

# Anat, das Tausendgesicht

## Hintergrund

*Lilja* (Albin, \*574 LZ, hochgewachsen, elegantes Auftreten) aus der Sippe der Weißschwäne des albischen Wandervolkes der Teleshai war zu ihrer Zeit die wohl in Dragorea am meisten gefeierte Schauspielerin. Als solche ließ sie es sich nicht nehmen, zum Höhepunkt der Saison im Jahre 804 LZ auf den Theaterfestspielen zu Gondalis in ihrer Paraderolle als intrigante Königin Eledis im klassisch-selenischen Drama *Der geschliffene Dolch* noch ein letztes Mal aufzutreten, bevor sie sich für die nächsten Monate zurückziehen würde – denn sie war zu diesem Zeitpunkt bereits im achten Monat schwanger. Doch ihr Kind Anat hatte andere Pläne und entschied sich lieber dazu, bereits kurz nach Beginn der Vorstellung die Wehen einzuleiten. Lilja, als erfahrene und vor allem auch sture und stolze Schauspielerin, ließ sich davon aber nicht weiter beeindrucken und spielte die grausame, doch tragische Figur der Eledis unter den Schmerzen der Kontraktionen zu absoluter Perfektion – und beendete das Stück diesmal nicht nur mit dem Tod ihrer Figur, erdolcht vom nun vaterlosen Prinzen, sondern auch mit der Geburt ihres Kindes.

Unter diesen Vorzeichen verwunderte es nicht, dass Anat im Familienverbund der Weißschwäne zu einer das Talent deren Mutter rivalisierender Koryphäe der Schauspielerei aufwuchs. Schon bald übernahm dey die vormals von ihrer Mutter gespielten Rollen im Repertoire der Sippe und erarbeitete sich einen eigenen Namen als beachtetes Ensemblemitglied.

Im Jahre 833 LZ schließlich lag Lilja im Sterben. Eines Abends, als sie ihr Ende sich mit raschen Schritten nähern spürte, schickte Lilja alle anderen Sippenmitglieder aus ihrem Wohnwagen, um ein letztes Gespräch unter vier Augen mit ihrem Kind zu führen. Sie offenbarte Anat, dass ihr schauspielerisches Können nicht einfach nur Ergebnis von natürlichem Talent und harter Arbeit war, sondern auch auf magische Weise verstärkt wurde – speziell durch einen Pakt mit der Fee Nilzoryo. Als Preis für die Verstärkung ihrer Schauspielkunst forderte die Fee, dass Lilja nach ihrem Ableben in ihre Domäne übergehen und Teil des ewigen Schauspiels an ihrem Hof werden müsste. Was Lilja einst als große Ehre erschien, verängstigte sie nun auf der Schwelle des Todes. In der in der Sippe geteilten religiösen Erziehung ihres Kindes hatte auch sie wieder den Glauben an Lyxerion, den Hauptgott der Teleshai, gewonnen, und fürchtete nun ein jenseitiges Leben fernab seiner Präsenz. Auch Anat teilte diese Sorge, und gemeinsam rief Mutter und Kind ihren Gott an – und eine andersweltliche Präsenz erhörte sie und erschien im Wagen. Doch war es nicht Lyxerion, sondern Nilzoryo, welche nun breit grinsend vor ihnen auf den Holzbrettern stand. Und sie brachte ein Angebot mit sich: Sie würde Lilja aus ihrem Pakt entlassen, wenn im Gegenzug Anat den Preis bezahlen würde, nie wieder von einem kulturschaffenden Wesen in ihrer wahren Identität erkannt zu werden, sondern stattdessen ein völliges Schauspiel bis an das Ende deren Lebens auszuführen. Sollte sie scheitern, würde Nilzoryo deren Körper übernehmen und so im Fleische manifestiert auf Lorakis existieren können. Sowohl Mutter als auch Kind zögerten nur einen Moment, und bevor Lilja noch ablehnen konnte, um ihre Schuld nicht ihrem Kind aufzuladen, willigte Anat ein. Nilzoryo entwich wieder aus der diesseitigen Welt, wobei ihr Grinsen noch einen Augenblick länger als der Rest ihrer Erscheinung im Wohnwagen verweilte, und mit einem überraschten, aber auch stolzen Gesichtsausdruck (wie zumindest Anat es sah) verstarb auch Lilja beinahe sofort. Anat nun blieb nichts weiter, als sich ein kleines Bündel zu packen und sich heimlich vom Lagerplatz der Weißschwäne fortzustehlen, einer ungewissen Zukunft entgegen.

## Motivation

Zwar würden es die Bedingungen des Feenpaktes erlauben, dass Anat für den Rest deren Lebens nur eine einzige andere Rolle spielen, oder sich gar völlig einem einsiedlerischen Leben fernab aller kulturschaffender Wesen widmen würde. Doch da dey neben dem Talent auch die Sturheit und die Eitelkeit deren Mutter geerbt hat, kamen diese Möglichkeiten für Anat nicht in Frage. Seit diesem Tag wandert dey somit durch die Länder Dragoreas und schlüpft an verschiedenen Orten mal für kürzere, mal für längere Zeit in eine neue Rolle, oder greift eine ihrer bereits dutzenden etablierten wieder auf.

Diesem ewigen Schauspiel ungeachtet hat Anat es erstaunlicherweise geschafft, sich deren eigene, ursprüngliche Identität zu bewahren. So ist dey sich auch bewusst, dass dey weiterhin ein gefährliches Spiel spielt – schon der kleinste Ausrutscher, bei welchem Anat als dey selbst erkannt wird, würde ausreichen, um deren Leben völlig an Nilzoryo zu verlieren. Verkompliziert wird dies noch durch die Tatsache, dass Anat sich weiterhin dem Volk der Teleshai zugehörig fühlt. Doch nicht nur halten sich unter diesem hartnäckig die Geschichten um die Geburt auf den Theaterfestspielen, die anschließende Karriere und das plötzliche Verschwinden (wenn auch vielfach bereits in Legenden und Sagen verzerrt), sondern manche der langlebigen Alb\*innen haben dey damals noch persönlich gekannt, wobei diese Gefahr bei den Weißschwänen natürlich am größten ist. Anat findet sich so in einem immer wieder schwankenden Verhältnis der Annäherung und Abgrenzung von den Teleshai wieder, und manche der Wanderalb\*innen vermuten bereits, dass sich hinter manchen der zweitweiligen, aber regelmäßigen Begleiter\*innen ihrer Wanderschaften ein und dieselbe Person verbirgt.

Neben deren Maskeraden sucht Anat deshalb weiterhin nach einem Weg, wie sich der Feenpakt letztendlich zu deren Gunsten auflösen lässt. Und das nicht nur, um endlich einmal die Anspannung abzulegen, welche trotz aller Spielfreude ständig auf deren Schultern lastet, sondern auch, um den Ruhm zu ernten, welcher der längsten und meisterlichsten Schauspielleistung der lorakischen Geschichte gebührt.

## Ziele

- In den ersten Jahrzehnten nach dem Abschluss des Feenpaktes hat Anat sich noch einen Spaß daraus gemacht, möglichst viele Rollen an möglichst verschiedenen Orten zu etablieren. Doch mit der Zeit hat sich erwiesen, dass dies neben mannigfaltiger Spiel- und Lebensfreude auch das Problem mit sich bringt, dass diese Rollen durch regelmäßig Auftritte erhalten werden wollen – denn das plötzliche Verschwinden einer Person provoziert oftmals unerwünscht Aufmerksamkeit. Einen guten Teil deren Zeit verbringt Anat nun damit, dey bestehendes Rollennetz zu erhalten, zugleich aber auch zu reduzieren – was dey aber gerade bei besonders bekannten Rollen schwerfällt.
- Bezüglich des Feenpaktes sucht Anat weiterhin nach einer Möglichkeit, diesen wieder aufzuheben. Dey hat bereits ein veritables Wissen über die Feen und ihre Domänen angesammelt, doch bisher fehlt es noch an einer verlässlichen Möglichkeit, den Pakt zu brechen.
- In den letzten Jahrzehnten hat Anat zu diesem Zwecke des Öfteren mit dem Kult der Hekaria zusammengearbeitet. Während dey diesem in Zeiten der schwindenden politischen Macht (in Selenia) und Verfolgung (in Midstad) immer wieder diesseitige Handlungsmöglichkeiten durch das Infiltrieren staatlicher Strukturen eröffnet hat, haben die Diener\*innen der Hekaria im Gegenzug Anats verschiedenen Rollen immer wieder einzelne Einblicke in ihr Wissen über die Feen geliefert – ohne zu ahnen, dass Anat im Hintergrund diese vereinzelt Offenbarungen zueinander in Verbindung setzt.
- Zuletzt ist es Anat ein Anliegen, die Teleshai, deren Wagenzüge dey oft für längere Reisen begleitet, ganz im Sinne Lyxerions in lehrender und ratgebender Funktion zu unterstützen. Schon mancher deren Drei-Wort-Sprüche kursiert längst innerhalb verschiedenster

Wagenzüge, und besonders junge Artist\*innen des Wandervolkes erhalten immer wieder Anleitungen von zeitweiligen Zugbegleiter\*innen, um ihre Kunst zu verbessern.

## Ressourcen und Mittel

Zur Etablierung und zum Ausspielen deren Rollen nutzt Anat die gesamte Bandbreite schauspielerischer Möglichkeiten. Neben Verkleidungen, Perücken und Schminke sind dies vor allem eine große Palette an Illusions- und Verwandlungsaubern, noch unterstützt durch die Gabe der *Fließenden Form*, welche Anat durch den Pakt mit Nilzoryo erhalten hat. Zusätzlich nutzt dey auch das profane Handwerk der Schneiderei, um Verkleidungen zu perfektionieren, und besonders das Edelh Handwerk der Kalligraphie, welches mit seinen Möglichkeiten zur Dokumentenfälschung schon die einige Rollen mit greifbarer Legitimation ausgestattet hat.

Die jeweiligen Rollen Anats besitzen dabei ganz unterschiedliche Einflussmöglichkeiten und Besitztümer. Während beispielsweise die Bettlerin *Qat* (rauchige Stimme, zerrissene Kleidung) wortwörtlich in der Menge untergeht, was sich für Beschattungen und Observationen als höchst nützlich erweist, wird der am selenischen Kaiserhof hochangesehene Minnesänger *Gerwulf vom Weißbach* (goldene Lockenpracht, nervöse Finger) zwar an den meisten Orten sofort erkannt, erlangt aber durch eben diese Reputation auch Zugang zu den meisten Adelshäusern Dragoreas und kann dort in den Genuss nicht nur angenehmer Unterkunft und wertvoller Geschenke, sondern auch pikanter privater und politischer Informationen kommen.

Neben der Schauspielerei und anderer artistischer Künste ist es somit im Kern die Kunst der Diplomatie und des sozialen Konfliktes, auf welche Anat zurückgreift. Es gibt wohl keine Region, Kultur oder Gesellschaftsschicht westlich der Drei Meere, auf deren Parkett dey nicht zu tanzen gelernt hat.

## Vorgehen

Auch wenn Anat im alltäglichen Leben kleinere Rollen mit wenig Ausschmückung improvisieren kann, so ist es doch gerade bei größeren Aufgaben vonnöten, sich genauere Gedanken über die Rollenwahl zu machen. Grundsätzlich vermeidet dey die Rollen sesshafter Personen (deren regelmäßiges Verschwinden über lange Zeiträume hinweg kaum zu erklären wäre) und achtet darauf, dass dey selbst auch über die zum Ausspielen benötigten Fähigkeiten verfügt, weshalb dey gerne Personen mit artistischen, forschenden oder diplomatischen Berufen oder solchen, die eher auf allgemeine Fähigkeiten zurückgreifen, verkörpert. Anschließend stellt sich zunächst die Frage, ob Anat auf eine bereits etablierte Figur zurückgreifen kann oder eine neue Figur entwickeln muss, was beides seine Vor- und Nachteile haben kann. Ebenso wichtig ist nach dem Auftritt dann auch der Abgang, welcher sich oft aber recht einfach darstellt (sobald eine passende Begründung dafür gefunden ist), da Anat einfach in eine von Wesen und Aussehen her sehr entgegengesetzte Rolle schlüpfen kann.

Erwähnenswert ist noch, dass Anat aufgrund einer pazifistischen Grundeinstellung und fehlendem Talent über keinerlei nennenswerte Kampffähigkeiten verfügt. Sollte sich ein martialischer Konflikt abzeichnen, versucht dey diesen zunächst auf diplomatische Weise zu lösen, und ansonsten auf Illusions- und Verwandlungsmagie zurückzugreifen, um eine Ablenkung zu erzeugen und möglichst rasch zu fliehen.

## Verbündete und Feinde

Wie auch bei den Ressourcen sind Verbündete und Feinde vor allem mit Anats einzelnen Rollen verbunden, weshalb die folgenden Widersacher\*innen nur exemplarische Beispiele darstellen.

- Die Minnesängerin *Maringold von der Falkenweide* (Gnomin, \*936 LZ, stetes Lächeln, das die Augen nicht erreicht) neidet Gerwulf vom Weißbach seine privilegierte Stellung beim selenischen Adel, seitdem dieser sie bei dem großen Gesangswettbewerb zur Ehren von Selenius III. Geburt übertrumpfte und auf den zweiten Platz verwies. Nach Jahren der von ihr so empfundenen Demütigung schreckt Maringold mittlerweile auch nicht mehr vor unlauteren Methoden zurück, um ihrem Konkurrenten zu schaden. So hat sie sich vor kurzem eine Dosis des seltenen Giftes Schwarzes Krächzen besorgt, welches sie Gerwulf bei nächster Gelegenheit in den Trank mischen (lassen) will, um seine Stimme unwiederbringlich zu ruinieren.
- Der Midstädter Markgraf *Theuderic von Donnerstein* (Zwerg, \*922 LZ, bombastische Stimme, jähzornig) zürnt dem Kindermädchen *Malita* (einfaches Gemüt, beruhigende Sprechweise). Diese hatte sich im im letzten Jahr mit falschen Empfehlungen den Zutritt zu seiner Burg verschafft, um sich der Aufzucht seines jüngsten Enkels zu widmen, nur um einige Wochen später mit einem Großteil von Theuderic's Barschaft zu verschwinden – und diese allem Anschein nach dem verhassten Hekaria-Kult zuzuspielen. Der Markgraf hat nun das örtliche Versteck des Kultes aufgespürt und rüstet dazu, dieses auszuheben – und mit allen möglichen Mitteln den Aufenthaltsort von Malita in Erfahrung zu bringen.
- Schon durch deren Geburt während der Theaterfestspiele von Gondalis hat Anat die Aufmerksamkeit des Kultes der Göttin Lyxa auf sich gezogen. Befeuert durch dessen Glauben, dass die vielgesichtige Göttin unter den kulturschaffenden Völkern auf Lorakis wandelt, wurde schon öfters die Vermutung aufgestellt, dass Lyxa damals (zumindest zeitweise) die Gestalt von Lilja angenommen hatte. Ein kleinerer Teil des Kultes glaubt hingegen, dass es nicht die Mutter, sondern das neugeborene Kind war, welches die Inkarnation ihrer Göttin war. Anat selbst ist eher belustigt von dieser Vorstellung, gerade unter dem Gesichtspunkt, dass der durch dey verehrte Lyxerion öfters von Unkundigen mit Lyxa gleichgesetzt wird. Doch dieser Spaß droht langsam in Ernst umzuschlagen – denn zu den Anhänger\*innen der Kindes-Inkarnationstheorie gehört auch die Lyxa-Priesterin *Nediere Ejati* (Gnomin, \*798 LZ, tiefe Stirnfalte und wacher Blick). Im Gegensatz zu den restlichen Vertreter\*innen dieser Theorie geht diese soweit, daran zu glauben, dass Lyxa bis heute noch diese Verkörperung beibehalten hat. Und sie sieht sich zunehmend bestätigt durch die Beobachtung, dass hinter den Auftritten einiger bekannter selenischer Artist\*innen ein Muster zu stehen scheint, treten diese doch nie zeitgleich in Erscheinung und scheinen, trotz sorgsam gelegter Spuren, die Gegenteiliges beweisen wollen, zwischen ihren Auftritten für lange Zeit von der Bildfläche zu verschwinden. Noch ahnt Anat nichts von ihrer religiösen Verfolgerin, die nichts sehnlicher wünscht, als ihrer Göttin einmal persönlich gegenüberzutreten – doch Nediere hat deren Fährte aufgenommen und ist nicht Willens, diese wieder zu verlieren.

## Szenarioansätze

Aufgrund der Konzeption des Charakters ist es generell ratsam, Anat in einer deren Rollen nicht als einmalige Begegnung zu verwenden, sondern die Abenteuer\*innen mehrfach mit dey zusammentreffen zu lassen. Dies bietet sich insbesondere auch im Vorab der beiden folgenden Szenarioansätze an.

- *Eine falsche Fährte?*: Als Belohnung für eine erfolgreich erledigte Aufgabe werden die Abenteuer\*innen vom örtlichen Adel auf einen Ball eingeladen. Dessen Höhepunkt soll der Auftritt des begnadeten Gerwulf vom Weißbach darstellen – doch der Künstler verpasst seinen Auftritt und ist auch am nächsten Tag nicht aufzufinden. Die Abenteuer\*innen werden nun damit beauftragt, Gerwulf aufzuspüren. Sämtliche Spuren führen zu einer in der Gegend

agierenden Räuber\*innenbande, welche tatsächlich vor kurzem bei einem Überfall eine Geisel von der Straße entführt hat. Doch handelt es sich dabei nicht etwa um Gerwulf, sondern die fast jugendlich wirkende Eughos-Pristerin *Lalila* (hochnäsiger, doch von den Ereignissen verstört), für welche die Bande nun ein Lösegeld erpressen will. Sicher schaffen die Abenteuer\*innen es, Lalila zu befreien – doch wie wird es Anat nun gelingen, die Diskrepanzen zwischen dem Verschwinden von Lalila beziehungsweise Gerwulf zu erklären?

- *Der letzte Auftritt*: Sollte es die Abenteuer\*innen nach Sarnburg verschlagen, um eine Reise über den Mondpfad nach Patalis anzutreten, dann ist es gut möglich, dass sie hierbei auf den alternden Feenforscher *Bratilis Karnofskil* (enthusiastisch und aufgeregter) treffen. Der betagte Herr möchte ein letztes Mal die von ihm so geliebte Feenwelt sehen, bevor er sich zur Ruhe setzt – so sagt er zumindest. Denn in Wirklichkeit hat Anat vor kurzem das letzte Puzzlestück zur Lösung des Feenpaktes, ein mächtiges Artefakt, in einer alten Drachlingsruine gefunden. Auf der Reise über den Mondpfad will der nun ein Ritual wirken, welches nicht nur ungewollte Aufmerksamkeit auf die Karawane zieht, sondern nach Abwehr der Gefahr auch der mitsamt den Abenteuer\*innen an den Hof von Nilzoryo transportiert. Hier offenbart Bratilis, dass er eine Audienz bei der hier herrschenden Fee sucht, und nur diese sie wieder zurück auf den Pfad befördern kann (was eine Lüge ist – auch hierzu dient wieder das Ritual). Doch der Weg dorthin wird viel schauspielerisches Talent erfordern, um in der ewigen Theateraufführung am Feenhofe nicht den Verdacht der Schergen der Nilzoryo auf sich zu ziehen, und die Fee selbst wird sicher nicht darüber erfreut sein, ihr lorakisches Spielzeug zu verlieren ...