

Rebellen, Verfluchte und Sterbliche: die Bewohner Eloys

Eine Übersicht der Figuren der *Schattenherren*-Trilogie



XXX entspricht FEIND XXX

Stand: Jahr 147 nach Elien Vitans Thronbesteigung

Unbestreitbar ist die Welt des Greifbaren, in der jeden Tag die Sonne aufgeht, die drei Monde über den Himmel ziehen und Kausalitäten die Abläufe bestimmen, nur ein winziges Juwel in dem tobenden Chaos, das sie umgibt. Warum die Götter einen Ort schufen, an dem Wasser nass und Feuer heiß ist, an dem ein Stein zu Boden fällt und Rauch in den Himmel steigt, ist ein Mysterium, auf das ihre Priester widersprüchliche Antworten geben. Da Kausalitäten und eine Logik, wie wir sie kennen, erst mit dieser Schöpfung entstanden (und, was dies angeht, auch nur im eng umgrenzten Rahmen dieser Schöpfung überhaupt existieren), ist sogar mit einigem Recht davon auszugehen, dass die Welt tatsächlich nicht nur aus vielen Gründen, sondern sogar auf viele Weisen entstanden sein könnte. Tatsächlich wissen wir, dass sie noch weit in ihre Existenz hinein deutlich weniger geordnet war, als dies heute der Fall ist. Insofern gleicht sie dem Werkstück eines Schmieds, das nur langsam erkaltet, wenn es aus der Esse genommen wird, und erst nach und nach soweit erstarrt, dass von einer unnachgiebigen, nicht mehr formbaren Gestalt gesprochen werden kann.

Die Fayé: Rebellen wider die Götter

Ob die Fayé das erste Volk waren, das Eloy in Besitz nahm, wissen wir nicht zu sagen. Mit einiger Sicherheit sind sie aber das älteste Volk, dessen Vertreter noch heute anzutreffen sind. Dies gilt in doppeltem Sinne. Die Fayé sind das älteste kulturschaffende Volk, ihre Hausbäume schlugen ihre Wurzeln in den Boden des Nachtschattenwalds, bevor der Grundstein des ersten steinernen Gebäudes gelegt wurde. Zudem sind auch ihre Vertreter sehr alt. Jahrzehntausende sind keine

Seltenheit, wobei wir hier in Regionen zurückgehen, in denen auch der Ablauf der Zeit noch nicht der Regelmäßigkeit unterlag, die uns heute selbstverständlich erscheint.

Einem Fayé ist sein Alter nicht anzusehen, auch sein Geschlecht ist nur dem geübten Auge ersichtlich. Fayé sind sehr schlank. Ihre Gestalt wird meist von einem Gewand aus fleischigen Blättern umhüllt, das sich ihren Bewegungen anpasst, aber widerstandsfähig ist wie Kernleder. Sie haben zwei Ellbogengelenke in jedem Arm und sechs Finger an jeder Hand. Ihre Schädel sind annähernd keilförmig. Das dominierende Merkmal des dreieckigen Gesichts sind nicht die großen Ohrmuscheln, deren Spitzen sich beinahe am Hinterkopf treffen, sondern die Nebel, die ihnen die Augen ersetzen. Geformt wie große, auf der Seite liegende Tropfen, tun sich zwei Öffnungen auf, in denen farbige Schwaden ziehen. Fayé verbinden eine exzellente Sicht, auch bei Dunkelheit, mit großem Geschick. Das macht sie zu überragenden Bogenschützen. Wenn sie auf freiem Feld kämpfen, ist kein Gegner sicher, der sich ihnen weiter als bis auf dreihundert Schritt nähert.

Die Nebelaugen sehen nicht nur in der greifbaren Welt gut. Wohl wegen ihrer Ursprünge in einer Zeit, in der Chaos und Finsternis deutlich präsenter waren als heute, haben die Fayé eine starke Verbindung zu anderen Wirklichkeiten. In der alten Zeit nutzten sie diesen Umstand, um mit Gesängen die Natur zu umschmeicheln, wodurch diese ihnen gab, was sie wünschten. Das deutlichste Zeugnis hierfür sind die Hausbäume, die in scheinbar natürlichem Wuchs ganze Paläste in ihrem Inneren formten.

Vermutlich missfiel den Göttern diese starke Verbindung der Fayé zur Finsternis, die sie aus der Schöpfung verbannt wissen wollten. Hier sollten die von ihnen erlassenen Naturgesetze unumschränkt gelten. So forderten sie die Fayé auf, Eloy über das Meer zu verlassen. Die meisten Fayé befolgten diese Order, aber einige blieben zurück. Das sind diejenigen, die wir noch heute antreffen.

Die Natur ist ihren Schmeicheleien längst nicht mehr zugänglich, sodass sich die Fayé nun anderen Wirklichkeiten zuwenden, um zu erhalten, was sie begehren. In unterschiedlichem Maße hat jeder von ihnen die Möglichkeit, Wesen zu rufen, deren Anwesenheit den Göttern missfällt. Um diesen Dämonen Einlass in die greifbare Welt zu verschaffen, sind magische Rituale notwendig. Die Lebenskraft hierfür stammt immer aus der von den Göttern geheiligten Natur. Die zahlreichen Verwachsungen des geschändeten Nachtschattenwalds legen hiervon Zeugnis ab.

Ilion und Anoga

Mit der Einschränkung, dass der Zeitlauf zu Beginn der Welt noch Schwankungen und sogar Richtungsänderungen unterworfen war, lässt sich vermuten, dass König Ilion und Königin Anoga zu den ältesten Lebewesen zählen, die auf Eloy wandeln. Ihre Augennebel sind golden, was unter den Fayé selten ist. Der Herrschaftsanspruch innerhalb ihres Volkes scheint unumstritten, jedenfalls sind keine Rebellionen bekannt. Dies mag auf Bündnisse hindeuten, die sie mit Wesenheiten jenseits der greifbaren Wirklichkeit verbinden. Über ihre Herrschaft innerhalb des Nachtschattenwalds dringt wenig nach außen, wenn man von gelegentlichen Überfällen auf menschliche Siedlungen in den Randgebieten des Walds absieht. Jenseits der himmelhohen Bäume tritt das Königspaar kaum in Erscheinung. Ihre Boten verlassen ihr Reich selten, und von denen, die zu ihnen geschickt werden,

kehren, wenn überhaupt, nur die Köpfe zurück. Daher kann niemand wissen, welche Pläne seit Jahrhunderten in der dunklen Abgeschiedenheit geschmiedet werden – und zu wessen Verderben.

Limoras

Die Fayé sind in Verbänden organisiert, die sie *Fallan* nennen. Diese regeln das Zusammenleben nach zum Teil uralten Traditionen, wobei einige davon infolge uns unbekannter Ereignisse plötzlich geändert oder gar in ihr Gegenteil verkehrt werden können. Vermutlich war es eine solche Entwicklung, die Limoras die Verbannung eintrug, wofür auch sein Eigensinn spricht. Weniger wahrscheinlich, aber möglich, erscheint auch die Hypothese, er sei durch das Los zu einem Sklavendasein bei den Schattenherren bestimmt worden. Jedenfalls wurde er an die Ondrier gegeben, bei denen er nun als Gefangener lebt. Sollte er freikommen, ist zu erwarten, dass die Finsternis, der alle Fayé zuneigen, Limoras' Handeln bestimmen wird. Rache ist ein Konzept, in dem die Unsterblichen weit erfahrener sind als die Menschen.

Die Menschen: Sterbliche, von den Göttern erwählt

In vielerlei Hinsicht gibt diese Schöpfung Rätsel auf. Menschen sind durchaus in der Lage, so etwas wie Kultur zu schaffen, obwohl ihre Lebensspanne geradezu lächerlich kurz ist. Oft endet sie nach sechs Jahrzehnten, acht gelten als Greisenalter und ein Jahrhundert wird so gut wie niemals überschritten. Von daher ist klar, dass ein Mensch kaum Zeit hat, genug Wissen anzusammeln, um die Mysterien der Welt zu ergründen. Das Bewusstsein der eigenen Sterblichkeit scheint die Menschen aber nicht zu lähmen, sondern vielmehr anzuspornen, aus der ihnen gegebenen Zeit größtmöglichen Nutzen zu ziehen. Im Allgemeinen spüren Menschen einen starken Zusammenhalt sowohl mit ihren Ahnen und Nachkommen als auch mit abstrakteren Gebilden wie ihren Städten, Reichen oder überhaupt jeder Gemeinschaft, in der sie leben. Jenseits des Individuums ergibt sich damit eine ganz eigene Form der Unsterblichkeit, die auf der gemeinsamen Nutzung und Weitergabe von Wissen und Erzeugnissen beruht. Nimmt man die erstaunliche Fruchtbarkeit und Anpassungsfähigkeit dieser Spezies hinzu, ist die Annahme berechtigt, dass zwar ein einzelner Mensch leicht stirbt, die Menschheit als Ganzes aber ausgesprochen robust in den Stürmen der Zeit besteht. Selbst die verwirrende Vielfalt der Kulturen, Fürsten und Götterkulte, die unter den Menschen existieren, kann in diesem Sinne als Überlebensstrategie verstanden werden. In dieser Vielfalt werden sich immer einige Strategien finden, die in einer gegebenen Situation den Fortbestand ermöglichen.

Auch in ihrer Sterblichkeit zeigt sich, dass die Götter die Menschen in ihre Schöpfung eingepasst haben, denn auch in der tierischen und pflanzlichen Natur haben sie Werden und Vergehen als nahezu allgegenwärtiges Gesetz verankert. Der zweite deutliche Hinweis ist der Mangel an Sinn für die Finsternis im menschlichen Verstand. Anders als die Fayé können Menschen nicht intuitiv in andere Wirklichkeiten blicken oder diese gar manipulieren. Allerdings bedeutet dies nicht, dass die Menschen frei von Finsternis wären, sondern nur, dass sie sich dieser nicht bewusst sind. In ihren Herzen hält die Finsternis mächtige Bastionen.

Vielfach wurde spekuliert, dass auch die Menschen nicht die letzte Schöpfung sind, die die Götter für Eloy vorgesehen haben. Dieser Gedanke hat einige Berechtigung, da die Erschaffung einer Spezies, die keinerlei Verbindung mehr zur Finsternis hat, folgerichtig wäre. Vermutlich wäre eine solche

Spezies aber unter den gegenwärtigen Bedingungen nicht lebensfähig. Weil das Vorhaben der Götter, die Welt den Fayé zu nehmen und sie an die Menschen zu übergeben, zumindest vorläufig als gescheitert gelten muss, ist zudem fraglich, ob ein Schöpfungsplan, so er denn existiert, überhaupt noch ausgeführt werden kann.

Modranel

Ist die menschliche Auffassungsgabe auch, wie bereits ausgeführt, ausgesprochen begrenzt, was Wirklichkeiten jenseits des Greifbaren angeht, so gibt es doch eine Eigenschaft, die die Menschheit umfassend charakterisiert: ihre Widersprüchlichkeit. Obwohl diese Spezies dem Chaos so wenig verbunden ist, findet sich kaum eine sie betreffende Regel, zu der es keine Ausnahme gibt. Unter diesem Aspekt kann es auch nicht verwundern, dass sich immer wieder Magier aus ihren Reihen erheben. In der Tat enthält ein menschlicher Körper abnorm viel Lebenskraft (die sich nur absurd schnell verbraucht – ein weiteres Kuriosum). Daher ist es menschlichen Magiern möglich, durchaus beachtliche Zauber mit ihrer eigenen Lebenskraft zu nähren. Einige erlernen darüber hinaus, fremde Lebenskraft zu nutzen, wenn auch nur in rudimentärem Maße.

Modranel gilt als begabtester Magier der Menschen, was ihn zu einem der größten Frevler gegen die Götter und damit bei Seinesgleichen zum vermutlich verhasstesten Mann der Gegenwart macht. Soweit sich heute feststellen lässt, hatte er bis zu seinem vierzigsten Lebensjahr allenfalls mit Quacksalbern Kontakt und verfügte über keine nennenswerten arkanen Kräfte. Dann aber muss sich etwas ereignet haben, das ihn innerhalb eines Jahrzehnts alle Meister seiner Zunft übertreffen ließ. Selbstverständlich war dazu ein besonders rücksichtsloses Vorgehen vonnöten. Kaum ein Verbrechen wird Modranel nicht zur Last gelegt. Ganze Städte fielen seinem Wirken zum Opfer, Dörfer wurden entvölkert, Karawanen von ihren Eltern entrissenen Kindern in die Schatten geführt. Andererseits lässt sich nicht leugnen, dass viele Fürsten zumindest zeitweise seine Dienste in Anspruch nahmen, um Sümpfe trockenzulegen oder ihre Feinde zu besiegen.

Seine Zauber haben erheblich an Modranel gezehrt. Er befindet sich in der Mitte seines sechsten Lebensjahrzehnts, sieht aber erheblich älter aus. Trotzdem hat er die Konstitution eines deutlich jüngeren Mannes, was vermutlich ebenfalls auf seine magischen Kräfte zurückzuführen ist. Allein dies beweist schon seine weitreichenden Kenntnisse, denn die Abmilderung von Alterserscheinungen ist einer der fortgeschrittensten Frevler gegen die göttliche Ordnung. Es ist davon auszugehen, dass dieser Zauber eine paradoxe Wirkung hat: Einerseits verschafft er Modranel augenscheinlich die Agilität eines jungen Mannes, andererseits muss er zwangsläufig seine Lebenskraft verzehren, um ebendiese Wirkung aufrecht zu erhalten. Das vermutete Resultat wird ein plötzlicher und frühzeitiger Tod bei bester Gesundheit sein.

Modranel ist einer der Wenigen, die mehrmals Ondrien bereisten und zurückkehrten, ohne in die Dienste der Schattenherren getreten zu sein. Tatsächlich scheint er von den Osadroi bis zu einem gewissen Grad respektiert zu werden. Mehrmals haben sie Wissen und seltene Waren, vor allem arkaner Natur, mit ihm ausgetauscht. Seit etwa einem Jahr ist Modranel verschwunden, was aber nicht bedeuten muss, dass er tot ist. Er ist bekannt dafür, überraschend aufzutauchen, wenn man ihn am wenigsten erwartet.

Lióla

Bekanntlich dämpft das Licht der drei Monde die Kraft der Magie. Kinder, die in einer Nacht ohne Mondlicht geboren werden, sind besonders empfänglich für die arkanen Ströme. Zudem sind sie auf den ersten Blick an ihrer beinahe weißen Haut und den bleichen Lippen zu erkennen, die zum rabenschwarzen Haar kontrastieren. Dies ist bei Lióla der Fall. Da der menschliche Geist in Kausalitäten denkt, ist er nicht angelegt, die Wirklichkeiten jenseits des Greifbaren zu verstehen. Viele Mondkinder sind daher wahnsinnig. Lióla dagegen scheint weitgehend resistent gegen den Mahlstrom zu sein, der in ihrem Hirn wütet – sofern man von ihrem Hang zur Grausamkeit absieht, den manche allerdings als Wahnsinn auslegen.

Lióla gereicht diese Neigung jedoch ebenso zum Vorteil wie ihr Zugriff auf arkane Kräfte. Sie wuchs in Ondrien auf, als Mündel von Schattenbaron Gadior. Dieser förderte ihre Talente und gab sie in den Kult, wo sie mit sechzehn zur Seelenbrecherin erhoben wurde. Bereits jetzt, mit fünfundzwanzig Jahren, dient sie als Dunkelruferin in Karat-Dor.

Der Vollständigkeit halber seien die Gerüchte erwähnt, die Lióla mit Modranel in Verbindung bringen. So soll sie in ihrer frühen Kindheit seine Schülerin gewesen sein, was aber keinen Sinn ergibt, weil Modranel's magische Kräfte zu dieser Zeit nur kläglich ausgeprägt waren. Eine verwandtschaftliche Beziehung, über die ebenfalls spekuliert wird, ist nicht auszuschließen. Wahrscheinlicher ist aber, dass solche Vermutungen lediglich aus dem Versuch erwachsen, zwei Menschen mit außerordentlichem magischem Talent miteinander in Verbindung zu bringen.

Angespornt durch ihre jüngsten Erfolge scheint Lióla willens, ihren Weg durch die Hierarchien des Kults zu beschleunigen. Bislang haben ihr Grausamkeit und Härte gute Dienste geleistet, sodass kein Grund erkennbar ist, aus dem sie von diesem Pfad abweichen sollte.

Ajina

Ajina ist im Gegensatz zu Lióla mit Sicherheit Modranel's Tochter. Kaum ein Bericht über den großen Magier lässt die inzwischen zwanzigjährige, blonde Frau unerwähnt. Sie begleitete ihn während seiner Wanderschaft durch verschiedene menschliche Fürstentümer und sogar nach Ondrien hinein und wieder heraus. Ihre eigenen magischen Fertigkeiten scheinen nur schwach ausgeprägt.

Bei ihrem gemeinsamen Aufenthalt in Akene scheint es zum Bruch zwischen Vater und Tochter gekommen zu sein. Ajina trat als Adepta in den Tempel der Mondmutter ein, die bekanntlich alles magische Wirken aufs Schärfste verurteilt. Zu diesem Zeitpunkt verschwand auch Modranel mit unbekanntem Ziel.

Ajina gilt als talentierte Adepta, insbesondere, was die Heilkunst angeht. Dass sie auf den Reisen mit ihrem Vater die Grundzüge der Magie erlernte, gilt als wahrscheinlich. In jedem Fall haben sie die weiten Wanderungen und die Begegnungen mit Wesenheiten, die durchaus als stofflich gewordene Albträume zu charakterisieren sind, deutlich stärker abgehärtet, als ihre zarte Erscheinung vermuten lässt. In jüngster Zeit interessiert sie sich auffällig für die Berichte von den Schlachtfeldern, auf denen sich Mondscherter und Schattenherren gegenüberstehen.

Treaton

Treaton ist ein Paladin der Mondscherter im Rang eines Mondstrahls. Seit einem misslungenen Einsatz gegen einen Schattenherrscher vor fünfzehn Jahren, bei dem einige seiner Kameraden den Tod fanden, hat er sich zurückgezogen und lebt nun in einer einsamen Kiste. Die Ordensführung scheint seinen Entschluss zu respektieren, sodass er entweder keine Befehle mehr von dort bekommt oder diese erfolgreich ignoriert.

Treaton ist ein erfahrener Kämpfer, der sein Schwert noch einsetzt, um nahegelegene Dörfer vor Räubern zu schützen. Dort ist zudem sein Rat gefragt. Manchmal wird er als Richter bei Streitigkeiten zugezogen. Sein Interesse scheint nun jedoch auf seinen unmittelbaren Wirkungsbereich beschränkt. Das Ringen gegen die Schatten überlässt er anderen.

Nicht in dieses Bild passt, dass er einen Schwertschüler angenommen hat. Möglicherweise ist sein Interesse am Kampf gegen die übermächtigen Schatten doch noch nicht vollkommen erloschen.

Helion

Treatons Schwertschüler Helion hält keinen Adelstitel und entstammt auch keinem der einflussreichen Häuser Ilyjias. Seine Wurzeln sind daher schwer aufzuspüren. Sein offensichtlicher Hass auf die Schatten, der die Grenze zur Besessenheit überschritten hat, könnte sich aus einer kleineren Strafexpedition der Ondrier erklären. Bei dieser wurden mehrere Dörfer verwüstet, was mit Massakern an den Einwohnern einherging. Da er fünfundzwanzig Jahre alt ist, könnte er in seiner Kindheit hiervon betroffen gewesen sein.

Unbestreitbar hat Helion ein großes Talent für Nahkampfwaffen aller Art. Das mag für Treaton den Ausschlag gegeben haben, den mittellosen Schüler anzunehmen. Helion gilt als folgsam, was seinen Meister betrifft, und erledigt sämtliche Dienste für diesen. Offenbar ist er ein herausragender Koch, wie von allen Gästen, die sich zu der Kiste verirrt haben, bestätigt wird. Mit Pferden scheint er allerdings nicht warm zu werden. Er wählt stets ein fügsames Reittier.

Kürzlich ist er in Akene aufgetaucht. Er wurde bereits früher in der Stadt gesichtet, wenn er dort Einkäufe tätigte, um die Einrichtung der Kiste zu ergänzen. Diesmal führt er jedoch ein schwer gepacktes Maultier mit sich, was auf einen anderen Besuchszweck hindeutet.

Die Osadroi: Verflucht von allen Göttern

Alle Osadroi wurden als Sterbliche, genauer: als Menschen geboren. Einigen Magiern gelang es, die Gesetze niederzureißen, die die Götter für Eloy etabliert hatten. Die Kraft ihrer Zauberei übersteigt alles zuvor Gewesene. Während die Magie der Fayé lediglich bewirkt, dass fremde Wesen Zutritt in die greifbare Wirklichkeit finden, um dann hier zu agieren, verändern die Osadroi die Wirklichkeit direkt. Dies entspricht prinzipiell der Magie, die wir auch bei menschlichen Magiern beobachten, aber in ungleich größerem Maßstab. Die Osadroi sind unsterblich, ein Resultat eines speziellen Rituals, das auch heute noch in seltenen Fällen vollzogen wird. Im Zuge dieses Rituals sterben sie, um

sogleich zu einer untoten Existenz zu erwachen. Diese nährt sich von fremder Lebenskraft, von den Osadroi ›Essenz‹ genannt. Da sie diese Lebenskraft vielen Menschen gleichzeitig entziehen und sogar in Kristallen speichern können, vermögen sie weit größere Energien für ihre Zauber aufzuwenden, als dies einem Sterblichen möglich ist. Hinzu kommen ihre nach dem Umwandlungsritual intuitive Verbindung zur Finsternis und ihre lange Lebensspanne, die ein intensives Studium magischer Praktiken ermöglicht. Ihre Herkunft aus der Menschheit ermöglicht ihnen die für Menschen typische, komprimierte Sammlung, Wiedergabe und Analyse von Wissen in ganzen Bibliotheken, die sich unter ihren Kathedralen befinden.

Diese Kathedralen dienen nicht etwa der Anbetung der Götter, die in Ondrien, dem Imperium der Schattenherren, untersagt ist. Hier werden die Schattenherren selbst verehrt. Überhaupt ist ganz Ondrien auf die Osadroi ausgerichtet. Der Kult unterweist das Volk im Dienst an den Unsterblichen und schürt Gefühle wie Hass und Neid, die den Schatten genehm zu sein scheinen. Das Schwarze Heer dagegen unterwirft einen Gegner nach dem anderen. Hauptziel scheint dabei die Kontrolle von Silbervorkommen zu sein.

Dies ist Teil des Fluchs, den die Götter auf die Osadroi schleuderten: Können sie auch sonst nahezu jede Wunde in kurzer Zeit ausheilen, schlägt Silber ihnen dauerhafte Verletzungen. Zudem fallen sie bei Tageslicht in Starre. Als magische Wesen sind sie dem Wechsel des Mondlichts in besonderer Weise unterworfen. Bei dreifachem Vollmond kommt ihre zauberische Kraft beinahe zum Erliegen, während ihre fähigsten Magier bei einem Dreifach-Neumond kaum eine Grenze ihrer Macht finden werden. Darin liegt eine besondere Gefahr, denn jedes magische Wirken widerspricht der göttergewollten Weltordnung. Die Zauber der Osadroi haben durchaus das Potenzial, das Gewebe der greifbaren Wirklichkeit schwer zu schädigen oder gar aufzulösen. Auch wenn dies nicht im Interesse der Osadroi liegen kann, bewegen wir uns hier in Gefilden, die dem Verständnis selbst der ältesten Schattenherren entzogen sind, sodass Unfälle nicht ausgeschlossen werden können.

Dass die Schattenherren darüber hinaus im Laufe der Jahrtausende Bündnisse mit Dämonen der unbegreiflichsten Sphären geschlossen haben, ist eine Selbstverständlichkeit.

Schattenkönig Elien Vitan

Der Einfluss des ondrischen Imperiums ist so dominant, dass die Zeitrechnung in ganz Eloy die Jahre seit der Thronbesteigung des regierenden Schattenkönigs zählt. Folgerichtig schreibt man aktuell das Jahr 147 nach Elien Vitan.

Elien Vitans Vergangenheit liegt nicht nur unter den Jahrtausenden verborgen, sondern mehr noch unter einem Berg von Mythen. Wie alle Schattenkönige ruht er kaum begreifbare Zeitspannen in der Burg der Alten, bis er geweckt wird, um die Geschicke Ondriens zu leiten. Die derzeitige Phase seiner Herrschaft ist vom Wunsch der Kontrolle über die Silberminen Eloys geprägt. Während seine Vorgänger durchaus auf langfristige Abkommen mit den menschlichen Reichen setzten, hat Elien Vitan die kompromisslose Unterwerfung der betroffenen Gebiete befohlen. Dies mag an einer unleugbaren Unzuverlässigkeit menschlicher Verhandlungspartner liegen, die sich schon nach zwei Generationen kaum mehr an Verträge gebunden fühlen.

Elien Vitans Gestalt lässt keine Rückschlüsse auf seine Abstammung zu. Seine Augen sind kohlschwarz, die Haut nahezu schneeweiß, was aber an den Jahrtausenden in den Schatten liegen

mag. Sein Habitus ist der eines absoluten Herrschers, dem die Erfüllung seiner Befehle Gewissheit ist. Der zweiteilige Name deutet auf eine Herkunft aus dem fernen Westen hin, könnte aber auch zu einem späteren Zeitpunkt angenommen worden sein.

Elien Vitans Herrschaft über Ondrien ist absolut. Der letzte ernsthafte Widerstand liegt zehn Jahre zurück. Man sagt, die Rebellen sind seitdem in den Katakomben von Orgait mit ihrem Sterben beschäftigt. Wenn man bedenkt, in welche Wirklichkeiten ein Schattenkönig zu blicken vermag, erhält man eine Ahnung davon, mit welcher Agonie er schon einen einzigen Augenblick zu füllen vermag. Der Schmerz eines ganzen Jahrzehnts seiner ungnädigen Aufmerksamkeit ist unvorstellbar.

Schattenherzogin Lisanne

Mit zunehmendem Alter entwickeln Schattenherren bestimmte Fähigkeiten und Eigenheiten, bei denen nicht zu entscheiden ist, ob diese Resultat von zauberischen Ritualen sind oder Manifestationen der ständig aufgenommenen Essenz. Bei Lisanne handelt es sich um eine übersinnliche Schönheit. Kaum jemand bestreitet, dass Lisanne das schönste Wesen ist, das in Eloy wandelt. Diese Einschätzung gilt unabhängig von Geschlecht und sogar Spezies des Betrachters. Sie wird von einem Charisma begleitet, das Lisanne offenbar bewusst steuern kann. Nur besonders disziplinierte Sterbliche verfügen über die Willenskraft, bei ihrem Erscheinen nicht auf die Knie zu fallen.

Lisanne ist schlank, wie die meisten Osadroi sehr hellhäutig und bewegt sich so grazil, dass der Eindruck entsteht, sie schwebe knapp über dem Boden. Ihr schwarzes Haar trägt sie hüftlang, meist von einer filigranen Elfenbeinkrone geziert, ihre Krallen sind elegant wie Stilette. Auch Lisannes Forschung ist von der Wirkung der Schönheit bestimmt, die sie als mächtigste aller Kräfte postuliert. Dies sollte niemanden darüber hinwegtäuschen, dass ihre Verbündeten in der Finsternis an Schrecken kaum zu überbieten sind und Lisannes Grausamkeit – vor allem, aber nicht nur ihren Feinden gegenüber – legendär ist.

Lisannes Herzogtum liegt im Süden Ondriens, mit der Kathedralstadt Karat-Dor als wichtigster Metropole. Da es dem Schwarzen Heer als Aufmarschgebiet dient, fällt ihm eine besondere Bedeutung beim Krieg um die Silberminen von Guardaja zu. Lisannes Charisma führt bei den Truppen zu einer Ergebenheit, die selbst für ondrische Krieger ungewöhnlich ist.

Schattenbaron Gadior

Gadior trat vor etwa einhundert Jahren in die Schatten. Seine schöne, jugendliche Gestalt mag dabei eine entscheidende Rolle gespielt haben, ist diese doch nun für die Ewigkeit konserviert. Er wirkt wie ein Knabe auf der Schwelle zum Mann, mit blondem, schulterlangem Haar und sehningem Wuchs.

Gadior ist die Metropole Karat-Dor anvertraut. Durch die dortige Kathedrale ist eine besondere Verbundenheit zum Kult naheliegend. Gadior selbst machte sich um den Prunkbau verdient, den das Volk wegen seiner äußeren Erscheinung ›schwarzer Stern‹ nennt. Auf sechs seiner sieben Zacken erhebt sich das Standbild eines Schattenherzogs, nur von einem start Gadiors eigenes Bildnis in die

Nacht. Die Größe dieser Monumente verblasst vor dem Abbild Schattenkönig Elien Vitans, das Gadior über dem Zentrum des Baus hat aufstellen lassen.

Gadior hat sich bisher weder in magischen Studien noch als Feldherr hervorgetan. Zwar ahmt er Lisannes Verehrung der Schönheit in einigen Bereichen nach, wirkt aber insgesamt unentschlossen. Eine solche Phase ist für einen Osadro nicht ungewöhnlich. Meist folgt darauf ein radikaler Entschluss, der dann rücksichtslos umgesetzt wird.

Die Ewigen: Die Götter von Meer, Fels, Sturm und Feuer

Dass die Götter die greifbare Welt geschaffen haben, bezweifelt niemand. Auch die Annahme, dass sie nach wie vor die Gesetze der Welt in Gang halten, ist plausibel. Macht man sich klar, dass die greifbare Welt von einem Sturm des Chaos umgeben ist, so ist es keinesfalls selbstverständlich, dass solche Dinge wie Schwerkraft oder Sonnenauf- und -untergang regelmäßig stattfinden und der Zeitlauf mittlerweile konstant in eine Richtung strömt.

Auch innerhalb der Schöpfung wirken die Götter, allerdings zumeist durch ihre Priesterschaften. Göttliche Kraft manifestiert sich in Wundern, die im Gegensatz zu magischen Eingriffen stets einen aufbauenden Charakter haben. Paradoxerweise scheint gerade hierin die Schwäche der Götter gegenüber den Schattenherren zu liegen, die ihnen die Schöpfung bereits mehr oder weniger entrissen haben. Während die Schattenherren die göttlichen Regeln brechen, befolgen die Götter ihre eigenen Regeln und sind dadurch gebunden. Möglicherweise fürchten sie einen Bruch der Regeln mehr als eine Niederlage gegen die Schattenherren. Immerhin könnten solche Regelbrüche dazu führen, dass die Luft in ganz Eloy gefriert, wie wir es sonst nur von Wasser kennen, was den sofortigen Tod all seiner Bewohner zur Folge hätte. Andere, kosmologische Folgen liegen jenseits unseres Begreifens.

Die Mondmutter

Die Mondmutter ist eine erbitterte Feindin der Magie und verfolgt diesen Frevel von allen Gottheiten am entschiedensten. Ihre Söhne Sillion, Vejata und Stygron wandern über den Himmel, und wohin ihr Licht fällt, dämpft es die Kraft der Zauberei.

Die Priesterschaft der Mondmutter wirkt vor allem in Ilyjia segensreich. Ihre Heilerinnen haben einen so guten Ruf, dass Kranke weite Reisen auf sich nehmen, um sie aufzusuchen.

Die Priesterschaft wird von den Paladinen der Mondscherter geschützt. Der ursprüngliche Zweck dieses Ordens trat zugunsten des Kampfes gegen die Schatten in den Hintergrund. Auch diese Phase scheint vorüber. Heutzutage kommen die Mondscherter ihren Pflichten nur noch zögerlich nach und nutzen ihren Einfluss vorwiegend zum persönlichen Nutzen ihrer Mitglieder.

Pentor

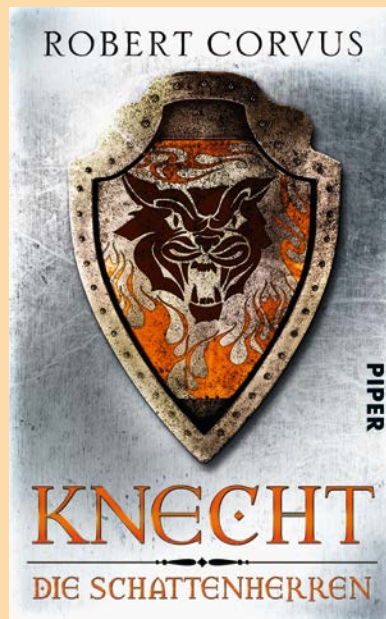
Eine Gottheit, die vorwiegend unter dem Meer wirkt. Ebbe und Flut werden Pentors Einfluss zugeschrieben. Er ist auch der Herr der Ertrunkenen. Wer sein Missfallen erregt, muss seine Galeeren über den Grund des Meeres rudern.

Myratis

Eine Göttin von Sturm und Wellen. Wie alle Gottheiten ist sie den Menschen grundsätzlich gewogen, was aber oftmals durch ihren Jähzorn überdeckt wird. In manchen Küstenorten bringt man ihr reichhaltige Opfer dar. Einige Seefahrer glauben, sie findet Gefallen daran, wenn die Schiffe dem nassen Element trotzen und sich mit ihren Stürmen messen, sodass sie bewusst bei schwerem Wetter in See stechen.

Terron

Meist als Mensch mit Stierkopf dargestellt, nimmt dieser vor allem in Milir verehrte Gott wenig Anteil am Geschick der Menschen. Seine Priester lehren, dass jeder seine eigene Stärke heranbilden muss. Daher finden sich in Terrons Tempeln Gewichte und vielerlei andere Gerätschaften zur Körperertüchtigung.



XXX entspricht KNECHT XXX

Nachtrag: Jahr 197 nach Elien Vitans Thronbesteigung

Insbesondere bei den kurzlebigen Menschen erscheint bereits nach einem halben Jahrhundert eine Ergänzung der Aufzeichnungen angeraten.

Cherron

In Flutatem gelten Zustände als normal, die man nahezu überall sonst als Bürgerkrieg werten würde. Dennoch sehen die meisten Einwohner die Stadt eher als Zufluchts- denn als Wohnort. Entweder sind sie Piraten, oder sie verdienen an den Seeräubern, deren Schiffe hier anlegen. Grundsätzlich hätte der Rat der Kapitäne die Möglichkeit, so etwas wie Ordnung durchzusetzen. Offenbar hat er daran aber kein Interesse. Die ständigen Messerstechereien in den Tavernen bleiben ebenso unbeachtet wie Menschenraub auf offener Straße. Raffgier bestimmt das Handeln der Kapitäne, die sich selbst jeweils als König auf ihrem eigenen Schiff sehen. Ein Anteil der Beute kommt dem Rat zu, wobei unklar ist, wozu diese Schätze verwendet werden. Vermutlich wird Admiral Cherron, der dem Rat vorsitzt, viel davon in seine eigenen Kammern bringen. Dies gilt unter den Seeräubern als beispielhaftes und nachahmenswertes Verhalten.

Jedes seefahrende Reich hat bereits unter Cherrons Kaperfahrten gelitten. Selbst unter Seinesgleichen gilt er als ruchlos. Für Gold und Juwelen wird er jederzeit seine Seele verkaufen, wovon auch seine Augen zeugen. Er hat sie durch Kristalle ersetzt, die seinem Kopf etwas Insektenhaftes geben, da sie zu weit vorstehen, als dass er die Lider darüber schließen könnte. Sehr wahrscheinlich verschaffen sie ihm eine den menschlichen Sinnen überlegene Sicht.

Cherrons Handeln wird vollständig von Gier bestimmt. Einige versuchten bereits, dies auszunutzen, scheiterten aber an seinem Gespür für Manipulationen und endeten als Gehenkte an der Rah der *Schwarzer Hai*.

Ulrik

Ulrik erlernte das Seeräuberhandwerk auf Cherrons Schiff. Aus dieser Zeit trägt er die Tätowierung eines Hais auf der Stirn. Inzwischen ist er selbst Kapitän des schnellsten Seglers auf dem Meer der Erinnerung, der *Mordkrake*, und versucht seinen einstigen Herrn zu übertreffen. Dabei beging er den Fehler, die Duldsamkeit des Rats der Kapitäne zu überschätzen, wenn diesem der vereinbarte Beuteanteil vorenthalten wird. Deswegen sitzt er jetzt mit seiner gesamten Mannschaft im Kerker Flutatems.

Da er nicht sofort hingerichtet wurde, hat er gute Aussichten, früher oder später frei zu kommen. Die anderen Kapitäne wissen um sein Können, das sie sicher nutzen wollen, um ihre eigenen Schatztruhen zu füllen. Und wenn es Dinge gibt, die man Ulrik nicht zum Vorwurf machen kann, dann sind dies übertriebene Prinzipientreue und mangelnde Käuflichkeit.

Kiretta

Kiretta gilt als die beste Navigatorin und Steuerfrau Flutatems. Derzeit hat sie bei Ulrik angeheuert, was sie an seiner Seite in den Kerker gebracht hat.

Kiretta ist siebenundzwanzig Jahre alt. Sie hat rotes Haar und blaue Augen. Ihr gefälliges Äußeres bekommt durch den Haken, der ihr die rechte Hand ersetzt, etwas Bedrohliches. Diese besonders große Ausführung ist an der Außenseite des Bogens angeschliffen, was sie im Kampf zu einer ungewöhnlichen, aber effektiven Klingenswaffe macht.

Jittara

Ein Mondkind, das es bis in die höchsten Ränge des Kults gebracht hat. Jittara, von zierlicher, eher kleiner Gestalt, steht als Nachtsucherin der Kathedrale von Karat-Dor vor. Bei ihren Roben erlaubt sie sich eine gewisse Exzentrizität, von der auch ihr durch einen Kinderschädel gekrönter Zeremonienstab kündet. Jittara ist nicht nur eine fähige Magierin, sondern auch ehrgeizig, was die Ausdehnung ihres Einflusses angeht. Karat-Dor scheint ihr nicht zu genügen. Innerhalb des Kults munkelt man, dass sich ihre Begierde auf die Kathedrale der Hauptstadt Orgait richtet – aber das scheint so offensichtlich, dass es sich vermutlich um ein Täuschungsmanöver handelt, um ein anderes, sehr viel dunkleres Ziel zu verbergen.

Bren Stonner

Bren Stonner ist der Beweis dafür, dass die Schattenherren Erfolg in ihren Diensten belohnen. Mit einer Mutter, die gerade einmal eine Seelenbrecherin war (auch wenn sie später zur Dunkelruferin aufstieg) und einem Vater in einem mittleren Offiziersrang hätte er in den meisten menschlichen Reichen keine Möglichkeit gehabt, einen Generalsrang zu erlangen. In Ondrien aber trat er zunächst als hervorragender Einzelkämpfer in das Schwarze Heer ein, um sich dann bei Eroberungszügen im

Westen hervorzutun. Sein Erfolg stellt ihn, inzwischen zum General der westlichen Dunkelheit ernannt, jedoch vor das Problem, sich militärisch nicht mehr beweisen zu können, da es im Westen keine adäquaten Gegner mehr gibt. Seit langem propagiert Bren Stonner einen Feldzug in den Süden, insbesondere, um Ilyjia zu unterwerfen. In den Mondschwertern sieht er unversöhnliche Feinde Ondriens, die nur durch den Tod zum Schweigen gebracht werden können. Da er sterblich ist, ist sein Einfluss bei Hofe jedoch begrenzt.

Wie die meisten Menschen in Ondrien träumt Bren Stonner davon, für die Unsterblichkeit der Schatten erwählt zu werden. Mit seinen fünfunddreißig Jahren ist er jedoch bereits älter als beinahe alle, die zu Osadroi gemacht wurden, und weist überdies keinerlei magische Kenntnisse auf. Wenn sein Wunsch noch Wirklichkeit werden soll, wird er jede Möglichkeit nutzen müssen, sich dem Schattenkönig als würdig zu erweisen.

Monjohr Getana

Monjohr Getana ist einer derjenigen, die weder auf das Schwert noch auf die Magie, sondern allein auf die Kunst der Intrige vertrauen, um ihre Stellung in Orgait zu sichern. Er ist neununddreißig Jahre alt, bis auf einen langen Zopf kahlköpfig und hat seine Zähne feilen lassen. Den Beinamen ›Fayé‹ trägt er, weil ihm ein verkümmertes, zweiter Daumen aus der linken Hand wächst.

Monjohr Getana ist der Ghoumeister von Orgait. Er überwacht sowohl die Erschaffung als auch die Ausbildung der Untoten. Zudem steht er der Festtafel vor, einer Arena im Süden der Hauptstadt, in der die Untoten gefüttert werden. Seine Stellung verdankt er unter anderem der Diskretion, mit der er ihm übergebene Gefangene den Ghoulfütterungen beiwohnen lässt – in tragender Rolle.

Unter den Fayé zeit ein Individuum ein besonders ungewöhnliches Verhalten:

Alenias

Einen Fayé wie Alenias bekamen auch viele Unsterbliche noch niemals zu Gesicht. Alenias leidet an der Leere, der einzigen Ursache eines natürlichen Todes für einen Fayé. Wie ein zerrissener Schlauch den Wein nicht mehr zu halten vermag, geht ihm der Sinn des Lebens verloren. Dies zeigt sich auch überdeutlich an seinem grauen Haar und der gebeugten Gestalt. Allein die violetten Augennebel bleiben zeitlos. Alenias kämpft gegen die Leere an, indem er – so ungewöhnlich für einen Fayé, dass es unter Seinesgleichen an Wahnsinn grenzt – durch die Welt zieht und Orte aufsucht, die seinen durch die Erstarrung bedrohten Geist zu erschüttern vermögen.

Auch bei den Osadroi sind uns einige weitere Individuen aufgefallen:

Schattenherzogin Widaja

Widajas Residenzstadt ist Zorwogrod an den Wetterbergen, womit sie das östlichsten Herzogtum Ondriens beherrscht. Sie verbringt allerdings viel Zeit am Hof des Schattenkönigs in Orgait. Dort

fallen sie und ihr Gefolge dadurch auf, dass sie entgegen der Vorliebe der meisten Osadroi für Schwarz helle Farben tragen.

In der Vergangenheit hat sich Widaja einen Namen in Kämpfen gegen die Fayé gemacht. Deswegen nennt man sie den ›Tod der Unsterblichen‹. Ob sie selbst besonderes strategisches Geschick besitzt, ist dennoch zu bezweifeln. Wie bei den meisten erfolgreichen Herrschern liegt ihre Begabung in der Auswahl und gezielten Förderung fähiger Untergebener – ein weiterer Beweis für ihre Sicherheit auf höfischem Parkett. Diese Macht darf nicht unterschätzt werden, setzen sich doch Tausendschaften auf einen einzigen Wink des Schattenkönigs hin in Marsch, um Städte zu schleifen und Länder zu verwüsten.

Schattenherzog Xenetor

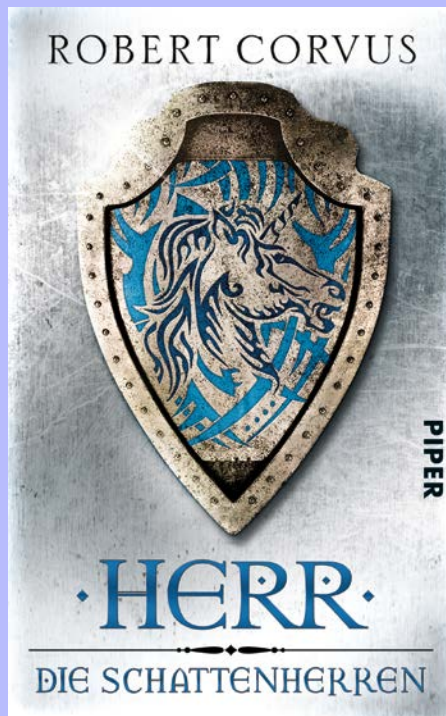
Xenetor ist der Krieger unter den Schattenherzögen. Narben zeichnen sein Gesicht, was deswegen ungewöhnlich ist, weil Osadroi alle Verwundungen spurlos ausheilen, die nicht mit Silber geschlagen wurden. Wären ihm Silberklingen so nahe gekommen, wie es den Anschein hat, stellt sich die Frage, wie er einen solchen Kontakt überleben konnte. Hätte er die Verwundungen aber bereits vor Jahrtausenden, als Sterblicher, erlitten, hätte er die Narben zweifellos beseitigen können. Dies lässt die Möglichkeit offen, dass er einer gefälligen Erscheinung weniger Bedeutung beimisst als im Kampf erworbenen Ehrenzeichen.

Xenetor gilt als verschlossener Mann, der lieber mit einem Heer im Feld steht als bei Hofe Intrigen zu spinnen. Er hat Schlachten gewonnen, in denen er nur ein Fünftel der feindlichen Heeresstärke aufbieten konnte. Den Verbänden, die nun unter seinem Kommando stehen, wird keine Festung dauerhaft widerstehen können.

Schattenfürst Velon

Velon wirkt im Vergleich mit anderen Osadroi alt, weil er erst mit fünfzig Jahren in die Schatten trat. Zudem ist er, gemessen an der üblicherweise schlanken Gestalt der Untoten, recht füllig – ein Eindruck, den er durch bauschige Kleidung unterstreicht. Dabei verziert er seine Gewänder mit Goldfäden, eine Reminiszenz an seine sterblichen Tage, die er als erfolgreicher Kaufmann verbrachte. Dass allein sein Reichtum ihm die Unsterblichkeit kaufte, muss jedoch ins Reich der Legende verwiesen werden. Sehr wohl mag er aber seine Schätze eingesetzt haben, um Wissen zu erschließen, das den Osadroi stets mehr wert war als edles Metall.

Velon ist etwa fünfhundert Jahre alt. Er hat einige diplomatische Missionen für die Schattenkönige erfüllt, was unter anderem die kampflose Übergabe der Silberminen von Itaras zur Folge hatte. Überraschenderweise hat er sich nicht darum bemüht, eine ondrische Gesandtschaft nach Æterna zu leiten. Das deutet mit einiger Sicherheit darauf hin, dass er bereits für eine andere, bedeutendere Mission vorgesehen ist.



XXX entspricht HERR XXX

Nachtrag: Jahr 1 nach Gergs Thronbesteigung

Die turbulenten Ereignisse um den Thronwechsel in Ondrien lassen eine weitere Ergänzung geraten erscheinen.

Gerg

Über den neuen Schattenkönig wissen wir nur wenig. Zuletzt saß er vor 1.200 Jahren auf dem Schädelthron, in einer Zeit der aggressiven Expansion Ondriens. Er kann als erfahrener Kriegsherr gelten.

Obwohl unzweifelhaft menschlich, gibt uns das Volk, aus dem Gerg stammt, Rätsel auf. Die Proportionen des Gesichts, vor allem die hohe Stirn, sind heute unbekannt. Daher kann auch das Alter, in dem er in die Schatten trat, nur mit Vorbehalt auf vierzig Jahre geschätzt werden.

Nach den bisher gesichteten Unterlagen wird sich Gerg mit nicht weniger zufriedengeben als mit der totalen Unterwerfung seiner Feinde – oder deren völliger Vernichtung.

Nalaji

Mit etwa siebzig Jahren ist Nalaji eine Greisin. Sie stammt aus Akene, wo sie in den Dienst der Mondmutter trat. Die dort erlernten Heilkräfte und eine besondere Gnade ihrer Göttin mildern die Auswirkungen des Alters, wenn auch in geringerem Maße, als es seinerzeit bei Modranel's Magie der Fall war.

Nalaji lebt als Botschafterin einer rebellischen Gruppe aus Ilyjia am Hof des Schattenkönigs von Orgait. Dieser Wandel einer Mondpriesterin, die zuvor keine Aufmüpfigkeit zeigte, hin zu einer Paktiererin mit den Schatten, erscheint so ungewöhnlich, dass Zweifel an seiner Aufrichtigkeit angebracht sind. Es mag daher angehen, dass Nalaji nur vorgibt, für einen stärkeren Einfluss der Schatten in ihrer Heimat einzutreten, und in Wirklichkeit noch immer gegen sie arbeitet. Dass sie immun gegen das Talent vieler Osadroi ist, Gedanken zu lesen, kann hierfür nicht als Indiz gelten. Es ist allgemein üblich und akzeptiert, Diplomaten, die nach Ondrien geschickt werden, kleine Silberbarren in den Schädel zu applizieren, um die Geheimnisse ihres Reichs zu schützen.

Quinné

Unter den einflussreichen Häusern Ondriens geschieht es häufig, dass Kinder in den Kult gegeben werden. Dies widerfuhr auch Quinné, die ihre Eltern den Klerikern bereits im Kindesalter anvertraut haben. Inzwischen ist die hochgewachsene, schlanke Frau achtzehn Jahre alt.

Obwohl Quinné die Lehren des Kults durchaus in ihrem Herzen trägt, sich in Hass, Neid und Intrige übt, hat sie gegen ihre Rivalinnen einen schweren Stand. Da der Kult Versagen gleich welcher Form nicht toleriert, schwebt sie in größerer Gefahr, als sie selbst vermuten mag.

Attego

Attego stammt aus einer Bauernfamilie. Seine Neigung zur Finsternis führte ihn in den Kult, wo er es zum Dunkelrufer gebracht hat. Er ist achtundzwanzig Jahre alt, von durchschnittlicher Gestalt und trägt sein brünettes Haar schulterlang. In Kleidung und Auftreten ist er stets auf Korrektheit bedacht.

Nach seiner Ausbildung in Zorwogrod hat Attego seine Berufung an die Kathedrale von Orgait erreicht. Offenbar hat man sein Talent zur Intrige erkannt und ist gewillt, es für die Zwecke des Kults an jener Stelle zu nutzen, an der die Macht konzentriert ist. Attego ist sich bewusst, dass man im heißen Feuer nicht nur ein Eisen schmieden, sondern auch selbst zu Asche verbrennen kann. Dies scheint er für die Aussicht auf einen weiteren Aufstieg im Kult in Kauf zu nehmen.

Siérce

Nach dem überraschenden Tod beider Eltern ist die Vierzehnjährige zur Königin von Ilyjia gekrönt worden. Die Monarchie dort ist weit weniger unbeschränkt als in anderen Reichen, da sie die Macht mit dem Tempel der Mondmutter, dem Orden der Mondschwerter und den reichen Handelshäusern teilen muss. Zwar wurde Siérce von Geburt an auf ihre Rolle vorbereitet, was sie ungewöhnlich erwachsen für ihre Jugend macht. Dennoch ist ihr bewusst, dass sie auf die Erfahrung ihrer Ratgeber angewiesen ist, um weise Entscheidungen zu treffen. Doch wo die Welt im Umbruch ist, verlieren

Erfahrungen ihren Wert, und letztlich wird die Verantwortung für das Volk immer allein Siérces sein. So mag sie bald Antworten finden müssen, die allem widersprechen, was in ihrem Land als gut und heilig gilt.