscht über Gatalija. Eine glitzernde Decke aus Schnee bedeckt das Land beinahe das ganze Jahr und schwindet nur im Sommer für einige Monate, bis sie im Herbst wieder zurückkehrt. Das Leben hier ist karg, das Land so weit, dass man tagelang seine Weite durchqueren kann, ohne einer anderen Seele zu begegnen. Der Wind ist scharf und schneidend. Im Frühling und im Herbst verweht er den Schnee zu bizarren, unheimlichen Formen, die bestehen bleiben, bis die Sonne genug Kraft erringt, um sie zu schmelzen.

Die Wälder sind dicht und dunkel, die hohen Bäume uralt - und sie verbergen viele Geheimnisse unter ihren Zweigen. Eines davon ist gewiss, dass Tierblut in den Adern der Landesfürsten fließt.

Gatalija ist das Land der Wandler, ein Land, wie dafür geschaffen, Geheimnisse zu wahren. Und so sind die Geschichten, die Abends an den Kaminfeuern erzählt werden, niemals weit von der Wahrheit entfernt. Erzählungen von Wölfen, die allzu menschliche Augen besitzen. Von Bären, die sich in Menschen verwandeln oder Schwänen, die im Mondlicht die schöne Gestalt einer Frau annehmen. Nirgends gibt es mehr Legenden, nirgends gibt es mehr Barden, die in den Gasthäusern stets





herzlich willkommen sind und nirgends enthalten die Geschichten einen wahren Kern.

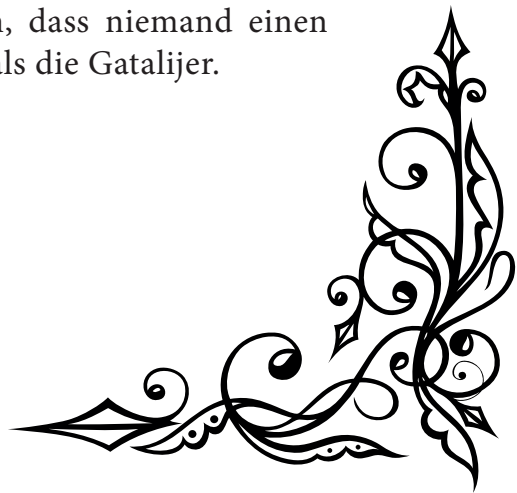
Ohnehin sind Sänger und Erzähler in Gatalija stets gern gesehene Gäste. Niemand weist einem Barden die Tür, glaubt man doch, dass es Unglück bringt. Gatalijer sind abergläubisch und besitzen eine Vielzahl von Bräuchen und Traditionen, die auf Außenstehende merkwürdig und verschroben wirken. Sei es der Brauch, die erste frische Milch des Tages ins Freie zu stellen und sie somit dem Tierreich zu opfern oder jeden Abend eine Kerze zu entzünden, um den Seelen der Ahnen den Weg nach Hause zu weisen, damit sie sich nicht verirren. Wer in Gatalija lebt, kennt die Dunkelheit gut und weiß Wärme ebenso zu schätzen wie Licht. So begrüßt man die Sommersonne jedes Jahr mit einem rauschenden Fest und verabschiedet sie zum Winterbeginn mit melancholischen Liedern.

Gatalijer begegnen dem Tierreich stets mit Respekt und Vorsicht, selbst jene, die nicht daran glauben, dass es Tierwandler gibt. Häufig kommen Tierbluthändler aus dem benachbarten Nôsryn nach Gatalija, um nach reicher Beute Ausschau zu halten. Diese werden nicht gern gesehen und wer ihnen Obdach gewährt, kann mit harten Strafen rechnen. Doch dies hält viele Gatalijer nicht davon ab, mit den glänzenden Goldstücken der Händler ihr karges Leben aufzubessern. Tierbluthändler bezahlen gut - schließlich gibt es auf ganz Atharys viele Adelige, die sich nur zu gern des Besitzes eines wahrhaftigen Tierblutes rühmen. Allerdings kommt es ebenfalls nicht selten vor, dass Tierbluthändler selbst zu Gejagten werden.

Gatalija besitzt keinen König. Der Fürstenbund regiert das Land und trifft in jeder Jahreszeit einmal in Dorijn, der Hauptstadt des Landes, zusammen, um gemeinsame Entscheidungen zu treffen oder Gericht zu halten. Dass jeder der Fürsten das Tier seines Wappens im Blut trägt, ist dabei ein Geheimnis, das Außenstehende niemals erfahren. Es mag Gerüchte geben, Merkmale, die auf ein Tier hinweisen, aber diese sind nicht so deutlich, dass ihnen allzu viel Bedeutung beigemessen wird. Die Statur eines Bären, die Augen eines Wolfs, die Zerbrechlichkeit eines Vogels. Anzeichen gibt es viele, aber das Geheimnis wird eisern von den Tierblutfamilien gewahrt.

Allerdings gibt es auch innerhalb des Fürstenbundes Spannungen. Es wird um Land gestritten, es gibt Konflikte, die nicht immer einfach zu schlichten sind, und nicht selten kommt es zu Kämpfen. Bei allem sind die fruchtbaren Flecken von Gatalija so selten, dass sie bitter umkämpft sind.

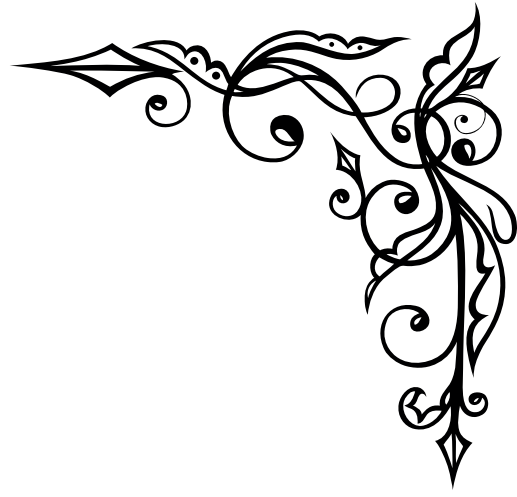
Gatalija kann nur selten mit Lebensmitteln handeln und ist stattdessen darauf angewiesen, selbst gute Handelsverbindungen aufrechtzuerhalten. Allerdings sind die Schnitzereien und Holzwaren des Landes überaus beliebt, sowie die starken Obstbrände, die man im Sommer gegen die Kälte braut. Dorijn selbst besitzt zudem eine Vielzahl talentierter Instrumentenbauer, deren Werke über die Landesgrenzen hinaus bekannt und beliebt sind. Nicht umsonst sagt man, dass niemand einen feineren Klang erzeugen kann oder ein besseres Ohr besitzt als die Gatalijer.





JISHYA

DAS REICH DER GEISTER



Die Ewige Kaiserin stand inmitten der ausgebreiteten Schwingen des goldenen Phönix und blickte über die Stadt. Das Volk, das sich zu ihren Füßen versammelt hatte. Ihr kunstvoll frisiertes Haar bewegte sich nicht, als der Wind darüber strich. Ebenso wie sie selbst. Eine Statue in roter Seide, mit goldenen Fäden bestickt. Schließlich hob sie die Arme und die weiten Ärmel flatterten in der erstarkenden Brise, als wollte ein Sturm aufkommen. Ein Keuchen des Volkes, als Flammen in die Höhe schlugen und die Kaiserin von Jishya in ihrem Inneren einschlossen. Um sie zu verzehren.



Herrscher: Die ewige Kaiserin

Wappen: Der goldene Phönix inmitten roter Flammen auf schwarzem Grund

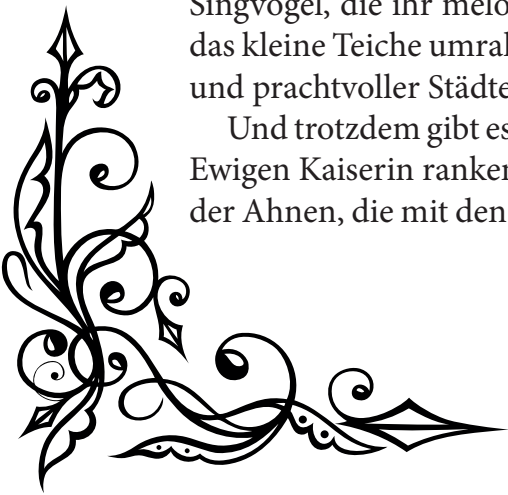
Hauptstadt: Shelann

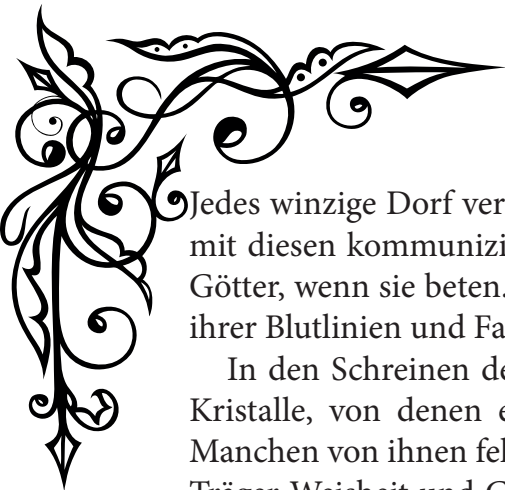
In ein dichtes Netz aus Geheimnissen verwoben liegt Jishya im Osten von Atharys. Kleinere Inseln umgeben sie wie Perlen, was der Inselgruppe den Namen „die Perlen“ eingetragen hat, sie jedoch gleichsam wie eine Festung wirken lässt, die von Wachtürmen umgeben wird. Und tatsächlich ist dieses Bild bedeutsam für Jishya, denn so offen das Volk der Perlen sein mag, so verschlossen ist es, sobald Fremde die Nase in seine Traditionen und Gebräuche stecken möchten.

Reisendelernen meist nur die oberflächliche Seite Jishyaskennen. Die Gastfreundschaft, die in alten Tradition verwurzelt ist und einem Gast den Status eines Gottes verleiht, der mit Speisen und Getränken geehrt wird. Die Kirschblüte, die Jishya und die Perlen in ein Blütenmeer verwandelt. Die Ruhe der gepflegten, duftenden Gärten, die wilde Schönheit der rauschenden Wasserfälle und unter Weiden verborgenen Teiche.

Jishya wirkt malerisch und friedlich. Das Volk strahlt eine tiefe innere Ruhe aus, die man an keinem anderen Flecken von Atharys findet. Die Jishesen genießen es, die Natur zu formen, ohne ihr ihren Willen aufzuzwingen. Ihre Gärten und Parks sind voller Singvögel, die ihr melodisches Lied in trällern und der Wind weht über das Schilfgras, das kleine Teiche umrahmt. Es ist ein Land hoher Berge und flacher Täler, kleiner Dörfer und prachtvoller Städte. Eine Welt aus zarten Farben und Stille.

Und trotzdem gibt es selbst in der Fremde vielerlei Gerüchte, die sich um das Reich der Ewigen Kaiserin ranken. Geschichten von Geistererscheinungen und den Auserwählten der Ahnen, die mit den Toten sprechen können und durch die Welt der Geister wandeln.





Jedes winzige Dorf verfügt über einen Schrein der Ahnen und eine Geisterseherin, die mit diesen kommunizieren kann und sie hütet. Die Jishesen wenden sich nicht an die Götter, wenn sie beten. Sie richten sich an jene, die vor ihnen gelebt haben. Die Geister ihrer Blutlinien und Familien, aus deren Weisheit und Rat sie Kraft beziehen.

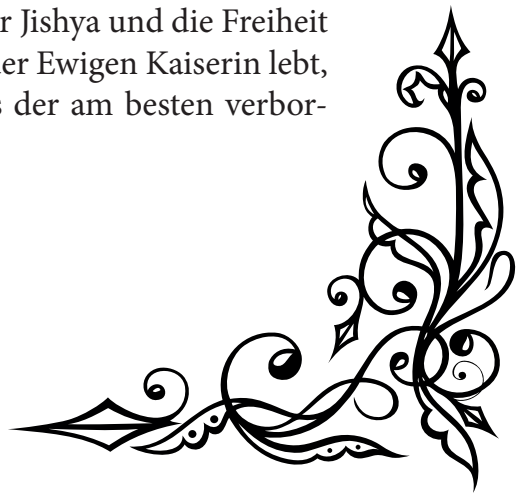
In den Schreinen der Jishesen finden sich die sagemwunden Seelensteine. Raue Kristalle, von denen es heißt, dass jeder von ihnen eine Ahnenseele in sich trägt. Manchen von ihnen fehlen Splitter, die aus dem Stein gebrochen wurden, weil sie ihrem Träger Weisheit und Glück schenken sollen. Tragen die Gläubigen anderer Religionen die Abzeichen ihres Glaubens, so verfahren die Jishesen auf dieselbe Weise mit ihren Ahnen.

Manchmal erzählt ein Beobachter sogar, dass die Splitter der Seelensteine ein sanftes Licht ausgeströmt haben - eine geisterhafte Erscheinung, die auf Fremde sehr beunruhigend wirken kann. Fest steht, dass die Toten der Jishesen nicht ins Seelenmeer gehen und dort ihrer Wiedergeburt harren, sondern in die Seelensteine gelangen. Doch warum dies geschieht, weiß womöglich allein das Volk von Jishya - und dieses wird das Geheimnis gewiss niemals offenbaren.

Das Volk von Jishya führt auf den Dörfern oft ein einfaches Leben. Ackerbau und Viehzucht - ein starker Gegensatz zu dem Prunk, der in den Städten üblich ist. Die Jishesen rühmen sich ihrer feinen Seidenstoffe, die auf ganz Atharys begehrt sind und den Reichtum ihrer Städte mehren. Wer ein einziges Mal die hohen, von Gold verzierten Gebäude der Hauptstadt Shelann gesehen hat, ahnt, dass die Schatzkammern Jishyas vor Reichtum überquellen müssen.

Insbesondere der Phönixpalast verdeutlicht dies. Das höchste Bauwerk Shelanns, das von einem riesigen goldenen Phönix mit ausgebreiteten Schwingen geziert wird. Heim der Ewigen Kaiserin, jener geheimnisvollen Kreatur, von der man sagt, dass sie am Ende ihres Lebens immer wieder aus ihrer Asche wiedergeboren wird. Ewig weise, mit dem Wissen unzähliger Inkarnationen gesegnet und unsterblich. Niemand hat je in ihr Gesicht geblickt, denn keine Seele darf je das unverschleierte Gesicht der Kaiserin sehen. Ob sie ein Mensch ist, eine Göttin oder eine Kreatur, so alt wie die Zeit - niemand weiß es zu sagen. Doch wann immer die Ewige Kaiserin spürt, dass ihr Ende nah ist, begibt sie sich in die Umarmung des goldenen Phönix, wo sie vor den Augen ihres Volkes von den Flammen verzehrt und wieder neu geboren wird.

Die Jishesen verehren ihre Kaiserin. Sei es, weil sie ihr tatsächlich treu ergeben sind - oder weil man wisper, dass es kein gutes Ende nimmt, wenn man sich ihr widersetzt. Es gibt Gerüchte über Meuchelmörder, die vom Palast aus jeden zum Schweigen bringen, der die Kaiserin und ihr Gesetz infrage stellt. Und deswegen hat sich im Verborgenen der Bund der Goldenen Schlange gebildet. Jene Vereinigung aus Kriegern, die sich auf atemberaubende Weise der Kampfkunst bedienen, und Gelehrten, die geschworen haben, das Geheimnis um die Kaiserin für alle Zeit zu lüften. Für Jishya und die Freiheit seines Volkes. Denn eines ist gewiss - wer unter der Herrschaft der Ewigen Kaiserin lebt, kann niemals wahrhaft frei sein. Und dies mag am Ende eines der am besten verborgenen Geheimnisse von ganz Jishya sein.





LYLLEIS

DIE NEIDISCHE SCHWESTER

Meine Zofe hatte Lylleis nur widerwillig verlassen und ihre Miene verriet, dass sie lieber an jedem anderen Ort wäre und ganz sicher nicht bei mir, der hexenblütigen Königstochter, die bereits durch ihr rotes Haar verflucht war. Niemand in meinem Heimatland empfand eine allzu große Liebe zu mir und so grenzte es beinahe an ein Wunder, dass man mich nicht mit einem Freudenfest und brennenden Mistgabeln verabschiedet hatte. Ich war mir sicher, dass einige der würdevollen Vertreter des Hochadels es nur zu gern getan hätten.



Herrscher: König Floris IV., **Gemahlin:** Königin Caršyn

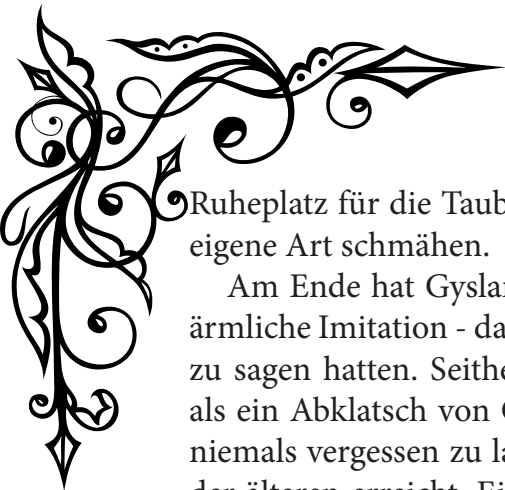
Wappen: Goldene Weizenähre auf grünem Grund

Hauptstadt: Verdahl

Es gibt auf ganz Atharys keinen fruchtbareren Flecken als Lylleis. Das flache Land blüht, das Obst an den Bäumen ist saftiger und größer als an allen anderen Orten und die Luft duftet süß und blumig gleichermaßen. Entsprechend sind die Erzeugnisse des Landes auf ganz Atharys beliebt und die Küche ist über die Landesgrenze hinaus berühmt für ihre Kreativität und ihren Geschmack. Auch die Porzellanwaren sind unerreicht, fein und aufwändig bemalt, um die Speisen zur Geltung zu bringen.

Lylleis hätte also vieles, worauf es stolz sein könnte, wäre nicht dieser hässliche Makel, der seit der Herrschaft von König Gyslan III. über dem Land hängt wie ein dunkler Schleier. Denn Gyslans Ziel war es, sein Land ebenso erstrahlen zu lassen wie das benachbarte Celais, um zu beweisen, dass Lylleis ihm in nichts nachsteht. Er hat die besten Künstler und Architekten um sich versammelt und den Königspalast erbauen lassen, der noch heute über der Hauptstadt Verdahl thront wie ein Juwel, das auf einer Wolke sitzt.

Gyslan hat die ganze Stadt neu gestalten lassen und die Schatzkammern von Lylleis dabei geleert, bis er von seinem Rat zur Abdankung gezwungen wurde. Und obgleich seine Bemühungen redlich waren, sind viele der geplanten Bauten aufgrund des Mangels an finanziellen Mitteln unvollendet geblieben. Nicht zuletzt die Statue des eitlen Monarchen, der bis heute der Kopf fehlt. Eine kleine Rache des Bildhauers, der niemals den Lohn für seine Arbeit erhalten und den kopflosen Gyslan eines Nachts zur Mitte des Marktplatzes hat bringen lassen, wo er bis heute steht. Denn auch die restliche Bevölkerung war dem König nicht länger zugetan, nachdem er das Land an den Rand des Ruins gebracht hat - und die Steuern entsprechend gestiegen sind. Heute sind seine Schultern ein beliebter



Ruheplatz für die Tauben, die Verdahl zu ihrem Heim erkoren haben und ihn auf ihre eigene Art schmähén.

Am Ende hat Gyslan für seine Vision wenig mehr als Schadenfreude geerntet. Eine ärmliche Imitation - das war alles, was die Celaier über die Bemühungen ihrer Nachbarn zu sagen hatten. Seither muss sich Lylleis die Schmähung gefallen lassen, nicht mehr als ein Abklatsch von Celais zu sein - und die Celaier geben sich alle Mühe, es Lylleis niemals vergessen zu lassen. Die neidische kleine Schwester, die niemals die Schönheit der älteren erreicht. Ein Land von ungebildeten Bauern, die besser ihre Äcker bewirtschaften. Das sind nur einige der Bezeichnungen, die Lylleis sich seit Gyslans Herrschaft gefallen lassen muss.

Natürlich sind die Lyllesen nicht sonderlich gut auf ihre Nachbarn zu sprechen und rächen sich mit Argwohn und Misstrauen für die alte Schmach. So werden sie es nicht müde, Gerüchte über das Feenblut in den Adern der Celaier zu streuen und zu unken, dass diese ohne die Hilfe der Feen ein Nichts wären.

Befeuert wird dieser Konflikt noch durch den starken Aberglauben und die Gläubigkeit der Lyllesen. Das Volk von Lylleis ist sehr religiös und lehnt jede Art von Magie aus tiefster Seele ab. Dies wurzelt in der Furchtbarkeit des Landes, die auf den Segen der Göttin zurückzuführen ist. Die Lyllesen glauben fest daran, dass die Hüterin des Lichts ihr Land gesegnet hat und schenken ihr dafür ihre Frömmigkeit und Ergebenheit.

So befindet sich auch die größte Kathedrale des Lichts auf dem Angesicht von Atharys in Verdahl. Priester pilgern von weit her an diesen Ort, um der riesigen Statue der Göttin zu huldigen, die unter einer gläsernen Kuppel in Licht gebadet und selbst bei Nacht beleuchtet wird, damit sie nie von der Dunkelheit berührt wird. Die höchsten Würdenträger des Glaubens leben in dem riesigen Komplex, der sich um die Kathedrale erstreckt, und entscheiden dort über die Belange der Kirche. Dabei ist es ihnen ein Dorn im Auge, dass sich Theramia ihrer Oberherrschaft verweigert und eine eigene Kirche des Lichts besitzt. Radikalere Strömungen rufen sogar dazu auf, alle Magie aus Atharys zu verbannen, weil sie das Werk des Herrn des Schattens ist und das Verderben über die Welt bringen wird. Es fehlt ihnen selten an Zuhörern - und Beweisen dafür.

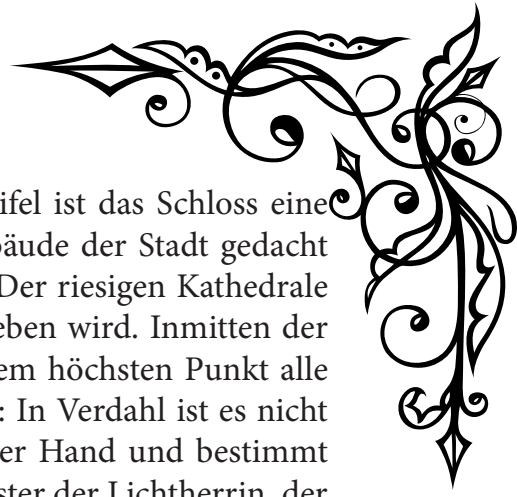
Brisant werden diese Forderungen durch die Tatsache, dass König Floris eine Hexe aus Avrielle zur Frau genommen hat - und dass Rhôsyn, die Tochter des Königspaares, deutliche Anzeichen für ihr Hexenerbe zeigt.

VERDAHL (HAUPTSTADT)

DIE GLÄUBIGE

Wer Verdahl aus der Ferne erblickt, dessen Blick wird unweigerlich zuerst von Schloss Wolkenheim angezogen, dem einzigen erhöhten Punkt der ansonsten flachen Stadt, dessen helle Mauern in der Sonne erstrahlen. Die hohen Türme mit der Flagge der Königsfamilie, die leuchtend grünen Gärten mit der aufwändigen Bepflanzung





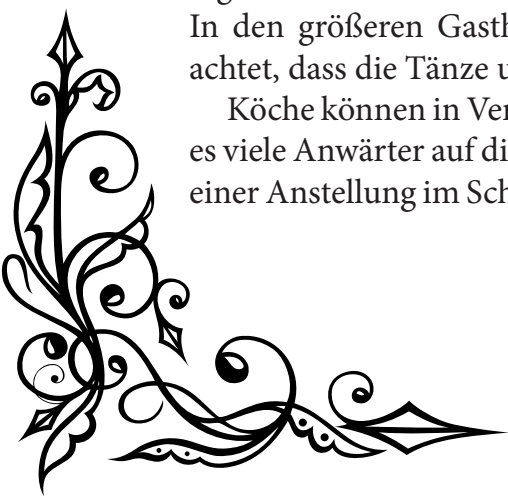
und den Statuen, die mythische Kreaturen zeigen - ohne Zweifel ist das Schloss eine exzellente Schönheit. Doch was einst als das prunkvollste Gebäude der Stadt gedacht war, könnte niemals mit dem wahren Zentrum konkurrieren. Der riesigen Kathedrale der Sonne mit dem parkähnlichen Gelände, von dem sie umgeben wird. Inmitten der Stadt zieht die gläserne Kuppel mit der goldenen Sonne auf dem höchsten Punkt alle Blicke auf sich und verdeutlicht, was ein offenes Geheimnis ist: In Verdahl ist es nicht das Königshaus, das regiert. Der Glaube hält das Szepter in der Hand und bestimmt über die Geschicke des Volkes. Und dabei nimmt der Erste Priester der Lichtherrin, der Lichtrufer, eine Stellung ein, die selbst die des Königs übersteigt.

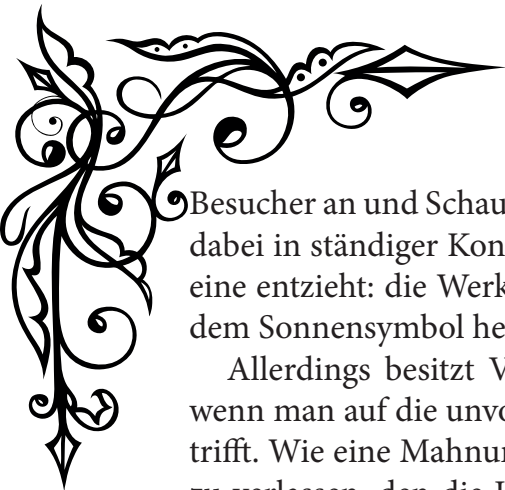
Das Wort der Kirche ist Gesetz. Eine Tatsache, die auch König Floris ständig zu spüren bekommt. Ohnehin ist das Königshaus bei der Kirche in Ungnade gefallen, seitdem Floris seine Hexengemahlin erwählt hat. Und so gleicht die Regierung von Lylleis einem ständigen Machtkampf zwischen König und Kirche, den die Kirche in den meisten Fällen für sich entscheidet. Einzig die Tatsache, dass die Könige von Lylleis als von der Lichtherrin erwählt und von der Kirche geweiht gelten, hält Floris auf dem Thron. Und seither besteht das Leben des Monarchen aus dem Zwiespalt, die Forderungen der Kirche zu erfüllen und dabei seinem Gewissen - und seiner Familie - treu zu bleiben.

Floris, von seiner Mutter zu einem weltoffenen Mann geformt, ist vor allem dem Fortschritt und Weiterkommen seines Reiches verschrieben. Vorstellungen, die ihn immer wieder mit dem traditionsbewussten Lichtrufer Caecilian kollidieren lassen, der keinerlei Verständnis dafür besitzt, wenn der König von dem Weg abweicht, den die Kirche vorgibt. Und so kommt es häufig zu heftigen Streitigkeiten zwischen Krone und Kirche, bei denen Caecilian es geschickt versteht, sowohl das Volk als auch den Kronrat auf seine Seite zu bringen. Sein aktuellster Sieg dürfte dem König am schwersten im Magen liegen - die Verlobung von Prinzessin Rhôsyn mit Prinz Leonyn von Avrielle. Hexenblut zu den Hexen - eine Einstellung, die viele Lyllesen teilen, denen es nicht wohl dabei ist, Hexenblut im Königshaus zu sehen. Sogar die Forderung nach einer neuen Heirat des Königs wird immer lauter - doch hierbei zeigt sich Floris auf keinen Fall kompromissbereit.

Schlendert man durch die Gassen von Verdahl, gibt es allerlei zu entdecken. Keine Stadt auf ganz Atharys verfügt über so viele Gasthäuser und Tavernen, in denen Köstlichkeiten angeboten werden. Oftmals sind die Gerüche der Speisen schon von Weitem zu riechen und ziehen hungrige Besucher in die sauberen Fachwerkhäuser, an denen auf polierten Schildern klangvolle Namen prangen. Das Essen ist wohl die einzige Genusssucht, der die Verdahler frönen, ohne dabei einen Gedanken an Frömmigkeit und Bescheidenheit zu verschwenden, und die gemütlichen Tavernen laden zur Geselligkeit ein. Am Abend kommen viele Verdahler zusammen, genießen Speisen und Wein bis spät in die Nacht, ergehen sich in Klatsch oder lauschen den Sängern, die in vielen der Häusern einkehren. In den größeren Gasthäusern wird sogar getanzt, wenngleich die Stadtwache darauf achtet, dass die Tänze um Mitternacht enden und die Ordnung gewahrt bleibt.

Köche können in Verdahl zu großem Ruhm gelangen und so verwundert es nicht, dass es viele Anwärter auf diesen Posten gibt, die es anstreben, dem Adel zu gefallen, um so zu einer Anstellung im Schloss zu gelangen. Auch die Läden der Porzellanmaler ziehen viele





Besucher an und Schaufester stellen die gelungensten Stücke aus. Die Werkstätten stehen dabei in ständiger Konkurrenz um die Aufmerksamkeit des Königshauses, der sich nur eine entzieht: die Werkstatt der Kirche des Lichts, in der das feine weiße Porzellan mit dem Sonnensymbol hergestellt wird, das die Tafel des Lichtrufers ziert.

Allerdings besitzt Verdahl auch eine beklemmende Seite. Jene, die sich offenbart, wenn man auf die unvollendeten Gebäude und Kunstwerke aus Gyslans Herrschaftszeit trifft. Wie eine Mahnung wirken sie - bescheiden bleiben. Niemals versuchen, den Weg zu verlassen, den die Lichtherrin vorgibt, sich niemals der Prunksucht hingeben, weil sonst das Unglück folgt. Insbesondere der kopflose Gyslan auf dem Marktplatz ist ein Symbol für den Fall, der unweigerlich auf Hochmut folgen wird. Und selbst wenn das Königshaus die Makel in der Stadt gerne beseitigen würde, die auf den Sturz eines der seinen hinweist, lässt die Kirche es nicht zu. Denn es ist auch ebenso ein Symbol dafür, sich weiterhin dem Glauben anzuvertrauen, anstatt zu treu und blind einem Königshaus zu folgen, das schon einmal das Verderben über die Stadt gebracht hat. Es gibt sogar Strömungen von Gläubigen in der Stadt, die fordern, den Adel abzuschaffen, der noch immer für Prunksucht und Verschwendung steht - und es ist gewiss, dass die Kirche diese Stimmen nicht zum Verstummen bringen wird.

Jedes Jahr zur Wintersonnenwende pilgern viele Gläubige nach Verdahl zur Kirche des Lichts, um an den Ritualen des Sonnenfestes teilzunehmen. Hierbei finden über eine ganze Woche kirchliche Feierlichkeiten unter der Leitung des Lichtrufers statt. Gottesdienste und Opferzeremonien, das große Fasten der Königsfamilie, an dem das ganze Volk von Verdahl teilnimmt. Eine Zeit der Stille, an deren Ende die Königsfamilie in grobes Leinen gekleidet zu Fuß vom Schloss bis zur Kathedrale läuft. Dort legt der König vor dem Altar der Lichtherrin seine Krone nieder und spricht ein stilles Gebet, das das Ende der Fastenzeit bedeutet. Nach dieser Geste der Demut findet ein rauschendes Fest zur Erneuerung des Lebens statt, bei dem selbst der Lichtrufers die Augen verschließt. Denn bei aller Frömmigkeit ist der Kirche nicht daran gelegen, das Volk zu sehr zu knechten und es somit zum Aufbegehren zu verleiten.

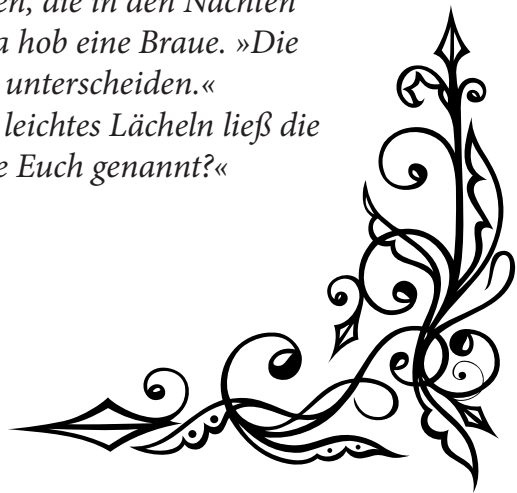


NÔSRYN

DIE KALTE, STOLZE, ZERSPLITTERTE SCHÖNHEIT

»In Gemea traut man den Nordländern nicht. Wir sind Barbaren, die in den Nächten nackt durch die Wälder tanzen und Naturgötter anrufen.« Sofea hob eine Braue. »Die Meinung in Ethrea scheint sich nicht sonderlich davon zu unterscheiden.«

»Niemand sagt, dass Dämonen klüger wären als Menschen.« Ein leichtes Lächeln ließ die Härte von den Zügen des Dämons schwinden. »Wie hat sie Euch genannt?«





»Sovea.« *Der Name fühlte sich seltsam auf ihrer Zunge an. Fremd. Zu lange nicht mehr ausgesprochen, als würde er nicht mehr zu ihr gehören. Und doch vertraut. Ein Teil von ihr.* »Sovea Cassjasdyr. Mutters Name ist Cassja. Und Töchter tragen in Nôsryn den Namen ihrer Mutter.«



Herrscher: unabhängige Könige

Wappen: Das Schwert auf weißem Grund

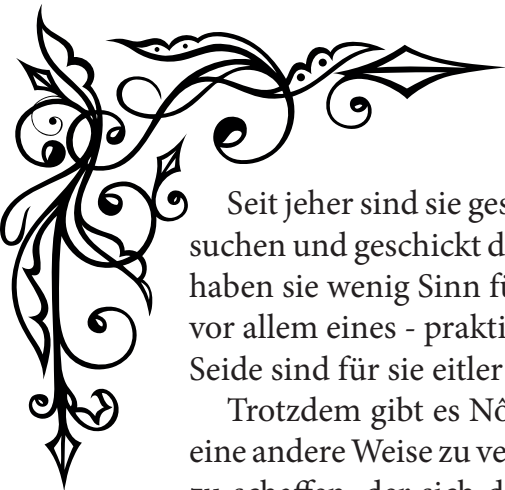
Hauptstadt: Fellshym

S tolz. Kühl. Keine anderen Worte könnten die nordische Schönheit Nôsryn und ihre Bevölkerung besser beschreiben. Nôsryn ist das Land der majestätischen Gebirge und dunklen Seen, in deren Tiefen Wasserfrauen hausen sollen, die mit ihren Liedern arglose Wanderer verführen. Man erzählt von Riesen, die auf den Bergen nahe der Wolken leben sollen, während Zwerge in den Tiefen der Felsen nach Gold suchen. Ein reicher Schatz aus Mythen und Legenden umgibt Nôsryn, doch ob er wahr ist, vermag niemand zu sagen. Jene, die diesen Geschöpfen wahrhaftig begegnet sein wollen, sind meist zu betrunken, um glaubhaft zu wirken.

Nôsryster sind stolz auf ihre Heimat, doch dies ändert nichts daran, dass sie ebenso zersplittert ist wie das Eis, das die Seen zufrieren lässt. Aus den einstigen Stämmen sind kleine Königreiche erwachsen, die ihre Eigenständigkeit nicht lange genug aufgeben können, um einen Hochkönig zu wählen, der sie einen soll. Bemühungen, Nôsryn zu einem einzigen Königreich zu vereinen, sind bislang stets gescheitert und die Stimmen der Könige, die es zum Wohl aller fordern, besitzen ebenso viele Gegenstimmen. Entsprechend behindert Nôsryn sein Wachstum selbst. Die meisten Städte sind klein und viele Königreiche kaum mehr als eine Ansammlung von Hütten, die über eine weite Landfläche verstreut sind.

Traditionell waren Nôsryster gefürchtete Krieger und noch heute besitzen sie ein großes Interesse an Waffen und der Kriegskunst, wenngleich die Zeit ihrer großen Eroberungsfeldzüge, die sie über Atharys geführt haben, lange vorüber ist. Stattdessen kämpfen die Königreiche heute gegeneinander, um ihr Territorium zu erweitern und Macht zu gewinnen. Schließlich mag der Gedanke eines gewählten Hochkönigs auf Gegenwehr treffen, doch dies hindert die Könige nicht daran, selbst eine Vereinigung unter ihrer Herrschaft anzustreben. Kurzlebige Bündnisse sind an der Tagesordnung, ebenso wie Feldzüge gegen den Nachbarn, der über ein besonders ertragreiches Land verfügt.

Nôsryn hat niemals einen fruchtbaren Boden besessen. Die Erträge waren stets karg, die Lebensbedingungen unfreundlich. Also sind die Nôsryster bis heute ein hartes Volk, das es gewohnt ist, für sein Leben zu kämpfen und seinen Vorteil zu suchen. Sie gelten als unnahbar und kühl, es dauert, bis sie ihr Vertrauen schenken oder Freundschaften zulassen. Und diese müssen stets verdient werden.



Seit jeher sind sie geschickte Jäger, die in den dichten Wäldern ihrer Heimat nach Wild suchen und geschickt darin sind, Felle zu verarbeiten. Das Leben in der Wildnis gewohnt, haben sie wenig Sinn für Prunk und Pracht oder unzweckmäßige Dinge. Nôsryner sind vor allem eines - praktisch. Für aufgeblasene Adelige haben sie wenig Geduld, Samt und Seide sind für sie eitler Tand und wenig mehr.

Trotzdem gibt es Nôsryner, die den Versuch unternehmen, das Los ihrer Heimat auf eine andere Weise zu verändern, als ein neues Königreich unter einem engstirnigen König zu schaffen, der sich dem Fortschritt entgegenstellt. Geschickte Händler haben sich in der Hafenstadt Fellshym, der größten Stadt Nôsryns, angesiedelt. Und sie verwandeln Fellshym unermüdlich in eine aufstrebende Handelsstadt. Schiffe werden gebaut und brechen von hier aus auf, um Waren aus Nôsryn in die Welt zu tragen. Insbesondere die Messerschmiede, hervorgegangen aus den ehemaligen Schwertschmieden, sind für ihre großartige Arbeit bekannt. Zudem werden Wissenschaft und Erfindungsgeist gefördert. Nôsryn mag keine landwirtschaftlichen Güter in die Welt bringen können, aber es ist findig genug, um aus dem, was vorhanden ist, etwas Neues zu erschaffen. Und so kommen immer mehr Nôsryner auf der Suche nach dem Glück nach Fellshym an der rauen Meeresküste, um ihr Talent und ihre Visionen anzubieten und ihre Heimat in eine bessere Zukunft zu führen.

Gefördert werden diese Unternehmungen durch die wohlhabende Familie Hellsvyr, die aus dem Ausland nach Nôsryn zurückgekehrt ist und von der man behauptet, dass sie eines Tages durchaus ein wahrhafter und verdienter Anwärtler auf einen Thron sein könnte. Nôsryn liebt seine Heldengeschichten - also mag es nicht unmöglich sein, dass hier eine moderne Heldengeschichte geboren wird. Nicht mit dem Schwert, sondern mit dem Verstand. Vielleicht wird es dann möglich sein, die Splitter Nôsryns zusammenzusetzen.

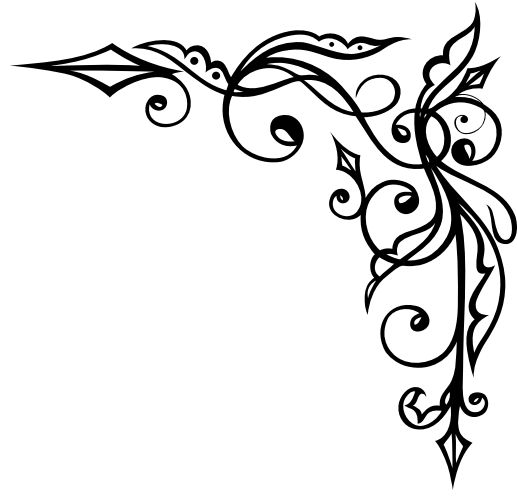


SAMANHAR

DER TIGER, DER LÖWE UND DER DRACHE

Endlich vermochte sie, ihn vollständig zu sehen. Den hochgewachsenen Mann mit den schwarzen Locken, in denen rötliche Lichter schimmerten. Die kostbare, mit fremdartigen Symbolen bestickte Robe, die wenig von seiner gebräunten Haut offenbarte. Und ... das Messer, das zwischen seinen Schulterblättern steckte. Ein wahrhafter Geist! Sie schluckte hart. Sein Blick war auf den Vogel fixiert und er wandte ihr das Profil zu. Die leicht gebogene Nase eines Südländers, den spitzen Bart, den die Männer in Samanhar trugen.





ARIJSTHAN

Herrscher: Salahin, der Löwe

Wappen: Der goldene Löwe auf rotem Grund

Hauptstadt: Amhari

BAGHARAM

Herrscher: Sultanin Rashira, die weiße Tigerin

Wappen: Der brüllende Tiger auf smaragdgrünem Grund

Hauptstadt: Mharani

AJAGHAR

Herrscher: Sultan Mahir, der Drache

Wappen: Der goldene Drache auf Himmelblau

Hauptstadt: Abharat

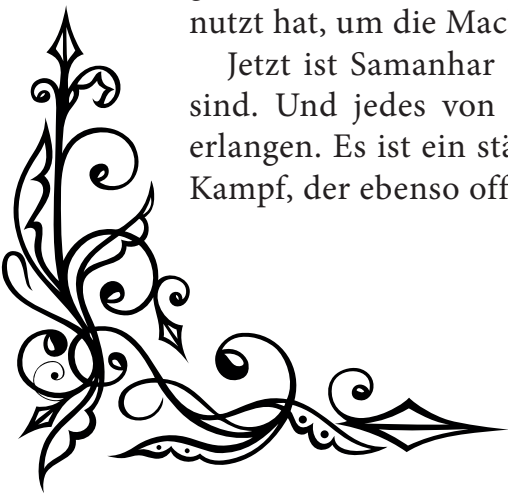
Größte Stadt des Reiches: Alharam

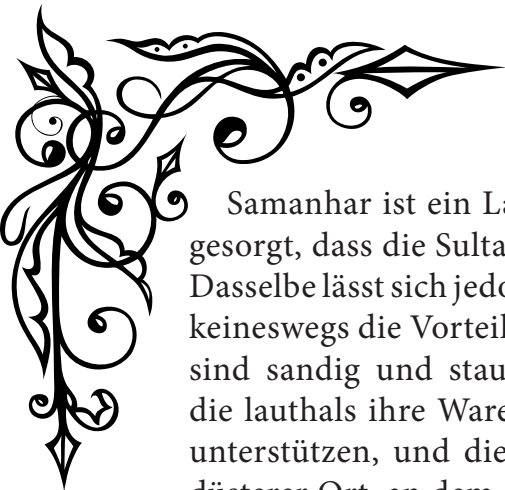
Samanhar, das Land des ewigen Sommers, das Herz der Sonne. Reich der goldenen Wüste und der schattigen Dschungel. Kein Land Atharys' besitzt ein heißeres Klima als dieses oder zeigt eine ebensolche Vielfalt.

Die Fläche von Samanhar ist riesig, allein Gatalija kann mit ihr konkurrieren. Und sie teilt sich in drei Reiche auf. Das Reich des Tigers, das des Löwen und das des Drachen. Magie fließt in den Adern jedes einzelnen von ihnen. So fließt Dschinnblut in den Adern der Löwen. Das Blut starker Magier, die jedoch die Laster ihrer Ahnen teilen. Tierblut verleiht den Tigern von Bagharam ihre Stärke, während die Drachen von Ajaghar sich rühmen, von wahrhaftigen Drachen abzustammen, wenngleich sich dies nur noch in einer leichten Schuppenzeichnung an den Wangen und einem Talent, das Feuer zu beherrschen, bemerkbar macht.

Für eine lange Zeit haben die Löwen von Arijsthan allein über das geeinte Land regiert, bis die Tiger von Bagharam gegen ihre Herrschaft aufbegehrt haben. Die Löwen haben sich über Jahrzehnte die Einigkeit Samanhars mit eiserner Hand erkämpft und die vorher zersplitterten Stämme der Wüste geeint. Doch nicht alle haben die Eroberer akzeptiert und ihre Heimat aufgegeben. Widerstand ist im Verborgenen gewachsen, bis das Geschlecht der Tiger stark genug war, sich ihr Territorium zurückzuerobern. Und schließlich ist auch der Drache aus den Schatten getreten. Das Volk des Feuers, das die Unaufmerksamkeit der Kämpfenden ausgenutzt hat, um die Macht über ihre Heimat wieder an sich zu reißen.

Jetzt ist Samanhar in drei Reiche zersplittert, die einander nicht wohlgesonnen sind. Und jedes von ihnen trachtet danach, die Oberhand über die anderen zu erlangen. Es ist ein ständiges Belauern und Intrigieren, ein dauernder schwelender Kampf, der ebenso offen wie im Verborgenen ausgetragen wird.





Samanhar ist ein Land reicher Schätze. Gold- und Edelsteinminen haben dafür gesorgt, dass die Sultane ein sorgloses Dasein in ihren prunkvollen Palästen fristen. Dasselbe lässt sich jedoch nicht über die einfache und oft arme Bevölkerung sagen, die keineswegs die Vorteile des Adels teilt. Die überfüllten Gassen der Städte Samanhars sind sandig und staubig, Beutelschneider sind ebenso häufig wie Marktschreier, die lauthals ihre Waren anpreisen. Dressierte Affen sind geschickt darin, Diebe zu unterstützen, und die Unterwelt Samanhars, in der sie sich herumtreiben, ist ein düsterer Ort, an dem eine Lösung für jedes Problem gefunden werden kann - wenn der Suchende genügend Gold sein Eigen nennt.

Samanhar ist ein Land starker Magie und so werden auf den Märkten eine Vielzahl angeblich magischer Objekte angeboten, die von Talismanen bis hin zu Teekannen reichen, in denen der Tee niemals kalt wird. Nicht alle davon besitzen einen Nutzen und die meisten sind kaum mächtig zu nennen, lediglich von Dschinnmagie berührt. Doch gelegentlich gibt es auch ein wertvolles Artefakt zu entdecken, wenngleich diese gewiss nicht offen angeboten werden.

Weit über die Grenzen des Landes bekannt sind auch die Gewürzmärkte von Bagharam. Jene von duftenden Säcken gefüllten Stände, auf denen die kostbaren Erzeugnisse des Landes verkauft werden. Häufig wird die aromatische Ware von den Häfen aus in alle Länder von Atharys verschifft, um dort die Speisen zu verfeinern.

Die winzigen Läden in den Hinterhöfen der Städte beherbergen oftmals die Geistersängerinnen Samanhars, jene Frauen, die besondere Dienstleistungen anbieten. So können sie die Geister der Verstorbenen rufen und sie dazu bringen, Flüche von ihren Opfern zu nehmen, ebenso wie dunkle Geistersängerinnen diese dazu bringen können, sich an ein armes Opfer zu heften und Unglück über jenes zu bringen. Es sind gefährliche Frauen, die Hexen Samanhars, die stets von einer unheimlichen Aura umgeben werden und diese durch ihr Aussehen noch fördern.

Samanhariten sind gesellige Menschen, die oft in Teehäusern zusammen kommen, um Sängern und Erzählern zu lauschen, und gemeinhin ein offenes Naturell besitzen. Viele von ihnen vertreiben sich die Zeit mit Wetten bei den beliebten Kamelrennen, die beinahe jede Stadt regelmäßig veranstaltet. Diese sind die seltenen Gelegenheiten, zu denen der Adel und die einfache Bevölkerung zusammenkommen und bei denen die Grenzen zwischen den Ständen verschwimmen.

Darüber hinaus ist Samanhar für die Harems der Sultane bekannt und dafür, dass Männer häufig mehr als eine Gemahlin besitzen. Allein die Tiger von Bagharam lehnen diese Tradition ab und behandeln beide Geschlechter gleich. Die Frauen der Bagharami sind gefürchtete Kriegerinnen, die ihren Männern in nichts nachstehen - und die sich niemals in einen Käfig stecken lassen würden. Wahrscheinlicher ist, dass sie sich selbst einen Harem voller Ehemänner halten, als dass sie sich einsperren lassen.





ALHARAM (GRÖSSTE STADT)

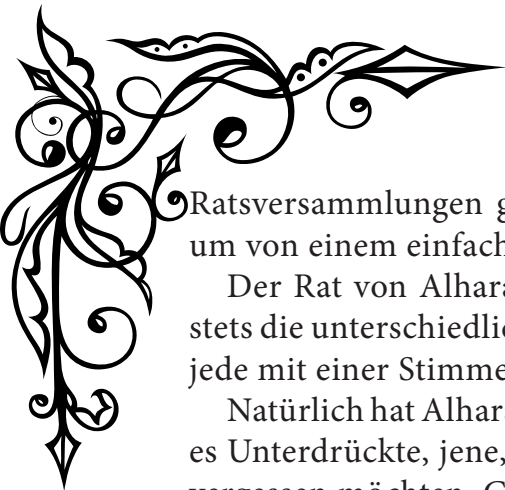
DIE FREIE

Alharam, die Freie. Die Stadt der Gleichheit. Und die größte Stadt von ganz Samanhar. Alharam ist eine lebendige Metropole. Prachtvoll und schmutzig, lebhaft und gefährlich. Es heißt, wer sie betritt, kann den Herzschlag von Samanhar spüren und tatsächlich - kein zweiter Ort verkörpert alles, wofür dieses Land steht, in einem solchen Maße.

Alharam wird von keinem der Sultane Samanhars beherrscht. Jeder von ihnen strebt danach, aber der Löwe, die Tigerin und der Drache wissen nur zu gut, dass der Versuch, Alharam zu erobern, in einem Blutbad enden würde - denn keine Partei würde zulassen, dass die Freie unter das Banner eines anderen gerät. Alharam wäre das Symbol eines endgültigen Sieges, einer einheitlichen Herrschaft. Eine Trophäe, mit der jeder sich schmücken möchte. Und deswegen bleibt sie frei und unterwirft sich keinem Gesetz. So frei, wie es ihre Väter gewünscht haben. Zudem munkelt man, dass die Stadtväter dafür gesorgt haben sollen, dass Alharam niemals eingenommen werden kann. Doch auf welche Weise dies geschieht, ist wohl das größte Geheimnis dieser Stadt - neben dem Standort von Alharams unterirdischen Schatzkammern, die auf magische Weise versiegelt sein und von einem unsterblichen Hüter bewacht werden sollen, dessen Identität niemand kennt.

Alharam wurde von einem Zirkel mächtiger Dschinnmagier gegründet, die als der maskierte Rat in die Geschichte der Stadt eingegangen sind. Diese zwölf Magier wollten einen Ort erschaffen, an dem es nicht von Bedeutung ist, als was man geboren ist. Einen Flecken, an dem jeder sein kann, was er sein möchte, ohne dass ihm die Grenzen von Geburt oder Geschlecht im Wege stehen. Und dieser Grundsatz hat sich bis heute gehalten. Wer nach Alharam kommt, gibt damit auch sein altes Leben auf. Ob er König oder Bettler gewesen ist, spielt keine Rolle mehr. Allein seine Taten bestimmen seinen Wert.

Niemals sollte nach dem Willen der Stadtväter ein König über Alharam herrschen und so hat sich die Tradition des maskierten Rates bis heute gehalten. Seine Mitglieder treffen in der weithin sichtbaren goldenen Ratshalle zusammen, die in der Mitte der Stadt zu finden ist. Jenes kreisförmige Gebäude, in dem jede wichtige Entscheidung über das Schicksal dieser Stadt getroffen wird. Ein runder Tisch bildet ihr Zentrum - der Ratstisch, an dem die Maskierten Platz nehmen, die jedes Jahr auf geheime Weise von ihren Vorgängern berufen werden. Ein Medaillon erscheint über Nacht am Hals des Berufenen. Ein Abzeichen, das allein von den Mitgliedern erkannt werden kann und das nach Ablauf der Dienstzeit von allein wieder verschwindet, sobald ein Nachfolger ernannt ist. Das Medaillon ist der Schlüssel zur Kammer der Roben, in der die violetten Gewänder mit den Masken zu finden sind, die bei den



Ratsversammlungen getragen werden. Dort legt Maskierte allein seine Roben an - um von einem einfachen Bürger der Stadt zu einem Mitglied des Rates zu werden.

Der Rat von Alharam ist neutral, aber es ist gewiss, dass seine zwölf Mitglieder stets die unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen der Stadt repräsentieren und somit jede mit einer Stimme vertreten ist.

Natürlich hat Alharam eine Vielzahl unterschiedlicher Bewohner angezogen. Seien es Unterdrückte, jene, die nach einem neuen Leben suchen und ihre Vergangenheit vergessen möchten, Geflohene, Sklaven oder lichtscheues Gesindel, das aus irgendeinem Grund seine Heimat verlassen musste. Entsprechend ist Alharam wie ein Schmelztiegel aller Kulturen Samanhars. Dies zeigt sich bereits in den Bauwerken der Stadt, die keiner einheitlichen Richtung folgen, sondern die Baustile des ganzen Wüstenreiches vereinen. Und so wirkt Alharam wie ein Querschnitt aus den Städten Samanhars. Den weitläufigen sandfarbenen Dachterrassen Bagharams, den prachtvollen Kuppelbauten Arijsthans und den leuchtenden Farben von Ajaghar.

Weitläufige Marktplätze dominieren das Stadtbild mit ihren farbenprächtigen Ständen, unzähligen Gerüchen und dem Stimmengewirr, das erklingt, bis die Sonne untergeht. Dann wechselt das Geschehen und die Nachtmärkte öffnen in einem Meer aus bunten Laternen. Dort werden magische Gegenstände angeboten, Kräutermischungen mit absonderlichen Wirkungen, seltene Zauberbücher - und so mancher wertlose Tand, der mehr verspricht, als er halten kann. Schlangentänzerinnen zeigen ihre Kunst, aus vielen Ecken erklingt Musik, es wird getanzt und gemeinsam gesungen, Beutelschneider sind auf Beute aus. Und auch die Geschichtenerzähler kommen mit jenen zusammen, die geisterhafte Legenden aus allen Teilen Samanhars zu hören wünschen, die sie oft bis ins Bett begleiten und ihnen einen ruhelosen Schlaf bescheren.

Jedes Jahr zu Beginn des Wüstensommers findet in Alharam das Fest des Feuers statt. Eine Festlichkeit, die sich über drei Tage und Nächte zieht und während der an allen Ecken der Stadt Darbietungen gezeigt werden. Feuerkünstler erwecken bei Nacht das Zeitalter der Dschinn zum Leben und zeigen Magie am Himmel. Sternregen, fantastische Kreaturen, die über die Stadt fliegen, Teppiche aus Funken, die durch die Wolken sausen, Feuerschiffe, die im Hafen einlaufen und über den Te'mhur davonsegeln. Es ist ein stets unvergessliches Erlebnis, das viele Besucher anzieht und bei dem die Arena von Alharam mit Wettkämpfen der besten Schwertkämpfer Samanhars aufwartet, die aus allen Teilen des Landes anreisen, um das üppige Preisgeld einzustreichen.

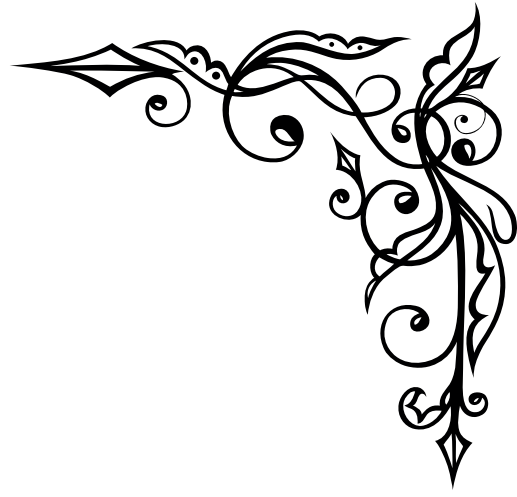
Ohnehin ist dieses riesige Rund mit den unzähligen Rängen eines der Bauwerke Alharams, das an jedem Himmelstag bis auf den letzten Platz besetzt ist. Immer dann, wenn dort Rennen, Schaukämpfe oder Schauspiele stattfinden, um das Volk Alharams zu unterhalten - das nur allzu leidenschaftlich wettet, wann immer sich eine Gelegenheit bietet.





SERIJSA

ZWISCHEN DEN SPIEGELN



Das königliche Geschlecht überließ Sorieska den Händlergilden und mischte sich selten ein. Man munkelte von einem Fluch der Feen, der die Königsfamilie getroffen und ihre Mitglieder so entstellt hatte, dass sie wie Monstrositäten wirkten. Ein gebrochenes Versprechen, das den Zorn des Feenkönigs herausgefordert hatte. Die Dienstboten, die in die Stadt kamen, schwiegen eisern über das Schicksal ihrer Herrn. Niemand wusste wirklich, warum sich die Raben von Serijsa nicht mehr zeigten und jene, die ihren Vorteil daraus zogen, kümmerten sich darum, dass keiner sie vermisste.



Herrscher: Königin Melysan II.

Wappen: Der gekrönte Rabe auf scharlachrotem Grund

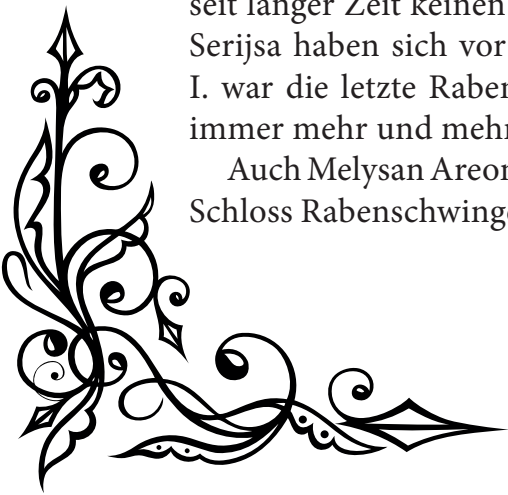
Hauptstadt: Sorieska

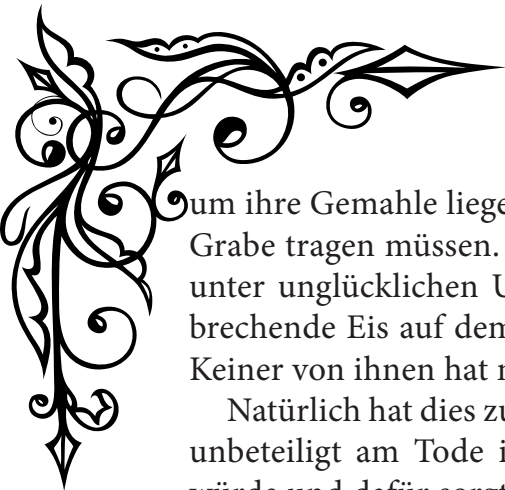
Serijsa, das Land der Märchen. Dichte Wälder, geheimnisvolle Seen, verwunschene Schlösser und Burgen, die Ruinen von verlassenen Türmen und Hütten, die von einer großartigen Geschichte erzählen und über die großartige Geschichten erzählt werden. Ein Ort, an dem goldene Funken in den Sonnenstrahlen tanzen und über blühende Wiesen schweben, und an dem die Geister in den Vollmondnächten nah zu sein scheinen.

Einst das größte Reich von Atharys unter der Herrschaft der eroberungswütigen Raben von Serijsa, heute eine starke Handelsmacht, die von Händlergilden registriert wird.

Der Glanz des Königshauses ist lange verblasst, die Eroberungen der Raben und ihre glanzvolle Herrschaft über einen großen Teil von Atharys sind Vergangenheit, dennoch hat niemand je gewagt, sie endgültig zu stürzen. Denn die Raben von Serijsa waren eng mit den Feen verbunden und niemand weiß, wie viel von ihrer Magie noch in den Adern der Könige verblieben ist. Die Serijser fürchten Flüche und sind abergläubisch genug, dass sie ihre Monarchen niemals brüskieren würden - selbst wenn sie seit langer Zeit keinen mehr von ihnen zu Gesicht bekommen haben. Die Raben von Serijsa haben sich vor gut einhundert Jahren von der Welt zurückgezogen. Melysan I. war die letzte Rabenkönigin, die offen über Serijsa regiert hat. Danach ist Serijsa immer mehr und mehr in die Hände der Gilden übergegangen.

Auch Melysan Areon, die aktuell regierende Königin, lebt zurückgezogen. Sie verlässt Schloss Rabenschwingen nicht und zeigt sich niemals ihrem Volk. Es mag an der Trauer





um ihre Gemahle liegen. Denn Melysan hat jeden einzelnen ihrer fünf Ehemänner zu Grabe tragen müssen. Stets waren es Prinzen aus fremden Ländern und stets sind sie unter unglücklichen Umständen ums Leben gekommen. Ein Jagdunfall, Fieber, das brechende Eis auf dem zugefrorenen Teich des Schlossgartens. Selbst der Feenwahn. Keiner von ihnen hat nach der Hochzeit lange leben dürfen.

Natürlich hat dies zu Gerüchten geführt. Man erzählt sich, dass Melysan selbst nicht unbeteiligt am Tode ihrer Männer gewesen sei. Dass sie ihrer schnell überdrüssig würde und dafür sorgt, dass sie verschwinden. Doch niemand in Sorieska würde eine solche Anschuldigung jemals laut hervorbringen. Zu stark ist die Furcht davor, dass es der Königin zu Ohren kommt.

Die Menschen von Serijsa leben in ständiger Furcht vor den Feen. Warum diese das Land häufiger heimsuchen als den Rest von Atharys, liegt im Dunkeln. Es mag tatsächlich die alte Verbindung zum Königshaus sein, doch niemand weiß genau, warum sie hier so viel öfter durch die Spiegel treten. Vielleicht sind die Serijser tatsächlich schneller als andere bereit, ihren Wohlstand über einen Pakt mit den Feen zu mehrern und rufen sie herbei. Vielleicht gibt es jedoch auch etwas anderes, das die Feen verführt, ausgerechnet an diesem Ort ihr Unwesen zu treiben. Entsprechend besitzen die Serijser vielerlei Bräuche, die darauf abzielen, die Feen fernzuhalten oder sich ihres Einflusses zu erwehren. Das seltene Feeneisen, Eisenwurzelnbüschel, die über Türen, Fenstern und - Spiegeln - aufgehängt werden oder die man in Medaillons um den Hals trägt. Junge Frauen tragen zur Feier der Mittsommernacht Kränze aus Eisenwurzel im Haar, weil man fürchtet, dass sie sonst ins Reich der Feen entführt werden oder dem Feenwahn erliegen. Jener geheimnisvollen Krankheit, die die Seele im Feenreich hält, während der Körper als leere Hülle zurückbleibt.

Doch obgleich die Feen eine Rolle spielen, die im ganzen Land spürbar ist, halten sie die Serijser nicht davon ab, bei Tage ihren Geschäften nachzugehen und das Wachstum ihres Landes voranzutreiben. Nicht als Kriegsmacht, sondern als Handelsmacht. Nirgends liegen stolzere Schiffe im Hafen, nirgends blüht der Handel mehr. Und selbst wenn die Größe des Landes geschrumpft sein mag, bleibt Serijsa eine Macht, mit der man rechnen muss.

Die Serijser leben noch heute mit einem stillen Selbstbewusstsein, das von ihrer alten Größe herrührt und tragen dies auch zur Schau. Sie besitzen einen scharfen Geschäftssinn und sind erfolgreich in ihren Unternehmungen. Familien wahren ihre eigenen Traditionen und Bräuche, wobei diese generell eine große Bedeutung besitzen. Serijser wirken vielleicht zuweilen altmodisch und alten Idealen verhaftet, sie machen sich nicht viel aus Mode und neuen Strömungen, außer es liegt ein Geschäft darin verborgen. Dies mag allerdings auch ihrer Bodenständigkeit zuzurechnen sein, denn das Volk von Serijsa neigt bei aller Märchenhaftigkeit seiner Landschaft nicht dazu, Luftschlösser zu bauen oder in Träumereien zu schwelgen.





SORIESKA

ZWISCHEN TRADITION UND FORTSCHRITT

Ihr Herzschlag beschleunigte sich, als der weitläufige Marktplatz von Sorieska in Sicht kam. Die Händler waren bereits damit beschäftigt, die Stände für den Tag herzurichten, und ein Meer aus Farben und Gerüchen entstand auf dem aufwändig gepflasterten Platz. Die frische Brise, die vom Fluss herüberwehte, strich über ihre Haut und kühlte die Schweißtropfen, die sich darauf gebildet hatten. In der Ferne konnte Maja die Schiffe sehen, die im Hafen lagen, um Waren zu liefern. Die emsige Betriebsamkeit, mit der Kisten und Säcke verladen wurden, erinnerte sie an einen wimmelnden Ameisenhaufen. Von der ruhigen Gemächlichkeit, die in der Nähe der Villen herrschte, war hier nichts zu spüren. Lachen drang an ihr Ohr, Rufe und Flüche, Wortfetzen, die sie nicht zu verstehen vermochte. Das Leben pulsierte rund um den Marktplatz und Maja sog es in sich auf wie eine Ertrinkende, in deren Lunge wieder Luft strömte.



Sorieska, einst die Hauptstadt eines blühenden Reiches, das längst zerfallen ist. Und trotzdem hat sie niemals ihre Bedeutung verloren. Die Hafenstadt an den Ufern des Orijs ist das blühende Handelszentrum von Serijsa. Dies merkt man insbesondere dann, wenn man den vor Leben vibrierenden Hafen besucht. Unzählige Schiffe liegen dort vor Anker und werden von ihren Mannschaften beladen, um die Güter aus Sorieska in die Welt zu tragen. Andere werden entladen, um die unzähligen Läden und Marktstände zu füllen, die das Herz der Stadt bilden.

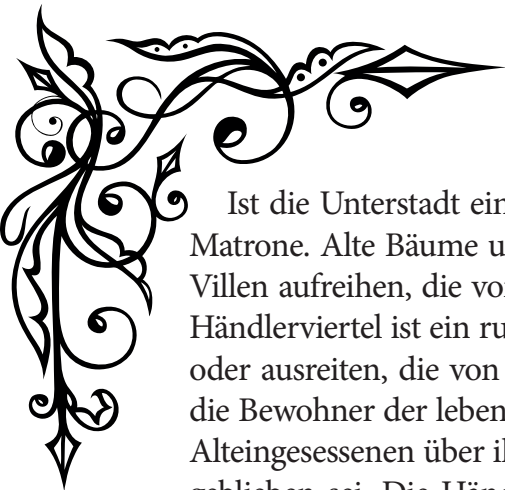
Die Unterstadt von Sorieska ist wie ein ständig summender Bienenstock. Rund um den weitläufigen, aufwändig gepflasterten Marktplatz mit dem Rabenbrunnen erstreckt sich ein Rund aus Geschäften, deren polierte Metallschilder in der Sonne glänzen und auf die Art ihrer Waren hinweisen. Kleinere und größere Gassen gehen davon ab und beherbergen Tavernen, Gasthäuser und Herbergen, die müden Besuchern des Marktes Erholung versprechen.

Es gibt beinahe nichts, was man hier nicht zu finden vermag. Wer nach Sorieska kommt, geht niemals mit leeren Händen - und leichteren Taschen.

Auch das Rathaus befindet sich am Marktplatz. Das große Gebäude mit dem Rabenwappen der Könige von Serijsa, leicht abgewandelt, um das Wahrzeichen der Stadt abzubilden - den gekrönten Raben, der auf einer Münze sitzt.

Gewiss ist es ironisch. Viele sagen, dass es inzwischen das wahre Wappen von Serijsa darstellt, denn die Macht liegt seit Langem in den Händen der Händlergilden. Dies zeigt sich bereits in den stolzen Gildenhäusern, die sich in der Unterstadt verteilen. Jedes einzelne mit dem goldenen Wappen der Gilde versehen und prachtvoller anzusehen als das nächste.

Sorieska ist eine wohlhabende Stadt. Die Häuser sind gepflegt. Kleinere Fachwerkbauten in der Unterstadt, die sich mit und mit in Steinvillen verwandeln, die die Oberstadt auszeichnen.



Ist die Unterstadt ein Bienenstock, so ist die Oberstadt eine wohlhabende, gemächliche Matrone. Alte Bäume und Statuen beschatten die Straßen, an denen sich die ehrwürdigen Villen aufreihen, die von den wohlhabenden Bürgern Sorieskas bewohnt werden. Das alte Händlerviertel ist ein ruhiger Flecken. Der große Park, in denen die Herrschaften flanieren oder ausreiten, die von Kutschen befahrenen Alleen - vielleicht verwundert es nicht, dass die Bewohner der lebendigen Unterstadt und des Marktviertels nur zu gern abfällig auf die Alteingesessenen über ihnen blicken und behaupten, dass in der Oberstadt die Zeit stehen geblieben sei. Die Händlerfamilien stören sich allerdings nicht daran - schließlich ist ihr Reichtum weithin sichtbar.

Die Soriesker sind stolz darauf, dass sie sich aus der Asche der Raben wieder neu erschaffen haben. Und so möchten sie auch, dass der Glanz Sorieskas nicht nur erhalten bleibt, sondern dass das Juwel von Serijsa noch heller erstrahlt. In Sorieska wird seit langer Zeit die Wissenschaft gefördert und man blickt mit einem misstrauischen Auge nach Fellshym, das den Versuch unternimmt, Sorieska die Vorherrschaft streitig zu machen. Es fällt den hiesigen Wissenschaftlern schwer, eine solche Unverschämtheit hinzunehmen und so arbeitet man hier hart daran, die Kollegen in Fellshym im Auge zu behalten und ihren Fortschritt zu dokumentieren.

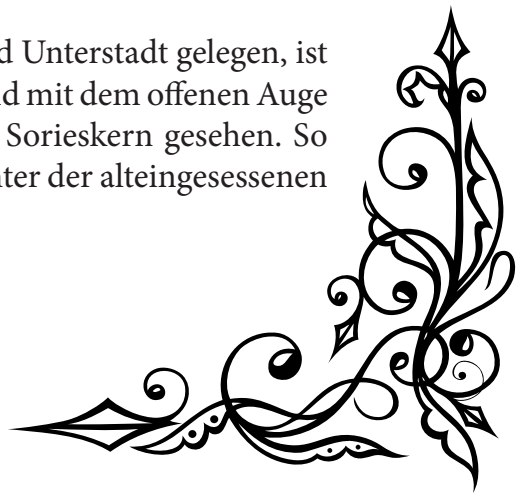
Sorieska besitzt aus seiner langen Geschichte heraus mehr Sehenswürdigkeiten, als man zählen kann. Seien es das Opernhaus nach celaier Vorbild, die weitläufige, verwinkelte Universität auf einem Hügel der Oberstadt oder die mächtigen Statuen der Rabenkönige, die sich auf unterschiedlichen Plätzen in der gesamten Stadt verteilen. Aber zwei Gebäude stechen aus diesen heraus wie Gegenpole. Das eine ist die Kathedrale des Lichts, die sich auf dem Kathedralenberg in der Mitte der Stadt erhebt. Ein massives Bauwerk mit einer von Glasfenstern durchbrochenen, vergoldeten Kuppel, die im Sonnenlicht gleißt, als wäre die Sonne vom Himmel gefallen. Das andere ist Schloss Rabenschwingen auf dem Schlosshügel, die Heimat der Rabenkönige und einst der Mittelpunkt von Atharys. Die Mauern schwarz wie die Raben, die auf den Zinnen der graziilen Türme sitzen und auf die Stadt hinab blicken.

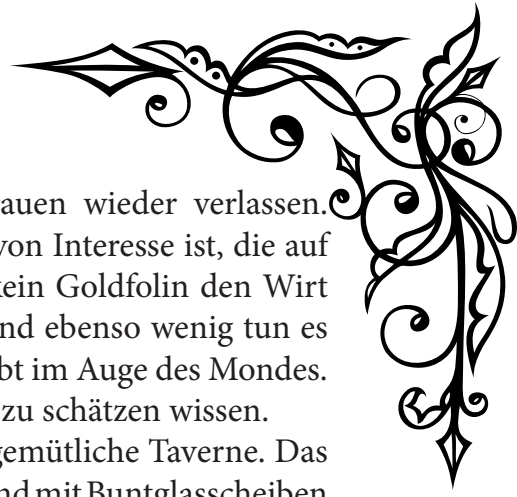
Es ist, als würden Tag und Nacht miteinander um die Vorherrschaft streiten. Als würden sie darum konkurrieren, wer von ihnen mehr Blicke auf sich zu ziehen vermag. Nirgendwo wird das Gefälle zwischen Licht und Schatten so sichtbar wie hier, in Sorieska, wo einst die Feen mit den Kindern der Sonne unter den Sternen getanzt haben. Und nirgends bestimmt es das Leben stärker.

BEKANNTE ORTE IN SORIESKA

Das Auge des Mondes

Das Auge des Mondes, an der Grenze zwischen Ober- und Unterstadt gelegen, ist gewiss eine der ältesten Tavernen von Sorieska. Der Mond mit dem offenen Auge auf dem Schild über dem Eingang hat viele Generationen von Sorieskern gesehen. So mag es kein Wunder sein, dass insbesondere die Söhne und Töchter der alteingesessenen





Familien hier verkehren und die Taverne erst im Morgengrauen wieder verlassen. Natürlich führt dies dazu, dass das Auge des Mondes für viele von Interesse ist, die auf der Suche nach Klatsch sind. Allerdings kann kein Orin und kein Goldfolin den Wirt Dacyn Fabijn dazu bringen, die Klatschsucht zu befriedigen. Und ebenso wenig tun es seine Schankmädchen. Was im Auge des Mondes geschieht, bleibt im Auge des Mondes. Und so kommen vor allem all jene hierher, die diese Diskretion zu schätzen wissen.

Auf den ersten Blick ist das Auge des Mondes eine saubere, gemütliche Taverne. Das Holz der Theke ist poliert, der Lichtschein warm und die Fenster sind mit Buntglasscheiben versehen, die neugierige Blicke ins Innere verhindern. An den Abenden dringt Musik aus der Taverne in die Seitengasse, in der sie gelegen ist, und Hufschlag vermischt sich damit. Die Stallburschen führen die Pferde der Gäste in den Stall und es herrscht ein reges Kommen und Gehen.

Niemand achtet auf die unscheinbaren Symbole, die an verborgenen Stellen in das Holz der Fensterrahmen und Türen geritzt sind. Die sich in Balken verbergen und die Möbel zeichnen. Schutzsymbole gegen das Feenvolk, uralte Zeichen, die das Auge des Mondes für Feen unsichtbar machen, als würde es nicht existieren. Keines zweiten Blickes würdig.

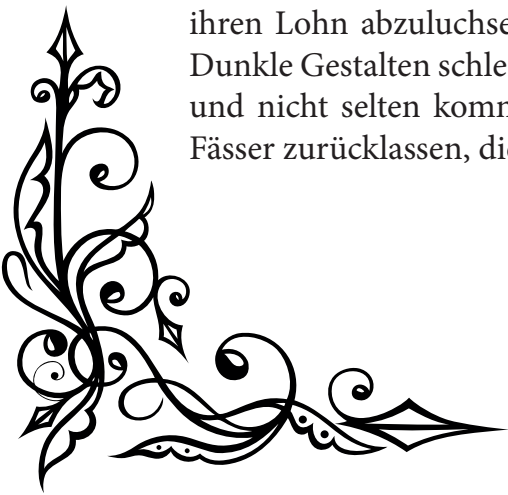
Und niemand betritt je das Herz der Taverne, tief in den Kellerräumen. Den geschützten Versammlungsraum mit dem runden Tisch. Die Kammer mit den Waffen aus Feeneisen. Den Vorratsraum voller Phiolen und Gläser. Die Wahrheit hinter der Fassade der ehrwürdigen Taverne. Denn das Auge des Mondes gehört den Hütern der Dämmerung, den Streitern gegen die Feen, und die Fabijn sind eine der Familien, die aus dem Blut der Dämmerung hervorgegangen sind.

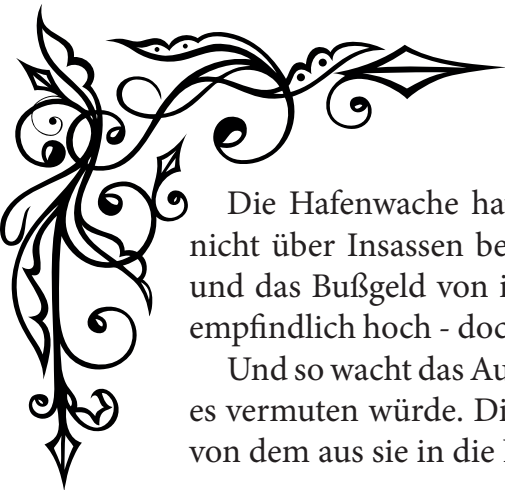
Der Hafen

Der Hafen von Sorieska schläft niemals. Schiffe laufen bei Tag und Nacht ein, Rufe schallen über den Orijs, Ladungen werden gelöscht und neue Kisten und Säcke in den Bäuchen der stolzen Handelsschiffe verstaут. Segel flattern im Wind, Hammerschläge schallen über den Hafen und der Umgangston ist so rau wie der Wind, der über den Fluss streicht.

Solange die Sonne am Himmel steht, stechen Handels- und Passagierschiffe in See. Reisende kommen in Sorieska an oder lassen ihr Gepäck zum Hafen bringen, um eines der Schiffe zu besteigen. Kutschen und Karren rattern über das Pflaster und Menschen jeder Nationalität von Atharys kommen hier zusammen, um anschließend ihrer Wege zu ziehen.

In der Nacht jedoch wandelt sich das Bild. Seemannslieder und Gelächter dringen aus den Hafentavernen und Dirnen nehmen auf den Knien der Seemänner Platz, um ihnen ihren Lohn abzuluchsen. Dann verwandelt sich der Hafen in einen gefährlichen Ort. Dunkle Gestalten schleichen durch die engen Gassen und suchen sich betrunkene Opfer und nicht selten kommt es zu Schlägereien, die zersplitterte Stühle und ramponierte Fässer zurücklassen, die in den frühen Morgenstunden entsorgt werden.





Die Hafenwache hat meist alle Hände voll zu tun und der Hafenkerker kann sich nicht über Insassen beklagen, die dort ihre Zeit absitzen, bis sie nüchtern genug sind und das Bußgeld von ihren Kapitänen bezahlt worden ist. Tatsächlich sind die Strafen empfindlich hoch - doch sie genügen selten, um die Nächte am Hafen friedlich zu halten.

Und so wacht das Auge des Mondes seit langer Zeit über Sorieska, auch wenn niemand es vermuten würde. Die Geburtsstädte der Hüter der Dämmerung und ihr Stützpunkt, von dem aus sie in die Nacht verschwinden.

Der Königswald

Die hohen, dichten Bäume des Königswaldes schmiegen sich um den Schlosshügel und bergen Schloss Rabenschwingen in ihrem Herzen. Doch das majestätische Schloss der Raben ist nur eines der vielen Geheimnisse, die er unter seinen Zweigen beheimatet.

Einst war er das Jagdgebiet der Rabenkönige und man munkelt, dass es nicht immer das prachtvolle Wild gewesen ist, nach dem im Königswald gejagt worden ist. Ein Feenwald, so wispern sie. Die wenigsten wagen es, in den Nächten das Waldgebiet zu betreten. Allzu oft sind gefährliche Feenbestien im Königswald gesehen worden und in Sorieska erzählt man sich, dass bei Vollmond die Feen auf den Lichtungen zusammenkommen, um Sterbliche zu einem Tanz zu verlocken. Ob es wahr ist, steht jedoch in einem anderen Buch.

Schon immer steht der Königswald in dem Ruf, übersinnliche Mächte zu beherbergen. Valyreans Turm ist nur einer der Beweise für diese Gerüchte - der alte, halb verfallene Turm einer mächtigen Hexe, von dem man sagt, dass sie ihn mit ihrem letzten Atemzug verflucht hat. Es gibt viele Geschichten über die Hexe, die unter dem Rabenkönig Ascaris als dessen Hofhexe gedient haben soll. Noch heute werden sie den Kindern erzählt und so ist Valyreans Name nur allzu lebendig geblieben. Trotzdem nähert sich niemand dem alten Gemäuer, das von eingeritzten Schutzrunen überzogen ist, freiwillig.

Tatsächlich treiben viele niedere Feen im Königswald ihr Unwesen, sobald die Sonne untergegangen ist und so finden seit einiger Zeit wieder Jagden im Königsforst statt. Doch es sind nicht die Jagdgesellschaften der Königin, die auf der Suche nach Beute sind. Manchmal sind es jene, die danach trachten, die Feen zur Strecke zu bringen. Und zu anderen Zeiten mögen es die Feen selbst sein, die nach einer sterblichen Beute jagen.

Feen, die aus Teichen tauchen und Sterbliche mit sich ins Wasser ziehen, wo man sie ertrunken findet. Feenwesen, die über die Pflanzen befahlen und sie dazu bringen, sich um einen Eindringling zu wickeln, bis kein Atemzug mehr seine Lungen erreicht. Vielleicht ist es sogar wahr, dass die Feen auf den Lichtungen rauschende Feste feiern und sterbliche Seelen stehlen.

Nein, es ist niemals eine gute Idee, sich dem Königswald bei Nacht zu nähern. Und wer es dennoch tut, sollte zuvor sicherstellen, dass er gut bewaffnet ist.

Der Marktplatz

Es gibt nichts, was man auf dem Markt von Sorieska nicht bekommen kann. Man muss nur wissen, wo man es findet. Der Marktplatz ist von unzähligen Gerüchen





erfüllt. Gewürze, Parfums, Speisen - alle vereinen sich zu dem unverkennbaren Duft, der diesen Ort umgibt. Die Stände leuchten in der Sonne und ihre Besitzer lassen nichts unversucht, um Kunden anzulocken und einen Konkurrenten auszusteichen.

Auch Künstler treten häufig auf dem Markt auf. An jeder Ecke erklingen Instrumente und Gesang und laden zum Verweilen ein. Schauspieler bieten Theaterstücke dar und Tänzerinnen des Wandervolkes zeigen ihr Kunst. Es ist ein lebendiger, überschäumender Flecken, der die Sinne mit seiner Vielfalt überschwemmt und den Kopf schwirren lässt. Also ist es keine Frage, dass auch Langfinger auf dem Markt unterwegs sind und die Marktwache alle Hände voll zu tun hat.

Wer genug von den Eindrücken hat, ruht sich rund um den plätschernden Rabenbrunnen aus, dessen Umrandung zu jeder Tageszeit besetzt ist, und sieht dem Treiben von dort aus zu. Den ankommenden Karren mit den frischen Waren, den höhergestellten Herrschaften, die lieber einen der Läden am Rande des Marktplatzes aufsuchen und den Trubel meiden. Schließlich gibt es genug zu sehen, um den ganzen Tag damit zuzubringen.

Zudem ist der Marktplatz der größte Umschlagplatz für Gerüchte und Klatsch in der ganzen Stadt. Nirgends erfährt man mehr als hier, wo ein Einkauf nicht selten von einer interessanten Unterhaltung begleitet wird. Denn auf dem Markt kann man nicht nur Waren kaufen, sondern auch jede Art von Information - wenn der Gegenwert stimmt.

Der Park

Der Park von Sorieska ist wie ein grünes Juwel inmitten der Oberstadt. Von hohen, alten Laubbäumen überschattet und von Statuen bewacht, auf denen sich Tauben eingerichtet haben. Dies hat dazu geführt, dass er gelegentlich spöttisch als »Park der Taubenkönige« bezeichnet wird - wenn es doch die Raben sein sollten, die über jeden Flecken von Sorieska herrschen.

Allein die Statue von König Leonyn auf dem gepflasterten Platz in der Mitte des Parks bleibt von den Taubenkönigen verschont, wenngleich niemand weiß, warum ausgerechnet Leonyns Abbild von ihnen gemieden wird. Beinahe wirkt es, als hielten sie respektvollem Abstand von dem lange verblichenen König.

Es gibt eine Vielzahl von lauschigen Flecken im Park. Seien es der künstlich angelegte Flusslauf mit dem kleinen Wasserfall, der in einen Teich niedergeht, oder die Pavillons, die sich unter duftenden Kletterrosen verbergen. Die Steinwege sind sauber und gepflegt. Nicht selten sieht man die wohlhabenden Bürger Sorieskas auf einem Ausritt oder offene Kutschen, in denen tadellos bekleidete Damen und Herren die Sonne genießen.

Der Park ist ein beliebter Treffpunkt für romantische Zusammenkünfte - zumindest, solange die Sonne am Himmel steht. In der Nacht meiden die Soriesker diesen Ort. Denn es heißt, dass dann geisterhafte Melodien durch die Luft schweben, obgleich niemand je einen Musiker aus Fleisch und Blut dort gesehen hat ...

Von den Feen berührt. Kein Gedanke ist stärker als dieser, wenn man Schloss Rabenschwinge zum ersten Mal aus der Nähe zu Gesicht bekommt. Gerahmt von den uralten Tannen des Königswaldes erhebt sich das Schloss auf einem Hügel über Sorieska, nur zu erreichen über einen steilen Weg, der sich unaufhörlich nach oben schlängelt.

Wer den Raben von Serijsa einen Besuch abstatten möchte, muss zu ihnen aufsehen. So wie ganz Sorieska zu diesem Bauwerk aufsieht, das wie ein majestätischer Rabe über der Stadt thront.

Man erzählt sich, dass Schloss Rabenschwinge einst weiß wie Schnee gewesen sei. Ein Juwel, für das viele Reisende aus anderen Ländern nach Serijsa gekommen sind, um es nur ein einziges Mal zu erblicken. Doch heute sind die Mauern schwarz. Ein Heer von Raben sitzt auf den Zinnen und beobachtet jeden, der sich den Toren nähert. Eine unheimliche, krächzende Wache, die manchmal in dunklen Wolken aufsteigt, um sich schließlich wieder auf den Türmen niederzulassen.

Nur wer nahe genug an das Schloss herankommt, erkennt, dass die alten Erzählungen einen wahren Kern in sich bergen. Denn dann erkennt man die Einhörner, die aus dem Stein wachsen und sich an die Mauern schmiegen. Die Drachen, die über die Bogenfenster aus Buntglas wachen und die Greifen und Pegasi, die von den Dächern blicken. Dann erscheint das Schloss, als stammte es tatsächlich aus einer anderen Welt.

Keine Nacht währt ewig. Der Wahlspruch der Rabenkönige. Wenn es wirklich der Feenkönig gewesen ist, der in seinem Ärger das Licht aus den Mauern gestohlen hat, so hat er diesen mit Gewissheit verhöhnen wollen. Denn es scheint, als wäre die endlose Nacht über das Schloss hereingebrochen. Als hätte sie beansprucht, was einst dem Licht gehört hat.

Was mag sich hinter den hohen Toren befinden? Beinahe niemand aus der Stadt kommt je hinauf oder wird eingelassen. Nur die Händler und Lieferanten, die dem Königshaus seit langer Zeit verbunden sind, kommen nahe genug an das Schloss heran, um davon erzählen zu können. Und sie tun es nicht - zu sehr fürchten sie den Zorn der Königin, die sich hinter seinen Mauern verbirgt.



THERAMIA

WIEGE DER MAGIE

Sein Blick glitt über das rote Wasser des Sephris, der sich an der Cae'Angelis vorüber durch die Stadt zog und sie in zwei Hälften spaltete. Sonne und Mond, Tag und Nacht. Eine Seite, die den Hexen gehörte, die andere den Schattenwandlern. Ihre Paläste ragten am Ufer des Flusses auf wie mit Speeren bewehrte Soldaten, die einander wachsam im Auge behielten. Doch es bedurfte keiner sichtbaren Grenze, um Hexen und Wandler zu trennen.

Die Kluft zwischen ihnen war jahrhundertealt und sie würde niemals heilen. Man konnte die Wundherde für eine Weile schließen, aber letztlich war es immer nur eine Frage der Zeit, bis der nächste aufbrach.



Herrscher: Sonnenfürstin Aurea Valerian, Nachtfürst Dameo Angelis

Wappen: Die Sonne des Sonnenhofes und der geflügelte Mond des Schattenhofes

Hauptstadt: Gemea

Theramia. Fruchtbar, voller sanfter Hügel. Sonnig und von dem zarten Duft nach Orangenblüten erfüllt. Kein Land wirkt friedlicher und kein Land könnte in Wirklichkeit zerrissener sein. Geteilt von einem uralten Fluch, der immer wieder Leben fordert.

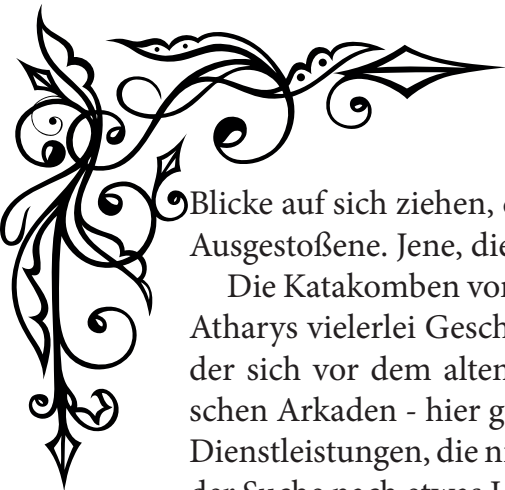
Einst von den Dämonen regiert, sind es heute ihre Hinterlassenschaften, die Theramia so eng mit der Magie verwurzeln, dass es das einzige offen von Hexen und Schattenwandlern regierte Land von Atharys ist. Dies führt dazu, dass den Theramiern oftmals offenes Misstrauen entgegenschlägt, dass man sie jedoch auch ebenso fürchtet. Theramier gelten als scharfsinnig und intelligent. Niemand wagt es, einen Theramier übers Ohr zu hauen, weil man niemals weiß, ob nicht ein Hauch von Hexenblut in seinen Adern fließt. Entsprechend sind Theramier geschickte und oftmals erfolgreiche Geschäftsleute und ebenso gefürchtete Geschäftspartner.

Theramia ist ein Hort des Wissens. Riesige Bibliotheken ziehen Gelehrte aus allen Ländern an und nicht wenige an Magie interessierte, die sich erhoffen, einen Blick auf die sagenumwobenen Zauberbücher der Hexengeschlechter erhaschen zu können. Wer nach Büchern sucht, nach Wissen, das verloren gegangen ist, könnte hier fündig werden. Denn nirgends wird die Vergangenheit höher geschätzt und nirgends weiß man mehr über die Welt des Übersinnlichen.

Die Bauwerke in den Städten sind Ehrfurcht einflößend. Die hohen Säulen, geziert von den Schriftzeichen der Alten Sprache, uralte Statuen, gefertigt von den besten Bildhauern der Stadt. Verlassene Tempel der Elementgötter. Überall sind die Spuren der Dämonenherrscher zu finden, die Theramia einst für sich beansprucht haben, und sie erwecken eine längst vergangene Zeit zum Leben. Insbesondere in Gemea, der geteilten Zwillingsstadt und der Hauptstadt des Landes, kann man auf den Spuren von König Domian wandeln und die Magie spüren, die noch in der Luft hängt.

Vielerlei Legenden ranken sich um Gemea - keine ist jedoch fantasievoller als die Wirklichkeit. Ein Fluss aus Blut teilt die Stadt in der Mitte - der Sephris, der die Viertel der Schattenwandler von denen der Hexen trennt. Beide Geschlechter sind von Geburt an verfeindet und doch durch den Fluch der Hexe Seraphia verbunden, der sie zwingt, den Frieden miteinander zu wahren und ihre blutigen Machtkämpfe beendet hat.

Doch Gemea ist nicht nur durch Hexen und Schattenwandler geteilt, sondern auch durch Arm und Reich. So mögen die Paläste am Ufer des Sephris mit ihrer Pracht alle



Blicke auf sich ziehen, doch in den unteren Flussvierteln hausen die Armen. Menschen. Ausgestoßene. Jene, die alles verloren haben.

Die Katakomben von Gemea gehören zu den geheimnisvollen Flecken, über die es auf Atharys vielerlei Geschichten und Gerüchte gibt. Ganz gleich, ob auf dem Nachtmarkt, der sich vor dem alten Dämonenhof ausdehnt, oder in der Dunkelheit der unterirdischen Arkaden - hier gibt es magische Tinkturen zu erwerben, Talismane, Zauber - und Dienstleistungen, die nicht ans Licht des Tages gehören. Wer hierher kommt, ist selten auf der Suche nach etwas Harmlosem. Eine Vielzahl von Scharlatanen und Betrügern ist auf dem Nachtmarkt zugegen und bietet allerlei Mittel und Gifte feil, die mehr versprechen, als sie zu halten vermögen. Allerdings gibt es auch wirkliche Magie. Gefährliche Gifte, wahrhaftige Zauber. Alles, was das dunkle oder verzweifelte Herz begehrt.

Auch die Kanäle der Katakomben sind nicht weit. Hier kann man wahrhaftige Dämonenblute antreffen, die noch das Blut der Dämonen in den Adern tragen - und Schattenbestien, die nach dem Leben jener trachten, die sich in die tiefe Dunkelheit der Unterwelt wagen.

Wer Theramia besucht, ist häufig auf der Suche nach Wissen. Jedoch auch nach Heilmitteln oder der Hilfe einer der Kräuterhexen, die Wunden und Krankheiten heilen können, die kein Arzt zu heilen vermag.

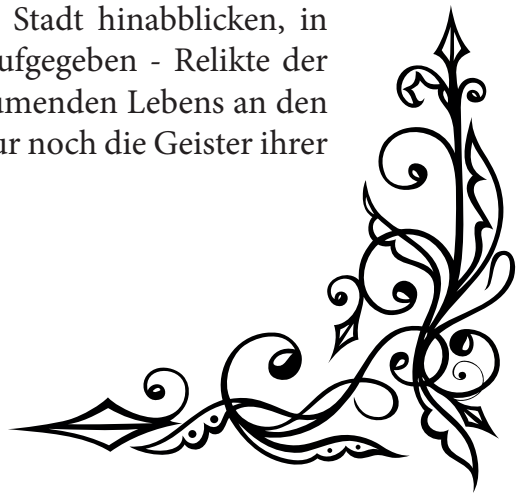
Tatsächlich mag Theramia das einzige Land von Atharys sein, das niemals von den Feen heimgesucht wird. Doch die Dämonen haben genügend Gefahren hinterlassen, um diesen Mangel auszugleichen.

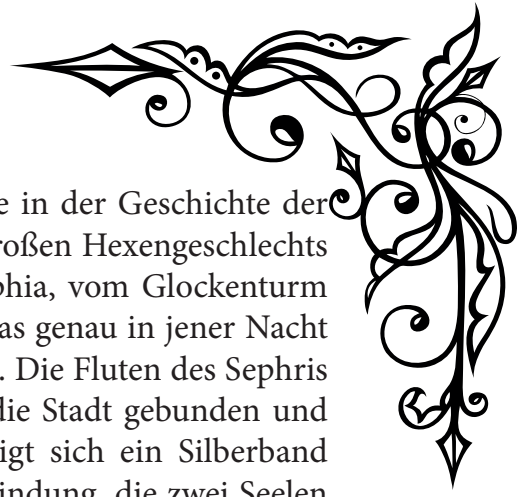
GEMEA

DER GETRENNTE ZWILLING

Erhaben, mächtig, so groß, dass es beinahe unmöglich erscheint - nirgends wird die Größe der Dämonenherrscher so offenbar wie in Gemea, dem geteilten Zwillings. Wer von einem der Hügel vor der Stadt über die Häuser und Villen blickt, dem verschlägt es nicht selten den Atem. Und niemand würde je anzweifeln, dass er einen Riesen vor sich hat.

Der Sephris teilt die Stadt wie eine blutige Narbe, über die sich zierliche Brücken schwingen. Ein Schnitt, der sie in die Welt von Sonne und Mond teilt. Prachtvolle Bauwerke erheben sich an seinem Ufer. Die Villen der Hexen und Schattenwandler, eine größer als die andere, von den fähigsten Architekten der Stadt geplant, um die Macht des Geschlechts zu offenbaren, das darin lebt. Die meisten der adeligen Familien besitzen zudem einen Palast auf den Hängen zu beiden Seiten des Sephris. Alte, erhabene Bauwerke, die wie weise Gelehrte auf die jüngere, kapriziöse Stadt hinabblicken, in der sich heute das Leben abspielt. Allerdings sind sie längst aufgegeben - Relikte der alten Macht unter hohen Bäumen, die zugunsten des überschäumenden Lebens an den Ufern des Sephris zurückgelassen worden sind. Oftmals leben nur noch die Geister ihrer einstigen Bewohner darin.





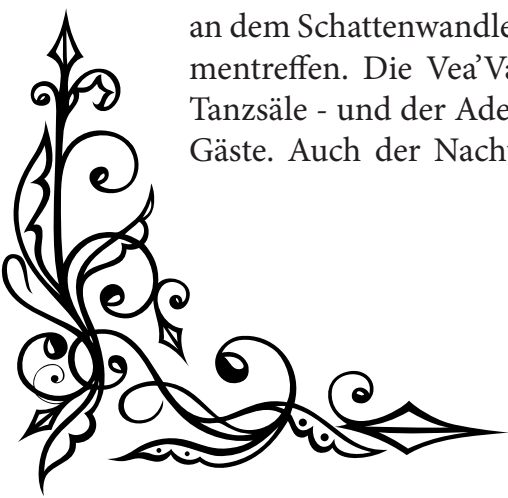
Insbesondere die Cae'Cosmean spielt dabei eine große Rolle in der Geschichte der Stadt. Einst das Herrschaftszentrum der Stadt, der Palast des großen Hexengeschlechts der Cosmean, bis Florea, die Tochter der Sonnenfürstin Seraphia, vom Glockenturm des Sephris in den Tod gestürzt ist. Bis heute weiß niemand, was genau in jener Nacht geschehen ist, doch seither regiert Seraphias Fluch über Gemea. Die Fluten des Sephris haben sich rot verfärbt, Schattenwandler und Hexen sind an die Stadt gebunden und gezwungen, den Frieden zu wahren - und immer wieder zeigt sich ein Silberband zwischen einer Hexe und einem Schattenwandler - jene tiefe Bindung, die zwei Seelen aneinander bindet. Es heißt, dass die Träger des Silberbandes den Fluch brechen können - doch bislang sind alle Verbindungen gescheitert und jede der jungen Hexen ist noch vor ihrer Hochzeit Florea in das Wasser des Sephris gefolgt.

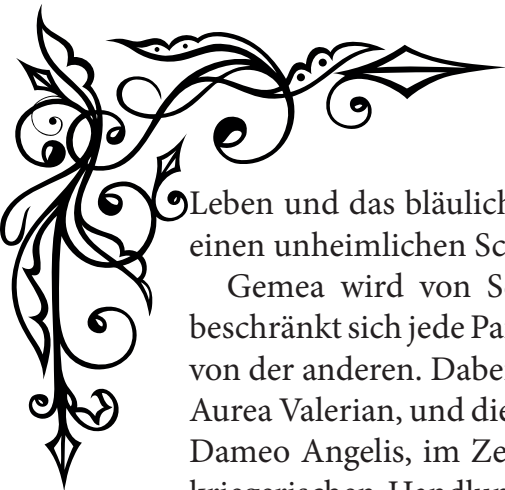
Zu jedem Vollmond kommen Schattenwandler und Hexen in der Kathedrale des Lichts zusammen, um unter der Leitung der Lichtstimme von Gemea die Mondzeremonie zu feiern. Jenes Ritual, bei dem die Blutlinien der Hexen und Schattenwandler die Mondgaben austauschen - das Sonnenblut der Hexen, das die Schattenwandler davor schützt, in der Sonne zu verbrennen und die Mondtränen der Schattenwandler, die den Mondwahn verhindern, dem die Hexen anheimfallen. Diese Zeremonie wird von der ganzen Stadt feierlich begangen und zieht viele Zuschauer des einfachen Volkes an, die einen Blick auf die herrschenden Familien von Gemea erhaschen wollen, wenn sie in ihren Kutschen zur Kathedrale des Lichts gebracht werden. Im Anschluss finden Feierlichkeiten in der ganzen Stadt statt, bei denen Ströme von Wein fließen - und nicht selten Blut, wenn es zu Streitigkeiten zwischen Hexen und Schattenwandlern kommt.

Die Teilung der Stadt ist zu jeder Zeit deutlich spürbar. Bei Tage regieren die Hexen in ihren hellen, leuchtenden Palästen, bei Nacht jedoch gehört Gemea den Schattenwandlern. Dann sind ihre Viertel erleuchtet, als wären die Sterne vom Himmel gefallen, während die Hexen die Läden fest verschließen und die Lichter entzünden, die das gefürchtete Mondlicht fernhalten sollen. Selbst die Kutschen der Hexen verfügen über Lichter und dichte Vorhänge oder Läden, sodass sie auch in der Dunkelheit nicht auf Licht verzichten müssen.

Allein die Viertel der Menschen, die sich zu beiden Seiten des Sephris erstrecken, bleiben von dem Konflikt der beiden Parteien unberührt. Sie fristen ein oft einfaches Leben im Schatten des Adels, der die Stadt beherrscht, und im Seeviertel finden sich nahe der Stadtmauer die ärmlichen Hütten jener, die keinen Platz in der Gesellschaft gefunden haben. Dies ist die dunkle Seite von Gemea, der sich niemand gern nähert. Viele der einfachen Kräutерhexen hausen am Rande der Stadt - jene, deren Blut zu dünn ist, um wahrhaftige Hexenmagie zu wirken -, helfen oder verkaufen ihre Dienste an jene, die ihrer bedürfen.

Einen Kontrast dazu bildet das Vergnügungsviertel rund um die Ve'a'Valia - jener Ort, an dem Schattenwandler und Hexen nicht selten auf der Suche nach Zerstreuung zusammentreffen. Die Ve'a'Valia bietet alles - Hurenhäuser, Oper und Theater, Spielhallen, Tanzsäle - und der Adel der Stadt und die Reichen sind dort häufige und gern gesehene Gäste. Auch der Nachtmarkt und die Katakomben von Gemea erwachen dann zum





Leben und das bläuliche Dämonenlicht taucht die Mauern des alten Dämonenhofes in einen unheimlichen Schein.

Gemea wird von Schattenwandlern und Hexen getrennt regiert. Für gewöhnlich beschränkt sich jede Partei auf ihren eigenen Bereich und duldet auch keine Einmischung von der anderen. Dabei stehen die Cae'Valerian, der Sonnenhof der regierenden Fürstin Aurea Valerian, und die Cae'Angelis, der Nachthof unter der Herrschaft des Nachtfürsten Dameo Angelis, im Zentrum des Interesses. Seit Seraphias Fluch gibt es keine offenen kriegerischen Handlungen mehr, dennoch kommt es zu Konflikten und Intrigen und nicht selten sind die Höfe gezwungen, diese gemeinsam zu lösen. Eine Tatsache, die keinem von beiden gefallen will und die oftmals des neutralen Grundes der Kathedrale oder der Anwesenheit der Lichtstimme bedarf, um eine Lösung zu finden.

Während die alleinige Gewalt über die Schattenwandler in den Händen der Angelis liegt, gibt es auf der Seite der Hexen noch eine zweite Macht: die Grauroben, jene Hexen, die von der Cae'Magriae aus über die Welt der Magie und ihre Blutlinien wachen und dafür Sorge tragen, dass niemand ihre Gesetze übertritt. Der Hexenzirkel ist in Gemea unter den Hexen gefürchtet und selbst die Sonnenfürstin muss sich vor ihm verantworten. Dabei liegt das Augenmerk des Zirkels insbesondere darauf, keine zweite Seraphia in den Mauern der Stadt heranwachsen zu lassen. Denn niemand wünscht sich noch einmal eine Hexe, deren Macht so groß ist wie die der Fürstin, die es vermocht hat, die ganze Stadt zu verfluchen und das Wasser des Sephris in Blut zu verwandeln.



TUWELA

GEFANGENE FEENMAGIE

Ein zweiter Spiegel erscheint und wandelt sich zu einem Tor, durch das ich den Schimmer des Ozeans erhaschen kann. Sonnenschein auf glitzernden Wellen und die weißen Türme Tuwelas. Die Windharfe spielt das Lied, das uns vor allem Unheil bewahrt. Ich kann es hören, selbst jetzt. Er hat sie wieder in Gang gesetzt und ihre Magie zurückgegeben. Diesmal ist es ein Geschenk des Feenkönigs, aus freiem Willen gegeben, um meine Heimat vor dem Zorn des Meeres zu bewahren.

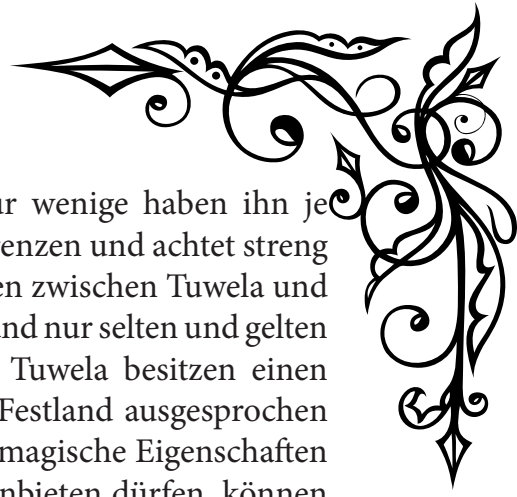


Herrscher: Königin Vivrayne I.

Wappen: Das weiße Einhorn auf blauem Grund

Hauptstadt: Adalian





Tuwela, der sagenumwobene Inselstaat des Nordens. Nur wenige haben ihn je bereisen dürfen, denn das Volk von Tuwela hütet seine Grenzen und achtet streng darauf, wer die Einreise begehrt. So sind die Handelsbeziehungen zwischen Tuwela und den anderen Ländern von Atharys dürftig. Güter verlassen das Land nur selten und gelten als umso kostbarer. Insbesondere die Schmuckschmiede von Tuwela besitzen einen exzellenten Ruf. Schmuckstücke von den Inseln sind auf dem Festland ausgesprochen begehrt, sagt man ihnen nicht nur Schönheit, sondern beinahe magische Eigenschaften nach, die ihrem Träger Glück bringen sollen. Händler, die sie anbieten dürfen, können sich meist an ihrem Reichtum erfreuen.

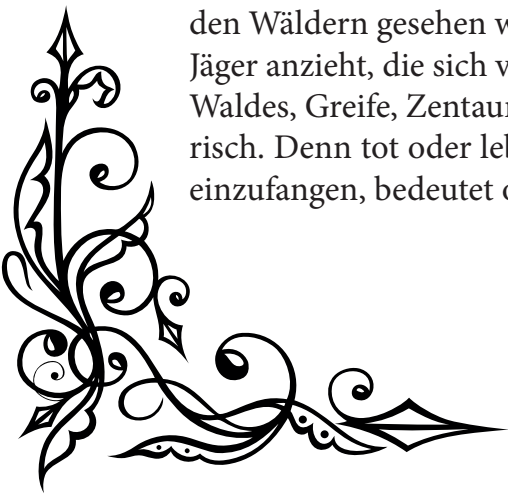
Dabei unterscheidet sich Tuwela auf den ersten Blick nicht von anderen Ländern. Vielleicht ist das Grün des Grases ein wenig saftiger, die Natur leuchtender, als läge ein Zauber über ihr. Der Himmel wirkt blauer, das Meer glitzernder, die Bäche und Flüsse klarer als an anderen Orten. Selbst die Luft riecht anders. Eine Erinnerung an die Reinheit eines Kristalls liegt darin, schneidend, kühl und von einem Hauch von Schnee erfüllt, der die Gipfel der Berge ziert.

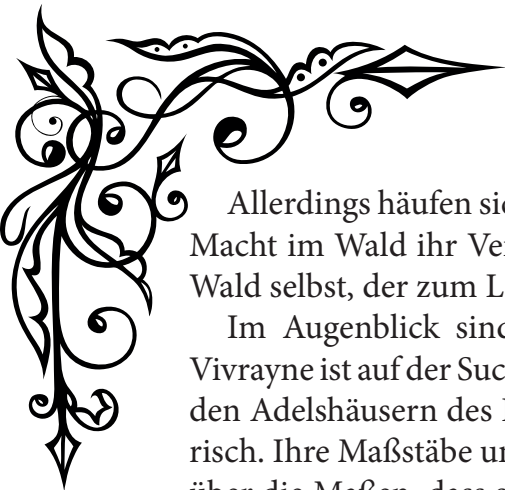
Tatsächlich strömt Magie durch Tuwela. Sie wird in der Existenz der Windharfe sichtbar. Einem riesigen magischen Instrument, das am Hafen der Hauptstadt Adalian steht und mit jedem Windhauch ihr Lied erklingen lässt. Es ist der Schutz Tuwelas, das Lied klar und süß, außer wenn den Inseln Gefahr droht. Dann wird es bedrohlich schrill und warnt davor, dass sich Feinde nähern.

Einst war die Windharfe ein Schutz vor dem Zorn des Feenkönigs. Ein Schild, das die Inseln vor seinem rachsüchtigen Auge geschützt hat. Denn Elouann, die erste Königin von Tuwela aus dem Geschlecht der Ersten, hat es vollbracht, ihm ein Stück seiner Magie zu rauben. Seither fließt Feenmagie in den Adern der Königinnen von Tuwela, besser gesagt, in ihrem Haar, das sie niemals schneiden, um sie nicht zu schwächen. Ein großer Triumph, der jedoch nicht für alle Zeit anhielt. Eines Tages wurden die Saiten der Windharfe zerschnitten und der Schutzzauber versiegte. Die Hauptstadt Adalin wurde beinahe zerstört, als der Schleier über Tuwela fiel und die Rache des Feenkönigs über die Inseln kam.

Allein dem Opfer der damaligen Königin Nimaë ist es zu verdanken, dass Tuwela heute wieder in Frieden existieren kann. Was genau sie opfern musste, ist nicht überliefert. Doch die Magie fließt wieder durch die Inseln und das Königsgeschlecht erfreut sich weiterhin seiner Macht, die dafür sorgt, dass der Inselstaat in Frieden und Wohlstand existieren kann.

Die Magie hat Tuwela vieles geschenkt. Die Wälder sind reich an Wild, die Flüsse und Bäche sind das Heim besonders fetter Fische, und das Klima ist mild. An sich gibt es wenig, das die Abgeschlossenheit von Tuwela erklären könnte, wären da nicht die Geschichten, die man sich in den Tavernen erzählt. Von Einhörnern und mystischen Kreaturen, die in den Wäldern gesehen worden sind und deren angebliche Existenz immer wieder gierige Jäger anzieht, die sich von einem solchen Fang Profit erhoffen. Nixen in den Bächen des Waldes, Greife, Zentauren, Phönixe gar - die Liste der Sichtungen ist lang und verführerisch. Denn tot oder lebendig - ein Geschöpf, das nur in Legenden existiert, wahrhaftig einzufangen, bedeutet ohne Zweifel Reichtum.





Allerdings häufen sich auch die Geschichten über Jäger, die durch eine geheimnisvolle Macht im Wald ihr Verderben gefunden haben. In diesen Erzählungen ist es meist der Wald selbst, der zum Leben erwacht und sich für das versuchte Unrecht bitter rächt.

Im Augenblick sind die Tore von Tuwela offener als gewöhnlich, denn Königin Vivrayne ist auf der Suche nach einem Gemahl und es mangelt ihr nicht an Bewerbern aus den Adelshäusern des Festlandes oder dem Adel von Tuwela. Doch Vivrayne ist wählerisch. Ihre Maßstäbe und Gründe sind nicht bekannt, aber es erstaunt den hiesigen Adel über die Maßen, dass sie in Erwägung zieht, einen Adligen vom Festland zu ehelichen - etwas, das keine Königin vor ihr getan hat.

Tuweler sind oft eigensinnig. Sie neigen dazu, Fremden zu misstrauen und wirken häufig abweisend auf Reisende aus dem Ausland. Nur selten verspüren sie den Drang, die Welt zu erkunden und die Sicherheit ihres Heimatlandes zu verlassen. Tuwela gibt ihnen alles, was sie brauchen, und sie sind fest mit ihrem Land verwachsen, ohne nach der Fremde zu streben. Entsprechend sieht man sie auch selten als Besucher eines anderen Landes, was sie exotisch und geheimnisvoll wirken lässt.



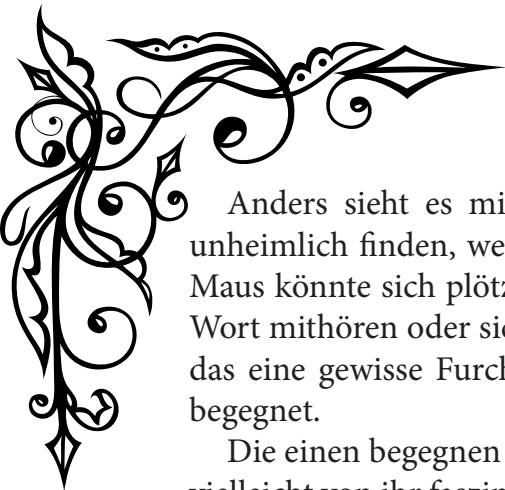
MAGIE

Magie ist auf Atharys nichts Ungewöhnliches - durch die Feen und die Dämonen gibt es überall Spuren davon. In der einen Region sind sie stärker zu spüren, in der anderen weniger. Und sicherlich ist die Sichtweise auf ihre Anwender in verschiedenen Teilen der Welt unterschiedlich. So wird man in Lylleis, wo man sehr religiös ist, wahrscheinlich jeder Art von Magie negativ gegenüberstehen und ihre Anwender zu einem gewissen Maß verurteilen. Ein Land wie Celais oder Avrielle hingegen begrüßt die Magie offensichtlich - und in Theramia kann man sie in jedem Winkel einatmen.

Hexen und Hexer gab es in nahezu jedem Königreich. Sie haben den Königen an ihren Höfen gedient, waren vielleicht auch gefürchtet - aber man hat sie weder verfolgt noch gejagt. Auch in Serijsa war es unter den Raben vollkommen normal, dass es Hexen und Hexer gegeben hat. Man findet Lichtsteine und ähnliche Hilfsmittel in der Stadt und diese werden mit für Hexen gebräuchlichen Befehlen bedient.

Hexen sind Menschen, die sich die Ströme der Magie nutzbar gemacht haben. Sie werden als solche angesehen und bewegen sich frei in dieser Welt. Natürlich kann es Fanatiker geben, die sich gegen jede Art von Magie richten. Vielleicht fangen und töten sie Hexen oder magische Kreaturen, vielleicht finden sie sich in Gruppierungen zusammen - aber dies ist zunächst nicht die gesellschaftliche Norm oder geschieht offen. Auch wenn nicht ausgeschlossen sein mag, dass sich in einem Dorf ein Mob zusammenfindet, wenn dort ungewöhnliche Dinge geschehen, die man als Gefahr ansieht. Gewiss - geschieht etwas, das Menschen nicht einordnen können, ist selten der menschliche Nachbar daran schuld, sondern eher der Fremde mit dem merkwürdigen Aussehen und den seltsamen Gewohnheiten.

Auch Schattenwandler gelten mehr oder weniger als Geschöpfe der Hexen. Sie herrschen über einen Teil von Theramia und sind starke, gefürchtete Magieanwender. Wer ihnen begegnet, wird dies vermutlich nicht ohne Vorurteile und Furcht tun. Aber sie in irgendeiner Form offen zu verfolgen, hätte sicherlich Konsequenzen und würde einen Konflikt mit Theramia zur Folge haben. Allerdings wird man durch den Fluch außerhalb von Gemea ohnehin keinem wahrhaftigen, reinblütigen Schattenwandler begegnen.



Anders sieht es mit wirklich magischen Kreaturen aus. Sicherlich wird jeder es unheimlich finden, wenn ein Mensch sich in die Gestalt eines Tieres verwandelt. Jede Maus könnte sich plötzlich als etwas anderes entpuppen, jede Katze jedes gesprochene Wort mithören oder sich unbemerkt in einem Schlafgemach aufhalten. Natürlich weckt das eine gewisse Furcht. Viel mehr noch, wenn man der Halbgestalt eines Wandlers begegnet.

Die einen begegnen einer solchen Kreatur mit Ablehnung und Angst, andere werden vielleicht von ihr fasziniert sein. Der Adel Theramias ist dafür bekannt, dass er Tierblute kauft und sie in Käfigen hält wie ein exotisches Haustier und dasselbe ist auch in anderen Teilen der Welt denkbar. Wer also Tierblut in den Adern trägt, ist gut beraten, es für sich zu behalten. Sie werden gewiss nicht als gleichberechtigte Menschen angesehen, die von niemandem etwas zu befürchten haben.

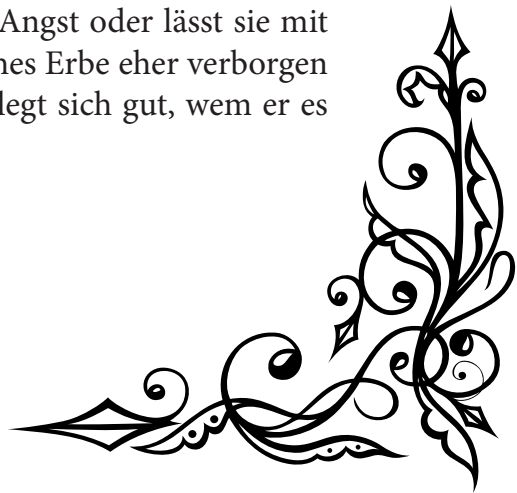
Ein ähnliches Schicksal erleiden auch Dämonenblute. Glühende Augen. Klauen. Zu spitze Zähne oder ähnliche Abzeichen ihres Erbes - gewiss würde man sie nicht als Menschen ansehen und sie deswegen fürchten. Also halten sie sich oft im Verborgenen und können sicher nicht erwarten, in hohen Kreisen zu einer Teegesellschaft geladen zu werden. Man würde sie wohl nicht unbedingt auf offener Straße töten - aber gesellschaftliche Anerkennung haben sie nicht zu erwarten.

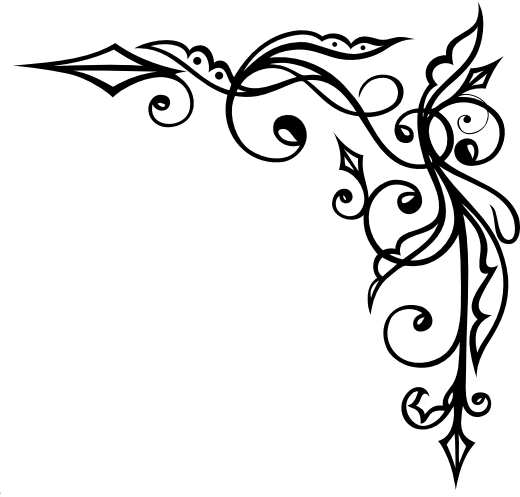
Feen sind gefürchtet, keine Frage. Die einen laden sie ein - andere jagen sie. Und speziell in Serijsa, wo das Blut der Dämmerung lange regiert hat, sind sie nicht willkommen, auch wenn sie ausgerechnet dort am stärksten ihr Unwesen treiben. Dies wurzelt darin, dass der Feenkönig ein großes Interesse am Blut der Dämmerung besitzt. So wie das Blut der Dämmerung ein Interesse daran besitzt, die Welt von den Feen zu befreien. Wohlgermerkt - von den Feen und dem Feenwahn, der eine direkte Gefahr für die Menschen darstellt. Diese Jagd richtet sich nicht gegen Hexen oder generell gegen Magie. Sie hat allein die Feen zum Ziel und trachtet danach, sie für immer aus dem Reich der Sonne zu verbannen.

Trotzdem würde man ihnen, wenn sie sich offen zeigten, in manchen Kreisen durchaus mit Faszination begegnen und die Bekanntschaft stolz präsentieren. Ebenso wie einem wahrhaftigen Dämon. Göttergeborene Dämonen und hohe Feen ähneln Menschen und sind auf den ersten Blick nicht von ihnen zu unterscheiden. Sie wirken vielleicht machtvoller, attraktiver, anziehender - was sich aber weder auf niedere Feen noch auf niedere Dämonen mit ihren nichtmenschlichen und manchmal furchterregenden Merkmalen erstreckt.

Natürlich - weder ein wahrer Dämon noch eine hohe Fee haben etwas von einem Menschen zu befürchten. Sie haben es schlicht nicht nötig, sich zu verstecken - im Gegensatz zu ihren niederen Gegenständen.

Die Menschen von Atharys sind womöglich nicht anders als die Menschen überall - was sie nicht kennen oder einordnen können, versetzt sie in Angst oder lässt sie mit Ablehnung reagieren. Also wird ein magisches, nichtmenschliches Erbe eher verborgen als offen zur Schau getragen. Und wer eines in sich trägt, überlegt sich gut, wem er es offenbaren will. Nicht jeder würde freundlich darauf reagieren.





BLUT DER DÄMMERUNG

WENN DIE SONNE DIE AUGEN SCHLIESST ...

»Es war ein Rat, der aus den höchsten Familien bestand, die aus den Kindern der Dämmerung hervorgegangen sind. Ein Rat, der ...« Er räusperte sich. »...Sorge dafür trug, dass die Feen nicht ungehindert ihr Unwesen in der Welt der Sonnenkinder treiben konnten. Wer ihm angehörte, hatte sich dem Schutz der Menschen verschrieben ... sobald die Sonne die Augen schließt.«

»Deswegen das Symbol.« Maja nickte verstehend. »Und du gehörst diesem ... Rat der Dämmerung an?«

»Zumindest dem, was davon übrig ist. Den Rat gibt es seit langer Zeit nicht mehr. Es mag gut ein Jahrhundert vergangen sein, seitdem er zum letzten Mal zusammengetreten ist.« Er streifte den Ärmel wieder über das Symbol und stützte die Arme auf dem Rücken des Wolfes ab. »Die zweiten Söhne und Töchter der Ursprungsfamilien waren seit jeher diejenigen, die das Wissen um unser Erbe weitergetragen haben. Sie haben den Rat gebildet.«

»Die Zweiten? Das ist ungewöhnlich.«

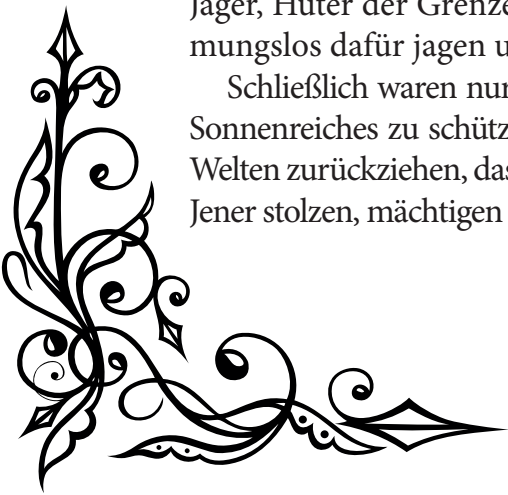
»Nein. Die Ältesten erbten das Geschäft. Die Jüngeren waren frei für andere Aufgaben. Das Volk von Sorieska war schon immer geschäftstüchtig.« Ein Lächeln blitzte auf Vijctors Lippen auf, schwand jedoch schnell wieder.

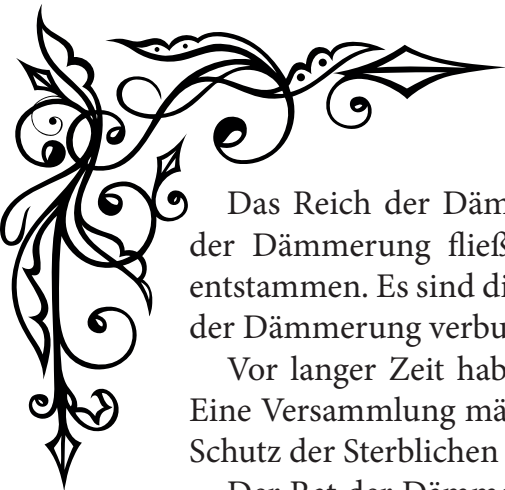


Niemand erinnert sich seiner Existenz. Das Blut der Dämmerung, dessen Träger von den Strömen der Magie berührt sind. Weltenwandler, die zwischen den Welten wandeln. Die Portale zwischen dem Reich der Sonne und des Mondes öffnen und die Grenzen überschreiten können. Dennoch können sie nicht lange im Mondreich überdauern, bevor die mächtigen Ströme der Magie darin sie in den Wahnsinn treiben, weil ihr Menschenblut sie nur ein gewisses Maß an Magie ertragen lässt.

Seine Träger sind immun gegen die Wirkung von Feenzauber auf den Geist und so haben sie sich vor langer Zeit dem Schutz des Menschenreiches verschrieben. Sie waren Jäger, Hüter der Grenzen zwischen Sonne und Mond. Und der Feenkönig hat sie erbarmungslos dafür jagen und auslöschen lassen.

Schließlich waren nur wenige von ihnen übrig geblieben. Zu wenige, um die Grenzen des Sonnenreiches zu schützen. Und so mussten sie sich in ein verborgenes Reich zwischen den Welten zurückziehen, das Reich der Dämmerung, beherrscht von der Herrin der Dämmerung. Jener stolzen, mächtigen Kreatur, die einst selbst dem Feenkönig die Stirn geboten hat.





Das Reich der Dämmerung ist heute nicht mehr als eine Legende. Doch das Blut der Dämmerung fließt immer noch in den Adern jener, die den alten Blutlinien entstammen. Es sind die Kinder der Menschen, die sich einst mit den Trägern des Blutes der Dämmerung verbunden haben.

Vor langer Zeit haben diese in Sorieska den Rat der Dämmerung hervorgebracht. Eine Versammlung mächtiger Krieger gegen die Feen, die sich wie ihre Vorfahren dem Schutz der Sterblichen verschrieben haben.

Der Rat der Dämmerung hat das Wissen um seine Abstammung in Ehren gehalten, wenngleich es niemals über die Schwelle des Ratssaales getragen worden ist. Für eine lange Zeit hat er Serijsa beschützt, bis seine Mitglieder vor ungefähr einhundert Jahren spurlos verschwunden sind. Serijsa blieb schutzlos zurück und die Feen durften ungehindert ihr Unwesen treiben. Bis der junge Vijctor Carjesan, ein Nachkomme einer der höchsten Blutlinien der Dämmerung, die Hüter der Dämmerung gegründet hat.

Wenn die Sonne die Augen schließt - dies ist die Losung jener Vereinigung junger Männer und Frauen, die noch heute das Blut der Dämmerung in sich tragen, wenngleich es dünn geworden ist. Von der einstigen Macht ist wenig geblieben. Eine gewisse Resistenz gegen Feenzauber, ein Sortiment von mit Zaubern verstärkten Waffen und das Wissen um Schutzsymbole, die gegen Feenzauber wirken. Es ist nicht viel, aber es genügt, um den Kampf gegen die Feen wieder aufzunehmen.

Und so gehen die Hüter der Dämmerung Nacht für Nacht auf die Jagd, nachdem sie sich im »Auge des Mondes« versammelt haben. Einer alten Schänke im Herzen Sorieskas, die von starken Dämmerungszaubern gegen Feen geschützt wird.

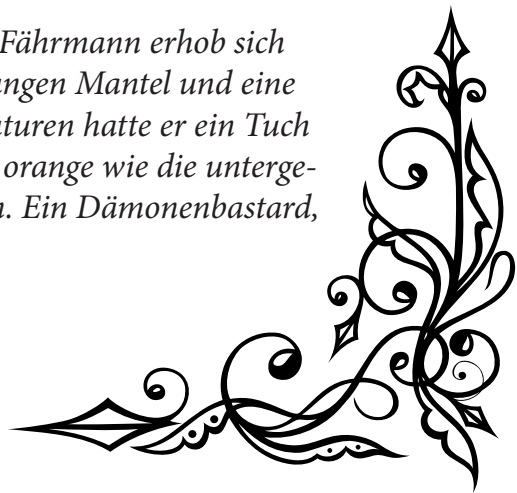
Für die Welt sind sie Lebemänner aus guten Familien, die ihr Junggesellen-Dasein in vollen Zügen genießen. Ungehörige junge Frauen, die mit ihnen befreundet sind und die man dafür mit Kopfschütteln bedenkt. Doch in Wirklichkeit bedeutet das Symbol der Sonne mit den geschlossenen Augen, deren Gesicht von einem Sichelmond halb verhüllt wird, so viel mehr, als auf den ersten Blick zu erkennen ist. Jeder von ihnen trägt es auf seinem Unterarm. Und jeder hat geschworen, sein Leben dafür zu geben, die Menschen Sorieskas vor den Feen zu bewahren.

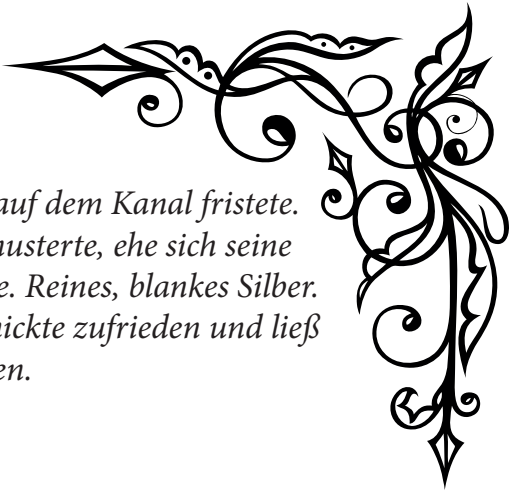


DÄMONENBLUT

KREATUREN DER DUNKELHEIT

Die Barke wartete an einem schmalen hölzernen Steg und der Fährmann erhob sich von seinem Platz, als er sie näher kommen sah. Er trug einen langen Mantel und eine Kapuze beschattete seine Züge. Trotz der sommerlichen Temperaturen hatte er ein Tuch um sein Gesicht geschlungen. Der glühende Schein seiner Augen, orange wie die untergehende Sonne, wies unmissverständlich auf seine Abstammung hin. Ein Dämonenbastard,





der seine Missbildungen verhüllte und sein Leben in Einsamkeit auf dem Kanal fristete. Alysea schlug ertappt die Augen nieder, als er sie im Gegenzug musterte, ehe sich seine Aufmerksamkeit Adia zuwandte, die Münzen in seine Hand zählte. Reines, blankes Silber. Die Fährmänner der Katakomben nahmen nichts anderes an. Er nickte zufrieden und ließ die Geldstücke in seinem Mantel verschwinden.



Ihre Art ist zu vielfältig, um sie tatsächlich als eine solche zu bezeichnen. Ihre Merkmale sind zu außergewöhnlich, als dass sie unter Menschen leben könnten, ohne sie in Furcht zu versetzen. Dämonenhalblute, die Nachkommen der Dämonen, die einst nach Atharys gekommen sind und sich dort mit den Menschen vermischt haben.

Glühende Augen, Klauen, Flammen, die plötzlich aus ihrem Haar schlagen, Hautstellen, die an Borke erinnern, selbst die Ansätze von Hörnern - die Kennzeichen ihrer Abstammung sind kaum zu verbergen. Und so fristen viele Dämonenhalblute ihr Leben an dunklen Orten und ziehen es vor, mit der Nacht zu verschmelzen. Häufig sind sie Kreaturen der Unterwelt, die sich als Diebe und Meuchelmörder verdingen, wenn sie kein erbärmliches Leben in den Abwasserkanälen und Katakomben der großen Städte fristen wollen. Und so existiert dort eine Welt fern des Lichts und den Augen der Menschen - eine Welt, in der eigene Gesetze gelten und Könige durch Macht erschaffen werden.

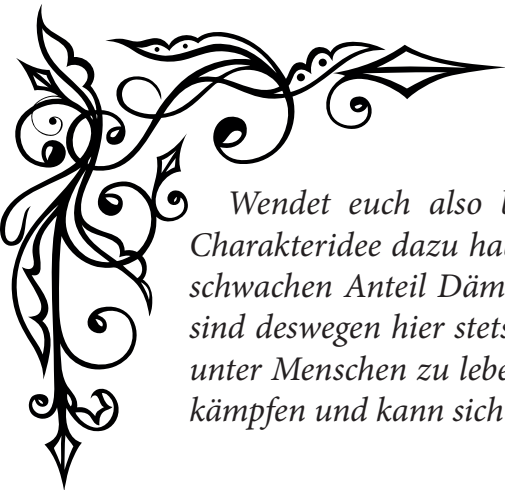
Insbesondere die Katakomben von Gemea sind bekannt dafür, eine große Anzahl von Dämonenbluten zu beherbergen. Schließlich liegt dort ihr Ursprung, an dem Ort, von dem aus die Dämonen einst in diese Welt gekommen sind.

Dämonenblute rufen oftmals Abscheu hervor, wenn sie sich unter gewöhnliche Menschen mischen und so meiden sie diese oder ziehen es vor, ihre Missbildungen zu verhüllen, wenn sie es können.

Die meisten Dämonenblute besitzen einen Teil der Fähigkeiten ihrer Ahnen. Diese sind schwach ausgeprägt, mögen ihnen aber einen Vorteil verleihen. Stärkere Muskeln, eine höhere Geschwindigkeit, die Fähigkeit, Feuer aufflammen zu lassen oder einen Windstoß zu beschwören. Manche können unter Wasser atmen und besitzen Schuppen, andere bringen jede Pflanze zum Gedeihen oder verschmelzen mit den Schatten. Einige besitzen sogar die Fähigkeit, den Geist eines anderen zu beeinflussen oder darin zu lesen. Ihre Talente sind so vielfältig wie die Möglichkeiten ihrer Abstammung.

Dasselbe gilt für die Länge ihrer Lebenszeit. Je näher ein Dämonenhalblut noch an seinem Ursprung ist, desto älter kann es werden. Allerdings gibt es nur noch wenige mächtige Dämonenblute auf Atharys, deren Blut noch stark genug ist, um eng mit seinen Ahnen verbunden zu sein. Die meisten haben sich zu sehr mit den Menschen vermischt und jene, deren Wurzeln stark waren, sind vor langer Zeit hinter den Weltenschleier verschwunden, um unter ihresgleichen zu leben.

Hinweis: Da die Art eines Dämonenblutes so vielfältig sein kann, muss seine genaue Ausprägung und Abstammung vorab mit der Spielleitung abgeklärt werden, ebenso wie seine Begabung. Die Dämonen dieser Welt sind von den Göttern geschaffene Elementarwesen, deren Form bereits feststeht und deswegen erfragt werden muss.



Wendet euch also bitte an den Feenkönig und die Rabenkönigin, wenn ihr eine Charakteridee dazu habt. Bitte bedenkt dabei, dass es sich um Kreaturen mit einem sehr schwachen Anteil Dämonenblut handelt - keine wahrhaftigen Dämonen. Dämonenblute sind deswegen hier stets Ausgestoßene, denen es nicht möglich ist, auf gewöhnliche Weise unter Menschen zu leben. Ein solcher Charakter hat also immer mit Einschränkungen zu kämpfen und kann sich nicht frei im Tageslicht bewegen.



DSCHINNBLUT

DIE MACHT DER WÜNSCHE

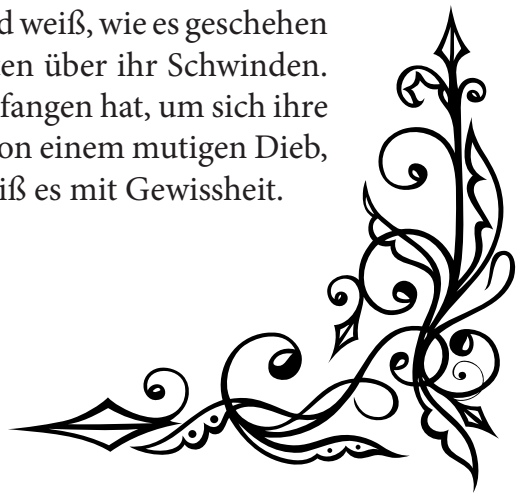
»Oh, Parcivas hat dir nicht die ganze Wahrheit erzählt, Weltenwandlerin. Er ist ein Abkömmling der Dschinn des Südens und er hat dich zu einem Spiel aufgefordert, das er verloren hat. Drei Versuche für dich, drei Forderungen an ihn, die er erfüllen muss.« Der Rabe neigte sich verschwörerisch zu ihr. »Er kann niemals widerstehen, weil er sich für unbesiegbar hält.«

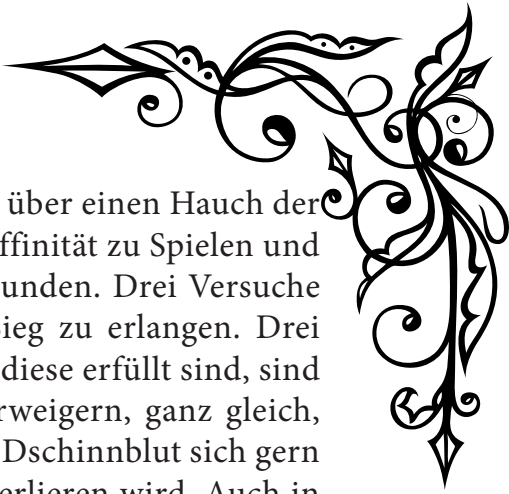


Samtungen. Gauner. Spieler. Es gibt in Samarhan viele Bezeichnungen für die Abkömmlinge der Dschinn, mächtiger Magier, die einst über das Juwel des Südens geherrscht haben. Entstanden aus Funken der Magie, die bei der Spaltung der Welt auf die Wüste niedergegangen sind, waren die Dschinn den Feen nahe. Ebenso wie das Feenvolk in der Lage, Wünsche zu gewähren und von Menschen fasziniert, wenngleich sie niemals von ihrem Fluch betroffen waren.

Doch auch die Dschinn haben ihre Macht nicht ohne Gegenleistung verschenkt. Wer von ihrer Magie kosten wollte, musste sie in einem von ihnen ausgewählten Spiel schlagen. Wer es gewinnen konnte, war der Erfüllung dreier seiner Wünsche nah. Wer es nicht vermochte, verkaufte ihnen seine Seele - und war fortan dem Dschinn als seinem Herrn verpflichtet. Die Zahl ihrer Diener war entsprechend groß. Denn nur wenige Sterbliche haben jemals einen wahrhaftigen Dschinn schlagen können - und kein Dschinn hat je mit fairen Mitteln gespielt.

Heute sind die Dschinn von dieser Welt verschwunden. Ihre Zahl ist über die Jahrhunderte geschrumpft, ihre Macht versiegt, obgleich niemand weiß, wie es geschehen ist und wohin sie gegangen sein mögen. Es gibt viele Geschichten über ihr Schwinden. Von der Falle eines mächtigen Dschinn, der seinesgleichen eingefangen hat, um sich ihre Macht einzuverleiben, bis zum Ausbrennen ihrer Magie. Sogar von einem mutigen Dieb, der alle Wünsche gestohlen hat, erzählt man. Doch niemand weiß es mit Gewissheit.





Geblieben sind ihre Abkömmlinge. Dschinnblute, die noch über einen Hauch der Macht ihrer Ahnen verfügen. Ebenso wie sie haben sie eine Affinität zu Spielen und Wetten und ebenso wie ihre Ahnen sind sie an ihr Wort gebunden. Drei Versuche für den Herausforderer oder den Herausgeforderten, den Sieg zu erlangen. Drei Wünsche für ihn, die das Dschinnblut erfüllen muss. Und bis diese erfüllt sind, sind sie an den Sieger gebunden. Sie können keinen Wunsch verweigern, ganz gleich, was dieser von ihnen möchte. Dies bedeutet jedoch, dass kein Dschinnblut sich gern schlagen lässt - und sich selten auf ein Spiel einlässt, das es verlieren wird. Auch in der von ihnen verlangten Gegenleistung an den Verlierer sind sie überaus kreativ - zwar binden sie keine Seelen, aber die alte Magie sorgt dafür, dass dieser seine Schulden bezahlt, bis das Dschinnblut zufrieden ist, oder sich von unliebsamen Geschehnissen verfolgt sieht - einem unerklärlichen Pech, das erst verschwindet, wenn die Schuld abgetragen ist.

Die Magie der Wünsche kann heute nicht mehr vollbringen, was sie einst vermocht hat. Dschinnblute können Leben in Dinge wünschen - unbelebte Materie für einige Herzschläge beleben - oder kurzzeitig die Gedanken eines anderen in eine von ihnen gewünschte Richtung lenken - ihn wegsehen lassen, ablenken. Einen Stein dazu bewegen, vor die Füße eines Verfolgers zu rollen. Die meisten Effekte währen nur für Augenblicke, aber sie genügen dennoch, um ihnen Vorteile zu verschaffen, die gewöhnliche Sterbliche nicht besitzen.

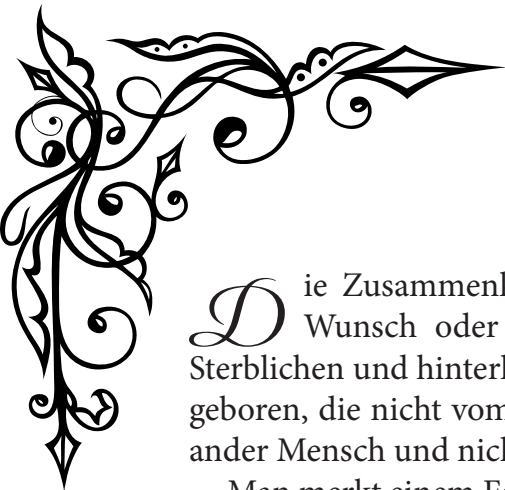
Auf den ersten Blick unterscheiden sich Dschinnblute nicht von gewöhnlichen Menschen. Aber ein bestimmter Glanz in ihren Augen, eine intensivere Farbe oder eine anziehende Aura begleiten viele von ihnen und sind ihnen oft von Nutzen.



FEENBLUT

GEISTRUFER

Silberlicht bildete sich auf ihren Fingern und floss in die bronzene Frauenskulptur, die sich an die Säule schmiegte. Erschrocken zog Maja die Hand zurück, doch es war zu spät. Die geschlossenen Lider der Frauengestalt blinzelten und sie streckte sich, als wäre sie aus einem tiefen Schlaf erwacht. Maja taumelte von ihr weg, als die Skulptur die Säule losließ und verzückt dem Gesang lauschte, der hinter dem dicken Samt hervordrang. »Er singt so wundervoll. Es ist lange her, seitdem der Opernsaal von solch meisterhaftem Gesang erfüllt gewesen ist. Ich sehne jeden Tag die Nächte herbei, in denen er endlich wiederkommt.« Ihre Beine bewegten sich unbeholfen auf den Vorhang zu und sie stolperte wie ein Kind bei seinen ersten Gehversuchen. Sie kicherte hoch, als sie auf ihr wallendes Gewand trat und beinahe stürzte.



Die Zusammenkunft von Feen und Menschen endet nicht immer mit einem Wunsch oder dem Erfüllen eines Paktes. Feen vereinigen sich häufig mit Sterblichen und hinterlassen ihr Erbe in ihren Nachkommen. Und so werden Feenblute geboren, die nicht vom Fluch der Lichtherrin betroffen sind, ebenso fühlend wie jeder ander Mensch und nicht empfindlich gegen das Licht der Sonne.

Man merkt einem Feenblut nicht an, dass es kein gewöhnlicher Mensch ist. Vielleicht wirkt es attraktiver und anziehender. Möglicherweise besitzt sein Haar einen stärkeren Glanz und die Haut einen besonderen Schein. Aber diese Merkmale fallen nicht so stark ins Gewicht, dass sie Aufsehen erregen. Doch sie werden von einem besonderen Duft umgeben - Rosen, Lilien, der Frische des Waldes. Ein Feenblut duftet stets, als hätte es ein teures Parfum benutzt, ohne es jemals aufgetragen zu haben.

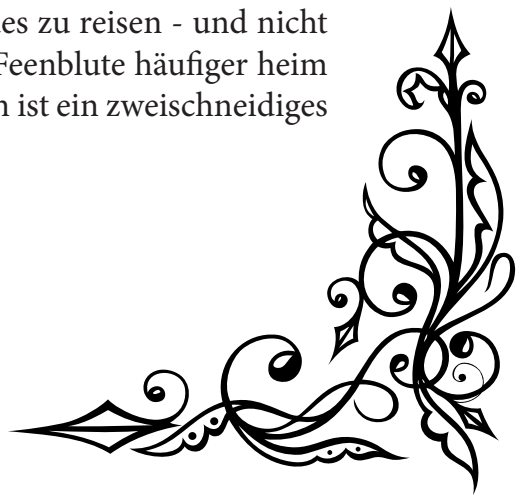
Weitaus auffälliger ist ihre Magie, die sich häufig manifestiert, ohne dass sie es möchten. Ein zu starkes Gefühl, ein instinktives Aufflammen der silbernen Mondlichtflamme in ihrem Inneren, und ein vorher lebloses Objekt beginnt zu leben. Den meisten Feenbluten fällt es schwer, diese Gabe zu kontrollieren - und noch schwerer, sie tatsächlich zu verbergen.

Geistrufen, so nennt man ihre Magie, wenngleich die wenigsten von ihnen es jemals erfahren. Denn Feenmagie ist wie ein Brandzeichen, das Misstrauen hervorruft. Niemand trägt sie offen zur Schau und kaum jemand findet jene, die ebenfalls davon betroffen sind, um sich darüber auszutauschen.

Geistrufer binden Seelenreste, die noch an einem Gegenstand haften und senden diese in seine Hülle. So könnte es leicht geschehen, dass eine harmlos aussehende Porzellantasse mit der Persönlichkeit der klatschsüchtigen Matrone zum Leben erwacht, die zuvor aus ihr getrunken hat.

Die Magie eines Geistrufers ist permanent. Sie erschafft belebte Gegenstände, die sich an Dinge erinnern, die in ihrer Gegenwart geschehen sind, allerdings nicht auf die tatsächliche Erinnerung der Seele zurückgreifen können, aus deren Überbleibseln sie zum Leben erwacht sind. Sie sind neugeboren und doch so alt, wie sie als Gegenstand gewesen sind. Erst wenn der Gegenstand zerstört wird, entweichen diese Seelenreste und er kehrt in seinen unbelebten Zustand zurück.

Geistrufer sehen die Welt auf eine andere Weise als gewöhnliche Sterbliche. Sie erkennen die Magie der Feen darin, sehen den Grund für Dinge, die anderen verborgen bleiben. Den Duft von verdorrten Blüten in der Luft, der allen Rätsel aufgibt, während sie selbst die vertrockneten Blumenranken sehen können, die von Feen hinterlassen worden sind. Auch Feenwesen erkennen sie mühelos. Sie unterscheiden sie auf den ersten Blick von einem Menschen - und sie sind anfälliger für ihren Zauber, als andere Menschen es sein mögen. Feenblut sehnt sich danach, ins Reich des Mondes zu reisen - und nicht wenige bezahlen mit dem Feenwahn dafür. Auch Feen suchen Feenblute häufiger heim und ziehen sie gern mit sich hinter die Spiegel. Das Erbe der Feen ist ein zweischneidiges Schwert. Es ist niemals ein Segen und allzu oft ein Fluch.





HEXEN

WORTE DER MACHT

Manche der Bücher waren länger als Alyseas Unterarm, ihre Einbände so exotisch in der Wahl ihrer Materialien, dass sie schauderte. Reptilienhaut, schuppig und in allen Farben schillernd, wenn das Licht darauf fiel. Seltsam goldenes Fell. Leder, das voller Narben war, merkwürdig pergamentartig. Die Aura der Magie, die zwischen den Seiten schlummerte, war greifbar. Eine leise Melodie schien durch die Luft zu schweben. Gesang. Unwillkürlich hob Alysea die Hand, um über den Rücken des blau-silbernen Buches zu streichen, das wirkte, als hätte man es mit Fischhaut überzogen.

Öffne mich ...

Ein Flüstern in ihrem Geist. Sie fuhr über die silbern geprägte Schrift, fremdartige Symbole, die sie nicht kannte.

»Alysea! Berühr es nicht!«, warnte Meister Aemilan scharf. »Manche sind mit Zaubern versehen, die dir den Verstand rauben, noch ehe du die erste Seite aufgeschlagen hast. Und dieses ist eines davon.«

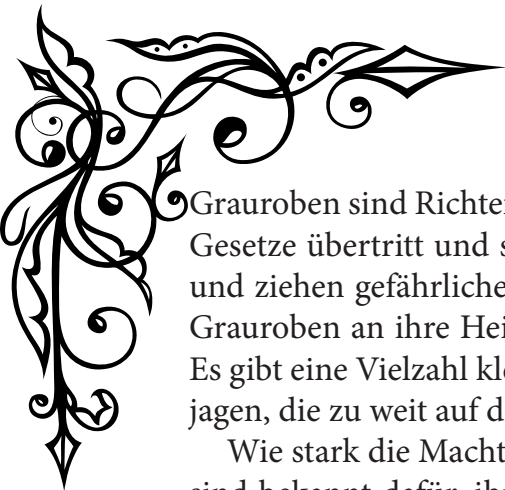


Wilde Magie strömt durch jeden Winkel von Atharys, aber allein die Hexen haben es vermocht, sie sich Untertan zu machen. Die Dämonen waren ihre Lehrmeister. Sie haben ihnen beigebracht, die Ströme der Magie zu lenken und die Alte Sprache des Dämonenreichs zu gebrauchen. Worte, in denen Macht schlummert, Zeichen, in die Magie gebannt wird. Sie rufen die Magie herbei und bringen sie in die Form, die von den Hexen gewünscht wird. Formeln, Rituale, Magie in uralten Zauberbüchern. Manchmal harmlos und dafür geschaffen, die Gesetze der Natur zu biegen, ohne sie zu brechen. Manchmal jedoch auch dunkel und gefährlich, so verdorben, dass die Hexen sie verboten und gebannt haben.

Jede Hexe beschreitet ihren eigenen Pfad, jede entscheidet selbst darüber, wie weit sie sich vom Licht entfernt und den Schatten verfällt. Und wer es tut, wird aus der Hexengemeinde ausgestoßen, seine Blutlinie vom Boden Atharys' getilgt, auf dass ihr dunkles Erbe nie wieder Wurzeln schlagen kann.

Alle Hexen besitzen eine Affinität zu einem Element, dessen Beherrschung ihnen leichter fällt und werden in diesem besonders geschult. Dennoch beherrschen sie alle Elemente zu einem gewissen Maß und erlernen zu Beginn ihrer Ausbildung die Grundlagen der Magie.

Hexen gibt es auf ganz Atharys, doch ihr Ursprung liegt in Gemea. Dort existiert auch der oberste Hexenzirkel, die Grauroben, denen es obliegt, über die Magie zu wachen. Die



Grauroben sind Richter und Vollstrecker. Sie bannen die Magie einer Hexe, wenn sie die Gesetze übertritt und sich den dunklen Mächten verschreibt, kontrollieren ihre Macht und ziehen gefährliche Bücher aus dem Verkehr. Wie alle Hexen Gemeas sind auch die Grauroben an ihre Heimat gebunden. Ihr Arm reicht jedoch weit über Gemea hinaus. Es gibt eine Vielzahl kleinerer Zirkel, die über die Ströme der Magie wachen und Hexen jagen, die zu weit auf den Pfaden der Dunkelheit wandeln.

Wie stark die Macht einer Hexe ist, entscheidet ihre Blutlinie. Die Hexen von Gemea sind bekannt dafür, ihre Blutlinien durch geschickte Eheschließungen stark zu halten. Denn das Hexenblut wird dünner, wenn sich gewöhnliche Menschen hineinmischen und das magische Erbe erlischt mit und mit, wenn es nicht mehr genährt wird. Entsprechend gibt es viele Hexen, in denen nur noch ein geringer Anteil des Hexenblutes fließt. Diese verdingen sich als Kräuterhexen, verkaufen Tränke, Salben und Tinkturen, die mit Magie versetzt sind, ohne dass ihnen die wahre Macht des Hexenerbes offen steht.

Zudem sind die Hexen Gemeas ebenso von Seraphias Fluch betroffen wie die Schattenwandler. Sie fürchten das Licht des Mondes, seine Macht über ihren Geist, der Wahnsinn auslösen kann, wenn sie nicht nach jeder Vollmondzeremonie die Mondtränen eines Schattenwandlers zu sich nehmen. So verbannen die Hexen die Dunkelheit und das Mondlicht aus ihrem Leben. Ihre Paläste sind taghell erleuchtet und in der Nacht sperren dichte Vorhänge jede Spur des gefürchteten Silberlichtes aus, das ihre Seele raubt.

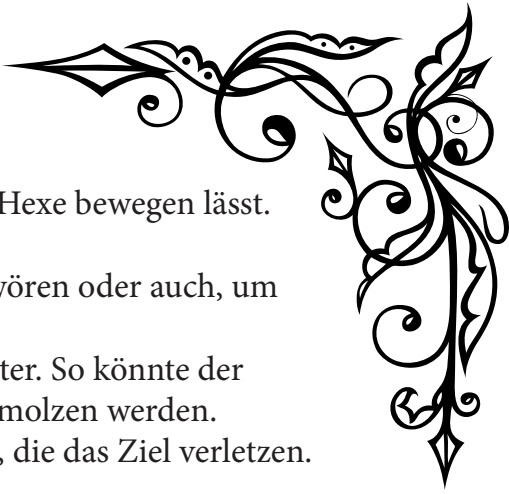
Anders die wilden Hexen von Avrielle, die im Einklang mit der Natur leben und ihre Kräfte aus den Elementen beziehen, mit denen sie dicht verwurzelt sind. Keine von ihnen würde sich jemals der Oberherrschaft der Grauroben beugen oder sich beschneiden lassen. Niemals dulden sie etwas, das gegen die Gesetze der Natur verstößt oder in ihren Lauf eingreift. Weicht eine von ihnen vom Weg ab, sind sie es selbst, die dafür sorgen, dass die Ordnung der Welt wiederhergestellt wird. So mag der Ursprung ihrer Magie derselbe sein, doch der Pfad, auf dem sie wandeln, ist ein anderer.

BEKANNTE HEXENZAUBER-BEFEHLE

Die hier aufgelisteten Befehle werden allgemein von den Hexen aus Gemea benutzt und gehören der »gezähmten« Hexenmagie an. Einige von ihnen werden jedoch auch auf Gegenstände gewoben - zum Beispiel im Falle von Lichtjuwelen - und können dann auch von Nicht-Magiekundigen eingesetzt werden.

- **Abrae** - der Zauber öffnet Schlösser, entriegelt oder öffnet generell verschlossene Dinge.
- **Acae** - beschwört Wasser, Regen, Tropfen in unterschiedlichem Maß.
- **Cedis** - ein Bannzauber, der eingesetzt wird, um beispielsweise einen anderen Zauber zu brechen.
- **Dimae** - Dämpft Licht.
- **Fulgae** - löst einen heftigen, heißen Blitz aus.



- 
- **Funae** - beschwört ein Seil, das sich nach dem Willen der Hexe bewegen lässt.
 - **Ignae** - erzeugt eine Flamme / Feuer bzw. Hitze.
 - **Lumae** - wird häufig eingesetzt, um Licht direkt zu beschwören oder auch, um einen Lichtstein zu aktivieren.
 - **Revelae** - enttarnt Magie und zeigt die Wirklichkeit darunter. So könnte der Zauber über einem verzauberten Gegenstand damit geschmolzen werden.
 - **Sagris** - ein Angriffszauber, der Pfeile aus Licht beschwört, die das Ziel verletzen.
 - **Somnae** - ein Zauber, der das Ziel einschlafen lässt.
 - **Umbrae** - beschwört Dunkelheit oder Schatten.
 - **Velae** - verschleiert die wahre Gestalt und verleiht eine andere. Kann beispielsweise eingesetzt werden, um einer Person für eine gewisse Zeit das Gesicht einer anderen zu verleihen.
 - **Venidae** - löst einen vorher festgelegten, meist komplexen Zaubereffekt aus.
 - **Ventis** - beschwört den Wind.
 - **Vincae** - ruft Fesseln aus Magie hervor, die sich um das Ziel winden.
 - **-maes** - wird generell zur Verstärkung der Macht / Energie eingesetzt, die in einen Zauber fließt. *Lumae-maes* z.B. würde den Lichteffect heller erglühen lassen.

Hinweis: In Gemea geborene Hexen können zu diesem Zeitpunkt nicht außerhalb von Gemea gespielt werden, da sie durch Seraphias Fluch ortsgebunden sind. Möglich wären aber Charakterkonzepte mit einem Anteil Hexenblut.



KINDER DES WINDES

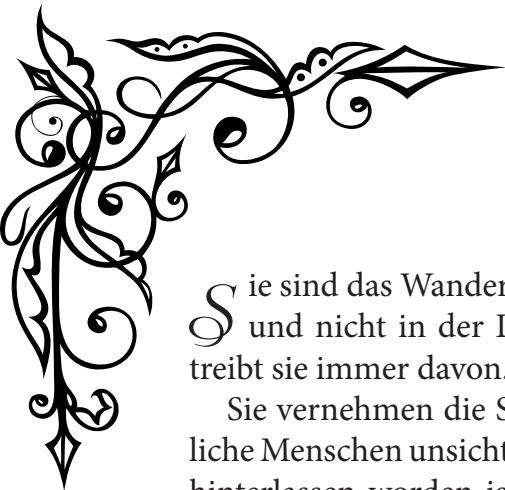
DIE TÖCHTER UND SÖHNE DES WINDES

Die Finger des Windes verhedderten sich in meinem Haar und lenkten mich von meinen Gedanken ab. Nicht immer war er so greifbar und deutlich zu vernehmen wie heute. Manchmal waren es nur Gefühle, die er übertrug, zu anderen Zeiten waren seine Worte so klar wie die eines Menschen. An manchen Tagen war er weise wie eine alte Frau, an anderen naiv und verspielt wie ein Kind. Jetzt lag ein Kichern in der Luft, als er mir spielerisch die die Strähnen in die Augen pustete.

Und doch floss Menschenblut in meinen Adern und ließ mich zu niemandem gehören.

Ich öffnete die Lippen, um zu antworten, als ein vielstimmiger Schrei aus allen Himmelsrichtungen erklang: »Gib Acht, Windtochter! Gib Acht!«

Ein heiseres Knurren drang vom Waldrand herüber. Der Windgeist schreckte auf und flitzte mit einem Quietschen in mein Haar, um sich darin zu verbergen. Hitze breitete sich in meinen Adern aus. Ich hielt den Atem an, als ich langsam den Kopf drehte.



Sie sind das Wandernde Volk. Stets ruhelos, stets vom Wind über das Land getrieben und nicht in der Lage, an einem Ort feste Wurzeln zu schlagen. Denn der Wind treibt sie immer davon. Gleichsam wie ein Blatt, das ziellos auf seinen Strömen schwebt.

Sie vernehmen die Stimme des Windes und sehen die Windgeister, die für gewöhnliche Menschen unsichtbar sind. Es mag eine Gabe sein, die von den Dämonenherrschern hinterlassen worden ist. Von den Winddämonen, die für eine Weile Atharys besucht haben, aber kein Kind des Windes weiß es heute noch genau.

Kinder des Windes verbergen ihr Talent jedoch gut. Wer mit dem Unsichtbaren spricht, ist weise, wenn er dies nicht offen tut. Nur zu leicht werden sie sonst für verrückt gehalten und es genügt, dass man ihnen ohnehin mit Misstrauen begegnet. Ebenso flüchtig wie der Wind. Heute hier, morgen dort. Unstet. Sie nehmen, was sie bekommen und verschwinden dann. Niemand ist gut beraten, Freund eines Windkindes zu sein. So sagt man. Und so haben viele Windkinder mit diesen Vorurteilen zu kämpfen. Es fällt ihnen schwer, Freundschaften zu schließen, obgleich es nicht an ihnen selbst liegt, denn ihre Reisen machen sie offen und sie begegnen anderen Menschen stets mit Freundlichkeit.

Viele Kinder des Windes verdingen sich als Schausteller. Sie ziehen mit ihren bunten Wagen übers Land, auf der Suche nach Publikum, das an ihren Waren oder Künsten interessiert ist. Durch ihre Reisen führen sie häufig exotische Waren mit sich, die sie verkaufen oder eintauschen. Und so sind sie gleichermaßen gern gesehen wie man sie auch gern wieder gehen sieht. Denn böse Zungen behaupten zu oft, dass Kinder des Windes ihre Finger nicht in ihren eigenen Taschen behalten. Und wem sagt man lieber die Schuld für ein fehlendes Schmuckstück nach als einem Fremden? Dem Ruf der Kinder des Windes hilft es nicht. Dem des wahrhaftigen Diebes jedoch schon.

Zudem verdingen sich viele als Wahrsager, die angeblich in die Zukunft blicken können, ihr Wissen allerdings nur aus den Einflüsterungen des Windes beziehen. Denn der Wind schützt seine Kinder. Wenngleich sie selbst nicht über Magie verfügen, warnt er sie, wenn Gefahr droht, tröstet sie, wenn sie unglücklich sind oder er sendet ihnen einen Hinweis in seinem Flüstern, der ihnen weiterhilft. Und so ist ein Kind des Windes niemals allein. Denn der Wind ist ihm Familie, Freund und Heimat, ein treuer Begleiter, wo auch immer es wandern mag.



SCHATTENWANDLER

BLUT IST MACHT

Er war wie die Nacht. Haar wie schwarze Seide und sternenbleiche Haut. Strähnen fielen wirr in sein Gesicht und verhüllten es. Er atmete schwer. Seine Finger waren gekrümmt,



als müsste er um Beherrschung ringen. Mächtige Schwingen ragten über seinem Rücken auf, rabenschwarzes, schillerndes Gefieder, das alles Licht schluckte. Es verriet, was er war. Schattenwandler.

Er konnte sie töten, noch ehe sie einen Schritt getan hatte, und sie würde es erst bemerken, wenn das Licht für immer erlosch.



Es heißt, dass die Schattenwandler einst von Hexen geschaffen wurden, um die Dämonenherrscher in einer letzten großen Schlacht aus Gemea zu vertreiben. Und ebenso heißt es, dass sie sich dann gegen ihre Erschaffer gewandt haben, um jenen bitteren Krieg mit ihnen zu beginnen, der zu Seraphias Fluch geführt und ihnen die Freiheit genommen hat.

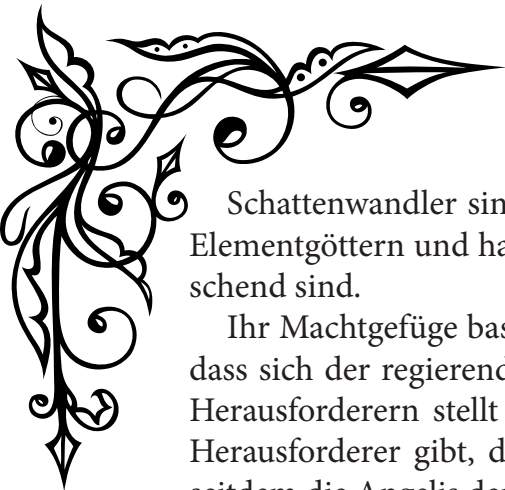
Allerdings ist dies nicht die ganze Geschichte. Die Wahrheit liegt in der Dunkelheit und wird eines Tages Gemea erschüttern. Doch noch ist dieser Tag fern.

Schattenwandler tragen das Erbe der Dämonen in sich und zeigen genug von ihren Fähigkeiten, um wahrhaftig furchterregend zu wirken. Klauen, die sich aus Schatten bilden, Reißzähne, die mühelos Fleisch zerreißen können, Körper, die sich in Schatten auflösen. Kräfte, die weit über die eines Menschen hinausgehen. Die herrschende Familie der Angelis besitzt sogar Schwingen, die sie aus den Schatten herbeirufen können, um sich in die Lüfte zu erheben.

Allerdings besitzt diese Macht einen hohen Preis, denn sie nährt sich aus Blut. Schattenwandler benötigen Blut, um die Magie in ihrem Blut anzufachen und sich stark zu halten, und sie haben selten Schwierigkeiten damit, es zu erlangen. Um ihren Biss ranken sich Gerüchte, die wohlgezogenen Damen die Röte ins Gesicht treiben - die ihn jedoch auch allzu verführerisch erscheinen lassen.

Der Schattenwandler-Adel ist bekannt für rauschende Feste, auf denen Bluthuren zugegen sind und bei denen Blut anstelle von Wein gereicht wird. Eine Tatsache, die nicht dazu führt, dass man ihnen ohne Furcht begegnet. Ein Schattenwandler ist und bleibt ein Raubtier, sein Ruf dunkel und von unzähligen Geschichten umgeben, die ihn kaum jemals in einem guten Licht dastehen lassen. Und diese erzählen auch davon, dass die Mächtigsten unter ihnen dem Blutwahn verfallen können. So wie Nicodeo Angelis, der Vater des regierenden Fürsten, der vor Jahren ein ganzes Bluthurenhaus ausgelöscht hat.

Schattenwandler sind wie ein Stück der Nacht und beginnen ihr Leben erst, wenn der Mond am Himmel steht. Denn durch Seraphias Fluch sind sie lichtempfindlich geworden. Zwar tötet das Sonnenlicht sie nicht, wenn sie bei der Vollmondzeremonie das Sonnenblut der Hexen entgegengenommen haben, doch sie empfinden allzu starke Sonnenstrahlen dennoch als unangenehm. Bei der Zeremonie kommen Hexen und Schattenwandler zusammen und die verbundenen Familien tauschen die Gaben aus, die Seraphias Flucht ihnen aufgezwungen hat. So wie Schattenwandler keine Sonne ertragen, erkrankten Hexen am Mondwahn. Einem geheimnisvollen Leiden, das ihren Geist verwirrt und den Körper verwittern lässt. Allein die Mondtränen eines Schattenwandlers können sie davor bewahren. Und so sind beide Parteien gezwungen, den Frieden zu wahren, wenn sie überleben wollen.



Schattenwandler sind ihrem Dämonenerbe noch stark verbunden. Sie beten zu den Elementgöttern und halten wenig von den Kirchen des Lichts, die auf Atharys vorherrschend sind.

Ihr Machtgefüge basiert auf dem Gesetz des Stärkeren. Somit verlangt die Tradition, dass sich der regierende Fürst in der ersten Halbmond-Nacht eines Mondlaufs seinen Herausforderern stellt und seinen Thron verteidigt. Zumindest dann, wenn es einen Herausforderer gibt, der es wagt, um den Thron zu kämpfen. Die wenigsten tun es, seitdem die Angelis den Fürstenthron innehaben.

Hinweis: Schattenwandler können zum momentanen Zeitpunkt der Geschichte nicht außerhalb von Gemea gespielt werden. In anderen Teilen der Welt würde man also eher Halbbluten begegnen und keinem wahrhaftigen Schattenwandler, da diese durch Seraphias Fluch ortsgebunden sind.



SEEVOLK

SALZWASSER IM BLUT

Eine rasche Bewegung ... der Ritualdolch schnitt über die Handfläche des Kapitäns und sein Blut drang aus der Wunde. Er schloss die Hand zur Faust und die roten Tropfen rannen aus seiner Hand, um sich mit dem Wasser des Ozeans zu vereinen.

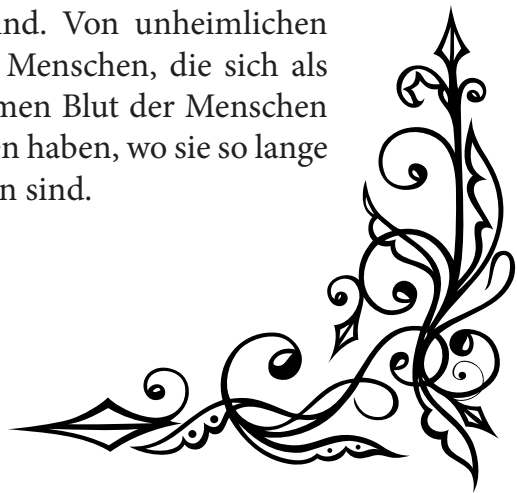
»Mutter Ozean, segne diese Fahrt und führe uns sicher wieder zurück in unseren Heimathafen«, rief er den Winden zu.

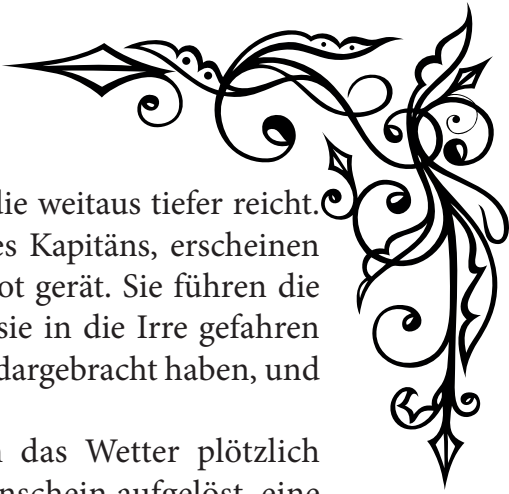
Eine Möwe schrie am Himmel, als wollte sie ihm antworten, dass die Göttin des Meeres sein Gebet vernommen hatte.



Kein Mensch auf ganz Atharys könnte stärker mit dem Ozean verbunden sein als das Seevolk der Fischerinseln. Dies gilt insbesondere für ihre Beziehung zu den Nixen, jenen Meereskreaturen, die die Ozeane von Atharys bevölkern und ebenso oft dafür verantwortlich sind, Seemänner von gekenterten Schiffen zu retten, wie ihr Zorn sie in den Untergang reißen kann.

Viele Seeleute fürchten das Nixenvolk und erzählen sich von ihren lockenden Liedern, die Schiffe auf die Felsen geführt haben, wo sie zerschellt sind. Von unheimlichen Kreaturen mit dem Leib eines Fisches und dem Körper eines Menschen, die sich als furchterregende Bestien entpuppt haben, die es nach dem warmen Blut der Menschen verlangt hat. Von schönen Frauen, die Matrosen ins Meer gezogen haben, wo sie so lange von ihrem Liebreiz gefangen genommen waren, bis sie ertrunken sind.





Das Seevolk jedoch, besitzt eine Verbindung zu den Nixen, die weitaus tiefer reicht. Denn durch den Pakt mit der Nixenkönigin und das Opfer des Kapitäns, erscheinen die Nixen immer dann, wenn ein Schiff der Fischerinseln in Not gerät. Sie führen die Besatzung sicher durch Stürme, weisen ihnen den Weg, wenn sie in die Irre gefahren sind, retten über Bord gegangene Matrosen, die ihnen ein Opfer dargebracht haben, und bewahren sie vor dem Ertrinken.

Das Seevolk weiß um die Gelegenheiten, bei denen sich das Wetter plötzlich gewandelt hat. Bei denen ein Sturm sich in strahlenden Sonnenschein aufgelöst, eine Flaute durch Wind abgelöst worden ist. Wenn das Volk der Fischerinseln von den Nixen erzählt, sind sie niemals der Schrecken der Meere, sondern jene Kreaturen, die dafür sorgen, dass ein Schiff wieder sicher in den Heimathafen eingelaufen ist und allen Stürmen getrotzt hat.

Die Ehe des Königs mit der Nixenkönigin ist für diesen Pakt verantwortlich. Und solange sie aufrechterhalten und nicht gebrochen wird, kann das Volk der Fischerinseln gewiss sein, dass ihre Schiffe stets unter dem Schutz von Mutter Ozean fahren. Ein Tropfen Blut des Kapitäns, mehr braucht es nicht für den Segen des Nixenvolkes. Und nicht selten hat man in brenzligen Situationen den Kapitän an Deck stehen sehen, wo er mit einem Ritualdolch das Opfer erbracht hat, um den Ozean milde zu stimmen.

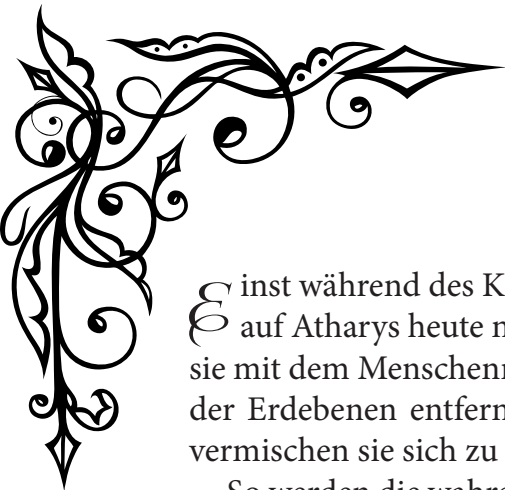
Doch auch über den Pakt hinaus ist das Volk der Fischerinseln tief mit dem Meer verbunden. Es spürt den Wechsel des Wetters, bevor er geschieht, weiß stets, wo die größten Fischschwärme zu finden sind und wann es besser ist, die Boote im Hafen zu lassen. Jeder Bewohner der Fischerinseln ist ein exzellenter Schwimmer und nicht selten erzählt man sich Geschichten über eine Verbundenheit mit den Tieren des Meeres. Von Delfinen, die Schiffe sicher in den Hafen geleitet haben oder Möwen, die mit schrillen Schreien vor feindlichen Schiffen gewarnt haben. Es mag nur ein Gerücht sein, dass das Seevolk Salzwasser im Blut trägt - aber es ist ein sehr glaubhaftes.



TIERBLUT

WANDLER

Sofea ließ das schlichte Kleid von ihren Schultern rutschen und glitt in ihre Katzenform. Es war ein unbewusster Vorgang, so natürlich wie ein Zwinkern oder ein Atemzug. Fell spross an ihrem Körper, ihre Gliedmaßen verkürzten sich und wurden biegsamer. Krallen ersetzten ihre Nägel und die Welt veränderte sich vor ihren Augen. Sie wurde größer, blasser ... weicher. Als würde alle Härte daraus schwinden. Sofea hatte es seit ihrer Kindheit genossen, in die Haut der Katze zu schlüpfen, die in ihrer Seele verwurzelt war. Seitdem ihre Mutter ihr gezeigt hatte, was sie war.



Einst während des Krieges aus der Dämonenwelt geflohen, erinnern sich Tierwandler auf Atharys heute nicht mehr ihres wahren Ursprungs. Der Segen der Erdmutter hat sie mit dem Menschenreich verschmelzen lassen, sodass sie sich weit von den Dämonen der Erdebene entfernt haben. Das Tierblut in ihren Adern ist dünn geworden, und vermischen sie sich zu oft mit Menschen, schwindet es eines Tages ganz.

So werden die wahren Tierblute auf Atharys heute nur noch Eltern geboren, die beide das Erbe der Kinder Gëas in sich tragen. Entstammen sie der Verbindung eines Tierblutes mit einem gewöhnlichen Sterblichen, wird das Tierblut so schwach, dass sie sich nicht mehr in ihr Seelentier verwandeln können. Nur ein Teil von dessen Fähigkeiten bleibt erhalten. Ein überlegenes Gehör. Eine andere Art der Sicht. Geschmeidigere Gelenke. Aber die Tierform ist verloren.

Wahrhaftige Tierblute jedoch, können in ihre Tierform schlüpfen. Ihr Seelentier offenbart sich ihnen bereits als Kind bei einem Ritual, das in der Neumondnacht stattfindet und bei dem sie ihr wahres Wesen im Wasser eines heiligen Teichs erkennen. Schließlich wandeln sie - meist unter der Anleitung ihrer Eltern - zum ersten Mal ihre Form. Dies ist oftmals mit Schmerzen verbunden. Das fremde Gehör, der ungewohnte Körper, die neuartige Sicht - es ist ein Vorgang, an den Tierblutkinder behutsam herangeführt werden, um seine Auswirkungen zu mildern.

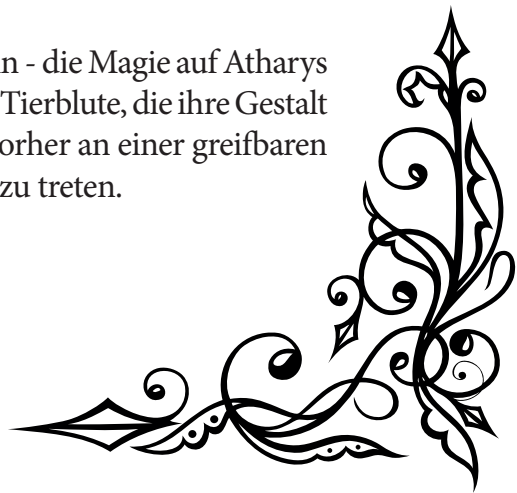
Zudem können sich Tierblute in eine Halbgestalt verwandeln und nur Teile ihrer Tiergestalt beschwören - dies tun sie allerdings nur unter größter Vorsicht und wenn sie sich unbeobachtet fühlen. Eine Halbgestalt, mit Klauen bewehrt und von Fell bewachsen, wird von gewöhnlichen Menschen nur zu schnell für eine gefährliche Bestie gehalten, die man jagen und töten muss.

In welche Tierform Tierblute sich wandeln können, ist von den Seelentieren ihrer Eltern abhängig. Ist diese unterschiedlich, so wird das Kind die dominantere Form annehmen. Diese gehört für gewöhnlich der mächtigeren Blutlinie an, auch wenn das Wissen darum den Tierbluten auf Atharys nicht mehr geläufig ist.

Tierblute fühlen sich noch immer der Erdmutter verbunden und geben Geschichten und Legenden ihrer Art von Generation zu Generation weiter, die sich in ihren eigenen Ohren wie Märchen anhören, die jedoch stets einen wahren Kern enthalten. In diesen bleibt lebendig, was sie längst vergessen haben.

Die Tierblute von Atharys besitzen, anders als die langlebigen Tierblute der Dämonenwelt Ethrea, der sie entstammen, die gewöhnliche Lebensspanne eines Menschen. Ihre Körper haben sich an die Tierwelt ihrer neuen Umgebung angepasst und sie damit verschmelzen lassen. So nehmen sie die Gestalten von Katzen, Hunden, Mäusen oder Vögeln an, wenn sie in städtischen Gebieten leben, vielleicht die von Waldtieren, wenn sie nahe des Waldes geboren sind.

Allerdings ist Vorsicht geboten, wenn sie in ihre Tierhaut wechseln - die Magie auf Atharys ist schwach. Und ein Wandel wird stets nackt vollzogen. Die meisten Tierblute, die ihre Gestalt wechseln, greifen also auf ein Depot von Kleidung zurück, die sie vorher an einer greifbaren Stelle zurücklassen, um nicht unbekleidet ihrer Umwelt gegenüber zu treten.



Hinweis: Momentan können leider keine Tierblut-Charaktere mehr angenommen werden, weil bereits sehr viele vorhanden sind. Sobald wieder Plätze frei sind, wird diese Beschränkung aufgehoben.



FEEN

DIE SPALTUNG DER WELT

»Was ist widersinnig für Kreaturen, die über die Macht verfügen, Welten zu erschaffen? Welche Strafe ist unmäßig, um einen ungehorsamen Sohn zu bestrafen? Und wie kann man Herzlosigkeit besser sühnen, als inmitten von Einsamkeit und Gleichgültigkeit? Dies war mein Königreich und nun ist es mein Gefängnis. Sein niederes Volk ist aus den Albträumen geboren, die mich in den Nächten heimsuchen. Jeder Traum gebiert eine neue Kreatur, eine neue Lebensform, die es bevölkert. Doch keine von ihnen füllt die Leere in mir.«

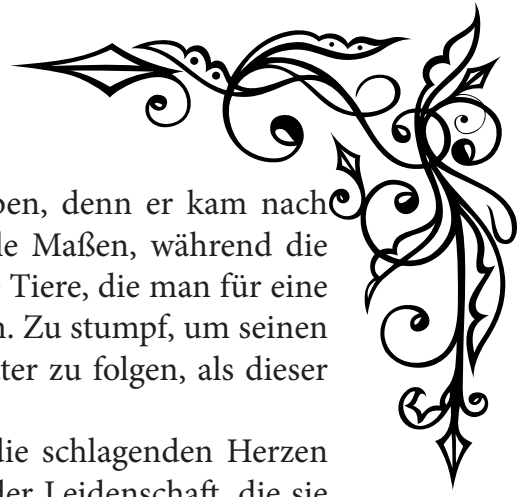


Und obgleich die Hüterin des Lichts und der Herr der Schatten Mächte waren, die niemals eins werden konnten, konnten sie nicht voneinander lassen. Und aus ihrer Leidenschaft entsprang ein Sohn, den sie Astarias Heleion nannten, die Vereinigung von Sonne und Mond, von Tag und Nacht. Jener, der niemals sein konnte und doch war.

Astarias wuchs heran, der geliebte Sohn seiner Eltern und die Freude, die sie verband, während sie gemeinsam eine Welt schufen, über die er fortan herrschen sollte. Als ihr König, Hüter, der Beschützer allen Lebens.

Und so wurde Atharys aus ihrer Macht geboren und die Hüterin des Lichts schenkte der Welt die Menschen, die sie bevölkern sollte, um ihrem Sohn Gesellschaft zu leisten. Kreaturen, deren Leben kurz war wie eine Flamme im Wind, doch in deren Herzen Leidenschaft brannte. Sie schenkte ihnen die Fähigkeit, zu lieben, wie sie ihren Sohn liebte, und Mitgefühl. Schlagende Herzen und die Fähigkeit, mithilfe ihres Geistes und ihrer Hände Arbeit Wunder zu erschaffen.

Doch der Herr der Schatten war nicht zufrieden mit den Menschen. Ungenügend waren sie. Zu schwach, um die Ströme der Magie in sich zu tragen, zu wenig göttlich, um der Herrschaft seines Sohnes würdig zu sein. Der Streit darüber entzweite die Liebenden und die Einheit, die Atharys geschaffen hatte, zerbrach in Scherben.



Doch auch Astarias tat sich schwer, die Sterblichen zu lieben, denn er kam nach seinem Vater und die Welt der Magie faszinierte ihn über alle Maßen, während die Menschen ihm zu zerbrechlich und zu schlicht erschienen. Wie Tiere, die man für eine Weile streichelte, Blumen, die verblühten und vergessen wurden. Zu stumpf, um seinen Geist zu fesseln. Und so war Astarias nur zu willig, seinem Vater zu folgen, als dieser seine einstige Liebste betrog.

Der Herr der Schatten bohrte einen Stachel aus Eisen in die schlagenden Herzen der Sterblichen und ließ sie gefrieren. Er löschte die Flamme der Leidenschaft, die sie antrieb, und formte ihre Körper neu. So schön, so makellos, bis sie der Makellosigkeit seines Sohnes angemessen waren.

Und Astarias' Wunsch erweckte sie zu ihrem neuem Leben. Seine schöpferische Macht ging auf Atharys nieder und schuf die Geschöpfe der Magie. Denn diese Welt war die seine und in ihm ruhte die Macht, sie neu nach seinen Wünschen zu formen.

Unsterblich waren sie und niemals von der Zeit berührt. Mächtig und nicht von Gefühlen beseelt, die sie davon ablenken würden, eine perfekte Welt zu erschaffen, die seiner angemessen war. Überlegene Kreaturen, die niemals auf ihrer Hände Arbeit angewiesen sein würden, weil ihnen die Magie gehorchte.

Ein ideales Geschöpf, so viel mehr als ein Mensch ...

... und so leer, dass es gedankenlos Leben nahm, sobald es den Boden der Welt betrat. Dass es Leben zerquetschte wie eine Fliege, ohne jemals Reue zu empfinden. Ein Geschöpf, das die neu erschaffene Welt vernichten würde, ohne es zu bemerken.

Das Volk der Feen, so nannten sich die neu erschaffenen Geschöpfe. Kreaturen des Mondes, die sich die Welt mit einem Blinzeln Untertan machen konnten. Und die Menschen zogen sie unwiderstehlich an, wie Motten vom Licht angezogen wurden. Doch die Feen verstanden nicht, dass die Sterblichen so viel zerbrechlicher waren als sie selbst und so zerbrachen sie sie innerhalb eines Wimpernschlags wie ein Kind, das sein Spielzeug zerbrach, weil es seine Kräfte nicht einschätzen konnte.

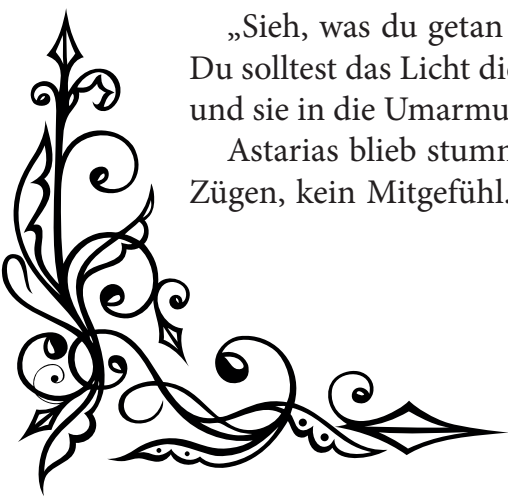
Es dauerte nicht lange, bis die Hüterin des Lichts erfuhr, was ihr Sohn und ihr Geliebter getan hatten. Und sie sah das Unheil, das über die Welt und die Kinder der Sonne gekommen war. Ihr Zorn ging in einem mächtigen goldenen Blitz auf Atharys nieder und spaltete mit einem erschütternden Einschlag die Welt. Die Geschöpfe der Magie wurden hinter eine Mauer geworfen und das Sonnenlicht erlosch über ihnen und nahm ihnen seine Wärme.

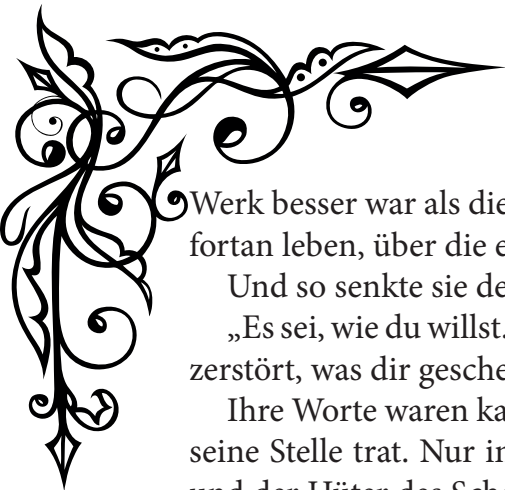
„Ihr wolltet mehr“, sprach sie und ihre Stimme ging über die Welt hinweg wie ein Sturm. „Und dafür habt ihr mich verraten. Das Licht der Sonne war nicht genug für euch, also sollen eure Kreaturen in den Schatten leben.“

Ihr Blick richtete sich auf ihren Sohn und ihre Hand wies auf die zerbrochenen Menschen, von den Feen zurückgelassen wie wertloser Tand.

„Sieh, was du getan hast. Sieh, was deine Geschöpfe getan haben, Astarias Heleion. Du solltest das Licht dieser Welt sein, doch du hast dich für die Dunkelheit entschieden und sie in die Umarmung der ewigen Nacht fallen lassen.“

Astarias blieb stumm und die Hüterin des Lichts fand keine Reue auf seinen kalten Zügen, kein Mitgefühl. Keine Regung. Nur den unerschütterlichen Glauben, dass sein





Werk besser war als die Schöpfung seiner Mutter. Dass diese Welt die Welt war, in der er fortan leben, über die er herrschen wollte.

Und so senkte sie den Kopf und hob ihre Hände.

„Es sei, wie du willst. Aber ich werde nicht dulden, dass die Dunkelheit deines Herzens zerstört, was dir geschenkt wurde.“

Ihre Worte waren kaum verstummt, als ihr Segen aus den Feen wich und ein Fluch an seine Stelle trat. Nur in der Nacht, wenn die Sonne die Herrschaft über Atharys verlor und der Hüter des Schattens herrschte, konnten die Geschöpfe der Magie über die Welt wandeln. Denn sobald das Licht der Sonne ihre Haut berührte, würde es sie in Asche verwandeln. Die Göttin des Lichts nahm den Kreaturen ihres Sohnes die Fähigkeit, zu töten. Denn wenn sie ein Leben stahlen, bezahlten sie es mit der Magie in ihren Adern. Sie verwitterten und welkten wie eine Blume, die kein Wasser mehr erhielt. Sie konnten nicht lügen. Denn jede Lüge, die über ihre Zunge kam, ließ sie bluten, als hätte eine Klinge hineingeschnitten.

Nie mehr sollten sie achtlos das Leben eines Menschen stehlen oder ihn mit Worten täuschen. Niemals wieder sollten sie mit ihm spielen können, wie es ihnen beliebte.

Und letztlich traf der Fluch der Hüterin des Lichts ihren Sohn.

Denn auch er sollte niemals mehr frei in der Welt der Sonne wandeln. Auch er würde nicht länger den Segen seiner Mutter in sich tragen, denn auch ihn würde das Licht der Sonne verbrennen, bis nichts mehr von ihm blieb. Nur das Licht des Mondes sollte ihm bleiben. Und die Welt, die er sich selbst geschaffen hatte.

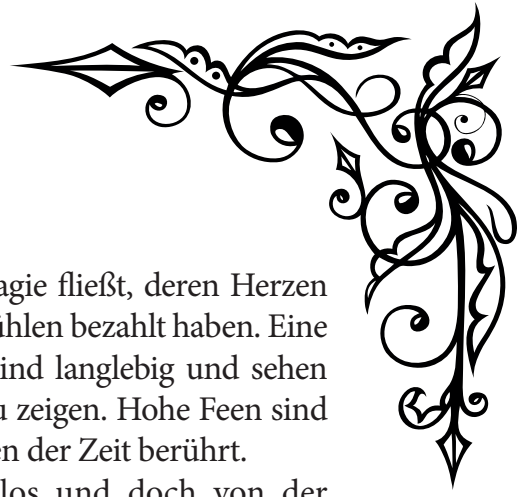
Und so ward Astarias zum König der Feen. Gefangen in der ewigen Nacht. Dazu verdammt, sich nach der Sonne zu sehnen. Der einzig Fühlende in einer Welt ohne Gefühle. Ewig hungrig nach der Erlösung, die ihm niemals zuteilwerden würde. Verurteilt, aus seinen Träumen Leben zu schaffen, an dem er sich niemals erfreuen konnte. Denn nichts würde jemals die Leere in seinem Herzen füllen.



HOHE FEEN

Sie haben ihre Gefühle für ihre Magie eingetauscht und zu spät bemerkt, was sie verloren haben. Nun sind sie süchtig danach. Die Schätze des Menschenreiches sind nicht in Gold und Juwelen zu messen. Inspiration, Liebe, Schmerz. Alles, was eine Fee nicht mehr besitzt, wonach sie sich sehnt, liegt in den Menschen. Starke Gefühle sind wie ein Lebenselixier für sie. Der einzige Weg, der Eintönigkeit ihres kalten Daseins für eine Weile zu entfliehen. Sie verkaufen Versprechen und gewähren Macht, doch sie lassen sich in Unheil bezahlen. Die Welt der Menschen ist wie ein Schauspiel, das allein zu ihrem Vergnügen aufgeführt wird. Sie spielen mit Leben, um sich zu amüsieren, und wenn sie gehen, lassen sie den Feenwahn zurück.





Feen, die Kinder der Nacht. Geschöpfe, in deren Adern Magie fließt, deren Herzen jedoch leer sind, weil sie für ihre Zauberkraft mit ihren Gefühlen bezahlt haben. Eine Fee ist eine übernatürliche Kreatur. Die meisten niederen Feen sind langlebig und sehen unzählige Jahre ins Land ziehen, ohne ein Anzeichen des Alters zu zeigen. Hohe Feen sind gar unsterblich, alterslos und niemals von Verfall und dem Vergehen der Zeit berührt.

Eine Fee ist aus den Strömen der Magie geboren. Makellos und doch von der Sehnsucht nach der Sterblichkeit und Gefühlen zerfressen, die sie niemals erleben können. Menschen sind wie ein Leuchtfeuer, das sie unwiderstehlich anzieht, weil sie ihre Leere für eine Weile füllen können. Ihre Gefühle sind wie eine Droge, sie zu erleben eine Sucht, der sich keine Fee entziehen kann. Und so ergreifen sie jede Möglichkeit, sich dem Menschevolk zu nähern, besonders jenen, deren Gefühlsleben besonders tief geht, um daran Anteil zu nehmen. Dies mag daran liegen, dass sie einst menschlich gewesen sind und sich nach dem schlagenden Herzen sehnen, das ihnen genommen worden ist. Eine Erinnerung, die tief in ihnen verwurzelt ist, ohne dass sie selbst sie noch zu fassen vermögen.

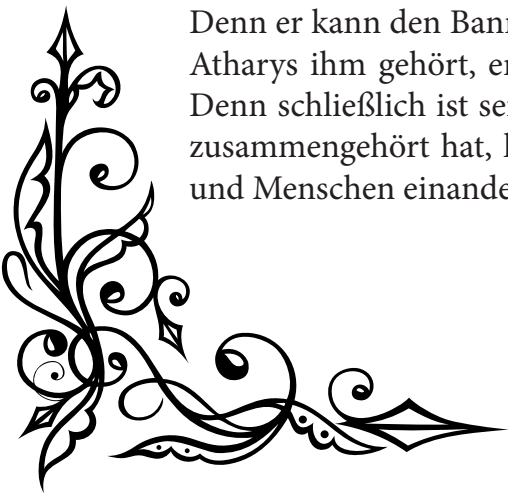
Feen saugen die Gefühle ihrer Umgebung auf wie ein Schwamm. Besonders stark, wenn sie auf irgendeine Weise mit einem Menschen verbunden sind, sei es auf geistiger oder körperlicher Ebene. Also suchen Feen diese Verbindung, eine Möglichkeit, Menschen nahe zu kommen und sie zu verführen.

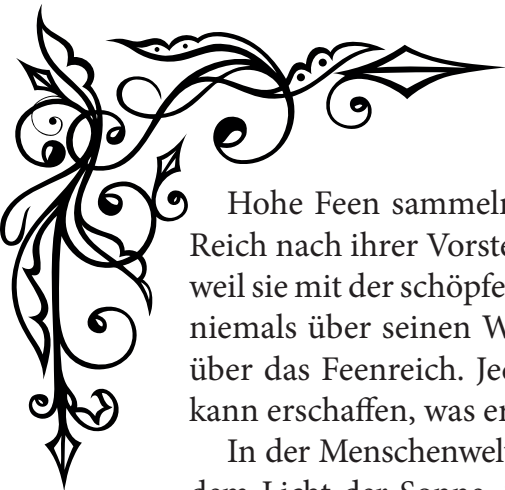
Insbesondere Künstler sind anziehend für Feen. Manche hohen Feen inszenieren sogar wahrhaftige Dramen um ihr Ziel herum, nur um ein noch tieferes Gefühl aus ihm heraus zu kitzeln und sich daran zu laben.

Dabei sind die meisten Feen nicht unbedingt bössartig oder boshaft, sie beabsichtigen nicht, ihrem Opfer Schaden zuzufügen. Aber sie können nicht mit Sterblichen umgehen. Mit ihrer Kurzlebigkeit, der Empfindlichkeit, ihren körperlichen Grenzen. Deswegen sind sie oft der Tod ihres Zieles. Wie ein Kind, das sorglos mit seinem Spielzeug umgeht, bis es zerbrochen ist und vergessen in einer Ecke endet.

Im Vergleich zu einer Fee ist ein Mensch ein Gefäß aus Glas. Und obwohl der Verstand einer Fee analytisch arbeitet, erkennt sie oft die Grenzen nicht, bis es zu spät ist. Feen sind von Menschen fasziniert wie von einem wissenschaftlichen Objekt, das sie niemals völlig verstehen können, weil es ihrer Logik zuwider handelt.

Auch Menschen sind von den Feen fasziniert. Ihre kalte Schönheit, ihre Makellosigkeit, ihre Macht. Es gibt vielfältige Gründe, weswegen sie die Spiegel öffnen und das Feenvolk einladen, die Tore zu durchschreiten, die zwischen dem Reich der Sonne und dem des Mondes geblieben sind. Geschenke des Herrn der Schatten an seine Kinder, Lücken, die es ihnen erlauben, ihre Sehnsucht zu stillen, bevor sie in ihre Welt zurückkehren müssen. Denn er kann den Bann der Hüterin des Lichts nicht brechen, doch in der Nacht, wenn Atharys ihm gehört, erlaubt er seinen Geschöpfen, unter den Menschen zu wandeln. Denn schließlich ist sein Sohn ebenso Schatten wie Licht, Sonne wie Mond. Was einst zusammengehört hat, kann niemals völlig getrennt werden. Und so ziehen auch Feen und Menschen einander für alle Zeit an, getrennt und doch von einer Art.





Hohe Feen sammeln ihr Gefolge in Höfen um sich und erschaffen sich ein eigenes Reich nach ihrer Vorstellung. Es gibt keine Grenzen für sie, nichts, das unmöglich wäre, weil sie mit der schöpferischen Kraft des Feenkönigs gesegnet sind, wenngleich sich diese niemals über seinen Willen hinwegsetzen kann. Er allein besitzt die endgültige Macht über das Feenreich. Jeder Baum, jede Pflanze beugt sich seinem Willen und niemand kann erschaffen, was er nicht gestattet.

In der Menschenwelt ist die Macht einer hohen Fee geringer. Feenzauber verblasst mit dem Licht der Sonne. Sobald sie berührt, was eine Fee aus ihrer Magie erschaffen hat, zerfällt ihr Werk zu Staub und nichts bleibt davon zurück. Allein das Werk des Feenkönigs ist davon ausgenommen, denn er war der Herr über Atharys, bevor seine Mutter ihn in die Verbannung gesandt hat. Und noch immer gehorcht die Welt seinem Willen.

Der Körper einer Fee regeneriert sich aus den Strömen der Magie und so ist sie nicht gezwungen, Nahrung zu sich zu nehmen. Sie kann es jedoch und tatsächlich imitieren. Feen die Feste und Bankette der Menschen auf eine befremdliche und sehr eigentümliche Weise. Da Feen Menschen aufgrund ihrer fehlenden Gefühle nur rudimentär verstehen können, ist ihre Interpretation von deren Gepflogenheiten oftmals eigenwillig. So sind die Speisen auf ihren Tafeln hübsch anzusehen, doch nicht unbedingt für einen Sterblichen genießbar. Feenzauber verbirgt die wahre Natur dessen, was die Diener auftragen und die Gäste scheinen es zu genießen - aber ihr fehlender Geschmackssinn lässt es den Feen gleichgültig werden, was sie konsumieren.

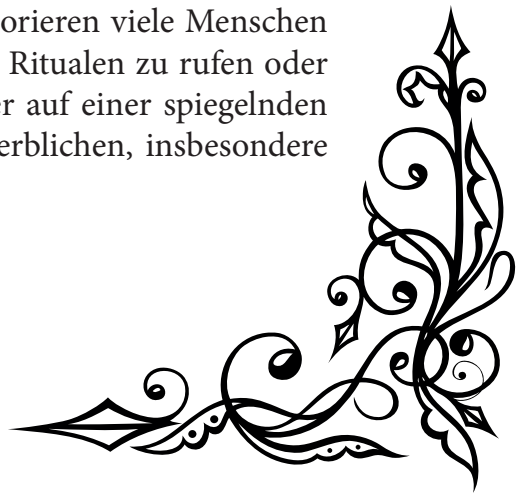
Die Gesellschaft der Feen basiert auf einer verdrehten Imitation der Menschenwelt, weil sie selbst sich niemals eine eigene Kultur erschaffen haben. Sie spiegelt das wider, was die Feen zu sehen glauben, mutet jedoch skurril und fehlerhaft an. Dies beginnt bei der Kleidung und endet bei allerlei Zeremonien, die abgehalten werden, ohne einen Sinn erkennen zu lassen. Womöglich mag eine Feen-Adelige es als kleidsam erachten, wenn lebendige Spinnen von ihrer kunstvollen Frisur baumeln. Doch in den Augen eines Menschen wirkt es vermutlich abstoßend.

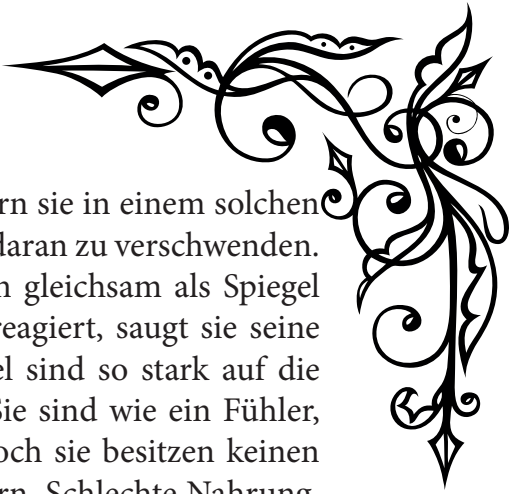
Ein Lachen ist zu schrill, Gesang misstönend oder ohne jedes Gefühl, eine Zeremonie eher eine Karikatur. Aber Feen bemerken es nicht. Sie imitieren, was sie sehen, aber begreifen es nur äußerlich.

Feen fürchten die Berührung von Eisen. Es erinnert sie an die Kälte in ihren Herzen und bereitet ihnen starken Schmerz. Noch schlimmer wird es, wenn sie das magisch verstärkte Feeneisen berühren oder wenn es sie gar durchbohrt. Es schmerzt sie so stark, dass sie sich nicht mehr rühren können und lässt ihre Körper gefrieren.

Gewöhnliche Waffen vermögen es nicht, eine hohe Fee zu töten, doch sie wird von der Sonne verbrannt, sobald man sie ihrem Licht aussetzt. Das Sonnenlicht ist der wahrhaftige Tod einer Fee. Wer sie in Feeneisen fängt und wartet, bis der Tag anbricht, kann sichergehen, dass sie für alle Zeit von dieser Welt verschwindet.

Die Verlockungen des Feenreiches sind vielfältig und so ignorieren viele Menschen die Gefahr, die sich darin verbirgt. Sie versuchen, die Feen mit Ritualen zu rufen oder stolpern unverhofft über ein Feengesicht in einem Spiegel oder auf einer spiegelnden Oberfläche. Solche Gelegenheiten enden selten gut für den Sterblichen, insbesondere dann, wenn der Feenzauber seine Sinne benebelt.





Hohe Feen locken Menschen hinter die Spiegel und verzaubern sie in einem solchen Maß, dass sie für die Fee sterben würden, ohne einen Gedanken daran zu verschwenden. Die Verbindung ist dann so stark, dass die Fee den Sterblichen gleichsam als Spiegel benutzt. Was immer er empfindet, wann immer er auf etwas reagiert, saugt sie seine Gefühle auf, als würde sie selbst sie durchleben. Solche Spiegel sind so stark auf die Fee eingestellt, dass sie geistig beinahe mit ihr verschmelzen. Sie sind wie ein Fühler, der einer Fee zeigt, wie sie auf eine Situation reagieren soll. Doch sie besitzen keinen eigenen Willen mehr und das Mondreich lässt sie bald verwitern. Schlechte Nahrung, kein Sonnenlicht, kein Gefühl mehr für die eigene Gesundheit und Gesellschaft, die nicht in der Lage ist, ihre Bedürfnisse zu verstehen. Den wenigsten Opfern einer hohen Fee ist ein langes Leben beschieden. Wer sich eine Begegnung mit einer wahrhaftigen Fee erträumt, ist gut beraten, dieser niemals ohne Eisenwurzel gegenüber zu treten. Das bitter duftende Kraut mit den kleinen weißen Blüten hält den Geist klar und sorgt dafür, dass Feenzauber nicht auf die Sinne wirken kann.



NIEDERE FEEN

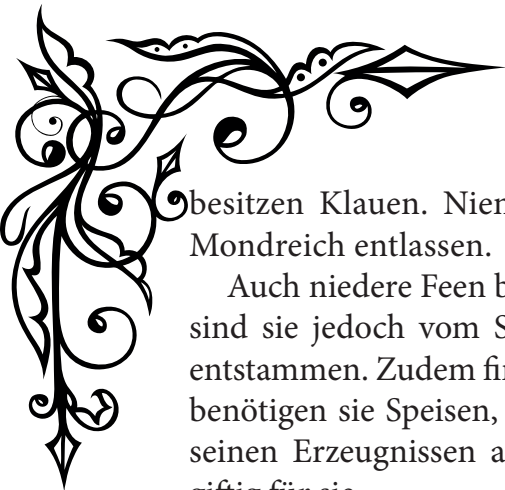
Die Feen waren klein und groß, zierlich oder plump. Manche entsprachen den Wesen, von denen die Legenden erzählten. Mit überirdischer Schönheit und leuchtendem Haar gesegnet, die Züge von Masken bedeckt, damit kein menschliches Auge sie ohne Erlaubnis erblickte. Sie hatten in den Logen Platz genommen, die von Vorhängen gesäumt waren, um sich vor allzu neugierigen Blicken zu schützen. Die anderen waren deformiert, kleinwüchsig oder so riesig, dass sie nicht auf den Stühlen sitzen konnten. Sie besaßen drei Arme oder nur ein Bein, die Schwimmhäute eines Frosches oder die Haut eines Salamanders.



Sie sind abgrundtief hässlich oder überirdisch schön. Grausam oder freundlich. Scharfsinnig und beängstigend intelligent oder ebenso dumm wie brutal. Die schöpferische Macht des Feenkönig ruht niemals und sie erschafft ständig neue Kreaturen aus seinen Träumen. Manchmal sind es feenartige, menschenähnliche Geschöpfe, zu anderen Zeiten Feenbestien, Monstrositäten, die furchterregend und gefährlich sind und die selbst hohen Feen gefährlich werden können. Dabei ist die Beschaffenheit dieser aus Träumen geborenen Kreaturen nahezu grenzenlos.

Die meisten niederen Feen verdingen sich an den Höfen der hohen Feen als Diener, die ansehnlicheren von ihnen nehmen oftmals einen Platz in deren Gefolge ein. Manche werden sogar zum Schoßtier einer hohen Fee und bleiben ständig an ihrer Seite.

Viele niedere Feen besitzen einen Makel. Buckel, einen zu großen Mund, eine seltsame Augenfarbe. Einen haarigen Körper, zu große Gliedmaßen oder einen ungewöhnlichen Körperbau. Sie sind riesig oder kleinwüchsig, völlig haarlos oder



besitzen Klauen. Niemand kann vorhersehen, was die Träume des Feenkönigs ins Mondreich entlassen.

Auch niedere Feen besitzen ein Interesse am Reich der Sonne. Ebenso wie hohe Feen sind sie jedoch vom Sonnenfluch betroffen, wie alle Kreaturen, die dem Mondreich entstammen. Zudem finden sie im Menschenreich keine Nahrung. Anders als hohe Feen benötigen sie Speisen, um zu überleben, und ihr Organismus ist dem Mondreich und seinen Erzeugnissen angepasst. Menschenspeisen sind häufig unverträglich oder gar giftig für sie.

Niedere Feen können fühlen, wenngleich ihr Gefühlsleben sich stark von dem eines Menschen unterscheidet. Dies beruht schon allein auf der Tatsache, dass es im Feenreich geprägt wird - und dass diese Geschöpfe nicht von Menschen abstammen.

Nicht jede niedere Fee besitzt Zauberkräfte. Jene, die es tun, können meist ihre wahre Gestalt verschleiern oder kleinere magische Effekte hervorrufen, wie einen Sternenschauer oder einen Luftzug, ein Klappern oder Rascheln, das es nicht gibt. Manche von ihnen sind boshaft und verursachen Unruhe und Schaden, andere sind freundlich und spielerisch. Allerdings bleibt ihnen eines mit den hohen Feen gemein: sie sind keine Menschen und können niemals mit menschlichen Maßstäben gemessen werden.



DER FEENKÖNIG

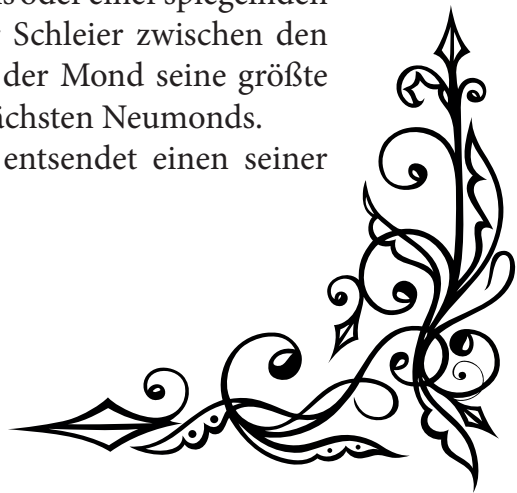
Nur er war geblieben. Dem Ruf des Mondes trotzend, um bis zum Sonnenaufgang auszuharren, wie er es immer tat. Es war, als wollte er die Sonne herausfordern, ihn zu verbrennen. Als wollte er dem Licht des Tages zeigen, dass er es nicht scheute. Dass er nicht vor ihm davonlaufen würde wie sein Volk. Dass er stärker war als die Göttin, die ihn verflucht hatte. Es war der Krieg, den er gegen sie führte. Als wollte er ihr ins Angesicht blicken und ihr beweisen, dass sie ihn nicht gebrochen hatte. Sein rotes Haar wehte wie eine Flamme in der Brise, die zu sacht war, um es zu bewegen. Doch es war, als würde der Wind ihn zu jeder Zeit umgeben. Als würde er nach ihm suchen und die Feuer in seinem Inneren anfachen.

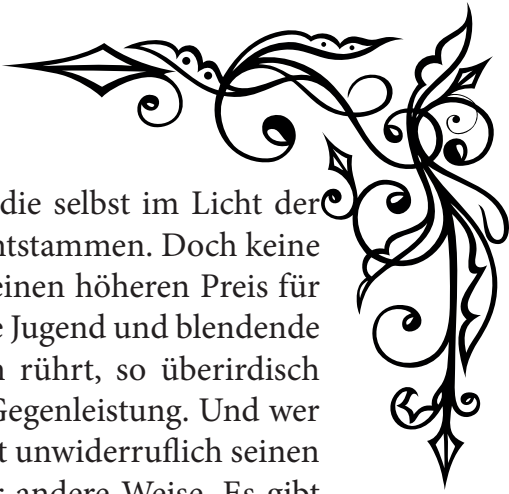


Der Herr der Wünsche, König des Mondreiches. Von vielen gefürchtet und dennoch von einer solchen Faszination für die Menschen, dass sie es nicht lassen können, seine Anwesenheit zu beschwören.

Drei Mal muss man nach ihm rufen, im Angesicht eines Spiegels oder einer spiegelnden Fläche. Das erste Mal in der Nacht des Neumonds, wenn der Schleier zwischen den Welten am dünnsten ist. Das zweite Mal bei Vollmond, wenn der Mond seine größte Kraft besitzt. Und schließlich ein letztes Mal in der Nacht des nächsten Neumonds.

Erst dann erscheint der König des Feenreiches - oder er entsendet einen seiner Untertanen an seiner statt.





Jede hohe Fee vermag es, die tiefsten Wünsche zu erfüllen, die selbst im Licht der Sonne erhalten bleiben, weil sie dem Herzen eines Sterblichen entstammen. Doch keine ist so mächtig wie der König der Feen. Und niemand verlangt einen höheren Preis für den Handel, um den ein Sterblicher ihn ersucht. Er schenkt ewige Jugend und blendende Schönheit. Reichtum und Ruhm. Eine Stimme, die zu Tränen rührt, so überirdisch schön, dass sie betört und verführt. Aber niemals gibt er ohne Gegenleistung. Und wer sie nicht erbringt oder glaubt, dass er ihn betrügen kann, erweckt unwiderruflich seinen Zorn. Letztlich bezahlt jeder den Feenkönig. Auf die eine oder andere Weise. Es gibt keinen Weg, ihm zu entinnen oder sich vor ihm zu verstecken.



»Magie gehört nicht in die Hände der Menschen. Wer sie missbraucht, muss dafür bezahlen. Es ist nicht an mir, mich über die Gesetze der Götter hinwegzusetzen.« Er lächelte bitter und sie verachtete sich dafür, dass sie sich zurückwünschte, was sie einst besessen hatten. »Ich habe dir gegeben, was du dir ersehnt hast und du hast unseren Pakt nicht erfüllt. Gib mir nicht die Schuld an den Folgen.«



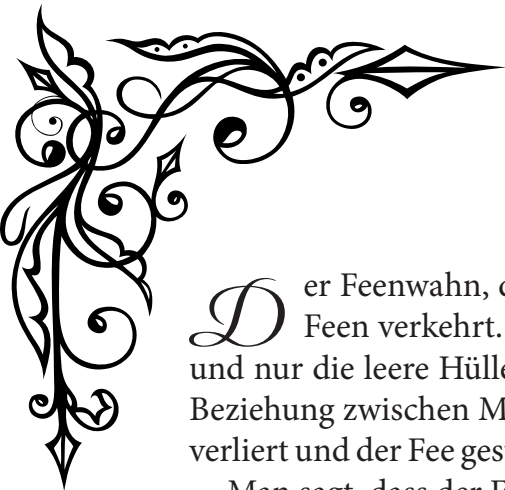
Kein Mensch könnte jemals so beeindruckend erscheinen wie der Feenkönig. Makellos gekleidet und mit dem eleganten Gehstock, dessen Handstück von einem Drachenkopf geziert wird. Das Haar flammend rot wie Feuer, ein Auge golden wie die Sonne, das andere blau wie ein eisiger Saphir. Niemand weiß, was er mit ihnen sehen mag.

Gerät er in Zorn, verwandeln sich seine Pupillen in Schlitze und seine scharfen Eckzähne offenbaren sich. Denn tief im König der Feen schlummert eine Bestie, die zum Vorschein kommen kann, wenn man sie reizt. Und keine Kreatur ist rachsüchtiger oder leidenschaftlicher als er. Doch ebenso ist kein Geschöpf dieser Welt von derselben Sehnsucht erfüllt. Nach der Welt der Sterblichen, die für ihn verloren ist. Der Wärme von Gefühlen, die es im Mondreich nicht gibt. Und dem Licht der Sonne, die er nie mehr mit seinen eigenen Augen erblicken darf.



FEENWAHN

Der Geruch der verwelkenden Rosen war überwältigend. Sie hielt instinktiv den Atem an und blickte auf die Frau, die in dem weißen Schaukelstuhl saß, eine Decke über den Beinen. Ihr Blick war abwesend aus dem Fenster gerichtet, während sie sacht auf und ab schaukelte. Lyane nahm nicht wahr, dass ihre Tochter gekommen war. Sie sumnte leise die Melodie der Spieluhr, die ihre skelettartigen Finger in ihrem Schoß umklammerten, ein verklärtes Lächeln auf den Lippen, über die niemals Worte kamen. Sie trug ihr Nachtkleid, das sie einem Gespenst ähneln ließ. Schon lange besaß sie keine Verwendung mehr für die prächtigen Gewänder, mit denen ihr Gemahl sie einst überschüttet hatte.



Der Feenwahn, das Schwert, das über jedem Menschen hängt, der zu oft mit den Feen verkehrt. Jenes geheimnisvolle, unerklärliche Leiden, das den Geist stiehlt und nur die leere Hülle in der Welt der Menschen zurücklässt. Er ist das Resultat einer Beziehung zwischen Mensch und Fee im Reich der Sonne, wenn der Mensch sich darin verliert und der Fee gestattet, seine Seele mit durch die Spiegel ins Mondreich zu nehmen.

Man sagt, dass der Feenwahn vor allem junge Frauen trifft, die dem Zauber einer Fee erliegen und deren Seele im Feenreich zurückbleibt, wo sie für alle Zeit in ihren Träumen mit den Feen tanzt. Aber dies ist eine romantische Vorstellung, denn die Feen unterscheiden nicht zwischen den Geschlechtern, wenn sie ihren Zauber wirken.

Kaum ein vom Feenwahn Betroffener kehrt je in seinen Körper zurück, um von seinen Erlebnissen zu berichten und so wird der traumverlorene Zustand bis in alle Zeit ein Geheimnis bleiben. Ob es einen Ausweg gibt, ob und wann die Feen ihr Opfer freigeben, ob der Feenwahn das Resultat eines Handels ist oder fehlgeleitete Liebe, ob er immer gleich verläuft oder sich unterscheidet - es bleibt ein Rätsel, das niemand zu lösen vermag.

Fest steht, dass der Körper eines Menschen, der dem Feenwahn erlegen ist, mit und mit verwittert, bis alles Leben aus ihm gewichen ist. Vielleicht ist es möglich, eine Fee dazu zu bringen, ihn freizugeben und den Bann zu brechen. Aber es erfordert großen Mut, ihnen entgegenzutreten und um die Seele eines verlorenen Menschen zu handeln. Und der Preis ist mit Gewissheit hoch.

Die Gesetze von Sonne und Mond

Eine Fee vermag es nicht, einen Menschen gegen seinen Willen ins Mondreich zu entführen. Nur wer sein Einverständnis gibt, kann durch die Spiegel geführt werden. Doch auf welchem Wege dieses erlangt wird, unterliegt keinem Gesetz, solange es nicht durch Magie geschieht.

Wer jedoch freiwillig über die Grenze des Mondreiches tritt, gehört der Fee. Sein Körper und seine Seele sind nicht länger sein Eigen und allein die Fee entscheidet, wann und ob er wieder ins Reich der Sonne zurückkehren darf.

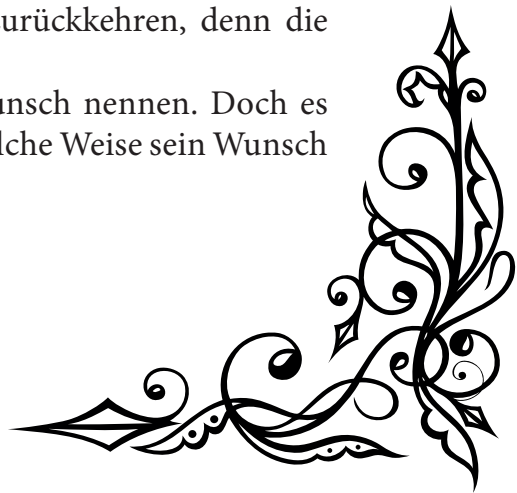
Eine Fee kann (einen Menschen) nicht töten, denn wenn sie es tut, bezahlt sie mit der Magie in ihren Adern und verliert ihre Lebenskraft. Sie verwittert und welkt, bis nichts mehr von ihr bleibt.

Eine Fee kann nicht lügen, denn jede Lüge, die sie ausspricht, lässt ihre Zunge bluten, als wäre sie von einer Klinge zerschnitten.

Nur bei Nacht, wenn der Mond am Himmel steht, kann eine Fee ins Reich der Menschen reisen. Bei Tage, wenn die Hüterin des Lichts regiert, bleiben ihr die Portale verschlossen.

Sobald die Sonne aufgeht, muss eine Fee ins Mondreich zurückkehren, denn die Sonne verbrennt sie zu Asche.

Wer eine Fee ruft und mit ihr handelt, darf ihr seinen Wunsch nennen. Doch es obliegt allein der Fee, welchen Preis er dafür bezahlt und auf welche Weise sein Wunsch gestattet wird.





DIE GESETZE VON SONNE UND MOND

- Eine Fee vermag es nicht, einen Menschen gegen seinen Willen ins Mondreich zu entführen. Nur wer sein Einverständnis gibt, kann durch die Spiegel geführt werden. Doch auf welchem Wege dieses erlangt wird, unterliegt keinem Gesetz, solange es nicht durch Magie geschieht.
- Wer jedoch freiwillig über die Grenze des Mondreiches tritt, gehört der Fee. Sein Körper und seine Seele sind nicht länger sein Eigen und allein die Fee entscheidet, wann und ob er wieder ins Reich der Sonne zurückkehren darf.
- Eine Fee kann (einen Menschen) nicht töten, denn wenn sie es tut, bezahlt sie mit der Magie in ihren Adern und verliert ihre Lebenskraft. Sie verwittert und welkt, bis nichts mehr von ihr bleibt.
- Eine Fee kann nicht lügen, denn jede Lüge, die sie ausspricht, lässt ihre Zunge bluten, als wäre sie von einer Klinge zerschnitten.
- Nur bei Nacht, wenn der Mond am Himmel steht, kann eine Fee ins Reich der Menschen reisen. Bei Tage, wenn die Hüterin des Lichts regiert, bleiben ihr die Portale verschlossen.
- Sobald die Sonne aufgeht, muss eine Fee ins Mondreich zurückkehren, denn die Sonne verbrennt sie zu Asche.
- Wer eine Fee ruft und mit ihr handelt, darf ihr seinen Wunsch nennen. Doch es obliegt allein der Fee, welchen Preis er dafür bezahlt und auf welche Weise sein Wunsch gestattet wird.



MONDREICH

DAS REICH DES MONDES

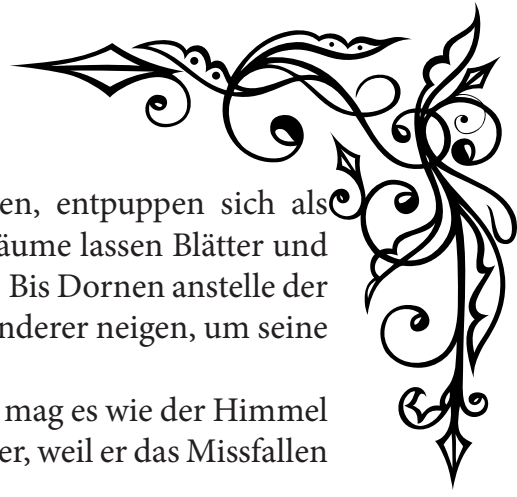
EIN DUNKLER TRAUM AUS SCHERBEN

Das Reich des Mondes war schön, als wäre es einem Märchen entsprungen. Der Himmel war klarer, der Mond heller, die Sterne leuchtender, als sie es je gesehen hatte. Der Wind duftete nach den Blüten, die die Bäume zierten und selbst das Rauschen des kleinen Baches, der sich durch den endlosen Garten schlängelte, klang lieblicher, als sie es je gehört hatte. Die Vögel verstummten auch in der dunkelsten Stunde der Nacht nicht, doch ihr Lied kündete niemals vom Erwachen eines neuen Tages, denn der Morgen kam nie. Dafür erhellten unzählige Lichter die Nacht. Sie saßen in den Bäumen und blitzten zwischen den Blüten der Hecken auf, sie trieben auf dem Wasser oder schwebten in der Luft wie Glühwürmchen. Maja hatte versucht, eines dieser Lichter einzufangen, aber ihre Hand war hindurchgeglitten wie durch einen Geist. Ein Prickeln auf ihrer Haut war alles, was sie gespürt hatte.



Das Reich des Mondes, niemals vom Licht der Sonne berührt. Das verfluchte Reich der Feen, erschaffen aus Magie und den dunklen Träumen des Feenkönigs. Kein Ort könnte unglaublicher sein als dieses Reich, in dem Wolkenpaläste am Himmel schaukeln und Straßen aus dem Nichts erscheinen.

Das Mondreich erscheint wie ein Traum aus silbergeküsstem Glas. Die zarten Bauwerke, die in der Nacht zu glühen scheinen, die gläsernen Lampen, die von Zweigen hängen, obgleich nirgends eine Seele zu sehen ist. Kein Ort könnte schöner sein und dennoch so falsch und verdreht, dass Staunen schnell in Grauen umschlägt.



Perfekte weiße Rosen, die an einer Mauern hinauf wachsen, entpuppen sich als messerscharfes Glas, das Blut fordert, sobald man es berührt. Bäume lassen Blätter und Blüten auf eine Wiese regnen, bis sie nackt in den Himmel ragen. Bis Dornen anstelle der Blüten aus den Ästen wachsen, die sich nach einem arglosen Wanderer neigen, um seine Haut zu zerreißen und sein Blut zu trinken.

Das Feenreich ist ebenso Albtraum wie Traum. Für den einen mag es wie der Himmel erscheinen, der nächste findet sich unversehens im Abgrund wider, weil er das Missfallen einer Fee erregt hat.

Jede hohe Fee erschafft sich ihr Reich selbst aus ihrer Magie und residiert dort mit ihrem Gefolge aus niederen Feen und gefangenen Menschen. Die eine lebt in einem Palast aus Eis in einer mondbeschienenen Schneelandschaft, die nächste in einem Land des ewigen Frühlings, in dem Blütenduft wie Parfum durch die Luft schwebt. Manche umgeben sich mit makelloser Schönheit, andere mit einer grauenvollen, erschreckenden Hässlichkeit.

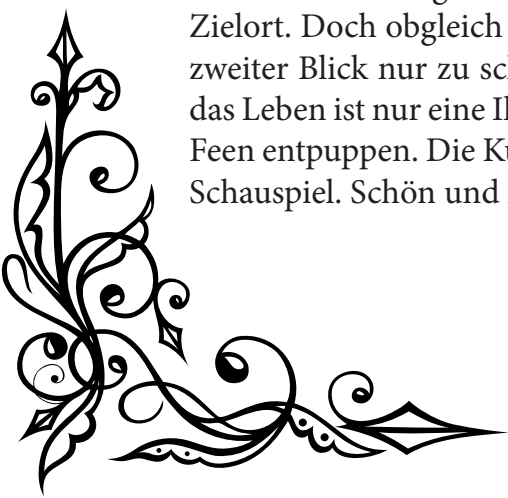
Nichts ist unmöglich in diesem Land aus purer Magie. Und dennoch ... wer zu lange hierbleibt, erkennt nur zu bald die Kälte und Leere die unter der Oberfläche liegen.

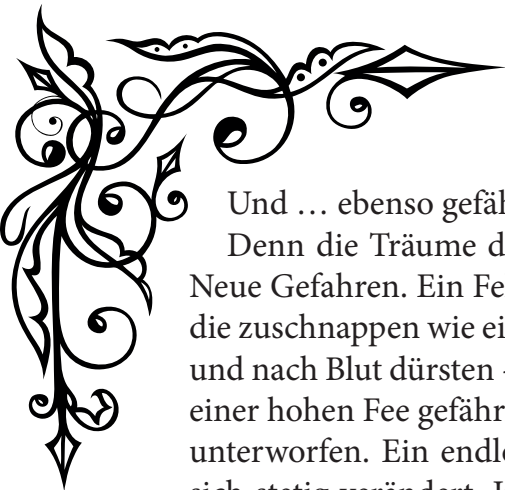
Die Früchte des Feenreiches riechen faulig und besitzen einen abstoßenden Geschmack. Sie sind verschrumpelt und schleimig, zäh oder hart wie Stein. Oftmals sind sie giftig oder verursachen Übelkeit, wenn ein Mensch davon kostet. Beeren besitzen Stachel, Pilze strömen einen widerwärtigen Geruch aus und zerfallen, sobald man sie berührt.

Durchblickt man den Feenzauber, bleibt nicht viel von der Pracht einer Blumenwiese. Denn echte Blüten sind verwachsen und kränklich. Das Feenreich bringt nichts Gesundes hervor. Nur Gewächse, die unter dem Licht des Mondes gedeihen können. Berührt von der ewigen Nacht, die niemals der Sonne weicht.

Trotzdem - wer mit dem verklärten Blick eines Menschen in dieses Reich gelangt, glaubt, niemals eine solche Schönheit gesehen zu haben. Und wer ihm entkommt, wird sich ewig danach sehnen, es noch ein einziges Mal mit seinen eigenen Augen sehen zu dürfen.

Nur eine einzige wahrhaftige Stadt existiert im Reich der Feen. Luënnfyl, der Ort, von dem aus der Feenkönig sein Reich regiert. Hier steht sein Palast. Das elfenbeinartige Gebäude mit den unzähligen Türmen, das über jenes weiße Wunder wacht, das sich zu seinen Füßen ausdehnt. Einst hat der König der Feen die Stadt für seine Tochter erschaffen, die sich nach dem Reich der Menschen gesehnt hat, und so ist Luënnfyl eine Imitation des menschlichen Stadtlebens. Hohe Feen besiedeln die weißen Villen, die sich an der silbernen Ader des Astryn erstrecken, des Flusses, der Luënnfyl teilt. Ein Marktplatz in ihrer Mitte bietet die Waren des Feenreiches feil. Schiffe schwanken im Hafen auf den Wassern des Astryn und bringen einen Strom der feinsten Güter in die Stadt. Prächtige Kutschen fahren durch die Straßen und tragen die Feen an ihren Zielort. Doch obgleich es wirkt, als wäre Luënnfyl eine wahrhaftige Stadt, offenbart ein zweiter Blick nur zu schnell, dass sie das niemals sein könnte. Denn all der Handel, all das Leben ist nur eine Illusion. Die lächelnden Gesichter der Händler, die sich als niedere Feen entpuppen. Die Kundschaft, die ihre Waren mit falschen Münzen bezahlt. Es ist ein Schauspiel. Schön und leer wie alles im Feenreich.





Und ... ebenso gefährlich.

Denn die Träume des Feenkönigs bringen Nacht für Nacht neue Kreaturen hervor. Neue Gefahren. Ein Felsspalt, der plötzlich die Erde aufbricht und spitze Felsen gebiert, die zuschnappen wie ein Gebiss. Geschöpfe aus Albträumen, die über das Land wandern und nach Blut dürsten - oder nach Seelen. So furchterregend und mächtig, dass sie selbst einer hohen Fee gefährlich werden können. Das Mondreich ist einem ständigen Wandel unterworfen. Ein endloser Irrgarten, in dem man sich nicht orientieren kann, weil er sich stetig verändert. In der einen Sekunde steht ein Reisender in einem Wald, in der nächsten ertrinkt er in einem riesigem See, der alle Bäume verschlingt. Nur eines ist gewiss - wer sich im Mondreich verirrt, findet niemals ohne Hilfe den Weg hinaus.



LUENNNDYL

DAS HERZ DES MONDES

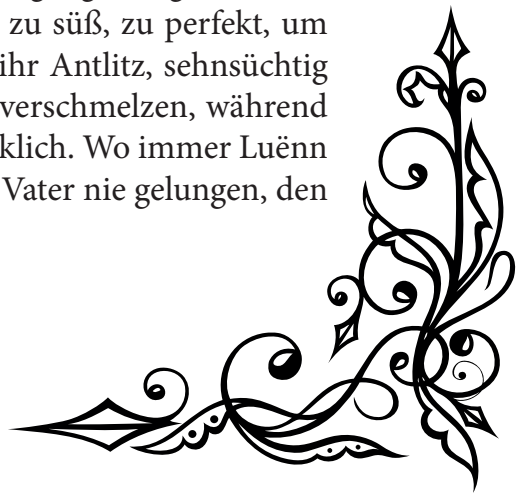
Der Nachthimmel erschien in den Spiegeln. Eine Stadt aus Elfenbein, durchzogen von der silbernen Ader eines Flusses. Klippen am Meer, auf denen ein einsamer Leuchtturm stand.

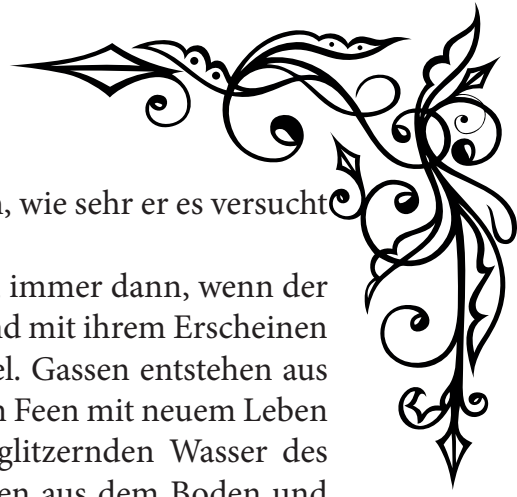
Die Bilder wechselten, doch ihre silberdurchwirkte Schönheit blieb immer gleich. Die eintönige Farblosigkeit des Feenreiches. Das Reich der ewigen Nacht. Ebenso schön und gefährlich wie sein Herr.



Luennndyl, das Herz des Mondes. Ein Zauberreich aus Elfenbein und Silber, das reicht, so weit das Auge sehen kann. Die wundersame Stadt der Feen, die der Feenkönig einst für seine Tochter geschaffen hat, um ihre Sehnsucht nach dem Reich der Menschen zu stillen. Doch so sehr er sich auch bemüht hat - Luennndyl konnte niemals mehr sein als eine Imitation. Erschaffen aus reiner Feenmagie, die ein Kunstwerk geboren hat, doch niemals ein einziges wahrhaftiges Gefühl. Und selbst der Feenkönig hat niemals vermocht, die Sonne in seinem Reich zu beschwören, um seine Tochter Luënn zu erfreuen.

Heute ist Luënn nur noch eine längst verblichene Erinnerung. Aber ihr Gesicht kann an vielen Stellen der Stadt entdeckt werden. So wie die große Statue inmitten des Parks, umgeben von weißen Rosen, die niemals verwelken. Zierliche Singvögel singen dort zu jeder Stunde ihr Lied im Licht des Mondes, zu melodisch und zu süß, zu perfekt, um wirklich zu sein. Auch der Brunnen auf dem Marktplatz zeigt ihr Antlitz, sehnsüchtig hinaus auf das Meer gerichtet, als wollte sie mit seinen Wellen verschmelzen, während Wasser aus ihren Händen rinnt. Niemals wirkt sie wahrhaft glücklich. Wo immer Luënn zu sehen ist, zeichnet Melancholie ihre Züge. Als wäre es ihrem Vater nie gelungen, den





Ausdruck von Glück auf ihrem Gesicht einzufangen, ganz gleich, wie sehr er es versucht hat.

Manchmal erscheinen neue Abbilder von Luënn in der Stadt, immer dann, wenn der Feenkönig von seiner Tochter träumt und sich ihrer erinnert. Und mit ihrem Erscheinen wandelt sich auch Luënnfyl. Denn die Stadt ist ewig im Wandel. Gassen entstehen aus dem Nichts, gesäumt von leeren Häusern und Villen, die von den Feen mit neuem Leben gefüllt werden. Brücken schlagen gläserne Bögen über dem glitzernden Wasser des Astryn, in dem sich der Sternenhimmel spiegelt. Läden wachsen aus dem Boden und bieten ihre Waren feil, während andere verschwinden, als hätte es sie niemals gegeben. Weiße Schiffe schwanken in einem Augenblick im Hafen und segeln hinaus, um sich auf dem Wasser in einen Schwan zu verwandeln, der sich in den Himmel erhebt.

Die Geschäfte verkaufen nicht nur gewöhnliche Gegenstände, sondern auch Magie. Muscheln, die mit der Stimme einer Sirene singen, Bücher, die sich von allein vorlesen, Kutschen, die ohne Pferde fahren, sogar Instrumente, die spielen, ohne dass ein Musiker sich ihrer bedient. Es gibt nichts, das man im Feenreich nicht bekommen kann, solange Magie vermag, es zu erschaffen.

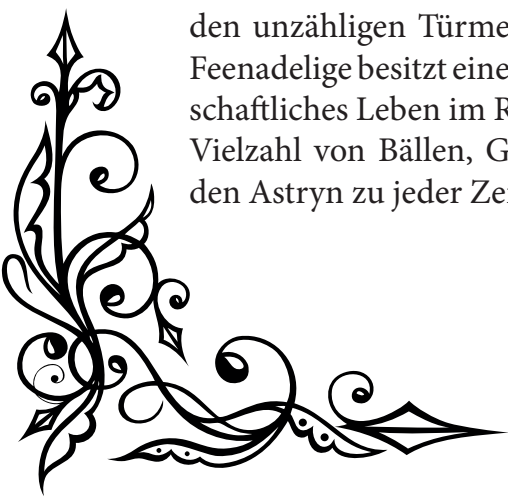
Luënnfyl ist ein Wunder, das sich an jedem Tag neu erfindet. Teile der Stadt sterben, um wieder neu geboren zu werden. Sie ist wie ein Jahrmarkt, der niemals stillsteht und der immer neue Kuriositäten gebiert. Auf den ersten Blick märchenhaft schön, auf den zweiten von einer abgründigen Hässlichkeit. Die Fassade der Stadt mag leuchtend sein, in glühendes Silber getaucht, als wäre sie aus dem Licht des Mondes geboren. Doch wenn man daran kratzt, kommt ihre Falschheit zum Vorschein und der Schrecken, der darunter lauert.

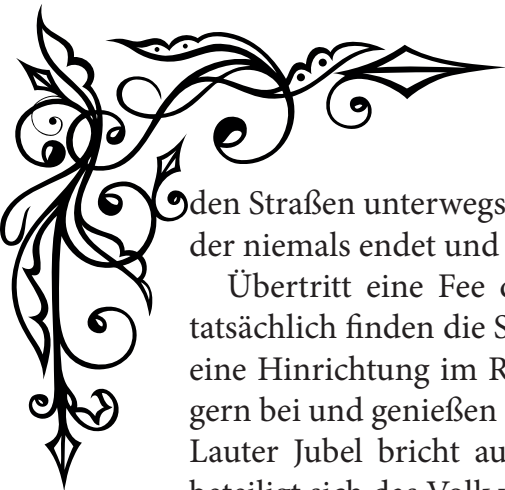
Eine erstaunlich große Anzahl Menschen bevölkert Luënnfyl. Sie betreiben Geschäfte und verkaufen die Waren des Feenreiches in ihren Läden. Erlesene Gegenstände von makelloser Schönheit ... solange der Blick nicht tiefer geht und die Wahrheit darunter entdeckt. So sind bezaubernde Backwaren und Torten in den Bäckereien ausgestellt. Doch wer davon kostet, schmeckt die fauligen Früchte des Feenreichs.

Musiker spielen in Pavillons und auf öffentlichen Plätzen zur Erbauung der Feen. Scheinbar entrückt in ihrer Kunst - aber in Wirklichkeit sind ihre Augen leer. Maler betreiben Werkstätten und werden von Mäzenen besucht. Doch wer sie genauer ansieht, erkennt, dass sie allmählich verwittern. Dass ihre Haut zu bleich ist, ihre Körper so mager sind, dass die Knochen zum Vorschein kommen.

Sie alle sind verzaubert. Von einer Fee besessen, die sich an ihrer Kunst erfreut und an ihren Gefühlen labt. Andere Feen flanieren mit ihren sterblichen Spielzeugen durch die Straßen, ihre Kehlen von juwelenbesetzten Halsbändern umschlossen, an denen Leinen hängen, die fest in den Händen ihrer Herrn liegen, als wären sie Haustiere.

Der Hof des Feenkönigs residiert in Luënnfyl, in der Nähe des weißen Palastes mit den unzähligen Türmen, der von weißen Rosen überwuchert ist. Jeder hochgeborene Feenadelige besitzt einen Palast oder eine Villa am Ufer des Astryn und wenn es ein gesellschaftliches Leben im Reich der Feen gibt, findet es hier statt. Die Feen veranstalten eine Vielzahl von Bällen, Gesellschaften und Festlichkeiten. Geschmückte Boote passieren den Astryn zu jeder Zeit und prächtige Kutschen, von grazilen Rössern gezogen, sind in





den Straßen unterwegs. Alles scheint prachtvoll und leuchtend. Wie ein schöner Traum, der niemals endet und der niemals wirklich sein könnte.

Übertritt eine Fee die Gesetze des Feenkönigs, wird hier über sie gerichtet. Und tatsächlich finden die Strafen öffentlich statt und ziehen nicht weniger Zuschauer an als eine Hinrichtung im Reich der Sonne. Insbesondere die niederen Feen wohnen ihnen gern bei und genießen es, jene bestraft zu sehen, die normalerweise über sie bestimmen. Lauter Jubel bricht aus, wenn die Strafen besonders grausam sind und nicht selten beteiligt sich das Volk von Luënnfyl daran.

Das Wetter in Luënnfyl ist launenhaft. Oftmals passt es sich der Stimmung des Feenkönigs an und so stürmt es, wenn er zornig ist. Oder es regnet in Strömen, wenn er Melancholie empfindet. Manchmal ist Luënnfyl am Morgen eines Tages unter einer dichten Schneeschicht begraben. Dann gefriert der Astryn und Eiszapfen hängen von den Dächern. Danach schmilzt der Schnee und lässt den Fluss über die Ufer treten, bis das Wasser die Gassen in eine glitzernde Flusslandschaft verwandelt.

In der ewigen Nacht vergeht die Zeit nicht wie im Reich der Sonne. Und so gibt es Uhren an jedem Flecken des Feenreichs, die das Vergehen der Zeit im Reich der Menschen anzeigen. In jeder Nacht, pünktlich zur Stunde der Mitternacht, erlöschen der Mond und die Sterne für einen Herzschlag. Dann sind die Schleier zwischen der Welt der Menschen und der Feen so dünn, dass die Feen sie durchschreiten und den Rufen jener folgen, die nach ihrer Gesellschaft verlangen.

Dann wird es still in Luënnfyl. Das Leben erlischt und die Stadt scheint zu gefrieren. Als würde sie in einen tiefen Schlaf fallen, der erst endet, wenn die Sonne über dem Menschenreich erwacht und die Feen zurückströmen lässt wie Flüchtlinge, die vor ihrem Schein fliehen müssen.

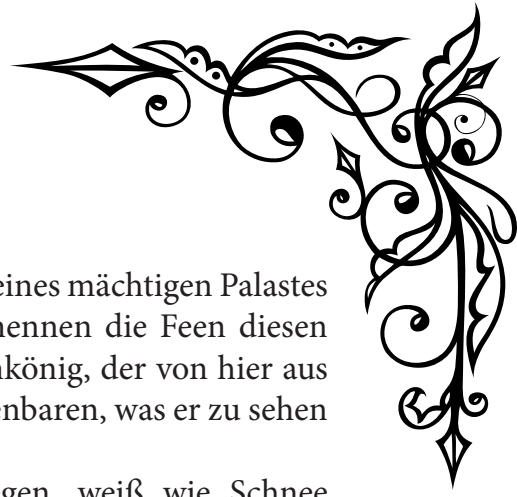


MONDFEUER

DER PALAST DES FEENKÖNIGS

Die zweifarbigten Augen des Feenkönigs glühten. Eines wie dunkler Saphir, dem Nachthimmel gleich. Das andere aus strahlendem Gold, von der Sonne geschaffen. Die Flammen seines Haares ergossen sich über die mächtige Gestalt, die auf dem Obsidianthron saß. Der Körper angespannt, die Hände in mühsamer Beherrschung um die Armlehnen geklammert. Sie waren allein in seinem Thronsaal. Keiner seiner Untertanen hielt sich unter der hohen Kuppel auf, die aus Sternenlicht gewoben war. Kein Wächter stand zwischen den schwarzen Säulen, die sie trugen. Corvyn sah nicht hinauf zu den verwirrenden Gittern aus leuchtendem Silber, über denen er den Mond wusste. Sein Licht war es, das die Wirbel auf dem Boden in ihre nie enden wollende Bewegung versetzte. Nun tanzten sie schneller, ein sichtbarer Hinweis auf die Erregung, die im Herrn dieser Hallen tobte.





Aus den Strahlen des Mondes geformt und zu der Gestalt eines mächtigen Palastes gesponnen, der allen Gesetzen trotzt. Mondfeuer, so nennen die Feen diesen Ort, in dem die mächtigste Kreatur ihres Reiches lebt, der Feenkönig, der von hier aus über sein Land regiert. Umgeben von Spiegeln, die ihm alles offenbaren, was er zu sehen wünscht.

Unzählige Türme recken sich dem Sternenhimmel entgegen, weiß wie Schnee und ebenso glitzernd. Feine Gespinste aus Silber bilden Kuppeln und zieren Fenster, so zerbrechlich, als könnte ein Windhauch sie durchbrechen. Weiße Rosen bedecken jeden Turm und ranken sich an der Fassade hinauf. Doch wer sie berührt, stellt nur zu schnell fest, dass ihre zarten Blütenblätter scharf sind wie Messer, die mühelos Fleisch zerschneiden können, ohne dass sie Dornen dafür brauchen. Sie überwuchern den Garten mit ihrer wilden Schönheit und schmiegen sich an Pavillons und Springbrunnen, umrahmen Wasserspiele und ranken sich über die gepflegten Wege, die wirken wie schimmernder Kristall.

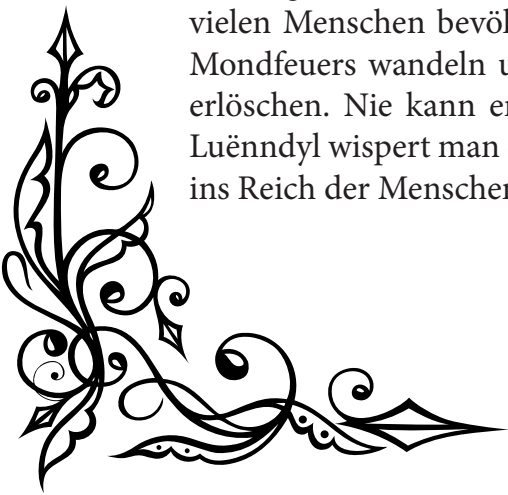
Der innere Hof des Feenkönigs bevölkert den Palast. Würdenträger und Beamte, jene, die seinem Blut am nächsten stehen oder genügend Macht besitzen, um sich dieses Privileg verdient zu haben - solange sie ihn nicht verärgern und dafür aus den hohen Marmorhallen verbannt werden.

Wann immer dies geschieht, färben sich die Mauern des Palastes schwarz. Dann erlöscht das Licht von Mondfeuer und lässt nur die glänzende Schwärze von Obsidian zurück. Dieses Phänomen zeigt sich häufig, wenn der König der Feen in seinem Thronsaal Audienzen gewährt und dabei über jene richtet, die die Gesetze des Mondreiches übertreten haben.

Wie der Rest des Feenreiches ist auch Mondfeuer in einem ständigen Wandel. Die Fassade verändert sich, Brücken entstehen zwischen Türmen, Fenster und Balkone bilden sich aus dem Nichts. Wirbelnde Adern aus Silber ziehen sich durch die Wände. Gefangenes Mondlicht, das den Palast erglücken lässt. Das kalte Mondfeuer, das dem Palast seinen Namen gegeben hat. Es brennt in offenen Schalen und kristallinen Lampen, erhellt die Säulengänge mit seinem Schein und flackert selbst in den Kerkern, die sich unterhalb des Palastes befinden.

Künstler arbeiten in seinem Schein an ihren Werken, erschaffen Statuen und Wandmalereien mit ihren eigenen Händen, denen eine Magie innewohnt, die das Feenreich nicht besitzt. Oftmals sieht der Feenkönig ihnen dabei zu und ein aufmerksamer Beobachter kann dann ein sehnsüchtiges Licht in seinen zweifarbigen Augen entdecken.

Ein genauerer Blick in die Gänge des Palastes offenbart, dass er von ungewöhnlich vielen Menschen bevölkert wird. Sterbliche Gesichter, die für eine Weile im Licht des Mondfeuers wandeln und dem Feenkönig Gesellschaft leisten, bevor sie unweigerlich erlöschen. Nie kann er sie lange halten, bevor sie im Mondreich vergehen. Doch in Luënnfyl wispern man darüber, dass er manche wieder durch die Spiegel sendet. Zurück ins Reich der Menschen ... wenn sie wahrhaft sein Herz berühren konnten.



DAS SPIEL

SCHRITT FÜR SCHRITT INS SPIEL

Da sich am Anfang natürlich die Frage stellt, was man genau tun muss, um „Hinter den Spiegeln“ mitzuspielen, werden hier die wichtigsten Punkte und Fragen Schritt für Schritt beantwortet, um den Einstieg in das Spiel zu erleichtern.

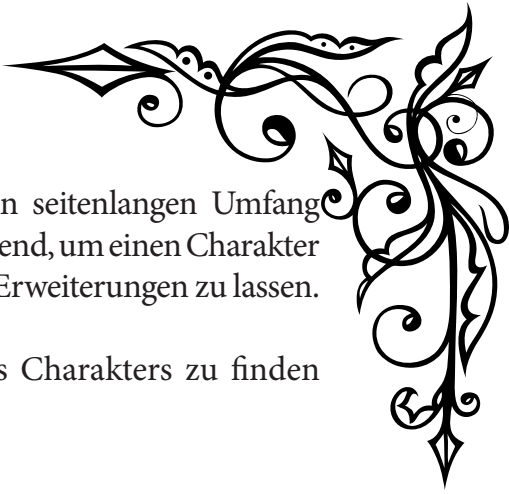
1. NEU ANGEMELDET - ABER WARUM KANN ICH NICHT POSTEN?

Wenn Du Dich neu „Hinter den Spiegeln“ angemeldet hast, kannst Du zwar in den freien Bereichen Beiträge verfassen, allerdings wirst Du feststellen, dass Dir das Schreiben in einem Spielthread verweigert wird. Dies ist kein Grund zur Panik - wir haben Dich nicht gesperrt oder ähnliches. Allerdings musst Du für das Spiel frei geschaltet werden, bevor Du daran teilnehmen kannst.

Die Gründe dafür sind einfach erklärt - wir möchten uns Deinen Charakter zuerst ansehen und sicherstellen, dass er auch in das Spiel passt, bevor Du wirklich loslegen kannst. Damit wird vermieden, dass urplötzlich eine Elfen-Invasion oder eine Wechselbalg-Stampede über uns hereinbricht.

2. JA, UND WAS MACHE ICH NUN ALS NÄCHSTES?

Wenn Du Dein Konzept im Kopf zusammengebastelt hast, benötigen wir eine Beschreibung Deines Charakters. Diese wird hier als Biographie bezeichnet und in Ich-Form zu Papier gebracht. Das bedeutet, dass Du Deinem Charakter nun eine eigene Stimme gibst, mit der er die wichtigsten Stationen seines Lebens erzählen kann.



Der Text sollte nicht zu knapp sein, muss jedoch auch keinen seitenlangen Umfang aufweisen. Ca. 1 - 1 ½ Seiten Text sind meistens vollkommen ausreichend, um einen Charakter zu beschreiben und dann auch noch genügend Platz für zukünftige Erweiterungen zu lassen.

In der Charakterbiographie sollten die wichtigsten Züge des Charakters zu finden sein. Dazu gehören unter anderem:

- Der Name und das Alter
- Seine Herkunft
- Einige Stationen seiner Vergangenheit
- Seine Wesenszüge / evtl. Angewohnheiten
- Evtl. besondere Fähigkeiten
- Beispiele dazu findest Du in jedem aktiven Profil unter Charakter-Biographie.

3. UND WOHN NUN MIT DEM GANZEN TEXT?

Der Text wird schließlich im Forum [Anmeldung] Das Stadttor gepostet. Dort können wir uns den Charakter ansehen und anschließend freigeben, falls keine Änderungen benötigt werden.

4. WIE LANGE MUSS ICH NUN WARTEN?

Normalerweise nicht lange - neue Charaktere werden gewöhnlich innerhalb von einem Tag freigegeben.

5. OK, ICH BIN FREIGEgeben. UND WO FANGE ICH JETZT AN?

Am besten postest du deinen Charakter nun unter dem Menüpunkt >Charakter-Biographie< in Deinem Profil. Dann schau auf der Anschlagtafel nach, wer noch einen Mitspieler sucht oder gib selbst eine Anzeige auf. Sicherlich findet sich dort schnell eine Spielgelegenheit. Du kannst aber auch bei einem Spieler eines bestehenden Threads anfragen, ob Du dort mitspielen kannst. Natürlich kannst Du auch einen eigenen Thread eröffnen.

Und das ist dann auch schon alles, was Du für den Anfang tun oder wissen musst - wenn Du weitere Fragen hast, helfen wir Dir gerne weiter, die allgemeineren Sachen kannst Du alle im Forum nachlesen.

Viel Spaß!



GRUNDSÄTZLICHE REGELN

An dieser Stelle können einige grundsätzliche Regelungen des Rollenspiels gefunden werden, die für einen möglichst reibungslosen Ablauf sorgen sollen und hoffentlich einige offene Fragen beantworten.

DIE SPIELSTIMMUNG

Man könnte das Spiel in „Hinter den Spiegeln“ als lebendiges, cineastisches Rollenspiel bezeichnen - d.h. es ähnelt einem Film, der beim Lesen vor dem inneren Auge abläuft und als solches sollten auch die Postings lebendig geschrieben werden.

Das Spiel basiert auf dem Buch „Die Rabenkönigin“ - enthält aber auch Elemente die in den Büchern „Die Höfe von Sonne und Mond“ zu finden sind. Dennoch muss man keines dieser Bücher gelesen haben, um hier mitspielen zu können, sie beschreiben aber die angestrebte Spielstimmung sehr gut.

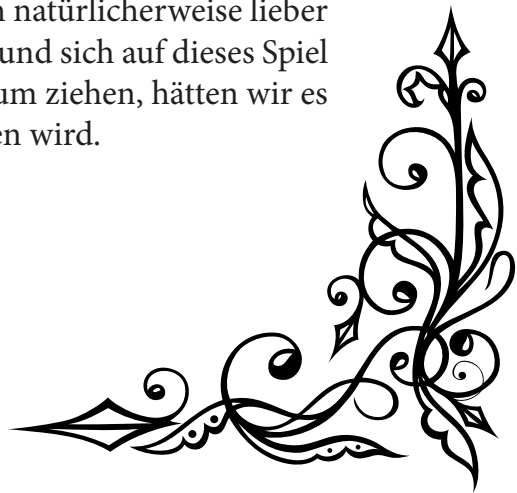
Atharys ist eine märchenhafte Welt - eine Welt, die absichtlich an unsere Erde des 18. Jahrhunderts erinnert und die deutliche Fantasy-Elemente aufweist. Wie im klassischen Märchen ist es eine Welt voller Romantik - gepaart mit düsteren Geheimnissen, unheilvollen Schurken und tapferen Helden. Schneewittchen wird euch hier allerdings nicht über den Weg laufen und auch nicht die Gute Fee - im Gegenteil, ihr solltet euch immer vor dem Feenkönig aus dem Mondreich in acht nehmen!

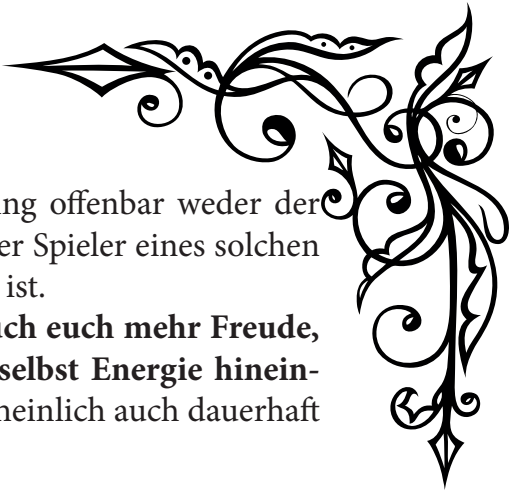
Viel mehr kann Atharys euch in die unterschiedlichsten Ecken der Phantasie führen. Von der historisch angehauchten Fantasy, über epische High Fantasy, bis hin zur Dark-Fantasy, die euch auf Dämonenjagd schickt.

Denn natürlich geht es hier nicht darum, lupenreine, gute Charaktere zu erschaffen. Es geht darum, ihre inneren Konflikte einzufangen, sich mit einem Charakter zu befassen, kleine Intrigen zu spinnen, an großen Heldentaten zu zerbrechen, Herzen zu erobern und ein amüsantes, abwechslungsreiches Spiel zu erschaffen, dass sowohl dem Leser als auch den Spielern Freude bereitet.

CHARAKTERE

Ein Charakter in „Hinter den Spiegeln“ sollte für diese Welt gestaltet worden sein und nicht etwa aus einem anderen Rollenspiel importiert werden. Dies bedeutet, dass er an die Gegebenheiten der Welt angepasst werden soll und nicht mit Hängen und Würgen hinein konvertiert worden ist. Es spricht natürlich nichts dagegen, ein Konzept auf diese Welt zu übertragen, wenn es stimmig ist. Da wir jedoch natürlicherweise lieber Spieler hier sehen möchten, die dauerhaft ihr Lager aufschlagen und sich auf dieses Spiel einlassen und die nicht mit ihrem Charakter von Forum zu Forum ziehen, hätten wir es lieber, wenn der Charakter allein für dieses Rollenspiel entworfen wird.





Ein reiner Charakterimport bedeutet für uns, dass das Setting offenbar weder der Mühe wert ist noch von wirklichem Interesse ist und dass uns der Spieler eines solchen wahrscheinlich schon in Kürze wieder verlässt - was sehr schade ist.

Wenn ihr hier spielen möchtet, bringt es sowohl uns als auch euch mehr Freude, wenn ihr euch wirklich auf das Setting einlassen wollt und selbst Energie hineinsteckt. Denn dann werdet ihr die Lust an eurer Kreation wahrscheinlich auch dauerhaft behalten.

FEENBLUT, WECHSELBÄLGER UND ÜBERSINNLICHES

Atharys ist keine trockene Welt ohne Magie - im Gegenteil. Nicht nur hinter den Spiegeln gibt es Feenwesen, übersinnliche Kreaturen und Dämonen. Es ist möglich, dass ein Charakter ein Wechselbalg ist und Feenblut in seinen Adern trägt, es ist auch möglich, dass er einem Geist oder einem Dämon begegnet ist oder von diesem heimgesucht wurde, wenn es in das Charakterkonzept passt.

Reine, hohe Feen können erst gespielt werden, wenn die entsprechende Trophäe erlangt wurde (siehe Mitgliederbereich) - ein Feenblut oder Wechselbalg kann nach Absprache mit dem Feenkönig oder der Rabenkönigin gespielt werden.

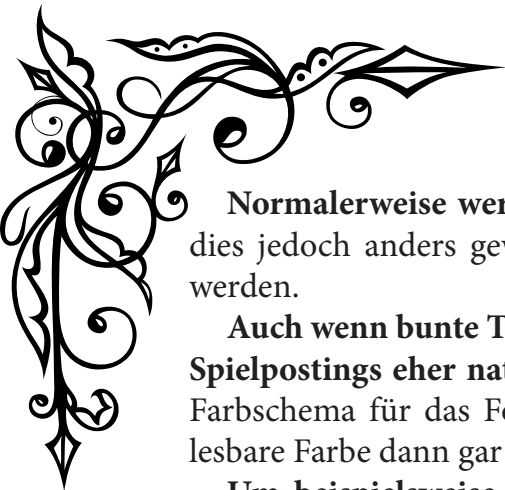
SPIELPOSTINGS

Es gibt keine Mindestpostinglänge und jeder soll den Weg beschreiten, der seinen Vorlieben entgegen kommt, **allerdings sollte ein Spielposting möglichst mehr als nur drei bis fünf Sätze enthalten** und nicht ganz ohne Motivation geschrieben werden. Natürlich gibt es Fälle, in denen es nicht anders möglich ist und in diesen sollte auch nicht zwanghaft verlängert werden, was bereits geschrieben worden ist.

Ohnehin sollte die künstliche Verlängerung eines Spielpostings eher vermieden werden. Wenn man viel zu sagen hat, ist es durchaus möglich, dass ein sehr langes Textstück dabei herauskommt, zieht man es jedoch nur künstlich mit leeren Phrasen in die Länge, um einem gewissen Standard zu genügen, ist niemandem damit geholfen.

Es sollte auch vermieden werden, den Handlungsspielraum des Mitspielers durch den eigenen Text zu ersticken und ihm damit entweder die Handlung vorweg zu nehmen, oder diese so einzuschränken, dass dem anderen kaum mehr etwas zu tun bleibt. Natürlich können sich Spieler finden, die keine Probleme damit haben, wenn ihr Charakter zwangsfremdgeführt wird, die meisten mögen es jedoch nicht sonderlich, wenn ihre Handlung fremdbestimmt wird.

Spielpostings sollten zeitlich aufeinander abgestimmt sein - d.h. es liest sich ein wenig merkwürdig, wenn sich in einem Thread Gegenwart und Vergangenheit mischen, da man miteinander eine Geschichte schreibt, die einem Romangeschehen nicht unähnlich ist. Im Zweifelsfall richtet man sich hier am Besten nach dem Verfasser des Startpostings und wenn ihr derjenige seid und unsicher sein solltet, ist euch die Vergangenheitsform ans Herz gelegt.



Normalerweise werden Rollenspielpostings in der dritten Person verfasst, wenn dies jedoch anders gewünscht wird, sollte es zuvor mit den Mitspielern abgestimmt werden.

Auch wenn bunte Texte sicherlich nett aussehen, wäre es schön, wenn diese in den Spielpostings eher naturbelassen bleiben. Evtl. nutzt ein anderer Spieler ein anderes Farbschema für das Forum und kann eine auf dem normalen Style hübsch und gut lesbare Farbe dann gar nicht mehr ohne Mühe entziffern.

Um beispielsweise Gedanken zu kennzeichnen, nutzt man in Forenspielen im Allgemeinen einfach kursive Schrift und diese hebt sich ebenso schön ab wie eine andere Farbe.

Zuletzt wäre es schön, wenn die Rechtschreibung vor dem Senden des Postings noch einmal kurz durchgesehen wird, damit die Tippfehler nicht ganz ihrem eigenen Willen folgen und den Text für andere schwer lesbar machen.

SCHAUPLÄTZE

Zwei Schauplätze stehen momentan im Rollenspiel zur Verfügung. Das Reich des Tages, sowie das Reich des Mondes. Hierbei ist zu beachten, dass es nicht einfach möglich ist, zwischen den Schauplätzen zu reisen.

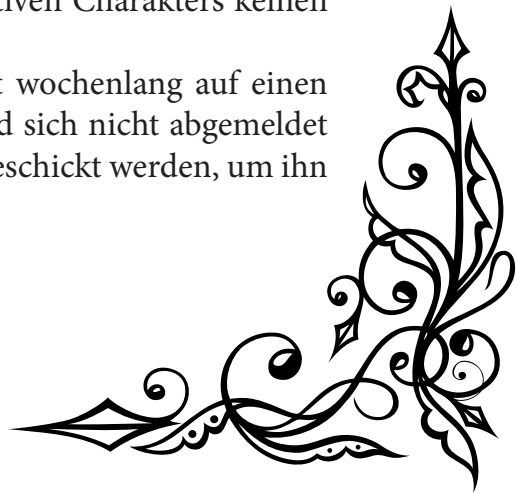
Soweit bekannt ist, können Feen nicht ohne Einladung in das Reich des Tages reisen, Menschen können nur schwer aus dem Reich hinter den Spiegeln entkommen. Vielleicht lädt euch der Feenkönig aber einmal in einem Traum in das Feenreich ein? Doch passt auf, dass ihr ihm auch wieder entkommt und nicht dem Feenwahn verfallt.

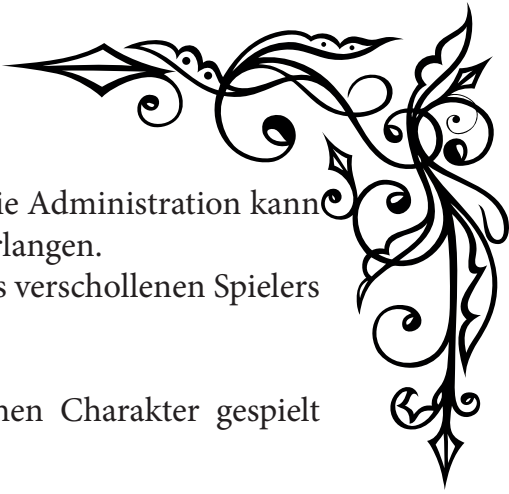
STORYLINES

Um die Konsistenz der Geschichte zu gewährleisten, sollte ein Charakter zunächst nur einen Thread bespielen. Sollte es allerdings in diesem zu allzu langen Wartezeiten kommen, da ein Mitspieler nur selten postet, kann ein weiterer Thread begonnen werden, wenn sich dieser zeitlich nicht mit dem zuvor angefangenen Spielstrang überschneidet. Wie lange zu lange ist, hängt von dem Empfinden des Einzelnen ab. Es liegt also im Ermessen des Spielers, wann ihm die Zeit zwischen den Postings so lange wird, dass sie die Motivation auffrisst.

Wenn sich ein Mitspieler zu lange nicht meldet und sich über Wochen nicht mehr einloggt, ist nichts dagegen zu sagen, wenn der Charakter aus dem Thread herausgeschrieben wird und sich neue Mitspieler sucht. Das Herausschreiben sollte auch tatsächlich stattfinden, damit die Storyline des noch immer aktiven Charakters keinen Bruch bekommt und in offenen Enden ertrinkt.

Um hier unnötig lange Wartezeiten zu umgehen und nicht wochenlang auf einen Mitspieler zu warten, der womöglich niemals mehr kommt und sich nicht abgemeldet hat, kann diesem entweder von seinem Mitspieler eine E-mail geschickt werden, um ihn





eben um Abmeldung oder eine Stellungnahme zu bitten, oder die Administration kann gebeten werden, eine kurze Mail zu senden, um Gewissheit zu erlangen.

Sollte daraufhin keine Antwort erfolgen, wird der Account des verschollenen Spielers vorerst deaktiviert.

Mögliche Gründe für weitere Threads, die mit dem gleichen Charakter gespielt werden, wären die folgenden:

- Der Mitspieler hat sich über einen langen Zeitraum nicht mehr gemeldet oder hat momentan wenig Zeit, sodass sich das Spielgeschehen stark verzögert.
- Der Charakter wird aufgrund der logischen Zusammenhänge im Spiel in einem anderen Thread gebraucht, spielt aber momentan noch in einem Thread, der nicht beendet werden kann oder soll.
- Der Laden- oder Heimthread des Spielers wird von einem anderen Spieler besucht und muss entsprechend versorgt werden.
- Ein einmaliges, geführtes Ereignis wird mit einer Gruppe ausgespielt.

ABWESENHEITEN

Längere Abwesenheiten sollten möglichst im Abwesenheitsthread gemeldet werden, damit die Mitspieler wissen, woran sie sind.

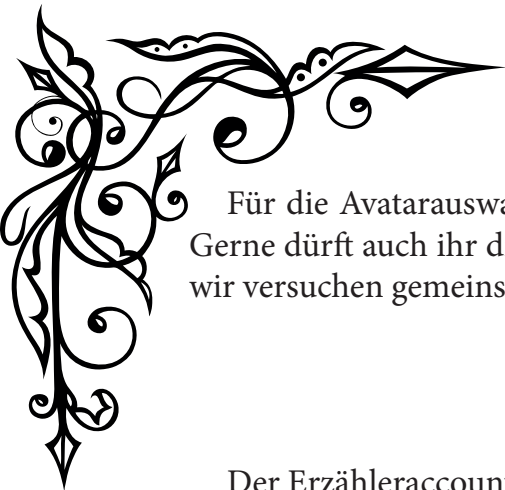
Hier folgt ein Plädoyer für Fairness im Forenspiel - niemand ist euch böse oder reißt euch den Kopf ab, wenn ihr aus irgendeinem Grund nicht mehr hier spielen könnt oder wollt oder einfach mal eine Pause braucht. Nur bitte lasst das eure Mitspieler wissen und verschwindet nicht einfach ohne ein Wort zu sagen. Und am Schönsten wäre es, wenn ihr euch zuvor aus euren Threads herausschreibt, damit ihr den anderen Spielern nicht die Motivation damit nehmt, dass sie auf ein Posting warten, das niemals kommen wird. Bedenkt immer, wie ihr euch an der Stelle eures im Stich gelassenen Mitspielers fühlen würdet.

Dennoch kann es natürlich passieren, dass das Leben einem einen Strich durch die Rechnung macht und ihr ohne „Abmeldung“ verschwindet. Wir haben festgestellt, dass sich bei vielen danach oftmals ein schlechtes Gewissen einstellt, was die Wiederaufnahme des Spiels verzögert. Ihr braucht kein schlechtes Gewissen zu haben. In der Vergangenheit haben wir jeden, der wieder zurückkam, gerne und mit Freude aufgenommen. Wir alle wissen, dass das reale Leben das ist, was wirklich zählt.

AVATARE

Im Forum dürfen nur Avatare verwendet werden, deren Urheberrecht geklärt ist und für deren Verwendung der Spieler eine Erlaubnis besitzt. Sollte diese nicht existent sein, behalten wir uns vor, das Bild aus dem Account zu entfernen.





Für die Avatarauswahl haben wir Bilder mit Hilfe von www.artbreeder.com erstellt. Gerne dürft auch ihr diese Seite in Anspruch nehmen - oder ihr gebt uns Bescheid und wir versuchen gemeinsam, ein passendes Bild zu finden.

ERZÄHLER

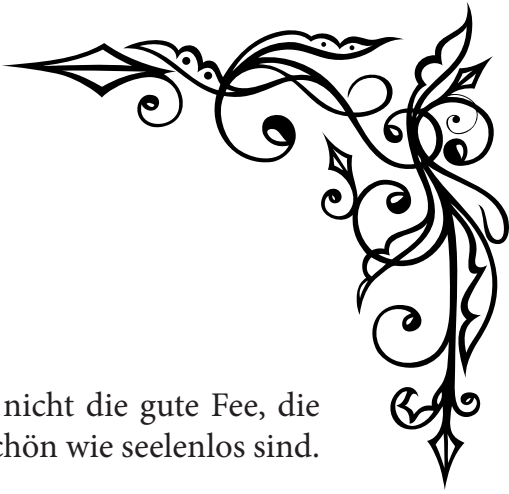
Der Erzähleraccount steht stellvertretend für die Spielleitung und kann jederzeit zum Einsatz kommen, um Elemente einer Geschichte zu erzählen, die nicht in der Spielerhand liegen oder von diesen geschrieben werden können. Somit kann der Erzähler eine Storyline voran treiben oder auch regeln, wenn es nötig ist.

FAQ

WELTGESCHEHEN

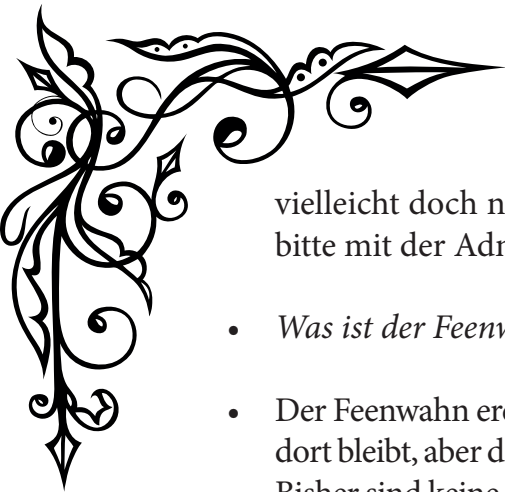
- *Was ist das hier für eine Welt?*
- Wir spielen in Atharys, genauer gesagt, in Sorieska, der Hauptstadt Serijsas. Es ist eine märchenhafte Welt, der Erde im 18. Jahrhundert nicht unähnlich. Doch diese Welt hat zwei Seiten, das Reich des Tages und das Reich der Nacht. Im Reich der Nacht finden sich allerlei übernatürliche Wesen, die nur zu gerne das Reich des Tages übernehmen würden - angeführt vom Feenkönig.
- *Wie komme ich in das Reich der Nacht? Oder in das Reich des Tages?*
- Schlüssel zum Übergang in ein anderes Reich sind in erster Linie die Spiegel. Auf Einladung können Feen sie durchschreiten und das Reich des Tages besuchen - oder Menschen in das Reich der Nacht locken. Es scheint aber auch noch weitere Zugänge zu geben. Ab und an wird von geheimen Portalen geredet, die den Feen einen Übergang ohne Einladung erlauben, genaueres ist aber den wenigsten Feen und noch weniger Menschen bekannt.
- *Ist es im Reich der Nacht immer Nacht und im Reich des Tages immer Tag?*
- Jein. Im Reich der Nacht herrscht tatsächlich die ewige Nacht. Aus diesem Grund streben die Feen den Besuch des Reichs des Tages an - sie neiden den Menschen die Sonne. Im Reich des Tages herrschen ganz normale Tageszeiten - jedoch zeigt Feenmagie nur in der Nacht Wirkung.





CHARAKTERE

- *Was sind Feen?*
- Im Gegensatz zum klassischen Märchen findet sich hier nicht die gute Fee, die drei Wünsche erfüllt. Feen sind gefährlich Wesen, die so schön wie seelenlos sind. Näheres zu ihrer Entstehung findet ihr unter Hohe Feen.
- *Kann ich eine Fee spielen?*
- Jein. Es ist nicht möglich, als Erstcharakter eine Fee zu spielen. Diese mächtige Möglichkeit möchten wir aber durchaus Spielern einräumen, die sich schon länger mit der Welt und dem Spiel auseinandersetzen und die entsprechende Trophäen gewonnen haben.
- *Kann ich ein Wechselbalg / Feenblut / ähnliches spielen?*
- Im Gegensatz zur „Hohen Fee“, ist es durchaus möglich, ohne entsprechende Trophäe bereits eine niedere Fee, ein Wechselbalg, einen Menschen mit Feenblut oder ähnliches zu spielen. Diese Charaktere haben nur sehr schwach ausgeprägte Magiekräfte, die nicht sehr viel Einfluss ausüben können. Dennoch möchten wir euch bitten, einen solchen Charakter ordentlich mit Rabenkönigin und / oder Feenkönig abzusprechen.
- *Können magische Wesen andere magische Wesen sofort erkennen?*
- Nein, generell sieht man es Magieanwendern nicht an, dass sie Magie anwenden können. Ein Feenblut umgibt zwar immer ein leicht blumiger Geruch - dieser wird aber nur unbewusst wahrgenommen und kann nicht dazu führen, dass man es als solches erkennt. Ein Schattenwandler erkennt Blut erst als magisch, wenn es fließt.
- *Wie viele Charaktere kann ich spielen?*
- Zunächst einen einzigen. Wenn ihr euch aktiv in das Spiel einbringt, kann dies aber auf bis zu drei Charaktere gleichzeitig ausgeweitet werden. Hierfür müsst ihr entsprechende Trophäen sammeln.
- *Kann mein Charakter sterben?*
- Ja - sofern der Spieler es selbst wünscht, kann ein Charakter sterben oder aber auch vom Feewahn ereilt werden. Dies ermöglicht dem Spieler, sowohl eine Charaktergeschichte zu beenden, als auch sich eines Charakters zu entledigen, der



vielleicht doch nicht so spielbar war, wie man es sich vorgestellt hat. Sprecht dies bitte mit der Administration ab.

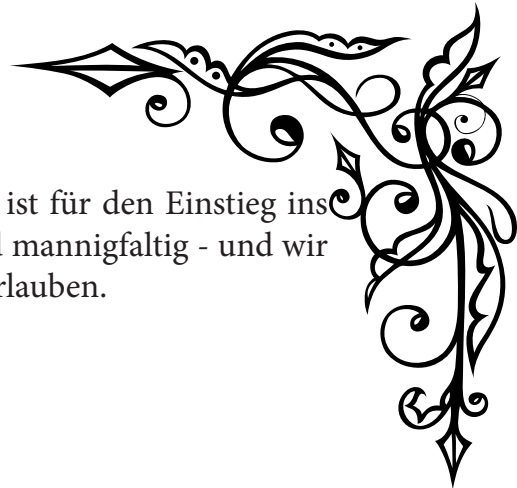
- *Was ist der Feenwahn?*
- Der Feenwahn ereilt einen Menschen, wenn er das Reich der Nacht betritt, seine Seele dort bleibt, aber die leere Hülle wieder in die Welt der Menschen zurückgeschickt wird. Bisher sind keine Möglichkeiten bekannt, diesen Fluch wieder rückgängig zu machen.

RUND UM DAS SPIEL

- *Muss mein Charakter alles Wissen, was auf den Seiten über die Welt steht?*
- Nein. Manches darf / kann er gar nicht wissen. Es ist aber durchaus für den Spieler hinter dem Charakter von Interesse. Bitte versucht auf jeden Fall, euer Spielerwissen vom Charakterwissen zu trennen. Ein Charakter kann zum Beispiel gar nicht wissen, dass der Feenkönig Sohn der Hüterin des Lichts und des Herrn der Schatten ist - dem Spieler hilft es aber vielleicht, manches im Hintergrund besser zu verstehen. Das heißt aber auch nicht, dass ihr alles unbedingt lesen müsst - ein naiver Charakter rechtfertigt durchaus auch ein geringeres Spielerwissen.
- *Wie bekomme ich einen Avatar?*
- Einen Avatar könnt ihr ganz leicht in eurem Profil hochladen. Bitte nutzt nur Bilder, von denen ihr ein Nutzungsrecht besitzt, bzw. das Urheberrecht geklärt ist. Bei Zweifeln prüfen wir das nach. Sehr empfehlen können wir die Seite www.artbreeder.com - gerne helfen wir euch bei der Nutzung dieser Seite. Um euch einen stimmungsvollen Einstieg ins Spiel zu ermöglichen, könnt ihr einen Avatar auch bei Ava, der blinden Malerin auf dem Marktplatz, in Auftrag geben.
- *Wofür sind Trophäen?*
- Trophäen sind kleine Anerkennungen, die während des Spiels vergeben werden. Diese können sowohl für Meilensteine, wie das Erreichen einer bestimmten Beitragszahl, als auch für besondere Ereignisse / Aufgaben / Spielstränge vergeben werden. Bestimmte Trophäen erlauben euch das Erstellen eines zweiten Charakters, bzw. das Erstellen einer Fee.
- *Wie finde ich Mitspieler?*
- Schaut auf der Anschlagtafel nach, gebt eine eigene Anzeige auf, sprecht einen Spieler direkt an, beginnt euer Spiel bei Ava auf dem Marktplatz oder schaut, in



welchen Spielstrang ihr einsteigen könnt. Ein Wirtshaus ist für den Einstieg ins Spiel auch immer eine gute Wahl. Die Möglichkeiten sind mannigfaltig - und wir hoffen, dass sie euch einen leichten Einstieg in das Spiel erlauben.





Copyright © 2020 Michelle Natascha Weber
Alle Rechte vorbehalten.
Bildmaterial: AdobeStock
<https://www.hinter-den-spiegeln-rpg.de>

