



Schattenkult

~ Glossar und Dramatis Personae ~

Glossar

Adepta: Der niederste formale Rang im Kult und in den meisten Gemeinschaften, die den Göttern dienen.

Äquinoktium: Tag-und-Nacht-Gleiche. Ein Tag, an dem es genauso lange hell wie dunkel ist.

Æsol: Ein Volk von geflügelten Wesen, dessen Städte im Himmel treiben. Æsol sind menschengroß und bewegen sich schwebend, wobei ihre schmetterlingsartigen Flügel wellenförmig schlagen. Sie haben drei Augen, aber keinen Mund. Je nach Stand der Monde sind die Æsol nachts mehr oder weniger durchsichtig, bei Dreifachneumond erscheinen sie wie klares Wasser. Ihre Waffen sind immer nahezu unsichtbar, was sie schwer zu parieren macht.

Æterna: Die einzige Stadt der Æsol, die nicht im Himmel schwebt, sondern mitten in der

Wüste der Arriek auf den Boden gesunken ist. Die Æsol nutzen ihre Überlegenheit, um den Frieden in Æterna zu garantieren, wo sie die Sitten der Menschen studieren und Handel mit ihnen treiben. Daher gilt Æterna als neutraler Grund. Hier leben auch Todfeinde zusammen, wobei der Ehrentitel ›Stadt der tausend Tempel‹ übertrieben ist.

Arriek: Ein nomadisches Volk, dessen Stämme durch die große Wüste wandern. Die Männer verhüllen das Gesicht vor Fremden. Sie sind oft sehr geschickt im Umgang mit zwei Schwertern, was sie zu begehrten Söldnern macht, aber eigentlich ziehen sie in die Welt, um einen guten Kampf zu suchen.

Bron: Ein barbarisches Land nördlich der großen Wüste. Die Wildheit seiner hünenhaften Bewohner konnte nie gezähmt werden.

Dunkelrufer: Ein mittlerer Rang innerhalb des Kults. Hauptaufgabe der Dunkelrufer ist das Ernten der Essenz.

Efeya: Eine Göttin, die Frohsinn und Tanz bei ihren Anhängern schätzt.

Einhorn: Einhörner gleichen weißen Pferden mit goldenem Schweif, goldener Mähne und silbernen Hufen. Ihr Name rührt von dem gewundenen Horn her, das ihnen aus der Stirn wächst. Die Gegenwart eines Einhorns wirkt segensreich auf die umgebende Natur, Pflanzen sprießen, wo sie wandeln.

Eskad: Ein Königreich südlich des Nachtschattenwalds.

Essenz: Die Lebenskraft eines Menschen. Nahrung und Genussmittel der Osadroi.

Etallor: Eine Baronie in Eskad.

Fayé: Unsterbliche androgyne Wesen, die zum Teil der Geisterwelt angehören. Einige von ihnen lehnten sich gegen die Götter auf, die den Fayé befahlen, die Welt zu verlassen, da das Zeitalter der Menschen angebrochen sei.

Geflügelte: Siehe Æsol.

Kult: Die Staatsreligion Ondriens, die anstatt der Götter die Schattenherren verehrt. Der Kult verlangt von seinen Anhängern, alle schwachen Gefühle wie Liebe und Mitleid abzutöten, um der Finsternis Raum zu geben.

Magie: Die dunkle Kunst, die Wirklichkeit entgegen den Gesetzen der Götter zu formen. Der Preis dafür ist immer Lebenskraft. Wird eigene Lebenskraft eingesetzt, gilt Magie in den meisten Reichen als tolerabel. Osadroi verwenden die Lebenskraft, die sie Menschen geraubt haben.

Milir: Das Königreich, in dem das Zentrum der Verehrung des Stiergottes Terron liegt.

Mondkind: Ein Mensch, der in einer Nacht dreifachen Neumonds oder, extrem selten, dreifacher Mondfinsternis geboren wird. Diese Kinder sind nicht durch die dämpfende Kraft des Mondlichts vor den Gewalten der magischen Ströme geschützt. Beinahe alle werden wahnsinnig. Wenn sie dennoch lebensfähig sind, werden sie oft zu großen Magiern.

Nachtschattenwald: Die Heimat der Fayé, ein riesiger Wald mit himmelhohen Bäumen.

Nachtsucher: Ein hoher Rang innerhalb des Kults.

Nebelland: Die Welt, in die die Toten gehen.

Ondrien: Das Reich der Schatten, beherrscht von den Osadroi. Ein riesiges Imperium, das den Norden der bekannten Welt umfasst.

Osadro (m)/ Osadra (w)/ Osadroi (Mz): Magier, die durch die Anwendung eines speziellen Rituals die Unsterblichkeit erlangt haben und zu etwas geworden sind, von dem nichts in den Schriften der Götter steht. Die Herrscher Ondriens.

Regenbogenpalast: Ein großes, flaschenförmiges Gebäude in Æterna, das seinen Namen von den neun verschiedenfarbigen Gebäudeflügeln hat. Ein roter, ein blauer und ein weißer Turm werden von einer gelben Kuppel überragt.

Schatten: Je nach Zusammenhang für Ondrien, einen Schattenherrn oder die Urkraft der Finsternis benutzt.

Schattenherr: Siehe Osadro.

Schattenkönig: Der Herrscher über Ondrien. Von ihm geht alle Macht im Reich der Schatten aus.

Schattenross: Durch ein Ritual halb in die Geisterwelt gezwungene Rappen. Sie verursachen keine Geräusche und sind für den Blick nur schwer zu fixieren. Aus ihren Augen lodern Flammen.

Schritt: Längenmaß, entspricht einem Meter.

Seelenbrecher: Ein niederer Rang im Kult. Die Hauptaufgabe der Seelenbrecher besteht darin, den Willen der Gläubigen zu formen, sodass er für die Wünsche der Schatten empfänglich wird.

Silber: Das einzige Metall, das einem Osadro dauerhafte Wunden schlagen kann.

Silion: Der silberfarbene und größte Mond.

Stygron: Der rote Mond. Wenn er voll am Himmel steht, gilt dies als Vorzeichen für Blutvergießen.

Terron: Der Stiergott, der von seinen Anhängern Stärke fordert.

Vejata: Der hellblaue und kleinste Mond.

Yrkanor: Der Meister der Wolken, eine Gottheit mit kleiner Anhängerschaft.

Dramatis Personae

Hauptfiguren:

Bentora, weiblich, 34 (27 sterbliche Jahre, 7 Jahre Osadra): Bentoras Familie ist den Schatten seit zwei Generationen hörig. Bentora, Erstgeborene der dritten Generation, war von Geburt an für die Unsterblichkeit vorgesehen. Man unterrichtete sie in der Kunst des Herrschens und nährte die Finsternis in ihrem Herzen, indem man sie an Hetzjagden von Verurteilten teilnehmen ließ. In ihrer Jugend gab es einige Liebeleien, aber sie ging keine Bindungen ein, da sie wusste, dass ihr Höheres bestimmt war. Als sie 27 wurde, vollzog Schattenherzog Xenetor das Ritual, mit dem er sie in die Schatten holte. Damit wurde sie zu einer Baroness Ondriens, einer Adligen ohne eigenes Lehen. In ihrer Familie spielt sie noch immer eine wichtige Rolle, versucht aber auch, sich in der Gesellschaft der Unsterblichen zu etablieren.

Elodiar, männlich, 32: Baron von Etallor, eine Würde, auf die er von Geburt an vorbereitet wurde. Überlebte mit 15 Jahren nur knapp einen Hinterhalt der Fayé, ein Ereignis, das ihm zu einem ernsthaften Charakter verhalf. In der Jugend sammelte er Erfahrung mit gleichaltrigen Hofdamen. Als Elodiar 23 war, starb der Vater bei einem Jagdunfall mit einem Keiler. Elodiar bestieg den Thron und heiratete mit 25. Er entwickelte eine Faszination für die Jagd und für Tiere, die vor dem Tod des Vaters nur mäßig war. Seine Baronie regiert er umsichtig. Die Handelskontakte reichen bis nach Æterna, wo seine Kaufleute eskadisches Handwerk anbieten und exotische Güter erwerben.

Gûndûr, männlich, 25: Zweieinhalb Schritt groß, gehört, extrem muskulös, unfruchtbar. Sohn des Stiergottes Terron und einer menschlichen Frau, die bei der Geburt starb, weil sie schier auseinandergerissen wurde. Gûndûr wuchs in den Tempeln auf, die seinen Vater verehren. Bereits mit fünf Jahren war er kräftiger als jeder Mensch. Er reiste zu verschiedenen heiligen Orten, um den Glauben der Menschen zu stärken. Seit seinem zehnten Lebensjahr nimmt er an Kriegszügen teil. Der ausgedehnteste davon führte in die bronische Wildnis, wo den Übergriffen der Barbarenhorden ein Ende gesetzt werden sollte. Hierbei lernte Gûndûr die raue Ehrlichkeit seiner Feinde schätzen, von denen einige zu Freunden wurden, die ihn seither begleiten. Auch der Priester Xiviarr findet sich stets in seiner Nähe – hauptsächlich, um dafür zu sorgen, dass er sich so benimmt, wie man es von einem Halbgott erwartet. Gûndûrs Bestreben, sich als Baron zu bewähren, scheiterte an seinem aufbrausenden Wesen, das den kühlen Überlegungen des Regierungsgeschäfts entgegenstand. Auch einen Versuch, die Wüste der Arriek zu durchqueren, musste Gûndûr abbrechen. Gûndûr weiß, dass sein Leben mit heller Flamme brennt. Niemand erwartet, dass er älter als dreißig Jahre werden wird.

Iotana, weiblich, 18: Aufgewachsen am Rande des Nachtschattenwalds in der Baronie Etallor, verband Iotana als Tochter eines Instrumentenbauers schon immer eine besondere Liebe mit der Musik. Das kluge Mädchen wurde ausgewählt, im Palast des Barons vom Hauslehrer unterrichtet zu werden. Vor fünf Jahren jedoch schloss sie sich einer Tanzgruppe der Efeya an und zieht seither mit wechselnden Compagnien durch die Lande. Nur noch selten besucht sie

ihre Heimat.

Sabea, weiblich, 16: Gebürtig in Æterna, wurde Sabea schon als Kind in den Tempel des Kults gegeben. Ihr langes, blondes Haar lässt sie meist offen über ihre schwarze Kutte fallen. Vor vier Jahren wurde sie zur Adepta erhoben. Sabea ist fasziniert von der Finsternis und eifrig, wenn es um die Riten des Kults geht. Bei diesen werden oft die kleinen Nager und die Vögel zu Tode gequält, für deren Zucht und Pflege sie zuständig ist.

Tennato, männlich, 30: Nachgeborener Sohn des Barons von Etallor. Schwarzes Haar, blaue Augen, das Alter führt zum ersten Verlust der Spannkraft. Seine Jugend verbrachte Tennato an einem befreundeten Fürstenhof. Mit einundzwanzig wurde er wegen des Todes seines Vaters nach Hause gerufen. Da er als Feldherr nicht viel taugt, dient er seinem Bruder als Aufseher der Bibliothek – in der eskadischen Gesellschaft, in der Wissen hoch geschätzt wird, eine respektable Position. Damit verbunden sind Reisen zu geachteten Bibliotheken, um wichtige Werke zu erstehen oder abschreiben zu lassen. Tennato wurde vor fünf Jahren vorteilhaft verheiratet, hat aber keine Kinder.

Tynay, weiblich, 16: Wie die meisten Töchter der Wüste ist Tynay groß und sehnig. Ihre Augen sind vollständig schwarz, worin ihr Stamm das Zeichen eines Fluchs sieht. Bis auf die Farbe Rot kann sie nur Grautöne erkennen. Vor zwei Jahren wurde Tynay von ihrem Vater in den Tempel des Kults zu Æterna gegeben, in dem sie seither als Adepta dient. Wie alle Lehren von Göttern ist ihr auch der Kult der Schatten fremd, aber wegen ihrer Fingerfertigkeit ist sie dennoch nützlich für den Tempel.

Xiviarr, männlich, 50: Den Geboten des Stiergottes Terron gehorsam, achtet der Priester auf einen kräftigen und gesunden Körper. Wenige Männer seines Alters können es an Kraft mit ihm aufnehmen. In seiner Jugend war er ein erfolgreicher Ringer, erst mit Mitte dreißig empfing er die Weihen. Nominell ist er Tempelvorsteher von Mituna, aber seine Hauptaufgabe besteht in der Betreuung Gündûrs, des Sohnes seines Gottes. Xiviarr ist verheiratet und hat vier Kinder, ein fünftes starb kurz nach der Geburt.

Weitere Figuren:

Akineta, weiblich, 42: Eine Nachtsucherin, die in Ondrien in Ungnade fiel und vor vier Jahren in den unbedeutenden Tempel von Æterna abgeschoben wurde. Sie will das Wohlwollen der Schatten zurückerlangen und hofft, ihre Position dadurch zu verbessern, dass sie ein Mondkind zur Welt bringt.

Arilur, männlich, 38: Ein Magier, der mit den Schatten handelt. Für die Unterstützung der Ondrier im Regenbogenpalast soll er das Horn des Einhorns erhalten – eine Kostbarkeit, nach der es ihn schon seit Jahren gelüstet.

Azir, männlich, 26: Ein Tänzer aus dem Gefolge des Yrkanor.

Deglon, männlich, 30: Ein Tänzer, dessen Verstand unter dem Anblick eines Dämons leidet.

Hizekel, männlich, 41: Der reichste in Æterna ansässige Kaufmann, bekannt für seine guten Beziehungen zu den Æsol. Von ihnen erhält er seltene Waren. Vorwiegend handelt er mit

kostbaren Stoffen.

Jadur, männlich, 25: Ein Tänzer aus dem Gefolge des Yrkanor.

Kaleto, männlich, 39: Einziger Seelenbrecher im Tempel von Æterna. Vor Akinetas Ankunft war er der ranghöchste Kleriker des Kults in der Stadt. Er ist auf die Einhaltung von Regeln fixiert, was ihn zu einem unbarmherzigen Ausbilder macht.

KileeBa, weiblich, 34: Eine Tanzmeisterin, die eine Gruppe leitet, mit der sie im Namen der Göttin Efeya durch die Lande zieht und den Menschen mit ihren Darbietungen Freude schenkt.

Motar, männlich, 28: Ein Gardist aus Baroness Bentoras Leibgarde.

das Orakel: Ein pelziges Wesen mit großen Augen, einem Bären von der Größe eines Kleinkinds ähnlich. Meist führt es sich kindisch auf, besitzt aber die Gabe der unfehlbaren Wahrsagerei.

Perutela, weiblich, 30: Eine Seelenbrecherin und Expertin für Rituale, durch die Schattenrosse erzeugt werden. Sie reist von Tempel zu Tempel, um bei diesen Ritualen zu unterstützen, und hat in den lichtlosen Bibliotheken der Kathedralen die unterschiedlichsten Varianten studiert. Da sie einen Weg kennt, aus einem Einhorn ein Schattenross zu machen, wurde sie nach Æterna geschickt.

Qualiz, männlich, 52: Hoher Priester des Yrkanor, ein Mann von kleiner Gestalt, faltig und verschrumpelt.

Rando, männlich, 11: Bentoras bevorzugte Essenzquelle. Dadurch zeigt der Junge, abgesehen von der Körpergröße, alle Merkmale eines Greises: Buckel, Falten, schütteres, weißes Haar. Er spielt gern mit seiner Ritterpuppe und wirkt in manchen Momenten seltsam entrückt.

Stygian, männlich, 0: Ein neugeborenes Mondkind.

Torog, männlich, 43: Ein alter Kämpe aus dem barbarischen Bron, Kamerad Gündûrs.

Usahl, männlich, 58: Anführer eines Arriekstamms. Ein Wüstenkrieger, der vor zwei Jahren seine Tochter Tynay an die Schatten gab, um dafür durch Zauberei eine Oase zu bekommen und so seinen Stamm zu retten. Gezeichnet von vielen Kämpfen. Seine rechte Hand ist teilweise gelähmt.

Wallahn, männlich, 41: Ein Priester der Meeresgöttin Myratis, der ins trockene Æterna gereist ist, um den Schatten zu trotzen.

Yunkai, männlich, 18: Ein Krieger der Arriek, gerade zurückgekehrt von einer jahrelangen Reise, auf der er einen guten Kampf gesucht und schließlich gefunden hat. Vor seinem Aufbruch wurde ihm Tynay versprochen.