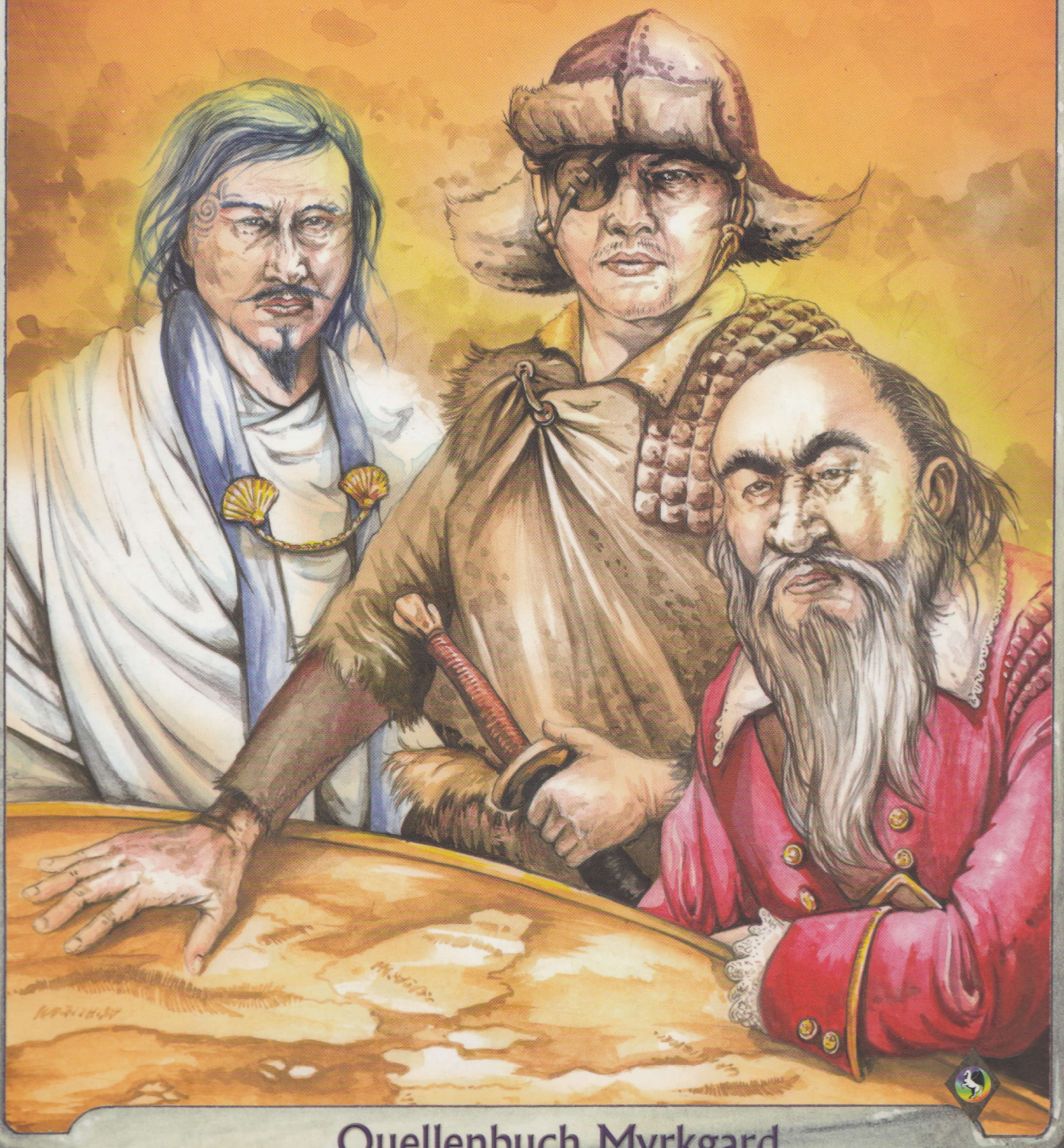
MYRKGARD



Quellenbuch Myrkgard


MYRKGARD



Myrkgard

- die düstere Schwesterwelt

von

Martin Bloch, Stefan Brutscher, Daniel Fischer,
Carsten Grebe, Marek Jäger, Bethina Maier,
Hans-Joachim Maier, Karl-Georg Müller, Ingo Mureck,
Dirk Richter, Jakob Richter, Ulf Schatz,
Gerhard Schreitz und Jörn Schridde

Herausgegeben von Hans-Joachim Maier
Quellenmaterial zu der Welt Myrkgard
ab 16 Jahren



Anmerkungen:

Die Hinweise unter *»Besonderheiten und Wunderliches«* stammen von Gerd Hupperich, Peter Kathe und Jürgen E. Franke und stellen einen Auszug aus den Abenteuern *Das Graue Konzil* und *Die Schwarze Sphäre* dar; der Absatz über Vampire wurde von Hans-Joachim Maier verfaßt. Ebenso stammen große Teile des Beitrags über Thalassa und über die Namensmagie aus der *Schwarzen Sphäre.* Teile über die Sritras und über Serendib wurden aus dem Quellenbuch *Rawindra - Im Bann der Todesechsen* übernommen, das von Ludger Fischer und Thomas Kreutz verfaßt wurde. Der Nachdruck an dieser Stelle erfolgt mit freundlicher Erlaubnis des Verlags für F&SF-Spiele (Stelzenberg).

Danksagungen und mehr:

Ich möchte Ludger Fischer und Thomas Kreutz danken, die mir gestattet haben, Auszüge aus dem Quellenbuch *Im Bann der Todesechsen* zu verwenden, so daß die Sritras nicht noch einmal neu erfunden werden mußten.

- Marek Jäger -

Das Ahnenband entspricht weitgehend der Fertigkeit *Te erwerben* aus dem Quellenbuch *KanThaiPan - Unter dem Schirm des Jadekaisers*. Ich bedanke mich bei Isolde und Harald Popp für die Erlaubnis, ihre Regeln verwenden zu dürfen.

- Hans-Joachim Maier -

Mein Dank geht an Jürgen E. Franke, der viel mit mir diskutiert und mich mit einer Menge Informationen versorgt hat - insbesondere mit solchen über die Frühgeschichte *Midgards* und das Wirken von Saron Neragal.

- Gerhard Schreitz -

Impressum
Pegasus Spiele GmbH, Friedberg unter Lizenz von Myrkgard Press
copyright © 2003 by Myrkgard Press, Klingenmünster
Printed in Germany 2003; 1. Auflage
http://www.myrkgard.de

Titelbild: Ulf Lehmann; Umschlaggestaltung: Maik Krüger und Hank Wolf
Illustrationen: Thorsten Kettermann, Myrkgard-Karte: Lars Böttcher
Randleiste und Thalassa-Karte: Ulf Lehmann, Zierleiste: Werner Öckl
Lektorat: Dirk Richter, Karl-Georg Müller (Valian), Hans-Joachim Maier (Eschar)

Artikel-Nr.: 74000G • PP00242

ISBN 3-930635-74-7

Inhalt

Besonderheiten und Wunderliches 7

Teil 1: Das dunkle Imperium

Dirk Richter:
Eine Magokratie im Zwielicht - Valian 11

Das Reich der Dunklen Meister 11
Sitten und Gebräuche im Imperium 13
Imperiale Politik 15
Handel und Wandel 20
Das chryseische Kernland 21
Insûl Valianes - die valianischen Inseln 27
Oran Estralu - die Südküste 27
Die Götter der Valianer 33
Namensmagie und anderes Zauberwerk 35

Ingo Mureck, Stefan Brutscher und Ulf Schatz:
Im Schutze des Ennunswalls - Alba 39

Besonderheiten der Nordlande 39
Die Provinz Fâlbean 41
Die Provinz Askiar 44
Die Provinz Dûnatha 46
Die Provinz Kerguan 48

Stefan Brutscher:
Die Länder der Wüste - Eschar 50

Die valianischen Provinzen 50
Das wiedererwachte Ta-Meket 53
Religion 57
Magische Besonderheiten 60

Michael Bloch:
Dunkle Schleier über Moravod 61

Das Protektorat und darüber hinaus 61
In Städten und Dörfern 64
Moravische Zauberwälder 69

Karl-Georg Müller:
Die große Insel im Drachenmeer - Serendib 72

Valians jüngste Eroberung 72
Die Akimba 73
Die Rawindi 74

Teil 2: Die unabhängigen Länder

Bethina Maier:
Land des Feuers und der Intrigen - Aran 76

Das Land des Großkönigs 76
Aranische Gepflogenheiten 78
Religion, Magie und Wissenschaften 80
Militär und Geheimdienst 82
Andere Völker und Sagengestalten 84
Regelanhang 86

Michael Bloch und Daniel Fischer:
Vereintes Königreich von Clanngadarn 87

Im Land der Twyneddin 87
Die twyneddische Gesellschaft 91
Zauberei und Religion 95

Ingo Mureck:
Die verschlingende Pforte - Gismolok 99

Der Archipel 99
Leben auf Gismolok 101

Jakob Richter:
Alles unter dem Himmel - KanThaiPan 108

Das Land der KanThai 108
Glaube und Mystik 115
Wissenschaft, Politik und Kunst 116

Hans-Joachim Maier:
Der Zorn der Ahnen - Minangpahit 120

Orang Jiwa, die Menschen 120
Herrschaft und Macht 124
Religion und Zauberei 126
Neue Zauber und Fertigkeiten 131

Ulf Schatz:
Im Land des Gottvampirs - Nahuatlan 134

Unter der Herrschaft von Vampiren 134
Huatlanische Gesellschaft 136
Regelanhang 141

Gerhard Schreitz:
Das Land der Orcs - Orcâdu 143

Im Herzen von Vesternesse 143
Aussehen und Sprache der Orcs 144
Die Geschichte Orcâdus 144
Orcâdu heute 146
Glaube und Magie 152

Marek Jäger:
Das Land der Todesechsen - Sritrara 155

In den Klauen der Sritras 155
Die gegenwärtige Lage 160

Karl-Georg Müller:
Regem Efêru - Erainn 164

Die Ffomor 164
Die Fir Manach 167
Die Ebenen des Cromdomhan 169

Carsten Grebe:
Land der zornigen Winde - Tegarische Steppe 175

Das Land und seine Besonderheiten 175
Gesellschaft und Politik 177
Glaube und Religion 179
Legenden und besondere Plätze 180
Geisterwesen und andere verderbte Kreaturen 183

Jörn Schridde:
Im Dienste Ihrer Majestäten - Zweikronenreich 185

Die Macht im Norden 185
Die kalten Krieger 189
Der neue Glaube 195
Neue Wege ins Abenteuer 196
Liste der Fertigkeiten 198
Neue Waffen 202
Neue Ausrüstung 203

Karte der Welt *Myrkgard* 206
Index 208

Vorwort und Danksagung

Es geschah auf Burg Stahleck in Bacharach während des MIDGARD Cons 2001. Eine kleine Gruppe von Leuten saß nach dem Mittagessen zusammen und besprach ein Thema, welches uns die nächsten zweieinhalb Jahre in unserer Freizeit beschäftigen sollte. Wer alles in dieser Runde saß, weiß ich nicht mehr genau. Ich kann mich aber daran erinnern, wie uns Elsa und Jürgen E. Franke das Konzept der Welt *Myrkgard* vorstellten. Eine neue Welt für *MIDGARD - Das Fantasy Rollenspiel* sollte entstehen. Die Basis für das Projekt sollte die Definition der Welt *Myrkgard* sein, wie sie in dem Abenteuer *Die Schwarze Sphäre* beschrieben wird. Die Ausarbeitung, so erklärten uns Elsa und Jürgen, sollte durch die Spieler erfolgen: ein Projekt von Spielern für Spieler, ohne die Mitarbeit der „Offiziellen". Die Welt *Myrkgard* läge also vollkommen in Spielerhand - Publikationen für *Myrkgard* seien seitens des Verlages nicht geplant.

Wir alle waren fasziniert von dem Gedanken an einer alternativen Spielwelt für MIDGARD. Eine erste Hürde war aber noch zu nehmen: Da jedes Land am besten von einem anderen Spieler beschrieben werden sollte, bedurfte es eines nicht zu unterschätzenden Koordinationsaufwandes. Elsa empfahl einen „Projektleiter", der das Myrkgard-Projekt führen sollte; daraufhin schlug Marek Jäger mich als *Freiwilligen* vor.

Die Aufgabe der Projektleitung nahm ich gerne an. Ich stellte es mir einfach spannend vor, an der Entstehung einer neuen Welt beteiligt zu sein. Das erste Paket an Ländern wurde an Spieler aus dem Suport-Team vergeben. Weitere Autoren für die restlichen Länder suchte ich dann über das MIDGARD-Forum (www.midgard-forum.de). Als Koordinator legte ich dort zudem einen eigenen Myrkgard-Bereich an, der nur für Mitarbeiter des Projekts zugänglich war.

Das Team nahm seine Arbeit auf. Bald füllte sich unser internes Forum mit Ideen, Fragen, Vorschlägen und so mancher hitzköpfig geführten Diskussionen. Vor allem die Frage nach der Form unserer geplanten Veröffentlichung blieb lange Zeit unklar. Soll Myrkgard im Rahmen des GILDENBRIEFS erscheinen? Oder ausschließlich auf der frisch geschaffenen Webseite www.myrkgard.de (ein Besuch lohnt sich hier übrigens immer)? Nach Rücksprache mit Elsa Franke entschieden wir uns schließlich dafür, ein Myrkgard-Quellenbuch zu erstellen und dieses über Pegasus Spiele zu vertreiben. Dirk Richter übernahm die Rolle des Lektors und bügelte letzte Fehler und Ungereimtheiten aus.

Nun liegt der Myrkgard-Band vor Euch. Ich bedanke mich herzlich bei allen Beteiligten, sowie natürlich bei Elsa und Jürgen E. Franke und wünsche Euch viel Spaß beim Lesen und Spielen auf Myrkgard - Midgards düsterer Schwesterwelt!

Hans-Joachim Maier
im Juli 2003

Ein paar Worte zur Länderauswahl

Dieses Quellenbuch stellt die Welt *Myrkgard* vor, die infolge der Ereignisse im ZYKLUS VON DEN ZWEI WELTEN (mit seinen vier Abenteuern *Hauch der Heiligkeit*, *Legion der Verdammten*, *Das Graue Konzil* und *Die Schwarze Sphäre)* entstanden ist. Um die Vorfreude auf den sehr spannenden und abwechselungsreichen Zyklus nicht zu schmälern, wird bewußt darauf verzichtet, näher auf den Gang der Dinge in diesem Zyklus einzugehen. Mit diesem Quellenbuch wird anhand ausgewählter Länder schlaglichtartig *Myrkgard* unmittelbar vor den Ereignissen des den Zyklus abschließenden Abenteuers *Die Schwarze Sphäre* beleuchtet. Dabei werden mit Bedacht nicht alle Regionen *Myrkgard*s beschrieben, sondern es haben ausschließlich diejenigen Länder Eingang in den Quellenband gefunden, die auf der dunklen Parallele in den Jahren 1558 nL eine spürbare Veränderung in ihrer Kultur erfahren haben. Die nichtaufgeführten Länder unterscheiden sich zum bekannten *Midgard* nur unwesentlich.

Obwohl wir uns bemüht haben, im Folgenden alle maßgeblichen Informationen unterzubringen, ist es doch in Einzelfällen aus Platzgründen nicht möglich gewesen, alle Details bei Regionen, die in Quellenbüchern oder Abenteuern eingehend vorgestellt wurden, verkürzt nochmals aufzurollen. In diesen Fällen folgt ein kurzer Verweis auf die entsprechende MIDGARD-Publikation.

Bevor wir Euch die Länder in zwei thematischen Blöcken vorstellen - zum einen die Provinzen des dunklen Imperiums, zum anderen die unabhängi-





gen Reiche *Myrkgards* -, zeigen wir wesentliche Besonderheiten der Welt *Myrkgard* auf, die entweder in allen Regionen gelten oder allgemeingültige Abweichungen dieser Spielwelt vom Bisherigen bedeuten.

Ein Wort zum Geleit

Nachdem in der Kampagne Der Zyklus der Zwei Welten die Welt *Myrkgard* eingeführt worden ist, kam die Idee auf, mehr Informationen bereit zu stellen, falls eine Spielergruppe nach den Geschehnissen in *Die Schwarze Sphäre* länger im Reich der Dunklen Meister bleiben oder die Nachbarländer erkunden will. *Midgard* selbst ist ziemlich weit entwickelt und bietet nicht mehr viel Freiraum, wenn noch genügend weiße Flecken bleiben sollen, wo Spielleiter ihre eigenen Ideen verwirklichen können. Die neue Welt bot so gleichzeitig die willkommene Gelegenheit für neue Autoren, ihre Kreativität spielen zu lassen.

Nachdem die Entscheidung für ein *Myrkgard*-Quellenbuch gefallen war und die Autoren sich an die Arbeit gemacht hatten, war zu entscheiden, ob es eine offizielle MIDGARD-Publikation sein sollte, die wie andere Abenteuer und Kulturenbände von der MIDGARD-Redaktion betreut und verantwortet wird, oder ob eine freie Veröffentlichung in der Verantwortung des Autorenkollektivs vorzuziehen ist. Bei der sich entwickelnden Diskussion vertraten einige Autoren vehement die Ansicht, daß sie sich ihre schöpferische Freiheit nicht durch Vorgaben des MIDGARD-Teams beschränken lassen wollten. So fiel die Entscheidung, *Myrkgard* ganz freizugeben. In Zukunft können Spieler dort ihre eigenen Vorstellungen verwirklichen und brauchen dabei keine Rücksicht auf offizielles Material zu nehmen.

Dieses Quellenbuch ist daher nicht durch das normale MIDGARD-Lektorat gegangen, d.h. das MIDGARD-Team hat weder die Übereinstimmung von Spieldaten mit den Regeln überprüft noch dafür gesorgt, daß es keine Widersprüche zu veröffentlichtem oder noch in der Schublade liegenden offiziellen Material gibt. Das MIDGARD-Team hat bewußt darauf verzichtet, sich den Inhalt des Myrkgard-Buchs vorher anzuschauen, um nicht in Versuchung zu geraten, sich doch noch einzumischen und die Autoren in ihrer Freiheit zu beschneiden. Der Inhalt dieses Buches liegt daher in alleiniger Verantwortung der Autoren und ist nicht bindend für zukünftiges MIDGARD-Material, und es gibt auch definitiv einige Widersprüche zu dem Inhalt offizieller MIDGARD-Publikationen, die die Autoren bewußt eingegangen sind.

Das soll den Leser aber nicht abschrecken, denn derartige Hintergrundinformationen bekommt der Normalspieler oft sowieso nicht mit, und das Quellenbuch steckt auch voller vieler originellen Ideen, die zum Teil nicht nur auf *Myrkgard,* sondern mit ein paar kreativen Modifikationen auch auf *Midgard* eingesetzt werden können. Letztendlich ist auch die Welt *Midgard* nur ein Vorschlag, bei dem sich das MIDGARD-Team um Widerspruchsfreiheit bemüht, bei dem aber jeder Spielleiter entscheiden kann und soll, was er für seine Kampagne benutzt, was er ergänzt und was er ändert. In diesem Sinn viel Spaß auf *Myrkgard!*

- Das MIDGARD-Team -

Zusätzlich zum hier abgedruckten Material wird in loser Reihenfolge auf www.myrkgard.de (der Myrkgard-Homepage) weiteres Material erscheinen. Eure Ideen und Abenteuer interessieren uns brennend. *Myrkgard* verstehen wir dabei als ein Projekt von Spielern für Spieler. Wenn Ihr daher etwas habt, was Ihr gerne veröffentlichen möchtet, schickt es uns. Wir würden uns freuen, Eure Beiträge auf der Homepage zu veröffentlichen zu dürfen. Unsere Adresse:

rhadamanthus@myrkgard.de

Besonderheiten und Wunderliches

Ljosgard, die lichte Welt, ist die Bezeichnung, die die Bewohner *Myrkgards*, der dunklen Parallelwelt, für *Midgard* gebrauchen. Beide Namen gehen auf den Dunklen Meister Scopa Vigalad und dessen *Chronorheon Parallaxon* zurück (vgl. *Legion der Verdammten*).

Am auffälligsten ist für Neuankömmlinge, daß der Himmel über *Myrkgard* einen eher blauvioletten als blauen Farbton hat. Der Nachthimmel bleibt dunkel, denn die Parallelwelt *Midgards* besitzt keinen Mond. Da der Trabant *Ljosgards* sich außerhalb der materiellen Sphäre dieser Welt befindet (vgl. *Das Graue Konzil),* wurde er bei der Aufspaltung des Zeitstroms nicht verdoppelt. Für die Bewohner *Myrkgards* war das Verschwinden des vertrauten nächtlichen Himmelslichtes nur eine der Folgen des Kriegs der Magier und der sich anschließenden Götterkriege.

Kurze Geschichte des valianischen Imperiums und Thalassas

Die Geschichte *Myrkgards* ist bis zum Jahr 1598 nL, dem Jahr, in das die Abenteurer [im ZYKLUS VON DEN ZWEI WELTEN] unfreiwillig zurückreisten und unbeabsichtigt die Entstehung der dunklen Parallelwelt verursachten, auch die Geschichte *Ljosgards* - bis zu diesem Datum gab es ja nur eine Welt *Midgard.* Auf *Myrkgard* endete der Krieg der Magier 1600 nL mit dem Sieg der Dunklen Meister. Diesen gelang es, einen Angriff ihrer Feinde auf ihren geheimen Stützpunkt in Oktrea abzuwehren und somit ihre drohende Niederlage abzuwenden (mehr Details dazu in *Ein Hauch von Heiligkeit*). Die Grauen Meister verschwanden vom Antlitz der Welt, und eine wahrhaft dunkle Ära begann.

Thalassa war zuerst nur ein Handelshafen der Seemeister von Candranor. Seit 1180 nL ist es die Hauptstadt des Imperiums. Die Stadt erlitt im **Krieg gegen die Verräter** (Krieg der Magier; bis 1600 nL) keine nennenswerten Zerstörungen (nicht so auf *Ljosgard*), aber die nach Kriegsende zahlreichen Dämonen machten sie so gut wie unbewohnbar. Außer diesen finsteren Kreaturen lebten in den folgenden Jahren nur die Dunklen Meister um Rhadamanthus in Thalassa. Die menschliche Bevölkerung zog sich auf das flache Land zurück und versuchte zu überleben, bis die Seemeister die Lage wieder unter Kontrolle hatten. Dies war die Zeit der **Götterkriege** (1600-1629 nL), die Fortführung des Kriegs auf übernatürlicher Ebene. Dämonen, die während der Kämpfe freigesetzt worden waren, streiften ungehindert umher; weitere konnten infolge der entfesselten magischen Energien nach *Myrkgard* gelangen. Gemeinsam fielen sie über die erschöpften Völkerschaften her und ließen eine noch finsterere Zeit anbrechen. Viele der mächtigsten Chaosmächte und Dämonenfürsten, allen voran die Dunkle Dreiheit, die durch das aus dem Gleichgewicht geratene Kräftespiel der Welt stärker geworden waren, sagten den lichten Göttern den Kampf an. In einer langen Reihe von Schlachten standen Priester, Ordenskrieger und Dienerwesen der guten Götter den Dämonen, Untoten, Geisterwesen und Kreaturen der Chaosmächte gegenüber - manche der Lichtgötter und mit ihnen ihre Kulte wurden restlos ausgetilgt. Die Götterkriege tobten am heftigsten in den Ländern am Meer der Fünf Winde.

> Um in diesem Quellenband Begriffsverwirrungen zu vermeiden, wird hier bei der Welt nicht von *Midgard* gesprochen. Auch wenn die Bewohner *Myrkgards* selbst von der Bezeichnung *Myrkgard* gar nichts wissen, sondern ihre Welt natürlich auch *Midgard* nennen, genauso wie es selbstredend die Bewohner *Ljosgards* (des ursprünglichen *Midgards*) tun, werden wir in diesem Quellenband die Namen *Myrkgard* für die neue und *Ljosgard* für die alte Welt verwenden. Schreiben wir indes doch von *Midgard*, meinen wir eine Begebenheit, die sich vor 1558 nL ereignet haben muß.

Die Auseinandersetzungen zwischen den Göttern und ihren übernatürlichen Dienern fanden zum Teil direkt auf empyrëischer Ebene statt. Das führte dazu, daß manche Gottheiten (z.B. in Chryseia) ganz ihre Verbindung an die Welt *Myrkgard* verloren. Aus Sicht der Bewohner der Dunklen Sphäre wurden diese Götter damals vernichtet, auch wenn sie auf *Ljosgard* weiter existieren. Die Götterkriege endeten mit Vorteilen für die finstere Seite: Chaos- und Dämonengötter sind auf *Myrkgard* in den meisten Ländern deutlich stärker als auf *Midgard.*

Während des Ringens der übernatürlichen Mächte versuchten die Dunklen Meister in Thalassa, eine neue Ordnung zu schaffen, was ihnen auch mit viel Mühe gelang. Eine wichtige Rolle spielte dabei das Jahr 1610 nL, als der Viarchat, die regierende Versammlung aus hundert der einflußreichsten Meister, zu seiner ersten Sitzung nach dem Krieg zusammentrat und sowohl die Verehrung der Dunklen Dreiheit als auch den Dienst an Großmeister Rhadamanthus als dem lebenden Gott zum Staatskult erklärte, den alle Bewohner des Imperiums zu achten hatten. Die Anhänger der alten valianischen Götter wurden in den Untergrund getrieben und starben im Laufe der folgenden Jahrzehnte aus. Durch die nun einsetzenden Opferhandlungen wurden die Dämonengötter und auch Rhadamanthus so stark, daß sie alle anderen übernatürlichen Mächte niederringen konnten.

Die nächsten Jahrzehnte standen im Zeichen der Normalisierung und Festigung Valians. Arbeiter und Kaufleute waren nach Thalassa zurückgekehrt und ließen die Stadt





wiederaufleben. Die Provinzen litten noch unter den Folgen des Kriegs, denn die Götterkriege verzögerten hier ohne den stabilisierenden Einfluß der Dunklen Meister den Wiederaufbau. Da Thalassa in den ersten Jahren keine Aufsicht über sie führte, konnten sich hier vielfach Satrapen-Fürsten verselbständigen, die die Entscheidungen des neuen Viarchats entweder nur schlecht oder gar nicht befolgten. Nominell standen diese unabhängig gewordenen Kleinreiche weiterhin unter dem Schutz Thalassas, so daß fremde Eroberer es nicht wagten, ihre Hände nach ihnen auszustrecken - die Angst vor den Dämonenheeren war noch sehr lebendig. Der Viarchat entschloß sich, auf diplomatischer Ebene und durch langsame „Überzeugungsarbeit" wieder das uneingeschränkte Sagen in den Provinzen zurückzugewinnen. Ein größeres Problem waren die aus dem Krieg zurückkehrenden Söldnerarmeen, die man nach 1600 nL an der Oran Estralu gesammelt hatte. Da man ihnen den versprochenen Sold im Falle des Sieges nicht bezahlen konnte, hatte man ihnen erlaubt, auf den fruchtbaren Böden zu siedeln. 1615 nL sollten die zu Bauern gewordenen Söldner die Felder verlassen und in ihre eigenen Länder zurückkehren. Aber die Söldner erinnerten sich der goldenen Versprechungen von einst und erhoben sich unter Tarrabus gegen den Beschluß. Sie blieben, wo sie waren, und schliffen die stumpfgewordenen Schwerter. Als diese Drohgebärde nicht ausreichte, den Viarchat umzustimmen, wählten die Söldner Tarrabus zum Kaiser und erklärten die Oran Estralu zu ihrem Königreich. Valian verfügte über keine anderen Armeen, die sie gegen die Rebellierenden führen konnten, da die Dämonen der Chaoswelten überwiegend noch in die Götterkriege verwickelt waren. Glücklicherweise gab es in Rawindra seit kurzer Zeit die Macht der Sritras. Einige der intelligenten Echsen hatten schon im Sold der Dunklen Meister in den Krieg gegen die Verräter eingegriffen, und überdies waren sie wie diese auch Anhänger der Dunklen Dreiheit. Valian ersuchte die Sritras um „freundschaftliche Beihilfe", und tatsächlich besiegte eine Kriegerhorde der Echsen Tarrabus, der von den Fähigkeiten der Sritras völlig überrascht war. Dank dieses Einsatzes herrscht auch noch heute zwischen dem Sritra-Reich in Rawindra und Valian der Status verbündeter Mächte.

Nach dem Ende der Götterkriege zog sich Rhadamanthus - wie bei seiner Erklärung zum Gott mit den anderen Seemeistern vereinbart - offiziell aus der Politik und Thalassa zurück und erschuf sich im Nyktoros-Gebirge seinen prächtigen Palast **Adamanthur**. In der Praxis mischte er sich aber unablässig in die Staatsgeschäfte ein und gewann immer mehr Einfluß über den Viarchat. Unter den überlebenden Meistern brach daraufhin ein Richtungsstreit aus, denn nicht alle von ihnen wollten Rhadamanthus bedingungslos folgen. Die Kriege waren nun gewonnen, aber die Sieger wollten auf sehr unterschiedliche Weise davon profitieren. In diesen „Jahren der inneren Sammlung" (1632-1640 nL) räumten die mächtigsten und intrigantesten Meister gnadenlos untereinander auf, und Rhadamanthus setzte sich praktisch als göttlicher Alleinherrscher durch, auch wenn er in der Folge die Alltagsgeschäfte weitgehend dem Viarchat überließ.

Das Jahr 1638 nL war das Jahr von Zelotys Leukippos' Verschwörung gegen Rhadamanthus. Er ging ein Bündnis mit dem Vampirdämon Lyakon ein und versprach ihm das Blut aller Verräter, die gemeinsam mit dem Großmeister stürzen sollten. Aber dank seiner göttlichen Kräfte erfuhr Rhadamanthus von dem Plan und gewann Lyakon für sich. Der Dämon tötete Leukippos und verwandelte ihn in einen Vampir. Dann lieferte er ihn an Rhadamanthus aus, der den abtrünnigen Kampfgefährten von einst auf der Spitze von Adamanthur in der Sonne verbrennen ließ. Andere Meister, die an der Verschwörung beteiligt oder nur in den Verdacht geraten waren, Sympathisanten des Leukippos zu sein, flohen aus Thalassa oder unterwarfen sich Rhadamanthus völlig. Der Preis, den Lyakon für sein Doppelspiel erhielt, waren die Inseln des Pfortenarchipels, die seitdem mit Untoten und Dämonen bevölkert sind. Die Inseln heißen seitdem Gismolok, d.h. *Verschlingende Pforte,* und sind der Schrecken aller Seefahrer.

In den nächsten Jahrhunderten konnten die Dunklen Meister die Grenzen und den Einfluß Valians noch weiter ausdehnen.

Kalender und Sprachen

Die vom Imperium unabhängigen Länder haben ihre eigene Form der Kalenderführung. Dennoch ist auch außerhalb Valians der valianische Kalender als Kalender der tonangebenden Macht auf *Myrkgard* in Gebrauch und wird gerade in den Handelsstädten parallel zum eigenen Kalender geführt.

Obwohl *Myrkgard* keinen Mond mehr besitzt, wurde die gewohnte Zeitrechnung aus Tradition beibehalten: 364 Tage des Jahres sind in 13 Monde unterteilt; nur die Namen der Monde, wie sie im Valianischen Imperium benutzt werden, sind andere:

Frühjahr:	Tischri, Rhadamanthus, Koruch
Sommer:	Pakul, Elul, Ijar
Herbst:	Cutulul, Siwan, Nissur
Winter:	Janla, Acratu, Bisalaam, Myrkbaal

Die Monde werden in 2 Trideaden zu je 13 Tagen mit zwei eingeschobenen Schalttagen, die in der Linga Ferangah *Orediu* (d.h. *Geldtag)* und *Haimundiu* (d.h. *Bluttag)* genannt werden, unterteilt. Sie haben nach dem Verschwinden des Mondes die Rolle des Ljosdags (Vollmond) und Myrkdags (Neumond) übernommen. Die 13 Tage einer Trideade werden durchnumeriert und tragen in der Linga Ferangah die Namen: *Calunnus*, *Binnus*, *Trinnus*, *Tetrus*, *Pentus*, *Helcus*, *Settus*, *Okkus*, *Nonnus*,

Decennus, *Calundiu*, *Bindiu*, *Idiu*. (Ersttag, Zweittag, Dreitag, ..., Zwölftag, Endtag).

Am Orediu, dem ehemaligen Ljosdag, wird in den Ländern des Imperiums normal gearbeitet, da die lichten Götter auf *Myrkgard* fast vollständig den Rückzug antreten mußten. An diesem Tag ist die Kopfsteuer von 1 Orobor fällig, die jeder valianische Bürger einmal im Monat zahlen muß und die direkt an den Viarchat fließt. Am Haimundiu ruht zu Ehren der dunklen Mächte jegliche Arbeit, und in allen Metropolen des Imperiums werden blutige Spiele in den Arenen veranstaltet.

Die **Zeit** vergeht auf *Myrkgard* schneller als auf *Ljosgard*, da die „Schwarze Sphäre" sich ein Stück in Richtung der nahen Chaoswelten bewegt hat. Das hat seinen Grund in der überreichlich angewandten dämonischen Magie der Dunklen Meister und dem intensiven Kontakt zu Bewohnern der Chaosebenen (Weltentore). Gegenwärtig läuft ein *Myrkgard*-Jahr etwa um 5 Tage früher ab als ein *Ljosgard*-Jahr.

Die intelligenteren Geschöpfe und Diener der Finsternis verständigen sich untereinander in der *Dunklen Sprache*. Im gesamten Valianischen Imperium ist die *Vallinga* offizielle Sprache. Auf *Myrkgard* hat sich die *Linga Ferangah* (Gemeinsame Sprache) herausgebildet, die einfache Umgangssprache der *Vallinga* mit chryseischen Elementen, die sich von Thalassa aus überall ausgebreitet hat. Sie dient - ähnlich wie die Comentang in *Ljosgards* Vesternesse - bei Geschäften, Verwaltungsangelegenheiten und alltäglichen Dingen als Verständigungsmittel. Auch die *Maralinga* ist unter den Gebildeten und Mächtigen noch immer in Gebrauch und wird in der Dichtkunst sowie bei Themen der Religion, Philosophie oder Wissenschaft benutzt.

Besondere Regeln und Abweichungen

Für *Myrkgard* gibt es ein paar Änderungen zu den bekannten MIDGARD-Regeln und abweichende Sichtweisen zur Magie allgemein. Sie betreffen alle Länder:

Magie ohne Mond

Das Verschwinden des Mondes hatte auf einige Zauber und Rituale MIDGARDs weitreichende Auswirkungen. Magie, für die das Vorhandensein des Mondes wichtig war, bzw. Rituale die an gewisse Mondphasen gebunden waren wirkten plötzlich nicht mehr. Die Zauberer *Myrkgards* mußten andere Wege finden um ihre Magie wie gewohnt wirken zu können.

Bei einigen Sprüchen (z.B. *Reise der Seele* und *Bindendes Vertrauten*) hat der Mond auf *Ljosgard* die Funktion einer materiellen Komponente, die das Prinzip Ähnlichkeit zwischen dem silbrigen Mondlichts und dem Astralleib ausnutzt. Für diese Art von Zauber entwickelten Zauberer auf *Myrkgard* die sogenannten Mondkerzen um das Mondlicht zu ersetzen.

Mondkerze

Zur Herstellung dieser Kerzen wird Wachs der Glühbienchen, nachtaktiver Insekten der Urwälder des Ikengabeckens, mit Staub von Alchimistensilber vermischt. Der Docht wird aus schneeweißen Wollgrasfasern und haarfeinem Silberdraht gefertigt. Mondkerzen verströmen ein silbernes Licht und haben je nach Dicke und Länge unterschiedliche Brenndauern. Sie sind teuer (1GS je Stunde Brenndauer) und werden daher in erster Linie für magische Rituale benutzt wo sie unter anderem das Mondlicht ersetzen können.

Bei schamanistischer Magie und Ritualen, wie z.B. das Herstellen einer **Schamanentrommel**, hat der Mond auf *Ljosgard* hingegen nur eine rituelle Bedeutung. Für diese Form der Magie fanden Schamanen andere Entsprechungen, wie z.B. besondere Phänomene in der Natur, besondere Sternenkonstellationen, Sonnenstände und ähnliches, daß das Fehlen des Mondes ausgleichen sollte.

Magiergilden

Die Magiergilden ähneln weitgehend den Gilden des Valianischen Imperiums vor dem Krieg gegen die Verräter (so wird auf *Myrkgard* der Krieg der Magier genannt) und unterscheiden sich in ihrer Funktion von den Gilden *Ljosgards*. Sie sind gesellschaftliche Vereinigungen zum Erfahrungsaustausch und auch zur gemeinsamen Verfolgung politischer Ziele, üben aber (in der Regel) keinerlei Kontrolle auf die magischen Aktivitäten ihrer Mitglieder aus. Da die Dunklen Meister *Myrkgards* als Sieger aus dem Krieg hervorgingen, war dafür kein Grund vorhanden. Ganz im Gegenteil ist die Vorstellung, Magie könnte kontrolliert werden, für die meisten Zauberer *Myrkgards* lächerlich.

Reisen zwischen *Myrkgard* und *Ljosgard*

Die Magie MIDGARDs kennt kein zuverlässiges Mittel, um zwischen *Myrkgard* und *Ljosgard* hin und her pendeln zu können. Ein Zauberer, der *Reise zu den Sphären* benutzen möchte, um zu der jeweils anderen Sphäre zu gelangen, wird nur feststellen, daß er wieder in seiner jeweiligen Heimatsphäre ankommt. So kann also z.B. ein Zauberer *Myrkgards*, den das Schicksal nach *Ljosgard* verschlagen hat, jederzeit mittels *Reise zu den Sphären* von *Ljosgard* nach *Myrkgard* reisen, aber niemals wieder zurück.





Der Spielleitung ist es natürlich freigestellt, ihre Abenteurer von *Ljosgard* nach *Myrkgard* zu schicken (und umgekehrt), um sie dort spannende Abenteuer erleben zu lassen. Aber es ist ausdrücklich nicht gedacht, dies durch die Abenteurer kontrollierbar zu gestalten, sondern sollte allein mysteriösen Phänomenen, die ihren Ursprung in der Annäherung beider Welten haben mögen, vorbehalten bleiben.

Wunder ferner Götter

Götter können nur dort Wunder wirken, wo sich gläubige befinden. Wenn ein Priester in eine fremde Welt reist, in der seine Gottheit keine einheimischen Anhänger besitzt, so kann er weiterhin mit göttlicher Hilfe Wundertaten vollbringen. Er selbst ist ja vor Ort. Die Aufmerksamkeit der Götter richtet sich allerdings in erster Linie auf die Welten, auf denen ihr Kult vertreten ist. Daher hat der Priester Schwierigkeiten, von fernen Orten aus Kontakt zu seiner Gottheit aufzunehmen. Er erhält daher bei Wundertaten, d.h. bei seinen Grundzaubern, Abzüge auf den EW: Zaubern, und zwar:

- **-2**, wenn der Gott auf der betreffenden Welt keine einheimischen Anhänger hat;
- **-4**, wenn der Gott in der ganzen Sphäre keine einheimischen Anhänger hat;
- **-6**, wenn der Gott in keiner Sphäre in der betreffenden Ebene einheimische Anhänger hat.

Im Normalfall hat eine Gottheit nur Anhänger auf einer Welt des Multiversums. Ausnahmen sind die Folge von Aufspaltungen einer Welt in Parallelwelten (*Ljosgard/Myrkgard*) und das Werk einzelner Missionare oder ganzer Völker, die eine Reise zwischen den Welten unternommen haben.

Ein wichtige Anmerkung betrifft **Wundertaten** von Priestern und Ordenskriegern unter Abenteurern, die von *Ljosgard* stammen. In den Götterkriegen, die in der Vergangenheit *Myrkgards* tobten, sind viele Götter vernichtet worden; andere Kulte, die auf *Ljosgard* erst nach dem Krieg der Magier entstanden, haben sich auf *Myrkgard* nie entwickelt. Priester und Ordenskrieger aus *Ljosgard*, die einer dieser Gottheiten verbunden sind, können auf *Myrkgard* nur mit Mühe die Aufmerksamkeit ihrer weit entfernten Götter erregen. Daher erleiden sie bei Wundertaten, d.h. bei der Anwendung ihrer Grundzauber, einen Abzug von **–2** auf den EW:Zaubern.

Vampire

Es gibt zwei Vampirarten auf *Myrkgard*: **Lyakon-Vampire** und **Camasotz-Vampire**. Vampire des Lyakon sind dämonischen Ursprungs und stammen vom Vampirdämon Lyakon ab. Camasotz-Vampire sind dagegen göttlichen Ursprungs, können sie ihre Abstammung doch auf den Gottvampir Camasotz zurückführen.

Alle Vampire können keine geweihten Orte betreten. Geweihte Tempel oder die einem Gott geweihte Pyramide gehören dazu genauso, wie ein explizit von einem lichten Priester mit der Fähigkeit *Weihen* geweihter Friedhof.

Ein heiliger Hain von Druiden oder ein heiliger Ort, der von Schamanen verehrt wird und die Präsenz eines Natur- (bzw. Ahnen)-geistes voraussetzt, ist derart mit Lebensenergie durchflossen, daß diese Orte von Vampiren und anderen Untoten nicht betreten werden können, ohne das nicht pro Runde das *Wort des Lebens* auf sie gewirkt wird. Nicht geweihte Orte, z.B. ein normaler Friedhof oder ein entweihter Tempel, können selbstverständlich von Vampiren betreten werden.

Alle Lyakon-Vampire sind auf *Myrkgard* lichtempfindlich, d.h. sie verbrennen bei Tageslicht augenblicklich. Es ist z.B. aber denkbar, daß ein Lyakon-Vampir, durch *Bannen von Licht* geschützt, auch am Tage agieren kann. Camasotz-Vampire können am Tage nahezu ungehindert schalten und walten, da mit dem Fall der huatlanischen Lichtgötter Camasotz den über seine Kinder verhängten Bann zurückwarf.

Doch Camasotz hat es nur geschafft, den Bann für seine Vampirbrut zu unterdrücken. Der Bann ist weiterhin dort aktiv, wo sich eine genügend hohe Konzentration eines beliebigen Lichtgottes befindet, sprich in einem bestimmten Umkreis um einem ihm geweihten Ort. Je größer bzw. bedeutender diese heilige Stätte ist, desto höher ist auch die Macht des Gottes an diesem Ort. Um Lichtgöttern geweihte Orte (z.B. Tempel) herum bildet sich am Tag ein Art **Bannzone**, die alle Vampire nicht betreten können, ohne Einbußen zu erhalten. Die Zone fängt an bei 50 m (kleine Kapelle) und geht bis 5 km (Haupttempel eines Landes). Ein herkömmlicher Tempel würde z.B. ein Radius von etwa 1 Kilometer haben. Dringt ein Vampir in eine solche Zone am Tag ein, so erhält er zunächst nur **–4** auf alle EW und WW und **+20** auf alle PW. Er fühlt sich unwohl und möchte den Bereich wieder verlassen. Je näher er dem Zentrum kommt, desto schmerzhafter und unangenehmer wird das ganze für den Vampir, bis er eine Schwelle erreicht (d.h. wenn er sich einem solchen geweihten Ort bis auf 10% des Wirkungsbereiches genähert hat), ab der er in Flammen aufgeht.

Bei Nacht sind die speziellen Bannzonen nicht aktiv, da dann der Einfluß der Lichtgötter auf die Umgebung nicht in so starken Maße gegeben ist und sich ihre Macht allein auf bzw. über das geweihte Objekt selbst erstreckt. Die unmittelbar geweihten Orte können jedoch auch in der Nacht nicht von Vampiren betreten werden. Überschreiten z.B. mächtige Vampire die Schwelle einer derartigen Stätte, so verharren sie gelähmt am Boden; weniger starke Vampire werden augenblicklich in ihr Nebelgestalt verwandelt und müssen unverzüglich ihr Refugium aufsuchen.

Eine Magokratie im Zwielicht

von Dirk Richter



Valianisches Imperium - dieser Namen verbreitet auf *Myrkgard* Angst und Schrecken. Allerdings wohnen Dämonen nicht Tür an Tür mit gewöhnlichen Bürgern. Auch findet man nicht auf jedem Platz gepfählte Elfen vor, obwohl kandierte Elfenohren eine beliebte valianische Spezerei sind. Noch droht einem Bürger Tag täglich der Opfertod in finsteren Ritualen der Priester der Dunklen Dreiheit. Es stimmt auch nicht, daß sich bei Bedarf die Dunklen Meister das Material für ihre menschenverachtenden Experimente gleich aus der Schenke von gegenüber holen. Doch verborgen vor den Augen des unwissenden Volkes, verschwinden Kinder manchmal einfach bei hellichtem Tage, erheben sich Dämonen in die Lüfte, wandeln Untote durch dunkle Gassen und Menschen werden grausam den finsteren Götzen geopfert. Ja, auch das ist das Dunkle Imperium.

Es ist aber bei Leibe nicht der Alltag im Reich der Dunklen Meister. Das normale Leben unterscheidet sich nicht viel vom Leben im valianischen Kulturkreis auf *Ljosgard*. Man geht morgens zur Arbeit, beginnt mit seinem Tagwerk, beschäftigt sich mit den Dingen des täglichen Lebens, hält mit den Nachbarn ein angeregtes Schwätzchen und schimpft auf „die da oben", nicht ohne sich vorher zu vergewissern, wer vielleicht noch zu hören könnte. Allerdings sind die Menschen im Imperium nicht so unbekümmert, wirken markiger und verhärmter, als es auf *Ljosgard* der Fall ist, denn über allem liegt wie ein Schleier der Ungewißheit eine Bedrohung - eine dunkle Bedrohung!

Reich der Dunklen Meister

Doch wie weit erstreckt sich die Herrschaft der Dunklen Meister? Das Imperium gliedert sich in 19 Verwaltungsgebiete. Auf **Vesternesse** sind es die Provinzen *Fâlbean*, *Askiar*, *Dûnatar*, *Kerguan* (entsprechen Alba), *Ardêru* (Südosten Erainns) und die chryseischen Provinzen *Melqart Thalassa* (Thalassa samt Hinterland), *Chryses Senes* (Westliches Chryseia), *Chryses Tardis* (Östliches Chryseia) und *Chryses Estralis* (Südliches Chryseia). Auf **Lamaran** handelt es sich um die Provinzen *Insûl Valianes* (Valianische Inseln), *Melqart Candranor* (Candranor nebst Hinterland), *Oceanes* (das Unterwasserreich im Meer der Fünf Winde und dem Golf der Blauen Wellen), *Mûncipar Elhadartu* (Städte von Elhaddar), *Oran Estralu Tardis* (Corua und Leonessa), *Oran Estralu Senes* (Serena, Tevarra und Moro), *Meketu* (Nordreich von Ta-Meket) und *Mokathu* (Südreich von Ta-Meket). Auf **Sirao** sind es schließlich die Kolonie *Serendib* und das Protektorat von *Moravod*.

Einige valianische Traditionalisten zählen immer noch Lyakons Königreich *Gismolok* (Pfortenarchipel) und das vom Dunklen Meister Saron Neragal begründete Reich der Orcs mit Namen *Orcâdu* (Ywerddon) zum Imperium. De facto hat hier das Viarchat schon lange nicht mehr das Sagen. In beiden Fällen handelt es sich um unabhängige Reiche! Für Valian stellen sie jedoch nützliche Pufferstaaten dar; entsprechend werden sie von der valianischen Politik unterstützt.

Die Reichsgebiete jenseits des ursprünglichen valianischen Gebietes - Chryseia, Valianische Inseln und die Oran Estralu als alte Länder der Meervölker - weisen in Verwaltung und Militär die für das Imperium typischen, im Folgenden noch näher skizzierten Züge auf. Sie besitzen aber deutliche regionale Eigenheiten.

Aber das Reich der Dunklen Meister ist mehr als eine bloße Ansammlung von Völkern unter der bedrückenden Oberhoheit des Viarchats. Valian ist zu einem abstrakten Gedanken geworden, ein höheres Etwas, von dem man innerhalb des Reiches sogar mit Stolz und Ehrfurcht spricht. Vor allem bildet das Valianische Imperium einen gemeinsamen Kulturraum mit einer einheitlichen Verwaltung und Bürokratie und mit der *Vallinga* als Amtssprache.



Die Dunklen Meister und die Priester intonieren ihre Zauber- und Beschwörungsformeln in einer uralten Ritualsprache, der *Maralinga*. Vereinzelt werden in den einzelnen Provinzen auch die althergebrachten Sprachen und Dialekte gesprochen, doch zumindest jeder Bewohner des Imperiums beherrscht in Grundzügen die *Linga Ferangha*, die sich als Gemeinsame Sprache innerhalb des Imperiums und auch darüber hinaus zur Handelssprache entwickelt hat.

Anmerkung: *Eine Magokratie im Zwielicht* befaßt sich lediglich mit dem chryseischen Kernland, den valianischen Inseln und der Oran Estralu. Andere valianische Provinzen werden eingehend in gesonderten Kapiteln dieses Bandes beschrieben. Die Beschreibung des Dunklen Imperiums gibt die Situation wieder, wie sie sich unmittelbar vor Handlungsbeginn des Abenteuers *Die Schwarze Sphäre* darstellt.

Von Viarchen, Seemeistern und anderen Zauberern

In den Jahrhunderten nach der Gründung von Candranor züchteten die Valianer unter Leitung der Alpanu-Priesterschaft magisch begabte Personen, die **Viarchen**. Sie zeichnen sich durch ein besonders hohes Zaubertalent aus, das auch Werte über 100 annehmen kann. Um 500 nL übernehmen die Viarchen die Macht im valianischen Staat. Aus den Zuchtplänen der Alpanupriester gingen die von den Viarchen selbst geführten Stammrollen hervor, in denen jeder Viarch und all seine Vorfahren bis in die Frühzeit des Reiches verzeichnet sind. Kinder, die Viarchen untereinander haben, werden automatisch als Viarchen anerkannt. Gelegentlich kommt es vor, daß unter den Nachfahren von Viarchen und normalen Menschen auch nach mehreren Generationen noch ein außergewöhnliches Zaubertalent (über 100) auftritt. Nach einer eingehenden Prüfung kann die betreffende Person als Viarch anerkannt und in die Stammrollen eingetragen werden.

Der **Viarchat** als oberstes Entscheidungsgremium des Imperiums besteht anfangs aus allen männlichen Viarchen. Später werden auch weibliche Viarchen in der Zauberei geschult und damit in das Viarchat aufgenommen. Als das Viarchat zu groß wurde, knüpfte man die Mitgliedschaft zuerst an die meisterhafte Beherrschung der Zauberei (ab Grad 7) und beschränkte dann die Zahl der **Viarchaturen**, d.h. der Angehörigen des Viarchats, zusätzlich auf **100**.

Im Valianischen Imperium *Myrkgards* trifft dies bis auf den heutigen Tag zu. Aufgrund der Herrschaft von Zauberern in Valian bezeichnet man die Herrschaftsform des Imperiums auch als **Magokratie**.

In der Frühzeit Valians wurden Viarchen ausnahmslos zu **Seemeistern** ausgebildet, d.h. zu Beschwörern mit dem Primärelement *Wasser* und dem Sekundärelement *Luft* und gleichzeitig zu Elementarmagiern mit Spezialisierung auf die Elemente *Wasser* und *Luft*. Durch ihre spezielle Begabung und die idealen Voraussetzungen, die ihnen die valianische Gesellschaft bot, konnten sie Beschwörungen und normale Magie zugleich lernen. Daneben entwickelten sie die Kunst der **Namensmagie** (s. unten), die allerdings nur Viarchen mit einem Zaubertalent von mehr als 100 anwenden konnten. In der Anfangszeit des Valianischen Imperiums waren die Begriffe „Viarch" und „Seemeister" daher gleichbedeutend. Später wurden einige Zauberer, wie zum Beispiel Scopa Vigalad, in ihren Künsten derart mächtig und bedeutend, daß man sie ehrenhalber zu Dunklen Meistern ernannte; sie werden allerdings manchmal, wenn auch fälschlich, als Seemeister oder gar als Viarchen bezeichnet.

Im Valianischen Imperium *Myrkgards* wird der Titel „Seemeister" wieder in seinem ursprünglichen Sinn gebraucht. Als Oberbegriff für alle Viarchen und als eine Art Ehrentitel für die Nachkommen der Sieger im Krieg gegen die Verräter hat sich statt dessen „**Dunkle Meister**" eingebürgert. Zu den Dunklen Meistern werden traditionell auch einige wenige Zauberer gezählt, die keine Viarchen, aber enge und einflußreiche Verbündete der Herren Valians sind. Damit jetzt aber keine Verwechslungen auftreten: Seemeister ist im heutigen Valianischen Imperium eine Bezeichnung für einen Typus von Zauberer, die als Viarchen die oben skizzierte Ausbildung durchlaufen haben. Nichtsdestotrotz führen auch sie natürlich den Ehrentitel „Dunkler Meister", wie jeder andere Viarch auch.

Hochrangige Viarchen können dank ihrer **Sprungtürme** (vgl. *Des Zaubermeisters Erben*) nach Lust und Laune Thalassa gleich mit dem ganzen Hausstand verlassen. Doch die meisten Viarchen leben in und um Thalassa. In der Regel trifft man Dunkle Meister außerhalb Thalassas nur an, wenn sie ein Amt in der Verwaltung des Imperiums, im Heer oder in der Flotte angetreten haben. Außer den Provinzverwaltern, die als Viarchaturen ihren Sitz im Viarchat haben, und einigen hohen Beamten leben so

zum Beispiel nur wenige Viarchen in der Oran Estralu. Meist sind es altgediente Dunkle Meister, manch einer sogar noch Veteran des „Kriegs gegen die Verräter", die todlos oder frisch verjüngt ihren Ruhestand als Großgrundbesitzer genießen. Aus den Machtkämpfen im fernen Thalassa haben sie sich zurückgezogen, zumindest behaupten sie das. Der eine oder andere fungiert aber immer noch gerne aus dem Hintergrund als Berater einer Gilde, Stadt oder eines ganzen Landstriches. Nur selten mischen sie sich direkt in das politische Geschehen des Imperiums ein, überlassen das lieber ihren Strohmännern und Handlangern oder den jüngeren Viarchen, die als Beamte des Imperiums die Provinzen verwalten. Aber da und dort mal ein kleiner Meuchelmord oder andere Todbrennereien durch übernatürliche Dienstwesen, aber auch „freischaffende" Söldlinge sind durchaus an der Tagesordnung. Je unauffälliger und geschickter diese „Flurbereinigungen" ausgeführt werden, um so größer ist das Ansehen unter den Viarchen-Kollegen. Leistet man sich hingegen Fehler, nehmen dies die Kollegen gerne zum Anlaß, sich gegen den Unglückseeligen zu verbünden. Meist ist in nur wenigen Wochen der Viarch und sein ganz Haus ausradiert und keiner schert sich groß darum. Wie man sieht, legen die Dunklen Meister auch in der Provinz nicht ihren Hang zum Ränkeschmieden ab.

Sitten und Gebräuche im Imperium

Valianische Wesensart

Unterhält man sich über die Valianer, so kommen sehr schnell ihre ausgefeilte Dekadenz und ihre Arroganz gegenüber anderen Völkern zur Sprache. Beide Wesenszüge sind für die Valianer nachgerade sprichwörtlich. Tatsächlich zählen die Nachfahren der Meervölker zu den ältesten Völkern *Myrkgards*. Mit Verachtung blicken sie auf andere Länder herab, die sie als „Junge Reiche" verhöhnen und deren Einwohner sie für unzivilisierte „Höhlenbewohner" halten.

Viele Valianer glauben, daß ihr Volk eine besondere Bestimmung hat, daß sie dazu ausersehen sind, die Welt in Gang zu halten. Wenn die Gestirne ihre Bahn ziehen, wenn Pflanzen und Tiere gedeihen und wenn Schiffe das Meer befahren, dann nur deshalb, weil die Valianer durch Gebete und Opferungen an die Staatsgötter dafür sorgen. Die so genannten „Jungen Reiche" existieren daher nur durch die Gnade der Valianer. Zum Gefühl der eigenen Überlegenheit gesellt sich bei manchen noch ein politisches und religiöses Sendungsbewußtsein.

Über das Verschwinden des Mondes

Ohne die Gebete der Valianer wäre der nach valianischer Lesart aus der Bahn geratene Mond während der Götterkriege durch die mittlerweile namenlosen sogenannten Lichtgötter, die auf diese Weise auch ihr wahres Gesicht offenbarten, auf die Welt geschleudert worden. Alles wäre der Vernichtung anheim gefallen. Doch der Große Rhadamanthus erhörte die Gebete der Seinen und leitete den Mond Kraft seiner Allmacht in die Weiten des Raumes um. Seitdem ist der Mond nicht vielmehr als einer der vielen Sterne am Firmament (das meint man zumindest in Valian so) und seit diesen weit zurückliegenden Tagen wird Rhadamanthus auch als der „Retter der Welt" verehrt. Bis in die heutige Zeit betet man noch immer im Imperium bei wichtigen Ereignissen darum, daß der Mond nicht eines Tages wieder kommt und den Valianern auf den Kopf fällt. Wegen dieser Gebete hält sich jeder einzelne Valianer auf eine gewisse Weise für einen „Weltenretter" und läßt dies Fremde immer wieder gerne spüren.

Kleidung und Mode

Innerhalb des Imperiums gibt es fast genau so viele Stilrichtungen und Moden wie es Völker gibt, doch den traditionsbewußten Valianer von Welt ziert im städtischen und privaten Umfeld eine knielange Tunika, die je nach Stand unterschiedlich gefärbt und mit Borten verziert ist. Darüber trägt er einen weitgeschnittenen Mantel und zu besonderen Anlässen die weiße Toga, ein schweres, mehrmals kunstvoll um den Leib geschlungenes Tuch. Valianer, die öffentlich eine besondere politische Gesinnung (vgl. *Imperiale Politik*) demonstrieren wollen, tragen eine Tunika in der Farbe einer der vier prägenden politischen Gruppierungen Valians.

Verheiratete Frauen tragen eine innere und eine weite äußere Tunika, beide bodenlang, darüber manchmal noch einen lose fallenden Mantel. Sämtliche Kleidungsstücke verbrauchen reichlich Stoff. Bei vornehmen Damen bestehen sie aus Seide oder Baumwolle, sonst aus Wolle oder Leinen. Die Stoffe können zwar bunt gefärbt oder bedruckt sein oder



farbige Borten aufweisen, insgesamt sind die Kleidungsstücke jedoch eher schlicht und unförmig. Für Frauen, die ihre politische Gesinnung offen zeigen wollen, gilt hinsichtlich der Farbe ihrer Kleidung entsprechendes wie bei den Männern. Die traditionelle Kleidung im valianischen Stil der unverheirateten Frauen ist dagegen aus der Sicht anderer Völker entweder besonders freizügig oder einfach nur skandalös. Sie ist sehr knapp geschnitten und betont auf eindeutige Weise die weiblichen Formen. Oft sind eine oder sogar beide Brüste unbedeckt.

Valianische Namen

Männliche Vornamen: Altun, Amatir, Bomelkar, Calian, Caligabal, Cerileas, Cutululbal, Gisko, Gusbal, Halonibanes, Hamilian, Hamilkar, Harallon, Hasdrulan, Henoch, Jaldabaoth, Kamun, Kapuras, Kelroes, Kelteros, Kusto, Markoes, Mualtun, Mursoes, Noreals, Pakulbal, Pinos, Sarazian, Saron, Scismo, Scopa, Talimbarus, Tebal, Tedes, Tigillas, Zarxaran, Zelotys

Weibliche Vornamen: Athara, Beka, Callandra, Cutulultania, Delmana, Ehwa, Elula, Hadrumit, Immabo, Janlatal, Kesitah, Kischiralis, Lokarfu, Martal, Nortia, Pakuldania, Panura, Phera, Sarissa, Silfit, Tarna, Thera, Tiratha, Titania, Vitellah, Ykia

Familiennamen: Barakos, Bonsaibal, Celparian, Elissa, Girzadim, Gorza, Hagubaru, Hagur, Hannes, Haquil, Hargana, Karhatages, Kirnak, Iaskat, Leokippos, Margines, Masmobal, Sarkas, Selkarth, Tarkios, Ustarbu, Viriloes, Vitelles, Vorthun

Zur traditionellen Tracht von Männern und Frauen gehören geschnürte Sandalen, aber keine Kopfbedeckungen. Manche Mäntel haben eine Kapuze oder sind so üppig geschnitten, daß der Träger eine Stoffbahn über den Kopf ziehen kann. Die ärmeren Bevölkerungsschichten tragen meist ebenfalls eine Tunika, denn es handelt sich um ein vergleichsweise preiswertes und einfach herzustellendes Kleidungsstück. Doch dies kann von Region zu Region im Imperium erheblich variieren; es ist hier beinahe alles möglich.

Recht und Gesetz

In fast allen Dingen herrscht im Imperium **Rechtsgleichheit** von Mann und Frau. Beide können Besitz erben, vererben und erwerben, wie es ihnen gefällt. Beide haben das Recht, Waffen zu tragen und sich im Kriegsfalle aufstellen zu lassen. Beide dürfen nichtmagische oder magische Gewerbe betreiben und jeden beliebigen Beruf ausüben. In der Praxis gibt es dennoch viele Berufe, die vorwiegend von Männern ausgeübt werden. Und auch manche Priesterlaufbahnen stehen nicht beiden Geschlechtern offen.

Diese Regelungen betreffen allerdings nur die freien Bürger des Imperiums. Sklaven, Dämonen und Elementare haben keine Rechte. Im ausgefeilten valianischen Zivilrecht haben sie den Status von Sachen und gehören genauso wie Tiere dem jeweiligen Besitzer. Sklaven tragen einen metallenen Sklavenring um den Hals und haben im Nacken das tätowierte **Sklavenmal** - nichts anderes als eine formalisierte Besitzurkunde. Besonders wertvolle Sklaven können durch eine spezielle Tätowierung sogar magisch geortet werden.

Besonders tückisch ist die valianische Variante der **Beweiserhebung**. Steht die Anklage fest, versucht der Angeklagte mit Hilfe seiner Anwälte seine Unschuld zu beweisen, während die Anklage den Schuldbeweis zu führen hat. Es gibt allerdings keinen Freispruch mangels Beweisen, denn kann die Anklage die Schuld des Angeklagten und dieser seine Unschuld nicht eindeutig beweisen, wird er den Priestern der Dunklen Dreiheit übergeben. Je nach der Schwere der Anklagepunkte bedeutet dies hohe Geld- oder Sachstrafen an die Tempelkasse, das Verwandeln in seelenlose **Amentu** oder die Verwendung als Menschenopfer. Insbesondere reiche Valianer können sich durch ihre guten (und teuren) Advokaten in der Regel von ihren eigentlichen Verbrechen sogar „Ersatz" kaufen, der dann anstelle des eigentlich Schuldigen bestraft wird und dessen Angehörige dafür reich entlohnt werden. Manchmal geraten Leute aber unfreiwillig in die grausamen Mühlen der valianischen Justiz, denn so mancher Unwissender fand sich, hereingelegt durch einen findigen Valianer, plötzlich an dessen Stelle im Gerichtssaal wieder und wurde tatsächlich stellvertretend für den Schuldigen verurteilt. Bei Ausländern ist es übliche Praxis, das Urteil „Umwandlung in einen Amentu" auszusprechen.

Viarchen stehen außerhalb des herkömmlichen Rechtssystems. Über sie entscheidet allein ein durch das Viarchat bestelltes **Tribunal** aus zehn Viarchaturen. Urteile und Beschlüsse werden durch das Viarchat umgesetzt. Die Strafen gehen über Geld- und Sachstrafen, zeitweise Verbannung in ein Rand-

gebiet des Imperiums (in besonderen Einzelfällen auch bis auf Lebenszeit in einer anderen Ebene), Verlust von zum Zaubern notwendigen Körperteilen bis hin zur Todesstrafe. Anders gesagt: Die Macht der Priester der Dunklen Dreiheit erlischt vor der Pforte zum Viarchat.

Imperiale Politik

Valianisches Ränkespiel

Die politische Landkarte Thalassas (und auch des ganzen Imperiums) kann grob in vier Farben unterteilt werden, zwischen denen es aber durchaus zu wechselnden Überschneidungen kommen kann. Die **Rhadamanthiden** (Grün) unterstützen den Kult des Rhadamanthus und treten für den Erhalt des Staatsaufbaus ein, wie er kurz nach Ende des „Kriegs gegen die Verräter" (wie auf *Myrkgard* der Krieg der Magier genannt wird) beschlossen wurde. Die **Leukippianer** (Rot), die sich in Erinnerung an Zelotys Leukippos, den stärksten und letztlich unterlegenen Gegner des Rhadamanthus, so nennen, wollen den politischen Einfluß des Großmeisters beschnitten sehen und ihn auf die Rolle eines reinen Repräsentanten zurechtstutzen. Der Viarchat, der Hof der hundert mächtigsten Seemeister, soll die einzige Macht im Staat sein. Die **Altvalianer** (Weiß) wollen unverbrüchlich an den traditionellen Sitten und Bräuchen festhalten, die aus Valians Anfangszeiten stammen und es groß gemacht haben. Ihnen ist z.B. die Durchmischung der Gesellschaft mit Barbaren und Dämonen suspekt, und sie lehnen jedes Zugeständnis der Milde gegenüber Sklaven ab. Die **Neuvalianer** (Blau) weisen auf die Veränderungen seit dem Krieg gegen die Verräter hin und fordern „unvalianische" Reformen, die in erster Linie das soziale Leben betreffen. Sie lehren z.B. „Mitmenschlichkeit" gegenüber Sklaven, Dämonen und Barbaren (würden die grundsätzliche rechtliche Gleichstellung aber keinen Augenblick in Erwägung ziehen).

Selbstverständlich werden diese politischen Bezeichnungen reichlich pauschal für den Gegensatz zwischen Neu (Leukippianer, Neuvalianer) und Alt (Rhadamanthiden, Altvalianer) gebraucht. Längst nicht jeder Rhadamanthide liebt den Großmeister aus ganzem Herzen, und nicht jeder Leukippianer brütet eine Revolution aus. Auf der Skala von „erzkonservativ" (altvalianischer Rhadamanthide) bis „radikalreformistisch" (neuvalianischer Leukippianer) sind alle Abstufungen möglich.

Das Valianische Imperium wird vom **Viarchat,** dem Hof aus hundert Seemeistern, regiert. Herkunft, Reichtum und die nicht selten erkaufte Unterstützung durch andere Viarchen entscheiden über die Aufnahme als **Viarchatur** in das höchste Staatsgremium, das Gesetzgeber, Richter und Vollzieher in einem ist. Dennoch ist der Viarchat nicht frei vom übermächtigen Einfluß des zum Gott erklärten Rhadamanthus.

Neben dem Seemeisterhof kennt Thalassa die zwei **Zofare**, die höchsten Titel, die der Viarchat vergibt. In der Vergangenheit wurden die Zofare nur im Kriegsfall ernannt und mit militärischen Vollmachten ausgestattet. Heute besitzen sie weit gefaßte Befugnisse, können Gesetze erlassen, als Richter angerufen werden und Streitkräfte befehligen (und nehmen dem Viarchat einiges an Arbeit ab). Der **Meereszofar** unterhält die Kriegsflotte und die Häfen Thalassas, kontrolliert die Schiffswege und schützt im Kriegsfalle die Stadt zur See. Der Stadtzofar ist für die Instandhaltung der Stadtmauer und der Tore verantwortlich und übernimmt im Kriegsfalle die Verteidigung Thalassas zu Lande. Die Zofare müssen ihre Aufgaben aus eigener Tasche finanzieren, und sie sind meistens sehr erfindungsreich im Beschaffen ihrer Geldmittel. **Scismo**, der **Stadtzofar**, läßt Söldner durch Thalassa patrouillieren und verlangt von den Bewohnern Thalassas „Polizeisteuer". Der derzeitige Meereszofar **Kapuras Iaskat** unternimmt jährlich Raubzüge gegen die aranischen und nahuatlantischen



Namen von Dunklen Meistern

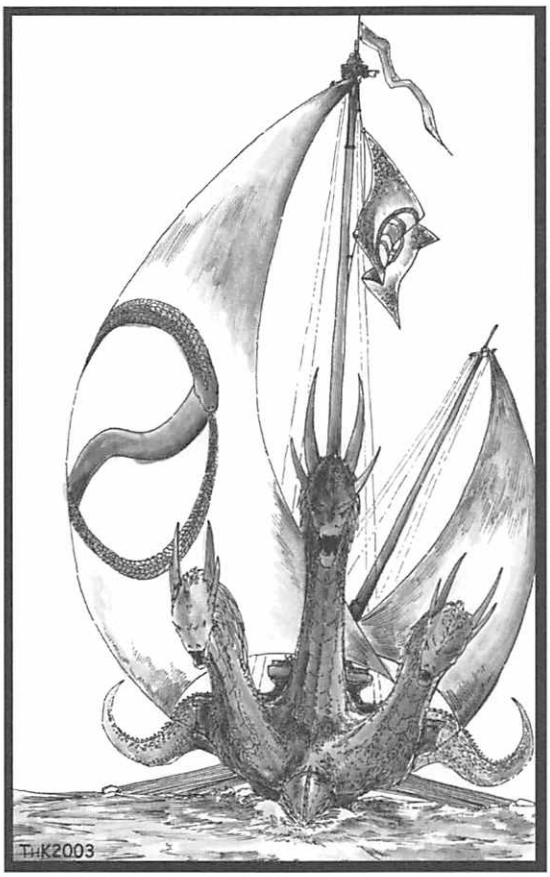
Die Namensmagie der Seemeister verleiht Zauberkundigen Macht über diejenigen, deren wahren Namen er kennt. Angehenden Seemeister wählen daher einen „Rufnamen", der es erschweren soll, ihren wahren Namen zu ergründen. Dabei kombinierten manche von ihnen auch den eigentlichen „Seemeisternamen" mit einem geläufigen valianischen Vornamen, Frauen unter ihnen hingegen mit ihren Familiennamen.

Männlich: Anarbal, Andastil, Asardolassar, Chronor, Dyras, Elekander, Falmibarus, (Tebal) Girzadim, Gorvianes, Harwelcar, Ixion, Landabaran, Leukippos, Lugalbanus, Malchoeres, Marutukus, Melchamon, Mordubanus, (Saron) Neragal, Nergalad, Nocnethos, Ramoran, Rhadamanthus, Vigalad

Weiblich: Drusia, Enuma, Kischartis, Sarpantu, Sathardu, Silfit



Küsten, angeblich zum Schutz der Handelsrouten, in Wahrheit aber um sich zu bereichern. Außerdem transportieren einige seiner Schiffe Sklavenjäger, die ihr schmutziges, aber profitables Geschäft an den Küsten Nordvesternesses und des Ikengabekkens betreiben. In den letzten Jahren ist die Ausbeute aber stetig geringer geworden, so daß Iaskat seinerseits Söldner auf die Straßen Thalassas schickt, für die er eine „Schutzsteuer" erhebt.



Wichtige Posten im Imperium sind normalerweise auf eine gewisse Zeitspanne befristet und werden durch das Viarchat besetzt. In der Regel handelt es sich bei den in Frage kommenden Kandidaten um Viarchen. Bei allen hohen Posten müssen die Amtsinhaber ihre Aufgaben aus eigener Tasche begleichen. Doch nicht alleine das reine Vermögen entscheidet über die Vergabe eines Amtes, sondern auch das jeweilige (oft ebenfalls erkaufte) Ansehen im Viarchat. Manchmal spielt sogar die individuelle Befähigung für ein Amt eine Rolle. Junge Viarchen bzw. Viarchen ohne Rückhalt eines reichen Hauses, die im Imperium etwas werden wollen, müssen sich also in den Dienst eines angesehenen und reichen Hauses stellen, das sie mit den nötigen finanziellen Mitteln für die Erlangung eines Amtes ausstatten kann. Alles in allem ist das wieder eine typische Form des valianischen Klientelwesen aus Geben und Nehmen, das natürlich auch dem reichen Haus zum Vorteil gereicht.

So bilden meistens aufstrebende Viarchen die Spitzenbeamtenschaft des Imperiums. Ausnahmen wie bei den beiden Zofaren - als Nicht-Viarchen trotz ihrer hohen Ämter nichts weiter als Spielbälle des Viarchats -, gibt es nur selten. Alle Amtsträger lassen sich durch Geld- und Sachzuwendungen und andere Gefälligkeiten ihre Dienste teuer bezahlen. Bestechlichkeit und Vorteilnahme im Amt sind damit Tür und Tor geöffnet. Aber Geld regiert die Welt, insbesondere im Valianischen Imperium. Trotzdem erweist sich die valianische Bürokratie als erstaunlich effizient und stabil.

Auch die Koordinatoren für die Diplomatie, die Spionage und das Heer stehen unter dem direkten Kommando des Viarchats. Diese Aufgaben werden durch drei **Sufeten** als Sonderbevollmächtigte des Viarchats wahrgenommen. Die Sufeten sind nach den beiden Zofaren die mächtigsten Beamten des Imperiums, gefolgt von den 19 **Governaden**, den Statthaltern des Viarchats in den einzelnen Verwaltungsgebieten und Befehlshabern der dort stationierten Truppen. Diese Amtsinhaber sind alle berechtigt, die für die Erledigung ihrer Aufgaben nötigen Beamten aus dem Kreise der Viarchen zu ernennen. Auch hier gilt das Prinzip, daß die Beamten sich aus eigener Tasche zu finanzieren haben.

Jedem valianischen Verwaltungsgebiet steht zurzeit je ein erfahrener Viarch (ab Grad 7) als **Governade** vor, die alle auch zu Seemeistern ausgebildet wurden. Sie haben sich immer noch zu bewähren, bevor sie eine der 100 Viarchaturen anstreben können. Außerdem muß erst einmal einer der hundert Sitze frei werden. Des weiteren gibt es noch Viarchen in den jeweiligen Provinzen an der Spitze der Heere (je zwei Heere pro Provinz) und als Befehlshaber von Schwarzen Türmen, Schwarzen Galeeren usw. Ein paar Dunkle Meister pro Provinz kommen da schon zusammen. Aber diese Viarchen sind eher jung und noch nicht meisterlich in der Beherrschung der Zauberei (wenige höher als Grad 7), haben aber als Viarchen Zugriff auf die *Namensmagie*. Das macht sie recht gefährlich, auch wenn sie noch über wenig Erfahrung verfügen.

Bei manchen von ihnen handelt es sich jedoch um erfahrene, altgediente Schergen unter den Dunklen Meistern, die aus diesem oder jenem Grunde in Ungnade gefallen sind und in die Provinz „befördert" wurden. Besonders jene streben danach, im neuen Glanze aus ihrer „Verbannung" zurückzukehren. Gerade sie sind bei der Erlangung ihrer Ziele nicht gerade zimperlich - sehr zum Leidwesen der ihnen Unterstellten bzw. Schutzbefohlenen. Einige wenige finden jedoch Gefallen an der neuen Situation, welche die relative Ferne von Thalassa und die damit verbundene Freiheit mit sich bringen kann. Im Speckgürtel des Imperiums frönen sie in aller Stille ihren ausschweifenden Launen und Begehrlichkeiten in Form von besonders verachtenswerten magischen Experimenten und anderen Abscheulichkeiten - manchmal bis zum Exzeß, ohne daß in Thalassa ein Hahn danach kräht, also in der Regel solange, bis durch ihr Verhalten die Interessen des Imperiums (was immer das im Einzelfall auch heißen mag) tangiert werden.

Macht- und Drohgebärden

Für Valian bedeutet Außenpolitik immer zugleich Machtpolitik. Außenpolitik und militärisches Gebaren gehen im Imperium Hand in Hand. Grundprinzipien der valianischen Politik sind eine offensive Sicherung der Grenzen des Imperiums, das Durchführen von lokal begrenzten Strafexpeditionen (böse Zungen behaupten dagegen, manche der Strafexpeditionen würden nur durchgeführt, um die Heere ordentlich im Training zu halten ...) und die Sicherung des valianischen Handels durch eine starke Flottenpräsenz auf dem Meeren *Myrkgards*. Valian hält dabei besonders das Zweikronenreich, Clanngadarn und Aran unter Beobachtung. Auch gegenüber Nahuatlan ist man wachsam. So hat das Imperium in jüngster Zeit auf den strategisch günstig gelegenen **Inseln unter dem Westwind** einen stark befestigten Außenposten mit Schwarzem Turm eingerichtet, um das Vampirreich auf dem Huaxal besser im Blickfeld behalten zu können.

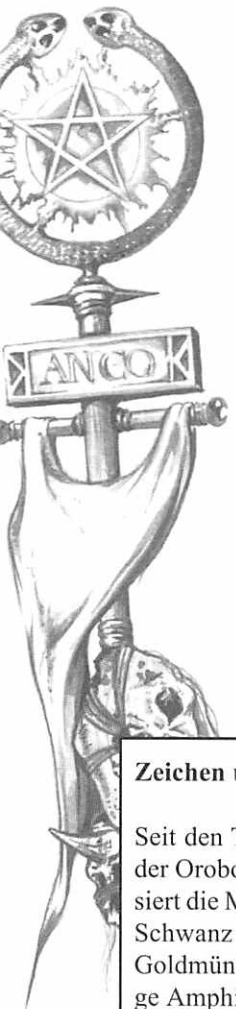
Ein weiteres Ziel der valianischen Politik ist das Verhindern von gegen Valian gerichteten Bündnissen, indem andere Reiche beispielsweise gegeneinander ausgespielt und bewußt regionale Feindschaften geschürt werden. Um seine imperialen Sicherheitsinteressen durchzusetzen, setzt das Seemeisterreich je nach Situation Geld, Handelskonzession,

Auszug aus einer Depesche des Zwergenbotschafters Tharon Donnerbüchse an seine Heimat, das Zweikronenreich:

... Bei Wyrds Rune! Magie- und Dämonenwerk wo man nur hinschaut. Was müssen die Valianer für einen verderbten Charakter haben, über was für einen verdrehten Geist müssen sie verfügen, um sich so etwas einfallen zu lassen. Meine Brüder, ihr könnt euch nicht vorstellen, was ich gestern einmal mehr erleben mußte. Bisher habe ich ja noch diese aus purer Dekadenz geborenen Arenen meiden können, in denen Mensch und Tier und was weiß ich sonst noch zur Erbauung eines sensationslustigen Publikums bis auf die Knochen zerschunden werden - oft auch noch darüber hinaus. Ich konnte mich bis dato erfolgreich wegen der „Erledigung wichtiger Amtsgeschäfte" um diesen valianischen Mummenschanz, der im Grunde genommen nur dazu dient, den Pöbel ruhig zu stellen, herausreden. Gestern aber war es soweit. Das Spektakel wurde ausgerechnet zu meinen Ehren abgehalten. In einer gewaltigen, ringförmigen Arena, in der mehr Zuschauer hinein passen, als in irgendeiner unserer Städte Bärte getragen werden, nahm ich auf einen purpurnen Sessel Platz, der extra für mich entsprechend meiner Maße auf der Ehrentribüne leicht erhöht aufgestellt wurde, damit ich nur ja alles verfolgen konnte.

Doch was sollte mich erwarten? Das Eröffnungsprogramm war noch durchaus unterhaltsam. Unbekleidete Sklavinnen, die munter unentwegt durch den Sand der Arena sprangen, erfüllten meine Augen mit Freude. Auch wurde mir ständig Starkbier gereicht, obschon ich persönlich den über Jahre gereiften Götterfunken, diesen herrlichen Brand aus meiner Heimat, dem wässrigen valianischen Bier vorziehe, das den Namen stark nicht verdient. Aber sei es drum. Dann ging das Spektakel wirklich los. Nur noch ein Gemetzel, überall Blut, Schreie und sich im Todeskampf windende Leiber. Schlimmer noch als beim Wüten einer Horde Berserker im Kampfesrausch. Und das Publikum, teils mit einem Lachen oder einem Grölen auf den Lippen, die kandierten Elfenohren immer griffbereit - so etwas haben noch nicht einmal diese langohrigen Verräter verdient -, verfolgte alles mit blutrünstiger Begeisterung . Ja, ihr lest richtig, ihre Augen waren vor Begeisterung weit aufgerissen und nicht etwa vor Abscheu. Selbst schon bei den kleinen Kindern, die von ihren Müttern in die Luft hochgehalten werden, damit sie ja kein Detail des nur sinnlos zu nennenden Wütens verpassen konnten. Einfach nur fürchterlich! Und zwischendrin immer dieser Pathos, dieser Triumph des valianischen Willens über alles und jeden. Dieser ewige Drang, dem einfachen Volke die eigene Überlegenheit zu demonstrieren. Für mich ist das ganze jedoch nichts anderes als eine Krankheit des Geistes, geboren aus falschen Idealen.

Da wurde mir einmal mehr eindringlich deutlich: Nein, wir können den Valianern nicht trauen. Wir dürfen uns auf ihre Bündnis- und Friedensangebote nicht einlassen. Derartige Verträge wären noch nicht einmal die Tinte oder das Papier wert, auf denen sie stünden. Wenn es dem Dunkle Imperium nur möglich wäre, würde es auch die beiden Völker unseres Reiches unterjochen, versklaven und uns demütigen, wo sie nur können. Wahrscheinlich würde dann tatsächlich jede Stele in der Oran Estralu ein Zwergenbart zieren, denn heißt es nicht in dieser valianischen Provinz „ein über die Tür genagelter Zwergenbart, bringt Glück und vertreibt alle Sorgen ..." Meine Brüder, traut nicht der doppelzüngigen und falschen valianischen Diplomatie, die von Frieden spricht, doch nur valianische Befriedung meint!



Strafzölle, Attentate, und, wenn es sein muß, neben magischen eben auch militärische Mittel ein.

Trotz des riesigen Ausmaßes des Reiches mit seinen gut und gerne 20 Millionen Einwohnern fließen die Informationen von einem Ende zum anderen erstaunlich schnell. Grund hierfür ist die wie selbstverständlich eingesetzte Magie, sei es zur Informationsbeschaffung oder zur Informationsübermittlung. Durch fest installierte magische Tore treffen sich Viarchen regelmäßig. Ohne großen Zeitverlust können Nachrichten durch namensmagisch verstärkte **Steine des Verständnisses** mittels eines das ganze Imperium umspannenden Botendienstes weitergeleitet werden. Auch die sprungfähigen Türme der hochrangigen Dunklen Meister verfügen genauso wie die Schwarzen Galeeren und die Schwarzen Türme über solche spezielle Steine der Macht, mit denen sie Informationen zugespielt bekommen bzw. selbst Informationen weitergeben können. Die valianische Führung kann daher erstaunlich schnell auf neue Situationen reagieren.

Außerdem unterhält das Seemeisterreich unter großem finanziellen Aufwand ein ausgeklügeltes Spionage- und Spitzelwesen im In- und Ausland. Neben althergebrachten Mitteln spielen auch dämonische und elementare Dienstwesen eine tragende Rolle. Ausländische Truppenbewegungen sind daher dem Imperium erschreckend schnell bekannt.

Sorgen bereitet dem Imperium das Zweikronenreich. Hier nützt ihm die überlegene Magie so gut wie gar nichts. Wie vor einer unsichtbaren Barriere hört ab dem Einflußbereich des Zweikronenreichs die Zaubermacht des Imperiums auf. Das Seemeisterreich muß hier allein auf Spionage durch Menschenhand (in ganz seltenen Fällen auch Zwergenhand) zurückgreifen. Über die Jahrhunderte hat sich dabei eine besondere Form des Umganges zwischen den beiden Reichen entwickelt. Ohne daß Truppen in Marsch gesetzt werden oder Kriegsflotten in See stechen (außer den üblichen, gelegentlichen Scharmützeln zur See), findet ein **kalter Krieg** statt: Ein Krieg der Spione, gedungenen Meuchler und Attentäter. Beide Seiten bedienen sich dabei gerne „unwissender" Söldlinge (z.B. Abenteurer), um so an die eine oder andere Information zu gelangen. Bisher ist das Imperium aber bei der Beschaffung technischer Errungenschaften des Zweikronenreiches noch nicht besonders erfolgreich gewesen.

Zeichen und Wappen

Seit den Tagen der alten Seemeister sind das Pentagramm und der Oroboros deren Hoheitszeichen. Das Pentagramm symbolisiert die Macht über die Urwelten. Der Oroboros, die sich in den Schwanz beißende Schlange (Drache), gibt der valianischen Goldmünze ihren Namen. Er ähnelt der doppelköpfigen Schlange Amphisbaena, die nur die Dunklen Meister als Zeichen benutzen. Sie drückt ihren Herrschaftsanspruch über Elemente und Dämonen aus. Das Oktagramm symbolisiert die Macht über die Chaoswelten.

Die Schiffe des Imperiums zeigen auf Segeln oder dem Bug das Seezeichen, eine blaue Wellenlinie (Symbol des unteren Ozeans) im Oroboros. Die Heere Valians tragen Standarten mit dem Feldzeichen Thalassas voran, ein goldenes Speerbündel vor einem hellblauen offenen Kreis (Symbol für Luft). Durch hinzugefügte Buchstaben können Einheiten differenziert werden. Das Zeichen des Viarchats ist ein Oktagramm, um das sich eine Amphisbaena schlängelt; in der Mitte steht die Formel „Viarchat und Volk von Valian", abgekürzt V.V.V. Jeder Dunkle Meister führt ein Wappen, welches die Amphisbaena beinhaltet.

Die valianischen Magiergilden, die es in jeder größeren Stadt des Reichs gibt, haben ihre eigenen Zeichen. Sie markieren Zauberer, die sie wegen eines schwerwiegenden Vergehens wegen verstoßen, mit dem Ectu Zeichen, das auf den linken Handrükken eingebrannt wird. Es ist bei Strafe verboten, einem so Gebrandmarkten Spruchrollen, Zauberbücher oder Artefakte zugänglich zu machen oder ihm neue Zauberkünste beizubringen.

Militär im Imperium

Die Flotte - Neben den Schwarzen Galeeren gibt es noch herkömmliche Kriegsgaleeren unterschiedlicher Größe und Bemannung, aber auch Kriegssegler, die vornehmlich aus den Werften in der Oran Estralu stammen. Sie entsprechen etwa den irdischen Schiffstypen der Karavelle und der Karacke (jedoch ohne Kanonen), die sich auch hervorragend als Handelsschiffe eignen. Erste Versuche Valians, Schiffe des Zweikronenreichs nachzubauen, sind noch nicht sonderlich fruchtbar. Trotzdem ist Valian aufgrund seiner Schwarzen Galeeren die führende Seemacht *Myrkgards* und setzt dies mit gebührender Härte auf den Meeren *Myrkgards* um.

Das Heer - Aufgrund der Größe seines Herrschaftsgebietes ist Valian gezwungen, stehende Heere zu unterhalten. Die valianischen Heere sind gut mit

Schwarze Galeeren

Die legendären Schwarzen Galeeren bilden das Rückgrat der valianischen Seemacht. Die Menge des verbauten Metalls, ihre eigenartigen Doppel- oder Dreifachrümpfe und ihre atemberaubenden Maße, eine Länge von mehr als 50 m und vor allem ihre unmögliche Gestalt, die oft denen von Drachen, Seeschlangen und anderen Ungeheuern nachempfunden ist, machen sie zum Alptraum eines jeden vernünftigen Schiffsbaumeisters. Eigentlich müßte für sie jede Reise auf dem Grunde des Meeresbodens enden. Doch so groß wie das Reich der Seemeister, so mächtig ist auch ihre Meisterschaft in der Herstellung besonderer Artefakte. Jeder Zauberkundige verspürt die machtvolle, magische Aura dieser Schiffe, die zudem eine kleine Armee von gut tausend Seekriegern - hervorragend ausgebildete valianische Elitekrieger - samt Ausrüstung aufnehmen und transportieren können.

Die Kapitäne der Schwarzen Galeeren sind allesamt Seemeister. Nur Magier, Beschwörer und Thaumaturgen können die dafür nötigen Fähigkeiten lernen und die magischen Steuergeräte, Schutzvorrichtungen und Waffen bedienen. Natürlich werden diese Kenntnisse vor Außenstehenden eifersüchtig gehütet, man munkelt jedoch, daß die Schiffe auf dem Prinzip magischer Automaten funktionieren und daß ihre Bedienung über Steine der Macht erfolgt. Das Zusammenspiel von Thaumaturgie und Elementarmagie bewirkt letztendlich, daß das umliegende Wetter und die Meeresströmung in der nächsten Umgebung durch Zauber wie Nebel, Sturmflut, Wetterzauber, Wind- und Wassermeisterschaft so beeinflußt werden, daß die Schwarzen Galeeren und die von ihnen eskortierten Flotten immer beste Reisebedingungen haben.

Mit diesem verwirrenden Mechanismus kann das Schiff in das freie Empyrëum eintauchen und dort in kurzer Zeit große Entfernungen zurücklegen. Dazu muß es aber erst eine bestimmte Mindestgeschwindigkeit erreichen, was nur auf offener See möglich ist. Bleibt die Galeere dabei in der unmittelbaren Nähe Myrkgards, kann sie an einem anderen Ort wieder auftauchen. Für den Beobachter auf Myrkgard sieht das so aus, als ob das Schiff sich magisch von einer Stelle an eine andere versetzt hätte. Die Navigation solcher Fahrten war und ist allerdings ein zeitraubendes und höchst ungenaues Verfahren. Ohne Hilfestellung von außen passiert es oft genug, daß die Galeere weitab von ihrem ursprünglichen Ziel auf Myrkgard auftaucht. Um ihre kostbaren Flotten schneller und risikofreier einsetzen zu können, errichteten die Seemeister daher die sogenannten Schwarzen Türme, magische Leuchttürme, in denen große arkane Kristalle ins Empyrëum hinein leuchten und den Schiffen den Weg weisen. Zudem gibt es auch bewegliche Leuchtfeuer, die mit normalen Schiffen zu dem gewünschten Auftauchort transportiert werden, und so den Schwarzen Galeeren den Weg weisen können.

Zusätzlich sind die Schwarzen Galeeren mit einer Apparatur ausgestattet, die es ihnen erlaubt, in das Empyrëum zwischen den Welten hinein zu fahren und andere Welten, Sphären und sogar Ebenen anzusteuern. Dazu muß jedoch eine Anzahl intelligenter Lebensformen geopfert werden, die der Zielwelt der Reise zu entstammen haben. Die Wesen werden in ein Art Käfig aus einem den Ebenen der Finsternis entstammenden Chaosmaterial gesperrt, der ihnen langsam ihre Seele, ihre Anima und ihren Astralleib raubt, bis zum Schluß auch der materielle Körper in reine magische Energie umgewandelt wird. Wenn es an kreatürlichem Treibstoff mangelt, können die Opfer auch sparsam Stück für Stück „verfeuert" werden, so lange noch ein Funken Leben in dem Restkörper steckt. Von den Valianern wird dieser grausame Mechanismus En-Ginu, die Mensch-Maschine, genannt. Eine Schwarze Galeere ist also zugleich ein Mergabal (Sphärenwagen), der im Falle der Schwarzen Galeeren zudem einen ganz besonderen Treibstoff braucht.

Wurde vom Schiffsmagier vorher alles richtig berechnet, taucht die Galeere in der geplanten Zielwelt aus dem Empyrëum auf. Wenn nicht, kann es passieren, daß sich in unbekannten Sphären verirrt. Der Magier kann aber einen weiteren Versuch durchführen, wenn er noch ausreichend Wesen von der Zielwelt hat, oder er kann versuchen, einen Heimatkurs zu steuern.

Um von einer anderen Welt nach Myrkgard zurückkehren zu können, braucht man Menschen oder Menschenähnliche. Je mehr Begabung dabei ein Wesen für Magie besitzt, desto besser kann die Mensch-Maschine seine Energie nutzen. Für Reisen zu anderen Ebenen sind die Künste der Beschwörer gefragt, um von dort geeignete Wesen herbeizuschaffen. Für kurze Fahrten von einem Ort Myrkgards zu einem anderen muß die Mensch-Maschine nicht eingesetzt werden; hierfür reichen die eigenen arkanen Energien der zur Besatzung zählenden Zauberer aus.

Infolge des „Krieges gegen die Verräter" verfügt das Imperium nicht mehr über die volle Anzahl der einst Dutzenden von Schwarzen Galeeren. Allerdings blieben mehr Schwarze Galeeren erhalten als auf *Midgard*, da in den letzten beiden Kriegsjahren die Dunklen Meister anderer Wege gefunden hatten (vgl. *Ein Hauch von Heiligkeit*), um ihre Feinde zu besiegen. Das Valianische Imperium verfügt zur Zeit noch über 21 voll einsatzfähige und bemannt gehaltene Schwarze Galeeren, die über das Reichsgebiet verteilt sind. Vier Galeeren sind allerdings ständig in Thalassa stationiert.

Im Imperium werden die Schwarzen Galeeren wie Helden verehrt. In Thalassa gibt es eine Ruhmeshalle, in der in Bildergeschichten die Schlachten der Galeeren einem sensationslustigen Publikum näher gebracht werden. Jede Galeere hat dabei einen eigenen Saal. Das besondere ist, daß die Bilder bewegt sind und durch Illusionsmagie einen plastischen Eindruck vermitteln können. Der Betrachter fühlt sich dabei hautnahe im Geschehen und der Besuch in der Ruhmeshalle ist ein unvergeßliches Erlebnis, allerdings auch ein unvergleichlich teueres.

Woher die magischen Apparaturen ursprünglich stammen, weiß heute niemand mehr. Die Seemeister lernten nur, mit ihnen umzugehen und sie in ihre magischen Türme und Schiffe einzubauen. Aber die Erschaffung dieser Versetzungsmechanismen blieb selbst für sie ein nicht zu lösendes Geheimnis. Daher ist heute niemand mehr in der Lage, derartige Schiffe wirklich neu zu bauen. Das hindert die Dunklen Meister jedoch nicht daran, die Apparatur aus einer alten Galeere aus- und in eine neue, viel prächtigere Galeere einzubauen. So werden scheinbar neue Galeeren erschaffen; von der alten behauptete man einfach, sie mußte nach langem, ruhmvollem Einsatz im Dienste des Imperiums stillgelegt werden. Bis auf einige wenige Schiffe des Zweikronenreiches gibt es nichts, was auf den Meeren Myrkgards einer Schwarzen Galeere standhalten kann.



Waffen und Gerät sowie Zauberwerk ausgerüstet. Die Soldaten werden bestens ausgebildet. In jeder valianischen Provinz befinden sich zumindest zwei Heere aus etwa 5000 Infanteristen, 300 Flugreitern und etwa 700 Hilfstruppenangehörigen, entweder Dämonen oder Elementare (ungern mischt man diese Wesen), aber auch Chaosbiester (s. weiter unten). Jedes valianische Heer verfügt also über ca. 6000 Einheiten. An der vesternessischen Grenze sind zudem zwei weitere und in Moravod noch ein zusätzliches Heer stationiert. Diese Heere sind zwar nach valianischem Muster aufgebaut, bestehen aber bis auf den einen oder anderen valianischen Offizier (und dämonische oder elementare Hilfstruppen) aus Einheimischen. Auch das Heer auf Serendib setzt sich überwiegend aus Einheimischen zusammen. Spezielle Einheiten stellen jedoch die Valianer. Die beiden Heere der Provinz *Oceanes* sind nahe liegender Weise aus **Fischmenschen**, die das Gros stellen, und **Oni** (Seeteufel), die Spezialeinheiten bilden, sowie einigen Einheiten aus Wasserelementaren zusammengesetzt.

Der Sphärenanzug der Valianer

Offiziere und Speziallisten tragen maßgefertigte, bunte Ganzkörperrüstungen aus flexiblen, äußerst leichten Metallamellen (RK =VR, behindert aber nur wie LR). Den krönenden Abschluß bilden aber die besonderen Bestienhelme. Sie haben die gleichsam furcht erregende wie fremdartige Form von Fabelwesen. In ihrer Form erinnern diese Helm etwas an das Aussehen der ebenfalls oft Fabelwesen nachempfundenen Schwarzen Galeeren, die im ganzen Imperium wie große Helden verehrt werden. In den Helmen ist Sehen in Dunkelheit und Wasseratmen gebunden und, je nach Rang des Trägers, noch weitere, nützliche Zauber. Rüstung und Helm bilden zusammen eine Einheit, den so genannten Mergaponsho (Sphärenanzug), dessen Entwicklung nötig wurde, damit valianische Helden auch unter Wasser oder in anderen Sphären ungehindert agieren können. Auch die Viarchen pflegen, wenn sie als Person unerkannt, jedoch als Viarch erkenntlich sein wollen, derartige Helme zu tragen, in die natürlich noch weitere, magische Funktionen eingearbeitet sind. Wenn es ihnen geboten erscheint, legen sie natürlich auch den ganzen Mergaponsho an.

Dämonen und Elementare sind schon seit Jahrhunderten im Einsatz und haben innerhalb der valianischen Heere Pferde und andere Tiere praktisch vollständig verdrängt. Für Nicht-Valianer wirken die valianischen Heere daher mit ihren monströsen Transport- und Reittieren und den unterschiedlichsten Flugwesen sehr befremdlich. Die Heere sind ausgesprochen mobil. Kleine fliegende Spezialeinheiten sind in der Lage, schnell in Feindesland vorzudringen und in Form von Kommandounternehmen gezielte Militäraktionen durchzuführen. Hinzu kommt die magische Unterstützung durch speziell für die Kriegsführung geschulte Zauberer, die sich zu sogenannten Kampfzirkeln zusammenfinden können, um in Kooperation stärkere Zauber zu wirken (vgl. *Das Graue Konzil*). Und auch Zauberwerk wie Runenplättchen und Runenpfeile bzw. -bolzen (auch als Ballistigeschoße) gehören zur Grundausstattung eines valianischen Heeres. Größere Einheiten werden in Krisenzeiten durch Seemeister geführt, deren Beschwörungs- und Namensmagie den Truppen zusätzliche Unterstützung zu Teil werden lassen. Außerdem bedienen sind die Valianer regional gerüsteter Truppenkontingente.

Erheblich nachgelassen hat allerdings seit dem schon lange zurückliegenden, aber immer wieder in Erinnerung gerufenen Söldneraufstand unter Tarrabus die Bedeutung von Söldnern als Hauptbestandteil der Heere. Valian hat daraus gelernt und legt mittlerweile Wert auf professionell ausgebildete Truppen, die im ganzen Imperium nach einheitlichem Muster untergliedert anzutreffen sind.

Handel und Wandel

Die Währung des Imperiums

1 Rhadamanth	=	10 GS	1 Aguar	=	1 SS
1 Orobor	=	1 GS	1 Pher	=	1 KS

Der *Rhadamanth* wiegt etwa 10 Gramm und besteht aus Alchimistensilber. Seine Vorderseite zeigt eine Amphisbaena, die ein Rad bildet, während die Rückseite das Profil von Rhadamanthus trägt. Der *Orobor* ist etwa genauso schwer und besteht aus einer Legierung aus Gold und Silber im Verhältnis 60:40. Er zeigt einen Drachen, der sich in den eigenen Schwanz beißt (Oroboros) und ein Pentagramm als Symbol der Seemeister. Der silberne *Aguar* wiegt etwa 3 Gramm. Er trägt entweder eine Galeere und ein Abbild des Cutulul oder einen Vollmond und ein Abbild der Janla. Der kupferne *Pher*, auf den ein ausbrechender Vulkan und das Gesicht Pakuls geprägt sind, wiegt etwa 2 Gramm.

Die Grundlagen des Wohlstandes

Der heutige Reichtum Valians stützt sich nicht nur auf das sprichwörtliche Geschick seiner Kaufleute, noch allein auf die Allgegenwärtigkeit von Magie, aus der in ähnlichen Dimensionen Vorteile gezogen werden (wie z.B. im Zweikronreich aus den technischen Innovationen der Zwergeningenieure), sondern vor allem auf die Bereitschaft des Viarchats, außenpolitisch und militärisch mit höchstem Nachdruck für sie einzutreten. Zwar müssen die valianischen Fernhändler stets mit Konkurrenz durch die nicht minder geschäftstüchtigen Araner, aber auch durch Händler aus dem Zweikronenreich rechnen, doch fehlt denen diese rigorose Art der konsequenten politischen Rückendeckung.

Die valianischen Zinnminen sind noch nicht erschöpft, auch wenn der Abbau inzwischen aufwendig geworden ist. Früher wurden große Mengen Zinn ausgeführt, heute decken die Minen nur noch den Eigenbedarf. Eisenerz für die Klingenschmieden und Silber für die Schmuckverarbeitung stammen aus den Minen in den Kafbergen oder den Melgar-Bergen. An den Küsten werden in Austernfarmen wertvolle, grünlich schimmernde Perlen gezüchtet. Nur an den Gestaden der valianischen Inseln und an der Küste vor Thalassa findet man die berühmte valianische Purpurschnecke, aus der die Färber den wertvollen Purpurfarbstoff gewinnen. Die Becken, in denen die Kadaver der Schnecken zum Vergären angesetzt werden, bestimmen das Hafenbild Candranors. Die fertig gefärbten Tuche aus Wolle, Seide und Leinen sind in aller Welt an Fürsten- und Königshöfen begehrt.

Viele Handwerksbetriebe im Imperium haben bereits den Charakter von Manufakturen angenommen. Töpferwaren, Schmuck, Tuche, Glaswaren, Arzneien und Waffen werden in großen Mengen Kosten sparend hergestellt und auf weit entfernten Märkten teuer verkauft.

Die Landwirtschaft profitiert von dem milden Klima, das es ermöglicht, auf den valianischen Inseln und der Oran Estralu (Südküste bzw. Estralien) zweimal im Jahr zu ernten, so daß sogar die hungrigen Mäuler der Menschenmassen Thalassas und Candranors mit Brot gestopft werden können.

Valianische Kernprovinzen

Das chryseische Kernland

Als Kernland des Imperiums ist das bergige Chryseia selbst in drei Provinzen unterteilt. Ganz anders als die Städte an der *Oran Estralu*, die erfüllt sind von aufstrebendem Handwerk und einem nach Einfluß gierenden Bürgertum, treten Städte wie Ikonium, Kroisos, Palabrion, Argyra und Diptyche eher auf der Stelle. Die chryseischen Städte sind an Größe und Bedeutung nur ein

Schwarze Türme und Navigation

Nicht unerwähnt bleiben sollen verschiedene magische Möglichkeiten der Navigation. Große Handelskonvois haben oft einen Zauberer an Bord, der den Zauber Dinge wieder finden beherrscht, und der bei der Abreise einen magischen Gegenstand aus seinem Besitz zurückläßt. Ausgestattet mit einem kleinen Stein des Findens, einem blaßblauen Stein der Macht kann der Zauberer auf den Grad genau die Richtung angeben, in der sich sein Eigentum befindet, was dem Navigator des Schiffes bei seiner Positionsbestimmung hilft.

Die Hauptnavigationspunkte sind aber der Schwarzen Türme, die sich überall im Bereich des Imperiums und an den Küsten der mit Valian verbündeten Reiche befinden. Einer steht sogar auf dem Grund des Meeres, in der Unterwasserprovinz Oceanes, dem Herrschaftsgebiet des Dunklen Meisters Kanthalassar, der dieser Provinz schon seit dem Ende des „Kriegs gegen die Verräter" vorsteht. Einer der vielen Bündnisverpflichtungen, die Valian jedem Bundesgenossen auferlegt, ist die Duldung der Errichtung von Schwarzen Türmen im Küstengebiet des Bundesgenossen an Stellen mit hohem strategischen Wert. Die Schwarzen Türme sind durchdrungen von Zauberwerk und bergen neben allerlei Schutzvorrichtungen und dem empyrëischen Leuchtfeuer je nach Standort noch zusätzliche magische Vorrichtungen. In gewisser Hinsicht stellen sie Außenposten des Imperiums dar und sind mit Elitekriegern bemannt. Besonders wichtige Türme stehen sogar unter dem Kommando eines Seemeisters und seines Gefolges.

Alle Schwarzen Türme sind mit Steinen der Macht ausgestattet, die auch von zivilen Zauberern mit einem geeigneten verzauberten Magierstab recht genau angepeilt werden können. Der Stab wird an einer Schnur aufgehängt und die Besitzer spricht ein je nach Turm unterschiedliches Schlüsselwort aus, woraufhin sich das vordere Ende des Stabes in die entsprechende Richtung drehte. So können auch die Zauberer der Bundesgenossen von den Schwarzen Türmen profitieren. Die Herstellung und Einstimmung der Magierstäbe auf die Schwarzen Türme ist ein von Valian bestens gehütetes Verfahren. Die Schwarzen Türme sind aber auch „Sprungpunkte" für die gefürchteten Schwarzen Galeeren.



Schatten ihrer Gegenstücke auf *Ljosgard*. Mit Thalassa als der schwarzen Perle des Imperiums sieht es hingegen ganz anders aus. Samt ihres Hinterlandes bildet sie als *Melqart Thalassa* ein eigenes Verwaltungsgebiet und beherrscht vollkommen die ganze Region. Alle Reichen und Mächtigen des Landes haben ihren Wohnsitz nach Thalassa verlagert, wo sie heute das Bild des dekadenten Stadtadels prägen. Auch der größte Teil der thalassischen Unterschicht besteht aus Chryseiern, die ihr Glück in der Metropole gesucht haben.

Der Rest Chryseias wird intensiv landwirtschaftlich genutzt; im Gegensatz zur Oran Estralu sind große, von Sklaven bewirtschaftete Landgüter selten, und es gibt zahlreiche Kleinbauern, die mit ihrer Arbeit den Hunger der Millionenbevölkerung ihrer Hauptstadt stillen.

Die drei chryseischen Provinzen liegen wie die valianischen Inseln und die Oran Estralu im Gebiet des Etesienklimas, also in einer warmgemäßigten Klimazone. Vom Frühsommer bis in den Herbst wehen tagsüber regelmäßig trockene, relativ kühle Winde aus Nord- bis Nordwest, die am Nachmittag ihre größte Stärke erreichen. Nachts ist es hingegen windstill. Über dem Meer werden sogar hin und wieder Sturmstärken erreicht, die bei wirklicher Gefahr für Insel und Bewohner durch namensmagische Schutzzauber zu harmlosen Lüftchen abgeschmälert werden. Der Sommer ist trocken und warm, der Winter regenreich und mild. Typisch für diese Klimazone sind Hartlaubgewächse (wie der Olivenbaum) und immergrüne Bäume (Macchien).

Das Land

Nach den kurzen Ausführungen zum Klima in den hiesigen Breiten wenden wir uns nun der Landschaftszeichnung der chryseischen Region zu, jenseits der willkürlichen politischen Einteilung in Provinzen durch Menschenhand, und beginnen damit im Norden dieses zentralen valianischen Herrschaftsbereiches.

Die **Melgarberge** bedecken die gesamte Landenge zwischen der Bucht von Ikonium im Westen und der Bucht der Bäume im Osten. Ihre Ost-West-Ausdehnung beträgt etwa 350 km. Da die Berge auch gut 100 km nach Süden reichen, beherrschen sie den Norden des chryseischen Kernlandes, vor allem aber das im Süden angrenzende Hügelland. Vom Fuße der Melgarberge aus erstreckt sich dieses Hügelland etwa 200 km nach Süden bis nach Diptyche, das auf seinem südlichsten Ausläufer im Herzen der Region liegt. In ost-westlicher Richtung reicht es über gut und gerne 700 km von der chryseischen Ostküste am Meer der Fünf Winde bis fast nach Palabrion im Westen. Die beherrschende Stadt im Nordosten dieser Region ist Ikonium, das sich an das Ostende der gleichnamigen Bucht anschmiegt. Im Süden und Weste geht das Hügelland in die zentrale Tiefebene über.

Das **zentrale Tiefland** ist hier das fruchtbarste Land. Es zieht sich südlich des nördlichen Hügellandes auf rund 200 km Breite über 750 km vom Meer der Fünf Winde bis zum Golf der Blauen Wellen im Westen hin. Im Nordwesten reicht es bis nach Palabrion an die Bucht der Bäume heran. Auf der Höhe von Diptyche erstreckt sich das Hügelland von Norden her bis weit in das Tiefland hinein. Im Süden grenzt die Tiefebene an das Hochland von Myriosmos. Neben Palabrion und Diptyche sind Argyra an der Westküste und Kroisos im Süden die bedeutendsten Städte. Vor allem im Süden, zwischen Kroisos und Diptyche, ist das Land so fruchtbar, daß es die chryseische Kornkammer genannt wird.

Das **Hochland von Myriosmos** erhebt sich gut zwei Tagesreisen südlich von Diptyche über die Tiefebene. Es bildet den südlichen Teil der Landenge, die die Halbinsel Nyktoros und ihre westliche Schwester vom Rest Chryseias trennt. Das Hochland reicht bis auf die nördliche Hälfte der beiden Halbinseln und geht in das Nyktoros-Gebirge über. Es misst etwa 200 km von Ost nach West und 100 bis 150 km von Nord nach Süd.

Die **Nyktoros-Halbinsel** ist die westliche der beiden Halbinseln im Süden Chryseias. Sie wird vom gleichnamigen Gebirgsmassiv beherrscht, das sein Zentrum in der östlichen Mitte der Halbinsel hat. Der **Nyktoros** bedeckt eine Fläche von 350 km von Norden nach Süden und 150 km von Osten nach Westen. Typisch sind die Steilklippen an der Küste, die aber an zahlreichen Stellen durchbrochen werden und keine zusammenhängende Linie bilden. Vereinzelte Felsformationen ragen als Folge von Sturmfluten wie turmartige Bollwerke in den Himmel. Kleine felsige Inseln sind teilweise der Küste vorgelagert. An der Westküste finden sich nur wenige offene Strände. Der einzige für größere Schiffe geeignete Hafen ist der bei Oktrea, dem größten

Militärstützpunkt der Dunklen Meister. Im Osten der Halbinsel liegt der gewaltige Moloch Thalassa, die riesige Hauptstadt des valianischen Imperiums, am südlichen Fuß des Nyktoros-Gebirges.

Die östliche Halbinsel ist ein einziges Hügelland, das im Norden den Namen Myriosmos trägt. Die Form der Halbinsel entspricht einem gleichschenkligen Dreieck, das gleichsam auf seiner südlichen Spitze steht. Diese schiebt sich rund 200 km weit bis zur ungefähren Höhe von Thalassa in das Meer der Fünf Winde vor, das auch seine Ostküste umspült. Im Westen wird die Halbinsel vom Nyktoros-Massiv und der Bucht von Thalassa begrenzt.

Melqart Thalassa - Die Hauptstadt

Thalassa ist eine gewaltige Stadt; ein Moloch, der seinesgleichen auf *Myrkgard* sucht. In der Hauptstadt des Dunklen Imperiums leben den Gerüchten nach mehr als eine Million Bewohner. Wie viele es genau sind, vermag keiner so recht zu sagen. Und

Chaosbiester

Nicht allein in Thalassa, sondern auch in den angrenzenden chryseischen Provinzen, gibt es viele Chimären, hervorgegangen aus Vermischungen von Mensch und Dämon. Im restlichen Imperium trifft man auf derartige Kreaturen nur vereinzelt, stößt nicht gleich in ganzen Horden auf sie. Gemeinhin sind sie aber überall als Chaosbiester verrufen. Chaosbiester haben keine einheitliche Form. Manche Chaosbiester sehen bis auf kleinere anatomische Abweichungen aus wie Menschen, andere wirken nur noch entfernt menschlich. Letzteren ist auch deutlich ihr dämonisches Erbe anzusehen. Einigen wenigen geht jedoch jegliches Menschliche ab. Sie sind entweder völlig fremdartig oder gar tierhaft. Folglich sind Chaosbiester von sehr unterschiedlicher Größe und Statur. Selten werden sie jedoch größer als 3 m. Manche von ihnen können sogar fliegen oder verfügen über verschiedene Chaosmerkmale.

Chaosbiest (Grad 2) In: m50
LP 3W6+6 **AP** 2W6+10 EP 5
Gw 65 St 75 B 25 **LR**
Abwehr+12 Resistenz+13/13/11
Angriff: Klauen+7 (1W6+3) - Raufen+6 (1W6+1)
»Zaubern+16:« *Angst*
Bes.: nur mit magischen Waffen zu treffen

Chaosbiest, fliegend (Grad 2) In: m50
LP 3W6+6 **AP** 2W6+10 EP 5
Gw 75 St 60 B 24/48 **LR**
Abwehr+12 Resistenz+13/13/11
Angriff: Klauen+7 (1W6+1; im Sturzflug: 1W6+4) - Raufen+6 (1W6)
»Zaubern+16:« *Angst*
Bes.: nur mit magischen Waffen zu treffen

Chaosbiest (Grad 3 - riesig) In: m50
LP 3W6+7 **AP** 3W6+8 EP 6
Gw 60 St 80 B 24 **KR**
Abwehr+12 Resistenz+13/13/11
Angriff: Klauen+8 (1W6+3) - Raufen+7 (1W6+2)
»Zaubern+17:« *Angst*
Bes.: nur mit magischen Waffen zu treffen

In den unruhigen Anfängen des dunklen Imperiums, vor allem während der Götterkriege, konnten viele Chaosbiester die Ketten ihrer Knechtschaft sprengen, in das bergige chryseische Hinterland fliehen. Dort haben sie sich schon seit Jahrhunderten eingenistet. Manche von ihnen frönen in grausamen und blutigen Riten unterschiedlichen Dämonenfürsten, doch die meisten Chaosbiester konnten sich ihre „Menschlichkeit" bewahren. Sie leben in Stammesverbänden und machen, wenn ihnen das karge Bergland nicht mehr genügend Ressourcen bieten kann, ausgehend von ihren Verstecken die tieferliegenden Gegenden unsicher. Ab und an macht man von valianischer Seite Jagd auf sie, brennt im Zuge einer kleinen Strafexpedition die eine oder andere Ansiedlung nieder und tötet alle, die man antreffen kann, kümmert sich ansonsten aber nicht groß um die „Schrecken der Berge". Schließlich können in den Brutstätten Thalassas jederzeit neue Biester gezüchtet werden; es herrscht im Reich der Dunklen Meister kein Mangel an ihnen.

Unter Zwang magischer Artefakte werden kampfstarke Chaosbiester gerne als Leibwächter und sogar als Garden höhergestellter Persönlichkeiten gehalten. Manchmal kann es ein Chaosbiest sogar schaffen, daß man ihm die Freiheit schenkt. Das geschieht jedoch äußerst selten, nicht zu letzt deswegen, weil das Freilassen von Sklaven als unschicklich gilt. Viele Valianer ziehen Chaosbiester aber den fremdartigen Dämonen vor, die wirklich anders denken und handeln als Menschen. Chaosbiester hingegen sind aufgrund ihres menschlichen Erbes im allgemeinen umgänglicher.

Geheimwaffe Mikrokosmos

Neben seinen gottähnlichen Fähigkeiten verfügt Rhadamanthus (und damit letztlich auch das Imperium) noch über eine Geheimwaffe mit verheerender Wirkung: den Mikrokosmos (zur grundlegenden Funktionsweise s. *Ein Hauch von Heiligkeit*). Der aufwendige Einsatz dieser Waffe ist mit großen Risiken verbunden, so daß sie seit den Götterkriegen nicht mehr zum Einsatz kam. Zudem kennt seine Funktionsweise nur noch Rhadamanthus alleine und er hält sie unter Verschluß. Bekanntlich braucht man jedoch mehrere Personen zum Bedienen dieser Apparatur. Rhadamanthus will aber sein Wissen über den Mikrokosmos mit niemanden teilen. Trotzdem hat die Apparatur einen Ruf wie Donnerhall und ist ein beliebtes Druckmittel von Rhadamanthus gegenüber machtgierigen Viarchen, um deren Verschwörungen, wie sie alle paar Jahrzehnte im Intrigennest von Thalassa ausgebrütet werden, bereits im Keime ersticken zu können. Vielleicht ist gerade diese „Wunderwaffe" der ausschlaggebende Faktor, daß sich Rhadamanthus solange an der Macht hielt und sich tatsächlich anschickt, zu einem wirklichen Gott (s. *Die Götter Valians*) zu werden.

auch die Architektur der Stadt ist beeindruckend: Viele der hochaufstrebenden Bauten strotzen sprichwörtlich nur so von Glanz und Glorie des Imperiums, andere zeugen von der ausgefeilten Dekadenz und Überheblichkeit seiner Bewohner und wirken einfach nur „schräg". Manche Gegenden sind einfach nur finster, unglaublich verschmutzt und so richtig schäbig. Halb am Verhungern haust dort in unwürdigen Unterkünften, die schnell und billig hochgezogen wurden, der Bodensatz des Imperiums, der aus allen Winkeln des Reiches in die Hauptstadt gespült wurde. Diese Bereiche der Hauptstadt sind entsprechend verrufen.

Die Stadt ist von der Landseite her mehrfach geschützt: zuerst durch einen Graben, dann durch einen festen Erdwall und schließlich durch eine 9m hohe Mauer aus großen, behauenen Quadersteinen. Die Mauer enthält Stallungen für hundert Meganten von Elefantengröße und für viertausend Pferde samt den Vorräten an Gerste und Sattelzeug; des weiteren Kasernen für zwanzigtausend Kämpfer und Kriegsgerät. Über der Mauerkrone erheben sich zinnengekrönte Türme, deren Außenwände mit goldenen Schilden verkleidet sind.

Die zwei Haupttore von Thalassa nennt man **Ragalo** (S) und **Togalo** (NW); die drei kleineren Stadttore sind **Urulok** (W), **Akalok** (N) und **Harulok** (O).

Thalassa besteht aus neun Stadtteilen, die wiederum in kleinere Viertel zerfallen:

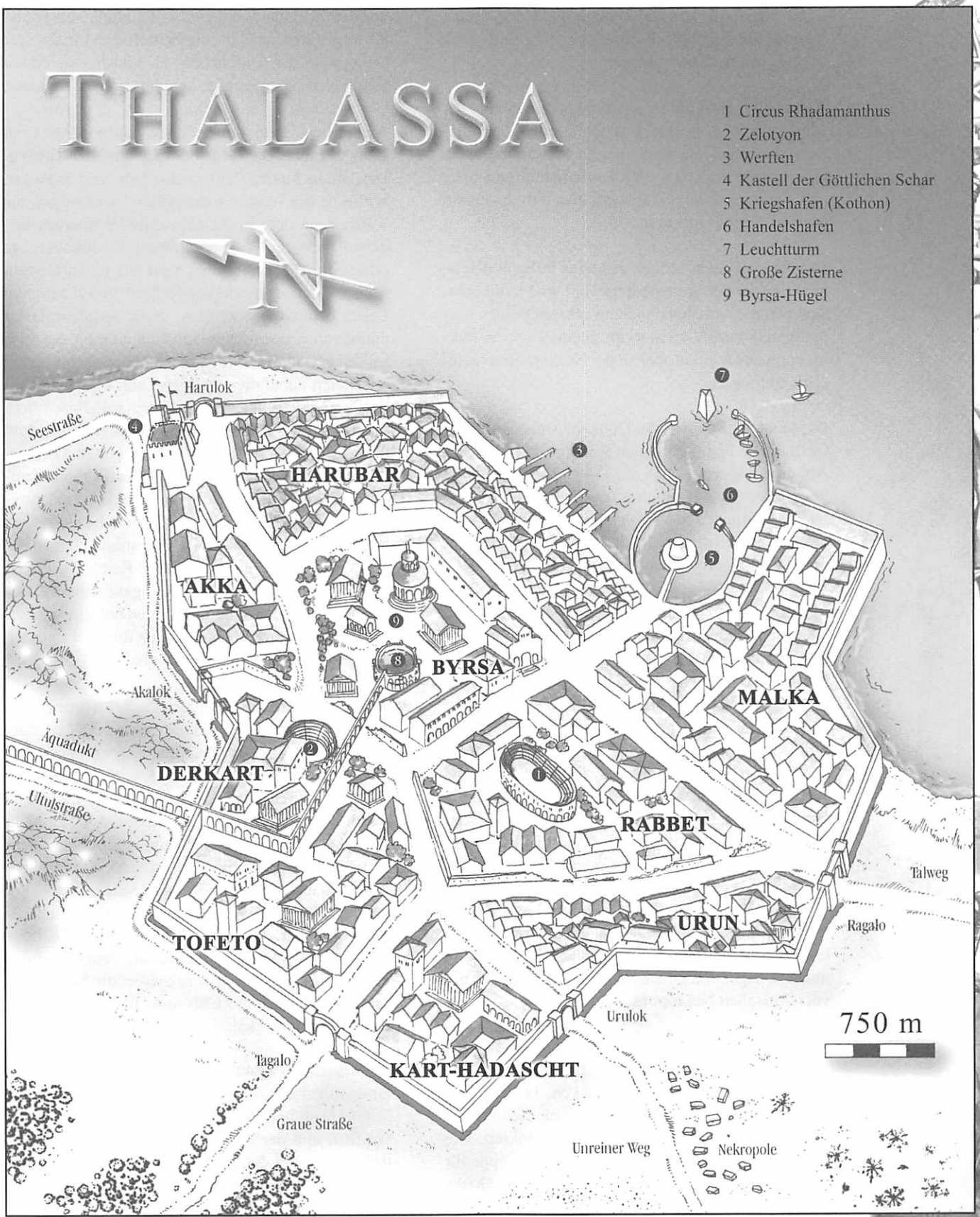
Malka ist die Stadt der Seeleute und Färber. Hier hängen auf vielen kleinen Plätzen purpurfarbene Segel zum Trocknen aus, und in Tonöfen wird Salzlauge zum Haltbarmachen der Farben zum Sieden gebracht. Die Gäßchen, die zwischen den Plätzen verlaufen, bilden ein unübersichtliches Gewirr. Die meisten Häuser bestehen nur aus Kieseln, Schilfrohr, Muscheln und Lehm und können leicht abgerissen oder erweitert werden.

Rabbet ist das pulsierende Zentrum des Handels und der Neuigkeiten. Auf großen Plätzen, die von kühlen steinernen Hallen gesäumt werden, wird alles verkauft, was das Imperium an Waren anbieten kann. Bis spät in die Nacht regiert ohrenbetäubender Lärm in den Steingassen und in den Tavernen. Das leichte Vergnügen ist hier immer schnell zu finden. Im triumphalen **Circus Rhadamanthus** finden jede Trideade Wagenrennen statt, bei denen man sein Geld durch Wetteinsatz vervielfachen oder verlieren kann. Rabbet wird überwiegend von Kleinhändlern und Besuchern bewohnt, die in mehrstökkigen engen Mietshäusern unterkommen.

Harubar, die Stadt der Werften, gibt Zimmerleuten, Schmieden, Segelmachern und Tauwirkern Arbeit, denn hier werden die größten Schiffe des Imperiums gebaut. Das Holz dazu wird aus den nördlichen Provinzen entlang der Küste auf Sklavengaleeren herbeigeschafft. Die Handwerker wohnen im Schatten der Lastkräne und meterhohen Schiffswände in armseligen Bretterbuden.

Akka ist die Waffenschmiede des Imperiums. Hier wird die Ausrüstung für die Heere des Reichs hergestellt, vom ledernen Brustharnisch bis zum Pilum. Außerdem befindet sich in Akka das **Kastell der Göttlichen Schar**, Elitekriegern, die nur dem Befehl des Rhadamanthus unterstehen. Anders als in den üblichen Heeren setzt sich die Göttliche Schar aus jungen, hochwohlgeborenen Männern thalassischer Familien zusammen.

Derkart wird auch „der Glanz der Perle" genannt, denn überaus prächtig sind die Gebäude dieses Stadtteils, die überwiegend öffentlichen Zwecken dienen. Feinster Marmor und edelste Metalle werden hier für Badehäuser, Sportanlagen, Theater und Bordelle verwendet. Schöne Gärten mit seltenen Pflanzen- und Tierarten liegen zwischen den Attrak-


THALASSA
1 Circus Rhadamanthus
2 Zelotyon
3 Werften
4 Kastell der Göttlichen Schar
5 Kriegshafen (Kothon)
6 Handelshafen
7 Leuchtturm
8 Große Zisterne
9 Byrsa-Hügel
N
Harulok
Seestraße
HARUBAR
AKKA
BYRSA
MALKA
Akalok
Äquadukt
DERKART
Ululstraße
RABBET
Talweg
URUN
Ragalo
TOFETO
Urulok
750 m
Tagalo
KART-HADASCHT
Graue Straße
Unreiner Weg
Nekropole



tionen verstreut. Das **Zeletyon**, eine riesige Arena, hat sowohl Platz für die Gladiatorenkämpfe als auch für aufwendige Seeschlachten.

Tofet und **Kart-Hadascht** sind die Wohnstädte der edlen und reichen Thalasser, die großzügige Paläste und Häuser bewohnen. Ein übersichtliches Netz aus breiten Straßen, vielen Denkmälern und offenen Plätzen verleiht Thalassa hier den Anschein vollkommener Ordnung.

Urun bietet ein schäbiges Bild aus billigen Mietshäusern, die völlig überbelegt sind, und Unterständen. Nur die Ärmsten und Schwächsten hausen freiwillig in diesem Viertel, wenn sie noch dem Schicksal entgehen können, sich in der Nekropole verkriechen zu müssen.

Byrsa ist der Stadtteil der Dunklen Meister und der Gottheiten, die im gesamten Reich verehrt werden. Auf einem Hügel stehen die Viarchatshalle und die Tempel des Rhadamanthus, der Dunklen Dreiheit und des träumenden Vierten Koruch in verschwenderischer Pracht, aber auch kleinere Schreine für die vielen anderen Chaosgötter fremder Völker.

Malka, Rabbet, Harubar, Akka und Byrsa sind die alten Stadtteile von Thalassa, sie stammen aus der Zeit vor dem Krieg gegen die Verräter. Die alten Ringmauern ziehen sich noch als Mauerreste, die von Pflanzen überwuchert sind, hin. Derkart, Tofeto, Kart-Hadascht und Urun sind erst in jüngerer Zeit erbaut worden. Unter der gesamten alten Stadt erstreckt sich eine zweite, unterirdische Stadt, die **Katakomben**. Dieses lückenlose Netz aus Gängen und Kammern war in der wechselvollen Geschichte Versteck, Zuflucht, Friedhof oder Exil, aber ihr wahrer Ursprungsgrund ist vergessen. Offiziell ist das Betreten der Katakomben verboten, aber eine vollständige Kontrolle ist unmöglich, denn zu zahlreich sind die Eingänge. Die Katakomben haben sich teilweise auch unter die Neustadt geschlichen; man munkelt sogar von einem Verbindungstunnel zu der vorstädtischen Nekropole.

Thalassa besitzt einen Kriegshafen und einen Handelshafen. Der Kriegshafen oder **Kothon** ist ein rundes, vollständig gemauertes Becken. In der Mitte befindet sich ein runder Festungsturm; die Einfahrt wird von zwei eckigen Wachtürmen flankiert. Die Außenmauern enthalten Docks von 40 m Länge für die Kampfschiffe der Valianer und spezielle Docks für die Schwarzen Galeeren. Der **Handelshafen** liegt vor dem Kothon und dient der Landung von Transportschiffen, die Nahrungsmittel und Luxusgüter bringen. In der Einfahrt des Handelshafens erhebt sich der große dreieckige Leuchtturm von Thalassa.

An den beiden Haupttoren Thalassas beginnen zwei große Straßen: die **Graue Straße** und der **Talweg**. Die Graue Straße führt in den Norden Chryseias, vorbei an der Westseite des Nyktoros-Gebirges; sie wurde nach dem Krieg gegen die Verräter weitergebaut, um ganz Vesternesse zu erschließen. Sie erhielt ihre Bezeichnung, weil für jeden Grauen Meister, der am Ende der Kampfhandlungen sein Leben ließ, ein großer Stein in das Straßenpflaster eingesetzt wurde, der seinen Namen trägt. So marschieren Thalassas Heere noch heute nach Norden und treten dabei die einstigen Feinde der Dunklen Meister mit Füßen. Der Talweg schlängelt sich durch die Berge zur Westküste und endet an dem kleinen, militärisch ausgebauten Hafen **Oktrea**. Hier befindet sich auch eine große und außerordentlich stark befestigte Zauberwerkstatt der mächtigsten Dunklen Meister, der so genannte **Kerker**. Dort ist ihre militärmagische Machtzentrale, Unmengen von Zauberwerk und anderen im Krieg erbeuteten Schätzen lagern in schier unzugänglichen Kammern, und dämonische Geiseln werden in speziellen Gefängnissen bewacht, um die verbündeten Fürsten des Chaos im Zaum zu halten.

Nördlich der Stadt steigen die **Ultulberge** an, schmale, steile Hügel, die mit Seekiefern bewaldet sind. Der Kühle und der guten Luft wegen haben manche wichtigen Personen sie zu ihrem Wohnsitz gewählt. Durch eine Schlucht verläuft der große **Aquädukt**, der das ganze Jahr über Wasser aus dem Nyktoros nach Thalassa bringt. Parallel zu dem Aquädukt verläuft die **Ultulstraße**, die aus den Ultulbergen kommt und zum Togalo- bzw. zum Akalok-Tor führt. Weiter nördlich klettert die Ultulstraße in die Ausläufer des Nyktoros-Gebirges hoch und endet vor **Adamanthur**, dem Palast des Rhadamanthus. Eine andere Straße, die **Seestraße**, folgt der Küstenlinie Chryseias Richtung Norden und beginnt am Akalok-Tor.

Im Westen der Stadt breitet sich die **Nekropole** in einer verkarsteten Ebene aus. Es ist eine Stadt der Toten, bestehend aus steinernen Mausoleen und Grüften, und der Lebenden, nämlich der Ärmsten der Armen und der „lebenden Toten", den Ausgestoßenen der Gesellschaft. Zwischen der Nekropole und dem Urulok-Tor liegt der **Unreine Weg.**

Insûl Valianes - die valianischen Inseln

Valian besteht aus den beiden großen Hauptinseln **Tanit** und **Zana**, den etwas kleineren Inseln **Leuke**, **Hasdrul**, **Morkit**, **Gisbat** und **Morbaales**, sowie aus über 100 weiteren winzigen, meist unbedeutenden Inseln.

Gewaltige, aus dem Meer aufsteigende Felsen scheinen dem Reisenden jede Annäherung zu verwehren. Die valianischen Inseln zeigen sich ihm zunächst von ihrer abweisenden Seite. Wie Bastionen fallen die Küsten zum Meer hin ab und bilden so auf fast allen Seiten ein natürliches Bollwerk gegen Eindringlinge jeder Art. Nur an den Stellen, an denen sie unterbrochen sind, findet man kleinere und größere Fischerhäfen. Beherrscht werden die Küsten von festungsartigen Kastellen, die hauptsächlich errichtet wurden, um die Inseln vor Piraten zu schützen.

Im Landesinneren ändert sich das Bild. Sanfte Hügel, bedeckt von den wogenden Halmen der Weizenfelder oder den blaugrünen Tupfen der Olivenbäume, bestimmen das Landschaftsbild. Dazwischen liegen immer wieder eingefriedete Obstgärten. Die erstaunlich gut ausgebauten Straßen und Wege, die zu schönen Landsitzen oder luftig auf den Hügeln gelegenen Städten und kleinen Marktflekken führen, sind von Schatten spendenden Bäumen gesäumt. Bis auf den unheimlichen Wald auf Morbaales (s. unten) gibt es in dieser Provinz jedoch keine größeren Waldgebiete mehr.

Valian hat aber noch ein anderes Gesicht. In manchen Gegenden mußte die fruchtbare Landschaft häßlichen Kratern, Halden und Schlackebergen weichen, die wie Geschwüre das Land verunstalten. Das ist der Preis für den Reichtum, den die Valianer aus dem Inneren ihrer Inseln holen, die wertlosen Auswürfe der Zinn- und Goldminen.

Auch die valianischen Städte unterscheiden sich nicht wesentlich von ihren Gegenstücken auf Ljosgard. Sie sind allenfalls kleiner, beschaulicher und vor allem ruhiger. Exemplarisch wird dies an der Provinz *Melqart Candranor* deutlich: Das Geburtsland des Imperiums hat nach dem Brand von Candranor lange vor dem Krieg gegen die Verräter seine zentrale Bedeutung verloren. Candranor hat davon eher profitiert, da die meisten Viarchen sich in Thalassa oder auf ihren Gütern in den Provinzen aufhalten, und die alte Hauptstadt so den normalen Valianern überlassen bleibt. Die Halbmillionenstadt unterscheidet sich überraschend wenig von ihrem Gegenstück auf *Ljosgard*. Sie ist ein Zentrum des Handels und der Handwerkskünste, das allerdings durch seine Randlage im neuen Imperium nur noch den zweiten Rang deutlich hinter Thalassa einnimmt. Dafür kann man hier relativ frei vom allgegenwärtigen Schatten des Viarchats leben. So blüht hier auch die normale Zauberei abseits der Seemeistermacht. Candranor ist immer noch berühmt für seine Seefahrer, und die wichtigsten Handelshäuser Valians haben ihren Stammsitz hier, auch wenn die Hauptniederlassung in Thalassa liegt.

Die Insel **Morbaales** trug einst den Namen Urovalpanu und war Alpanu geweiht. Seitdem dort aber im Zuge der Götterkriege Priester und andere Diener der alten Lichtgötter zu Tausenden geopfert wurden, heißt die Insel nur noch Morbaales. Dieser Name bedeutet in etwa „den Göttern geopfert", was aber auch als „die Götter geopfert" gelesen werden kann. Morbaales ist der rituelle Hauptsitz der Hohepriesterin Janlas. Männer dürfen die Insel nur betreten, wenn sie als Menschenopfer für die Göttin vorgesehen sind. Das Eiland ist größtenteils bewaldet. In dem stets im Zwielicht gelegenen Wald von Morbaales tummeln sich Riesenspinnen, Dämonen und allerlei andere Ungeheuer auf das sie Janlas Auge erfreuen. Wie und wovon sich diese Ungeheuer ernähren, sind Fragen, über die man sich in Candranor und den anderen Städten auf den Inseln lieber keine Gedanken macht.

Die Inseln sind vom **Klima** begünstigt. Die Sommer sind sonnig, die Winter milde. Das Seeklima sorgt auch an heißen Tagen für angenehmen Wind. Sogar in der Metropole Candranor kann man im Sommer einigermaßen frische Luft atmen. Die Inseln bleiben von Witterungsschwankungen oder Stürmen fast völlig verschont. In diesem ausgewogenen Klima gedeihen Getreide und Wein gut.

Oran Estralu - die Südküste

Es ist schlankweg übertrieben, den Norden Lamarans als einen liebreizenden Flecken *Myrkgards* zu bezeichnen. Die Jahrhunderte lange Kultivierung durch Heerscharen von Sklaven hat jedoch ihre





Spuren hinterlassen. Entstanden ist eine Kulturlandschaft, geschaffen durch Magie und Menschenhand, die auf den ersten Blick fast schon wie ein idyllischer Garten wirkt. Doch hinter dieser friedlich anmutenden, eher ländlichen Fassade blühen in den großen Städten gefährliche Intrigen und blutiger Verrat genauso wie geschäftiger Handel und meisterliches Handwerk.

Im Imperium werden vom Gemeinen Volk die beiden Provinzen *Oran Estralu Senes* (Corua und Leonessa) und *Oran Estralu Tardis* (Serenea, Tevarra und Moro) nur noch bei offiziellen Anlässen mit ihren wahren Namen bezeichnet. Vielmehr hat sich im ganzen Imperium für den alten Namen *Oran Estralu* (Südküste) der aus der *Linga Ferangah* entlehnte Name **Estralien** eingebürgert. Estralien erstreckt sich von den Nordhängen der Kafberge bis an das Wasser des Meeres der Fünf Winde und des Golfes der Blauen Wellen.

Klima und Wetter

Die Oran Estralu Senes hat auf den Inseln und an der Küste ein sehr mildes Klima mit mäßigen Niederschlägen. Bestimmt wird das Wetter hier von den das ganze Jahr hindurch wehenden Nordost- und Nordwestwinden, die zum einen die notwendigen Niederschläge bringen, zum anderen dafür sorgen, daß die Temperaturen auch im Hochsommer halbwegs erträglich bleiben. Im Landesinnern ändern sich dann die klimatischen Verhältnisse. Dort, wo das Hügelland zu den Kafbergen hin ansteigt, nehmen die Niederschläge zu, weil sich die vom Meer kommenden Wolken an den Bergen stauen und abregnen. Gleichzeitig nehmen die Temperaturen mit zunehmender Höhe ab, und auf den höchsten Berggipfeln der Kafberge liegt nicht selten im Hochsommer noch Schnee.

In der Oran Estralu Tardis entwickelt sich das Klima anders. Wo hier die regenbildenden Berge fehlen und nur die niedrigen Ketten der roten Hügel liegen, wird es mit zunehmender Entfernung zur Küste heißer und immer trockener. Das Hügelland geht in die niederschlagsarmen Steppen- und schließlich in die niederschlagslosen Wüstengebiete über, die einen großen Teil Nordlamarans ausmachen. In den Kafbergen kommt der Übergang zwischen fruchtbarem Land und Wüste sehr abrupt. Ein Wanderer, der die Kafberge in Richtung Süden überquert, ist auf der Nordseite eines Passes noch umgeben von fruchtbaren Wiesen und Wäldern. Sobald er jedoch die Wasserscheide überwunden hat, findet er sich auf einmal in einer staubigen Geröllwüste wieder, in der im besten Falle noch einige Dornenbüsche wachsen.

Aufgrund heftiger Regenfälle und vermehrt auftretender Stürme fallen die Wintermonate eher ungemütlich aus. Den stürmischsten und kältesten Winter besitzt zweifelsohne die Ostküste der Oran Estralu Senes. Die gefürchteten Orkane der Regenbogensee rasen über Tausende von Kilometern freien Wassers, bis sie von Nordwesten her über das Land hereinbrechen. In der Oran Estralu Tardis sind es die nicht ganz so heftigen und vor allem wärmeren Stürme des Meers der Fünf Winde, die das schlechte Wetter bringen.

Die meiste körperliche Arbeit wird durch Sklaven erledigt. Der Sklavenhandel ist ein florierendes Geschäft und aus den Randländern des Imperiums fließt ein beständiger Strom an Menschenmaterial in die aufstrebenden estralischen Provinzen. Je nach Befähigung enden die Unglücklichen als *Seelenlose* (Amentu), die fast schon wie Tiere gehalten werden, als Testpersonen für gewagte magische Experimente, als Menschenopfer für die finsteren Riten im Dienste an der Dunklen Dreiheit oder als Antriebsmaterial der Mensch-Maschinen in den Schwarzen Galeeren. Nur wenige Sklaven können sich ihre Freiheit erkaufen; kaum einmal wird ein Sklave in die Freiheit entlassen. Derartiges Verhalten ist einfach unvalianisch.

Entflohene Sklaven werden durch Sklavenjäger genannte Ordensritter Janlas verfolgt. Diese Glaubensstreiter verfügen über magische Methoden, wobei das *Erkennen des Versklavten* (wirkt ähnlich wie *Erkennen des Verdammten*) nur ein Beispiel ist. Wieder eingefangene Sklaven werden ohne Ausnahme Janla geopfert.

Auch in Estralien ist die Magokratie der Viarchen natürlich vorherrschend. Schließlich verbinden permanente Tore die Macht- und Verwaltungszentren des Reiches miteinander. Allerdings ist sie unterschwelliger ausgeprägt als im bedrückenden Moloch von Thalassa. Zwar trifft man auch hier in aller Öffentlichkeit auf Dämonen oder Elementarwesen, die durch magische Bande zu irgend einer Aufgabe gezwungen werden, doch derartige Wesen sind nicht allgegenwärtig wie im eigentlichen Kernland des Imperiums.

Estralien ist das Zentrum der thaumaturgischen Künste des Imperiums. Bemerkenswert ist auch der Grad, den man in der Verschmelzung der Thaumaturgie und der Beschwörungsmagie erreicht hat. Dabei hat sich insbesondere die Magieform der **Pageoturgie**, die Kartenmagie, die durch ihre Kontraktblätter ein schnelleres Beschwören ermöglicht, als besonders nützlich erwiesen. Die Pageoturgie wird vordringlich in Tura gelehrt und bildet einen weiteren Stütz-

pfeiler der Zaubermacht der Seemeister. Ihre Geheimnisse werden jedoch eifersüchtig gehütet und nur wenigen zugänglich gemacht. Dadurch soll gewährleistet sein, daß die Errungenschaften der „technischen Magie" nicht in falsche Hände geraten. „Pageoturgisten" kommen von ihrem Ansehen her fast den Viarchen gleich, und auch viele Viarchen haben sich diese neue arkane Kunst angeeignet.

Geschaffen von Magie und Menschenhand ...

Wie die Kernlande des Imperiums, so ist die Oran Estralu eine alte, vom Menschen geprägte, aber auch durch das Viarchat gepeinigte Kulturlandschaft. Von mehreren großen Flüssen durchzogen und mit fruchtbarem Boden gesegnet, wird der Großteil des Landes landwirtschaftlich genutzt. Nach und nach haben die Menschen die Natur hier so weit gebändigt, daß es heute nur noch wenige unberührte oder ungenutzte Landstriche gibt. Besonders deutlich wird dies an den Flüssen. Ausgedehnte **Bewässerungssysteme** durchziehen das Land. Weite, unbesiedelte Landstriche wie in den dunâthischen und moravischen Wäldern oder den lamaranischen Wüsten gibt es praktisch nicht. Gehöfte, Dörfer und Städtchen sind dicht und gleichmäßig über das Land verteilt. Dazwischen künden Villen und große Latifundien, die inmitten herrlicher Gärten liegen, vom Reichtum der Region.

Was sehr schnell auffällt: In einer Stadt am Meer der Fünf Winde wird der Tagesablauf von der Sonne bestimmt. Egal ob in einem kleinen Provinzstädtchen oder in einer der großen Metropolen, künstlich erzeugtes Licht ist teuer und nicht sehr effektiv. Folglich hängt der gesamte Lebens- und Arbeitsrhythmus in den Zentren vom Licht des Tagesgestirns ab. Fast ein Fünftel der Bevölkerung lebt mittlerweile in diesen aufstrebenden Zentren der Wirtschaft und des Handels, denn viele Städte in der Oran Estralu zählen zu den größten des Imperiums.

Auf verblüffende Weise unterscheiden sich die Städte Estraliens kaum von ihren Schwesterstädten auf *Ljosgard*. Auch die Einwohnerzahlen ähneln sich. Allerdings sind die Städte Estraliens nicht besonders feindlich gegeneinander eingestellt (obschon man im Bereich des Handels kräftig miteinander in Konkurrenz steht), so daß die Befestigungsanlagen auf *Myrkgard* nicht so gewaltig ausfallen, wie das in den Küstenstaaten der Fall ist.

Scharidische Einflüsse kann es aufgrund der anders verlaufenen Geschichte logischerweise nicht geben. Der Hauptunterschied jedoch sind die Städtenamen, denn natürlich führen im Dunklen Imperium die Städte ihre althergebrachten Namen - das *Neu-Vallinga* hat sich auf *Myrkgard* nicht entwickeln können. Das macht bei so alten Städten wie Tura, Orsamanca, Diatrava und Parduna keinen Unterschied, doch das Estoleo *Myrkgards* führt seinen alten Namen Estora. Auch Alamid heißt auf *Myrkgard* noch immer Altardis. Ein Pendant zu Lanitia gibt es erst gar nicht, da es hier nie zu einer Stadtgründung gekommen ist. Auf eine genaue Auflistung einzelner Städte Estraliens wird an dieser Stelle verzichtet, doch sie alle sind groß, aufstrebend und prächtig, wie viele ihrer Bewohner aber unter der schillernden Oberfläche verdorben und verdreht.

Küstengebiete

Betrachten wir nun die Oran Estralu etwas genauer. In anderen Regionen des Imperiums hört an der Küste das Land auf, in Estralien fängt hier die See an. Man lebt an, von und mit dem Meer. Für die Menschen dieser Region ist die See nur selten ein Feind, sondern meistens ein guter Freund. So ist es nur recht und billig, wenn mit der Beschreibung der Oran Estralu dort angefangen wird, wo sie in der Regel ein Besucher auch das erste Mal kennen lernt: an der Küste.

Wer von Gismolok aus genau nach Westen segelt, erreicht den Kontinent Lamaran etwa an der Ostgrenze der *Oran Estralu Tardis* bzw. der Westgrenze der Provinz *Meketu* (je nachdem, wohin der Betrachter schaut). In westlicher Richtung führt die weitere Reise tagelang an niedrigen, nur spärlich bewachsenen Hügeln vorbei. Ein breiter, flacher Strand trennt die Hügel vom Meer. Dörfer oder Städte sind hier selten. Die wenigen Siedlungen im Küstenraum werden zum Schutz gegen die zahlreichen Piraten meistens von einer Burg oder einem Turm überragt. Eine Ausnahme stellen die Flußmündungen des **Oum Bakre** und des **Nunjo** dar, in deren Niederungen man dank ausgiebiger Bewässerung intensiv genutztes Ackerland finden kann.

Weiter gen Westen sieht das Land bedingt durch die hier allmählich zunehmenden Niederschläge auch farbenfroher und frischer aus. Den westlichen Rand dieser Inselregion bildet ein Hügelland aus alten



Vulkanen. Die Küste besteht hier an vielen Stellen aus senkrecht aufsteigenden Granitwänden, Resten explodierter Krater. Einige Vulkane schicken immer noch deutlich sichtbar ihre Rauchfahnen in den Himmel und scheinen einen daran erinnern zu wollen, daß das Land hier noch keineswegs zur Ruhe gekommen ist. Doch dem ist nicht so! Die Vulkane werden durch gewaltige Bannsprüche im Zaum gehalten und stellen keine Gefahr für die Bevölkerung dar. Den größten Vulkan findet man an der Nordspitze der Insel **Yamardin**. Der 2.300 Meter hohe **Montefiho** wird nicht umsonst „Leuchtturm der Götter" genannt und ist das wichtigste Seezeichen Estraliens überhaupt.

Im mittleren Küstengebiet der *Oran Estralu Tardis* weiden auf den kargen Hängen Schafe und Ziegen im Schatten vereinzelter Korkeichen. Diese Gegend ist recht dünn besiedelt. Wegen vieler Untiefen ist diese Küstengegend gefürchtet, und größere Schiffe meiden dieses Gebiet. Entlang der Küste um Diatrava entdeckt der Reisende jedoch gewissermaßen die verschwenderische Seite der *Oran Estralu Tardis*. Überall gibt es hier und auf den der Küste vorgelagerten Inseln große und ergiebige Plantagen, denn insbesondere die flachen Inseln zeugen von einem fruchtbaren Boden, der seinesgleichen sucht.

Die Nordküste der *Oran Estralu Senes* ist auf ihre Weise recht gefährlich. Westlich von **Kap Cergion** zieht sich eine durchgehende, teilweise mehr als hundert Meter hohe Steilwand bis hinüber nach Parduna. Wie mit dem Messer geschnitten, ohne Buchten, ohne Flußmündungen, bietet sie keinerlei Möglichkeit zu ankern oder an Land zu gehen. Schutzlos den Nordstürmen ausgeliefert und gegen die Küste geschleudert, gingen hier schon viele Schiffe unter. Westlich Pardunas bis zum **Kap Cabrar** erstreckt sich dann eine weite, einsame Dünenlandschaft, die tief ins Landesinnere reicht. In dieser kargen Region gibt es nur vereinzelt Fischerdörfer und kleinere Bauernhöfe, deren Bewohner mehr schlecht als recht von ihren Schafherden leben.

Eine der freundlichsten Ansichten schließlich bietet die Westküste der *Oran Estralu Senes* südlich von Kap Cabrar bis hinunter zur Bivarmündung. Die schmale Küstenebene vor den dahinter aufsteigenden Landstrichen wirkt mit ihren vielen Obstbäumen und Blumenfeldern wie ein einziger, großer Garten. Weiter nach Süden hin erreichen die Kafberge das Meer. Als sei ein Teil der Berge im Ozean versunken, liegen dort unzählige kleinere und größere Felsinseln, und die Küste ist von vielen Einschnitten und Buchten zerstückelt. Untiefen erschweren hier die Küstenschiffahrt; die ganze Gegend ist ein wahres Seemannsgrab.

Ein Sumpfland ganz anderer Art bilden die im Osten Sereneas, nördlich von Diatrava gelegenen **Schwarzen Sümpfe**, ein über 5.000 Quadratkilometer großes, menschenleeres Gebiet aus Salzsümpfen. Ungezählte Dämonen und andere Ungeheuer treiben

Die Barriere von Gardis

Aufgrund eines Zauberfehlers bei einer routinemäßigen Wiederaufladung der Barriere vor neun Jahren ging etwas verhängnisvoll schief. Die Barriere weitete sich aus, verschlang sogar die am Ritual beteiligten sieben Dunklen Meister und einen Teil der Stadt Gardis. Die Barriere konnte trotz aller Zaubermacht in den zurückliegenden Jahren nicht gebannt werden. Gebe es innerhalb des Gebiets nicht ergiebige Erzadern aus für die Verhüttung zu Alchimistenmetall notwendigen Metallen, hätte die Provinzverwaltung die Dämonen und die unglücklichen Einwohner von Gardis (samt der sieben Dunklen Meister ...) einfach ihrem Schicksal überlassen. Da man aber weiterhin an das seltene Erz will, mußte man sich mit den Insassen der Barriere einigen und sich ihren Bedingungen fügen. Innerhalb der Barriere hat sich ein seltsames Machtgefüge herauskristallisiert: die Dämonen, darunter auch die gefürchteten Moorbiester, unter der Führung einiger Höherer Dämonen, auf der einen Seite und die Städter, die sich unter den Schutz der Dunklen Meister gestellt haben, auf der anderen Seite. Im Mittelpunkt des Interesses steht jedoch das Erz und jede der Parteien versucht, soviel wie möglich davon anzuhäufen, um im Gegenzug besser durch die Außenwelt versorgt zu werden.

Moorbiest (Grad 2) In: m20

LP 3W6+6	**AP** 2W6+10		EP 5
Gw 60	St 70	B 24	**LR**
Abwehr+12	Resistenz+13/13/11		

Angriff: Klauen+7 (1W6+3) - Raufen+6 (1W6+1)
»Zaubern+16:« *Angst, Elementenwandlung* (Erde zu Morast)
Bes.: nur mit magischen Waffen zu treffen

Moorbiester sind 1,50m große, menschenähnliche Dämonen mit schaufelartigen Klauenhänden und warzenübersäter Lederhaut, von der schwarzer, stinkender Morast tropft. Ihre Köpfe haben eine dreieckige Schädelform und hängen beinahe bis auf die Brust herunter. Die Augen glimmen bläulich und haben das Aussehen verschrumpelter Rosinen. Moorbiester können auf sumpfigem und morastigem Untergrund gehen ohne einzusinken. Bis zu dreimal am Tag können sie Erde in übel riechenden Morast verwandeln (Dauer 5 min), z.B. um Moorlöcher für ahnungslose Opfer oder als Versteck für sie selbst anzulegen.

hinter einer **magischen Barriere**, die zum Schutze des Umlandes eingerichtet wurde, ihr Unwesen. Das besondere an dieser Barriere ist: Jedes Lebewesen gelangt hinein, doch keines kann wieder hinaus. Leblose Materie passiert die Barriere schadlos. So jedenfalls wird es im Imperium allgemein verbreitet; eine magisch erzeugte, halb durchlässige Membrane, die auch jegliche Magie von innen nach außen und von außen nach innen verhindert. Innerhalb der Barriere kann jedoch gezaubert werden, Beschwörungen allerdings sind innerhalb der Barriere nicht möglich.

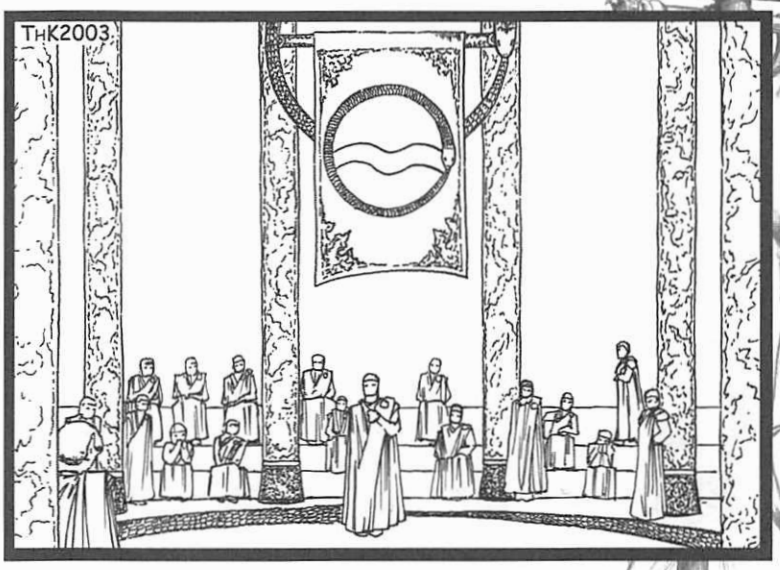
Landesinnere

Die fruchtbarsten und am dichtesten besiedelten Bereiche sind die Ebenen. Egal, ob sie als große Latifundien der Großgrundbesitzer mit Heerscharen von Sklaven, als kleine Höfe von Pächtern oder als Adelsgüter bewirtschaftet werden, das Bild ist das gleiche: Getreidefelder, Obst- und Gemüsegärten und Olivenhaine so weit man schauen kann, nur unterbrochen von den zahlreichen Dörfern und Städtchen. Diese Landstriche sind die Kornkammern Lamarans. Die hier geernteten Mengen an Getreide sind so groß, daß damit nicht nur die gesamte einheimische Bevölkerung versorgt werden kann, sondern ein nicht unerheblicher Teil der Ernte wird auch in das Kernland des Imperiums exportiert, um die hungrigen Mäuler der Menschenmassen in Thalassa und Candranor zu stopfen.

Dort, wo die Ebenen allmählich in Hügelland übergehen, ändert sich das Bild. Das Land ist nicht mehr so ergiebig, der Boden steiniger und weniger fruchtbar. Durch die massiven Abholzungen für den Schiffbau sind die Waldbestände zu kleinen Waldungen geschrumpft. Weitsichtige Aufforstungsmaßnahmen sind eher selten.

Weiter nach Osten hin bestimmen alte, seit langem erloschene **Vulkankegel** das Landschaftsbild. Viele dieser Berge sind noch mit Wald bestanden, und in etlichen Kratern haben sich Seen gebildet. Aus diesem Gebiet mit seinen guten Quellen beziehen zahlreiche Städte ihr Wasser, das in Aquädukten dorthin geführt wird. Hier finden sich auch Thermal- und Mineralquellen, die sogar in Thalassa bekannt sind. Verschiedene Gerüchte raunen davon, daß in den Seen gefährliche Ungeheuer hausen sollen, Relikte lang vergangener Kriege. Ob dies gar eine Folge der legendären Götterkriege oder bloß doch nur der weinseligen und vor allem sehr regen Phantasie einiger Provinzler entsprungen ist, darüber schweigt man sich Imperium geradezu verdächtig aus.

Bis etwa zur Bucht von Tura bilden die Kafberge eine natürliche Barriere zwischen der heißen Wüste im Süden und dem fruchtbaren Seeklima im Norden. Inmitten der *Oran Estralu Tardis* endet die-



se natürliche Barriere. Die östlichsten Ausläufer des Gebirges gehen langsam in Hügelland über, das sich bis zum Sabildelta erstreckt. Das tardische Hügelland profitiert teilweise noch von der Nähe der Berge und dem Klima um die Bucht von Tura. Hier gibt es genug Niederschläge und unterirdische Quellen, um eine kleine Seenlandschaft zu speisen, in der erstklassiges Obst reift und gute Weine erzeugt werden. Oliven-, Mandel- und Aprikosenbäume gedeihen ebenfalls gut, und im trockensten Teil der roten Hügel wachsen immer noch Dattelpalmen und Feigenbäume. Da weiter südlich die lebensfeindliche Wüste beginnt, existieren in den Hügeln mehrere Festungen, die Einfällen nomadischer Stämme einen Riegel vorschieben sollen.

Das eigentliche Hinterland des Ostens der *Oran Estralu Tardis* ist eine kärgliche Steppe, die in das Hügelland der Dschebel Talab übergeht, welches wiederum die heißen Winde aus den Reg Taif halbwegs zurückhält und das Leben hier einigermaßen erträglich macht. Der fruchtbare Küstenstreifen zwischen Orsamanca und Altardis, in dem Getrei-



de- und Obstanbau gute Ernten bringen, macht die Region zu einer recht wohlhabenden Gegend.

Kafberge

Die Kafberge sind ein wildes, meist sehr unzugängliches Bergland. Die tieferen Bereiche der engen und steilen Täler sind mit dichten Wäldern bestanden, die höchsten Bergspitzen liegen schon in der Eis- und Schneeregion. Die Wälder liefern Bauholz für die Städte und Werften, und in einigen unzugänglichen Gebirgstälern findet man einsam gelegene Erzminen und Schmelzöfen. Aber je teurer Holz wird, um so mehr lohnt sich auch hier der Einschlag. Daher entstehen auch in diesem Gebirge allmählich die ersten kahlen Hänge. Insgesamt gesehen, ist dieses Gebiet bisher kaum von Menschen betreten worden.

Zurückgezogen leben hier vereinzelt die Nachfahren der nordlamaranischen Urbevölkerung, die einst durch die Meervölker in die Kafberge abgedrängt wurden. Als zähe Krieger trifft man sie manchmal auch in den valianischen Heeren und Flotten an.

Nur an zwei Stellen ist der Mensch bisher wirklich in die Kafberge eingedrungen. Im Pantabrionischen Gebirge, im Quellgebiet des Lento, finden sich die reichhaltigsten Silber- und Eisenerzadern der Kafberge. Die zweite Region liegt südlich von Azzo, wo sich neben großen Lagerstätten an Eisenerz zwei ganz besondere Schätze finden: Quecksilber und Blei. In beiden Gebieten sind zahlreiche Minen, Hochöfen und Hammerwerke entstanden, um die Erze zu fördern und zu verarbeiten. Auch in der Oran Estralu Tardis gab es früher viele Bergwerke. Aber schon lange sind die Erzgänge erschöpft, und in den vergangenen Jahrhunderten holte sich die Natur die alten Minen, Städte und Straßen zurück.

Das unterirdische, in den Kafbergen verborgene **Drrdrr'hom** ist nur noch eine verwunschene Ruine in einer abgelegenen, schwer zugänglichen Gegend. Man raunt jedoch, in jüngster Zeit habe sich ein dunkler Schatten von entsetzlicher Macht in den Bergen breit gemacht, und allerlei andere Geschichten über mysteriöse Vorkommnisse in den Bergen sind im Umlauf. Die örtlichen Autoritäten bis hin zur Provinzverwaltung tun das aber als das haltlose Gewäsch einiger unwissender Bauern ab. Vielleicht wissen sie wirklich nichts, oder aber ihnen ist der wahre Grund nur zu genau bekannt.

Das Unterwasserreich Oceanes

Zur Oran Estralu zählt man auch noch die Provinz *Oceanes* - gemeinhin nur als das Schreckensreich unter den Wogen bekannt. In *Oceanes* stellen die grausamen **Seeteufel** (Oni in der *Maralinga*) die Oberschicht und beherrschen die viel zahlreicheren **Fischmenschen**, das Volk der Ychteander in der *Maralinga*. Hier hat sich aber über die Jahrhunderte die diktatorische Herrschaftsform ziemlich zerfasert, so daß die einst unterjochten Fischmenschen keine Sklaven mehr sind, sondern über den Status „Bürger des Imperiums" verfügen. Faktisch sind sie aber Bürger zweiter Klasse, denn ihnen bleibt in der Regel der Zugang zur Oberschicht von *Oceanes* verwehrt. In Wahrheit hat sich im heutigen *Oceanes* nicht viel gegenüber den Anfängen verändert: die Oni herrschen, das Volk der Ychteander erledigt die Arbeit.

Die Oni verehren vor allem den Fürsten des Schwarzen Wassers, also den Dämonenfürsten **Vatarahrn**, huldigen aber auch der Dunklen Dreiheit, bevorzugt Cutulul, und dem Staatsgott Rhadamanthus. Die Fischmenschen beten dagegen insbesondere zu Rhadamanthus, von dem sie sich eine Verbesserung ihrer nichtsdestotrotz mißlichen Lage versprechen, und nur wenige verehren die Dunkle Dreiheit wirklich. Vatarahrn wird vom Volk der Ychteander normalerweise nicht gehuldigt, genauso wenig wie dem in Vergessenheit geratenen Fischmenschengott Kaouri. Er ist im Zuge der Götterkriege mit dem alten Reich unter den Wogen untergegangen.

Der Seemeister **Kanthalassar**, Veteran des „Kriegs gegen die Verräter", verwaltet von der Unterwasserfeste Morkathûl, gelegen im bodenlosen Abgrund (Kylma'alot in der Sprache der Fischmenschen), die gesamte Provinz. Er gilt immer noch als einer der mächtigsten Viarchaturen, hält sich aber wohlweislich schon seit Jahrhunderten aus dem Ränkespiel im Viarchat heraus. Über seine Feste **Morkathûl** ranken sich wahrhaft unglaubliche Gerüchte. Doch nur wenige Menschen haben diese finstere Unterwasserfeste gesehen und noch viel weniger sie wieder lebend verlassen, um darüber verlässliche Berichte abliefern zu können. Im ganzen Imperium erzählt man sich immer wieder augenzwinkernd die wildesten Geschichten über monströse Kraken, Werhaie, Teufelsfische und über noch viel schlimmere Kreaturen, die nichts als Angst und Schrekken verbreiten können. Doch niemand ahnt, wie erschreckend nahe man damit der Wahrheit kommt.

Die Götter der Valianer

Die alten valianischen Götter, die auf *Ljosgard* immer noch angebetet werden, sind während der Götterkriege aus *Myrkgard* vertrieben worden und haben dort keine Anhänger mehr. Von Staats wegen verordnet ist im Imperium der Dunklen Meister der Glaube an die Dunkle Dreiheit und an Rhadamanthus, den gottgewordenen Beschützer Valians.

Aber auch die Götter und Dämonenfürsten anderer Völker haben ihre Gläubigen unter denjenigen Valianern, die sich davon handfeste Vorteile versprechen. Im Imperium hat z.B. der Gott **Jakchos** (F) eine feste Anhängerschaft; zumeist dort, wo intensiv Wein angebaut wird. Als Gott des Rausches und des Weines hat er noch jede Umwälzung in den Götterhimmeln überstanden. Auf *Myrkgard* zeigt sein Kult aber eine ausgesprochen gewalttätige Neigung. In gewissen Nächten ist es lebensgefährlich, sich im Freien aufzuhalten, wenn Horden betrunkener und aufgepeitschter Jakchos-Anhänger durch Felder und Wälder streifen und in ihrem Blutrausch schon manchen Fremden mit bloßen Händen in Stücke gerissen haben.

Wie im Osten KanThaiPans auf *Ljosgard* verlangen die Chaosmächte, die in der Dunklen Dreiheit vertreten sind, regelmäßige **Menschenopfer**. Mit wenigen Ausnahmen trifft dieses Los aber nicht die freien Bürger des Imperiums, die jederzeit die Möglichkeit haben, sich freizukaufen und einen Sklaven oder verurteilten Verbrecher als Ersatzopfer anzubieten. Für eine „Meerbraut Cutululs" kann zwar keine Stellvertreterin einspringen, aber es kommt selten vor, daß Töchter wohlhabender oder gar adliger Familien als Opfer ausgewählt werden - meist als Folge von Intrigen oder Racheschwüren, denn die Priester sind bestechlich. Die ärmsten Bevölkerungsschichten haben zwar nicht die Mittel, Ersatz für Opfer aus ihren Reihen zu kaufen, aber auch sie trifft das schwere Los eher selten. Die Dunkle Dreiheit ist mit der derzeitigen Situation nicht zufrieden, denn die Lebenskraft freier Bürger nutzt ihnen mehr als diejenige verhärmter Sklaven, die schon lange vor dem letzten Opfer mit ihrem Leben abgeschlossen haben. Sie und ihre Priester finden aber wenig Unterstützung im Viarchat oder gar bei Rhadamanthus, die sich in einem einig sind: kein Viarch soll sich vor einem Dämon beugen, sondern umgekehrt! Der Glaube an die Dunkle Dreiheit, auf die die Herren Valians in den Wirren nach dem Krieg gegen die Verräter angewiesen waren, ist mittlerweile aber so im Volk etabliert, daß niemand am gegenwärtigen Zustand etwas ändern will (außer den Sklaven, aber die fragt ja niemand).

Neben den unfreiwilligen Menschenopfern kommt es auch regelmäßig vor, daß Valianer freiwillig der Dunklen Dreiheit ein Leben opfern. Sterbende geben ihre letzte Kraft an Janla hin, um ihre Angehörigen vor Krankheit und anderen Leiden zu schützen, und verzweifelte Mütter, die ein Neugeborenes nicht ernähren können, opfern es auf den Altären Pakuls (als Alternative zu Abtreibungen, die strengstens verboten sind), um den Hunger des Feuergottes zu stillen.

Die Dunkle Dreiheit

Mit Hilfe der drei mächtigen dämonischen Wesen Cutulul, Janla und Pakul konnten die Seemeister unter Rhadamanthus Dämonenheere befehligen und gegen ihre Feinde im Krieg gegen die Verräter einsetzen. Obwohl die Urmächte des Chaos, deren Avatare die Dunkle Dreiheit bilden, durch die List des Gelben Herrn seit Äonen gebunden sind, konnten sie die Dunklen Meister entscheidend beeinflussen und ihnen in den letzten Kriegsjahren auch zum Sieg verhelfen. Damit waren zwar die direkten Feinde, die Grauen Meister, beseitigt, aber dann trafen sich die übernatürlichen Kräfte selbst auf dem Schlachtfeld: die Götterkriege brachen an. Die drei Chaosdämonen schlossen mit den Dunklen Meistern den Pakt, ihnen bei diesen kosmischen Konflikten weiter beizustehen. Als Preis mußten die neuen Herren Valians, die durch die magischen Kämpfe völlig erschöpft waren, den Dämonen geloben, ihren Hunger nach Lebenskraft zu stillen und sie von allen ihren Untertanen als „Dunkle Dreiheit" verehren zu lassen. Da sie über keine Schöpferkraft verfügen, müssen sie ihren menschlichen Gläubigen die notwendige Lebenskraft entziehen. Dies geschieht auf zweierlei Weise: durch die Umwandlung von Sklaven, Kriegsgefangenen und Verbrechern in *Seelenlose* (**Amentu**) und durch Blutopfer. Amentu stehen noch mehr als die kanthanischen OrcaMurai in *Ljosgard* auf einer niederen Stufe der Existenz und sind Tieren näher als Menschen. Sie sind nicht wirklich seelenlos, aber die Kraft ihrer menschlichen Seele und ihre Intelligenz sind sehr stark vermindert. Im Valian der Dunklen Meister werden sie für die niedrigsten Arbeiten eingesetzt:





als Galeerenruderer, im Bergbau, als Lastenträger, bei den einfachsten Arbeiten in der Landwirtschaft usw.

Cutulul (auf *Ljosgard* als KuTuh, Kssul'u oder Yelekan bekannt), Gott der Magie, herrscht über die Schrecken der Meere und über die dunklen Geheimnisse äonenalter Zauberei. Er sieht wie ein nackter fetter Riese mit einem krakenähnlichen Kopf aus. Aus seiner Stirn entspringen Tentakeln, während auf seinem Rücken zwei gigantische Hautflügel wachsen. Er war der erste der drei Dämonen, den Rhadamanthus entdeckte, und er ist auch der wichtigste in der dunklen Trias des Imperiums, da er wie die Seemeister mit den Mächten des Wassers und der Zauberei vertraut ist. Die Fähigkeiten, die er seinen Priestern verleiht, ähneln denjenigen von Schwarzmagiern. Außerdem haben sie Zugang zu Wundertaten, mit denen sie das Meer zu einem Ort des Grauens für jeden Seefahrer machen können. Cutululs bevorzugte Opfer sind junge Frauen, die an Bord von Schiffen aufs offene Meer gebracht werden. Es gibt über das, was mit ihnen geschieht, lediglich Gerüchte, daß sie von Seeungeheuern geschwängert werden und monströse Mischwesen gebären, die ihre eigene Mutter verzehren. Alle gebärfähigen Frauen sind „Cutululs Meerbräute" und müssen, bis sie ihre Fruchtbarkeit verlieren, in permanenter Angst leben. Eine möglichst frühe Heirat, eine üppige Bestechungssumme an die Priester oder ein Leben in einer weit entfernten Provinz sind der einzige Schutz, da die Einnahme und die Verbreitung von unfruchtbar machenden Mitteln bei Todesstrafe verboten sind.

Janla (auf *Ljosgard* als YenLen, Jihn'lee oder Satara bekannt; seltener auch als Janla - s. *Mord und Hexerei*), die männerverschlingende Spinnengöttin, regiert über die Innenräume der Erde und über die Geheimnisse des Todes. Ihre Gestalt ähnelt einer riesigen Spinne, stimmt aber auf unbestimmbare Weise nicht völlig damit überein. Ihr Aussehen scheint von Zeit zu Zeit leicht zu variieren. Zu ihrem Gefolge gehören dreizehn Spinnendämonen, die Großen Seelenspinnerinnen, die die Umwandlung der Sklaven und Gefangenen in Amentu durchführen, deren Seelenkraft in Janlas magischen Netzen eingefangen wird. Des weiteren gebietet Janla über 88 höhere Dämonen, die Geisterspinnen genannt werden. Die Fähigkeiten ihrer Priesterinnen und Priester ähneln denen von Schwarzmagiern. Zusätzlich können sie Wundertaten lernen, mit denen sie die Schrekken des Erdreichs erwecken können.

Pakul (auf *Ljosgard* als PadKu, Ciikssu oder Tegalgirran bekannt) ist Herr der Feuerdämonen und der Vulkane, und er erscheint als gigantischer Golem aus glühendem Stein mit Löwenkopf und feuriger Mähne. Seine Priester sind Dämonenbeschwörer und beschäftigen sich mit Feuerelementarmagie. Außerdem gewährt er ihnen vor allem Kampfzauber als Wundertaten. Möglichst viele Kriege und viel Blut sollen in Pakuls Namen geführt werden, sonst verlangt er von seinen Gläubigen Menschenopfer, um ihnen weiter beizustehen. In besonders schweren Zeiten müssen die Valianer, egal ob niedrig oder hoch im Stand, sogar ihre Kinder opfern. Die bedauernswerten Opfer werden von den Priestern in eine überlebensgroße hohle Metallfigur Pakuls, die bis zum Glühen erhitzt wird, gepfercht und langsam verbrannt.

Der träumende Vierte

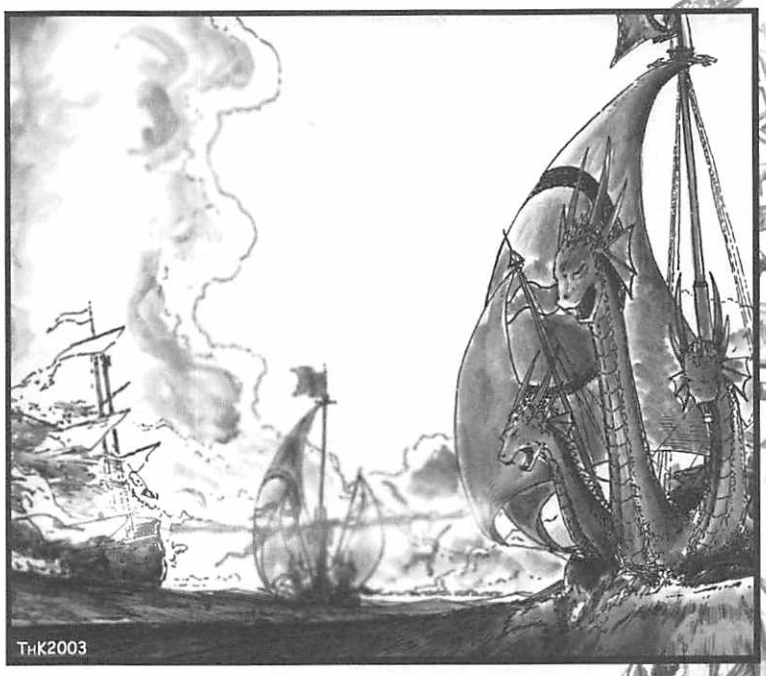
Auch wenn die Dunkle Dreiheit ihre Priester über vieles im Unklaren läßt, haben diese durch intensive Beschäftigung mit den chaotischen Mächten *Myrkgards* richtig geschlossen, daß die (unter diesem Namen auch auf *Ljosgard* bekannte) Ältere Macht Crom-Cruach, in deren Schatten die dunklen Druiden wirken, in einem Zusammenhang zu ihren eigenen Göttern steht. Daher verehren sie diesen Avatar des Grünen Herrn unter dem valianisierten Namen **Koruch** und errichten ihm sogar eigene Schreine. Im Gegensatz zur Dunklen Dreiheit nimmt dieser Dämonengott aber keinen Einfluß auf die Geschehnisse im Reich der Seemeister, und bei den wenigen Gelegenheiten, zu denen die Priester Kontakt zu ihm herstellen konnten, erschien er ihnen ziellos und vor sich hinträumend.

Rhadamanthus

In den Augen der Valianer ist Rhadamanthus der Gott, der sie aus einem Überlebenskampf gegen die verräterischen Grauen Meister herausgeführt und das Imperium gerettet hat und der ihnen wunderbare Kampfspiele sowie prächtige Feste schenkt, um ihnen das Leben unter der Dunklen Dreiheit erträglicher zu machen. Ihm, dem gottgewordenen Menschen, gilt die Sympathie des Volkes, während es im Herzen die Chaosdämonen, die so viele Menschenleben fordern, haßt - auch wenn viele der Opfer

den unterworfenen Völkern angehören. Dieses Bedürfnis nach Ausgleich sah der Großmeister voraus, weshalb er nach dem Krieg die Rolle eines Gottes vorzog und die Politik scheinbar seinen Kollegen überließ. In Wahrheit ist durch diesen Schachzug seine Macht ins schier Unermeßliche gestiegen. Das einfache Volk liebt Rhadamanthus, während der Viarchat sich wie eine Schlange unter seinen Füßen windet.

Wie die Dunkle Dreiheit besitzt auch Rhadamanthus keine Schöpferkraft. Er beschafft sie sich nicht durch Opfer (die ihm dargebrachten Tieropfer sind nur leerer Ritus) und den Glauben seiner Anhänger, sondern durch Zauberwerk. Zum einen sind in allen Städten des Imperiums **Manthen** aufgestellt, steinerne oder metallene Stelen mit seiner Büste. Durch die Manthen ist jedem Valianer Rhadamanthus Aussehen fest eingeprägt, damit die Liebe und die Verehrung seiner Untertanen auf ein klares Ziel gerichtet wird. Die Manthen funktionieren zusätzlich wie magische Medien, die Rhadamanthus recht gut über alle äußeren Vorgänge unterrichten. Zum anderen ließ der zum Gott ernannte Rhadamanthus eine riesige Scheibe aus Alchimistengold, in die sein Antlitz eingeprägt ist, auf seinem Palast aufstellen. Diese Scheibe fängt alle Gefühle, die in Form von Gebeten und Preisungen vor den Manthen verrichtet werden, auf und verwandelt sie in Lebenskraft, die er nutzen kann.



Namensmagie und anderes Zauberwerk

Namensmagie im Spiel

Die mit den Zauberliedern der Barden verwandte *Namensmagie* beruht auf der Kenntnis der wahren Namen von Dingen und Wesen. Mit dem wahren Namen eines Menschen, der sozusagen seine ganze Individualität und sein Schicksal enthält, können die Seemeister eine ungeheure Machtfülle über ihn erwerben. Aus diesem Grund verheimlichen alle Seemeister ihre Namen und legen sich Decknamen wie Rhadamanthus, Ixion oder Silfit Masmobal zu. Nur Zauberer mit einem extrem hohen Zaubertalent (über 100), wie es unter Menschen nur bei den eigens daraufhin gezüchteten Viarchen vorkommt, können überhaupt Namensmagie lernen. Nicht alle Dunklen Meister haben ein so hohes Zaubertalent über 100 (z.B. Scopa Vigalad); sie können auch nicht die Namenszauber lernen.

Es gibt eine Reihe von speziellen Formen von Namensmagie, die selbst unter den Viarchen nur ganz wenigen bekannt sind und daher hier im einzelnen nicht erläutert werden. Viele Zauber der Namensmagie haben aber Ähnlichkeit mit bekannten Zaubersprüchen. Dies trifft vor allem auf Sprüche zu, deren Wirkungsbereich *Wesen*, *Objekte* oder der *Zauberer* selbst sind. In diesem Fall muß der Zauberer den wahren Namen der Person, der Gattung des Tiers oder der Art von Gegenstand, die er verzaubern will, kennen.

Zauber der Namensmagie sind ausnahmslos Wortzauber und haben meist eine kurze Zauberdauer (oft nur *1 sec*, höchstens aber *10 sec*). Da sie auf anderen magischen Prinzipien beruhen, können sie **nicht** mit *Bannen von Zauberwerk* aufgehoben werden. Die Kenntnis seines wahren Namens macht das Opfer beinahe wehrlos: es erhält **WM–12** auf den **WW:Resistenz** (bei wiederholten Resistenzwürfen wie dem *Macht über Menschen* ähnlichen Namenszauber *Seelenzwang* wird der Abzug nur auf den ersten Widerstandswurf angewandt). Im Gegensatz zu Sprüchen, mit denen nur Wesen bis zu einem bestimmten Grad verzaubert werden können (z.B. *Macht über Menschen* oder *Schlaf*), ist die entsprechende Namensmagie gradunabhängig einsetzbar.

Von den wahren Namen

Die Namensmagie wie auch die Zauberlieder der Barden beeinflussen das Muster der Welt, das dem alles durchdringenden Empyrëum eingeprägt ist und das manche Barden mit einer unvergleichlich komplexen Melodie und manche Seemeister mit einem Vers ohne Anfang und Ende vergleichen. Jedes Ding und jedes Wesen, das im Multiversum existiert, steuert seinen eigenen, charakteristischen Teil zum Weltenmuster bei, und dieser Beitrag - ein Akkord im Weltenlied oder ein Wort im Weltenvers - ist sein wahrer Name. Den arkanen Gehalt dieses wahren Namens können darin ausgebildete Zauberer durch ein gesprochenes Wort ausdrücken, genauso wie die Symbole der Zauberschrift einen eigenen magischen Inhalt haben.

Einen individuellen wahren Namen haben normalerweise nur Wesen, die ein Bewußtsein vom eigenen Ich und damit eine Seele haben, d.h. alle Menschen, alle Geschöpfe von menschlicher Intelligenz und Tiere mit einer Intelligenz von t90 oder höher. Die meisten Tiere und Pflanzen sowie die unbelebten Bestandteile der Welt besitzen keinen eigenen Namen, sondern sie sind Teil des wahren Namens ihrer Gattung. Eine Ausnahme bilden nur Wesen und Dinge, die durch den Glauben von Menschen oder durch ihre Geschichte eine ausgeprägte mystische Individualität entwickelt haben. Einen eigenen wahren Namen entwickeln in erster Linie Dinge, Tiere oder Orte, die vielen Menschen über einen langen Zeitraum so wichtig waren, daß sie in der Menschensprache einen eigenen gewöhnlichen Namen erhalten haben. Entsprechendes gilt natürlich für andere intelligente Rassen.

Den meisten Menschen ist ihr wahrer Name nicht bekannt, und sie wissen in der Regel gar nicht, daß sie einen besitzen. Eine Ausnahme bilden viele schamanistische Kulturen, deren Angehörige meist im Zusammenhang mit den Riten an der Schwelle zum Erwachsenwerden mit Unterstützung des Schamanen ihren wahren Namen erfahren. Auch in KanThaiPan mit seinen starken schamanistischen Einflüssen wird der Seelenname eines Menschen von den Orakelmeistern in Erfahrung gebracht, allerdings bereits im Alter von hundert Tagen. Die Valianer wissen dank der Fähigkeiten der Seemeister von der Existenz der wahren Namen; auf *Midgard* ist von diesem Wissen aber nur noch eine obskure Tradition von Zauberern übriggeblieben, ihren Geburtsnamen (der nichts mit dem wahren Namen zu tun hat) zu verbergen und sich stattdessen eine Art von Spitznamen zuzulegen. Selbst in den Kulturen, in denen der wahre Name eines Menschen mit magischen Ritualen ermittelt wird, wird er wenigstens zu Lebzeiten geheim gehalten, da man sich der darin liegenden Macht bewußt ist. Nach dem Tode wird der wahre Name oft offenbart, da er den Nachkommen die Möglichkeit gibt, mit dem Geist des Ahnen in Kontakt zu treten oder wenigstens seinen Segen für die Familie zu gewinnen.

Die Existenz von wahren Namen ist auch allen Beschwörern bekannt, denn sie werden als Teil der Namensbeschwörungen benutzt, um den Kontakt zu höheren Dämonen oder Dämonenfürsten herzustellen.

Das Herausfinden des wahren Namens einer Person, einer Tiergattung oder einer Art von Gegenständen ist eine besondere Kunst, die viel Zeit und Nachforschungen erfordert. Schamanen und Orakelmeister können den wahren Namen von Personen ihres eigenen Volkes herausfinden, wenn sie in direktem Kontakt mit ihnen stehen und diese freiwillig bei den Ritualen mitwirken. Die in Namensmagie geschulten Viarchen können sogar gegen den Willen der Betroffenen wahre Namen herausfinden. Auch sie brauchen allerdings viel Zeit und im Normalfall persönlichen Kontakt zu dem betreffenden Wesen. Eine Ausnahme bilden sehr berühmte Geschöpfe (wie Dämonenfürsten oder Elementarmeister) oder magische Artefakte, über die aus einem langen Zeitraum so viele verschiedene Berichte vorliegen, daß daraus der wahre Name erschlossen werden kann.

Außerdem hat sie oft eine stärkere Wirkung. Beispiele für Namenszauber, die üblicherweise von den Viarchen beherrscht werden, sind:

Höllenpein
(Zauberdauer *1 sec* - ansonsten Daten wie *Schmerzen*)
Das Opfer krümmt sich vor Schmerzen und verliert durch diese *Höllenpein* **2W6 AP**. Es kann nicht aktiv handeln und sich nur mit **B3** dahinschleppen, und es erhält **–4** auf alle Widerstandswürfe.

Namensband
(Zauberdauer *10 sec* - ansonsten Daten wie *Macht über Menschen*)
Ein **Beschwörer**, der Namensmagie beherrscht, kann Dämonen und Elementarwesen von menschlicher Intelligenz (mit Ausnahme von höheren Dämonen, Elementarmeistern und Dämonenfürsten), deren wahren Namen er kennt, auf besondere Art an sich binden, wenn er sie erst einmal persönlich heraufbeschworen hat. Dank dieses Bandes kann er sie jederzeit spontan herbeirufen. Der übernatürliche Diener erscheint innerhalb von nur **30 sec** neben dem Beschwörer, ohne daß dieser ein Polygramm oder andere magische Vorrichtungen braucht, und unterstützt seinen Herrn nach Kräften. Die Anzahl der Wesen, die ein Beschwörer so an sich binden kann, kann dabei nicht Grad/2 überschreiten.

Selbststärkung
(Zauberdauer *1 sec* - ansonsten Daten wie *Macht über das Selbst*)
Ähnlich wie *Macht über das Selbst* ermöglicht dieser Zauber eine gewisse Kontrolle über den eigenen Körper und Geist. Der Zauberer muß sich allerdings während der Wirkungsdauer nicht konzentrieren. Er kann andere Zauber anwenden, auch komplizierte Handlungen ausführen, und er erleidet im Nahkampf und Handgemenge keine Abzüge auf EW:Angriff und WW: Abwehr. Die der Namensmagie kundigen Viarchen wenden diesen Zauber üblicherweise **täg-**

lich auf sich an. *Selbststärkung* schützt vor den Sprüchen *Macht über Menschen*, *Schwäche*, *Angst*, *Beeinflussen* und ähnlichen schwachen Zaubern, die den menschlichen Geist oder Körper beeinflussen. Der Zauberer kann während der Wirkungsdauer im Notfall Körperfunktionen wie Atmung oder Herzschlag extrem verlangsamen und so bis zu 6 Stunden ohne Luft auskommen - in diesem Zustand muß er allerdings die Einschränkungen von *Macht über das Selbst* in Kauf nehmen.

Seelenzwang
(Zauberdauer *5 sec* - ansonsten Daten wie *Macht über Menschen*)
Der Zauber wirkt auf Menschen, auf andere intelligente Rassen und auch auf magische Wesen mit menschlicher Intelligenz wie *Macht über Menschen* bzw. *Macht über magische Wesen* mit dem bei *Tierbeherrschung* genannten Unterschieden. Das Opfer des Zaubers kann nur **jede Stunde** einen **EW–8:Resistenz** machen. Sobald der erste EW: Resistenz gelingt, kann der selbe Zauberer es sofort wieder verzaubern. *Seelenzwang* wirkt auf Wesen beliebiger Grade.

Sinnestäuschung
(Zauberdauer 1 sec - ansonsten Daten wie *Macht über die Sinne*)
Der Zauber wirkt wie *Macht über die Sinne*, aber Wesen von menschlicher Intelligenz erhalten keinen Bonus auf ihren WW:Resistenz. Wird ein Opfer der Sinnestäuschung von einem unbeeinflußten Gefährten gewarnt, so steht ihm ein **EW–4:Resistenz** zu.

Tierbeherrschung
(Zauberdauer *1 sec* - ansonsten Daten wie *Macht über die belebte Natur*)
Der Zauber wirkt auf Tiere und magische Wesen mit tierischer Intelligenz wie *Macht über die belebte Natur* bzw. *Macht über magische Wesen*, aber ein Geschöpf, das zu Handlungen gezwungen wird, die gegen seine Natur sind, oder das für den Zauberer kämpft und dabei mehr als die Hälfte seiner LP oder AP verliert, kann den Bann nur brechen, wenn ihm ein **EW–8:Resistenz** gelingt. Das Opfer des Zaubers kann nur **alle 4 Stunden** einen EW–8:Resistenz machen. Wenn der Zauberer sein Opfer handeln läßt, kann er selbst auch handeln.

Zaubermahl
(AP-Verbrauch **1 AP**, Zauberdauer *10 sec* - ansonsten Daten wie *Brot und Wasser*)
Mit diesem Zauber läßt sich ähnlich wie mit *Brot und Wasser* Essen und Trinken für eine Person herbeizaubern. Durch Verdoppelung, Verdreifachung usw. von AP-Kosten und Zauberdauer kann der Zauberer auch auf einmal ausreichend Nahrung für zwei, drei usw. Personen erschaffen. Er kann allerdings beliebige Nahrungsmittel herbeizaubern, solange er deren wahre Namen kennt. Daher ist Zaubermahl praktisch auf einfache Lebensmittel beschränkt. Kaum ein Zauberer macht sich die Mühe, die wahren Namen von raffiniert zubereiteten Gerichten zu erkunden.

Der wahre Name ist im Normalfall nicht mit dem persönlichen Namen identisch, sondern er kann nur mittels aufwendiger magischer Rituale herausgefunden werden. Der erfahrene Namensmagier kann allerdings ein Bruchstück des wahren Namens erschließen, wenn er einen Menschen wenigstens eine Minute lang beobachtet und außerdem dessen **persönlichen Namen** kennt. Diese Teilinformation reicht schon aus, um ihm eine über das Gewohnte hinausgehende Macht über sein Opfer, den sogenannten **Namenszwang**, zu verleihen: Es erhält **WM–6** auf seinen WW:Resistenz gegen Beherrschungszauber mit dem Reagens Luft, d.h. gegen Sprüche, die einen Zwang auf die menschliche Seele des Opfers ausüben (z.B. *Macht über Menschen*, *Beeinflussen*, *Tierisches Handeln*, *Vertieren*). Dabei handelt es sich allerdings um normale Zauber, die wie üblich angewandt und mit *Bannen von Zauberwerk* aufgehoben werden können, und nicht um echte Namensmagie.

Das Wesen der Kontraktblätter

Die als **Pageoturgie** bekannte Wissenschaft verbindet die Künste der Thaumaturgie mit der Macht des Beschwörens. Dabei werden die bekannten Prinzipien magischer Spruchrollen und von Thaumagrammblätter auf die spezielle Magie der Beschwörer angewendet: Mit Hilfe besonderer präparierter Zauberpergamente werden mit bereits *beschworenen* und *gefesselten* Kreaturen Kontrakte geschlossen, die selbige verpflichten, auf Wunsch des Kartenauslösers sofort zu erscheinen und seinen Auftrag zu erfüllen. Als Fokus für den Kontrakt dient ein Portrait des Beschworenen auf diesem Zauberpergament. Die so entstandenen speziellen Zauberpergamente werden **Kontraktblätter** genannt. Der Vorteil von Kontraktblättern liegt darin begründet,



daß sie analog wie Spruchrollen oder Runenstäbe auch von anderen verwendet werden können und ihr Einsatz ganz im Gegensatz zu den langwierigen Beschwörungen sehr schnell erfolgt. Wenn sich nun der Kontraktblattnutzer auf das Blatt konzentriert und halb so viele AP aufwendet, wie ein normaler Beschwörungsvorgang gekostet hätte, erscheint nach einem erfolgreichen **EW:Zaubern** das gewünschte Wesen, das ihm für die übliche Wirkungsdauer einer entsprechenden Beschwörung dient.

Es liegt auf der Hand, daß gerade diese Kunst nicht von den Seemeistern entwickelt wurde, sondern von Zauberern, die nicht auf die Möglichkeit des *Namensbandes* der Namensmagie zurückgreifen konnten. Dennoch fördern die Dunklen Meister die Kunst der Pageoturgie, da sie auch ihren weniger magisch begabten Helfern das Herbeirufen von Dienstwesen ermöglicht. Das Zentrum der Pageoturgie liegt bezeichnender Weise auch nicht in Thalassa, sondern ist in Tura beheimatet.

Kontrakt schließen

Alchimie, Lehrersuche, Zaubern (gelernt)

Zeitaufwand: 1 Tag
Kosten: GS wie bei entsprechender Beschwörung und 10 × Grad des gebundenen Wesens in GS

1000: Be - **2000:** Hx, Ma, Th - **10000:** ZAU a. (Be, Hx, Ma, Th)

Mit dieser Fertigkeit zwingt der Zauberer mittels eines Kontraktes von ihm bereits beschworene und gefesselte Wesen zu einem späteren Zeitpunkt unverzüglich und ohne erneute Anfertigung eines Beschwörungspolygons seinen Wünschen zu folgen. Er benötigt dazu ein passend vorbereitetes Zauberpergament, das halb so groß wie die üblichen Beschwörungspolygone ist. Die Vorbereitung dieses Pergaments dauert 1 Stunde, aber der Zauberer muß das Polygonblatt nicht selbst herstellen, sondern kann es z.B. auch kaufen.

Dem Ritual des Kontraktschließens muß wie gesagt eine erfolgreiche Beschwörung und ein erfolgreiches Fesseln vorangehen. Das Ritual ersetzt die normale Auftragserteilung. Sobald der Kontrakt zustande gekommen ist, was 1 min in Anspruch nimmt und einen erfolgreichen EW:Zaubern voraussetzt, kann das beschworene Wesen auf seine Heimatebene zurückkehren, ohne weitere Aufträge entgegennehmen zu müssen.

Anschließend kann der Zauberer, aber auch jeder andere Zauberer, der das Blatt in der Hand hält, das abgebildete Wesen aus seiner Existenzebene herbeiholen. Der Einsatz eines Kontraktblattes dauert 10 sec und ist ein Gestenzauber, da der Benutzer es selbst mit beiden Händen sorgfältig ausrollen muß, um sich auf das Abbild konzentrieren zu können. Das Kontraktblatt löst er dann mit einem Schlüsselwort aus, das der Schöpfer des Blattes festgelegt hat. Ein EW:Zaubern entscheidet abschließend, ob sich das Wesen sofort materialisiert. Unterläuft dabei ein kritischer Fehler, ist das Wesen frei und kann mit dem Anwender so verfahren, wie es seiner Natur entspricht.

Dieses schnelle Herbeiholen kostet den Anwender nur halb so viele AP wie ein Beschwören sonst gekostet hätte; Opfer und Blutgaben sind nicht mehr nötig. Der Anwender kann dem Wesen nun ganz normal nach den üblichen Beschwörungsregeln einen Auftrag erteilen, den das Wesen dann (buchstabengetreu) durchzuführen hat. Hat das Wesen den Auftrag erfüllt, ist es frei. Ansonsten gelten die herkömmlichen Regeln für das Verschwinden beschworener Wesen. Das Herbeiholen verbraucht das Zauberpergament, d.h. es zerfällt zu Staub.

Auch bei der Erschaffung eines Kontraktblattes muß eine gewisse Erfahrung vom Zauberer aufgebracht werden, und zwar das Zehnfache des Grades des vertraglichen gebundenen Wesens in ZEP oder AEP, die als FP dem Schöpfer gutgeschrieben werden.

Im Schutze des Ennunswalls - Alba

von Ingo Mureck, Stefan Brutscher und Ulf Schatz



Durch den schrecklichen Krieg gegen die Verräter und den sich anschließenden Götterkriegen hatte der Norden des Valianischen Imperiums besonders zu leiden. Erst wurde die Gegend von den twyneddischen Barbaren überrannt, dann von Dämonen heimgesucht und schließlich hinterließen entfesselte magische Entladungen beim gewaltigen Aufeinanderprall von Dweomer, Namensmagie und Beschwörer- wie Göttermacht schwelende Wunden, die wie Eiterbeulen das Land überziehen und von denen sich der Norden noch immer nicht ganz erholt hat.

Da es die Invasion der Toquiner auf *Myrkgard* nie gegeben hat, herrschen die dûnathischen Sippen vor, die in der valianischen Kultur aufgegangen sind und sich selbst als Valianer fühlen. In den Kernlanden des Imperiums werden sie dennoch verächtlich als Halbbarbaren aus der verregneten Nordmark angesehen. Es gibt zwar viele Sippen in dieser Region, ihre Oberhäupter unterstehen jedoch den Governaden. Einen König, Namen wie Alba, MacBeorn oder MacRathgar, sowie den auf *Ljosgard* so vertrauten Zungenschlag des *Albischen* sucht man auf *Myrkgard* indes vergebens.

Besonderheiten der Nordlande

Die vier Provinzen **Fâlbean** (im Südosten), **Askiar** (im Nordosten), **Dûnatha** (im Westen und zentral) und **Kerguan** (im Norden) bilden die Nordlande des Imperiums. Jede nördliche Provinz steht zur Zeit ein Viarch als Governade (valianischer Stadthalter) vor. Die Governaden gehören nicht dem Viarchat an, doch kann man sie häufig als Gäste bei den Versammlungen sehen, denn die Governaden der Nordlande sind strebsame und karrierebewußte Viarchen.

Zwerge und Elfen

Unter dem Ansturm der Orchorden aus den Nebelbergen mußten einst selbst die Zwerge zu ihren Brüdern ins Pengannionp Gebirge flüchten. Trotz der fortgesetzten Bedrohung durch Orcâdu halten sich aber immer noch einige kleine Gruppen standhafter (und dickköpfiger) Zwerge im Artross Gebirge verborgen. Unterstützt durch das Zweikronenreich, haben sie es geschafft, jegliche Art von Spähern auszutricksen. So sollen sie ihre unterirdischen Gänge schneller verändern als manche sie durchlaufen können. Von unheimlichen Gerätschaften mit metallenen Krallen und anderen wunderlichen Zwergenmaschinen reichen die Geschichten, die gerne bei billigem Wein in den Wirtshäusern der Nordlande zum besten gegeben werden.

Die Zwerge des Pengannion Gebirges sind vereint unter dem König der Zwerge, der weiterhin frei über sein unterirdisches Reich herrscht. Dies gelingt ihm jedoch nur, weil ihn Valian bewußt in Ruhe läßt. Das Imperium hat nämlich schon lange erkannt, daß nur freie Zwerge die Höhen magischen Zwergenhandwerks erreichen können. Genau diese Güter aus den freien Zwergenschmieden sind in Valian heiß begehrt. So hat Valian ein lebendiges Interesse an guten Handelsbeziehungen mit den Zwergen des Pengannion.

Im gleichermaßen verwunschenen wie verdorbenen einstigen Wald von Broceliande gibt es noch eine verborgene Elfengemeinschaften der **Dídeanai** (*Eldalyn* für „*die Fliehenden*"), wie sich die Elfen Vesternesses auf *Myrkgard* nun selbst nennen. Bisher haben sie sich erfolgreich den Valianern entziehen können und noch nicht das traurige Schicksal von so vielen ihrer Mitelfen erleiden müssen. Doch sie sind ständig auf der Hut vor valianischen „Elfenhäschern". Unter der Obhut der Dídeanai leben einige kleine Sippen von Waldgnomen und sogar Nachfahren der einstigen Dûnatha.

Die Mauer - der Dreifache Ennunswall

Zelotys Gorvianes entwickelte seine **Türme der Winde** zu einem wirklich gewaltigen magischen



Bollwerk, den **Dreifachen Ennunswall**, weiter, der das mit Abstand größte Bauwerk auf *Myrkgard* darstellt. Diese Verteidigungslinie erstreckt sich im gesamten Norden und Westen der Nordlande in den Provinzen Askiar und Dûnatha, um den Einfall twyneddischer Barbaren zu verhindern. Die Gebiete im Corran- und Artrossgebirge sind jedoch nur an den Hauptpässen gesichert. Die Gesamtlänge der mauerbewehrten Grenze umfaßt ca. 1500 km. Im Abstand von 50 bis 100 km (je nach Überschaubarkeit der Gegend) liegt ein Windturm (bei Toren im Wall sogar zwei). Die begehbare Vormauer des Ennunswalls besteht aus einem 5m hohen Wall, der einen zwischen Vor- und Hauptmauer gelegenen Laufgang von 12 bis 15m Breite schützt. Dahinter erhebt sich die 9m hohe, massive Hauptmauer. Wo durch Windtürme flankierte Tore einen Durchgang ermöglichen, befinden sich auf dem Laufgang verschiedene ballistische Angriffswaffen.

Mauermeister genannte Anführer sind für die Mauerwächter und die Bedienung und Wartung der Gerätschaften auf „ihrem" Mauerabschnitt verantwortlich, wobei ein Mauerabschnitt immer den Bereich zwischen zwei bis zu 100 km auseinander liegenden Windtürmen bedeutet. Nur wenige der Mauerwächter erreichen jemals den hohen und verantwortungsvollen Rang eines Mauermeisters. Ein kleines

Die Türme der Winde

Es existieren ca. 200 Windtürme. Jeder der erweiterten Windtürme ist ein steinerner, 6m durchmessender Turm mit einer Höhe von gut 15m. Die Windtürme können vom Boden aus nur mit langen Leitern oder dem Luftweg erreicht werden. Zum Einreißen oder Umwerfen sind sie zu massiv. Jeder Windturm trägt eine steinerne Plattform mit Wehrmauern inklusive Schießscharten. Alle Windtürme haben auf der Plattform Signalvorrichtungen, durch die einfache Botschaften an die Kommandanten der anderen Türme wie auch das jeweilige Kastell der Mauerwächter weitergeleitet werden können. Je nach strategischer Lage sind einige der Windtürme sogar mit einem **Großen Stein des Verständnisses** ausgestattet, welche die Truppen des Imperiums einst von den Elfen erbeuten konnten.

Die Windtürme sind im Normalfall nur von wenigen Mauerwächtern besetzt. Darunter ist jedoch zumindest immer der Turmkommandant, ein Magier, der *Zwiesprache* beherrscht und ggf. mit dem **Großen Stein des Verständnisses** bis in 500km Entfernung mit anderen Zaubern an einem entsprechenden Stein Informationen austauschen kann. In etwa 50m Höhe über den Windtürmen schweben eine Handvoll an den Turm gebundene **Myrknir**, die ankommende Feinde ausspähen. Handelt es sich um wenige Eindringlinge, so bekämpfen die Myrknir diese mit *Blitze schleudern*. Dies ist die erste Stufe der Verteidigung. Flüchtende werden auch von Armbrustschützen aufs Korn genommen.

Wird eine kleinere Horde oder Armee gesichtet, so werden sofort der Mauermeister des betreffenden Abschnitts des Ennunswalls, die Turmkommandanten der angrenzenden Türme, einige Viarchen und der Governade der jeweiligen Provinz verständigt - sollte dazu noch die Zeit sein. Zumindest ein Viarch wird sich dann im Idealfall zum Windturm versetzen und die zweite Stufe der Verteidigung einleiten: Dämonische Horden werden durch vorbereitete Tor beschworen, die die Eindringlinge zu Land und aus der Luft attackieren. Bei Bedarf werden weitere Fernkämpfer u.a. auf der Plattform des Windturmes beschworen.

Bei einem Großangriff versetzt sich der Governade oder ein anderer Viarch zu den betroffenen Windtürmen und beschwört eine noch viel gewaltigere Dämonenschar, um die Feinde erst einmal einzuschüchtern.

Damit die menschliche Besatzung schneller auf die Türme kommt, haben die Viarchen magische Tore eingerichtet. Diese Tore gewährleisten eine ständige Möglichkeit, um hin- und zurückzukommen, wenn man den das richtige Schlüsselwort kennt. Dafür wurden so genannte Torzentralen eingerichtet. Diese befinden sich jeweils in den Kastellen, die in der Nähe der Mauer liegen. Die Torzentrale wird immer als unterirdische Kuppel angelegt, die meistens in der Mitte der jeweiligen Kaserne liegt. Die Tore sind halbkreisförmig gruppiert. Vor jedem Tor ist auf dem Boden das Symbol für den Zielturm eingemeißelt. Nur dem oberen Offizierskreis sind alle Schlüsselwörter bekannt. Die Mauerwächter eines Kastells kennen also nur die Wörter für die Türme in ihrem Abschnitt. Ansonsten wird der Raum selbst durch ein Schleusensystem geschützt. Dies ist ein langer Gang mit zwei massiven, metallverstärkten Türen. Die eine Türe läßt sich erst öffnen, wenn die andere verschlossen wurde. Schlüssel dazu haben auch die unteren Offiziersränge.

Durch die ständige Nutzung der Tore ist es notwendig, die Hexagone immer wieder zu erneuern. In letzter Zeit sehen die Viarchen dies als lästige Arbeit an und bilden normale Thaumaturgen darin aus. Weiterhin haben sie ein Forschungsprojekt gestartet, um einzelne Tore zu schaffen, die die verschiedenen Türme ansteuern können. Die ersten Versuche waren bis jetzt aber noch nicht sehr viel versprechend. Aus diesem Grunde haben die Governaden der Nordlande ein weiteres, gemeinsames Projekt gestartet. Sie sind von der fixen Idee besessen, daß sich ihre Schiffe dauerhaft in die Lüfte erheben können. Dafür haben sie eine besondere Werft am Ausläufer des Devern bei der Stadt Deortaginem aufgebaut. Hier versuchen sie, mit Drachenschuppen, Windkristallen, mechanischen Flügeln und gebundene Luftelementaren ihrem Traum vom Fliegen näher zu kommen.

Kastell mit einer Einheit an Wächtern liegt üblicherweise etwa auf halber Strecke zwischen den beiden Windtürmen des Abschnitts unter dem Kommando eines Mauermeisters in Sichtweite der Mauer. Die Bevölkerung aus dem Umland muß für die Versorgung der Mauerwächter Sorge tragen. Dies tut sie durchaus gerne, bedeutet für sie das Kastell in Notzeiten zugleich eine Zufluchtstätte.

Die Zahl der Mauerwächter, die im Imperium Land auf Land ab nur als **Schwarzröcke** bekannt sind, ist vorgeschrieben: Sie hat immer 1500 zu betragen - für jeden Kilometer der Mauer einen Wächter. Jedermann, unabhängig seiner Herkunft, kann sich dem Imperium für einen zwanzigjährigen „Mauerdienst" verschreiben; in den Provinzen der Nordlande gilt dies sogar für verurteilte Verbrecher. Vom Seemeisterreich werden einem dafür alle Schulden wie Straftaten erlassen (ohne daß das Imperium einen Orobor zahlt; eventuelle Gläubiger gehen einfach leer aus). Am Ende der „Mauerzeit" kann Mann oder Frau unter neuen Namen als freier Bürger des Imperiums, bei einem ausbezahlten Freigeld von 1.500 Orobor, ein neues Leben beginnen. Doch nur wenige können dieses Freigeld entgegen nehmen, denn viele lassen während des harten und entbehrungsreichen „Mauerdienstes" ihr Leben. Als Namenlose - jeder Mauerwächter hat nur eine Nummer - werden sie auf twyneddischer Seite in Sichtweite verscharrt, sodaß ihre Gebeine valianischen Totenbeschwörern in Zeiten der Gefahr auch noch über den Tod hinaus zu Nutzen sein können.

So einfach kommen noch nicht einmal Verbrecher in den Mauerdienst. Es muß zunächst ein dreimonatiges, überaus hartes Kampftraining, daß mancher nicht überlebt, an Waffen und Ausrüstung überstanden werden, bevor schließlich das **Schwarz** angelegt werden darf. Mit „Schwarz" ist die komplett in schwarz gehaltene Ausrüstung der Mauerwächter gemeint: ein Langschwert, ein Dolch, ein Schild, ein Wurfspeer, ein Helm, lederne Waffenhandschuhe, zwei paar schwere Stiefel, ein Waffenrock, für den Winter auch ein Waffenumhang mit Kapuze, ein Rucksack und ein Kettenhemd; einige entsprechend geeignete Mauerwächter erhalten zusätzlich noch eine Armbrust. Die Ausrüstung ist durch ein besonderes Einschwärzen mit Magie durchdrungen, die, solange nur ein Teil der Ausrüstung getragen wird, dem Träger ein magisches Band auferlegt, welches einem zur Treue zum Imperium verpflichtet (ähnlich einem *Geas*). Darüber hinaus sind die Waffen magisch, ohne weitere Boni zu gewähren.

Dem Mauerdienst entkommt man nicht so leicht. „*Das Schwarz ablegen*" ist im ganzen Imperium zu einem geflügelten Wort für eine hoffnungslose Tat geworden ...

Die Mauer selbst wurde einst größtenteils durch ein Heer an Sklaven erbaut. Darunter auch einige Zwerge aus dem Nebelgebirge. Anfänglich waren die Zwerge noch bereit, ohne große Murren ihre Arbeit zu leisten. Aber je länger die Arbeit andauerte, um so mehr wurde ihnen bewußt, daß ihre Zukunft bald verloren war. Und so sind die ältesten Teile der Mauer die stärksten und sichersten.

Klima der Provinzen

Die Nordlande liegen in einer ozeanischen Zone mit maritimen Klima. Die Sommer sind lang und kühl, die Winter bis auf Ausnahmen meist mild. Selten sinken die Temperaturen unter 0° ab. Durch ständige Verdunstungen kommt es zu ganzjährigen, reichen Niederschlägen.

Das Gebiet in unmittelbarer Nähe der Mauern wird von der einheimischen Bevölkerung gemieden. Insbesondere das Gebiet, wo einer der Türme der Winde steht. Denn es ist nicht nur einmal vorgekommen, daß sich die Mauerwächter mit den „Bauernlümmeln" einen üblen Scherz erlaubt haben.

Die Provinz Fâlbean

Die vom Governade **Noctubal Gorvianes**, Enkel des Zelotys Gorvianes, beherrschte Provinz erstreckt sich südlich des Morne (d.h. über den Südosten Albas) und ist die zweitgrößte Provinz der Nordlande. Im Süden grenzt Fâlbean an die Melgarberge, welche die einzige natürliche Barriere zum chryseischen Kernland des Imperiums darstellen.

Fâlbean ist weitgehend durch dichte Laub-, Nadel- und Mischwälder geprägt. Die Wälder sind zumeist eben. Es gibt nur wenige Erhebungen und Hochland, sowie vereinzelt Sümpfe, dafür aber zahlreiche kleine Seen. Der Südwesten wird vom in „Finsterwald" umgetauften einstigen Wald von Broceliande gebildet.

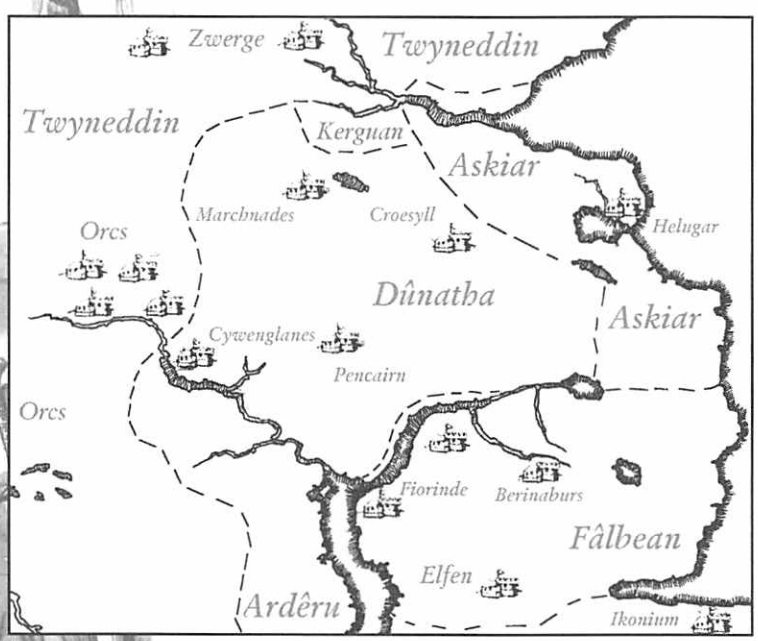




Das Provinzgebiet ist zu einem großen Teil von einer Vielzahl an Dörfern durchsiedelt, welche in der Nähe zum Finsterwald durch kleinere Garnisonen beschützt werden. Die einzigen Städte dieser Provinz sind Fiorinde und Berinaburs. Fiorinde ist die Provinzhauptstadt Fâlbeans. Im Krisenfall dient die große Stadt als strategisches und politisches Machtzentrum der Viarchen, das dann für die Kontrolle sämtlicher Provinzen der Nordlande verantwortlich ist.

Der Süden Fâlbeans beherbergt ein dichtes, einst Wald von Broceliande genanntes Waldgebiet. Im Krieg gegen die Verräter begann die Veränderung in einen düsteren, kalten und bösartigen Wald, der von allerlei üblen Kreaturen und dunklen Geschmeiß bewohnt wird, die den Wald verdarben und Scharen von Orcs, Kobolden, Riesenspinnen, Nachtmardern, Dunkelwölfen und finsteren Wesen, für die es manchmal noch gar keine Namen gibt, anlockten.

Die Elfen des Broceliande fochten einen erbitterten Kampf, nicht nur gegen die Valianer, aber als das „Herz des Waldes" seinen Schutz durch die Weißen Hirsche verlor - was im Wegfall der Überschneidungen von *Myrkgard* mit den geheimnisvollen Waldwelten zum Ende des Krieges begründet lag -, brach der jahrhundertelange Widerstand der Elfen zum ersten Mal zusammen. Unter der Führung eines Dämonenfürsten und dessen Gefolges wurde die Elfenstadt **Aglarintur** geschleift, ihre Ruinen versanken in einem in der Zunge der Elfen fortan *Moretheliande* genannten Waldstück.



All das Leid, die Schrecken, die Angst und die Gefahren, die die Wirren der Götterkriege sogar bis in die Elfenreiche hinein trugen, führten dazu, daß in diesen unglückseligen Jahren vermehrt Elfen dem Dunkelwahn verfielen und sich gegen ihr einstiges Volk stellten. Es entbrannte ein fürchterlicher Bürgerkrieg, der seinen Höhepunkt finden sollte, als die Valianer die Kontrolle über ihre Provinz Fâlbean wieder erlangt hatten. Die Schwarzalben sahen nun eine Möglichkeit, den Krieg in den Tiefen der Elfenwälder für sich zu entscheiden und führten ein dämonisches Heer in Begleitung einiger Dunklen Meister gegen die Stadt **Tirthalion**. Die Stadt wurde im Sturm genommen und viele der überlebenden Elfen verschleppt (jene Elfen waren die ersten, die den pervertierten valianischen Gaumen befriedigen sollten). Die Ruinen auch dieser Stadt verschmolzen in den folgenden Jahrzehnten mit dem abscheulichen Moretheliande.

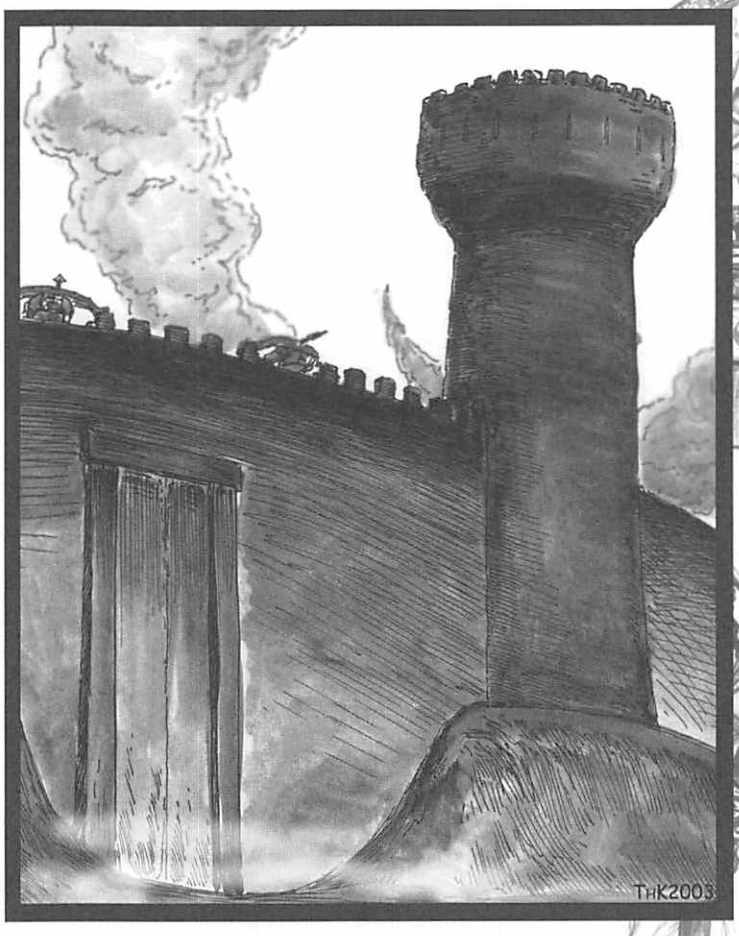
Vom Entstehen der Dídeanai

Die letzte Elfenstadt **Celeduin**, vorgewarnt durch Überlebende des Massakers von Tirthalion, konnte sich samt der umliegenden Elfenwälder rechtzeitig vor den Zugriff der Valianer und Schwarzalben mittels mächtiger druidischer Magie verschleiern - sie gilt als von der Welt entrückt. Mehrere Gnomensippen und an die 7.000 Dûnatha hatten während der Götterkriege Schutz bei den Elfen gefunden und über die Jahrhunderte gab es einige Mischbeziehungen, sodaß heute eine stattliche Zahl von Halbelfen im Umfeld des von der Welt entrückten und immer noch im Sternenglanz silberhell schimmernden Celeduin existiert, der geheimen Stadt der *Dídeanai*, der „fliehenden Elfen von Vesternesse".

Die Bewohner dieser letzten Elfenstadt wehren sich erbittert gegen das Voranschreiten des Moretheliande und machen ihrerseits gelegentlich Jagd auf die Elfenhäscher genannten, spezialisierten Söldner der Valianer. Der Kampf gegen den Moretheliande hat sich langsam zu Gunsten der Elfen entwickelt, sodaß in den letzten Jahrzehnten der Moretheliande um den verschleierten Bereich zurückgedrängt werden konnte. Das mag zum einen an den

verstärkten druidischen Schutzzaubern liegen, zum anderen, daß die Lebenskraft, die diesen Teil des Waldes durchströmt, aus einem auch den Elfenführern noch unbekannten Grund langsam aber stetig immer kräftiger wird. Diese neue und für die Elfen positive Anomalie beschäftigt manche Druiden, ohne das bisher eine Erklärung gefunden wurde.

Dem heutigen Elfenfürsten **Cúniel** dienen die Nachfahren der geflohenen Dûnatha und Halbelfen als Spione und Kundschafter innerhalb der valianischen Provinzen. Gelegentlich werden sie in ferne Länder gesandt, um Kontakte zu anderen freien Elfen zu suchen. Um eine Entdeckung des Elfenreiches durch die Valianer zu vermeiden, leisten alle Personen, die Celeduin verlassen, auf den altehrwürdigen **Stein der Dûnatha** einen Schwur ab, niemals die Lage oder Existenz Celeduins zu verraten.



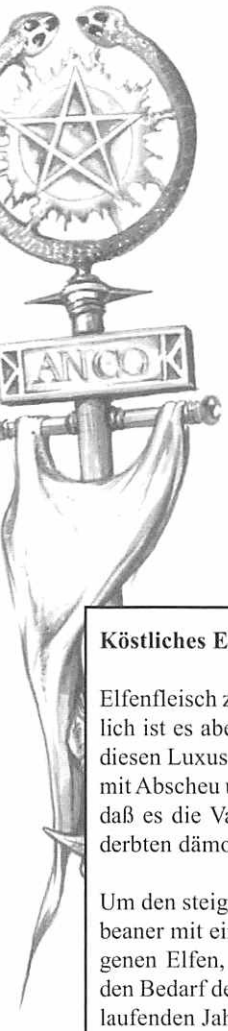
Der Schwarze Nebel aus dem Finsterwald

Nach Ansicht der Valianer ist der einstige Broceliande vollständig in den, wie sie ihn nennen, **Finsterwald** aufgegangen. Diese Meinung wird durch etliche in der Vergangenheit unternommene Expeditionen gestützt, von denen keine Hinweise auf ein noch existierendes Elfenreich erbringen konnte (und die mit den Viarchen insgeheim verbündeten Schwarzalben schweigen sich über den ihnen bekannten Umstand natürlich aus, weil sie die letzte verborgene Elfenstadt mit all seinen Geheimnissen für sich alleine erringen wollen). Nur noch vereinzelt umherstreifende Elfen sollen den Wald bewohnen und werden von den Häschern gejagt (mit geringem Erfolg - nur wenige Elfenhäscher überleben lange im Finsterwald), um deren Fleisch meistbietend zu verkaufen. Aufgrund des Verbergens der Elfen stellt nur der Finsterwald an sich eine direkte Gefahr für die angrenzenden valianischen Siedlungen dar, die durch etliche Kastelle rund um den Wald vor den gelegentlichen Überfällen der Kreaturen aus dem Finsterwald beschützt werden.

Den Legenden nach sollen unermeßlicher Reichtum und magische Schätze in den Ruinen der beiden Elfenstädte zu finden sein und lockten schon einige mutige Abenteurer in den Finsterwald. Überlebende erzählten unglaubliche Geschichten über diesen Teil des Waldes. Diese Erzählungen reichen über ein Schwarzalbenreich inmitten des Finsterwaldes bis hin zu wilden Dämonenhorden, die die Ruinen bevölkern. Auch berichteten einige über schwarze Einhörner, die auf im Zwielicht liegenden Lichtungen äsen, über sich bewegende und nach Fäule riechenden Baumriesen und böse, kleine gnomenähnliche Wesenheiten, die einem dunklen Kult um einen schlafenden Riesen frönen und so manchen Abenteurer bei lebendigem Leibe opferten. Aber alle diese Geschichten warnen vor einem unheimlichen **Schwarzen Nebel** - den die Elfen wie Schwarzalben nur den *Mœl Duin* nennen -, der den Finsterwald durchstreift und vor dem jede noch so verderbte Kreatur zurückweicht, weil die klamme Berührung des Nebels nichts als den Tod bringt.

Fâlbeans bedeutende Siedlungen

Fiorinde - Wie alle Städte nördlich der Melgarberge wurde die Hauptstadt der Provinz Fâlbean einst von twyneddischen Barbaren geplündert und gebrandschatzt. Erst in den Jahren nach den Wirren der Götterkriege und der Wiedereingliederungsphase der Satrapen-Fürsten wurde die Stadt auf den eigenen Ruinen wiederaufge-



baut. Heute erstrahlt Fiorinde im Glanz wie vor dem Krieg gegen die Verräter und gilt als bedeutendste Stadt des Valianischen Imperiums nördlich der Melgarberge. Die Stadt umfaßt 28.000 Einwohner und verfügt über einen besonders großen Schwarzen Turm, der zugleich auch als militärisches Hauptquartier des Governaden dient. Neben den mit allen militärischen wie magischen Brimborium ausgerüsteten Stadtbefestigungen besitzt Fiorinde auch jene kulturellen Behaglichkeiten in Form von Thermen, einer funktionierenden Kanalisation, fließenden Wasser in den Häusern, die eine typische valianische Provinzhauptstadt ausmachen.

In Fiorinde haben viele Handelsfamilien aus dem Kernland des Imperiums ein Kontor eröffnet, um den ertragreichen Handel mit Elfenfleisch abzuwickeln. Auch hat der herrschende Dunkle Meister Noctubal Gorvianes seinen Palast auf einem Hügel in der Stadt, doch seine eigentliche Festung ist weiter bei Loch Morne zu suchen. Die *Große und erhabene Gilde der Thaumaturgie* führt in Fiorinde ihren Hauptsitz. Sie gilt nicht ganz zu unrecht als die reichste Gilde nördlich der Melgarberge und ist für die Wartung des magischen Torsystems zu den Türmen der Winde zuständig.

Noctules (Harkfast) - Dieses beschauliche Dorf liegt am Loch Morne und entstand vor gut 100 Jahren, als der Seemeister Noctubal Gorvianes mit dem Bau seiner Festung auf der Insel begonnen hat. Das Dorf mit seinen 400 Einwohnern hat heute die Aufgabe, die Festung mit alltäglichen Waren zu versorgen. Ein ständiges Kommen und Gehen fahrender Händler versorgt die hochgestellten Persönlichkeiten, die bei Gorvianes ein und ausgehen, auch mit den exotischsten Speisen und Unterhaltungen. Neue Gesichter fallen hier deswegen nicht sonderlich schnell auf. Es gibt sogar drei Wirtshäuser mit Übernachtungsmöglichkeiten unterschiedlicher Güte.

Schaurige Geschichten ranken sich über **Loch Morne**, wo angeblich ein riesiger Krake leben soll, der alle Schiffe angreift, die dem Seemeister nicht gewogen sind. Die Bevölkerung des Dorfes dichtete der Kreatur in ihren Geschichten den Namen Cûnnarbal an. Auch müssen schreckliche Versuche auf der Insel durchgeführt werden: Die Schreie der Gequälten sind in einer klaren Nacht bis ins Dorf zu hören und bringen die Bevölkerung um den Schlaf.

Berinaburs (Beornanburgh) 19.000 Einwohner - Berinaburs ist der Sitz der Holzbarone von Fâlbean. Von hier werden die Holzfällertrupps, die die Wälder von Fâlbean systematisch fällen (aber auch für eine Widerauffortstung sorgen), organisiert. Das geschlagene Holz wird allein durch das Wasser des Morne zur Hafensiedlung **Berinanor**, die sich nordwestlich von der Stadt befindet, transportiert und für die Weiterverschiffung aufbereitet oder gleich bei den eigenen Werften weiterverarbeitet. Die einstige Seemeisterfestung wurde durch die Priesterschaft der Janla nach den Götterkriegen von den hier hausenden Dämonen befreit und dient ihr seither als Tempelburg. Sie ist heute das Glaubenszentrum der Göttin nördlich der Melgarberge.

Köstliches Elfenfleisch ...

Elfenfleisch zählt für den valianischen Gaumen als „Delikatesse"; eigentlich ist es aber nur sehr „exklusiv" und ein Zeichen dafür, daß man sich diesen Luxus leisten kann. Im übrigen *Myrkgard* steht man dieser Eßsitte mit Abscheu und Fassungslosigkeit gegenüber. Hier ist man der Meinung, daß es die Valianer (nicht nur in diesem Punkt) mittlerweile ihren verderbten dämonischen Dienstkreaturen gleichtun.

Um den steigenden Bedarf an Elfenfleisch zu decken, sahen sich die Fâlbeaner mit einem logistischen Problem konfrontiert. Die wenigen gefangenen Elfen, z.B. beim Fall der Elfenstadt Tirthalion, konnten niemals den Bedarf decken und so wurden andere Möglichkeiten ersonnen. In den laufenden Jahrzehnten gelang es mit Hilfe der ansässigen Magiergilde in Fiorinde verschiedene Vorgehensweisen von unterschiedlicher Güte (die teilweise sogar an Betrug heranreichen können) zu entwerfen.

In einer regelrechten Zucht unter magischen Zwang werden Elfen mittels fortwährenden Einsatzes des Zaubers *Vertieren* zur Paarung gebracht. Ein Kenner weiß, daß ein ausgewachsener Elf an die hundert Jahre braucht, um sein Erwachsenenalter zu erreichen - die ganze Sache ist also sehr aufwendig. Ein weiteres Problem stellt der Alterungsprozeß der Elfen dar, denn auch mittels geeigneter Zaubersprüche, welche die Elfen unter Kontrolle halten, kann dieser Prozeß nicht verändert werden. Ein Grund mag daran liegen, daß das Unterbewußtsein des Elfen trotzdem das Leid und den Kummer registriert. So passiert es gelegentlich, das Elfen noch als Kinder schon nach wenigen Jahren eines natürlichen Todes sterben.

Menschen und Schwarzalben, die sich als **Elfenhäscher** auf die Elfenjagd spezialisiert haben, durchstreifen die Wälder aller Provinzen und ferner Länder, um „freilebende Elfen" zu erlegen. Deren Fleisch (vor allem die spitzen Ohren), gelten als Delikatesse unter den betuchten Kennern der valianischen Küche. Jene Kenner schwören auf den Geschmack des Fleisches, daß erst durch die Angstattacken während der Jagd einen besondere Geschmacksnote erhalten soll. Die Preise für solches Fleisch sind sehr hoch und nur durch gute Beziehungen oder eigene Elfenhäscher kommt man überhaupt in den Besitz solcher außergewöhnlichen Delikatessen.

Die Provinz Askiar

Askiar liegt im Nordosten Albas. Die westliche Grenze bildet eine Senkrechte zwischen Loch Morne und Loch Keol. Dazu kommt das östliche Offa-Hochland, wobei Croesyll gerade nicht mehr in das Gebiet hineinfällt. Askiar ist somit direkter Nachbar der Provinz Kerguan. Helugar ist Askiars Provinzhauptstadt und Stammsitz der Dunklen Meisterin **Rementiu**.

Das zentrale Tiefland, in dem saftige Wiesen vorherrschen, ist im Süden von dichten Mischwälder und im Norden von Hochland und Gebirge umschlossen. Es gibt neben dem größten Salzsumpf **Akkadô** auch zahlreiche kleine Sümpfe.

Der Salzsumpf Akkadô

Im Osten Askiars hin zum Meer liegt der Akkadô, ein gigantischer Salzsumpf. Er erstreckt sich etwa über eine Fläche von 170 km Länge und 70 km Breite. Der **Norakkadô**, also der nördliche Teil um Bhirrna und entlang der Küstenstraße, gilt als weitgehend erschlossen. Der südliche Teil, der gefürchtete **Surakkadô**, ist die Heimat von Dämonen, Untoten und fremdartigen Elementaren, die sich nach dem Krieg gegen die Verräter der Kontrolle der Dunklen Meister entziehen konnten. Aber nicht nur übernatürliche Wesen nutzen das oft von dichtem Nebel durchzogene Sumpfland. Auch Schmuggler, flüchtige Verbrecher und Rebellen haben hier ihr Lager aufgeschlagen.

Aus ungeklärten Umständen erheben drei rivalisierende Parteien Anspruch auf das üblicherweise von Menschen gemiedene Gebiet: Solfatari, die Gebieterin der Untoten, Huarmurath, der Anführer der Dämonen und schließlich Kalaraksch, der Herr der Elementare.

Solfatari ist eine Lyakon-Vampirin, die sich den Vorschriften des Rat der Toten auf Gismolok entziehen wollte, und den Gerüchten nach auch eine fähige Totenbeschwörerin. In den Provinzen gilt sie allgemein nur als „die Sumpfhexe". An ihrer Seite befinden sich unzählige Ghule, Garste, Skelette und die gefürchteten Sumpfzombies, die zu Dutzenden auftauchen können. In den Sumpflanden haben einige Kräuterfrauen, nichts anderes als schwarze Hexen, Solfatari als ihre Mentorin auserkoren und verbreiten in ihrem Namen Fäulnis und Sumpffieber im Hinterland.

Huarmurath ist ein uralter Drache. Sagen und Legenden zeugen davon, daß er wohl so groß sein muß, daß man ihn auf den ersten Blick für einen Hügel halten könnte. Er gebietet über eine Horde von mehreren der bösartigsten Dämonen, die sich ihm angeschlossen haben, nachdem sie den Fängen der dunklen Meister entkommen konnten.

Kalaraksch ist ein den Sumpf als seine Heimstätte ansehender Erdelementarmeister. Der Sumpfgeist ist noch der umgänglichste unter den Dreien und konnte viele Erd- und sogar ein paar Wasserelementare um sich scharen. Außerdem hat er eine sehr enge Bindung mit Tieren und Wesen des Sumpfes. Seine Heimstatt im Sumpf ist eine kleine Insel, die von mehreren Sumpfkraken bewacht wird. Seine stärksten Verbündeten sind jedoch die Silkies. Diese Naturgeister arbeiten unerkannt von den Dämonen und Untoten als Kalaraksch Spione in den Sümpfen. Aber auch in den Städten wandern sie in Menschengestalt in seinem Auftrag umher, um Informationen zu sammeln.

Es ist unbekannt, warum der Surakkadô so umkämpft wird. Eigentlich gibt es dort nichts, außer Morast und Sumpflanzen. Bisher blieben aber die Kreaturen der Sumpflande in ihrem Gebiet und haben die angrenzenden Ortschaften nicht in größerem Maße bedroht, sodaß das Imperium zur Zeit noch keinen Handlungsbedarf sieht, etwas gegen die dortigen Wesen zu unternehmen; von einigen Erkundungsexpeditionen, über deren Erkenntnisse von offizieller Seite nie etwas verlautbart wurde, einmal abgesehen.

Vielleicht scheint der Barde **Neolis Apotygma** etwas mehr gewußt zu haben. In einer Ballade besang er ein legendäres Artefakt, das im Krieg gegen die Verräter zum Einsatz kam, dann aber mit einer verräterischen Grauen Meisterin, deren Namen heute keiner mehr kennen will, im Gebiet des heutigen Surakkadôs spurlos verschwunden sein soll. In Neolis' Balladen schützt und bewacht Kalaraksch das Artefakt vor der Gebieterin der Untoten und dem Anführer der Dämonen. Doch Neolis selbst zu fragen, ist nicht möglich. Der Barde ist seit Jahren wie vom Erdboden verschluckt - keiner hat ihn mehr nach einem Auftritt im Wirtshaus *Zum Sumpfkraken* in Bhirnna gesehen. All das ist wirklich mysteriös, doch viele halten diese Ballade für die Ausgeburt von Neolis bekanntermaßen blühender Phantasie.

Askiars Städte

Deortaginem (Deorstead) 13.000 Einwohner - Die Hafenstadt am Devern wird immer noch durch die alte Burg überragt. Allerdings hat sie nicht mehr den reinen Verteidigungscharakter, sondern dient als Austragungsort der





verschiedensten Festlichkeiten. Ein Teil der Gebäude wurde gar umgebaut. So dient der massive Burgfried heute als Lagerstätte für Getreide. Deortaginem ist in den letzten Jahrhunderten enorm gewachsen. Denn durch das vorrausschauende Wirken der Governaden wurde das fruchtbare Deverntal zu einer regelrechten Kornkammer, verbunden mit einem entsprechenden Bevölkerungsanstieg.

Ein Zuwachs an Valianern kam durch die Familien der Offiziere des im Hinterland stationierten Heeres. Ein Teil der Soldaten ist am Haupthafen sowie an der Werft garnisoniert. Die Werft befindet sich etwas weiter flußaufwärts und ist durch eine zusätzliche Mauer vom Land her geschützt. Ein weiteres beindruckendes Bauwerk ist ein Schwarzer Turm. Angehörige der ortsansässigen Magiergilde sieht man Tag um Tag die Werft betreten. Was sie dort treiben, unterliegt der höchsten Geheimhaltung (s. oben).

Bhirrna (Byrne) 2.200 Einwohner - Diese Stadt könnte man schon fast als Piratennest bezeichnen. Durch die Nähe des Sumpfes Akkadô hängt ein ständiger Geruch nach Moder in der Luft. Und nachts geistern eigenartige Gestalten durch die Straßen. Ab und zu legt ein Handelsschiff an, das von Deortaginem gen Süden segelt, um frisches Wasser oder einen neuen Matrosen aufzunehmen. Ehrbare Personen werden sich hier nicht lange aufhalten wollen, außer sie gehören zu den unverbesserlichen Personen, die den mysteriösen Geschichten über den Sumpf auf den Grund gehen wollen; allen voran machtgierige Zauberer, die nach verborgenen Geheimnissen gieren.

Helugar (Haelgarde) 26.000 Einwohner - Vor gut 500 Jahren, im ersten wirklich großen Konflikt zwischen dem Valianischem Imperium und dem damals noch nicht so starken Zweikronenreich, fiel Helugar in die Hände der Valianer. Seitdem dient die Stadt vor allem als Stützpunkt der zweiten Nordlandflotte und soll mit ihrem Schwesternstützpunkt in Geltin die Flotten des Zweikronenreiches in Schach halten. Vor der Hafeneinfahrt wurde ein Schwarzer Turm errichtet, um auch diesen Hafen für die Schwarzen Galeeren leicht erreichbar zu machen.

Mit der *Gilde der Purpurkammer* hält eine der bedeutendsten, wenn nicht sogar die erhabenste Zaubervereinigung des ganzen Imperiums (nach der Seemeistergemeinschaft natürlich) ein Gildenhaus in der Stadt. Neben Thalassa und Candranor ist es die dritte große Niederlassung im Imperium. Die lokale Niederlassung der Purpurkammer steht im Wettstreit mit der aufstrebenden *Großen und erhabenen Gilde der Thaumaturgie* um die Vormachtstellung in den vier Provinzen der Nordlande.

Viele ausländische Kaufleute haben hier ein Handelskontor eröffnet. Weitreichende Bedeutung hat die Stadt durch den Handel mit den freien Zwergen erlangt. Innerhalb der Stadtmauern wird von der valianischen Verwaltung sogar eine regelrechte Zwergensiedlung geduldet, wobei die Zwerge nicht alle Stadtteile betreten dürfen (vor allem die militärischen Einrichtungen fallen darunter), da man bei Zwergen nie eine Spionage für den Geheimen Dienst Ihrer Majestäten des Zweikronenreichs ausschließen kann. Entsprechend stark ist auch die Präsenz der valianischen Abwehr mit ihren magisch geschulten Ermittlern, doch ein normaler Bewohner bekommt eigentlich von derartigen Agententätigkeiten gar nichts mit. Für einen konservativen Valianer hat die Stadt allerdings keinen richtigen Charme - zu viele Barbaren und die Zwerge werden auch viel zu gut behandelt!

Die Provinz Dûnatha

Dûnatha erstreckt sich vom Westen bis in das Zentrum der Nordlande. Im Norden und Westen der Provinz herrschen Hochland und Gebirge vor. Der dichte Mischwald im Zentrum wird von Tiefland mit grünen saftigen Wiesen und fruchtbarem Akkerland umgeben. Die Provinz ist von Orcâdu (im Westen), Clanngadarn (im Norden) und schließlich der Provinzen Askiar (im Osten) und Fâlbean (im Süden) eingeschlossen. Dûnatha reicht 100 km südlich über den Tuarisc und grenzt dort an Regem Efêru.

Der Dunkler Meister und Stratege **Myrasar**, der sich ruhmreich in etlichen Schlachten gegen feindliche Armeen bewährt hat, herrscht seit über drei Jahrhunderten als Todloser Governade über die Provinz in der Hauptstadt **Cywenglanes**. Im Viarchat war man der Meinung, solch eine herausragende Persönlichkeit der valianischen Geschichte hätte eine noch größere abschreckende Wirkung auf die Barbaren des Nordens als ein gewöhnlicher Seemeister.

Die Bevölkerung lebt überwiegend in kleinen Dörfern, die durch Trutzburgen der örtlichen Stammesoberhäupter beschützt werden.

Dûnathas Städte

Airthir (Airthir) 2.000 Einwohner - Diese kleine Stadt dient als Handelsstation, von wo aus der Handel mit den Dörfern westlich des Tuarisc mit der Restprovinz abgewickelt wird. Im Zentrum der Stadt befindet sich die Festung des Statthalters, der vor kurzem einen neuen Hofzauberer namens Hamikander eingestellt hat. Seit-

dem haben seine Berater auf eigenen Wunsch ihren Posten niedergelegt und der Statthalter scheint nur noch auf die Einflüsterungen Hamikanders zu hören. Diese Wandlung hat einige valianische Beamten mißtrauisch werden lassen. Sie haben sich nun dazu durchgerungen, den Dunklen Meister Myrasar in Cywenglanes über die beunruhigenden Ereignisse zu informieren. Auch ist in von einem seltsamen Schlangenkult in der Stadt die Rede.

Croesyll (Crossing) 11.000 Einwohner - Über diese Stadt läuft der gesamte Handel zwischen den beiden Provinzen Dûnatha und Askiar, wobei im Frühling und Herbst jeweils ein großer Markt abgehalten wird, auf dem sich viele Händler aus der Region, aber auch ausländische Kollegen einfinden, um Waren und Güter feil zu bieten. Doch der Markt ist, so sagt man, zugleich ein Treffen der Spione, die aus den Nachbarreichen einsickern. Erst in jüngster Zeit fanden wieder einige Attentate auf höher gestellte, valianische Beamte statt. Die valianische Abwehr jedenfalls ist alarmiert und der Dunkle Meister Myrasar soll schon einige Spezialisten entsandt haben, um diesen umstürzlerischen Umtrieben Einhalt zu gebieten. Auch hier machen Gerüchte von einem Kult der weisen Schlange die Runde.

Pencairn (Adhelstan) 8.000 Einwohner - Diese Stadt hat sich von ihren Ursprüngen als kulturelles Zentrum der Dûnatha in eine kulturelle Hochburg der vier Provinzen entwickelt. Das Freilichttheater mit seiner dazugehörigen Schauspielerschule hat eine Berühmtheit weit über die Melgarberge hinaus erzielt und lockt selbst Mächtige aus Thalassa zu den alljährlichen Festtagsspielen an, die zur Sommersonnenwende stattfinden. In dieser Zeit präsentieren die örtlichen Gladiatorentrainer in der städtischen Arena ihre Kämpfer den Besuchern aus der Hauptstadt des Imperiums und verkaufen die Sieger aus den Gladiatorenkämpfen meistbietend an interessierte Thalasser. Im restlichen Jahr gleicht die Stadt mehr einem verschlafenen Nest, das sich für die nächsten Spiele vorbereitet.

Corguar (Corrinis) 6.000 Einwohner - Diese günstig gelegene Inselstadt wurde vor gut 600 Jahren unter großen Anstrengungen erbaut, um den Flußhandel besser kontrollieren zu können. Die damalige Provinzverwaltung verfolgte aber noch einen anderen Plan und ließ in der abgelegenen Gegend die natürlichen Höhlen unterhalb der Insel mittels beschworener Elementare weiter ausbauen und errichtete eine geheime, magische Forschungsstätte des Imperiums. Noch heute erfüllen diese Anlagen ihren Zweck und werden zur Zeit unter dem Governaden Myrasar einer gründlichen Renovierung unterzogen. Heutzutage leben die Bewohner hauptsächlich von der Versorgung der Soldaten und den Schiffswerften an den Ufern des Flusses. Ein großes Flußfestung, samt Kriegshafen und Arsenal, dient zum Schutz der Handelsschiffahrt vor den gefürchteten Flußpiraten, die diese Gewässer immer mal wieder unsicher machen.

Tidford 7.000 Einwohner - Die Stadt liegt an einer bedeutsamen imperialen Straße, die von Corguar über Airthir nach Cywenglanes führt. Aufgrund seiner Lage halten sich stets viele Fremde in der Stadt auf, außer in den ruhigen Wintermonaten. Tidford liegt verteilt auf den fünf Inseln im Tuarisc, sowie ein großer Teil auf dem Nordufer. Die Stadt dient nicht nur als Handelsstützpunkt, sondern auch als militärischer Kontrollpunkt des Flusses. Die gesamte Südinsel wurde zur Garnison umgebaut. Durch die Ausdehnung der Stadt in den letzten 300 Jahren wurde das Nordufer der Stadt weiter ausgebaut. Eine zweite Stadtmauer umschließt nun das erweiterte Stadtviertel. Der alte, innere Bereich wird fast ausschließlich von Fischern und Dockarbeitern bewohnt. Eine Vielzahl



von Tavernen sorgt dafür, daß nicht nur die Arbeiter, sondern auch die Soldaten ihren Feierabend genüßlich begießen können. Die Außenbereichs der Stadt werden von einer Gartenanlage geschmückt, die von den Villen der reicheren Bevölkerung umringt wird. Versorgt wird die Stadt durch eine Vielzahl an Bauernhöfen im fruchtbaren Hinterland, für die einst weite Flächen des Hinterlandes gerodet werden mußten. Die Kontrollen an den drei Stadttoren, sowie an den Anlegeplätzen ist sehr hoch. Fremde müssen ihre Waffen und magische Mitbringsel



deklarieren. Unbekannte Artefakte müssen abgegeben werden. Einfuhrgüter sind mit einem hohen Zoll belegt.

Cywenglanes (Wulfstead) 16.000 Einwohner - Als Hauptstadt der Provinz Dûnatha kommt ihr die herausragende Stellung unter den anderen Städten der Provinz zu. Nicht nur, daß hier die Provinzverwaltung ihren Sitz hat, sondern auch der Kult des Cutulul hat in Cywenglanes seinen Haupttempel für die Nordlande. Die *Große und erhabene Gilde der Thaumaturgie* hat in der Stadt vor langer Zeit ein Gildenhaus für diese Provinz gegründet, um die Erforschung der zwergischen Magie besser koordinieren zu können. Der Dunkle Meister Myrasar, der unter Anflügen von Verfolgungswahn leidet, hat in der Stadt zwar seinen Stammsitz, unterhält aber in jeder Stadt der Provinz einen standesgemäßen Palast, um nach Belieben zwischen den Städten wechseln zu können (und so nach seiner Ansicht potentiellen Attentätern aus dem Weg zu gehen). Auch die Gerüchte um bevorstehende Aufstände und Rebellion durch einen mysteriösen Schlangenkult, der an vielen Orten im Lande für Unruhe sorgt, schüren seinen Verdacht, daß ein anderer Dunkler Meister insgeheim nach seinem Posten als Governade trachtet, denn die Amphisbaena gilt seit jeher als Zeichen der Seemeister und der gemeine Pöbel mag sie gerne als einfache Schlange verkennen.

Machnardes (Twineward) 9.000 Einwohner - Machnardes ist die nördlichste Stadt der Provinz und dient von daher hauptsächlich als militärischer Stützpunkt, von wo aus das im Umland stationierte Heer und die Schwarzröcke auf dem Ennunswalls mit notwendigen Waren versorgt werden. Die ganze Stadt hat sich nicht nur auf das Militär eingestellt, sondern auch auf die Bewirtung der Soldaten im Feldurlaub spezialisiert. Sie bietet in einem eigenen Viertel alle nur denkbaren Vergnügungen, um ihnen ihren Sold aus den Geldkatzen zu locken. Machnardes ist aber für den sogenannten Halblingshandel weit über die Grenzen der Provinz hinaus bekannt, weil die Provinz Kurganes, wo immer noch viele der Halblinge leben, von hier am schnellsten zu erreichen ist.

Die Provinz Kerguan

Detaillierte Angaben zu den Halblingen findet man in der Beschreibung des Halfdals im Quellenbuch *Alba- Für Clan und Krone!* Im Folgenden werden nur die einschneidenden Veränderungen aufgeführt.

Die kleinste Provinz der Nordlande mit nur gut und gerne 1600 km² bildet Kerguan, das das westliche Offa-Hochland umfaßt. Genauer gesagt handelt es sich um einen Talkessel von ca. 40 km Breite und Länge. Kerguan ist die einzige valianische Provinz ohne rechte Provinzhauptstadt. In Kerguan leben die „versklavten" Halblinge. Schon seit über hundert Jahren werden sie vom - für einen Viarchen - eher gemütlichen, weißhaarigen Dunklen Meister **Decimores Dyras** als valianischer Stadthalter „unter Kontrolle" gehalten. Decimores ist zugleich ein großer Liebhaber des Pfeifenkrautes wie auch so manchen Kruges gepflegten Bieres. Mit seinem Mitarbeiterstab residiert er halbwegs standesgemäß in einem valianischen Kastell mit angeschlossenem Palast.

Beim Angriff auf das abgelegene Halfdal rechnete man auf der Seite der Dunklen Meister während des Kriegs gegen die Verräter mit starkem Widerstand, da das Tal aus den überlieferten Quellen noch jeden Gegner in die Flucht geschlagen haben soll. Aus diesem Grund beschworen die Seemeister neben den üblichen Dämonenhorden auch noch einen mächtigen Feuerdämon. Der Dämon richtete im gesamten Gebiet sehr große Verwüstungen an. Der große Knick wurde von ihm vollständig eingeäschert. Die Gesetzeseichen, Gesetzesweiden und Gesetzesbuchen sind in seinem Feuer aufgegangen und nur das mutige Eingreifen der Baumhirtinnen, welche alle bis auf Frau Fliederbeere dem Feuer des Dämons erlagen, konnten das Tal vor Schlimmeren bewahren. Doch von den ehemals etwa 15.000 Halblingen sind letztlich gut 5.000 versklavt worden. Einige wenige Halblinge konnten fliehen, der Rest starb durch den Feuerdämon, der später in den Erzählungen der Halblinge voller Angst nur als „Der Verwüster" oder „Der, der keine guten Ratschläge befolgte" benannt wird.

Nach wenigen Jahrhunderten brutalster Sklaverei mußten die Dunklen Meister einen Fehler im Umgang mit den Halblingen eingestehen. Die Halblinge verloren durch die harte, ungewohnte Sklavenarbeit ihr typisches Naturell und ihre von den Reichen des Imperiums so geschätzten Fähigkeiten in Garten und Küche verkümmerten zusehends. Verschlimmert wurde die Lage noch dadurch, daß die Nachfahren der Halblinge, die außerhalb von Kerguan geboren wurden, über die Generationen „vermenschlichten", d.h. körperlich wie psychisch sich zu gemeinen Menschen entwickelten. Um die geschätzten Fähigkeiten der Halblinge zu retten, werden seither die jeweiligen Governaden von Kerguan eindringlich angewiesen, die Lebensbedingungen der Halblinge deren Naturell entsprechend zu gestalten, um den Nachschub an guten Köchen, Gärtnern und Zuckerbäckern für das valianische Reich nicht zum Versiegen zu bringen.

Heute gleicht Kerguan einer landwirtschaftlichen Großfabrik. Alle Güter, die die Halblinge seit eh und je abgeerntet und hergestellt haben, werden im großen Stil produziert. Jeder fruchtbare Fleck im Tal wird landwirtschaftlich genutzt, störende Hekken und Bäume, die nicht nutzbar sind, wurden abgeholzt. Selbst ein Teil des Zehnbrotmoors wurde trocken gelegt, um den gewaltigen Bedarf des Imperiums nach Weißbrot, Dvarnauter Doppelbock (Bier), Wein aus der Meliander Blauwasserrebe, Süßigkeiten und vor allem Pfeifenkraut einigermaßen decken zu können.

Auf den Feldern arbeiten die Halblinge als Dorfgemeinschaft mindestens acht Stunden am Tag. Halblingische Aufpasser dulden keine Arbeitsbummelei und erteilen notfalls Faulenzern einen äußerst nachdrücklichen „guten Rat". Den Halblingen werden in Arbeitspausen drei Hauptmahlzeiten in von ihnen selbst hergerichteten geselligen Versammlungshäusern zugebilligt. Trotzdem haben ihre runden Kulleraugen viel an Glanz verloren und manche Halblinge weisen gar einen schlanken Körperbau auf. Um ihr Leben erträglich zu halten, besingen sie während ihrer harten Arbeit auf dem Felde ihre guten Zeiten. Gelegentlich werden aber ganzen Dorfgemeinschaften ein paar freie Tage gewährt. An diesen Tagen weht förmlich eine Hauch der alten Zeiten durch dieses glückliche Dorf.

Auch gibt der Sproß **Peddigrin Kruadil** den Halblingen neue Hoffnung. Als Baby ist er in den Blauwasserfluß gestürzt und wie durch ein Wunder nicht ertrunken. In jüngster Zeit vermag er allein mit der Berührung seiner Hände manches „kleine Wunder" zu vollbringen. So wird er hinter hervorgehaltenen Halblingshänden schon als „Priester des Schmauch" oder „Der von Schmauch Gesegnete" betitelt. Bis in die jüngste Zeit hinein gelang es nämlich, „die Sache mit Schmauch" vor den Valianern zu verbergen. Doch durch einen Zufall, der natürlich mit Peddigrin zusammenhängt, hat Decimores Dyras vom Drachen **Yokvander Ashan** bzw. „Schmauch", wie er unter den Halblingen genannt wird, erfahren. Den Zusammenhang mit der Blüte des Tales kann er bisher nur vermuten. Doch die hohe Widerstandskraft der Halblinge gegenüber Verzauberungen und die merkwürdige Pflanzen- und Tierwelt lassen den Dunklen Meister seit einiger Zeit keine Ruhe mehr.

Direkt am Blauwasserfluß hat der Governade eine Zauberwerkstatt errichten lassen, wo er sich neuerdings häufig aufhält und bereits einige einzigartige Zaubertränke brauen konnte (z.B. den **Blauwassertrank**, er steigert alle Resistenzen für 30 Minuten um +4 und wirkt wie *Göttlicher Schutz vor Magie*). Bisher hält er seine Erkenntnisse vor seinem eigenen Stab verborgen. Es sind *seine* Entdeckungen, die er mit niemanden aus dem Imperium teilen möchte. Er wähnt sich hier einem - genauer *seinem* - Jungbrunnen auf der Spur. Zugleich sucht er heimlich nach der Wohnstatt des Blauen Drachens. Seine elementaren Späher durchflogen und durchschwommen große Teile der unterirdischen Flüsse, konnten jedoch den Aufenthalt des Drachens bisher nicht entdecken.





Die Länder der Wüste - Eschar

von Stefan Brutscher

Auf *Ljosgard* ist der Kulturraum Eschars mit seinem Glauben an die Zweiheit aus Ormut und Alaman erst nach dem Krieg der Magier entstanden. Auf *Myrkgard* konnte sich Eschar mit der gemeinsamen Sprache des *Scharidischen* nie herausbilden, da die dafür nötigen Rahmenbedingungen nicht gegeben waren. Die Region, die auf *Ljosgard* zu Eschar wurde, unterteilt sich auf *Myrkgard* in die valianischen Provinzen *Mûncipar Elhadartu* (Städte von Elhaddar), *Meketu* (Nordreich des alten Ta-Meket - in etwa Kairawan) und *Mokathu* (Südreich des alten Ta-Meket - grob Mokattam), sowie das **Meketische Reich**, das auf *Myrkgard* immer noch den stolzen Namen **Ta-Meket** führt und in der Wüste beheimatet ist.

Am deutlichsten merkt man den Unterschied an den Namen der Städte, Dörfer und Oasen. Ihre scharidischen Bezeichnungen gibt es jedoch auf *Myrkgard* nicht. Entweder führen sie schon je her ihre angestammten valianischen Namen, wie es in *Mûncipar Elhadartu* der Fall ist, oder es handelt sich um valianisierte Namen, entlehnt aus dem *Meketischen*, vereinzelt sogar um meketische Bezeichnungen selbst.

Die valianischen Provinzen

Land und Leute

Wie die Inseln von Valian, die Oran Estralu und die chrysischen Lande gehört die Provinz **Mûncipar Elhadartu** zu den valianischen Kernlanden. Hier siedeln Angehörige des Meervolkes schon seit über zweitausend Jahren. Die Bevölkerung ist vollkommen valianisiert, irgendwelche kulturellen Gemeinsamkeiten mit den Städten von Elhaddar auf *Ljosgard* gibt es außer den ähnlichen Namen nicht. Aber trotz ihres valianischen Charakters ähneln die Städte in ihrer Funktion und bei der Einwohnerzahl erstaunlicherweise ihren Pendants auf *Ljosgard*.

Die Geschäftskontakte der reichen, valianischen Handelsstädte **Amaria** (Amarija), **Mardaba**, **Sukkara**, **Ghania** (Ghanija), **Hadar** (Hadschar) und **Dairaba**, sowie das am Uballa gelegene **Zahira** zu Nahuatlan sind stärker und förderlicher denn je. Täglich kreuzen Handelsschiffe in den Gewässern der Regenbogensee. Davon profitieren natürlich auch die Piraten, die beständig der valianischen Flotte trotzen und ihr Unwesen hier treiben. Das alles mag daran liegen, daß der eine oder andere Kapitän der imperialen Flotte, oder gar ein Viarch in der Provinzverwaltung sich schmieren läßt bzw. gleich an der Beute beteiligt wird.

Die Provinzen **Meketu** und **Mokathu** waren schon immer fruchtbare Gebiete und zählen deswegen zu den reicheren Provinzen des Imperiums. Die Bevölkerung leidet, trotz der hohen Abgaben, die nach Thalassa in das Herz des Reiches fließen, keine Not und lebt in bescheidenem Wohlstand. Doch wenn eine einheimische Familie und sei sie noch so bedeutend, einmal mit den Abgaben in Rückstand geraten sollte, ist es gut möglich, daß eine Tochter des Hauses der dunklen Dreiheit geopfert werden muss - die valianische Verwaltung ist unerbittlich, wenn es um die Einhaltung der Gesetze geht. Diese Opfer werden vornehmlich **Cutulul** dargeboten, da die Provinzen alle am Meer liegen und stark abhängig von der Seefahrt sind. Valian sorgt im Gegenzug dafür, daß der Seehandel blüht und gedeiht. Insofern ist die Bevölkerung nicht glücklich über diese Menschenopfer, murrt deswegen jedoch noch lange nicht auf. Alles in allem geht es den Menschen dort vergleichsweise gut.

Beide Provinzen handeln insbesondere mit Rawindra, auch wenn es schon mal vorkommen kann, daß ein Handelsschiff nicht mehr aus dem Land der Sritras zurückkommt. Doch der Handel mit dem Echsenvolk ist so profitabel, daß es die hiesigen Händler trotz aller Schrecken des Echsenreiches immer wieder in dieses Land treibt. Die Seestädte *Meketus* zählen zu den größten Handelsstützpunkten im Meer der Fünf Winde und stehen im regen

Konkurrenzkampf mit den Städten in der Oran Estralu. Ihre Häfen bieten Sicherheit für jedes offizielle Handelsschiff, sind aber weit genug vom Machtzentrum Valians entfernt, um einen gewissen freien Handel zuzulassen. Ein Umstand, für den sich die örtlichen Viarchen durch die Händler natürlich ordentlich „entlohnen" lassen. Daher sind die Städte insbesondere in *Meketu* und *Mokathu* die Schillernsten im Imperium überhaupt. Hier findet man auch auf *Myrkgard* Angehörige fast jeden Volkes wieder, die relativ frei im sonst viel düsteren „dunklen Imperium" leben und arbeiten. Aber alles hat seine Schattenseiten. So gibt es Gerüchte, die von entsetzlichen Kreaturen - Sritras und anderes Gezücht - künden, die in dunklen und feuchten Katakomben der mokatischen Städte gesehen worden sind und sich dort in entsetzlichen Ritualen ergehen sollen. Von offizieller Seite werden Greueltaten ausschließlich den tatsächlich dort lebenden Verbrecherbanden zugeschrieben. Trotzdem werden dann und wann geheime Stoßtrupps gebildet, die mit unbekanntem Auftrag in die Katakomben ziehen.

Städte der Provinz Meketu

Achet-Serkef (- Einwohner) Auch auf *Myrkgard* besteht diese Stadt aus weitläufigen, zum Teil vom Sabil überflutete Ruinen. In der gebildeten Bevölkerung Meketus wird vermutet, daß hier noch meketische Artefakte auf ihre Entdeckung warten, jedoch durch urtümliche Kreaturen bewacht werden.

Pe-Imentiu (Chetra) (400 Einwohner) Offiziell handelt es sich nur um eine kleine Ansiedlung von Bauern, doch unter den alten Ruinen verbirgt sich einer der alten Tempel der Kebechet. Über ein magisches Tor ist diese Tempelhöhle mit den meketischen Zentren des Landes verbunden.

Cattara (Khairat) (26.000 Einwohner) Die Stadt wurde von den Seemeistern nach ihrer Eroberung ausgebaut, um ein Auffangbecken für die Bevölkerung aus Weset zu bilden. Hintergedanken hierbei war eine weitere Ausbeutung der meketischen Kultur, insbesondere der magischen Fähigkeiten und Artefakte. Geprägt durch eine durchgängige valianische Architektur, ist das Stadtbild Cattaras ungewöhnlich für Meketu. Als Sitz der valianischen Verwaltung und der Militärkommandantur ist Cattara die Provinzhauptstadt von Meketu.

Macênat (Madinat) (15.000 Einwohner) Der Flußhafen ist der Endpunkt der Sabilschifffahrt, da der Strom durch die weiter südlich gelegenen Katarakte eine natürliche Sperre bildet. Der Markt, auf dem die Waren und Flußbarken übergeben bzw. weiter verkauft werden, wird von Beamten des Imperiums überwacht.

Mek-Nejit (Meknesch) (90.000 Einwohner) Mek-Nejit bildet das Zentrum des meketischen Seehandels mit den Ländern am Meer der Fünf Winde und ist die größte Stadt der Provinz, aber nicht deren Hauptstadt. Diese Metropole ließ sich auch unter Viarchenherrschaft nie völlig unter Kontrolle bekommen. So kann man in dieser Stadt alles erwerben und erleben, was *Myrkgard* zu bieten hat. Im Zentrum der Stadt wurde ein Großteil der alten Gebäude abgerissen, um einen gewaltigen Tempelkomplex

Hartnäckig hält sich das Gerücht, daß sich im Untergrund mancher großen Stadt finstere Kreaturen zusammenrotten und einen Sturm auf die „Oberwelt" planen, um die Menschen hinwegzufegen. Andere behaupten, es handele sich um eine Armee geschundener Opfer der valianischen Herrschaft, die auf eine Gelegenheit warten, zurückzuschlagen und das Land seinen ursprünglichen Bewohnern zurückzugeben.

der dunklen Dreiheit aufzubauen, der wie eine schwarze Stufenpyramide in die Höhe ragt. Hier sollen, so munkelt man, eine Unzahl dunkler Rituale und andere finstere Abscheulichkeiten im Namen der Dunklen Dreiheit begangen werden. Diese **Schwarze Pyramide** versinnbildlicht den drohenden Finger der Valianer gegenüber der alten meketischen Kultur und wird von der einheimischen Bevölkerung gemieden. Mek-Nejitt ist das religiöse Zentrum der Provinz Meketu.

Nedschu (Nedschef) (19.000 Einwohner) ist die am Oberlauf des Sabils gelegene Metropole aus alter Zeit. Die Stadt ist die Militärbasis der Valianer in der Provinz und beheimatet als Bollwerk gegen die wilden Wüstenstämme ständig immer eine ganze Legion in ihrer riesigen Garnison, die das ganze Stadtbild prägt. Doch der bedeutenste Beweis der militärischen Vorherrschaft bildet ein **Schwarzer Turm** (siehe Beschreibung zu Valian) am Flußhafen der Stadt.

Sadije (17.000 Einwohner) wurde als Flottenstützpunkt der Valianer gegründet. Mittlerweile wird diese Stadt von vielen freischaffenden Händlern angefahren. Das valianische Imperium hat seine Grenzen dermaßen ausgedehnt, sodaß der Hafen schon lange nicht mehr als Flottenstützpunkt benötigt wird. Ähnlich wie Mek-Nejit finden sich hier viele unterschiedliche Kulturen wieder. Die Stadt gilt hinter vorgehaltener Hand als rechtsfreier Raum. Verschiedene Verbrecherorganisationen haben in Sadije ihren Stützpunkt und die ortsansässigen Valianer gelten nicht nur als durch und durch korrupt, sie sind es tatsächlich.



Sjirt-kawah (Sirwah) (- Einwohner) hat nominell keine Einwohnerzahl mehr. Als **„Dämonenhafen"** ist diese Stadt jedoch bei der Provinzbevölkerung verschrien. Legenden berichten, daß die Seemeister kurz nach dem Ende des Krieges gegen die Verräter hier eine Exempel statuiert haben. Heerscharen von Dämonen seien frei gelassen worden, um zu beobachten, wie Dämonen in einer Stadt siedeln. Noch heute gilt die Stadt samt Umland als verbotene Zone und das valianische Militär achtet darauf, daß dies auch so bleibt.



Telarmana (Tel Hamara) (4.500 Einwohner): Einst als Piratennest gegründet, wurde es beim Vormarsch der Valianer unterworfen. Heute ist es einer der Zwischenhäfen für die Händlerflotten zur valianischen Kolonie Serendib. Von hier läuft der Nachschub, damit auch Serendib voll und ganz in den Genuß der valianischen Kultur kommt, um bald den Status einer Provinz erhalten zu können.

Weset (? Einwohner) ist eine große, von einer Pyramide überragte Ruinenstadt der Meketer, die seit ihrer Zerstörung durch die Seemeister von den Einheimischen gemieden wird. Verborgen unter den Ruinen dieser Stadt, hat eine Geheimorganisation des meketischen Reiches (s. Ptahoth - das Gegengewicht) seine bisher unentdeckte Heimstatt gefunden. Ein kleinen Hinweis darauf finden sehr aufmerksame Beobachter durch einzelne Bauern im Dunstkreis der Ruinenstadt; jene bauen ungewöhnlich viel Nahrung an.

Städte der Provinz Mokathu

Auaris (- Einwohner) Heute finden sich hier nur Ruinen einer meketischen Metropole, die bereits gegen Ende der 8. Dynastie während eines Aufstandes der Mokati zerstört und nicht wieder aufgebaut wurde.

Bab el-Budur (7.000 Einwohner) Ein bedeutender Fischereihafen an der Serendi-See, der früher berühmt war für seine Neumondfeste am Strand. Die meketischen Kultelemente bei diesen Festen wurden größtenteils durch die Anbetung der Dunklen Dreiheit, bevorzugt Cutulul, ersetzt.

Kahun-Takesch (Diwakesch) (32.000 Einwohner) ist die Hauptstadt der mokatischen Südprovinz unter dem Fürsten Utba es-Samsam, dessen Vorfahren sich rechtzeitig der valianischen Macht anschlossen und so einen Rest von Selbstständigkeit bewahren konnten. Utba ist ein loyaler Gefolgsmann der Seemeister und unterstütz den südlichsten Flottenstützpunkt des Imperiums.

Al-Kidal (Kidal) (7.000 Einwohner) ist ein Handelsstützpunkt am Eisenweg, der für seine große und fähige Gemeinschaft der Klingenschmiede bekannt ist. Selbst das Imperium versorgt sein Heer mit diesen Waffen.

Kuschan - Auf *Myrkgard* gibt es diese Stadt nicht.

Saqqada (Nansur) (35.000 Einwohner) ist der wichtigste Handelshafen für den Handel mit Rawindra. Die hier ausgeschifften Waren werden über die Weihrauchstraße bis nach Mûncipar Elhadartu und über die Gewürzstraße nach Meketu transportiert. Im Gegensatz zu den weiter südlich gelegenen Städten dominiert in Saqqada das Himjar-Element in der Bevölkerung. Trotzdem ist diese Metropole die Provinzhautstadt mit allen typischen Erscheinungsformen bis hin zu einem Schwarzen Turm.

Qus-jawa (Qawa) (6.000 Einwohner) Zentrum des meketischen Kaffeeanbaus und -handels.

Gebel el-Jiamt (Schamat) (15.000 Einwohner) ist für die zahlreichen Steinbrüche der Umgebung bekannte Stadt am Bahr eth-Takla. Die teilweise außergewöhnlichen Gesteinsarten sind im Imperium sehr begehrt.

Abu-Kara (Sinda) (25.000 Einwohner) ist eine für meketische Verhältnisse vergleichsweise weltoffene Hafenstadt, die so mancher ausländische Seefahrer dem größeren, aber fremdenfeindlicheren Saqqada vorzieht.

Herak Omb-Tschjialit (Tadsch Yamani - 5.000 Einwohner) ist an einem kristallklaren See inmitten üppiger tropischer Vegetation gelegen. Herak Omb-Tschjialit, die Krone des Südens, gilt als die schönste Stadt der südlichen Provinzen. Die Stadt und das Umland ist ein beliebtes Ziel erholungssuchender Viarchen und ihrer Familien.

Takni (18.000 Einwohner) ist das Tor zum an Wild und Bodenschätzen reichen, aber nur dünn besiedelten Hochland von Qataban. Die Stadt wird von dem gebieterischen Viarchen Walibaran geleitet, der dafür sorgt, daß die Ausbeute der Goldminen Qatabans bis aufs letzte Staubkorn in der Schatzkammer des Viarchats landet.

Kha-rijah (Tidjarat) (8.000 Einwohner) ist ein alter Stammestreffpunkt der Himjar-Beduinen und wichtiger Stützpunkt an der Weihrauchstraße; bekannt für den großen jährlichen Pferdemarkt. Hier stammen einige der besten Pferde des Imperiums her.

Das wiedererwachte Ta-Meket

Der lange Weg des Zaid

Im Jahre 1598 nL, dem Jahr der Spaltung beider Sphären, war das meketische Reich bereits deutlich angeschlagen. Das Öffnen der Totentore und die darauf folgende Katastrophe erschütterten Ta-Meket schwer. Das valianische Reich hatte deswegen keinerlei Probleme, seine meketischen Provinzen zu halten. Das einstige alte Reich hörte auch auf *Myrkgard* fast auf zu existieren. Auf altbekannte Valianerart wurde die meketische Urbevölkerung durch eine sich an den Reichtümern des Landes labende valianische Beamtenschaft zu Unterdrückten und Ausgebeuteten.

In den folgenden Jahrzehnten wanderten Himjar-Sippen in *Meketu* ein und besiedelten die an die Wüste angrenzenden Savannen. Von dem sich langsam wieder entwickelnden Handel mit dem südlichen Lamaran und mit Sirao, ja sogar teilweise mit Rawindra, profitierten hier Händlerfamilien, die schon in *Mokathu* den Handel in den Städten kontrollierten. Die Regierungsgewalt blieb allerdings in den Händen valianischer Beamten, die dem alten einheimischen Adel ihre repräsentativen Funktionen ließen, ohne ihn wirklich an der Macht teilhaben zu lassen.

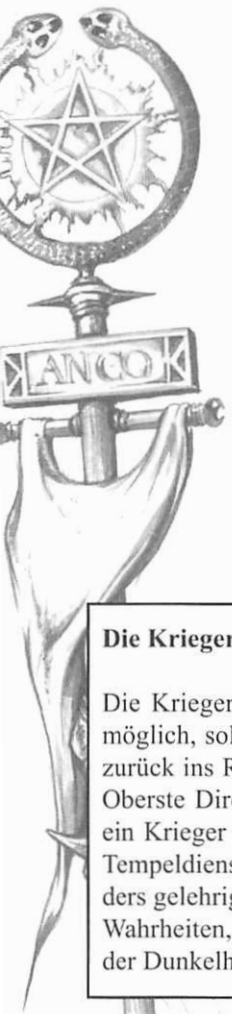
Von den valianischen Besatzern unbeachtet, konnte die Wüstenbevölkerung ihr ursprüngliches Leben bewahren, da es aus der überheblichen Sicht der Valianer in diesen Landstrichen nichts von Wert gab - nur Sand. Und genau hier nahm die Entwicklung des unabhängigen meketischen Reichs seinen Anfang. Viele der Meketer, die wegen ihren magischen Fähigkeiten für die Dunklen Meister besonders interessant waren, entzogen sich dem Ansinnen der valianischen Magokratie und flohen vor den Schergen des Viarchats in die Wüste (einige wenige hingegen wurden treue Diener des Imperium und gingen sogar in Seemeistergemeinschaft auf).

Ungefähr 1700 nL versammelte **Zaid**, ein Nachkomme von Tanutamun, in der Oase **Rumakia** ein Heer. Zaid weihte das wild aus Söldnern und Wüstenkriegern zusammengewürfelte Heer unter dem Kommando seiner meketischen Getreuen dem Gott **Sutech**. Er sollte ihnen helfen, die Dunklen Meister aus dem meketischen Reich zu vertreiben. Nach anfänglichen Erfolgen gegen einzelne Truppen des Imperiums samt ihren dämonischen wie elementaren Hilfstruppen wagte Zaids zur Armee gewordenes Heer einen größeren Schlag - einen Vorstoß gegen die valianische Stadt Nedschu (Nedschef). Die Dunklen Meister wurden jedoch durch abtrünnige Söldner gewarnt und erwarteten die Armee vor den Toren der Stadt mit drei Legionen. Der Kampf war sehr heftig und dauerte einen Tag und eine Nacht. Nach den ersten größeren Verlusten ergriff der Großteil der Söldner die Flucht. Das restliche Heer konnte der Übermacht nicht widerstehen und mußte ebenfalls fliehen. Der einzige Fluchtweg, der ihnen blieb, war der Weg in die tiefe Wüste. In den darauf folgenden Tag ließen die Truppen der Dunklen Meister von dem flüchtenden Heer ab, denn die Wüste forderte nicht nur von den Flüchtenden einen hohen Tribut. Noch heute wird dabei vom „Tag der Todeswüste" gesprochen.

Zaid und seine noch verbliebenen Gefolgsleute flohen immer weiter in die Wüste hinein. Ihre Reittiere hatte sich die Wüste schon geholt. Nach Tagen voller Entbehrungen verweigerten auch die engsten Getreuen ihre Gefolgschaft. Zaid erblickte in seiner dunkelsten Stunde in der Nähe eine größere Anhäufung von Steinen und wollte dort, etwas abseits von seinen Leuten, in Ruhe beten. Als er sich auf seine Knie fallen ließ, bemerkte er den in dieser Gegend eher ungewöhnlichen Totenschädel eines Krokodils. Er nahm ihn in beide Hände und rief in den überlieferten Worten seinen Gott an:

Was ist das nun, mein Vater Sutech?
Hat denn ein Vater schon seinen Sohnes vergessen?
Habe ich denn etwas ohne Dich getan?
Ich rufe zu Dir mein Vater Sutech.
Ich bin inmitten von Fremden, die ich nicht kenne.
Alle Länder haben sich gegen mich verbunden.
Und ich bin ganz allein





und kein anderer ist mit mir.
Meine Soldaten haben mich verlassen,
keiner meiner Wagenkämpfer hat sich nach mir umgesehen.
Wenn ich nach ihnen schreie, hört keiner von ihnen.
Aber ich rufe und merke, daß Sutech besser für mich ist
als Millionen von Fußtruppen und Hunderttausende von Wagenkämpfern,
als zehntausend Mann an Brüdern und Kindern, die einmütig zusammenstehen.
Das Werk vieler Menschen ist nichts; Sutech ist besser als sie.
Ich bin hierher gekommen auf den Gedanken Deines Mundes, Sutech!
Und ich bin nicht von Deinen Gedanken abgewichen.

Die Krieger des Sutech

Die Krieger des Sutech sind direkt dem Zaid unterstellt. Wenn möglich, sollen sie alte Artefakte und andere meketische Schätze zurück ins Reich bringen, die von den Valianern geraubt wurden. Oberste Direktive ist aber die Geheimhaltung des Kultes. Bevor ein Krieger in diese Reihen aufgenommen wird, muß er sich im Tempeldienst bewähren. Auch kann es vorkommen, daß ein besonders gelehriger oder aufgeweckter Schreiber in der Halle der zwei Wahrheiten, oder ein fähiger Assistent des Scharfrichters im Haus der Dunkelheit zu den Kriegern des Sutech berufen wird.

Als Zaid dies aussprach, erschien ihm Sutech aus dem Schädel als durchscheinende Gestalt und zeigte auf eine Öffnung in dem Gesteinshaufen: „Gehe bis zum Ende und baue mir einen Tempel!" Das war alles, was er sprach. Doch es reicht aus, um Zaid neue Energie zu geben. Erfüllt von der Kraft seines Gottes konnte er den kläglichen Rest seines halbverdursteten Heerhaufen wieder hinter sich zu bringen. Mitgerissen von seiner neuen Zuversicht, folgten sie im ohne Widerworte. Am Ende des Höhlensystem, das sich unter dem Gesteinshaufen erstreckte, lag der größte Schatz, den es in der Wüste geben kann: Wasser! Es war das Wasser eines unterirdischen Sees von gewaltiger Größe. Hinter dem See gelangte Zaids Heerschar über einen weiteren, versteckten Zugang wieder an die Oberfläche. Vor ihnen breitete sich ein weitläufiges Tal aus. „Hier werden wir den Samen unseres Gottes pflanzen und das neue Reich wieder erblühen lassen! Von nun an soll dieser Ort **Ankh-Djed-Waas** heißen, denn er wird uns Leben, Beständigkeit und Macht bringen", so sprach Zaid und ließ seine Leute sogleich einen Tempel und darum eine Stadt bauen, wie es den alten Schriften heißt.

Zaid war bewußt, daß es ein langer Weg sein würde und er hatte Zweifel, daß sein neues Reich irgendwann gegen die Seemeister würde bestehen können. Doch als der Bau des Tempels vollendet war, erschien ihm Sutech ein zweites Mal, diesmal im Traum. Und er sah, wie sich die jungen Krokodile im Fluß verbargen. Nur ihre Augen schauten aus dem Wasser heraus. Sie warteten darauf, daß ihre Beutetiere den Fehler begangen, zu weit in den Fluß zu steigen. Wenn das geschah, dann schnappten sie mit einer unglaublichen Geschwindigkeit zu und waren schon wieder mit ihrer Beute unter Wasser verschwunden. Dies zeigte Zaid, wie er vorgehen mußte. Er rief nach seinen treusten Kämpfern und ließ sie an seinem Plan Teil haben. So wurden diese Getreuen zu den ersten **Kriegern des Sutech**. Eine geheime Truppe aus hervorragenden Kämpfern, die als Spione und Saboteure in den lamaranischen Provinzen im Valianischen Imperium tätig wurden.

Die Zusammenkunft

Etwa zur gleichen Zeit wurden die **Asad** schwer von den Valianer bedrängt, denn das Imperium wollte die Kontrolle über die Oasenstadt Zis übernehmen. Die weiße Königin zog sich daraufhin mit ihren Zauberinnen für eine Woche ins innerste Heiligtum zurück, um im Gebet eine Lösung zu finden. Sagen berichten, daß der Gemeinschaft **Arinna** selbst erschienen ist. Noch heute stehen die Worte Arinnas auf dem Sockel, der den weißen Stein der Macht trägt:

„Wandert in die tiefsten Tiefen der Wüste, dort, wo kein Leben mehr möglich scheint, wird ein Mann mit gottgleicher Energie, den sie Zaid nennen, euch eine neue Heimstätte geben."

So brach wieder einmal das ganze Volk der Asad auf und erreichte nach Wochen der Entbehrung und Verzweiflung den Reg Taif und stieß, als alles schon zu Ende schien, schließlich auf Zaid, der dort gerade mit seinen Kriegern des Sutechs unterwegs war. Beide Parteien sahen sich bald schon als Schicksalsgemeinschaft. So wurden die Asad in die Gemeinschaft aufgenommen und Ankh-Djed-Waas wurde zur Keimzelle einer neuen Gesellschaft.

Gesellschaft und Politik

Sprachen: *Maralinga*, *Meketisch* und bei den Nomadenvölkern *Wüstendialekte* (eine eigenständige Vorform des *Scharidischen*). Weiterhin natürlich in allen Bereichen die „Geschäftssprache" *Linga Ferangah*.

Das Land **Ta-Meket** zieht sich von seiner westlichsten Stadt (offiziell gibt es eigentlich nur diese Stadt) **Hama** bis fast nach Nedschu (Nedschef) im Osten. Im Norden erstreckt es sich von den „öden Hügeln" bis zu den Bergen von „Dschebel Alilat". Zwar mutet dies als wirklich riesiges Land an, doch besteht der Hauptteil aus der Wüste **Reg Taif**, dem alten schon vor Äonen erloschenen Land der Arracht mit dem verödeten Zahran-See.

Das Ta-Meket *Myrkgards* wird von Valian nicht als eigenständiger Staat anerkannt. Trotzdem ist hier keinerlei Provinzrecht angesetzt worden. Dies resultiert zum einem aus der Tatsache, daß ein Wüstenkrieg viel zu aufwendig und mit unkalkulierbaren Risiken behaftet ist. Zum anderen bringt der Salzhandel mit Ta-Meket den eigenen angrenzenden Provinzen viel Gewinn, denn der Seehandel über die Provinzen von *Mûncipar Elhadartu*, *Meketu* und *Mokathu* als Verteiler bringt das wertvolle Salz in die Welt hinaus.

Die Gesellschaft in Ta-Meket ist wie in den Zeiten des alten Reiches aufgebaut. So wird jeder in eine Gesellschaftsschicht hineingeboren und kann kaum von einer Schicht in die andere wechseln. Die Ausnahme hiervon sind die Kinder vieler Himjarfürsten, die ihre Ausbildung in den meketischen Schulen genießen. Böse Zungen behaupten, daß dies nur durch hohe Geldspenden der Himjar möglich ist.

Die Rechtssprechung ist in Meketu wieder den alten Bannen gefolgt. Der oberste Richter spricht sein Recht in der **Halle der beiden Wahrheiten** in Ankh-Djed-Waas. Jene Halle liegt im Tempel von Maat, der Göttin der Wahrheit, Weltordnung und Gerechtigkeit. Jeder kann hier eine gerechte Rechtssprechung erwarten, allerdings auch eine sehr harte. Einer der geringsten Strafen ist die Strafarbeit in den Steinbrüchen. Bei Schändung von Einbalsamierten oder von Grabstätten, durch die verhindert werden könnte, daß das Ka des Toten die letzte Reise in Jenseits antreten kann, wird grundsätzlich die Todesstrafe vergeben. Bei Fällen von besonderer Härte wird der Verbrecher sogar lebend im Sand des Reg Taif begraben, ohne das er vorher einen Gifttrunk erhält.

Das Labyrinth aus Arrestzellen unterhalb des Maat Tempels wird das **Haus der Dunkelheit** genannt. Hier wird vom Scharfrichter denen zu Tode Verurteilten der Gifttrank verabreicht. Die Wände hier unten sind aus Obsidian und werden von Öllampen beleuchtet. Alles wirkt sehr unheimlich. Dies ist der Grund, warum der Ort im Volksmund auch als Vorhof zur Hölle bezeichnet wird.

Den Mittelpunkt der meketischen Gesellschaft bildet **der Zaid**, benannt nach dem Gründer der Stadt Ankh-Djed-Waas. Die Ausrufung des ersten Zaid nach dem Tode des eigentlichen Namensgebers, war auch der Beginn des neuen Reiches. Es gilt dabei als sicher, daß der jetzige Zaid immer noch Eingebungen vom Geist des ersten Zaid erhält, der sich selbst Rat bei den Göttern holt. Sein Geist soll im Tempel des Sutech hausen und über die Geschicke der Bevölkerung wachen und sich in Zeiten größter Not zu ihrem Beistand erheben können. Der Zaid ist die höchste Macht in Ta-Meket. Sein Wort ist Gesetz und darf nicht angezweifelt werden. Um aber das eigene Rechtssystem nicht ins Wanken zu bringen, achtet auch der Zaid das oberste Gericht, damit Maat weiterhin alleine über die Weltenordnung wachen kann. Der Zaid gilt als Truchseß, der den Weg für den kommenden Heilsbringer und Sendboten der Götter der Meketer zu bereiten hat, dem



Die Vorzüge eines Schreibers!

Ich lasse dich die Schriften mehr lieben als deine Mutter. Ich führe dir ihre Schönheit vor Augen; sie ist größer als die aller anderen Berufe, und im ganzen Land gibt es nichts, was ihnen gliche. Kaum hat ein Schriftkundiger angefangen heranzuwachsen - er ist noch ein Kind -, so wird man ihn grüßen und ihn als Boten senden; er wird nicht zurückkommen, um sich in den Arbeitsschurz zu stekken ... Der Maurer baut, er ist immer draußen im Winde und baut im Arbeitsschurz; seine Arme stecken im Lehm, alle seine Gewänder sind beschmiert. Er muß sein Brot mit ungewaschenen Fingern essen. Sein Brot gibt er seiner Familie, seine Kinder sind Fronarbeiter ... Siehe, es gibt keinen Beruf, in dem einem nicht befohlen wird, außer dem des Beamten; da ist er es, der befiehlt. Wenn du schreiben kannst, wird dir das mehr Nutzen bringen, als alle die Berufe. Nützlich ist dir schon ein Tag in der Schule, und eine Ewigkeit hält die in ihr geleistete Arbeit vor wie Berge.

aus der Lehre des Cheti



Pharao. Wenn der Pharao in all seiner Größe erscheint, wird die alte Macht Ta-Mekets vollständig erneuert sein. Die Anordnungen des Zaid werden durch die höchsten Priestern der Meketer und die Fürsten der Himjar durchgesetzt. Als Mund des Zaid gilt jedoch die Weiße Königin, die Hohepriesterin der Hathus. Sie verkündet die Weisungen des Zaid und tritt an die Öffentlichkeit, denn die wahre Person des Zaid wird vor seinen Untertanen geheim gehalten.

Ptahoth - das Gegengewicht

Ptahoth, einem todlosen Priester aus dem alten Reich, ist das Wiedererwachen der meketischen Kultur nicht verborgen geblieben; insbesondere, da Sutech selbst dazu beigetragen hat. Über einen seiner Anhänger trat er in Kontakt mit Zaid. Da Zaid am Anfang über jede Hilfe erfreut war, ging er ein Bündnis mit dem Priester ein. Zaid schickte ausgewählte Männer und Frauen als Unterstützung nach Weset und Ptahoth brachte im Gegenzug alte, verloren geglaubte Geheimnisse zurück. Ptahoth bediente sich dazu einer geheimen Truppe, der **Panther des Mittelreichs**. Diese Krieger sind ausgebildete Kämpfer, ähnlich den Kriegern des Sutechs, arbeiten aber mit magischer Unterstützung. Anfangs war diese Zusammenarbeit fruchtbar und für beide Seiten sehr befriedigend. Doch die Methoden Ptahoths wurden immer aggressiver. Der Zaid hatte Bedenken, daß dies zu sehr die Aufmerksamkeit der Valianer erregen würde. Deswegen löste er die direkte Zusammenarbeit mit Ptahoth; man blieb jedoch locker miteinander verbündet, wobei Ptahoth und seine Anhänger oft ihre eigenen Wege gehen und dabei nicht nur auf Verschlagenheit und Heimlichkeit setzen.

Unter der Ruine **Wesets** wurde durch die Jünger des Ptahoth ein Labyrinth an Gängen gegraben, in dem diese Bruderschaft lebt. Als Zeichen der bedingungslosen Zugehörigkeit zu Ptahoth wird jedem Panther das Symbol der Bruderschaft auf die Schlagadern der rechten Hand tätowiert. Dies verhindert das Entfernen der Tätowierung, außer man tötet den Träger. Das größte Geheimnis der Bruderschaft ist aber nicht ihr Versteck in Weset oder ihr Führer, sondern ihre gediegene magische Ausrüstung, wie z.B. ihr gefürchteter **Chamäleonanzug**. Dieser Anzug ermöglicht es, sich in jeder Umgebung perfekt zu tarnen. Wie der Name schon sagt, paßt sich dieser Ganzkörperanzug dem Hintergrund an. Bewegt man sich darin ganz langsam, ist der Träger fast nicht zu auszumachen. Diese Anzüge werden von Ptahoth selbst verwaltet und nur bei speziellen Aufträgen dem Krieger ausgehändigt. Hierbei wird peinlich darauf geachtet, daß der Anzug sofort danach wieder zurück gebracht wird.

Die wichtigsten Städte Ta-Mekets

Ankh-Djed-Waas (38.000 Einwohner) ist die verborgene Hauptstadt des meketischen Reichs. Offizielle Hauptstadt von Ta-Meket ist Hama. Diese Geheimhaltung wird von allen meketischen Staatsorganen überwacht. In Ankh-Djed-Waas stehen die Haupttempel aller oberen Gottheiten Ta-Mekets. Den eigentlichen Mittelpunkt der Stadt bildet der Tempel des Sutechs, der aus der Talwand als riesige Säulenhalle herausgeschlagen und dann weiter in den Fels hinein gebaut wurde. Auf der linken Seite steht etwas oberhalb der Tempel der Maat. Dort ist auch das Beamtentum untergebracht, wie z.B. das oberste Gericht. Rechter Hand vom Sutechtempel steht der von einer Mauer umrandete Tempelkomplex der Götter der elementaren Ordnung. Am Tag des Zaids, also am Gründungstag der Stadt, zieht eine große Prozession entlang des Weges zum Sutech Tempel. Dieser Prozessionsweg wird von Sphinxen bewacht. Zwischen den Füßen dieser Sphinxen steht jeweils eine kleine Statue, die Zaid darstellt.

Der Eingang zur Stadt wird von zwei riesigen Statuen bewacht, die Sutech als Menschen mit Krokodilskopf versinnbildlichen, der auf einem Thron sitzt. Die beiden Kolosse werden von zwei Obelisken umrandet. Auf ihnen sind in meketischen Schriftzeichen verschiedene mächtige Zaubersprüche eingebunden, die das Tal vor Kreaturen der Dunklen Dreiheit oder des Rhadamanthus bewahren sollen.

Nach diesem schmalen Taleingang folgen ein paar Abzweigungen bis sich das Tal zu einer großen Fläche weitet. Dort erhebt sich die eigentliche Stadt. Bei einem der ersten Seitenarme kommt man zum Arbeiterviertel. Niedrige Häuser in einem einfachen Baustil stellen den Großteil der Gebäude. Die wenigen, die darüber hinaus ragen, sind den niederen Göttern geweiht, die von den Sklaven und Arbeitern verehrt werden. So z.B. die Göttin **Wadjit**, die als Kobra dargestellt wird und als Schutzgöttin gilt. Den Beginn der eigentlich Stadt bildet eine große Säulenmauer auf denen Loblieder an die Göttern und die Erde eingemeißelt sind. Skorpione bilden die Einfriedung der Säulen und sollen böse Geister fern halten. Danach erheben sich die ersten Gebäude der Mittelschicht. Wie eine Trennung zwischen Mittel und Oberschicht stehen die drei Tempel von Heket, Nebthut und Hathus (vgl. *Religion*) im hinteren Teil der Stadt. Da-

nach folgen Prunkbauten der Oberschicht, der auch die Offiziere der meketischen Armee angehören.

Hinter dem Tempel der Heket liegt ein weiterer großer Seitenarm des Tales, das als Begräbnisstätte verwendet wird und durch ein großes Tor abgesperrt und von einer Schar Priester bewacht wird. Außer den Personen, die hier ein Grab oder eine ganze Gruft für ihre Familie erworben haben, dürfen nur die Priester und die Totengräber ohne weitere Genehmigung eintreten. Wie auch in der Stadt, ist der hintere Teil der Oberschicht vorbehalten. Dieser wird extra bewacht. Der Höhlenzugang zu den Zaid-Gräbern wird sogar von Inchepern geschützt.

Die Wasserversorgung der Einwohner erfolgt durch frei zugängliche Wasserbecken, die über ein Röhrensystem durch den unterirdischen See gespeist werden. Nahrungsmittel werden teilweise im Tal angebaut und teilweise von Ankh-Nehet importiert. Im Gegenzug liefern sie das wertvolle Salz, das im Reg Taif abgebaut wird.

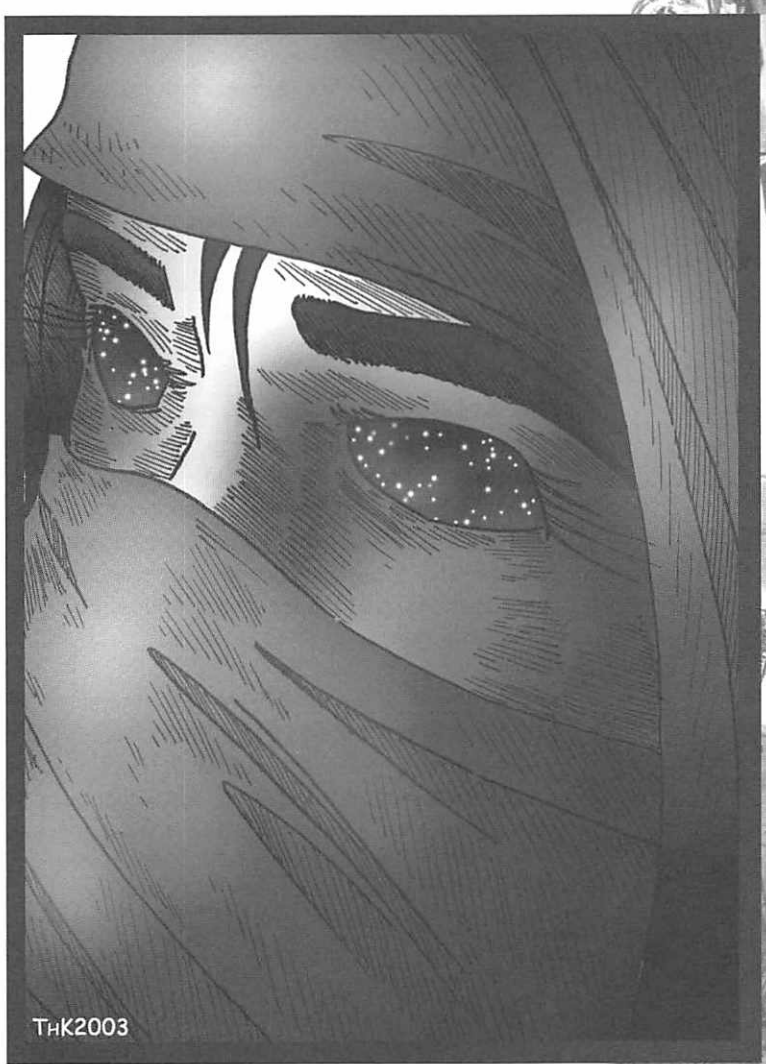
Ankh-Nehet (26.000 Einwohner) wurde wie viele andere Geheimnisse von den Meketern wieder entdeckt. Die Krieger des Sutechs fanden die ersten Informationen über diese alte Pyramidenstadt schon sehr früh nach ihrer Gründungszeit. Zugleich stellte dies den ersten Beweis ihrer Dienste für die meketische Gesellschaft dar. Ankh-Nehet ist damals wie heute noch ganz in den alten meketischen Strukturen verwoben und paßte ideal in die Pläne des Zaid. Als zweiter geheimer Stützpunkt des neuen Reiches Ta-Meket wurde die Stadt über die magischen Tore mit Ankh-Djed-Waas verbunden. In der Pyramide von Ankh-Nehet wird auch das **Herkef-shjed** aufbewahrt. Die örtliche Priesterschaft steht auf einem sehr hohen Rang in der meketischen Gesellschaft. Wohin der Regenstein transportiert worden ist, ist bisher unbekannt. Ankh-Nehet ist durch sein grünes Tal auch der größte Lieferant an Nahrungsmittel für die Hauptstadt. Im Gegenzug liefert Ankh-Djed-Waas Salz. Die Salz- und Lebensmittelhändler gehören neben den Priestern zu den wenigen, die die magischen Tore benutzen dürfen, ohne daß ein Notfall vorliegt.

Hama (28.000 Einwohnern) ist gegenüber dem Pedant auf *Ljosgard* nicht die kleine verschlafene Oasenstadt, sondern mittlerweile die offizielle Hauptstadt von Ta-Meket. Vor allem läßt sich die hohe Einwohnerzahl auf die Zuwanderung der Meketer, Asad und der Himjar erklären, die aus ihren angestammten Gebieten verjagt wurden. Hama ist die einzig bekannte zivilisierte Stadt Ta-Mekets. In Hama findet dreimal in der Woche ein großer Markt statt. Alle Salzkarawannen treffen sich hier, bevor sie in das valianische Zahira weiterziehen. Natürlich werden auf diesem Markt auch alle anderen alltäglichen Güter gehandelt. Manchmal, so heißt es, auch die nicht so alltäglichen Güter. Hama ist die Stadt der Wissenschaften im meketischen Reich. Heilkunde, Astronomie, Mathematik und Zauberlehre haben hier wieder ein Zuhause gefunden.

Religion

Die alten Götter

Durch die Öffnung der Totentore vor langer Zeit verlor das Südreich auf einen Schlag fast seine gesamte Oberschicht und die meisten Zentren der Verwaltung. Geschockt und enttäuscht wendete sich ein großer Teil der Bevölkerung von den meketischen Göttern ab. Da die Götter aber ihre Macht vom Glauben der Bevölkerung erhalten, vielen sie in eine Art Dämmerschlaf. Was zuerst nach einem Zusammenbruch der meketischen Götterwelt aussah, rettet sie vor dem Untergang im Götterkrieg. Denn die Dunklen Meister und die dunkle Dreiheit hatte wesentlich stärkere Gegner zu bekämpfen und beachtete deswegen die an Macht geschrumpften Götter der Völker der Wüsten nicht.





Als Valian seine Macht in den Provinzen wieder festigte, setzten sie ihren Glauben durch. Die Tempel der alten Götter wurden zerstört oder für andere Zwecke verwendet. Die großen Pyramiden wurden geschändet und ihrer Geheimnisse entrissen. Magische Artekfakte wurden nach Thalassa zur Untersuchung verbracht. Doch nicht im Gebiet der Wüste. Dieses unwirtliche und feindselige Gebiet war den Viarchen suspekt. Hier stand nach ihrer Ansicht die zu erwartende Ausbeute in keinem Verhältnis gegenüber den zu leistenden Anstrengungen. Schnell bemerkten sie, daß der Handel besser lief, wenn man diesen brütenden Landstrich in Ruhe ließ. Im Ergebnis führte dies eine Zeitlang zu einer Art von „Göttermachtvakuum". Aber die Errichtung des ersten neuen Sutech Tempels in der heutigen Stadt Ankh-Djed-Waas ließ den alten Götterglauben wieder aufblühen, wenn auch in einer etwas anderen Form. Sogar in den Metropolen und Dörfern, die nicht unter direkter Kontrolle des Imperiums stehen, wurden die alten Glaubensstätten wieder aufgebaut und der alte, dennoch erneuerte Kult Stück für Stück wieder in das Alltagsleben integriert.

„Ich habe alles gehört, was den Vorfahren widerfahren ist.
Ihre Häuser sind zerfallen.
Ihre Plätze sind nicht mehr.
Sie sind wie etwas, das nie entstanden ist."

Die fünf Götter der elementaren Ordnung

Satis (*Steinbock*), der Gott der klaren Luft, die auch Klarheit des Geistes verleiht. Bereits früher wurde ihm zahlreiche Weisheitssprüche zugeschrieben. Im jetzigen Reich pflegen ihm die Schreiber vor Beginn ihrer Tätigkeit einen Tropfen ihrer Schreibflüssigkeit zu opfern.

Kebechet (*Schlange*), die Göttin der lebensspendenden Feuchtigkeit und der kühlenden Nacht. Die Schwester von Satis wird insbesondere in Pe-Imentiu im verborgenen Tempel verehrt. Auch auf den gewundenen Lehmziegelwänden der Wasserbecken findet man Abbildungen von Kebechet in Schlangengestalt.

Serkef (*Skorpion*), der Gott der sengenden Sonne und des verzehrenden Feuers, der überraschend den Tod bringt. Am Bug des Sonnenschiffes stehend, bekämpft Seth die Apophisschlange; es gibt auch Darstellungen, bei denen das Sonnenschiff von Skorpionen getragen wird.

Chepru (*Kröte*), der Gott der Erde und der uralten Geheimnisse. Er wird auch manchmal als froschköpfiger Mann dargestellt, der in seine beiden Händen eingekerbte Palmenzweige hält. Diese symbolisieren das Vergehen der Zeit und die damit verborgenen Geheimnisse der Welt.

Pachet, die gesichtslose Göttin der eisigen äußeren Himmel, des völlig Fremdartigen, deren glühende Augen vom Nachthimmel herabblicken. Pachet erscheint stets als Frau ohne jegliche Gesichtszüge mit zwei funkelnden Augen. Als die Fremdartige, die Ferne, wird sie auch nicht in Tempeln von einer eigenen Priesterschaft verehrt; ihre kleinen Schreine stehen neben den prächtigen Stätten der anderen Götter oder sind Teil der Nekropolen. Eine Reihe von Volksbräuchen dient dazu, ihrer Aufmerksamkeit im Leben und im Tod zu entgehen, von der die Meketer sich nichts Gutes versprechen.

Die vier Götter der irdischen Ordnung

Rehotep (*Falke*), der alles sehende Herr der Lebenden, der die Zeit abmißt, der Gott des Mondes und Feind der dunklen Mächte. In heutiger Zeit findet man nur noch vereinzelt Darstellungen von Rehotep. Die Gedenkstätten sind entweder nur noch Ruinen oder mittlerweile Hathus geweiht (s.u.).

Heket (*Schakal*), die Herrin der Nachlebenden (d.h. der Toten), die Göttin der Fruchtbarkeit, der immer wieder aufgehenden Saat und des aus dem Tod entstehenden Lebens. Sie hilft zusammen mit anderen Göttern bei der Bildung des Kindes im Mutterschoß und wacht als „Entbinderin" über die Geburt. Bilder aus alter Zeit zeigen sie, wie sie der posthumen Zeugung der Hathus beiwohnte.

Sutech (*Krokodil*), der Herr der Fremdlebenden, der Meister der Wüste, der Gott des Krieges und des gewaltsamen Todes. Als Herr der Wüste erscheint er als Widersacher der lebensspendenden Kebechet; während letztere mit dem vegetationsreichen Ufern des Sabil verglichen wird, wird der mörderische Reg Taif als Erscheinungsform Sutechs aufgefaßt.

Nebthut (*Geier*), die zauberreiche Herrin der Nichtlebenden (der Untoten, Dämonen und Geister), die

mit ihren Zaubersprüchen dem Mondgott gegen seine Feinde geholfen hat. Sie wird auch in Zusammenhang mit unerklärlichen magischen Erscheinungen genannt. Auf ihren Tempelstufen findet man folgende Inschrift:

„Herrin des Orakel, Herrin der Wunder,
die vorhersagt, was geschehen wird".

Die neue Göttin

Hathus (*überirdisch schöne Frau*), übernahm die Aufgabe des Rehotep als Wächterin der Zeit und als Feind der dunklen Mächte. Sie gilt auch als Göttin der Liebe. Sie wird immer als schöne Frau dargestellt, mit einem Kopfschmuck aus Rinderhörnern in deren Mitte die Sonnenscheibe prangt. Hathus ist nichts anderes als die Sonnengöttin Arinna der Asad.

Nicht jeder Gott ist wieder „auferstanden". So ist Rehotep mit dem Verschwinden des Mondes auch von der Welt verschwunden. Dafür nahm die Göttin Arinna seinen Platz ein, als Hathus, Schwester des Rehotep.

Diese Legende wurde von den Anhängern des Zaid auf Drängen der Asad, unterstützt durch ein geschicktes Verbreiten in Form von kleinen Geschichten, Liedern und Gedichten um die Göttin Hathus in die Welt gesetzt. Auf den Märkten tauchten in nur wenigen Jahrzehnten vermehrt angeblich uralte Statuen und Abbildungen der Göttin Hathus auf. Als dann die Bevölkerung von sich aus kleine Schreine für diese Göttin baute, verwendeten die Meketer diesen Augenblick, um in Hama eine großen Tempel Rehoteps der neuen Göttin zu weihen. Der Auftritt der Göttin Arinna als Hathus war von langer Hand geplant. Den Hauptteil trug hierbei die meketische Priesterschaft. Als göttergefälliges Zeichen wurde ein Komet instrumentalisiert, der nur alle 520 Jahre auftaucht. Als der Komet seinen hellsten Punkt in der Nacht erreichte, glühte die Pyramidenspitze hell wie die Sonne auf. Und ein Lichtstrahl glitt auf den Tempel von Hathus hernieder. In diesem Lichtschein erschien Hathus Inkarnation. Durch das kurzzeitige, extrem helle Licht der Pyramidenspitze konnte die Bevölkerung den Kometen nicht mehr erblicken. Und so ward die Göttin vom Himmel herabgestiegen.

Die Sage von der vom Himmel herabgestiegenen Göttin Hathus

Nach dem Vergehen von Tanutamun vielen die alten Götter in einen **Dämmerschlaf**, um den Menschen mit ihrer Reue allein zu lassen. Jahrzehntelang ließen sie die Menschen auf eine neue Lichtzeit warten. Doch die Menschen zeigten zu wenig Demut und so kam es, daß die dunklen Mächte die Welt an sich rissen. Die größte dunkle Macht, die dunkle Dreiheit, flutete über alle Länder hinweg und ließ auch das geheiligte Land nicht außer Acht. Dämonen, Krankheiten und Umweltkatastrophen überzogen das Land. Die Begleiter der Dämonen, die Valianer, nahmen sich reichlich von der Erde der Großväter. Als schon alles verloren schien, versammelten sich die Völker der Wüste. Sie erinnerten sich an die alten Tugenden und sammelten ihre Kräfte. Aus den drei größten Stämmen, den Asad, den Meketern und den Himjars wurden Gesandte ausgewählt, die flüsternden Stimmen der Götter dem Volk wiederzugeben. Und so geschah es, daß die Götter wieder aus ihrem Schlaf erwachten. Nur Rehotep fand den Weg nicht mehr zurück, denn die dunklen Mächte hatten in ihrem Kampf den Mond, seine Heimstätte, hinweg geworfen. Bei den Bemühungen der Menschen, Rehotep dennoch aufzuwecken, weckten sie statt dessen seine seit Äonen schlafende Schwester **Hathus**.

Große Umbauarbeiten verdrängten dann die Abbildungen von Rehotep in den Hintergrund. Die roten Männer der Asad wurden als Ordenskrieger der Hathus eingeführt und ihre Unterkünfte sind die Zelte rund um den abgeschotteten Tempelbezirk der Hathus. Die weißen Hexen (Emele n´terna), auch als die Anwärterinnen zur weißen Königin bekannt, bilden die Priesterschaft der Göttin. Doch die Hierarchie ist nach wie vor die alte geblieben. Die roten Männern sind nur der weißen Königin unterstellt und nicht der Priesterschaft. Der *Orden der roten Männer* soll sogar noch Verbindungen bis hin zum Ikenga-Becken haben, so munkelt man, denn dort soll an einem geheimen Ort ihre Initiation durchgeführt wird. So wurden aus Sagen und Legenden mit der Zeit Mythen und aus Mythen wurde schließlich Wirklichkeit. Am Ende war die Göttin Arinna als Hathus im meketischen Glauben integriert, so als ob es sie schon immer gegeben hätte.





Magische Besonderheiten

Herkhef-shjed (ABW **1**)
Todesbinder oder auch Seelenführer genannt

Der Herkef-shjed ist eine Kugel aus rotem Sandstein, getragen von vier Statuen. Die Statuen stellen jeweils ein Untier aus vier verschiedenen Tieren dar. Der Kopf eines Schakals, der Körper eines Leoparden, den Schwanz eines Skorpions und die Flügel eines Phönixes. Diese vier Statuen stehen auf einem Sockel aus Alabaster. Der Herkef-shjed hat eine Höhe von ca. 90 cm und ein Gewicht von 180 kg.

Herkef-shjed ist das bestgehütete Geheimnis des neu erwachten meketischen Reiches. Nach dem verheerendem Unglück mit den Totentoren waren die meisten Pyramiden für die Menschen tabu. Denn noch immer hausten teilweise Dämonen in der Näher dieser Tore. Jahrzehnte später untersuchten Priester einer der Unglücksstellen und fanden heraus, daß nicht nur eine Verbindung in das Dämonenreich vorhanden war, sonder wie geplant auch eine Verbindung ins Totenreich. Nun bestand die Gefahr, daß die Seelen der Toten in das Dämonenreich gezogen werden, oder frisch Verstorbene sich ins Dämonenreich verirrten. Um dies zu verhindern, erstellten die Priester mit Hilfe alter meketischer Zauber den **Seelenführer**. Mit dem Herkef-shjed können sie die Toten über weite Wege hin ins Totenreich führen und bei genügender Kontrolle sogar befehligen. Um den Seelenführer zu aktivieren, werden mindestens fünf Priester der Heket benötigt, die in einer Art Trance ihre Kräfte in der Kugel sammeln. Dafür legen vier Priester ihre Hände auf die Köpfe der Statuen und der fünfte liest bestimmte Zauberformeln aus dem Buch der Toten vor. Ist die Konzentration der Priester ausreichend, sieht man einen Schimmer auf den Statuen, der über die Skorpionschwänze auf die Kugel übergeht. Die „geladene" Kugel wirkt wie ein Leuchtfeuer und zeigt den Toten den richtigen Weg. Sind die Priester stark genug oder in größerer Stückzahl an dem Herkefshjed beschäftigt, können sie die Toten für längere Zeit befehligen und in ihrem Sinne einsetzen.

Ka-Tanak - Glühende Schlangen (ABW **5**)

Die Ka-Tanak dienen zur Beleuchtung von Tempeln und Pyramiden. Für die Herstellung wird ein bestimmtes Holz aus dem Ikenga-Becken benötigt. Dieses wird in Form einer Schlange zugeschnitten und mit Runen versehen. Werden die Runen aktiviert, glüht das Holz auf und bringt das Licht einer Fackel. Als Schutz werden diese Holz-Schlangen in Glasvasen eingelassen. Die Herstellung dieser Ka-Tanak ist sehr aufwendig und teuer und wird von der Priesterschaft absolut geheim gehalten.

Dunkle Schleier über Moravod

von Michael Bloch



Denkt man an Moravod auf *Myrkgard*, ist der Begriff valianisches **Protektorat** nicht weit. Die Valianer nehmen sich Holz und alles andere, was sie für ihre Flotte brauchen, und nutzen dafür die Häfen von **Geltin** und **Sodrom**, wo ihre Werften liegen. Für diese Gefälligkeiten sichern sie ihren moravischen Verbündeten den Schutz des Imperiums zu. Denn dereinst konnte der Großfürst von Geltin mit Hilfe valianischer Bündnistruppen einen Großteil des Landes einen. In der Folge hielt sich das Viarchat klug im Hintergrund und unterstützte die Großfürsten, damit sie stellvertretend für sie herrschen sollten. Die Dankbarkeit der jeweilige Großfürsten gegenüber dem Imperium ist groß. Stets sind sie bemüht, die Wünsche der Valianer zu erfüllen, bevor jene sie äußern müssen.

Die moravische Oberschicht spricht die Zunge des Imperiums. Das Gemeine Volk dagegen schimpft in *Moravisch* auf den Adel und die valianischen Besatzer. Doch tut man dies besser hinter verschlossenen Türen, denn nicht umsonst fürchtet man sich vor harten Sanktionen durch die Obrigkeit.

Das Protektorat und darüber hinaus

Das Großfürstentum unter valianischem Schutz erstreckt sich von Geltin und Sodrom aus über die valianischen Wachtürme im Süden bis zur Brega und den Ausläufern der Weißen Berge im Norden und von der moravischen Halbinsel im Westen bis kurz hinter Todchawa im Osten. Innerhalb dieser Grenzen fühlen sich die Menschen als Untertanen des Großfürsten. Dies hindert die Großfürsten aber nicht voller Bescheidenheit, auch die weiter nördlich und östlich gelegenen Landstriche als Teil ihres Reiches zu betrachten; sogar die Steppe bis zum Uchana zählen sie zu ihrem Reich. Gelegentlich rüsten sie eine Expedition aus, um sich deren Reichtümer an zu eigenen oder um widerspenstige „Untertanten" zu disziplinieren. Meist kehren nicht mehr als ein paar Waffenknechte nach Geltin zurück und nur selten haben sie Beute gemacht. Und Valian freut sich, hat doch wieder ein erstarkender Großfürst einen Teil seiner militärischen Schlagkraft eingebüßt und ist fortan um so mehr Wachs in den Händen seiner Berater aus dem Imperium.

Je weiter man sich von dieser in Ansätzen valianisierten Gegend in das moravische Hinterland begibt, desto mehr läßt die Knute des valianischen Einflusses nach. Tief in den mächtigen Wäldern ist die bedrückende Macht des dunklen Imperiums erloschen. Im Norden schützt mit dem **Karmodin** als Zentrum der *Bund der Schmiedemeister* auch die Belegora mit seinen sonderbaren Bewohnern vor dem Zugriff des Viarchats; ein Schutz, der seit dem Krieg gegen die Verräter noch nötiger als je zuvor ist. Denn es ist nicht nur der weite Arm des Imperiums, der sich begierig nach dem Norden Moravods ausstreckt, sondern dies tun auch die Kreaturen aus dem **Racudin**, wo kein Sonnenlicht je den Waldboden berührt hat, und Riesenspinnen ihre burgtorgroßen Netze zwischen den mächtigen Baumtitanen spinnen.

Die Region Moravod kann nur bedingt als ein Land der Menschen angesehen werden. In der waldreichen Gegend trifft man nicht selten auf Feen, Wichtel, Natur- und Hausgeister und dergleichen mehr. Einige davon sind unliebsame Zeitgenossen, nicht nur weil sie fremdartig und anders sind, sondern weil sie die üble Magie des Racudin verdorben hat. Irrlichter, Alpe, schwarze Einhörner und andere kleinere wie größere Kreaturen treiben selbst weit jenseits des Racudin ihr Unwesen. Auch künden viele Geschichten von entflohen Schrecken aus den abscheulichen Experimenten der Valianer und anderen scheußlichen Dingen, die sich in den Tiefen des Waldes verborgen halten und schon manchen unvorsichtigen Wanderern das Leben gekostet haben sollen.

Vegetation

Entlang der Küste am Meer der Fünf Winde ist ein breiter Streifen Wald gerodet worden, um vor allem in Sodrom den Holzbedarf der Werften zu dekken. Das ehemals fruchtbare Land wurde durch den



vielen Regen, der in Jahrzehnten auf das Land nieder prasselte, stark ausgewaschen, die fruchtbare Erde einfach davon gespült. Zurück blieb eine Heidelandschaft, aus der an vielen Stellen der blanke Fels hervortritt - mit all seinen Folgen für die Landwirtschaft. Die Bauern dieser Gegend fällt es immer schwerer, den kargen Äckern genügend Nahrung für sich und ihre Familien abzutrotzen.

Weiter im Landesinnern und im Norden gibt es sie dann, die dichten Urwälder, die einst den Reichtum ganz Moravods ausmachten. Soweit sind die valianischen Holzfäller noch nicht vorgedrungen und werden es in absehbarer Zeit auch nicht tun. Obwohl Holz kostbar ist, gibt es doch Grenzen, ab denen sich das Heranschaffen von Holz nicht mehr lohnt. Gen Osten und Süden geht der Wald dann langsam in eine Grassteppe über, in der man auf die wilden Kentauren mit ihren Wisentherden treffen kann.

Hauptkulturpfanzen der ganzen Region sind Getreide und alle geläufigen Nutzpflanzen, auch Wein und Zitrusfrüchte, aber der Ertrag ist natürlich geringer und die Früchte reifen auch schlechter, was sich besonders beim Wein ungünstig auswirkt. Der einfache moravische Bauer pflanzt also Hirse, Hafer und andere Getreide, Bohnen, Rübe, Kohl etc. Üblich ist dabei eine klassische Dreifelderwirtschaft mit der Folge Getreide, Gemüse und Brache.

Die Interessen des Imperiums

Moravod eignet sich sehr gut als Flottenbasis im nördlichen Meer der Fünf Winde, die es ermöglicht, das Zweikronenreich in die Zange nehmen zu können; zugleich erlaubt es eine bessere Kontrolle der gegnerischen Schiffsbewegungen. Inzwischen mußten aber die Strategen des Imperiums einsehen, daß eine Invasion der Halbinsel trotz intensivster Bestechungen und Versprechungen an eventuelle Partner nicht nur völlig aussichtslos, sondern auch eine Quelle ständigen Amüsements im Reich der Zwergen und Menschen ist.

Wenigstens konnte das Elfenreich der *Siolcin* in den Tiefen der Wälder in den zurückliegenden Jahrhunderten langsam zerschlagen werden und nur noch wenige versprengte Elfen streifen durch die Waldungen, stets auf der Flucht vor valianischen Elfenhäschern. Auch die Strafexpedition wider die Tegaren waren zumeist Erfolge.

Tief im Landesinneren ist Moravod trotz mehrhundertjähriger Abholzung immer noch waldreich. Obwohl die Transportwege für die geschlagenen Stämme bis zu den Werften bei Sodrom nahe an der Rentabilitätsgrenze liegen, stammt immer noch ein beträchtlicher Teil des Holzes, das das Imperium vor allem zu Schiffen verbaut, aus den scheinbar unendlichen moravischen Baumbeständen. Das Vertragswerk mit dem Großfürst (er selbst nennt es schwelgerisch Bündnisvertrag) erlaubt es dem Imperium weitere, für die Schiffe benötige Ausrüstung im Land zu gewinnen. Vor allem handelt es sich hierbei um Wolle für die Segel und die Kleider der Besatzung, aber auch Seeleute und Söldner. Letz-

teres ist ein Weg, den viele arme Bauernlümmel und -töchter einschlagen, um dem Joch einer tristen Leibeigenschaft zu entgehen. Oft wechseln sie dabei lediglich vom Regen in die Traufe. Aber am Ende einer zwanzig jährigen Dienstzeit winkt für die wenigen, die bis dahin tatsächlich überlebt haben, als Belohnung für die treuen Dienste ein Stück Land irgendwo im Imperium. Die so gewonnenen moravischen Hilfstruppen sind wohl nicht unbedingt die besten, aber wenigstens kosten sie nicht viel.

Obwohl ein großer Teil der Moraven in Armut lebt, lohnt sich der Fernhandel im typischen imperialen Handelmuster: Hochwertige Handwerksprodukte werden gegen Rohstoffe der Region gehandelt, die dann zu eben solchen Handwerksprodukten weiter verarbeitet und überall im Imperium und auch in Moravod selbst wieder auf die Märkte geworfen werden. Alle diese Handelsbeziehungen sind in festen Händen der imperialen Handelshäuser; ihre erwirtschafteten Gewinne aus Moravod machen aber trotzdem nur einen Bruchteil ihres jährlichen Umsatzes aus.

Durch seine abgeschiedene Lage, eigentlich fast schon eingekreist von den feindlichen Mächten Zweikronenreich und Aran, ist Moravod hervorragend für in Ungnade gefallen (einstige) Mächtige Thalassas geeignet. Man nimmt nicht zu Unrecht an, daß sie weit weg vom wirklichen Geschehen kaum etwas Schlimmes anstellen können. Außerdem interessiert es in Thalassa eigentlich niemanden so recht, was sich im Protektorat Moravod zuträgt.

Wirtschaft und Handel

Das Land verfügt über kein einheitliches Gildenwesen und damit über keine einheitliche Qualitätskontrolle. Im Prinzip kann und darf jeder alles herstellen und verkaufen. Deshalb gibt es auch keine Richtpreise für ein bestimmtes Produkt. Der Preis wird vor dem Verkauf frei ausgehandelt und meist in Naturalien beglichen. Nicht daß es kein Geld gäbe (es gilt der valianische Orobor), aber in den Taschen der Moraven sind Münzen viel zu selten, um damit effizient handeln zu können.

Moravod ist ein Agrarland ohne nennenswertem Handwerk - mit Ausnahme der Waldschmieden und natürlich der Glasbearbeitung in Slamohrad, die jeweils auf ihre Weise mit den herausragenden Vertretern ihres Faches auf ganz *Myrkgard* mithalten können. Alle andere Handwerke sind so bescheiden entwickelt, daß sie teilweise nicht einmal in der Lage sind, die Bedürfnisse des Landes abzudecken. An diesem Umstand trägt das valianische Imperium seine Schuld, indem es durch die Vergabe von gut bezahlten Aufträgen an Handwerker des Imperiums namhafte moravische Konkurrenz mit der Zeit hat verschwinden lassen. Will jemand tatsächlich einmal einen Handwerksbetrieb eröffnen oder führen, so muß er eine Bewilligung des örtlichen Grundbesitzers oder der Stadtherren einholen, gegen eine hohe Gebühr versteht sich, damit hat es sich aber. Üblicherweise wird der Grundherr bei seiner Entscheidung zuvor abschätzen, ob er aus den zu erwartenden Abgaben des Geschäfts einen Nutzen ziehen kann. Wenn ja, stehen die Chancen nicht schlecht.

Der Fernhandel mit den Kernländer des Imperiums und alle anderen Gewinn versprechenden Handelsrouten ist fest in valianischen Händen. Der Binnenhandel liegt bei den einheimischen Kaufleuten, die um ihre Situation wahrlich nicht zu beneiden sind. Die freien Straßen, wenn man bei diesen mehr schlecht als rechten Karrenwege überhaupt davon sprechen kann, sind weder befestigt noch werden sie beschützt. Viele moravische Adlige (und nicht nur sie) frönen der Wegelagerei. Einige von ihnen sind wenigstens clever genug, dies als Wegzölle zu deklarieren. Allesamt polieren sie außerhalb der valianisierten Städte ihre bescheidenen Einkünfte auf. Die gut befestigten und beschützten valianischen Straßen dürfen hingegen nur Truppen des Imperiums und diejenigen Händler nutzen, die sich die saftigen valianischen Straßenzölle leisten können. Ein moravischer Händler steht demnach vor

Klima und Wetter

Verglichen mit *Ljosgard* ist das Klima recht mild, denn die Mächten des EISes haben seit der Spaltung in zwei Sphären keinen Zugriff mehr auf *Myrkgard*. Durch die lange Küste entlang des Meeres der Fünf Winde wie auch der Wyrdsee wird das Wetter bestimmt. Es gibt ausgiebige Niederschläge und das Klima ist ozeanisch geprägt, was sich an den geringen Temperaturschwankungen zeigt. Der Sommer ist warm, im Winter fallen die Temperaturen knapp unter dem Gefrierpunkt.





der Qual der Wahl, entweder horrende Straßenzölle zu berappen, um halbwegs sicher zu reisen, oder schlechte, mit hohem Risiko verbundene Wege zu nutzen. Die Gewinnspanne der moravischen Händler ist also eher klein, doch scheuen sie nicht die Mühen, die ihr mitunter gefährliches Leben mit sich bringt und genießen ihre Freiheit und das Abenteuer.

Die valianische Flotte hält im ganzen Land ein Salzmonopol: Nur der Flotte ist es erlaubt, Salz zu gewinnen oder einzuführen. Mit den so erwirtschafteten Gewinnen muß sie Bewachung der Südgrenze finanzieren. Der unverschämt hohe Salzpreis im Land läßt dabei erahnen, daß die erwirtschafteten Gewinne die verhältnismäßig geringen Truppenkosten weit übersteigen und vieles der eingenommenen Gelder in die Taschen der valianischen Kommandeure wandert.

In Städten und Dörfern

Auf dem Land

Moravische Dörfer sind eine Ansammlung von kleinen Häusern, in denen jeweils eine Familie, in den Küstenregionen eine ganze Sippe, wohnt. Die Häuser - eher schon sind es kleine Hütten - haben meistens nur einen Raum. Er dient als Schlafraum, Speicher und sofern nötig auch als Stall. Von einer Feuerstelle mitten im Raum muß der Rauch durch das Dach abziehen. Entsprechend ist die Luft in diesen Hütten rauchgeschwängert. Schlafen tut der gemeine Morave auf Laubsäcken, die er einfach auf den flach gestampften Boden ausbreitet.

Die Häuser in den Wäldern sind als Blockhütten gebaut. Die Hütten der Bauern in den Küstenregionen sind eher Erdlöcher. Holz als Baustoff kann sich hier keiner leisten. Die Behausungen werden halb in den Boden gegraben, die Wände mit Feldsteinen gestützt und das Dach mit Grassziegeln gedeckt. Von weitem aus betrachtet, sieht alles aus wie ein Hügel. Häufig fehlt eine schützende Palisade rund um das Dorf, wie sie noch in den Wäldern zum Schutz des Dorfes angelegt wird. Nicht daß in den Küstenregionen keine Palisade gebraucht würde, es mangelt einfach an Holz (und an Geld für eine Steinmauer), um einen derartigen Schutz zu errichten. Den Bewohnern bleibt nur die Hoffnung, bei Gefahr rechtzeitig in das befestigte Anwesen des Herren in der Nähe zu strömen, wenn sie den Schutz einer Mauer brauchen.

Moravische Städte

Geltin (28.000 Einwohner) ist der Fürstensitz und somit die Hauptstadt des Landes. Von hier aus wird, für jeden Moraven sichtbar durch den großen Richtplatz im Zentrum, die Stadt und das ganze Fürstentum regiert, sieht man von einmal von der der besonderen Rolle der Valianer ab. Geltin ist eng, dreckig, voll gestopft und dabei von einer hohen wie wehrhaften Mauer umgeben. Gleichsam so, als ob man sie nicht nur zum Schutze errichtet hätte, sondern auch, um die dahinter Wohnenden festzusetzen. Die Dächer sind mit einer mit Stroh vermengten Teerpaste gedeckt, so daß die Stadt aus der Ferne schwarz und düster erscheint. Häufig kommt es zu Feuersbrünsten, doch die Großfürsten schert dies kaum. Entsprechend lausig sind die mehrstöckigen Mietskasernen. Nur wenige in der Stadt können sich eigene Häuser leisten. Meisten liegen jene in einem eigenen Stadtteil und dessen Name Valianerviertel sagt schon, wer hier den Ton angibt. Mit Ausnahme der Zitadelle des Fürsten und des Valianerviertels, das sogar über eine eigene Kanalisation verfügt, steht das restliche Geltin förmlich im Dreck, der einfach auf die Strasse gekippt und dort liegen gelassen wird, bis er verrottet ist. So sind weniger Menschen die Herren dieser Stadt, schon eher sind es Ratten. Regelmäßig brechen Epidemien aus, die Hunderte von Bürgern hinweg raffen. Insgesamt gesehen, dürfte Janla glücklich über die Zustände in der Stadt sein.

Sodrom (40.000 Einwohner) - Der Stützpunkt der valianischen Flotte zählt mit seinen Vororten rund 40.000 menschliche Einwohner, wovon rund 10.000 in der valianischen Flotte ihren Dienst tun; entweder in den Kampfverbänden oder aber in der Verwaltung. Fremde werden hier kaum geduldet. Die Stadt ist ein einziges Militärlager, das jedoch zur angemessenen Unterbringung hochrangiger Offiziere und deren Familien recht üppig ausgestattet ist. Hier finden sich all die Errungenschaften valianischer Kultur, die man sich wünschen kann, darunter ein magisches Tor, welches die Stadt mit den valianischen Zentren Thalassa und Candranor verbindet. Außerhalb der Stadt liegen dann die Werften, die Siedlungen der Werftarbeiter und die Stallungen, die Käfige und die Kerker der ungezählten beschworenen Wesen, die durch magische Bande in den Dienst der Flotte gepreßt wurden.

Todchawa (3.500 Einwohner) - Diese Stadt lebt von der valianischen Garnison und vom eher bescheidenen Handel mit den barbarischen Gebieten. Trotz ihrer Lage am sprichwörtlichen Ende des Reiches wird sie nur von einer einfachen Stadtmauer umschlossen, schwere Bastio-

nen oder gestaffelte Verteidigungswälle existieren nicht. Offenbar rechnet niemand mit einer Belagerung der Stadt. Einige wenige verwegene Händler scheuen auch die Gefahren nicht, die eine Reise nach Aran oder gar Kan ThaiPan mit sich bringen, und machen hier Station. Aber viel häufiger sind da schon die Pelzhändler oder Goldsucher, die in den Weiten des Landes ihr Glück machen wollen.

Slamohrad (2.400 Einwohner) - Slamohrad erfreut sich als kleines Provinzstädtchen in letzter Zeit eines gewissen Wohlstandes, der durch die Öffnung der Stadt nach außen voran getrieben wird. Haupthandelsgüter sind die gefragten Erzeugnisse der in Kennerkreisen berühmten Glasbläser, -schleifer und -maler Slamohrads. Ebenfalls profitiert die Stadt von den Handelsverbindungen nach Kuz Aldahur. Burg Slamohrad dient den Truppen des Großfürsten als Garnison. Sie hat die bescheidene Aufgabe, den Norden Moravods gegen die Barbaren des Zweikronenreiches zu verteidigen. Das Städtchen wurde solide in Holz und Stein gebaut, die Dächer mit modern gebrannten Lehmziegeln gedeckt. Wer sich dies nicht leisten kann, deckt sein Haus mit Holzschindeln oder gar Stroh. Dank des Wohlstandes der Stadt konnten alle größeren Straßen und Plätze gepflastert werden. Auch wurde der Stadtbach so umgeleitet, daß es keine Probleme bereitet, sich mit sauberem und frischen Wasser zu versorgen. Es ist der Stadt an vielen Stellen anzusehen, daß sie uralt sein muß. Viele der alten Gebäude stehen noch, inzwischen gut gepflegt, dazwischen kommen aber immer mehr neue Häuser hinzu.

Warogast (1.400 Einwohner) - Diese Siedlung erhielt erst vor rund 40 Jahren das Stadtrecht wieder, nachdem sie gegen Ende der Götterkriege von valianischen Dämonenscharen vernichtet wurde. Warogast wird auch heute noch bloß von einer Holzpalisade geschützt und kennt bis auf das steinerne Stadthaus des lokalen Fürsten, Dmetri Gorschko, nur Holzhäuser. Etwas außerhalb der Stadt befindet sich auf einem Hügel eine solide Burg mit einer Garnison aus 250 Mann der Bündnistruppen.

Recht und Gesetz

Über valianische Bürger darf kein Morave zu Gericht sitzen, noch nicht einmal der Großfürst selbst. Valianer stehen außerhalb der moravischen Jurisdiktion. Wenn die valianischen Autoritäten es für nötig erachten, regeln sie die Sache selbst, ohne dabei auf moravische Empfindlichkeiten Rücksicht zu nehmen.

Grundsätzlich ist in Moravod der jeweilige Grundherr auch Richter über alle Fälle, die an ihn herangetragen werden. Er ist es, der entscheidet, ob an seinem Hof verhandelt oder ob durch von ihm bestellte Ermittler und Richter seinem Verständnis von Recht Geltung verschafft wird. Einen Gesetzeskodex oder einen Urteilskanon gibt es genauso wenig wie eindeutige Verfahrensrichtlinien. Kurzum: der Willkür, Lust und Laune des Grundherrn ist Tür und Tor geöffnet.

Die in Moravod verhängten Strafen dienen nur selten Sühnezwecken. Vielmehr sollen Strafen wie Pranger, Auspeitschen, das Abtrennen von Gliedmaßen und andere Verstümmelungen oder auch grausame Tötungen vor Publikum abschrecken und potentielle Täter an ihre wahren Aufgaben erinnern: Für ihren Herrn arbeiten und Abgaben zahlen! Stirbt übrigens ein Verurteilter während der Bestrafung, fällt sein ganzer Besitz an den Richter, auch wenn sein Tod eigentlich nicht Ziel der Strafe war; für viele Richter ist dieser Umstand ihre größte Einnahmequelle.

Bei einfachen Vergehen sind Frondienste wie Minenarbeit, Galeerendienst oder die Verurteilung zur Strafarbeit üblich. Nur der Großfürst in Geltin kann ein gefälltes Urteil wieder aufheben. Im Prinzip kann jeder Morave sein Anliegen persönlich bei der Audienz des Großfürsten vortragen, die alle Trideade einmal stattfindet. In der Praxis schaffen es überhaupt nur Leute mit einem guten Leumund, den nötigen Beziehungen oder gut gefülltem Geldbeutel zu einer solchen Audienz vorzudringen. Das Volk ist letztlich seinen Herren schutzlos ausgeliefert und der Einzelne muß jederzeit damit rechnen, zur harten Fron herangezogen zu werden.

Des weiteren gibt es ein paar landestypische Eigenheiten, die allgemein durchgesetzt werden und die in einigen Fällen besonders Reisende oder Abenteurer betreffen können:

- Magie darf nur von Angehörigen der *Gilde der klaren Gedanken* ausgeübt werden. Fremde können auch rückwirkend dieser Gilde unter Entrichtung einer hohen Gebühr beitreten.
- Das Führen von Waffen und Rüstungen ist verboten, außer man hat eine (teure) Genehmigung erstanden.

Selbstverständlich sind die Begriffe Waffe, Rüstung oder Magieausübung nicht unbedingt eindeutig, trotzdem steht auf Zuwiderhandlungen die Todesstrafe, wenn es einem denn nicht gelungen ist, sich zuvor mit den Vertretern der Strafverfolgung zu ei-





nigen, was gerade vielen Abenteurern oft sprichwörtlich das letzte Hemd gekostet hat. Die Stoßrichtung dieser beiden großfürstlichen Erlasse ist es, dem gemeinen Volk jede Möglichkeit zu nehmen, sich wirkungsvoll gegen den Adel aufzulehnen.

Moraven ist es außerdem verboten, Salz zu verkaufen; dies allein ist valianischen Handelsherren vorbehalten. Ebenfalls verboten ist es, selbst welches zu gewinnen. Wer versucht, dieses Salzmonopol (über dessen Einhaltung die Valianer streng wachen) zu umgehen, endet ganz unweigerlich als Galeerensklave.

Leibeigene, also alle Bauern und die meisten anderen Moraven, müssen einen Zehnten bezahlen und Feld- wie Kriegsfron leisten. Dabei wird die Feldfron eingefordert, wenn der Grundherr Bedarf für Landarbeit hat. Die Kriegsfron ist im Winter zu erbringen; die Leute werden leidlich an den gängigsten Waffen ausgebildet.

In der Erbfolge werden nur die Männer berücksichtigt. Es erbt der jüngste Sohn, der das Erbe allerdings erst dann antreten kann, wenn er volljährig, also 16 Jahre alt ist. Wenn er noch nicht 16 war, hatte er Pech und sein älterer Bruder oder der Grundherr Glück (manchmal wird da natürlich nachgeholfen). Um ein Erbe antreten zu können, muß der Erbe nachweisen, daß sein Vorgänger entweder tot oder aber in den Wechsel der Besitzverhältnisse eingewilligt hat. Für beides braucht es einen Leumund von drei Moraven, die darüber Zeugnis vor dem Grundherrn ablegen. Ist kein erbberechtigter (oder volljähriger) Sohn vorhanden, so erbt der Grundherr.

Gesellschaft und Alltag

Die Bevölkerung Moravods ist stark in verschiedene Stände unterteilt, die sich von der Geburt ableiten lassen. Entlang dieser Stände laufen auch die Rechte und Pflichten, die daraus jeder Person erwachsen.

Hochadel - Großgrundbesitzer bekommen als Adlige ihr Land vom Großfürsten verliehen (solche Lehen sind häufig erblich). Sie bekleiden auch die wichtigen Hofämter und führen reichlich Titel, ohne in diesen Funktionen besondere Macht zu besitzen. Sie leben eigentlich geschlossen in Geltin am Hof und sind faktisch bankrott und deshalb meist abhängig von Fremden - häufig valianischen - Geldgebern. Sie können selbst Recht aller Art sprechen, sofern die zu verhandelnde Angelegenheit auf ihrem Grund und Boden zustande kam und kein valianisches Gericht den Fall beansprucht.

Landadel - Das sind die Verwalter oder Vodurussen, wie sie in Moravod heißen, der herrschaftlichen Güter, die sich mit der Zeit auch gewisse Rechte sichern konnten. Da auch sie die Fron der Bauern einfordern können und häufig an der Spitze von Bündnistruppen stehen, besitzen sie eine gewisse Macht und Unabhängigkeit.

Volk - Praktisch alle anderen Moraven; sie sind weitgehend rechtlos. Die überwiegende Zahl der Moraven sind schollengebundene Leibeigene, die als Bauern die Felder bestellen. Nur einer Minderheit ist es gelungen, den Stand eines Freien zu erlangen, und sie leben in einer Stadt und arbeiten dort als Handwerker. Nur einige wenige bilden tatsächlich so etwas wie einen Mittelstand und konnten sich einen bescheidenen Wohlstand aneignen. Herkömmliche Sklaven gibt es als Bedienstete eines Valianers.

Für das gemeine Volk bietet das Leben hauptsächlich arbeiten und hungern: Sie bezahlen einen sehr hohen Zehnten und leisten viel Fron und haben selbst so kleine Äcker und Felder, daß sie kaum genug erwirtschaften können, um das eigene nackte Überleben sicherstellen zu können. Sie werden geplagt von Krankheiten und Ungeziefer, müssen feuchte Winter und warme bis heiße Sommer erdulden.

Auf den Feldern werden viele verschiedene Getreide wie Gerste, Hafer und Weizen und Gemüse wie Bohnen, Kohl, Rüben, etc angebaut. Dies wird zusammen mit seltenerem Obst oder Beeren zu undefinierbaren Eintopfen vermengt und meistens, da Holz überaus knapp ist, mehr schlecht als recht gekocht genossen. Da Gewürze und Salz nahezu unerschwinglich sind, ist das Essen der einfachen Moraven ein zweifelhaftes Vergnügen und wird von den Valianern förmlich verachtet (wie im Übrigen auch das ganze Land).

Zu den Erträgen aus dem Ackerbau gesellen sich noch ein paar Tiere, hauptsächlich Schafe, Ziegen, Geflügel oder Schweine; und in der Küstenregion

kommt noch Fisch als das Fleisch der armen Leute hinzu. Die Nutztiere sind jedoch kaum Fleischlieferanten, da es nicht viele von ihnen gibt. Wenn alljährlich ein Lämmchen, das im Frühjahr zur Welt kommt, geschlachtet wird, ist dieses Ereignis ein wahres Fest, obwohl das Fleisch meist bis zur Unkenntlichkeit ausgekocht wird, um einen Hauch von Geschmack in die Brühe zu bekommen. Kühe sind so selten und kostbar, daß sie nur als Milchlieferanten und Zugtiere eingesetzt werden.

Bei der Landbevölkerung bestimmt der Gang der Jahreszeiten das Leben. Aussähen, Ernten, Einlagern, Überwintern und sofort. Unterbrochen wird dieser eintönige Rhythmus des Lebens nur von Geburten, die zwar ein Ereignis sind, allerdings nicht zu prägend, da sehr viele Kinder auf die Welt kommen, sowie dem Tod. Doch das Sterben wird, wenn nicht von außergewöhnlichen Umständen begleitet oder wenn nicht eine wichtige Person (Gutsherr, Dorfältester, Schamane etc) gestorben war, von den anderen kaum länger zur Kenntnis genommen, besonders da auch die Kindersterblichkeit sehr hoch ist. Weitere auffällige Ereignisse im Leben sind Familiengründungen. Dabei erklären die beiden Partner sich in Zukunft Bett und Herd, Freud und Leid zu teilen, sowie die Kinder (die eventuell schon in die Gemeinschaft mitgebracht werden) als die eigenen anzusehen. Eine solche Verbindung bedingt die formelle Zustimmung des Grundherrn.

Das ganze ländliche Leben wird durcheinander gewirbelt, wenn einer der wenigen Händler das Dorf besucht und so Nachrichten und Geschichten in die Abgeschiedenheit bringt. Sollte sich gar ein Bänkelsänger oder ein Barde einfinden und eine Kostprobe seines Könnens geben, darf er davon ausgehen, daß ihm die Herzen der Frauen zu fliegen und man ihn noch längere Zeit in Erinnerung behalten wird. Eher weniger beliebt, sind die Tage an denen die Zehnten eingezogen werden. Trotz all des Leids, daß vielen dabei widerfährt, breitet sich eine seltsam fröhliche Stimmung aus, ist es doch häufig die einzige Gelegenheit, an der man seine Verwandten aus der nahen Umgebung treffen kann.

Glaubenswelt

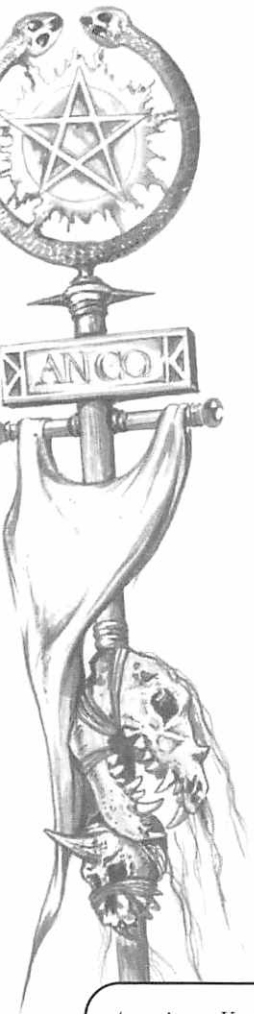
Per Dekret des Großfürsten wurde nach dem Ende des Krieges der Götter der valianisches Staatskult zum einzigen Kult in Moravod bestimmt. Doch außer in Geltin, Sodrom und Warogast wurden nie ernsthafte Versuche unternommen, diesen auch durchzusetzen, obwohl natürlich in allen Städten Tempel sowie Manthen und in den Marktflecken



mindestens ein Schrein der dunklen Dreiheit stehen. Die Priesterschaft konzentriert sich fast vollständig auf Geltin und Sodrom, sowie deren nähere Umgebung, wo die Tempel auch über einen ansehnlichen Grundbesitz verfügen.

Obwohl die Kulte von Rhadamanthus und der Dunklen Dreiheit von der Oberschicht fast bedingungslos unterstützt werden, konnten sich die valianische Religion nicht über das ganze Land ausbreiten. Hauptsächlich liegt dies an der schamanistischen Weltsicht der meisten Moraven, die diese Götzen einfach als, wenn auch mächtige, Geister ansehen, die es zu besänftigen gilt. Sie können aber nicht aus der Unzahl an Geistern herausragen. Die Gründe für die immer noch dominierende schamanistische Weltsicht der einfachen Moraven liegt im fast täglichen Kontakt mit den vielen Haus- und Naturgeistern, Feen und Wichteln, die es in dieser Gegend nun mal so reichlich gibt.

Doch auch die Naturgeisterwelt hat, ausgelöst durch die Götterkriege, einige Veränderungen erfahren. Die chaotischen Elemente sind viel stärker ausgeprägt und das Besänftigen von lebensfeindlichen



Geistern hat einen viel größeren Stellenwert als auf *Ljosgard*. Ein anderes Beispiel ist das Totem Spinne - zuvor in Moravod unbekannt , breitete es sich ausgehend vom Racudin, wo sehr viele dieser Tiere vorkommen, über das ganze Land aus. Einige der Schamanen mit dem Totem Spinne sind eher schon Diener der Janla, auch wenn sich das ihnen selbst nicht unbedingt erschließen muß.

Zauberei und die *Gilde der klaren Gedanken*

In Moravod wird die Ausübung von Magie rigide durch die *Gilde der klaren Gedanken* kontrolliert. Nur über die Gilde kann die Magie studiert, Zaubermittel- und- werk erworben und die Anwendung von Magie legitimiert werden. Wer gegen dieses Magiemonopol verstößt, dem droht wegen mißbräuchlicher Verwendung von Zauberei die Übereignung an die valianische Schutzmacht, und damit entweder die Umwandlung in die seelenlosen Amentu oder die Verwendung als Blutopfer bis hin zum Tode.

Das Ziel der Gilde ist jedoch keineswegs die Zauberei zu unterbinden, sondern eine von den Valianern bestimmte Kontrolle der Zauberer. Nicht umsonst entstammt die Führungsriege der Gilde fast ausschließlich dem Imperium. Die Aufnahme, wenn einmal von einer nachträglichen und sehr kostspieligen Gebühr (bei Fällen von mißbräuchlicher Zaubereianwendung ohne Gildenmitgliedschaft bzw. Mitgliedschaft in einer der Gilden des Imperiums) abgesehen wird, ist mit keinerlei finanziellem Aufwand verbunden. Doch der Zauberer muß die für den Zauber *Herbeizwingen* nötige Körpersubstanz zur Verfügung stellen, damit er sich überhaupt auf dem Gildengelände frei bewegen darf. Gildenbesitz gibt es in allen moravischen Städten; auf dem Lande verfügt die Gilde über keine nennenswerten Niederlassungen.

Dennoch: Gildenangehörige durchkämmen unentwegt die moravischen Landstriche auf der Suche nach in Belangen der Magie Talentierten, damit sie der Gilde zugeführt und dort im Sinne der Gilde ihre Ausbildung erfahren. Dabei läßt man aber von Talenten ab, die sich bereits dem Schamanismus zugewandt haben, um die Landbevölkerung nicht unnötig gegen sich aufzubringen. Dies ist eine der wenigen Zugeständnisse, das die durch Valian geleitete Gilde gegenüber den Gebräuchen und Gepflogenheiten der Moraven macht. Dieses Zurücknehmen der Gilde hält jedoch fanatische Diener der Dunklen Dreiheit nicht davon ab, manchmal eine regelrechte Hatz auf Schamanen durchzuführen, um diese verhaßten Diener der Naturgeister zu vernichten, die zudem die Gunst des Volkes haben. Durch diese Verfolgung sind Schamanen, jedenfalls dort, wo die Macht dieser Priester hinreicht, vorsichtig geworden und hüten sich, offen ihre Magie einzusetzen oder überhaupt als Schamane erkannt zu werden.

Die Ausbildung ist nicht standardisiert. Jeder Lehrer muß hier eigene Wege beschreiten. Dieser „Ausbildungsweg" ist von Valian bewußt so festgelegt worden, damit die magischen Talente des Landes zwar gebündelt (und kontrollierbarer werden), eben aber nicht zu mächtig werden können. Dies führt zu höchst unterschiedlichen Kenntnissen in Theorie und Praxis, so daß viele aus der Gilde hervorgegangene Zauberer Hexer und weniger Magier, Thaumaturgen oder gar Beschwörer sind. Allerdings gibt es in Einzelfällen in der Gilde auch herausragende Zauberer, die originär aus Moravod stammen, doch die breite Masse hat ein, verglichen mit anderen Gilden im Imperium, eher bescheidenes Niveau.

Mitglieder dürfen nach ihrer Ausbildung (oder auch bereits komplette Zauberer als später beigetretene Mitglieder) und einer (einfach gehaltenen) Eignungs-

Aus einem Vortrag des Druiden Almrigg vor seinen Schülern in Clanngadarn:

Wie ihr alle wißt, gibt es in Moravod ein Gebiet, das besonders reich an Kraftlinien ist. In der Zunge der Einheimischen wird es Karmodin genannt und bietet einer großen Zahl an Wesen vor der gierigen Verfolgung dieser verfluchten valianischen Seehexer Schutz. Seit jenen Tagen, in denen die Schicksalsgöttin des Nordens ihren Zauberbann gewirkt hat, hören wir Beunruhigendes über diese Zauberwaldung. Es scheinen zwei verschiedene Gebiete entstanden zu sein. Ich nenne sie jetzt den Lichtwald Karmodin und den Dunkelwald Racudin. Während im Karmodin die Mächte des Lebens pulsieren, sind es im Racudin die Mächte von Tod und Verwesung. Wo sich diese beiden Prinzipien begegnen, liefern sie sich nie enden wollende Kämpfe, denen kaum jemand entrinnen kann, wie ich einst selbst am eigenen Leib erfahren mußte.

Nun, wie ihr wißt, gehört Sterben zum Leben, die Verwüstung zum Werden, der Tod zur Geburt, genau so wie Licht zum Schatten Und das ist ein gutes Beispiel: Während von den verfluchten Seehexern die ganze Welt ins Chaos gestürzt wurde, trennten sich, wie ich meine, die Mächte des Zauberwaldes in zwei entgegen gesetzte Prinzipien. So müssen der Karmodin und der Racudin entstanden sein. Also bekämpfen sich hier Mächte, die eigentlich zusammen gehören und ein größeres Ganzes gebildet haben; dies kann nur mit beiderseitiger Vernichtung enden, da beide Mächte eines ehemaligen Ganzen gleich stark sein müssen ...

prüfung im ganzen Land Magie frei ausüben und damit Geld verdienen, müssen aber den Zehnten ihrer Einnahmen an die Gilde abführen. Diese Gildenvorschrift wird streng überwacht und Zuwiderhandlungen mit hohen Geldstrafen, Enteignung des Zauberladens oder mit Überführung an die Valianer geahndet.

Das Führungskollegium der Gilde besteht aus einem Hohen Rat. In den Rat werden entweder Zauberer aus dem Imperium entsandt (was einer Verbannung gleich kommt), oder herausragende Zauberer der Gilde nach Vorschlag aus dem Kreise des Kollegiums aufgenommen, soweit ein Sitz im siebenköpfigen Rat frei geworden und die Schutzmacht Valian nichts dagegen einzuwenden hat. Moraven gibt es in diesem Gremium daher nur zwei. Einer davon ist aber tatsächlich der durch das Kollegium gewählte Magis Priorus und dem Imperium bis in die letzte Faser treu ergeben.

Obwohl die Zauberkunst der Schmiedemeister eigentlich auch von den obigen Einschränkungen betroffen wäre, hält sich die Gilde zurück, um nicht die für Valian förderliche Einfuhr der Kostbarkeiten aus den Feuern der moravischen Schmiedemeister zu gefährden. Die Valianer wollen hier nicht noch einmal den gleichen Fehler begehen, den sie einst bei der Versklavung von Zwergen aus Vesternesse begangen hatten.

Moravische Zauberwälder

Durch besondere magische Entladungen, von denen der Krieg gegen die Verräter und die anschließenden Götterkriege nur die letzten und stärksten einer langen Reihe waren, hat sich das Magiepotential des Zauberwaldes auf zwei Ausprägungen verteilt: den Lichtwald **Karmodin**, der gewissermaßen gesundes Leben, überschäumende Jugend, Wachstum und Gedeihen versinnbildlicht, sowie den Dunkel- bzw. Mythenwald **Racudin**, der Tod, Verwesung, Krankheit und Verderben bedeutet. Oberflächlich betrachtet, scheint es so, als ob der Racudin eine Art verderbender Schmarotzer oder gar Blutsauger am Lichtwald ist. Diese zweifellos falsche Analogie wurde absichtlich verwendet, um völlig unzulänglich die wahren Gegebenheiten und Abhängigkeiten zu beschreiben, die diese beiden Zauberwälder verbinden. Druiden, so es sie denn

Aus einem Brief des in Todchawa lebenden Viarchen Astibasos Ichipenes an seinen väterlichen Freund und Gönner Soran Bargos in Thalassa:

Geehrter Bargos,

wie Sie wissen, durfte ich vor geraumer Zeit einen längeren Studienaufenthalt in der lieblichen Provinz Moravod antreten. Nach kurzweiliger Reise erreichte ich vor rund zehn Jahren die unbedeutende Hafenstadt Geltin, ein malerisches, ländliches Nest, in dem ich als erstes in die örtliche Gesellschaft, alles leider Bauern, eingeführt wurde. Es war rührend anzusehen, wie dieser Möchtegern Adel versuchte, der thalassischen Mode nachzueifern, allerdings mit ein paar Jährchen Verspätung. Sie werden verstehen, daß es mich dort nicht lange hielt. Ich machte mich schon bald auf, die faszinierende Weite dieser seltsamen Provinz kennenzulernen.

Ich reiste von Geltin aus in Richtung Nordwesten, wo mich ein lokaler Gutsherr zu einer Elfenjagd eingeladen hatte. Das Wild konnte allerdings in keiner Weise überzeugen, es handelte sich lediglich um einen Bauernlümmel mit aufgeklebten Wachsohren, der vor Angst nicht richtig wußte ob er schlottern oder rennen sollte. Geholfen hat ihm letztlich beides nicht. Aber ich will Ihnen nicht deswegen von dieser Jagd berichten, sondern wegen einer Empfindung, die mich seither nicht mehr losgelassen hat.

Wir waren vom Gutshof aus zwei Tagesritte in die Wälder gezogen, um ein optimales Gelände für die heiß ersehnte und spektakuläre Jagd zu erreichen, wie mein Gastgeber vollmündig behauptete. Von dort aus ritten wir dann dem Flüchtigen hinterher, wozu ich mein Pferd zügeln mußte, um den Schein zu wahren. Jedenfalls waren wir kaum mehr als ein paar Pferdelängen in das Unterholz eingedrungen, da traf mich ein Keulenschlag an konzentrierter Magie. Von der Intensität überwältigt, stürzte ich zu Boden und blieb benommen liegen. Aber im Gegensatz zu der Wirkung eines Zaubers verging diese Kraft nicht, wie wir das alle zur Genüge kennen, sondern blieb auf beunruhigende Art gleich stark.

Sie werden interessiert zur Kenntnis nehmen, daß ich mich auf der Stelle entschloß, aus der Not eine Tugend zu machen und mir im unweit gelegenen Weiler Todchawa das größte Anwesen am Platze kaufte, um dieses Phänomen eingehender zu studieren. Obwohl meine neue Heimstatt meinen Bedürfnisse kaum genügt, erschien mir doch die Nähe zu diesem magiegetränkten Ort bedeutsam.

Was ich auch tat, um den Grund dieser Magie auf die Schliche zu kommen, entzog sie sich bisher meinen magischen Sinnen. Während meiner langwierigen Forschungen begriff ich jedoch, daß es sich hierbei um die Ausprägung des niederen Mischelementes Holz handeln muß, was schon deswegen eigentlich von der Hand zu weisen wäre, da es sich ja der strengen Lehre nach eben um ein Mischelement handelt und somit viel unbedeutender als die reinen Elemente sein müßte! Um so erstaunter war ich, als ich erfuhr, daß just aus dieser von schier unmöglichen Magie durchtränkten Region, so überaus kostbaren Erzeugnisse der magischen Schmiedekunst stammen. Eines dieser Prachtstücke sende ich Ihnen übrigens beiliegend als Zeichen meiner tiefsten Verbundenheit für die Jahre ehrlicher Freundschaft. Mein lieber Freund, ich werde dieser Sache weiter auf den Grund gehen, denn ich glaube, ich bin hier einer sensationellen Entdeckung auf der Spur!



auf diesem Gebiet gäbe, würden richtigerweise erklärend anfügen, daß der Tod eben genauso zum Leben gehört, wie der Schatten zum Licht. Richtig ist zweifellos, daß die Energien des Racudins und des Karmodins aus einer gemeinsamen Quelle stammen, um das sich diese beiden Teile zu balgen scheinen. Sicher ist nur, daß die auslösenden Mächte, die zur Trennung in Karmodin und Racudin Anlaß gaben, sie erzwangen oder nicht mehr länger aufhalten konnten und weder mit den Dunklen Meistern, der Dunklen Dreiheit oder irgendwelchen Vampirmächten in Verbindung standen. Der wahre Grund oder Anlaß ist unbekannt.

Der Karmodin ist ein wenig düsterer als sein Pendant auf *Ljosgard*, einige Wesen sind etwas verderbter und der eine oder andere Schrecken aus dem Dunstkreis des Seemeisterimperiums hat hier tatsächlich seinen Unterschlupf gefunden. Im Grund genommen unterscheidet er sich jedoch nicht viel vom Karmodin *Ljosgards*.

Für den Racudin empfiehlt es sich, eine erstickende, bedrohliche Atmosphäre zu beschreiben: eine wabernde, nicht greifbare, lebensbedrohende, abweisende, zähe Dunkelheit, die hin und wieder ein bösartiges Wesen ausspuckt, das Unbelehrbaren das Grauen lehren sollte. Viel wirksamer ist aber die Atmosphäre dieses Waldes, die einen depressiv macht oder gar in den Wahnsinn treiben kann. Trotz allem ist der Racudin keinesfalls unbewohnt oder gar frei von Leben! Hier ist in Wahrheit alles dem Willen der in einer streng hierarchisch aufgebauten Gemeinschaft lebenden Schwarzalben untergeordnet. Jene dulden keine Eindringlinge in den Racudin und ihr Reich im Verborgenen, dessen Eckpfeiler Skrupellosigkeit, Durchsetzungsvermögen, Hinterlist und Tücke sind.

Der Bund der Schmiedemeister

Dieses uralte Schutz- und Hilfsbündnis hat bisher sämtliche Widrigkeiten der Zeit überstanden. Einst gegründet, um die Macht des EISes zu brechen, einst geschmiedet, um die schwarze Drachin **Moirguaillen** aus dem Karmodin zu vertreiben, besteht zur Zeit die Aufgabe des Bundes darin, den Wald vor valianischen Holzfällertrupps zu schützen und somit den ursprünglichen Lebensraum zu erhalten. Weiterhin soll der Bund verhindern, daß die Dunklen Meister oder andere Mächte mehr als nötig von den Geheimnissen des Zauberwaldes erfahren. Soweit es geht, will man sie aus dem Karmodin heraushalten und Dunkelheim soll auf Betreiben des Rabenvolkes der Kiae vor dem Sinnen und Trachten der Valianer verborgen bleiben. Vielleicht mag die Furcht vor allzu viel Aufmerksamkeit seitens der Dunklen Meister verantwortlich dafür sein, daß fast schon regelmäßig kostbare Artefakte aus den Waldschmieden scheinbar ohne Gegenleistung (und unter Umgehung der Männer des Großfürsten) in Thalassa ankommen - Valian jedenfalls betrachtet dies als den ihm zustehenden Tribut aus den Tiefen des moravischen Landes.

Die Bedrohung durch den Racudin indes bleibt akut. Gegenüber den Schwarzalben wird daher eine ähnlich gelagerte Position wie gegenüber Valian eingenommen. Zuweilen fühlt man sich durch den Racudin sogar noch mehr bedroht als durch die Valianer. Der Kampf gegen diese unfaßbare Macht aus dem Dunkelwald absorbiert fast alle Ressourcen des Bundes, so daß man froh sein kann, derzeit nicht wirklich in den Blickwinkel des Viarchats gefallen zu sein.

Abschließend kann gesagt werden, daß natürlich manchmal Dunkle Meister und andere Zauberer versuchen, die Geheimnisse der Zauberwälder zu ergründen. Das liegt in der Natur der Sache. Bislang waren aber derartige Unternehmungen allesamt zum Scheitern verurteilt; vielleicht haben aber einige auch nur mit den Mächten des Racudin paktiert oder sind mit ihnen ein stillschweigendes Bündnis eingegangen - wer weiß das schon …

Von Vampiren und anderen Schrecken

Da auf *Myrkgard* mit Gismolok und Nahuatlan zwei Reiche mit verschiedenartigen Vampiren an der Spitze existieren, ist deren Augenmerk vor allem auf ihre ureigenen Herrschaftsbereiche gerichtet; Moravod ist dabei anders als sein Gegenstück auf *Ljosgard* nur wenig von Interesse für die Vampire *Myrkgards*. Zudem ist die **Haut des Bruders** für Camasotzvampire unsichtbar, das heißt sie wird aufgrund des „Schwures der ewigen Liebe" vor ihnen abgeschirmt. Folglich sind Anstrengungen, die speziell von gelehrten Camasotzvampiren in dieser Richtung unternommen werden, schon von Anfang an zum Scheitern verurteilt. Trotzdem wird es einige wenige vampirische Idealisten geben, die dieser

Legende, gleich einem heiligen Gral, nacheifern. Die überwiegende Mehrheit der Vampire ist jedoch mit der Befriedigung ihrer existentiellen Bedürfnisse beschäftigt: Nahrung, also Blut und dergleichen.

Anders schaut es bei den Werwölfen aus. Hier heißt es: **Karvedin** und sein Rudel aus Schwarzwölfen gegen die von ihm und seinen Geschwistern selbst geschaffenen Werwölfe. Dabei bleibt Karvedin seiner Linie treu und versucht sein Einflußgebiet frei von Werwölfen und anderen finsteren Wesen zu halten, was ihm auch in den lichten Teilen des Zauberwaldes recht gut gelingt. Außerhalb von Karvedins direktem Einflußbereich sehen sich die Werwölfe keinen geordneten Widerstandes gegenüber. Selbstverständlich wird jeder Landbesitzer, Dorfvorsteher oder Garnisonskommandant bemüht sein, auftretende Bestien davon abhalten, ihre Interessen zu stören, doch mehr geschieht nicht. Zum Glück sind moravische Werwölfe Einzelgänger und neigen nicht besonders dazu, sich in Werwolfsrudeln zusammenzuschließen. Durchaus möglich ist hingegen, daß ein Werwolf ein besonders großes Rudel normaler Wölfe als Leitwolf anführt und es zur Unterstützung seiner Bluttaten verwendet. Solche Blutrudel finden sich am ehesten im Racudin oder in eher abgelegenen Gebieten des Landes.

Die Verschleierung von Dunkelheim

Die Abneigung der magischen Geschöpfe aus den einstigen Zuchtgruben von Dunkelheim gegenüber den Menschen läßt sie vielfach Hand in Hand mit den Naturgeistern handeln, die ebenfalls um den Fortbestand des Karmodins kämpfen. Allen gemeinsam ist das Ziel, über ein Gebiet zu verfügen, das frei von Menschen oder aber mindestens frei genug ist, um darin ungestört und weitgehend ohne Angst leben zu können. Ihre wichtigste Sorge dreht sich um Dunkelheim, das vor allem von den Kiae vor den Augen der Welt verschleiert wurde, um den Dunklen Meistern das dort verborgene Wissen zu verwehren. Deshalb wird besonders dieser Bereich des Karmodins mit großer Sorgfalt geschützt und überwacht. Offenbar mit Erfolg, denn bisher ist es noch keinem gelungen, von seinen Entdeckungen rund um Dunkelheim zu berichten; jene Unglücklichen haben den Karmodin nie mehr verlassen.

Zu Dunkelheim muß noch gesagt werden, daß die Seemeister von dieser Örtlichkeit Kenntnis gehabt haben müssen. Es war ihnen bekannt, daß irgendwo in den tiefen Wäldern des Nordens vor Jahrtausenden ein Stützpunkt uralter Macht bestanden hatte, der inzwischen aber längst der Vergessenheit und dem Zerfall überlassen ist. Sie wissen auch, daß diese Stätten erst nach längeren Kämpfen gefallen sind und auch, daß dort gewaltige magische Experimente stattgefunden haben. Für manche mag dies einen verlockenden Klang haben. Auch der Ruhm und die Macht, die ein erfolgreicher Entdecker dort wohl erringen könnte, dürfte einige Opfer wert sein. Da jedoch die Erforschung der Chaosebenen viel zuverlässiger Erfolge liefern und im Valian *Myrkgards* inzwischen auch mit viel weniger Risiko und Aufwand verbunden sind, werden kaum mehr Anstrengungen unternommen, Dunkelheim aufzuspüren.



Die große Insel im Drachenmeer - Serendib

von Karl-Georg Müller

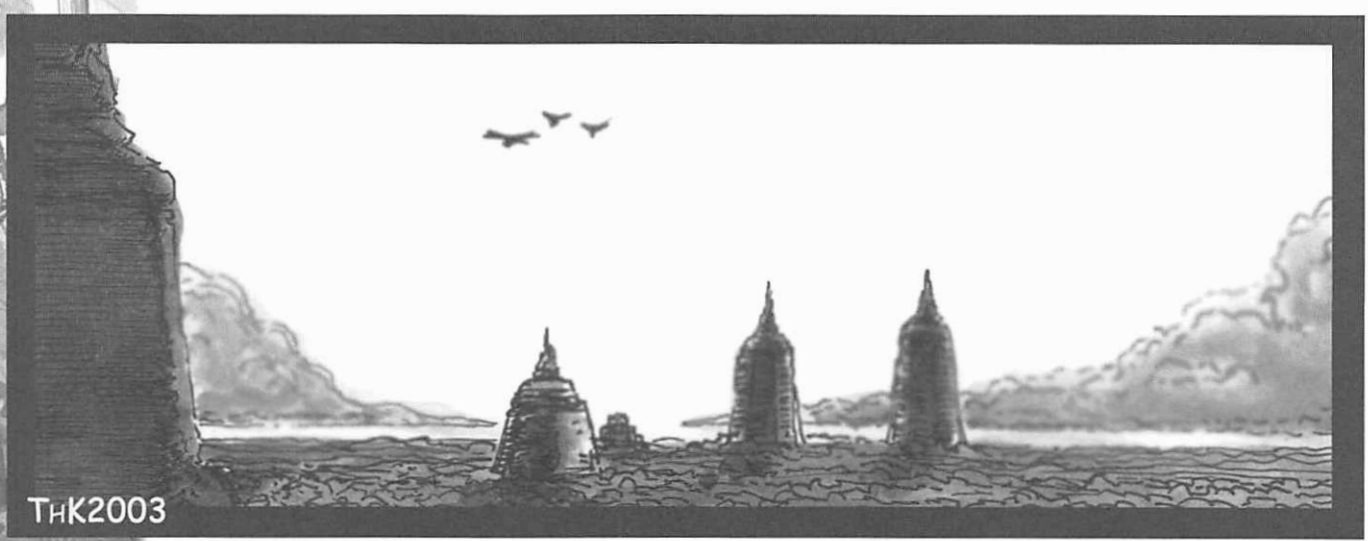
Serendib ist eine valianische Kolonie, die erst vor wenigen Jahrzehnten vollständig erobert worden ist und noch nicht den Status einer vollwertigen Provinz des Imperiums besitzt; es gab keine Einwanderung aus Eschar, dafür suchten auch hier Rawindi Zuflucht vor den Sritras. Sie siedeln im Süden und Osten, während der Rest der großen Insel bis auf die jahrhundertealten valianischen Stützpunkte an der Nordküste weiterhin Lebensbereich der Akimba ist.

Für die Akimba ist die Welt seit altersher voller Geister, und sie haben sich ihren schamanistischen Glauben bewahrt. Auch die Rawindi Serendibs halten an ihrem alten Glauben fest, sind aber überzeugt, daß das **Stiyuga**, das Eiserne Zeitalter, angebrochen ist und viele Götter ihre Kraft verloren haben. Die größte Anbetung genießt **Kalenki** (H), der Zerstörer, der letzte Avatar Suryathas, der noch schläft, aber nach seinem Erwachen die dämonenbeherrschte Welt vernichten und eine neue, bessere schaffen wird. Gläubige Rawindi sehnen seine Ankunft herbei. Neben ihm genießen **Camunda** (wC, Krankheit) und **Kalaratri** (wC, Mord) besondere Verehrung, da man ihnen in dieser Endzeitwelt am ehesten zutraut, das Los der Menschen zu mildern.

So zeigt sich Serendib unter Valianerherrschaft als ein Spiegelbild des Lebens auf *Myrkgard*, wie es sich losgelöst hat von seiner Schwesterwelt und sich von dieser in vielen Dingen abhebt. Traditionen leben zwar weiter, doch unter dem Joch böser Ereignisse haben sie nicht ihre guten Seiten bewahren können, sondern sind vielfach ins Gegenteil verkehrt worden. Was gut war, ist nun schlecht und wird abgelehnt. Und das, was früher als schlecht erachtet wurde, hat sich in den Herzen der Menschen eingenistet und frißt sich als Geschwür bis hin zu ihrer Seele …

Valians jüngste Eroberung

Serendib liegt am Südende der Sagarastraße, die sich im Norden zum Meer der Fünf Winde hin öffnet. Ihre günstige Lage im Feuchtsavannengebiet der Tropen, an der Stelle, wo sich die Kontinente Sirao



im Osten und Lamaran im Westen bis auf geringe Entfernung nähern, hat schon seit ehedem Menschen dazu verleitet, das Meer zu überqueren und hier zu siedeln.

Über drei Viertel der Hauptinsel bestehen aus Tiefland. Im Zentrum erhebt sich das Kiladewi-Gebirge in Höhen bis zu 2500 Metern, über dessen Flanken mehrere kleine Flüsse herabstürzen. Das Klima ist ganzjährig tropisch warm, in den Gebirgsregionen gemäßigter. Im Sommer bringt der Südwestmonsun reichlich, im Winter der Nordostmonsun geringe Regenfälle. Das Innere der Insel wird, anders als auf *Ljosgard*, vom ursprünglichen immergrünen Regenwald beherrscht. Dort, wo die Rawindi ihre Siedlungen errichtet haben, wurde der Regenwald weitgehend in Ackerland verwandelt. Nur im Norden der Insel treten Dornbuschsavannen auf; das Land ist hier rauher und unwirtlicher als im Süden. Neben der großen Hauptinsel gibt es vor allem an der Nordküste noch eine Vielzahl kleinerer Inseln.

Die Akimba

Die Akimba sind mittelgroße, schlanke Menschen von kräftiger Gestalt, mit breiter, platter Nase und geringem Bartwuchs. Ihre dunkle Haut und das dunkle Kraushaar legen nahe, daß sie von ähnlicher Herkunft sind wie die Völker Südlamarans, aber ihre Sprache, das *Adwiana*, wird nur in ihrem Volk verstanden. Sie gelten als geduldig und fügsam, bei aller wachen Intelligenz voller Furcht vor Geistern und Hexerei; mit anderen Worten: ihren zaubermächtigen Anführerinnen gegenüber sind sie bereitwillig unterwürfig. Auch fremde Zauberer können sich bei ihnen rasch Geltung und Gehorsam verschaffen.

Die einheimische Bekleidung wird aus gewebten und weichgeklopften Rindenfasern hergestellt. Lendentuch und die Lamba, ein breiter langer Überwurf aus Rindenstoff, werden von Männern und Frauen gleichermaßen getragen. Die Männer tragen ihr Haupthaar mittellang und kaum Bärte. Die Frauen drehen ihr Haar zu kleinen Zöpfen, in die sie Bergkristall, Perlschnüre und ähnlichen Tand einflechten.

In den Grenzgebieten zu den Rawindi bzw. den valianischen Besatzern wird man kaum einen Akimba, ob nun männlich oder weiblich, unbewaffnet antreffen. Ihre Bewaffnung besteht aus leichten Bögen, kleinen Rundschilden aus lederbezogenem Rohrgeflecht und aus mit Widerhaken versehenen Speeren.

Nachdem die Rawindi von den valianischen Besatzern unterjocht wurden, haben sie ihre früheren Anstrengungen fortgesetzt, tief in die Regenwälder einzudringen und versteckte Siedlungen zu errichten. Dadurch wurden die Akimba zu einem Volk auf der ständigen Flucht, jederzeit gewärtig, von rawindischen Trupps entdeckt und niedergemacht zu werden.

Die ehemals geschlossene Gemeinschaft, die von einer Königin regiert wurde, löste sich deshalb in einzelne Stämme auf, welche in der Regel keine Verbindungen zueinander unterhalten. Die zersplitterten Stämme bestehen oft aus nicht mehr als einer kläglichen Handvoll Angehöriger, Überlebende der Gemetzel der Besatzer. Die Stämme leben nicht in festen Siedlungen, sondern errichten ihre einfachen Hütten aus einheimischem Holz dort, wo sie sich für eine längere Zeit sicher fühlen können. Oder sie nutzen die Felsenhöhlen, in denen die weiblichen Schamanen ihre rituellen Handlungen vollziehen. In diesen **Gumpár** können sie sich recht sicher fühlen, sind sie doch meist nur über Leitern, Steintreppen oder durch verborgene Tunnelgänge zu betreten. Deshalb sind die Steinkreise in Vergessenheit geraten, in deren Mitte vor nicht allzu langer Zeit die Geister der Ahnen beschwichtigt wurden.

Nunmehr dienen die Höhlen diesem Zweck. Der Eingang dieser Höhlen wird umrahmt von hölzernen Skulpturen, die Wächter mit Speer und Schild nachbilden. Die Höhle selbst öffnet sich in die **Chaitya-Halle**, dem Heiligtum, wo in den heutigen Tagen die Opfer dargebracht werden. In das weiche Gestein wurden mühselig niedrige Zellen gehauen, die ursprünglich der Schamanin als Schlafstatt oder Refugium zur Besinnung von Nutzen waren. Jetzt dienen sie den wenigen Stammesangehörigen als letzte Zuflucht.

Das frühere gesellschaftliche Gefüge existiert jedoch weiter. Von alters her wurden die Dorfgemeinschaften von Frauen regiert, und dies ist gegenwärtig, in den Zeiten größter Bedrohung, nicht anders. Alleine aus der Not heraus, daß eine Vielzahl der Männer in den unablässigen Kämpfen mit den Rawindi ihr Leben läßt, wurde ihnen die beinahe alleinige Verantwortung für das Überleben des Stammes aufgebürdet. Ihre rituellen Handlungen haben





sich unter dem unsäglichen Leid nicht verändert. Noch immer stimmen sie durch blutige Opfer die Geister ihrer Ahnen günstig, und das Leid, das über sie hereingebrochen ist, schweißt sie noch enger an die Schamanin des Stammes und ihre magische Kraft.

Die Rawindi

Schon vor dem Krieg der Magier waren vereinzelte Siedlungen von Rawindi an der Ostküste gegründet worden. Nach der Invasion der Sritras setzte eine rawindische Einwanderungswelle ein. Durch diesen Zustrom verstärkt, breiteten sich die Rawindi rasch in den Küstenebenen aus und drängten dank ihrer überlegenen Wirtschaft und Kampfkraft die Akimbastämme immer weiter ins Landesinnere und nach Norden ab.

Die intensive Bewirtschaftung des Landes nach rawindischem Vorbild führte in den breiten Küstenregionen zum Rückzug des immergrünen Waldes, der weiten Feldern weichen mußte. Auf großen Ländereien werden in diesen Landstrichen Produkte wie Zuckerrohr, Baumwolle und Tee angebaut. In früheren Jahren trieben die Rawindi selbst eifrig Handel, doch wurde ihnen diese Quelle des Wohlstandes aus der Hand genommen, nachdem sich das Valianische Imperium die Insel einverleibt und die Handelsgeschäfte übernommen hat.

Das Pushkar-Mela

Bei allem Haß, der das stolze Volk der Rawindi verformt hat, und aller Angst, die ihre Herzen schwärzt, feiern sie mit großem Spektakel das **Pushkar-Mela**, das Jahrmarktsfest der tausendfachen Freuden. Im Mittelpunkt dieses Schauspiels an Ausgelassenheit und Lebenslust, das sich an einem einzigen Tag im Sommer eines jeden Jahres wie ein Gewitter über den Rawindi entlädt, steht das göttliche Baderitual. Zu Ehren **Camundas** lassen die Sodari eine unglaubliche Zahl an Büffeln ausbluten. Das Blut wird in eigens eingelassenen Steintrögen gesammelt und Camunda geweiht. Die Rawindi baden sodann im noch warmen Lebenssaft der heiligen Tiere, um ihren Körper zu reinigen und Schutz vor Krankheit und körperlichem Verfall zu empfangen.

Nach der Waschung steigert sich das Pushkar-Mela zu einem frivolen Tanzen, Singen und auch Lieben, und jede Familien- und Kastenbande, die übers Jahr wie ein festgezurrtes Tau ein Abdriften verhindert, erscheint für diesen Tag gelockert. Erst in den Morgenstunden begeben sich die Menschen wieder zu ihren Familien. Und jeder Fremde, der dieses Fest mit eignen Augen betrachtet, vielleicht sogar selbst teilnimmt, wird erstaunt sein, denn die Rawindi gehen scheinbar ungerührt wieder ihren Tagesgeschäften nach.

Die Dörfer der Rawindi werden hufeisenförmig angelegt. Dies findet seinen Ursprung im magischen Zeichen **Yoni**, mit welchem jeder Anfang und jedes Ende bezeichnet wird: *Yoni*, der unvollkommene Kreis, der sich nicht vollständig schließt und daher eine Wiedergeburt unerläßlich macht, solange, bis das Leben in einen für ewig geschlossenen Kreis mündet. Neben den Tempeleingängen werden auf diese Weise alle Eingänge zu rawindischen Wohnstätten gestaltet, denn dort, wo die beiden Enden der Form den Boden berühren, fließt Kraft und Energie ein; sie schützen die Behausung und stärken ihre Bewohner gegen die Widrigkeiten des Lebens. Welche Bedeutung *Yoni* für die Rawindi hat, zeigt sich auch in der Gestaltung der sehr leichten Schilde, die dem Zeichen *Yoni* nachempfunden sind.

Während Städte wie Mangalwar oder Nagpur auf *Ljosgard* mit ihren prachtvollen Gebäuden und ihrer lebensfrohen Vielfalt ein Zeugnis von der Schaffenskraft ihrer Bewohner abgeben, stellen sie auf *Myrkgard* verwahrloste Residenzstädte beinahe einflußloser **Radschas** dar. Die Macht der Stadtfürsten beschränkt sich auf kleine Bezirke, denn die übrigen Viertel der siechenden Orte werden von lokalen Banden und ihren despotischen Anführern beherrscht. Der Verfall überlieferter Kultur läßt sich längst nicht mehr aufhalten.

Und daher wissen selbst Rawindi wenig oder gar nichts von den majestätischen **Stupas**, die sich im dichten Regenwald erheben - die *Schreine der Götter,* wie sie seit ehedem bezeichnet werden, und die ein Nichtgläubiger selten zu Gesicht bekommt. Die meisten sind verfallen, denn dem Volk mangelt es in den heutigen Tagen nicht nur an Materialien, um ihren Erhalt zu sichern, sondern auch am handwerklichen Geschick. Die alte Tradition der Baukunst ist in Vergessenheit geraten, sodaß derart beeindruckende Bauwerke seit Generationen nicht mehr errichtet oder instand gesetzt werden.

Doch wer sich durch das Laub des Regenwaldes schlägt und unvermutet auf eine Lichtung tritt, in der sich ein Stupa zu imposanter Größe erhebt, wird die vergessene Begabung der Ahnen bewundern. Eine hohe Plattform bildet das Podest, und an jeder der vier Seiten schmiegt sich ein Treppenhaus an die reich ornamentierten Mauern, deren tonnen-

schwere Steine aus dem rötlich-schwarzen Sandstein der Insel geschlagen wurden. Darüber drängt ein glockenförmiger Turm hinauf, als wolle er sich dem Sonnenlicht entgegen strecken. Die Wände des Turmes werden durch Bildnischen bereichert, die Szenen aus den Tagen nachstellen, als die Rawindi noch in ihrer ureignen Heimat lebten und ihnen die verlorenen Götter im Kampfe gegen die Sritras zur Seite standen. Oben auf vollendet der **Dátugarba** den Tempel, der heilige Schrein mit den Gebeinen der Hohen der Rawindi, die an diesem Orte ihre Wiedergeburt erwarten.

Im Innern des Tempels windet sich eine schmale Treppe hinauf bis zu einem Podest, auf dem der Dátugarba zugänglich für alle war. Vielfach sind die Treppen nicht mehr begehbar, und sollten die Schreine nicht vor Zeiten bereits ihrer Opfergaben beraubt worden sein, mag sich dort noch etwas Kostbares zwischen den Gebeinen verbergen. Dies trifft auch auf die teilweise begehbaren Bodengräber zu, die am Grunde des Tempelgebäudes für die Familien der edlen Herrscher eingerichtet worden sind.

Obwohl die Rawindi in den verflossenen Jahrhunderten verfolgt, gepeinigt und in großer Zahl hingemordet wurden und das Wissen um ihre kulturellen Leistungen langsam dem Vergessen anheim fällt, hat das fest gefügte soziale System dies überdauert. Noch immer gehören die Menschen einer festgelegten Kaste an, sie ordnen sich also den **Brahmanen** (Abenteurertypen wie Zauberer oder Priester gehören hierzu), den **Katria** (Krieger, Barden, Söldner oder ähnliche) oder den **Schadruma** (Händler, Schamanen oder Seefahrer) zu. Die **Saddhu** (heilige Männer und Frauen) stehen außerhalb des Kastensystems, werden aber ähnlich hoch geachtet wie die Brahmanen. Die **Hidscharin** (Spitzbuben, Waldläufer oder rawindische Barbaren) sind kastenlos.

Die Brahmanen genießen das Privileg, in die **Höheren Schulen** eingewiesen zu werden. Sie erlernen die drei Wahrheiten, die das Leben zur Vollkommenheit bringen sollten: die Ethik, die meditative Konzentration und die allumfassende Weisheit. Doch ist das Wissen, das in den Anfangstagen der Flucht auf die Insel erblühte, später auf groteske Weise umgedeutet worden. Die hehren Ziele von einst, alles Leid der Welt zu tilgen und jedem Lebewesen zu ewigem Glück zu verhelfen, haben keine Bedeutung mehr. Das persönliche Glück steht über allem, der Einzelne hat danach zu trachten, daß es einzig ihm wohl ergeht. Und das Leid der Welt - wen schert das noch, wenn Götter fallen und Traditionen sterben? So ist die Insel Serendib, die den Flüchtlingen aus Rawindra als Paradies erscheinen mußte, zu einem Ort des Mißtrauens und der Ruchlosigkeit geworden.

Und was kann den valianischen Besatzern, die die wahren Geschicke Serendibs leiten und sich an der Insel gütlich tun, besser zupaß kommen, als ein schwach gewordenes Volk?

Yahurvada - Das Wissen von den Opferformeln

Das *Yahurvada* ist ein heiliges und gepriesenes Buch aus den Tagen, als die Rawindi noch in der alten Heimat lebten, vor ihrer Vertreibung mit filigranen Lettern auf Hunderte Blätter aus Leinenpapier aufgetragen. Es wurde von den Priesterinnen im Laufe der Dekaden in großer Zahl vervielfältigt, sodaß jeder Tempel über ein *Yahurvada* verfügen kann. Doch obwohl der Inhalt unverändert blieb, erfuhr die Auslegung der Worte in den unseligen Jahrhunderten scheinbar willkürliche Veränderungen. Und so zelebrieren die **Sodari**, wie die Priesterinnen heißen (es bedeutet „die aus 16 Teilen Bestehende"), ihre Weihen im Dunkel einer besonderen Nacht, wenn sogar das Sternenlicht durch das dichte Blätterwerk des Regenwaldes zurückgedrängt wird.

Die **Pradan Sodari**, die Hohepriesterin, verbirgt ihr Haupt unter einer ledernen Kopfmaske der Göttin **Kalaratri**. Aus der Stirn erwachsen zwei gewundene Hörner, wirres Haar kräuselt sich ihren Rücken hinab, den sie krümmt wie ein Satyr, der sich über sein wehrloses Opfer beugt. Doch die wahre Macht über die Gläubigen, die sich in dichter Reihe um den Tanzplatz sammeln und wie versteinert den Klängen der archaischen Musikinstrumente lauschen, erlangt die Pradan Sodari durch ihren abgründigen Blick. Sie hat zur Vorbereitung das Blut eines schwarzen **Sardul** getrunken, eines Panthers, der eigens für den Opfergang erlegt wurde. Ihre Augen haben den Glanz tiefschwarzen Opals empfangen, und ihr Blick dringt durch alles, was sie erschauen. Und wer von den männlichen Gläubigen unter diesem Blick zusammenbricht, wird von sieben Auserwählten mit Ziegenmasken in den Kreis getragen. Die Pradan Sodari erhebt sogleich den **Bichu**, den gezackten Dolch, und läßt ihn niederfahren, und der Gläubige haucht sein Leben aus für Kalaratri.

Einst wurden nur Hühner geopfert, vielleicht einmal ein Schaf. Dies alles geschah zu Ehren der alten Götter, deren Namen längst kein Rawindi mehr kennt. Doch in den peinvollen Tagen der Bedrohung durch valianische Schergen haben finstre Praktiken die Oberhand gewonnen, und längst wird nicht vor Menschenopfern Halt gemacht, um Kalaratri milde zu stimmen und die Gläubigen willfährig zu machen. Und so vollendet sich das gräßliche Werk durch die Anweisung der Pradan Sodari, den Geopferten in 16 Teile trennen zu lassen. Die **Abhimat**, wie die Auserwählten genannt werden, legen die Körperteile auf den eigens hergerichteten Bestattungshügel. Und auf dem **Stupa** richten sich Glied, Arme, Beine, Kopf und Sinnesorgane symbolisch aus, das Weltall nachahmend, der Körper selbst ein Symbol für die Weltachse, um die sich das Sein für alle Zeiten dreht. Bis tief in den Morgen tanzen Priesterinnen und Gläubige zu Füßen des Stupa, bis die Opferung sich in einem heftigen Feuer vollendet und die Seele des Geopferten zu Kalaratri aufsteigt.



Land des Feuers und der Intrigen - Aran

von Bethina Maier

Aran ist die Heimat hitzköpfiger Feuermagier, wagemutiger Händler, tollkühner Himmelskrieger auf ihren fliegenden Teppichen genauso wie der Hort infamer Intrigen. Das mächtige Reich der Großkönige von Darjabar bietet schon seit Jahrhunderten tapfer den dunklen Meistern aus Thalassa und ihren Schergen die Stirn. Denn mögen die Söhne und Töchter der Zweiheit sich untereinander im Streben nach Reichtum und Macht auch heftig bekämpfen, eines ist noch stärker: ihre Liebe zur Freiheit. Nie soll die dunkle Magie der Götzendiener die heilige Erde ihrer Heimat entweihen und nie soll ein fremder Wille die stolzen Herzen ihres Volkes beugen. Dafür leben die Arani und dafür sterben sie.

Das Land des Großkönigs

Das Herrschaftsgebiet von Aran reicht in der nordsüdlichen Ausdehnung vom Südufer des Flusses Schahjal bis hin zu den Meru-Bergen und es erstreckt sich von den Küsten des Meeres der Fünf Winde im Westen bis zu den Bergen von Dehestan im Osten.

Während die Küstenebene des Nordens grün und fruchtbar ist, muß im trockenen Landesinneren mit Hilfe aufwendiger Brunnen und Bewässerungsanlagen gearbeitet werden. Trotzdem gelingt es den Arani schon seit Jahrhunderten, sich weitestgehend selbst zu versorgen. Auf den bewässerten Feldern wachsen Weizen und Hirse; in den Gärten alle Arten von Obst und Gemüse. In den kargen Trockengebieten werden große Schaf- und Ziegenherden gehalten. In den wasserreichen Gebieten an der Küste und in der Nähe der Flüsse gibt es außer Fischfang auch Zuchtbecken für Fische.

Aran ist sehr reich an Rohstoffen. Die Berge von Dehestan sind voller Metalle von oft ungewöhnlicher Reinheit, darunter ergiebige Goldadern. Auch edles Gestein wie Lapislazuli, Türkise und Saphire läßt sich in den Bergen in größerer Zahl finden und die Edelsteine machen neben den wertvollen Metallen den Reichtum Arans aus. Am Fuße der Meru-Berge wird in sanften grünen Tälern das kostbarste Gewürz der Welt, Safran, geerntet. In riesigen Salinen an der Küste gewinnen die Araner in unglaublichen Mengen Salz.

Beschütz werden diese Reichtümer von einer dichten Kette von **Turgus**, Grenzfestungen, die sich von der fruchtbaren Küste des Meeres der Fünf Winde über die weiten Steppen der Tegaren und der großen Wüste Gond bis zu den schneebedeckten Bergen von Dehestan ziehen.

Regierung und Herrscherfamilie

Aran wird von seiner Hauptstadt **Darjabar** aus zentral regiert. Allein **Al Kuhld**, der Palast des Großkönigs, beherbergt über 5000 **Kuttab**, Staatsbeamte. Hinzu kommen fast 10.000 weitere hohe wie niedere Beamte in den Provinzen, beginnend von den **Wali** (Gouverneuren) der Provinzen und mächtigen Handelsstädte bis zum **Diquam** (Vorsteher) des kleinsten dehestanischen Dorfes. Untereinander halten sie Kontakt durch das Netz des Königlichen Kurierdienstes, **Barid**, der sogar über fliegende Teppiche verfügt. Der aranische Adel übt über seinen großen Ländereien bedeutenden politischen Einfluß aus. Die meisten Adligen streben jedoch Karrieren bei Hofe oder im Militär an.

Oberster Beamter des Reiches ist der **Großwesir**, der auch dem Kronrat vorsteht. Weitere Mitglieder sind neben den Walis, die **Diwane** (Sekretäre) der einzelnen Ministerien, die Vertreter der mächtigen Handels- und Handwerksgilden so wie die **Amire** des Heeres und der oberste Ormutspriester. Doch

hinter den Kulissen der nach außen hin einig auftretenden Regierung treten ständig Intrigen und Machtkämpfe mit unter Umständen tödlichen Folgen für einige eher unglückliche Beteiligte auf. Sogar der erhabene Großkönig selbst wie auch seine Familienmitglieder beteiligen sich mit Passion an diesem ausgefeilten Spielen der Macht.

Großkönig **Rashid al Bahrad al Zal III** hat trotz seiner Jugend, er ist erst 23 Jahre alt, bereits einige Erfolge im Bereich der Diplomatie und der Rechtssprechung (wie auch im Spiel der Macht) erzielt. Nach der eher schwachen Regierung seines Vaters bemüht sich der gleichsam begabte wie verschlagene junge Herrscher, seine Stellung gegenüber dem Kronrat zu stärken. Unterstützung erfährt er darin von seinem Onkel, dem Großwesir **Sadegh al Zal**. Doch bei Sadegh weiß man nie so genau, ob er nicht insgeheim seine ganz eigenen Ziele verfolgt. **Schah in Schah** (König der Könige) Raschid ist es vor kurzen gelungen, die Hand von Prinzessin **AngPai Lung**, der zweitältesten Tochter der Jadekaiserin, zu gewinnen. Der große Brautzug von KanThaiPan nach Aran steht noch bevor. Bereits jetzt raunt man sich am Hofe hinter vorgehaltenen Händen zu, daß die Braut sich übernatürlicher Kräfte bedienen könne, doch noch sind die Rufe „kanthaipanische Hexe" eher verhalten und werden am Hofe allenfalls hinter verschlossenen Türen geäußert.

Die königliche Familie besteht des weiteren noch aus Rashids Mutter **Shirin**, die wegen ihrer Mildtätigkeit bereits zu Lebzeiten von den Aranern „die Heilige" genannt wird und im ganzen Land in besonders hohem Ansehen steht, und seinen Schwestern **Fahide**, **Zulayla** und **Mathab**. Während die Älteste, Prinzessin Fahide, als Himmelsbraut nie den **Tiraz**, den Frauentrakt des al Kuhld, verläßt, werden die überirdisch schönen Zwillingsschwestern Zulayla und Mathab von ihrem Onkel Sadegh in den Künsten der Diplomatie und, wie manche am Hof meinen, auch der Magie unterwiesen.

Bewacht wird die Königliche Familie von ihrer eigenen Leibgarde, den wegen ihren ausschließlich silbergrauen Pferden so genannten **Wolkenreitern**. Die Garde setzt sich ausschließlich aus Tegaren zusammen, die diese Aufgabe meistens von ihren Vätern (und Müttern - aus Gründen des Anstandes werden die Frauen der Familie natürlich nur von Kriegerinnen bewacht) geerbt haben. Die Loyalität der Garde und ihre Treue zum Königshaus ist sprichwörtlich.

Handel und Wandel

Bei etwa 3/4 der Bevölkerung in den Städten spielen Handwerk und Handel in Aran die führende Rolle. Die Gilden der Handwerker und besonders der Händler sind von immensem politischem Einfluß. Aranische Fernhändler sind von den Werkstätten des Zweikronenreichs bis zu den Palästen der Seemeister zu finden. Ihre Exportgüter sind neben Textilien aller Qualitätsstufen auch Gewürze, Edelsteine und Glaswaren. Importiert werden vor allem Rohstoffe: Holz, Rohseide, Pelze, einige Metalle und Sklaven.

Durch die Kontrolle der einzigen sicheren Verbindung über einige wenige Pässe im Merugebirge nach KanThaiPan haben die aranischen Gilden, allen voran die *Gilde des schwarzen Steinbocks*, nahezu ein Monopol auf kanthaipanische Waren. Besonders die Rohseide, die oft in Aran zu aufsehenerregenden Brokaten weiter verarbeitet wird, findet großen Absatz. Die Wege über die Pässe sind lang, beschwerlich und gefährlich und oft nur den Mitgliedern einer einzigen Gilde bekannt, die dieses Wissen eifersüchtig hütet. Um die Verfügungsgewalt über eher leichtgängige oder in der Nähe wichtiger Handelszentren liegender Pässe kommt es regelmäßig zu kleineren Handelskriegen, in die sich der Großkönig selten einmischt.

Ähnlich verhält es sich mit den Seefahrtsruten über das Meer der Fünf Winde nach Valian, Vesternesse und besonders nach Minangpahit. Nicht nur die Seekarten werden auf sorgfältigste Art und Weise gehütet, sondern im Fall der Minangpahiter auch besonders die einzelnen Handelskontakte. Vor allem das Geschäft mit den Minangpahitern, die ihre einheimischen Gewürze, Edelhölzern und Rubine hauptsächlich gegen Sklaven tauschen, ist zwischen zwei bedeutenden Gilden, die des *Grünen Vogels* zu Nihavand und der mächtigen *Weisen Welle* in Darjabar aufgeteilt. Doch dies bedeutet noch lange nicht, daß sich beide Gilden sonderlich grün sein müssen.

Die aranischen Handwerker genießen auf ganz *Myrkgard* einen ausgezeichneten Ruf. Besonders ihre kunstvollen Textilien und Metallarbeiten sind hochgefragt. Auch einfachste, nur für den heimischen Markt bestimmte Waren sind meist von guter Qualität und oft verblüffender Schönheit. Die Handwerker bilden nach dem Militär und den Händlern die am höchsten angesehene Bevölkerungsschicht.



Kleines aranisches Wörterbuch

Abasiya : Palastwache
Adab: Gewohnheit, Brauch, das Gesetz
Aischas Juwelen: Aranischer Geheimdienst
Aga: respektvolle Anrede für einen Mann
Al Khuld: Der Palast des Großkönigs in Darjabar
Amir: Befehlshaber
Ayan: Angehöriger der Oberschicht, Ehrentitel

Bait al-hikma: Die große Magiergilde von Darjabar
Barid: Der Kurierdienst des Großkönigs, zuverlässig zu Lande, zu Wasser und in der Luft
Basar: Handelsplatz, Marktplatz; in seiner überdachten Form heißt er Suuk

Chanom: respektvolle Anrede für eine Frau
Chuk: großes Wildschwein der Sumpfwälder

Darjabar: Hauptstadt, Sitz der Zentralregierung; größte Stadt in Aran (90.00 Einwohner)
Dihqan: Dorfvorsteher
Dinar: Goldmünze
Dirham: Silbermünze
Diwan: Die einzelnen Ministerien der Zentralverwaltung, Titel der Minister
Durra: Aranisches Übergewand mit langen Ärmeln. Oft üppig bestickt.

Hadschib: Der „Verhüller"- Kämmerer des Großkönigs
Hamman: Badehaus
Harem: Der Innere, nur der Familie vorbehaltene Teil des Hauses

Iqta: für militärische Leistung vergebenes Lehen
Iwan: Empfangshalle, Thronsaal

Kadi: Richter
Kharadsch: Die Steuer, Abgaben
Kohl: Bleiglanz; von Männern wie Frauen benutzte Augenschminke, Schutz vor Augenkrankheiten
Kuttab: „Sekretär", Beamte der zentralen Verwaltungsbehörden

Muhtasib: Über den Basar aufsichtführender Beamter

Quamis: Hemd mit weiten Ärmeln

Sadaqa: Almosen
Schah in Schah: König der Könige, offizieller Titel des Großkönigs
Schurta: Stadtwache

Thugu: Grenzfestung
Tiraz: Werkstadt der „Himmels Teppiche" im Harem von Al Khuld

Ulema: Gelehrter; Ehrentitel

Wali: Gouverneur
Wesir: Oberster Minister und Berater des Großkönigs, 2. Mann im Staat

Manch talentierter Goldschmied oder Turbanmacher in der Hauptstadt ist vermögender als viele der Adligen vom Lande.

Zu finden sind all die Schätze der aranischen Handwerkskunst im **Suuk**, den überdachten Basar der Städte, wo es von getrockneten Aprikosen über Gewürze und Seidenstoffe bis zu Schwertern und Rüstungen alles nur Vorstellbare zu kaufen gibt. Frische Waren vom Land und lebendes Vieh werden unter freiem Himmel verkauft, wegen der großen Mittagshitze allerdings oft erst abends und beim Schein unzähliger Lampen bis in die Nacht hinein. Die Aufsicht über den Suuk und die Basare führt der **Muhtasib** mit seine Assistenten, nichts anderes als bewaffnete Söldlinge, die bei manchen Streitereien schon mal hart durchgreifen müssen.

Aranische Gepflogenheiten

Ehe und Familie

Die Familie gilt den Arani als heilig und wird unter allen Umständen geschützt. Ormut gestattet zwar einem Mann bis zu vier Ehefrauen (und zahlreiche Konkubinen), da alle Ehefrauen allerdings gleich behandelt und versorgt werden müssen, haben die meistem Männer nur eine Frau. Ehen werden in der Regel von den Eltern arrangiert und bisweilen lernen sich die Eheleute erst an ihrem Hochzeitstag kennen. Scheidungen sind möglich, aber selten. Das Erbrecht ist kompliziert, grundsätzlich sind aber alle Nachkommen erbberechtigt. Ehefrauen haben in jedem Fall Anrecht auf ihre Mitgift, im Falle der Scheidung auch auf Unterhalt.

Frauen

Jungen Frauen steht mit Ende der Pubertät die einmalige Wahl offen, zwischen dem Schleier, einem behüteten Leben im Haus, oder dem Turban, einem selbständigen Leben mit all seinem Risiken. Außer einer Priesterlaufbahn stehen diesen mutigen Frauen alle Karieren offen; sogar bei den legendären Himmelskriegern trifft man Frauen, die den Turban gewählt haben. Dennoch sind diese Turbanfrauen selten und müssen oft doppelt so gut (wie ein Mann) sein, um in ihren Beruf anerkannt zu werden. Die Schleierfrauen haben trotz ihrer scheinbaren Unterordnung vielerlei Rechte und sind zumindest in den wohlhabenden Familien sehr gebildet. Eine Reihe von ihnen genießt eine ausgezeichneten Ruf als Theologinnen, Philosophinnen oder Rechtsgelehrte. Eine tiefverschleierte Anwältin vor dem

Hohen Kadi in Darjabar ist kein seltener Anblick. Einige der Haremsfrauen sind sogar weiße Hexen der Kebechet, die sie auch Peri Banu (Feenkönigin) nennen. Allerdings munkelt man bisweilen auch von weitaus dunkleren Mentoren, denen sich die Frauen zugewandt haben ...

Sklaven

Sklaven gelten in Aran als Luxusgut und werden fast ausschließlich in den Palästen der Reichen als Bedienstete und Unterhalter, in der Verwaltung als Schreiber eingesetzt. Viele Sklaven werden eher wie Familienmitglieder behandelt und schon so manches Sklavenmädchen machte ihr Glück als Ehefrau eines reichen Händlers. Händler kaufen Sklaven oft auf den Märkten von Candranor und Thalassa. Besonders beliebt sind blonde oder rothaarige Frauen aus den nördlichen Provinzen des Valianischen Imperiums oder gebildete Haussklaven aus Valian selbst. Halblinge erzielen wegen ihrer Kochkünste Höchstpreise. Die meisten dieser „Importwaren" sind sich bewußt, welchem Schicksal sie in Valian entkommen sind und dienen ihren neuen Herren mit besonderer Treue.

Die Kastration ist zwar seit einigen Jahren offiziell verboten, es tauchen aber nichtsdestotrotz immer wieder neue Eunuchen auf den Sklavenmärkten auf.

Essen

Man sagt auf *Myrkgard*, daß niemand verhungern muß, solange ein Araner in der Nähe ist, denn ein Araner wüßte auch aus Sand und Steinen eine schmackhafte Mahlzeit herzustellen. Dies ist natürlich übertrieben. Tastsache ist jedoch, daß die Kochkunst in Aran in höchster Blüte steht, woran die kleine Halblingsgemeinde in Darjabar eine nicht unbedeutende Rolle spielt. Dank der reichen Auswahl an frischem Obst und Gemüse sind selbst die einfachen, auf Hirse und Weizengrieß basierenden Gerichte der Landbevölkerung voller Abwechslung. Auch Hammel, Geflügel oder Fisch steht öfter auf dem Speiseplan. Rindfleisch und Wild sind dagegen teuer und nur den Reichen und Adeligen vorbehalten. Der kunstvoll geschnitzte Gewürzkasten mit seine vielen kleinen Fächern ist der Stolz ein jeder Hausfrau.



Es wird gerne scharf gewürzt gegessen, wenn auch nicht in der Stärke wie zum Beispiel in der rawindischen Küche. Da die Arani schon seit Jahrhunderten das Geheimnis der Zuckerherstellung aus Zuckerrohr kennen, sind Süßspeisen in allen Bevölkerungsschichten sehr beliebt. Nicht Arani empfinden allerdings das Gebäck oder die **Sherbets** (gekühlter Fruchtbrei) oft als unerträglich süß. Beliebte Getränke sind gekühlte Fruchtsäfte und Tee, der an den Hängen des Merugebirges angebaut oder aus KanThaiPan importiert wird.

Wohnen

Aranische Häuser schotten sich mit ihren dicken Mauern gegen den Staub und die Hitze der Straßen ab. Im Inneren sind die hohen Räume um einen oder mehrere bepflanzte Innenhöfe herum gebaut. Auf den flachen Dächern suchen die Bewohner in heißen Sommernächten gern Abkühlung; oft sieht man ganze Familien draußen übernachten. Der vordere



Teil des Hauses beherbergt einen Empfangsaal für Besucher, der in größeren Häusern meist über einen eigenen kleinen Innenhof verfügt. Im hintern Teil des Hauses befindet sich der sogenannte Harem, ein ausschließlich der Familie vorbehaltener Wohnbereich, in den nur wenige Besucher Zutritt haben. Kunstvoll verzierte hölzerne Fenstergitter in den oberen Stockwerken sorgen für Sicht- und Sonnenschutz, ohne dabei eine kühlende Briese auszusperren.

Die Inneneinrichtung ist selbst in Palästen eher spärlich, Man sitzt im Schneidersitz auf dem Boden oder auf niedrigen, an der Wand entlang gebauten Podesten, auf denen auch geschlafen wird. Die oft kunstvoll gefliesten Böden sind bisweilen mit mehren Lagen geknüpfter Teppiche bedeckt. Gegessen wird meist direkt vom mit einem Tischtuch bedeckten Boden oder von kleinen, nur wenige Zentimeter hohen Tischen. Zur Aufbewahrung von Kleidung, Geschirr und Wertgegenständen dienen schwere eisenbeschlagene Holztruhen, die es in fast allen Größen (von wenigen Zentimetern bis zu fast zwei Meter Länge) gibt. Einzelne Ziergegenstände werden in Wandnischen aufgestellt. Als Wandschmuck dienen vor allem die aufwendigen ornamentierten Wandfliesen.

Gärten spielen in der aranischen Kultur eine große Rolle. Die Nachfahren einstiger Wüstenwanderer sehen in schattigen grünen Orten und im Geräusch fliesenden Wassers immer auch eine Abglanz des Paradieses. So wundert es nicht, daß sich der Besitzer selbst der einfachsten Hütte um einen kleinen Garten bemüht und sei es auch nur ein Wandbord mit ein Paar bepflanzten Töpfen. In wohlhabenden Häusern spiel sich ein großer Teil des familiären Lebens im Harem mit seinem schattigen grünen Innenhof ab. Das Errichten eines Brunnens gilt als Ormut gefällige Tat und so gehört ein Kühle spendender Springbrunnen zu jedem guten Haushalt.

Hamman (Badehäuser)

Auf persönliche Sauberkeit wird in Aran großen Wert gelegt. Sie gilt als besonders Ormut gefällig. Der wöchentliche Besuch eines **Hamman** ist dabei selbstverständlich. Noch das kleinste Dorf verfügt über ein öffentliches Badehaus, dessen Benutzung meist nur ein paar Kupferstücke kostet. Das Wasser im Hamman ist über ein raffiniertes System von Zu- und Ableitungen immer in Bewegung, da man glaubt, daß stehendes Wasser böse Dschinns anzieht.

Selbstverständlich wird streng nach Geschlechtern getrennt oder es gibt spezielle Frauen und Männerbadetagen. Mann (und Frau) kann sich nicht nur Waschen, sondern auch gegen ein kleines Entgelt eine entspannende Massage genießen und sich von geschickt helfenden Händen der Bader mit Duftölen einreiben lassen. Händler verkaufen kleine Naschereien und gekühlte Fruchtsäfte und natürlich gibt es obendrein kostenlos das größte Vergnügen des Hamanbesuches - den neusten Klatsch.

Freizeit

Ihre Freizeit verbringen die Arani gerne in geselliger Runde in Teehäusern. Dort gibt es neben verschieden Teesorten, süßem Gebäck und kleineren Gerichten den neuesten Klatsch (und unter der Hand sogar so manchen heißbegehrten Brand oder gar Wein). Märchenerzähler oder Musiker unerhalten hier gerne die Gäste und an den Abenden kann man Tänzerinnen und Gaukler bewundern. Auch zum Eschbah und Tabuleh spielen trifft man sich hier gerne mit Freunden.

Poesie ist ein besonderes Steckenpferd der Arani und so mancher schreibt im stillen Kämmerlein eigene Verse.

Die Araner sind Pferde begeistert. So ziehen Polospiele und Pferderennen große Zuschauermengen an. Polo ist besonders bei den Söhnen und Töchtern der Reichen ein beliebte Beschäftigung. Für ein gutes Polo-Pony wird manchmal fast der Gegenwert eines Stadthauses bezahlt. Ein weiteren Zeitvertreib der Reichen und Adligen ist die Jagt zu Pferd, zu der auch manchmal zahme Geparden eingesetzt werden, und die Beizjagd mit Falken.

Religion, Magie und Wissenschaften

Als einer der wenigen Lichtgötter hat **Ormut** die Götterkriege überstanden, aber zu einer aranischen Mission in andere Weltengegenden kam es im Gegensatz zu *Ljosgard* nicht. Sein dunkler Bruder **Alaman** ging gestärkt aus diesen Konflikten hervor. In der offiziellen dualistischen Staatsreligion des Din

Dhulahi ist Ormut zwar immer noch der Hauptgott, aber dem Aspekt der Zweiheit wird breiterer Raum eingeräumt als zuvor, doch reine Alamankulte sind offiziell verboten. Allgemein ist Alaman auf *Myrkgard* weitaus stärker als auf *Ljosgard*, zumal er durch die vier **Badmawi** (böse Geister) **Schaizazu**, **Vatarahrn** (in Wahrheit ein Dämonenfürst), **Leliti** und **Pruhistan**, die Verfall, dunkle Gewässer, Wahnsinn und Unwetter symbolisieren, große Unterstützung erfährt. Die Kulte um Alaman und seiner vier Badmawi werden in abgelegenen Gebieten von schändlichen Teufelsanbetern sogar offen ausgeübt. Sie ergehen sich in dunklen Ritualen und finsteren Flüchen und Alaman gefälligen Plänen von Tod, Unheil und Verwesung, die sie über das Land bringen wollen. In den Stätten agieren jene jedoch aus dem Schatten heraus und versuchen dort seit Jahrzehnten Fuß zu fassen, indem sie besonders die großen Händlergilden zu unterwandern gedenken.

Im Kampf gegen die Seemeister sind sich die Anhänger der beiden göttlichen Brüder erstaunlich einig und Versuche thalassischer Spione, sich mit Alamans Anhängern zu verbünden, endeten bislang katastrophal für die „Götzendiener" aus dem Valianischen Imperium - sie wurden einfach Alaman oder einem seiner vier bösen Geister geopfert.

Der Aberglaube ist nicht nur auf dem Land weit verbreitet und man wird kaum einen Arani finden, der nicht ein oder zwei Amulette gegen den bösen Blick oder mißgünstige Dschinn besitzt. Auch der „Feenkönigin" **Kebechet Peri Banu** wird großer Respekt gezollt.

Magie

Die Magie gehört zu den wichtigsten Waffen Arans gegen die verhaßten Seemeister. Am stärksten ist in der aranischen Magie *Feuer* als Agens und Reagens vorhanden. Aber auch *Luft* und in geringeren Umfang *Wasser* werden verwendet. Schwarze Magie ist offiziell unter Todesstrafe verboten. Dieses Gesetz wird von einer eigens dafür geschaffenen Gilde bestehend aus Hexenjägern und Ordenskriegern, den sogenannten **Fluchbrechern**, überwacht.

In jeder größeren Stadt gibt es mindestens eine **Medese**, eine spezielle Universität für Magiebegabte. An ihr werden neben den berühmten Feuerbeschwörern auch Thaumaturgen, Magier und Heiler ausgebildet. Meistens gibt es noch „magielose" Fakultäten für Alchimisten, Astronomen, Ärzte und Mathematiker und auch aranische Ingenieure werden hier geschult. Die Medesen fungieren gleichzeitig auch als **Magiergilde**, der die Studenten ein Leben lang treu bleiben. Zwischen konkurrierenden Medesen kommt es bisweilen zu handfesten Auseinandersetzungen, bei dem von harmlosen Streichen bis zu Massenschlägereien so ziemlich alles passieren kann. Der Einsatz von gefährlichen Kampfzaubern kommt glücklicherweise höchst selten vor und wird, sollten dabei schwere Verletzungen oder gar Todesfälle auftreten, mit der vollen Härte des Gesetzes geahndet. Das Militär bildet seine Magier und Wissenschaftler in einer eigenen Medese für Schlachtenmagie in der Nähe von Darjabar aus. Anders als an zivilen Medesen werden hier Bewerber ausschließlich nach Talent und nicht nach Ansehen und Reichtum ausgewählt.

Im Alltag der Oberschicht spielt Magie eine wichtige Rolle. Während sich die einfache Bevölkerung mit billigen und meist wirkungslosen Amuletten begnügen muß, gehört wirkungsvoll eingesetzte Informationsmagie, ein magisch gesichertes Haus und Geschäftskontor für die Reichen genauso zum guten Ton wie einer oder mehrere Hauszauberer. Die Häuser der Reichen sind vollgestopft mit magischen

Die Himmelsgräber

Nach alter Sitte sollten die Körper der Verstorben nicht das heilige Feuer, die Erde oder das Wasser beschmutzen. Deshalb wurden in der Vergangenheit die Leichen auf mächtigen Türmen, den so genannten **Himmelsgräbern**, einfach den Elementen überlassen. Aber mit steter Zunahme der Stadtbevölkerung und damit auch der Toten wurden die Himmelsgräber zu Horten von Seuchen und noch Schlimmeren, nämlich die Heimstadt von untoten Wesen wie etwa Ghulen und Garsten. Deswegen ist man schon seit langem zur Erdbestattung übergegangen. Nur in einigen ländlichen Gegenden sind die Himmelsgräber noch immer in Gebrauch.

Die wie düstere Türme anmutenden Gräber rund um die Städte sind heute zumeist verfallen und dienen allerlei finsteren Gestalten als Unterschlupf, da selbst die Stadtwachen nach Einbruch der Dunkelheit diese Orte meiden. Unter vorgehaltener Hand munkelt man von den schrecklichen Wesen und Dienern Alamans, die dort nachts umgehen. Das meiste davon mag abergläubiges Geschwätz sein, aber wer selbst würde solchen Gerüchten schon einer Überprüfung unterziehen.



Spielereien wie singende Brunnen und nie verlöschende Lampen. Mindestens ein Sohn (wenn es sein muß auch eine Tochter) aus gutem Hause sollte eine angesehene Medese besuchen.

Das Verschwinden des Mondes

Natürlich blieb den gebildeten Astronomen und Sternendeutern Arans das Verschwinden des Mondes nicht verborgen. Lange stritten sich führende Gelehrte des Landes über den Grund für dieses Ereignis. Viele Theorien wurden aufgestellt und wieder verworfen, bis der Schah in Schah, der fast täglich Boten zu ihnen sandte, um neues über diese erschreckende Phänomen zu erfahren, ungeduldig wurde und damit drohte, alle enthaupten zulassen. In diesem verzweifelten Moment meinte der kleine Junge, der stets den Tee brachte. „Aber ihr Herren, es weiß doch jeder in den Gassen, daß Alaman den Mond fortgenommen hat, damit seine Diener besser im Dunkel der Nacht umhergehen können!" Und bei dieser Erklärung ist es dann bis heute geblieben ...

Wissenschaften

Wie die Magie werden die Wissenschaften in Aran hoch angesehen. Nicht nur die praktischen Künste wie Ingenieurwesen, Medizin oder Alchimie werden an den Medesen unterrichtet, sondern auch eher theoretische Zweige wie Philosophie, Theologie und Geschichte. Ein Studium der Rechtswissenschaften und Rhetorik ist nahezu Pflicht für eine Karriere in der Verwaltung. Jede Medese besitzt mindestens ein Observatorium. Berühmt ist das große **Observatorium von Scherasan**, wo in der klaren Wüstenluft die besten Astronomen und Sternendeuter Arans, wenn nicht sogar *Myrkgards*, forschen und lehren.

Kinder - das gilt für alle Städte und sogar weite Teile des Hinterlandes - werden kostenlos in den Tempelschulen im Lesen, Schreiben, den Grundzügen der Mathematik und der Religion unterrichtet. So kann ein überraschend großer Prozentsatz der einfachen Bevölkerung lesen und die Arani können durchaus als sehr gebildet angesehen werden.

Militär und Geheimdienst

Neben ihren legendären Panzerreitern und ihren tegarischen Verbündeten zu Land setzt Aran in seiner Verteidigung vor allem auf seine Luft- und Seestreitkräfte und seine Feuerbeschwörer.

Die bis zu drei Decks hohen „Feuerschiffe" mit ihren todbringenden Geschossen aus **Aranischem Feuer** sind der Alptraum jedes Seemanns oder Piraten. Das Aranische Feuer, von den Seeleuten auch nach der Frau Harumans IV **„Zaidas Küsse"** genannt, ist eine Mischung aus Zauberöl, Teer und verschieden anderen Stoffen, brennt sogar auf Wasser und ist nur mit Magie oder einer schwer zu lagernden Essig-Urin Mischung zu löschen. Die aranischen Thaumaturgen und Alchimisten arbeiten beständig an neuen Methoden, Zaidas Küsse effektiver und im Gegenzug die eigene Schiffe feuerfester zumachen.

Die Küste wird von einem dichten Netz von Festungen verteidigt, die mittels Signaltürmen auch über weite Strecken miteinander kommunizieren können. Die Großen Hafenstädte werden zum Meer hin von vorgelagerten Befestigungen geschützt.

Die Himmelskrieger

Die fliegenden **Himmelskrieger** sind die berühmtesten Krieger Arans. Jeder kleine Junge träumt davon, eines Tags zu ihnen zu gehören. Mit ihren fliegenden Teppichen stellen sie einen kleinen, aber effektiven Teil des aranischen Heeres dar. Sie sind sowohl Aufklärer als auch aktive Teilnehmer am Kampfgeschehen. Die Himmelskrieger auf ihren schnellen, wendigen Teppiche greifen aus der Sonne heraus feindliche Truppen oder sogar Schwarze Galeeren an und decken sie mit einem Hagel aus Geschoßen oder Runenbolzen und Feuerkugeln ein. Die findigen Ingenieure der Heeresmedese in Darjabar entwickelten vor kurzen sogar eine kleine Ballista, die als „Bordgeschütz" bis zu zwei Kilo schwere Geschoße verschießen kann und eine wahre Schneise der Zerstörung hinterläßt (vgl. *Ballista bedienen* in DFR).

Die Teppiche sind in einzelne Gewichtsklassen untereilt. **Suleiman** sind leichte Aufklärer, die höchstens zwei Mann Besatzung tragen können, dafür aber mit B200 die höchste Geschwindigkeit erreichen. **Taebis** sind mit höchstens B130 deutlich langsamer, dafür können sie neben ihrem Fluglenkern bis zu vier Krieger mit Runenbolzen bewährten Armbrüsten oder erfahrene Feuermagier, ausgestattet mit **Steinen des schnellen Feuers**, tragen. Am behäbigsten sind die **Heriz**, mit nur B65, aber der Möglichkeit entweder 8 Mann Besatzung oder bis

zu zwei kleine Ballistae mit einem Bordschützen und einer zweiköpfigen Bedienmannschaft zu tragen.

In die Teppiche sind einige metallverstärkte Ösen und Halterungen für Sitzgurte und ähnliches eingewebt. Sonst wäre an einen Kampfeinsatz nicht zu denken und die Mannschaft nebst Ausrüstung würde bei so manchem abruptem Flugmanöver einfach vom Teppich purzeln.

Jeder Teppich, egal welcher Klasse, verfügt über ein individuelles Webmuster, einen Namen und ein Schlüsselwort, ohne daß er sich weigert, seinem Meister zu gehorchen. Wenn versucht wird, einen Teppich ohne das Aussprechen seines Namens (z.B. »Windstürmer«) und seines Schlüsselworts (z.B. »Abendstern«) zu benutzen, steigt dieser auf drei Meter Höhe, verharrt dort etwa zwei Kampfrunden und beginnt dann heftig zu bocken, bis er seinen Möchtegern-Fluglenker abgeworfen hat, oder er vom Boden aus durch Aussprechen seines Namens wieder zurückgerufen wird.

Hergestellt werden die Himmelsteppiche an einem einzigen Ort: **Tiraz**, einem Teil des Harems des Großkönigs. Hier werden die Teppiche von den sogenannten Teppichjungfern in einem geheimen Verfahren geknüpft. Jede Teppich-jungfer kennt nur einen Teil des magischen Verfahrens. Nur eine einzige von ihnen, die **Himmelsbraut**, kennt den ganzen Herstellungsprozeß. Zur Zeit ist dies Prinzessin Fahide, die älteste Schwester des Großkönigs. Weder die Himmelsbraut oder eine der Jungfern verläßt jemals den Harem. Die Himmelbraut bewahrt die geheimen Konstruktionsskizzen und Verfahrensbeschreibungen für die von Magie durchdrungenen fliegenden Teppiche auf und reicht sie an ihre jeweilige Nachfolgerin weiter, sodaß das Geheimnis der fliegenden Teppiche auf diese Weise weiter gewahrt bleiben kann.

Aischas Juwelen

Arans wichtigste (und zu manchen Zeiten sogar einzige wirkungsvolle) Waffe im ständigen Kampf gegen das Valianische Imperium ist sein Geheimdienst, *Aischas Juwelen* genannt. **Aischa** war die kluge Hauptfrau des schwachen Großkönig Alif III. Als „einziger Mann in der Familie" und graue Eminenz hinter dem Thron verkaufte sie ihren Schmuck und ihre Gewänder, um den damals nur aus sage und schreibe vier Personen bestehenden Geheimdienst zu unterstützen. Eine Investition, die reiche Früchte tragen sollte, denn seit jenen Tagen sind aus vier Männern und drei rostigen Dolchen über 6000 tapfere Männer und Frauen geworden, die über immense Quellen an Geld und Materialien verfügen. Ihre Aufgaben sind vielfältig. Sie reichen von der aktiven Spionage in Thalassa, über Sabotage in moravischen Werften bis hin zur Beobachtung und Beseitigung „ausländischer Unruheherde" (valianischer Spione) und Überwachung der Anhänger Alamans. Die Führungsspitze des Geheimdienstes mischt zudem eifrig am aranischen Ränkespiel mit, sei es aus eigenem Machtstreben oder im Auftrage eines Höflings, von Mitgliedern des Kronrates oder der Herrscherfamilie. Meist lassen sich die Führer der Juwelen diese ganz speziellen Dienste fürstlich entlohnen.

Aischas Juwelen rekrutieren sich aus vielen unterschiedlichen Gesellschaftsschichten. Zukünftige Agenten werden nicht nur an den Medesen und den Heeresakademien gesucht, sondern auch auf den Basaren und in den Gefängnissen wird nach geeignetem Nachwuchs Ausschau gehalten. Schon so mancher junge Taschendieb wurde vor die Entscheidung zwischen einer Kariere bei den Juwelen oder dem Henkersbeil gestellt. Sogar Nicht-Araner werden manchmal in Dienst gestellt. So munkelt man, daß einige aus der Gemeinde der Halblinge in Darjabar nicht nur allein als Köche und Zuckerbäcker tätig sind.



Der Chuk

Der Chuk ist das gefürchtet Wildschwein der Schilfwälder. Sie werden fast doppelt so groß wie ihre normalen Vettern in den Bergwäldern. Besonders die Eber sind von einer einzigartigen Aggressivität und tückischen Intelligenz. Die Chuks fressen neben Schilftrieben und Wurzeln, Insekten und Vogelgelegen auch Fleisch. Ältere Tiere bilden richtig gehende Jagdrudel, um im Schilf lebende Antilopen und verirrte Ziegen der Schilfleute zu jagen. Vereinzelt entwikkeln älter Tiere aber auch Appetit auf Menschenfleisch und werden dann zu einer großen Gefahr für einzelne Reisende.

Das Fleisch ausgewachsener Tiere ist ungenießbar, Frischlinge gelten dagegen als Delikatessen, die Hoden und Hauer der Eber werden in Aran gern als Aphrodisiakum verkauft und sind bis zu 10 Golddiram wert.





Die Ausbildung zum Agenten ist lang und gefährlich. Ein zukünftiger Agent wird einem „ Onkel“ (oder einer „Tante“), also immer einem erfahrenen Feldagenten, zugeteilt, welcher für die nächsten Jahre den jungen Mann oder die Frau in seine Familie aufnimmt und ihn oft wie ein eigenes Kind behandelt. Der „Onkel“ bringt seinem „Neffen“ alle Grundzüge des „Geschäfts“ bei: vom Schleichen und Tarnen bis zur hohen Kunst des Fälschens, aber auch des Verhörens, Giftmischens und Meuchelns. Oft dient der Neffe dem Onkel als Assistent bei seinen Unternehmungen. Nach einigen Jahren, wenn sein Onkel ihn „freigesprochen“ hat, legt der Neffe ein gefährliche Prüfung ab und wird bei Bestehen als vollwertiger Agent bei den Juwelen aufgenommen (bei Nichtbestehen wird immerhin für ein ordentliches Begräbnis gesorgt).

Traditionell ist der Großwesir auch der Leiter des Geheimdienstes. Sadegh al Zal war in sein Jugend selbst ein fähiger Feldagent und man munkelt, daß seine minangpahitische Frau Nirai eine der berüchtigten Puan Bunu, also eine der Meistermeuchlerinnen Minangpahits, sei.

Andere Völker und Sagengestalten

Die Schilfleute

In den dichten Schilfwälder am Unterlauf des Schahjal lebt das kleine Volk der **Schilfleute**. Sie sind die einzigen Bewohner dieser riesigen, an manchen Stellen fast einen Kilometer breiten Schilfdikkichte. Manche verbringen ihr ganzes Leben hier, ohne auch nur ein einziges mal den Fuß ins „Freie“ zu setzen. Sie leben hauptsächlich von Fischen, die sie von ihren wendigen Einbäumen mit Speeren fangen, ihren kleinen versteckten Hirsefeldern und den Erträgen ihrer schwimmenden Gärten. Diese bestehen aus dicken Matten, die mit Flußschlamm bedeckt werden und erstaunlich reiche Erträge bringen. Etwas Besonderes sind auch ihre Häuser: große luftige Hallen ganz aus Schilfgras gebaut! Manche der halbrunden Dächer sind fast sieben Meter hoch, mit fast drei Metern dicken Stützpfeilern aus Schilfrohren, die so fest zusammen gebunden wurden, daß man einzelne Rohre nicht mehr erkennen kann. Berühmt ist der Große Ormuttempel und die Halle der Scheiks der Schilfleute.

Ein weiter, gefürchtet Bewohner der Schilfwälder sind die großen Wildschweine: **Chuk**. Sie sind nicht nur doppelt so groß wie ihre Artgenossen im Flachland, sondern sind auch wesendlich aggressiver und man munkelt, daß manche der Eber regelrechten Appetit auf Menschenfleisch entwickelt haben.

Als einzige Bewohner Arans essen die Schilfleute Schweinefleisch, geröstete junge Chuk gelten als Delikatesse, während das Fleisch der ausgewachsenen Tiere so streng schmeckt, daß es allenfalls als Hundefutter dienen kann.

Durch ihr abgeschiedenes Leben, ihr andersartigen Sitten und Gewohnheiten haben die Schilfleute bei den übrigen Arani einen schlechten Ruf. Sie gelten als Hexer, die Land aus dem Wasser erschaffen können und mit Wassergeistern paktieren. Diese Gerüchte sind natürlich völlig übertrieben …

Die Tschahar Aimak

Am Rande der Wüste Gond lebt das Volk der **Tschahar Aimak**. Als Nomaden ziehen sie mit ihren Zie-

genherden durch die Halbwüste. Die runde Form ihrer Jurten läßt auf eine Verwandtschaft mit den Bewohnern der Tegarischen Steppe schließen. Es haben sich auch noch Reste des schamanistischen Glaubens erhalten. So verehren die Tschahar Aimak eine Vielzahl von Tiergeistern, die sie für Diener und Boten Ormuts halten. Sie gelten als Kenner der Gond und fast jede Karawane hat eine oder mehrer Tschahar Aimak-Familen als kundige Wüstengänger mit dabei. Ihre Ziegenhaardecken und Teppiche werden in ganz Aran wegen ihrer Robustheit geschätzt. Besonders auffällig sind die Trachten der Frauen, die das Familienvermögen in Form von Silbermünzen an ihrem Kopfschmuck mit sich führen.

Die Sirrusch

Man sagt in einem verborgenen Seitental der dehestanischen Berge, in dem ewiger Frühling herrscht, leben die letzten der **Sirrusch**, die aranischen Drachen. Es sind weise und gütige Geschöpfe, die in früheren Zeiten als Ratgeber der Großkönige dienten und auch heute noch soll Schah in Schah Raschid sich heimlich mit ihnen beraten. Die Schirrusch sind etwa 10 Meter lang und zwischen 3-4 Meter hoch. Ihr lang gestreckter, mit feien goldglänzenden Schuppen bedeckter Leib ruht auf langen Beine mit Löwenpranken, die aber erstaunlich geschickt sind. Ihre pferdeähnlichen Köpfe sitzen auf einem langen beweglichen Hals. Ihre großen Augen sind himmelblau. Sie sprechen mit wohlklingenden menschlichen Stimmen in einem altertümlichen aranischen Dialekt. Ihr Wissen über Aran und seine Bewohner und vor allem über die Magie ist unerschöpflich, jedoch antworten sie auf Fragen gerne in Rätseln. Auch helfen sie Ratsuchenden, doch es muß jenen zuvor gelungen sein, sie in ihrem geheimen Tal zu finden. Allerdings verlangen sie stets eine Gegenleistung. Schon so manche mutige Tat oder gefährliche Reise soll in Wahrheit im Auftrag der geheimen Wächter Arans geschehen sein. Jedoch sind sie bisweilen auch mit einem Lied, einer Geschichte oder dem Lösen eines Rätsels zufrieden zu stellen, wenn es ihnen denn gefällt.

Die Todsprecher

Bei den **Todsprechern** handelt es sich um eine Sekte gefährlicher Alamananhänger, die im Verborgenen ihre dunkeln Künste betreiben und bis vor kurzem gänzlich unbekannt waren. Durch einen glücklichen Zufall konnten die Fluchbrecher ein Treffen der Todsprecher belauschen und so erstmals von dieser Sekte innerhalb des Alamankultes erfahren. Viel weiß man noch nicht über die Todsprecher. Nur eines ist gewiß: Gutes führen sie nicht im Schilde. Unter ihnen hat man mittlerweile Assassinen, schwarze Hexer, Alamanpriester, Finstermagier und so manchen Dämonenbeschwörer entdeckt. Ihre genauen Ziele und Absichten blieben bislang jedoch unklar.

Zwerge, Elfen und andere

Von den nichtmenschlichen Rassen *Myrkgards* sind nur die Zwerge in Aran heimisch. Sie leben hauptsächlich in ihren Minen im Gebirge von Dehestan. In den meisten Städten gibt es allerdings auch **Zwergenviertel**. Als geschickte Handwerker und Händler genießen sie in der aranischen Gesellschaft höchstes Ansehen. Besonders ihre Kunst als Gold- und Waffenschmiede steht hoch im Kurs. Säbel aus **Zwergenstahl** sind sehr begehrt und in der Armee nur Offizieren und Elitetruppen vorbehalten. Im Laufe der Jahrhunderte haben die Zwerge viele Aspekte der aranischen Alltagskultur, wie z.B. die Küche, Kleidung und den Hamman übernommen. An ihrer Religion halten die Zwerge jedoch zäh fest und an den großen Medesen streiten zwergische und aranische Theologen schon seit über 500 Jahren über die Stellung der Zwergengötter gegenüber der Zweiheit (sie sind sich jedoch sicher, daß sie innerhalb der nächsten 500 Jahre zu einer Einigung kommen werden.) Zwar stehen die Zwerge offiziell unter der Herrschaft des Großkönigs, faktisch regieren sie sich unter ihren Paschas jedoch selbst.

Es gibt nur wenige Elfen in Aran, die meist als mittellose Flüchtlinge vor den Seemeistern in den Städten ihr Dasein fristen. Einige wenigen ist es jedoch gelungen, nach Übertritt zum Glauben an die Zweiheit als besonders fanatische Krieger von sich reden zumachen. Alles in Allem bilden die aranischen Elfen aber eine oft bemitleidete Minderheit.

Anders ist es mit den Halblingen. Die meisten von ihnen gelangen als Sklaven reicher Familien nach Aran, wo sie besonders als Köche hoch geschätzt werden. Viele werden nach etlichen Jahren treuer Dienste von ihren Herren frei gelassen. Die mei-



Imren, die Tausendsäulige

... so höre denn Wanderer von Imren, der Tausendsäuligen, Wunder der Wüste, der Stadt unter dem Sand, von der nur die Mutigsten oder Törichtsten überhaupt zu sprechen wagen ...

Die Stadt der tausend Säulen und 100.000 Freuden wurde während der Götterkriege auf Geheiß des abtrünnigen Paschas Selim abd al-Ein von Dämonen in nur einer einzigen Nacht erbaut. Mit ihren Tausenden von Säulen, ihren Springbrunnen und golden Kuppeln sollte sie ein Abbild des Paradiese auf Erden werden. In ihren grüne Gärten ergingen sich juwelengeschmückte Jungfrauen und die Zimmer der Paläste quollen über vor Schätzen. Im schönsten der Paläste, dessen Böden und Wände mit Mosaiken aus Edelstein geschmückt waren, saß Pascha Selim auf einem aus einem einzigen Smaragd geschnittenen Thron. Jedoch, als die ersten Strahlen der Morgensonne die höchste der goldenen Kuppel berührten, versank die gotteslästerliche Stadt, von Ormut verflucht, mit allem, was in ihr war, unter dem Sand der großen Wüste Gond. Hier liegt sie noch immer mit ihren Schätzen und treibt mit dem Wind der Sandstürme umher. Nur in besonderen Nächten kann man sie sehen.

... doch hüte dich, Wanderer, vielfältig sind die Gefahren von Imren, der Tausendsäuligen, nicht nur ihre Bewohner sind verflucht, ein unseliges ewiges Leben in allerlei Formen zu führen, der Fluch liegt auch auf ihren Schätzen. Schon das kleinste Goldstück kann Verderben über eine ganze Stadt bringen. Drum fliehe, wenn in klaren Nächten sich vor dir eine Stadt aus dem Sand auftut, schöner als in 1001 Träumen ...

sten bleiben danach weiterhin im Dienste ihrer ehemaligen Besitzer. Einige wenige versuchen ihr Glück aber auch als Herbergswirte oder Zuckerbäkker. Nicht wenige dieser freien Halblinge sind inzwischen selbst zu Vermögen und Ansehen gekommen. Mit **Stego Honiglöffel** hat es jüngst sogar ein Halbling als Zunftmeister der Zuckerbäcker Darjabars bis zum Mitglied des Kronrates geschafft.

Regelanhang

Himmelskrieger (Krieger)

Bei den legendären Himmelskriegern aufgenommen zu werden, ist der Wunsch vieler junger Arani. Doch die Auswahlkriterien sind streng: Nicht nur eine Höchstgröße von 169 cm und ein Gewicht von unter 65 Kilo müssen eingehalten, auch Prüfungen auf Gewandtheit, Intelligenz und Willenskraft müssen bestanden werden (Mindestwert für Gw, In, Wk: 81). Auch Frauen werden gerne aufgenommen. Absolute Schwindelfreiheit ist natürlich Pflicht!

Während ihrer Ausbildung lernen die jungen Krieger und Kriegerinnen außer dem Umgang mit Waffen auch Kampftaktik und den *Lufttanz*.

Lufttanz (Bewegung)

Wk81, Zt21 Erfolgswert+10 (+15/+18)

1000: Kr - **2000:** alle anderen

Mit dieser Fertigkeit kann ein fliegender Teppich mit Hilfe von Kommandos und Gewichtsverlagerungen gesteuert werden. Ab einem EW von 15 sind der Himmelskrieger und sein Teppich so aufeinander eingestimmt, daß die Befehle nicht mehr verbal sondern mental übermittelt werden brauchen. Ansonsten finden die Regeln der Fertigkeit *Streitwagen lenken* Anwendung.

Diese Fertigkeit beruht auf persönlichem Talent. Ob ein Abenteurer, der den Lufttanz neu erlernen will, über diese Fertigkeit verfügt, ist mit der Spielleitung abzustimmen (1 Lernpunkt bei Erschaffung einer Spielfigur).

Luftkampf (Bewegung)

Gw81, *Seemannsgang* Erfolgswert+10 (+15/+18)

250: Kr - **500:** alle anderen - **1000:** ZAU a. PK

Luftkampf ist die Voraussetzung, um üblicherweise im Sitzen von einem fliegenden Teppich Kampfhandlungen ohne schwerwiegende Abzüge durchführen zu können. Wer nicht Luftkampf beherrscht, erleidet im Kampf von einem fliegenden Teppich aus einen **Abzug von 4** auf seine Angriffe. Es gelten ansonsten dieselben Regeln wie bei *Kampf zu Pferd*.

Der Erwerb dieser Fertigkeit kostet 1 Lernpunkt bei der Erschaffung eines Himmelskriegers und 2 Lernpunkte für alle anderen aranischen Krieger. Als ungewöhnliche Fertigkeit kann *Luftkampf* für 3 Lernpunkte von allen anderen aranischen Charakteren gewählt werden.

Vereinigtes Königreich von Clanngadarn

von Michael Bloch und Daniel Fischer



Im Vereinten Königreich leben alle fünf Stämme von Twynedd (die Llanadwyn, die Manandwyn, die Prydwyn, die Wendwyn und die Fuardainwyn) unter der Herrschaft des Hochkönig in Darncaer. Sein geeintes Reich umfaßt auf *Myrkgard* auch Fuardain und den Westen Ywerddons. Die drohende Gefahr, vom Reich der Dunklen Meister erobert und versklavt zu werden, hat das Reich unter der Herrschaft des Hochkönigs zusammenwachsen lassen. Clanngadarn ist schon lange kein Fleckenteppich aus vielen winzigen Staaten mehr, sondern erstreckt sich über fünf **Tierynrhyn**, wie auf *Twyneddisch* das Land heißt, welches von einem **Tieryn** als Stammesfürst beherrscht wird. Der Hochkönig ist selbst der Tieryn der Fuardainwyn, ihm sind jedoch die anderen vier Stammesfürsten zur Gefolgschaft verpflicht. Seine Herrschaft wird vor allem durch die Freien in den Städten gefestigt, die ihn als König ehren. Zusammen bilden die fünf Tieryn den Kronrat, den **Crynradd**. Nach wie vor sind die Stämme der **Twyneddin**, wie sich die Bewohner des Vereinten Königsreichs nennen, in Sippen (Tolwyddin; Tolwydd, Ez.) untergliedert, die von einem **Pennadd** (Ez, Pennaddin, Mz.) angeführt werden. Die Fürsten der Sippen wiederum haben ihrem jeweiligen Stammesfürsten Gefolgschaft geschworen.

Im Land der Twyneddin

Das Vereinte Königreich erstreckt sich über mehr als die Hälfte von Vesternesse, ist also durch die unterschiedlichsten Landstriche gekennzeichnet. Da ist im Süden der Pengannion mit seinen schroffen und zerklüfteten Höhen, dessen Gipfel selbst im Sommer schneebedeckt sind. In den Tälern hingegen leben kleine Tolwyddin von den fruchtbaren Böden. Nördlich des Pengannion und östlich des Hochlandes von Clanngadarn schließen sich die weiten Ebenen an, die nur von den Wyddfa-Bergen und den Gipfeln des Penprydyn unterbrochen werden. Im Süden beginnt die Ebene von Fuardain entlang der Flüsse Ystrad und Fuarnydd noch als Waldland, doch dann erstreckt sich nur noch weites Grasland bis in das Byd Gawr hinein. Im Gegensatz zu *Ljosgard* ist es im **Byd Gawr** aufgrund des Verschwinden des EISes in Waeland vor gut 800 Jahren wärmer. Langsam steigt hier das Land zu einer hügeligen, jedoch vom Eis befreiten Hochebene an, die dann nach einigen hundert Kilometern abrupt, wie von gewaltigen Axthieben abgehackt, hoch im Norden abbricht und mehrere hundert bis tausend Meter tiefer in einem kochenden Meer endet. Obwohl die Schnee und Eismassen im Norden von Vesternesse komplett geschmolzen sind, erlaubt die fremdartige und karge Vegetation nicht, daß bis auf Ehrlose und andere Ausgestoßene der Gesellschaft herkömmliche Tolwyddin hier siedeln. Hinzu kommt noch, daß in diesem unheimlichen Nordland seltsame Unholde, böse Geister und finstere Dämonen hausen, die sich vom Joch der Dunklen Meister befreit haben und dereinst in den Norden geflohen sind.

Aufgrund der zahlreichen Bäche und Flüsse haben sich im Hochland teilweise sehr tiefe Seen gebildet, sogenannte **Mhorynin**. Es sind geheimnisvolle Orte voller mystischer Kreaturen, die in Sagen und Legenden besungen werden. Aber es existieren auch weniger tiefe Seen und viele davon wandelten sich im Laufe der Zeit in Sümpfe und Moore um. Dazwischen erstrecken sich sehr weitläufige Heidelandschaften. Durch den Wegfall des EISes ist es auch in Fuardain wärmer geworden und die Tundra hat sich weiter in den Norden zurückgezogen. Die Küstenlinien wechseln von sanften Sandstränden zu schroffen Klippen, die auch erfahrenen Seeleuten zu schaffen machen können.

Fauna und Flora

Clanngadarn ist ein rauhes Land mit einem im Vergleich zu *Ljosgard* jedoch milderen Klima. Doch

es gibt nahtlose Übergänge von windgepeitschten, manchmal Schnee bedeckten Bergspitzen zu lieblichen Waldauen, von Baum bestandenen Talkesseln zu ausgedehnten, leicht welligen Hochmooren und tief eingeschnittenen, fischreichen Seen. Wo es der Standort erlaubt, gedeiht die Vegetation prächtig und bis weit in den Norden sind drei Heuernten pro Jahr möglich.



Die Wälder sind meistens Buchen- oder Fichtenmischwälder. Wo es genügend Wasser hat, findet man auch Weiden und Erlen. Auch Eichen wachsen im ganzen Land, aber nie so prächtig, wie die ungezählten, riesigen Nußbäume in deren Schatten so manches Dorf errichtet wurde. Die Wälder sind abseits der wenigen Wege und Pfade nur mühsam zu durchqueren, so dicht wächst das Unterholz mit seinen verschiedenen Wildbeeren, Baumschößlingen, Gräsern, Blumen und Kräutern. Wer sich auskennt, wird hier viele nützliche Pflanzen finden. Ein Beispiel wäre das **Sternkraut**, das im Schatten einer Weide wächst, und von dem man sagt, daß es blühend in der Midsommernacht gepflückt, jedem Kranken oder Verletzten, der es vor Sonnenaufgang berührt, Linderung verschaffen würde. Oder die **Frostbeere**, die schon so manchen Wanderer in einem aus heiteren Himmel aufgezogenen Schneesturm vor dem sicheren Erfrieren bewahrte.

Hafer, Weizen und Hirse bilden die Grundnahrungsmittel. Dazu kommt eine reichhaltige Auswahl von Gemüse wie z.B. Kohl, Bohnen, Rüben, Lauch, Zwiebeln, Kürbis etc. Der Ackerbau wird in einer klassischen Dreifelderwirtschaft betrieben. Häufig sind diese Felder gleichzeitig auch noch Obstgärten, in denen Apfel, Birnen, Pflaumen und sogar Aprikosen und Mirabellen wachsen. Dies beschert den meisten Twyneddin einen reichen Tisch. Der größte Stolz eines jeden Twyneddin ist aber, neben gut gefüllten Speichern, der Kräutergarten. Die Kräuter helfen nicht nur den hochgeachteten Heilern bei ihrer Kunst, sondern finden auch in der täglichen Küche ihre Verwendung.

Die Nutztiere der Twyneddin sind hauptsächlich Kühe, Schafe, Ziegen und Schweine, die allerdings die meiste Zeit nicht im Dorf gehalten, sondern unter Aufsicht von Hirten das Umland durchstreifen und in Wald und Wiese geweidet werden. Auch im Winter ist die Herde meistens draußen, außer einer der schweren Winterstürme, bei denen innerhalb kürzester Zeit ein bis zwei Fuß Neuschnee fallen können, zwingt sie in die Sicherheit des Dorfes zurück. Für die tägliche Versorgung mit Milch und Fleisch halten die Twyneddin ein paar Kühe, Schafe und Ziegen, die nicht mit der Herde unterwegs sind. Dazu werden auch noch Scharen von Hühnern, Enten und Gänsen gehalten, die sich mit gestutzten Flügeln im ganzem Dorf frei bewegen dürfen. Zusammen mit den großen Kampfhunden sind vor allem die Gänse zuverlässige Wächter. Es braucht schon sehr viel Geschick, um wirklich unbemerkt in ein Dorf zu gelangen.

In den von Menschen nur dünn besiedelten Gebieten, also eigentlich im ganzen weitläufigen Land, gibt es viel Rot- und Braunwild, Wölfe, Adler, Hasen, Bären, Falken, Eulen, Schlangen, Wildkatzen, Wildpferde, Lemminge, Fischotter und so manch anderes wildes Tier. Dazu leben besonders in den Wyddfa-Bergen **Drachen**. Einige von ihnen sind noch vor der Magie der Seemeistern hierher geflohen. Mit der Ruhe des Alters nehmen sie die Helden in Kauf, die sich als Drachentöter versuchen wollen. Kommen jene dabei dem Drachenhort nicht zu nahe, können sie bei ihrem mißglückten Versuch etwas für das Leben lernen. Die Drachen würden sogar in der Not den Twyneddin gegen Orcs oder Valian helfen, bisher war es aber noch nicht nötig, mit den Führern der Twyneddin Kontakt aufzunehmen.

Ungeheuer wie Trolle, Oger, Lindwürmer, Geisterwesen, Sumpfkraken, Riesen sind häufig, besonders

dort, wo die Menschen sich nicht genügend wehren können. So ist es ratsam, im wilden Clanngadarn fernab der Städte, gute Waffen mit sich zu führen. Es empfiehlt sich auch, in Gruppen zu reisen, um gemeinsam den Gefahren der Wildnis trotzen zu können. Bisher sind diese Kreaturen ohne Führung, doch der Hexenmeister vom Donnerstein aus Orcâdu streckt eifrig seine Finger aus, um verborgen vor den Augen der Menschen, immer mehr jener Wesen unter seine Herrschaft zu bringen. Seine abscheulichen Diener durchstreifen das Land, um geheime Bündnisse zu schmieden. Wenn seine Pläne fruchten sollten, dann ist in nicht allzu ferner Zukunft Clanngadarn völlig unerwartet aus dem tiefen Landesinneren heraus von Chaos und Krieg bedroht.

In den Hochtälern des Pengannion und in den Wyddfa-Bergen leben **Vogelmenschen**, die allerdings wegen ihrer Gier nach schönem Glitzerzeugs zur rechten Plage geworden sind; eine wirkliche Gefahr sind sie indes nicht. Doch wenn wundert es, daß in diesen Gebieten das Schießen mit dem Langbogen eine hochgeachtete Kunst ist, die jeder Twyneddin dort leidlich beherrscht. Sollte man allerdings so töricht sein, den abgelegenen Wohnhorsten der Vogelmenschen in den Bergen zu nahe zu kommen, dann erfährt man schnell, daß sogar Kräuterkundige noch etwas von den Vogelmenschen lernen können. Mittels eines Wurfpfeils wird einem eindrücklich ein recht farbenfroher, anregender Traum spendiert, aus dem man ein bis zwei Tage später mit schrecklichen Kopfschmerzen, aber sonst wohlbehalten, wieder erwacht - allerdings bar seiner Ausrüstung und ohne einen großen Teil der Kleidung.

Die freien Zwerge

Die Zwergenstädte im Pengannion gehören zu den wenigen freien und zaubermächtigen Zwergenbingen *Myrkgards*. Das ist wohl das einzige, worauf sie stolz sein können, und auch ein Versuch, sich vom Zwergenkönig im Zweikronenreich abzugrenzen. Dahinter steckt indes ein stückweit Zwang: Ihre Lage als Nachbarn des Valianischen Imperiums und vor allem im Dunstkreis von Orcâdu, dem Reich ihrer Erzfeinde, den Orcs, denen sie nur Dank der starken Mauern ihrer Festungen (und der noch mangelnden Koordination der Orcs) Widerstand leisten können, zwingt die Zwerge, sich Frieden vor allem mit Valian aber auch mit den Twyneddin zu erkaufen.

Das kleine Volk

In Clanngadarn lebt, von den Menschen meistens nicht beachtet, das **kleine Volk**. Ein Volk, das viel älter als die Menschen ist und vielleicht schon vor dem Land selbst hier gelebt hat. Meistens versuchen sie, den Menschen aus dem Weg zu gehen. Aber manchmal zeigen sie sich und bitten um Hilfe, bieten Geschenke an oder stellen die Menschen auf die Probe. Wer sich tugendhaft verhält, hat nichts zu befürchten, sonst hat man fortan ein Problem mit diesen kleinen Plagegeistern, manchmal sogar ein Leben lang. In der Umgebung mancher Dörfer sollen sie denn liegen, die „verwunschenen Hügel", wie die Twyneddin die Wohnstätten des kleinen Volkes nennen. Jedenfalls sind Gaben, die am Abend dort hinterlegt wurden, am nächsten Morgen verschwunden. Und viele Menschen, die unvorsichtig oder neugierig genug waren, an Midsommer die Hügel zu betreten, wenn das kleine Volk ein rauschendes Fest feiert, bei dem sogar Strauch, Busch und Bäume mittanzen, werden nie mehr oder erst nach Jahren wieder mit einem von der Welt entrückten Blick gesehen. Die Erscheinung der Angehörigen des kleinen Volkes kann nicht genau beschrieben werden, weil sie sich ihre Gestalt nach ihrem ganz persönlichem Wesen aussuchen. Es kann vom kleinen hilfsbereiten Wichtel, über die mit Flügeln ausgestattete, nymphenhafte, aber winzige Fee, bis zur Tod verheißenden Banshee reichen. Viele Twyneddin zählen auch Faune, Dryaden und andere Naturgeister zum kleinen Volk - vielleicht sogar zu recht.

Diese Abhängigkeit von Valian bietet, neben den Aufträgen, die mit gutem Gold bezahlt werden, noch den Vorteil, daß die Zwerge als „Zwischenhändler" agieren und so Waren aus dem Imperium nach Clanngadarn und umgekehrt (und auch Waren aus dem Zweikronenreich) schleusen können. Die Zwerge legen dabei Wert auf Diskretion, weil sie sonst fürchten müssen, daß ihre guter Ruf als Händler, die alles nur Mögliche beschaffen können, andernfalls Schaden nehmen könnte.

In letzter Zeit findet besonders unter jungen Zwergen, die etwas aus ihren Talenten machen wollen, eine Rückbesinnung auf die guten alten Tugenden eines Zwerges statt, für die in den Bingen des Pengannion unter der Herrschaft des „Königs unter dem Berge" nur noch wenig Platz und wenig Achtung vorhanden ist. An der Spitze der Bingen sind die ehemaligen Kriegsherren der Zwerge, die über die Jahrhunderte zu profitgierigen Händlern verkommen sind, alt und fett geworden. Sie sind zufrieden mit ihrer Lage, die ihnen ein gemütliches Leben ermöglicht. So haben schon ein paar der jungen Zwerge, vielversprechende Bergleute, Thaumaturgen und Schmiede, ihr Glück selbst in die Hand genommen und damit begonnen, unabhängige kleine Bingen in den Wyddfa-Bergen und dem Penprydyn zu gründen.



Dörfer und Städte

Aufgrund des milderen Klimas können im nördlichen Vesternesse erheblich mehr Menschen leben und sich ernähren, als es auf *Ljosgard* der Fall ist. Dennoch handelt es sich um ein weites, dünn besiedeltes Land. Die Twyneddin nennen alle ihrer Siedlungen mit einem Marktplatz Städte, doch anderswo auf *Myrkgard* wären sie mit ihren 500-2000 Einwohnern nicht viel mehr als größere Dörfer. Es sind regionale Zentren, vielfach Sitz des Fürsten eines Tolwydd. Hierher bringen die Sippenangehörigen ihre Erzeugnisse, z.B. Stoffe, Käse, Kohle, Kräuter, Früchte, Gemüse, Honig, Fleisch, Fisch und tauschen sie gegen alles ein, was sie nicht selbst produzieren können. Ein große Markt findet jährlich nach dem Erntedankfest im Herbst statt und dauert mehrere Tage. Aber auch durchs Jahr finden sich regelmäßig ein paar Händler und Bauern ein, um Waren zu liefern, sodaß die meisten Gebrauchsgüter vorrätig sind.

Doch es gibt Siedlungen, die den Namen Stadt wirklich verdienen. Hier haben sich Handwerker (darunter auch so mancher junger Zwerg) wie Lederwerker oder Grobschmiede, Seilmacher, Schnitzer, Kerzengießer oder Küfer, aber auch Waffenschmiede niedergelassen. Sie stellen die nötigen handwerklichen Erzeugnisse für das Umland her. Twyneddische Städte sind eng gebaut und in eine einfach Stadtmauer gequetscht. Nur die wirklich großen Städte des Landes wie Dinas Dron (16.000 Einwohner), Dinas Taran (21.000 Einwohner), Caerllion (11.000 Einwohner), Dungawry (23.000 Einwohner), Llanbadarn (11.000 Einwohner), Llangollen (9.000 Einwohner), Pernillion (13.000 Einwohner), Serygion (14.000 Einwohner) und der Königssitz Darncaer (36.000 Einwohner) sind schwer befestigt. Hier trifft man auf rund 6m hohe, dicke Mauern mit Zinnen und Wehrgängen, sowie Türme in regelmäßigen Abständen einer halben Bogenschußweite. Die wehrhaften Mauern sind mit schweren Katapulten und Speerschleudern bestückt. Vor der Stadtmauer ist ein mit Speeren gespickter Graben angelegt, der bei Bedarf mit Wasser aufgefüllt werden kann. Zudem gibt es innerhalb der Stadtmauern eine Fluchtburg des Fürsten, die groß genug ist, die Menschen aus der näheren Umgebung aufzunehmen und in der ein für alle ausreichender Nahrungsmittelvorrat angelegt wurde. Bei den kleinen Städten begnügt man sich mit einfachen Mauern und doppelten Türmen an den Stadttoren als Schutz gegen Raubzüge.

Die runden Stadthäuser, die **Broch** genannt werden, haben in den großen Städten meistens zwei bis drei, manchmal sogar vier Stockwerke mit Feuerstellen und Kaminen an zwei Seiten des Gebäudes. Die Türme sind, da die Grundfläche besteuert wird, recht schmal, dafür aber in die Höhe gebaut worden. In kleinen Städten ist es eher ein niedriger Turm, der als Wohnhaus dient, mit einer einzigen großen Feuerstelle mitten im Erdgeschoß und einer Anzahl kleinerer Nischen oder Räumen an den Seiten. Reine Steinbauten sind den Wohlhabenden vorbehalten. Die Regel sind Fachwerkbauten mit Holz oder Steinschindeln auf den Dächern.

In den Städten herrscht bis auf den Adel ein Verbot, offen Waffen (bis auf den Dolch) zu tragen, das von der Stadtwache durchgesetzt wird. Ebenso ist es nur dem Adel vorbehalten, in einer Stadt zu reiten.

Die twyneddische Siedlung ist das Tolwydd. Die Bezeichnungen für Sippe und Dorf sind bei den Twyneddin synonym. Das Tolwydd ist in eine kleine Siedlung aus 10-50 strohgedeckter Häuser. In ärmeren Dörfern oder dort, wo Holz knapp ist, werden die Häuser in den Boden gegraben und mit Grassziegeln gedeckt. Etwa die Hälfte der Häuser sind Speicher und Lager. Meistens haben die Häuser nur einen Raum und wegen der Winterwinde nur kleine Fenster, sind also recht dunkel. Erhellt werden sie von einfachen Öllampen. Ebenso steht in fast jedem Haus ein großer Steinofen, der nicht nur zum Kochen und Heizen verwendet wird, sondern im Winter gleich als warme Schlafgelegenheit genutzt wird. Die restlichen Möbel beschränken sich auf Tisch und Bänke, einfachen mit Laubsäcken gepolstert Betten und Truhen, um den persönlichen Besitz zu verstauen. Malereien und Schnitzereien an Wänden und Möbeln sind häufig und spiegeln die Lebensfreude der Bewohner wider.

Im Dorf leben in der Regel zwischen 40-250 Menschen. Dabei bleiben die Mütter mit ihren Kindern zusammen in einem Haus. Die Männer wohnen, solange sie keine feste Partnerin haben, bei ihrer Mutter oder Schwester. Deshalb ist oft der Onkel und nicht der Vater an der Erziehung der Kinder beteiligt. Geschützt wird das Dorf von einer Holzpalisade, vor dem ein mit Speeren bewehrter Graben ausgehoben wurde.

Doch das typische Dorf ist viel mehr als nur eine Siedlung. Es handelt sich um eine Lebensgemeinschaft. Dem Einzelnen gehört nur seine Kleidung,

seine Waffen, sein Werkzeug und sein Schmuck. Die Häuser, die Felder und Wiesen, die dort erwirtschafteten Erträge, die Tiere, das Werkzeug zum Bestellen der Felder und für die Tierhaltung, all das gehört der Sippengemeinschaft.

Wichtige Entscheidungen werden vom Pennadd unter beratender Hilfe eines Ältestenrates der Sippe getroffen. Dabei ist Gleichberechtigung von Mann und Frau eine Selbstverständlichkeit und überlebensnotwendig, denn auch wenn das Klima auf *Myrkgard* günstiger, die Vegetation und die Ernteerträge reicher und die Winter kürzer sind: Clanngadarn ist und bleibt ein wildes Land. Das Tolwydd ist die Versicherung seiner Bewohner und jeder trägt das seine zum Überleben der Sippe bei.

Die twyneddische Gesellschaft

In vielen Dingen unterscheidet sich das Leben auf dem Lande nicht sehr vom ländlichen Leben der Twyneddin auf *Ljosgard*. Doch der Hang zu Bruderzwist und Fehden ist den Twyneddin abhanden gekommen bzw. wird von den Druiden im Zaume gehalten. Deutliche Unterschiede zu *Ljosgard* gibt es in den größeren Städten (auf *Myrkgard* gibt es überhaupt so etwas wie größere Städte in Clanngadarn) und beim Adel.

Sitten und Gebräuche

In Clanngadarn herrscht Gleichberechtigung. In den Versammlungen des Tolwydd wie bei der täglichen Arbeit hat jedes erwachsene Mitglied der Tolwydd (versklavte Gefangene natürlich ausgenommen) die selben Rechte und Pflichten. Die Volljährigkeit erlangen Frauen mit ihrer ersten Menstruation, Männer in einem Initiationsritus an der Wintersonnwende nach ihrem 15. Geburtstag. Jede Frau kann sich (für Twyneddin ist das ganz natürlich) jederzeit einen Partner für die Nacht, eine gewisse Zeitspanne oder das ganze Leben aussuchen, ganz wie es ihr gefällt. Kinder aus diesen Verbindungen wachsen bei der Familie der Frau auf, was häufig dazu führt, daß nicht der Vater sondern der Bruder bzw. die Brüder der Mutter die männlichen Bezugspersonen für die Kinder sind.

Die Gastfreundschaft ist den Twyneddin heilig. Jedem, der darum bittet, wird für einen Tag und eine Nacht Gastfreundschaft gewährt. Danach steht es dem Gastgeber frei, die Gastfreundschaft zu verlängern oder nicht. Neben Bett und Mahl nimmt die Hausherrin den Gast unter ihren Schutz. Ein Angriff auf einen Gast oder eine Beleidigung ist ein Angriff auf die Hausherrin, den sie (oder ihr Partner) rächen müssen. Wer hingegen seinen Gastgeber angreift oder beleidigt, hat sein Leben verwirkt. Die Bande der Gastfreundschaft sind so stark, daß der Gast vor dem Pennadd oder gar dem König sicher ist. Die einzige Ausnahme davon ist, falls der Gast für ehrlos erklärt wurde. Genau dies ist der einzig zulässige Grund, die Gastfreundschaft zu verweigern.

Eine für Fremde heikle Tischsitte ist, daß die Hausherrin das Mahl eröffnet, in dem sie den Göttern ein Opfer bringt und dann zuerst ihrem Partner als Zeichen ihrer Gunst den ersten Bissen reicht. Wer vorher nach dem Essen greift, beansprucht für sich die Herrschaft über das Haus. Die unausweichliche Folge ist ein Zweikampf des „sittenlosen Rüpels" gegen den Partner der Hausherrin oder mit ihr selbst. Dies ist auch die übliche Vorgehensweise, um einen Zweikampf auf Leben und Tod herauszufordern.

Reichtum wird in Clanngadarn nicht in Gold oder Silber gemessen, sondern in Besitz an Tieren. Allen voran Pferden, dann Kühen, Schafen, Ziegen und Schweinen. Dies ist der Grund, warum Bußen oder Kopfgelder nicht in Gold, sondern in Tieren beziffert werden.

Heilige Männer und Frauen stehen im Ruf, von den Göttern als Sprachrohr benutzt zu werden. Sei es in Form einer Vision, um den Menschen einen Blick in die Zukunft zu erlauben, ihnen göttliche Einsicht zu Teil werden zu lassen, oder als ständige Erinnerung, tugendsam zu leben. Jedes Tolwydd schätzt sich glücklich, wenn es einen heiligen Mann bzw. eine heilige Frau, die andere Völker *Myrkgards* eher als Verrückte ansehen würden, beherbergen darf. Und ganz natürlich hat jeder sein Leben verwirkt, der einen solchen Menschen angreift. Er wird in einer Zeremonie, die die Götter versöhnen soll, geopfert, indem er bei lebendigen Leib begraben wird.

In einem Land, das nur wenig schriftliche Aufzeichnungen kennt, ist traditionell die mündliche Überlieferung die Art, Geschichte zu pflegen oder Gesetze zu bewahren. Die Bewahrer dieses Wissens





Der Kopfkult

Der Kopfkult ist ein wichtiger Bestandteil des Lebens in Clanngadarn. Man nimmt an, daß der Kopf der Sitz der Seele ist und deshalb im Schädel eines getöteten Feindes, sofern er richtig behandelt wurde, die Seele gefangen und zu Diensten gezwungen werden kann. Zugleich streift sie dann nicht auf der Suche nach Rache durch Clanngadarn. Ein magisch präparierter Schädel eines getöteten Feindes zeugt also nicht nur von kriegerischen Geschick, sondern auch von Macht und Ansehen. Um die Kräfte der Schädel nutzen zu können, werden sie gut sichtbar am Eingang des Tolwydd aufgestellt oder über dem Eingang einer Burg aufgehängt - schon die psychologische Wirkung alleine ist nicht zu unterschätzen. Diese Schädel werden ehrenvoll zusammen mit der Leiche des Kriegers bestattet, der sie einst errungen hat. Dieser Brauch hängt mit der Vorstellung zusammen, daß die Seelen der toten Krieger ihren Meister noch im Jenseits zu Diensten sein müssen. In den Städten und auf dem Kronland ist der Kopfkult so gut wie aus der Mode gekommen, aber verschwunden ist er auch dort noch nicht.

sind die in der Gesellschaft am höchsten geachteten Menschen. Seien es die Druiden, die Legendenbewahrer in den Tolwyddin oder reisende Barden. Besonders in abgelegenen Gebieten gilt ihr Wort häufig noch mehr als das des Pennadd. Auch muß bei jedem Gerichtstag ein Legendenbewahrer oder Barde ein durch Legenden begründbares Urteil bilden, das vom Richter (oder der Versammlung der Tolwydd) angenommen oder abgelehnt werden kann. Selbstverständlich benutzen Druiden das Runenalphabet (Furthak), das aber wegen seiner rituellen Bedeutung und Stellung als magische Schrift nicht für normale Nachrichten oder Text verwendet wird. Eine vereinfachte Version hingegen wird gerne für geheime Botschaften genutzt. Kaufleute, Schreiber und die Priesterschaft nutzen das valianische Alphabet für ihre Briefe, Dokumente und Chroniken.

Recht und Gesetz

Streng genommen, sind die Bewohner eines Dorfes Leibeigene. Sie gehören der Tolwydd und dürfen das Dorf nicht für längere Zeit verlassen. Sie dürfen nur sehr eingeschränkt über Privatbesitz verfügen und sind dem Tolwydd für ihre Taten Rechenschaft schuldig. Trotzdem gehören sie einer Gemeinschaft an, die ihre Interessen vertritt, und sie haben Anspruch auf den Schutz durch ihren Pennadd. **Freie** haben all das nicht. Sie sind für sich alleine verantwortlich und müssen sehen, wie sie zu ihrem Recht kommen. Ihre Familie müssen sie selbst beschützen. Den Status „sippenfrei" erlangt man entweder, indem man aus der Tolwydd verstoßen wird, oder man hat sich von der Sippe lossagt. Beides ist nicht rückgängig zu machen. Trotzdem gibt es Leute, die diesen Weg gerne gehen: Barden, Druiden, Priester, Ordenskrieger, Händler, Handwerker und Söldner. Frei zu sein, ist eine Bedingung, um diese Berufe auszuüben. Freie dürfen gehen, wohin sie wollen, in Städten wohnen und Reichtum anhäufen. Und nur Freie dürfen zu Männern des Königs werden.

Die Ehre eines jeden Twyneddin ist sein höchstes Gut, fast sogar wichtiger als das Leben selbst. Ehrenhaftes Verhalten schließt Respekt vor Alten und Müttern, die Kunstfertigkeit mit Waffe und Wort ein. Ebenfalls ehrenhaft ist es, die Gemeinschaft, in der man lebt, bedingungslos zu unterstützen. Ehrenhaft ist auch der Versuch, einen Handelspartner zu übervorteilen, allerdings nur, wenn jener die Möglichkeit, hat dies zu bemerken. Sonst ist ein derartiges Handelsgebaren als Eingeständnis der eigenen Unfähigkeit oder der Minderwertigkeit der eigenen Ware nicht statthaft.

Strafen gibt es in Clanngadarn nur drei Arten: Entrichtung von Bußgeldern bzw. Naturalien bei leichtem Diebstahl oder Tötung eines Gegners im Zweikampf. Verbannung, verbunden mit Ehrlosigkeit, bei schweren Diebstahl, Raub oder Mord. Dabei verliert der Schuldige nicht nur seinen sozialen Status, sondern auch sämtliche Rechte. Für Gotteslästerung oder Schändung heiliger Orte und Gegenstände wird der Täter rituell geopfert, um sein Unrecht zu sühnen.

Feudalherrschaft

In Clanngadarn hat sich langsam aufgrund der andauernden Bedrohung durch Valian ein feudales Adelswesen herausgebildet. Hervorgegangen aus einem Heerdienst, gibt es nun dem Hochkönig gefolgschaftspflichtige Stammesfürstentümer, die jeweils von einem Tieryn beherrscht werden, sowie die Pennaddin, die einer Sippe vorstehen und ihrem Tieryn die Treue geschworen haben. Die eigentliche Aufgabe eines Pennadd ist es, die in seinem Herrschaftsbereich lebenden Menschen zu schützen. Er darf dazu pro Jahr vierzig Tage Waffendienst von allen (wehrfähigen) Männern und Frauen seiner Sippe, die während der letzten drei

Jahre keine Kinder zur Welt gebracht haben, einfordern. Die Pennaddin wiederum sind ihrem Tieryn zu Heer- und Hofdiensten verpflichtet, ebenso wie die Tieryn es dem Hochkönig gegenüber sind. Als jeweilige Gegenleistungen steht den Vasallen Schutz und Trutz sowie Landbesitz zu.

Diese Verpflichtungen basieren dabei nicht bloß auf einem einfachen Eid, sondern die Eide werden durch die Druiden überwacht. So bindet Dweomer die Tieryn an den Hochkönig und die Pennaddin an die Tieryn. Es waren also letztlich die Druiden, die den Twyneddin durch magische Bande die Einheit brachten, als sie erkennen mußten, daß ihr durch Blutfehden und Bruderzwist zerstrittenes Volk Valian sonst nicht über einen längeren Zeitraum hätte Trotzen können.

Meistens sind die titelführenden Adligen Männer, aber nicht immer, geschweige denn, daß dies so vorgeschrieben wäre. So ist der Adelrang nicht auf eine Person, sondern auf die ganze Familie bezogen, wobei Familie hier alle Verwandten in direkter weiblicher Linie bis zu Cousins zweiten Grades umfaßt. Ein amtsausübender Adliger (z.B. ein Pennadd) ernennt bereits zu seinen Lebzeiten seinen Nachfolger; dies kann eben auch eine weibliche Verwandte sein. Es folgt also nicht automatisch der Sohn dem Vater, sondern eher der fähigste Kandidat (oder Kandidatin) aus dem Kreise der Familie. Oft wird die Nachfolge durch einen Wettstreit ermittelt, der den Umgang mit den Waffen, aber auch die Sangeskunst und andere Fertigkeiten umfassen kann. Das Schiedsgericht wird von den Druiden gestellt, die den Siegereichen zugleich den magischen Eiden unterwerfen.

Parallel zu diesem alten Adel, der sich aus dem gewachsenen Stammesgefüge der Tolwyddin herausgebildet hat, gibt es den neuen Kronadel mit einer hierarchischen Verwaltungsstruktur, an deren Spitze der Hochkönig selbst steht.

Jeder der Fürsten verfügt nach wie vor über seine ureigenen Herdtruppen, die nur ihm folgen, in seiner Burg leben und kein anderes Handwerk als das des Kriegers ausüben. Je nach ihrer Größe wird die Herdtruppe von einem (oder mehreren) **Pendaley** (Hauptmann) befehligt. Doch es gibt auch die Truppen des Königs, die zumeist entlang der Grenze zu Orcâdu und dem Valianischen Imperium in Burgen und Festhalten stationiert sind. Es sind hervorragend ausgerüstete Eliteeinheiten, die von einem **Cadvridoc**, einem schwer gerüsteten königlichen Heerführer, befehligt werden. Diese Einheiten der Cryngweryn (s. unten) können von einer Hundertschaft bis zu einem Heerestrupp von 500 Leuten reichen. Die Cadvridoc sind die neuen Helden des Landes und werden von den Barden in Balladen besungen, von den Frauen verehrt und zum Typus des neuen Kronadels gezählt. Oft sind sie dabei selbst aus dem Volk hervorgegangen. Die Truppen des Königs sind eine eingeschworene Gemeinschaft und dem König treu ergeben.

Neben der traditionellen Einteilung des Landes in fünf Tierynrhyn, nichts anderes als die angestammten Lande der fünf Stämme von Twynedd, gibt es noch eine politische Einteilung in Regionen, die in der Zunge der Twyneddin **Gwerbretrhyn** genannt werden. Bei einer derartigen Region handelt es sich ausschließlich um Kronland, das von einem **Gwerbret** kontrolliert wird. Es sind sippenfreie Königsmänner, die diesen Regionen als Verwalter vorstehen, oberste Gerichtsherren ihrer Bereiche und Befehlshaber der hier stationierten Truppen der Cryngweryn sind. Die Gwerbret handeln allein im Namen des Königs. Sie haben unter dem neuen Adel den größten Einfluß. Für die unterschiedlichsten Aufgaben bestallen sie weitere Personen, die im Prinzip eine königliche Beamtenschaft in Form von Schreibern, Richtern, Ermittlern, Zöllnern aber auch Spitzeln und Spionen darstellen.

Die Angehörigen des Kronadels werden vom König ernannt und durch Priester des Plenydd zum Adligen gesalbt. Die Titel des Kronadels sind personen- und amtsbezogen und werden erst mit dem Tode des Beliehenen oder durch Titelentzug seitens des Königs wieder frei.

Gemeinhin steht der alte Adel für die Weltsicht der Druiden ein, während der Kronadel eher dem Kult des Plenydd zugetan ist. Durch den Kronadel hat es der Hochkönig geschafft, sich etwas vom Einfluß der Druiden zu lösen. Und der Priesterschaft des Plenydd ist es gelungen, mehr Einfluß auf die Männer des Königs und damit letztlich auch auf den Königs selbst zu erhalten.

An der Spitze des Landes steht der Hochkönig in Darncaer. Die Führungsstärke des sehr alten Hochkönigs **Llewllyn**, genannt „der Krumme", ist zu sehr geschwunden, um ihn noch als wahren Herrscher ansehen zu können. So regiert das Land zur Zeit eher der Kronrat (manche sagen auch **Branwen**, des





Königs Nichte und Nachfolgerin) und weniger der König selbst. Doch mag der derzeitige Hochkönig als Person mittlerweile schwach sein, sein hohes Amt ist es nicht.

Kriegs- und Heereswesen

Jeder Fürst wird durch ausgewählte Krieger des Tolwydd begleitet, die seine Herdtruppe stellen. Dabei bestimmt die Größe der Sippe auch die Anzahl der Herdkrieger, d.h. je größer eine Sippe ist, desto mehr Herdkrieger kann sie stellen. Weiterhin darf jeder Fürst Söldner anwerben, um seine Herdtruppen zu verstärken. Für die Herdtruppen kommt jeder Fürst alleine auf. Daher kann an der Ausrüstung der Herdtruppen auch der Reichtum eines Adligen abgelesen werden. Manche Truppen sind von der Bewaffnung her über das Schlachtroß bis zum Kettenhemd hin bestens ausgerüstet, andere doch eher abgerissene Fußtruppen in Lederrüstung. Neben den Herdtruppen darf der Fürst auch Angehörige seiner Tolwydd zu Waffendiensten verpflichten. Diese Organisation bedingt, daß jeder Twyneddin im Kriegshandwerk geübt ist und auch Waffen (die er oder sie selbst beschaffen muß) besitzt. Dies ist auch gut so, denn das weite Land von Clanngadarn ist nicht ungefährlich.

Jedes Licht wirft Schatten, auch der Dweomer. Es gibt Menschen, die sich dafür entscheiden, im Licht zu stehen, andere bevorzugen das Dunkel. Seid euch immer bewußt, daß das eine Frage von Entscheidungen ist, und laßt nicht zu, daß der Schatten gegen euren Willen auf euch fällt ...

Der Anspruch eines Fürsten auf die Waffendienste seiner Gefolgsleute beginnt nach dem Einbringen der Ernte im Herbst und endet mit dem Beginn der Frühjahrsaussaat und ist genau auf 40 Tage im Jahr beschränkt. Allerdings gibt es Ausnahmeregelungen, die eine längere Beanspruchung zuläßt. Völlig ausgenommen von dieser Regelung sind die Herdtruppen, die Ariangar (s. unten) und die Cryngweryn (s. unten).

Die verbreitetsten Waffen sind Bogen und Speer (die Kultwaffen Dwiannons), gefolgt von der Axt, dann dem Kampfstab und schließlich dem Schwert (obwohl das Schwert die Kultwaffe Plenydds ist, ist es für viele Twyneddin einfach zu teuer). Gekämpft wird meistens mit Speer oder Axt und Schild oder einem Schwert, das gleichermaßen ein- wie zweihändig geführt werden kann und zudem das Statussymbol der Cryngweryn wie auch aller anderen Königsmannen ist.

Der Hochkönig ist auch oberster Kriegsherr der Twyneddin, damit eine einheitliche Führung gewährleistet bleibt. Er kann diese Position an fähigere Krieger abtreten, doch wird davon nur Gebrauch gemacht, wenn der Hochkönig krank oder zu alt für den Kampf ist. Ihm stehen Ordenskrieger der Schwertbruderschaft des Plenydd als Berater zur Seite. Ihre Fähigkeiten sind vor allem im Kampf gegen die zahlreichen vom Imperium beschworenen Kreaturen nötig.

Eine typische Armee besteht aus: Reitern (den Herdtruppen) der verschiedenen beteiligten Fürsten, ihren Ersatzpferden und Dienern, Schmieden, Ärzten, Karren mit Proviant und anderen Gütern, Wagenlenkern und den Gefolgsleuten im Waffendienst aus den Tolwyddin der Fürsten. In den Truppen, die gegen das Imperium ziehen, finden sich immer auch Druiden und Priester ein. Der Kampf großer Verbände erfolgt meistens zu Fuß. Für Reiterschlachten ist das Gelände häufig nicht geeignet, obwohl es besonders bei Überfällen beliebt ist, blitzartig zu Pferd Tiere zu rauben. Zahlreiche valianische Strategen haben die Taktik der Twyneddin, die auf Massierungen von Kämpfern und damit kurzfristiger lokaler Überlegenheit aus Hinterhalten heraus beruht, als chaotisch aber effektiv beschrieben.

Außerdem gibt es weitere Vereinigungen von Kriegern, die unabhängig von den Fürsten bestehen:

Die **Ariangar** (Silberdolche) wurden ca. 1500 nL von einem Söldnerführer gegründet. Zu diesem Zeitpunkt gab es aufgrund des großen Kriegszuges gegen die Valianer eine Menge Söldner in Clanngadarn, d.h. Krieger die keiner Herdtruppe angehörten. Sie bildeten mehrere eigene „Herdtruppen" und als Erkennungszeichen bekam jeder einen Silberdolch. Wer zu ihnen gehören wollte, mußte sich einem strikten Ehrenkodex unterwerfen und sich auch um die Mitglieder und deren Angehörigen kümmern. Der Söldnerlaufbahn voraus geht in der heutigen Zeit erst einmal eine Art einjähriger Lehrlingszeit, in der ein Neuling mit einem einfachen

Dolch mitreiten und mitkämpfen muß. Ist die Zeit vorbei und der Bewerber würdig genug, den Silberdolch zu tragen, dann wird er ihm in einer eigenen feierlichen Zeremonie übergeben. Viele ehrlose Twyneddin wählen den „langen Weg", wie die Söldnerlaufbahn oft auch genannt wird, da Selbstmord eine noch größere Schande ist. Heutzutage ist jeder Söldner in Clanngadarn ein Ariangar.

Die Kronwächter, oft auch Königsmänner genannt, wurden auf Betreiben des Plenydd-Kultes durch die Krone aus dem Kreise der Sippenfreien gebildet, nachdem die Übergriffe der Orcs aus Orcâdu vor drei Jahrhunderten mal wieder Überhand zu nehmen drohten. Diese Idee schlug damals (wie heute) zwei Fliegen mit einer Klappe. So konnte die Gefahr aus Orcâdu (und natürlich die valianische Bedrohung) eingegrenzt werden und der Kult zugleich mehr Einfluß auf den König gewinnen. Die Idee wurde damals von der Krone mit Begeisterung aufgenommen, ermöglichte es der Krone doch unabhängig von den Fürsten, ein stehendes Herr aufzubauen. Heute gibt es entlang der gesamten Südgrenze zahlreiche Burgen, Festungen und Festhalte, die von insgesamt an die 12000 **Cryngweryn**, wie die gleichsam als Waldläufer und Krieger ausgebildeten Mannen des Königs von den Twyneddin mit vor Stolz geschwellter Brust genannt werden, bemannt sind. Die Kronwächter erfahren noch von den Schwertbruderschaften des Plenydd und von den Schwertschwesternschaften der Dwiannon Verstärkung. Außerdem hat jede Grenzfestung mehrere Priester, Heiler und Druiden, um den Übergriffen von finsteren Kreaturen Einhalt zu gebieten.



Wirtschaft und Handel

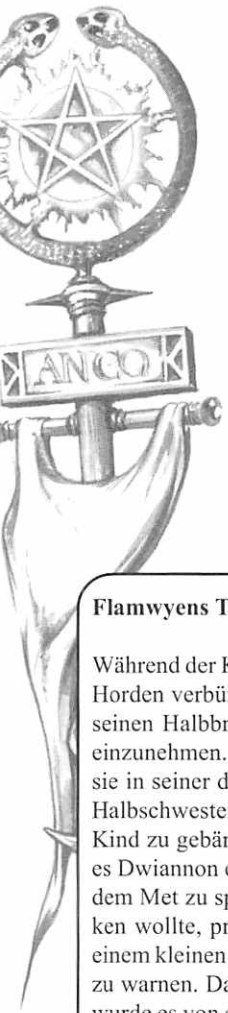
Das Wirtschaftssystem Clanngadarns basiert auf Eigenversorgung. Am einfachsten läßt sich dies am Beispiel einer Sippe verdeutlichen. Als Bauern produzieren sie alle Nahrungsmittel und auch Kleider selbst. Nur Werkzeug, Pflug, Äxte, Webstühle und ähnliches werden eingekauft und dafür mit Nahrungsmitteln und Stoffen bezahlt. Das Werkzeug wird meistens in den Städten von Handwerkern produziert und entweder direkt eingekauft oder häufiger von Händler zur Sippe gebracht, wo sie gegen deren landwirtschaftliche Erzeugnisse getauscht werden. Dieser Binnenhandel macht den größten Teil der transportierten Waren aus. So sind die Städte Zentren des Handwerks und verkaufen die produzierten Waren an die Sippen im Umland. Ausländische Luxusprodukte werden fast ausschließlich in die Städte oder an den Hof eines Pennadd gebracht. Normale Twyneddin können sie sich nicht leisten. Einerseits, weil sie den nötigen Gegenwert in Münzen nicht besitzen, andererseits aber auch, weil sie fast ausschließlich Tauschhandel betreiben. Die Münzen haben für einfache Twyneddin nur den Materialwert und werden, um „Wechselgeld" herzustellen, bedenkenlos nach guter alter Sitte in Stükke gehackt.

Zauberei und Religion

Die geheimnisvollen Mächte des Dweomer

Barden, Druiden, Heiler und Priester haben nach wie vor uneingeschränktes Vertrauen bei der Bevölkerung. Sie sind unverzichtbar für die Geschikke des Reiches.





Barden sind die Berichterstatter an den Höfen der Fürsten. Außerdem kennen sie sich gut in der Geschichte aus und sind daher auch als wandelnde Chronisten tätig. Keine Entscheidung wird ohne einen Barden getroffen. Natürlich schätzt man die Barden auch wegen ihres Liedguts und so manches Zauberlied ist weit gefürchtet. Das Wort ist mächtig: Bardenlieder und Wortzauber sind verbreiteter als andere Zauber, denn Zaubersprüche sind eigentlich nur Erinnerungsschlüssel, die bestimmte Kräfte des Geistes nutzbar machen.

Den Druiden kommt die Aufgabe der Berater zu. Ihre ausgeglichenen Weltsicht und ihr tiefes Verständnis von den Kräften des Lebens prädestiniert sie für diese Aufgabe. Die Zaubermacht der Seemeister hat sie besorgt in die Zukunft schauen lassen. Soviel gebündelte Magie kann auf Dauer nicht gut sein für das Gleichgewicht zwischen Ordnung und Chaos. Daher unterstützen sie den Hochkönig, die Fürsten und die Heere Clanngadarns nach Kräften, um ein weiteres Vordringen Valians zu verhindern. Ihre Flüche und Tränke sind von unschätzbarem Wert. Eine ihrer Aufgaben sehen sie darin, den Glauben und den Willen der Menschen auf ein gemeinsames Ziel zu fokussieren: das Fortbestehen eines einigen Clanngadarns. Und da sich in dieser Hinsicht der twyneddische Pantheon bisher als nützlich erwiesen hat, behindern die Druiden die Glaubensdiener nicht.

Heiler sind ebenfalls wie die Druiden, mit denen sie Hand in Hand zusammenarbeiten, besorgt um die Zukunft und tun das ihrige, um der Bedrohung durch das dunkle Imperium Herr zu werden. Sie dienen als Feldärzte bei den verschiedensten Herdtruppen, Söldnergruppen und Schwertbruderschaften oder ziehen als Kräutermänner und -frauen durch die Lande und versuchen den Bedürftigen zu helfen. Beim Adel wie beim Volk sind sie gleichermaßen hochgeachtet.

Die Priester werden nicht müde, daß Volk auf ihre Götter einzuschwören und so die Lebenskraft zu kanalisieren. Sie sind für Hochzeiten, Bestattungen und Segnungen zuständig. Außerdem kommt ihnen noch eine weitere Aufgabe zu: Im Kampf gegen die Kreaturen der Finsternis sind sie unverzichtbar.

Überhaupt nicht angesehen sind - mit Ausnahme der Thaumaturgen - andere Zauberer wie Magier, Hexer und Beschwörer. Oft müssen sie ein Leben im Untergrund oder der Einsamkeit des Hinterlandes führen, da ihre Kunst als Versuch gewertet wird, es den Seemeistern gleichzutun und das Königreich zu unterwandern. Die meisten von ihnen suchen nach Möglichkeiten, um sich selbst von diesen Vorurteilen zu befreien und den Menschen Clanngadarns zu helfen. Doch andere arbeiten nur für ihren eigenen Vorteil, dienen finsteren Mächten oder haben sich tatsächlich insgeheim dem Valianischen Imperium im Süden verschrieben. Auch gibt es die verhaßten Anhänger des Drais und anderer finsterer Kreaturen. Sie alle bedienen sich der Magie und so wird das Verhältnis des Volkes zur Magie wohl immer gestört bleiben.

Magische Artefakte und Waffen sind in Clanngadarn sehr begehrt. Dies ist einer der Gründe, warum Thaumaturgen einen besseren Ruf genießen als z.B. Magier. Aber auch die Zwerge des Pengannion tragen dazu bei, daß ein ständiger Nachschub an besonderen Waffen gewährleistet ist. Allein die Angst, das gleiche Schicksal zu erleiden, wie ihre Artgenossen im Artross, hat einiges bewirkt.

Flamwyens Tod

Während der Kriege gegen die verfluchten Seehexer und ihre dämonischen Horden verbündete sich Drais mit ihnen, um seinen lange gehegten Plan, seinen Halbbruder, den Lichtbringer Plenydd, zu töten und seinen Platz einzunehmen. Mit einer List entführte er Dwiannon und Baidd und hielt sie in seiner dunklen Burg gefangen. Jeden Abend vergewaltigte er seine Halbschwester und seine Nichte und zwang sie so beide, ihm jeden Tag ein Kind zu gebären, eines scheußlicher als das andere. Eines Abends gelang es Dwiannon endlich, Drais so in Sicherheit zu wiegen, daß dieser zu sehr dem Met zu sprach und von seinem Plan, wie er Plenydd in eine Fall lokken wollte, prahlte, dann schlief er schnarchend ein. Dwiannon erzählte einem kleinen Wiesel, was sie gehört hatte und schickte es fort, um Plenydd zu warnen. Das Wiesel eilte fort. Doch als es über ein Schneefeld rannte, wurde es von einem Adler gefangen. Dem Tod nahe flehte es den Adler an, es zuerst zu Plenydd zu bringen und erst danach zu fressen. Erstaunt tat der Adler, worum er gebeten wurde. Dank dieser Warnung konnten Plenydd nun selbst Drais auflauern und ihn zum Kampf stellen. Dieser Kampf dauerte lange bis in Nacht und endlich konnte Plenydd zum Schlag ausholen, der Drais wohl getötet hätte, aber Flamwyen, die den Kampf beobachtet hatte, stellte sich dazwischen, um ihren Sohn zu retten. Doch es war zu spät, Plenydd konnte seinen Schlag nicht abzufangen und erschlug Flamwyen anstelle von Drais. Da erlosch ihr Licht und in der mondlosen Dunkelheit konnte Drais fliehen. Sterbend riß sich Flamwyen ihre Haare aus und warf sie zu Boden. Aus ihnen wurde das Mondgras, das seither jeden Spätsommer mit seinen weißen Flaumbüscheln die Hügel bedeckt und uns an ihren Tod erinnert. Dem Wiesel schenkten Dwiannon und Plenydd für seinen Mut und Opferbereitschaft ein weißes Fell, auf das es das nächste Mal im Schnee nicht mehr gesehen würde. Und so ist das Wiesel seither im Sommer braun und im Winter weiß.

Die Götterwelt der Twyneddin

Die Glaubenswelt der Twyneddin zu beschreiben, ist sehr schwierig, denn eigentlich ist es jedem selbst überlassen, woran und wie er glaubt, es sei denn, er verehrt insgeheim Drais. Ebenso frei ist er in der Art, wie er seinen Glauben lebt. Diese Freiheit wird von den Druiden gefördert, die in diesem Klima ihre Interessen natürlich besonders gut wahrnehmen können. Aus strategischen Gründen (s. oben) fördern die Druiden den Glauben an das Pantheon, bestehend aus Plenydd, dem Lichtbringer, Sonnengott und Anführer der Götter, seinen Kinder Baidd (wT) und Bress (T), die die Toten aufnehmen, seiner Schwester Dwiannon (wF), die Beschützerin der Tiere und Göttin der Jagd. Als Gegenpol dazu steht Drais, der verfluchte Halbbruder Plenydds, der das Pantheon stürzen und Chaos zur Regel machen will. Dieser Kult ist nur im Untergrund präsent. Aber für die Druiden, die um die lockende Existenz der dunklen Seite der Macht wissen, gehört er selbstverständlich dazu. Daneben gibt es noch zahlreiche Untergrundkulte, wie z.B. die Göttin der überlieferten Worte, Bregha, die auch als die Göttin des wärmenden und fressenden Feuers, des Herdes und der Poesie gilt, und den Menschen die Sangeskunst gebracht hat. Bregha wird vor allem von den Barden geehrt.

Plenydd (He, Sonne) verfügt über eine ehrgeizige Priesterschaft, die in der Einheit des Landes, des Glaubens und der Götter die einzige Chance sieht, der Bedrohung durch das Valianische Imperium und Drais ewigen Ränkespielen begegnen zu können. Die Druiden sind den Priestern verhaßt, neiden sie ihnen doch vielfach die Position als bestimmende Kraft im Hintergrund, eine Macht, die die Priester gerne hätten. Mit der Hilfe der Cryngweryn, in deren Reihen sie besonders viele Anhänger haben, und des Königs selbst, versuchen sie, die Druiden zurückzudrängen. Zum Schutz des Landes besteht die Schwertbruderschaft des Plenydd, eine Truppe von Ordenskriegern, die im Kampf gegen das Böse ihren Dienst an Plenydd sehen. Doch vielfach agieren sie zu martialisch. Der Kampf mit der Waffe wird als Allheilmittel angesehen, ohne daß sie wirklich damit etwas erreichen. Die beiden wichtigsten Feiertage Plennydds sind Sommer- und Wintersonnwende. Im Sommer, auf dem Höhepunkt seiner Macht, wird er als Schutzgott Clanngadarns während des Belthanefestes gefeiert, während im Winter seine Kraft langsam erlöscht und er am Abend der Wintersonnwende stirbt, um am nächsten Morgen wiedergeboren zu werden.

Dwiannon (wF, Jagd, Rache) und auch Baidd wurde während der Götterkriege von Drais entführt und vergewaltigt, sodaß sie eine große Zahl an Ungeheuern, finsteren Wesen und Ungeziefer gebären mußten. Seither sieht es Dwiannon als ihre Aufgabe an, diese Brut aufzuspüren und zu vernichten, um die Menschen vor diesen Wesen zu beschützen. Sie ist die Herrin aller hehren Tiere und wird vor jeder Jagd angerufen, um die Seele des Tieres zu versöhnen. Dwiannon durchstreift das Land in Begleitung von ein oder mehreren übergroßen Wölfen, die sie bei ihrer Jagd unterstützen. Priesterinnen hat Dwiannon nur wenige, dafür aber eine große Schwertschwesternschaft, die es ihrer Göttin gleich tun und das Land von den Wesen des Krieges der Götter zu befreien suchen. Bei Eintritt wird den Frauen als Zeichen der Zugehörigkeit zum Orden ein Speer auf die eine und ein Bogen auf die andere Wagen als Sinnbild für Dwiannons Waffen tätowiert. Ihre Lebensweise erlaubt es vielfach nicht, einen Partner zu wählen. Es steht ihnen aber frei, Kinder zu bekommen, sie müssen sie aber nach Beendigung der Stillzeit bei einer Frau ihrer Wahl zur Pflege geben. Außerdem nimmt die Schwesternschaft vergewaltigte Frauen unter ihren Schutz und versucht, Rache an den Peinigern zu nehmen.

Baidd (wT) und **Bress** (T) verfügen über eine gemeinsame, nur schwach hierarchisch organisierte Priesterschaft, deren Aufgabe es ist, Bestattungsriten sowie Gedenkfeiern durchzuführen und Untote oder Geisterwesen zu bekämpfen. Der Kult genießt besonders viel Ansehen auf dem Land, wo der Tod ein alltäglicher Begleiter ist.

Die sichere Ostküste Fuardains

Die Ostküste Fuardains ist durch die letzte Rune Wyrds (vgl. *Zweikronenreich*) zur magiefreien Zone geworden. Dies beschäftigt die Druiden sehr, denn es ist immerhin ein sehr verwundbarer Punkt des Königreichs (und ohne Kraftliniengefüge). Das Imperium selbst stellt dort keine nennenswerte Gefahr dar, da die Truppen des Seemeisterreichs hier nicht ihre überlegenen Magie und ihre beschworenen Kreaturen einsetzen können. Vielleicht gerade deswegen hat sich diese Zone zu einer Art Freihandelszone zwischen den beiden Reichen etablieren können. Dort leben Menschen, die der Magie aus unterschiedlichen Motiven gerne aus dem Weg gehen wollen. Es ist ein rauher und zäher Menschenschlag, denn der ständige Wechsel von Handel und Krieg zwischen den beiden Reichen, fordert seinen Tribut.



Wie Bregha den Menschen das Singen lehrte

Es war vor langer Zeit, als Bregha, die Herrin der Drachen, mitten im Winter aus ihrem Schlaf erwachte. Wie sie es gewohnt war, wollte sie in ihren Garten gehen, um sich durch den Gesang der Vögel wieder in den Schlaf wiegen zu lassen. Doch ihre Gartenbank war verschneit, die Bäume kahl und die Vögel zitterten vor Kälte und wollten nicht singen. Zornig warf Bregha ein großes Feuer mitten in den Garten, um die Vögel zu wärmen, damit sie endlich sängen. Doch die Vögel verbrannten sich am Feuer die Federn und flohen in Panik. Da weckte Bregha ihre Drachen und schickte sie los, um jemand zu finden, der für sie sänge. Doch wen sie auch fragten, Wolf, Hirsch oder Maus, sie konnten nicht singen. Da erreichten die Drachen endlich ein Lager der Menschen. Genau wie die Vögel zitterten die Menschen vor Kälte. Da spuckten die Drachen wütend Feuer. Genau wie die Vögel flohen die Menschen voller Panik. So kehrten die Drachen enttäuscht zu Bregha zurück, um ihr zu sagen, daß niemand für sie singen wolle. Da verfiel Bregha in Rage und befahl den Drachen, alle zu verbrennen, als sie von ferne leisen Gesang hörte: Die Menschen waren inzwischen zu ihrem Lager zurückgekehrt und hatten eine Birke, die noch vom Feuer der Drachen brannte, vorgefunden. Vorsichtig näherten sie sich dem Feuer und wärmten sich. Voller Freude begannen sie dann, zu singen und den Drachen für dieses unerwartete Geschenk zu danken. Bregha konnte sich nun endlich wieder schlafen legen. Als sie im Frühjahr wieder erwachte, ging sie zu den Menschen, die das Feuer bewahrt hatten, und lehrte sie Flöte und Harfe zu bauen und lauschte voller Entzücken den fröhlichen Gesängen der Menschen.

Drais (C, Mord), der Sonnenjäger, der Herbsthauch, der Gehörnte oder auch die Schwarze Sonne der Finsternis, sowie seit dem Verschwinden des Mondes in der Vorstellung der Twyneddin auch der Gott, der über die unbestatteten Toten herrscht, genießt natürlich keine Verehrung im Rahmen eines offen arbeitenden Kultes. Trotzdem gibt es im Untergrund Draiskulte, die in Zirkeln organisiert sind. Sie scheuen nicht vor rituellen Meuchelmord, Leichenschändung, um die Bestattung zu verhindern, Entführung, Erpressung, Menschenhandel und dergleichen zurück - ihr Hauptziel ist es jedoch, Chaos über das Land zu bringen. Was an den Gerüchten wahr ist, daß manche Draiskulte zusammen mit den Valianern oder anderen finsteren Schergen Clanngadarn zu vernichten planen, ist genau so unsicher, wie ein Gerücht, daß der Hochkönig sich gelegentlich ihrer Dienste versichern soll, um Agenten nach Valian zu entsenden. Doch eines ist sicher: jeder, dem eine Rolle im Draiskult auch nur halbwegs glaubhaft angedichtet wurde, wird von den Plenyddpriestern auf dem Scheiterhaufen verbrannt und die Asche anschließend sofort rituell begraben.

Flamwyen (wW, Mond, Magie) ist die Göttin der Zaubermacht und Schutzherrin aller Magiebegabten. Und sie ist tot, was aus dem Verschwinden des Mondes geschlossen werden muß. Ein kleiner, verschworener Zirkel von Zauberern und Sterndeutern meint jedoch in Erfahrung gebracht zu haben, daß der Mond nicht von einem Tag auf den anderen verschwunden sein kann. Sie schließen daraus, daß Flamwyen nur vor der Rache Plenydds und Dwiannons geflohen ist und sich versteckt hält und bereiten sich vor, sie bei ihrem Wiedererscheinen gebührend zu empfangen.

Bregha (wW, Erinnerung, Feuer) ist die Schutzgöttin des Herdes, der Überlieferung und die Hohe Herrin der Barden. Die Legende besagt, daß sie es war, die den ersten Menschen einen Drachen schickte, um ihnen das Feuer wie auch die Sangeskunst zu bringen, damit sie sich in der Kälte wärmen und durch die Lieder Vergangenes bewahren können. Daher kommt auch der Brauch, daß kein Twyneddin ein Gedicht rezitiert oder eine Ballade anstimmt, solange nicht ein Feuer brennt. Eine eigenständige Priesterschaft gibt es nicht. Die meisten Barden, Poeten und Musikanten berufen sich auf Bregha und ehren sie mit ihrer Kunst.

Gismolok - die verschlingende Pforte

von Ingo Mureck

Gismolok ist das Pendant zum Pfortenarchipel auf *Ljosgard*. Über das Königreich regiert der Vampirdämon **Lyakon**, der dieses Archipel einst von den Dunklen Meistern für seine Dienste um die Verschwörung des Zelotys Leukippos eingefordert und tatsächlich auch bekommen hat. Auf Gismolok geht Lyakon seinen ganz besonderen Bedürfnissen nach: **Menschenblut**. Durch den Einfluß des Vampirdämons ist der Archipel ein wenig *anders* …

Lyakon herrscht auch noch über seine Heimatwelt, die jedoch nur seine Grundbedürfnisse befriedigen kann. Auf *Myrkgard* reicht sein Arm nicht sonderlich weit, jedoch hat er im wahrsten Sinne des Wortes Geschmack daran gefunden, seine Herrschaft auszuweiten. Bis er seine ausufernden Pläne umsetzen kann, muß er sich mit seinem Inselreich begnügen und seine Intrigen im Hintergrund spinnen. Aber seinen Schergen kann man selbst an entlegenen Orten begegnen.

Der Archipel

Gismolok besteht aus den drei Hauptinseln **Meluhhan** im Westen, **Umanit** im Osten und **Abbandô** im Norden. Meluhhan und Umanit sind in etwa gleich groß und erstrecken sich gut 150 km in der Breite und 180 km in der Länge. Dazwischen befindet sich die **Verschlingende Pforte**, ein gigantischer Meeresstrudel, der unter Seeleuten rund um das Meer der Fünf Winde gefürchtet wird. Daher führen, bis auf wenige Ausnahmen, alle gängigen Schiffsrouten sehr weiträumig an Gismolok vorbei.

Die etwas kleinere Insel **Abbandô** erstreckt sich 100 km in der Breite und 60 km in der Länge. Dort befindet sich u.a. das große Kolosseum (vgl. *Blut und Spiele*).

Die von Untoten besiedelte Herrscherinsel **Ostanas** ist eine kleine Vulkaninsel und durch schroffe Bergketten gekennzeichnet. Im nördlichen Teil der Insel liegt unter einem erloschenen Vulkan die Kolonie **Klôn-Dyk**. Diese ehemalige Siedlung von Dunkelzwergen dient nun Lyakon als Thronsitz. Dort ist auch der **Rat der Toten** (vgl. *Ränke und Intrigen*) sowie ein ganzes Gefolge von Untoten ansässig.

Die Verschlingende Pforte

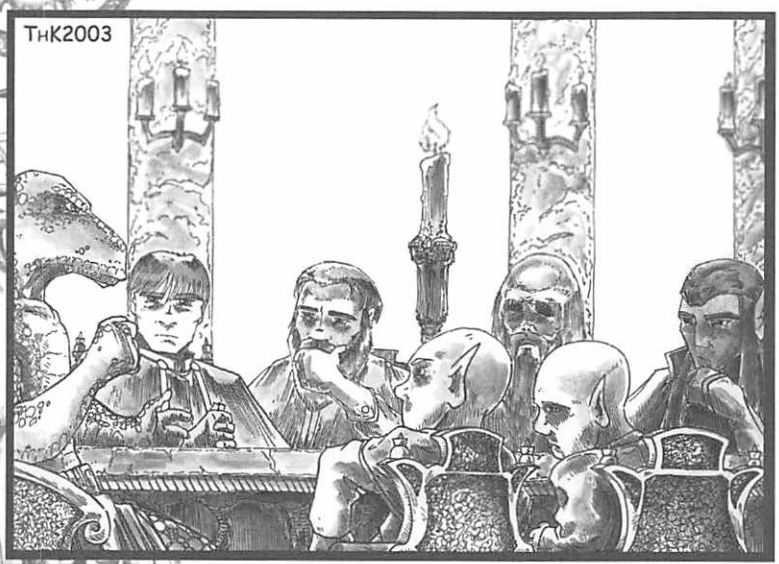
Um 1599 nL stürzte sich ein mächtiges Wesen des Gottvampirs Camasotz in den gewaltigen Strudel, der **Herr des Raumes**, der auch heute noch in den Tiefen ruht. Der Vampirherr lebt im Gegensatz zu Lyakon nicht von Blut, sondern von Land und Meer. Lyakon hat sich mit dem Herrn des Raumes arrangiert. Einerseits stellt der Meeresstrudel in Wahrheit ein Weltentor zu einer Wasserelementarebene dar; diese Verbindung möchte Lyakon nutzen. Andererseits besitzt der Herr des Raumes die absolute Kontrolle über die Verschlingende Pforte. Lyakon möchte sich bei einem Angriff dieser Waffe versichern. Es ist unbekannt, warum der Herr des Raumes mit Lyakon kooperiert, doch er wird eine angemessene Gegenleistung gefordert haben …

Vor etwa einem Jahrhundert ist es Lyakon und seinen Dienern mit dem thaumaturgischen Wissen der Dunkelzwerge gelungen, im Zentrum von Ostanas die etwa zehn Mann hohe **Stele der Finsternis** zu erschaffen. Die Stele hüllt ganz Ostanas in eine magische Dunkelheit, die jegliches Tageslicht verbannt. Daher kann man sich auf Ostanas ohne künstliche Lichtquellen nur mittels Infrarotsicht orientieren. Vampire aus Lyakons Brut, Blutsauger u.a. lichtempfindliche Wesen können sich so zu jeder Tageszeit auf der Insel frei bewegen, ohne sich den zerstörerischen Sonnenstrahlen aussetzen zu müssen.

Die Stele der Finsternis

Geschaffen wurde sie aus mit Alchimistenmetall aufbereiteten Erzen der Insel. Sie wirkt, durch Steine der Macht verstärkt, ein besonders machtvolles *Bannen von Licht* auf eine Fläche von rund 16 km², d.h. neben der Insel Ostanas ist auch ein Teil des umliegenden Gewässers in magische Dunkelheit gehüllt. Die magischen Kräfte der Stele der Finsternis werden durch Blutrituale gespeist.

Ostanas wird normalerweise von keinem Lebewesen freiwillig betreten, nicht allein wegen der Dunkelheit, denn aufgrund der Untoten ist ein Überleben meist nicht lange von Dauer.



Zu Gismolok zählen aufgrund des vulkanischen Ursprungs unzählige kleine Inseln und Grotten. Bekannt sind dabei:

- Eine kleine, zerklüftetes Insel namens **Hoinath**, auf der die verwunschene alte Valianerfestung **Kirnak** steht.

- Ein winziges, schroffes Felseneiland bildet **Uhan**, das der Verschlingenden Pforte am nächsten gelegene Stück Land. Von diesem Punkt aus tritt Lyakon mit dem Herr des Raumes in Kontakt.

- Nicht mehr als ein größerer Felsen bildet die Insel **Panor.** Ihren Namen hat die sogenannte Flamingo-Insel von den dort zahlreich brütenden Vögeln. Gerüchteweise soll die Vogelgemeinschaft von einem blutsaugenden Riesenflamingo beschützt werden. Bekanntlich haben die Gismolokaner jedoch eine blühende Phantasie, nicht zuletzt, weil Vampire und Untote zu ihrem Alltag gehören.

- Nahe der Verschlingenden Pforte liegt auch die durch den Strudel fast unerreichbare Insel **Okont**. Angeblich soll sich dort der sagenumwobene **Palast des Tancredis** befinden. Auf der Insel haben sich eine Reihe von Zyklopen bisher erfolgreich gegen die Vampire behaupten können. Man munkelt, daß der Zyklopenanführer über große Zauberkräfte gebietet und mit seiner schlagkräftigen Sippe den Palasteingang bewacht.

- Im Süden des Archipels liegt die Insel **Oannada**. Dort haust der schwermütige Vampireinsiedler **Harith**. Er war zu Lebzeiten der Anführer einer Piratenbande und beherrschte sein Schiff wie kein anderer auf Gismolok. Nach dem Verlust eines Armes und Beines im Kampf gegen einen Camasotz-Vampir, verlor er nach und nach seinen Status. Nun trauert er den alten Zeiten nach und möchte weder von Mensch noch Vampir etwas wissen. Er hat seit Jahrzehnten kein Blut mehr getrunken und ist nahezu ausgetrocknet. Wehe dem Blutträger, der sich ihm nähert!

Das Gewässer direkt um Gismolok wird nur die **Blutsee** genannt, da das Wasser dort einen geradezu unheimlichen rötlichen Schimmer annimmt, der auf dem dichten Wachstum der tiefrotfarbenen **Blutkoralle** beruht.

Klima und Vegetation

Gismolok befindet sich in einer warmgemäßigten Zone, vergleichbar mit der Südküste Erainns und Chryseias. Der Sommer ist meist trocken und warm (22°C), der Winter regenreich und mild. Allerdings ist das Wetter wechselhaft, so daß es im Winter zu Hitzewellen und im Sommer zu plötzlich einsetzendem Schneefällen kommen kann. Im Spätsommer toben starke, orkanartige Stürme über Gismolok hinweg.

Die Wassertemperatur in der Blutsee ist aufgrund der Verschlingenden Pforte deutlich wärmer, als im Meer der Fünf Winde, so daß in den Gewässern und Gismolok auch tropische Fische, Salzwasserkrokodile u.ä. existieren können. Die besondere Wassertemperatur ist mit ein Grund dafür, warum sich so viele Seeungeheuer und gefürchtete Fabelwesen in dieser Umgebung aufhalten. Die Seefahrer jedenfalls sind davon gar nicht begeistert.

Während des Krieges gegen die Verräter war Holz ein wichtiger Rohstoff; die Inseln sind daher nahezu abgeholzt und danach verödet. Doch durch eine gezielte Aufforstung in den letzten Jahrhunderten findet man auf Gismolok nun wieder einige Baumarten: Zedern, Schwarzkiefern, Eukalyptus, Mandelbäume, Lorbeerbäume, Pinien, Olivenbäume und

Zypressen. In felsigeren Gebieten finden sich typische Kräuter wie Lavendel, Kamille und Thymian.

Vampirische Ränke und Intrigen

Lyakon ist der absolute Herrscher über ganz Gismolok. Da er es jedoch geschafft hat, viele mächtige Individuen um sich zu scharen, mußte er sich etwas einfallen lassen, um seine machthungrigen Untertanen zu beschäftigen und ihnen eine - wenn auch geringfügige - Mitbestimmung zukommen lassen. Er gründete den **Rat der Toten**, bestehend aus **sieben** untoten Wesen, wobei der siebte den Vorsitz hat. Dem Rat dürfen nur Blutlose (vgl. *Leben in Gismolok*) angehören. Der Rat der Toten stimmt über alle wichtigen Entscheidungen ab, z.B. über die Belange des Handel aber auch in Fragen von Recht und Gesetz. Nur die Todesstrafen verhängt Lyakon meist persönlich. Jedes Mitglied hat eine Stimme und zur Entscheidungsfindung gilt das Mehrheitsprinzip. Der Ratsvorsitzende überbringt das Ergebnis Lyakon, der das Ergebnis erst noch bestätigen muß, bevor es in die Tat umgesetzt werden darf. Legt Lyakon ein Veto ein, muß der Rat einen neuen Beschluß fassen.

Leben auf Gismolok

Den typischen Gismolokaner gibt es nicht. Auf Gismolok herrscht eine Drei-Klassengesellschaft. Entweder ist man Blutloser, Blutträger oder Dienerkreatur.

Ein **Blutträger** ist ein jedes Lebewesen, in dessen Adern Blut fließt, d.h. nicht blutleer ist (z.B. Menschen, Elfen, Zwerge, Gnome aber auch Monster wie Oger, Trolle usw.). Blutträger sind dazu da, um das Blut zu Lyakon zu bringen, damit er sich daran laben kann. Ein Vampir wird blutträgerisch bezeichnet, wenn er gerade „getrunken" hat. Blutträger entsprechen dem Stand des Volkes bzw. bei manchen von ihnen auch der Mittelschicht. Ihnen steht es frei, sich auf den Hauptinseln niederzulassen.

Ein **Blutloser** ist ein Untoter mit Seele (z.B. Vampir, Todloser, Nachtmahr, Blutsauger, Lamie usw.). Blutlose kann man vom Status her als Adelige sehen, die auf der Herrscherinsel ansässig sind. Selbst-

Ratsmitglieder

Der Rat der Toten setzt sich seit Lyakons Herrschaftsantritt über Gismolok unverändert aus folgenden Persönlichkeiten zusammen:

Samilkar, menschlicher Vampir, Beschwörer und Magier aus der Oran Estralu (893 Jahre alt - 850 Jahre als Vampir) - Samilkar war einst ein Dunkler Meister, der zum engen Kreis um Rhadamanthus gehörte. Er war an den ersten Dämonenbeschwörungen von Menschenhand auf *Midgard* beteiligt. Ihm gelang es als erster, Kontakt zu Lyakon aufzunehmen. Leider unterlief im bei seinem Pionierversuch ein Fehler, sodaß er auch gleichzeitig der erste **Lyakon-Vampir** *Midgards* wurde. Mittels seiner Erkenntnisse konnten jedoch die Dunklen Meister Lyakon beschwören und im Krieg der Verräter einsetzen. Nachdem Lyakon die Herrschaft über Gismolok übernahm, machte er Samilkar zum Ratsvorsitzenden. Zwischen Samilkar und Lyakon herrscht indes ein zwiespältiges Verhältnis, da Samilkars Kenntnisse dazu führten, daß der Meister gegen seinen Willen beschworen werden konnte. Ungewiß ist auch seine derzeitige Beziehung zu Rhadamanthus. Schließlich kann man sich sehr gut vorstellen, daß Rhadamanthus Samilkar als Informationsquelle benutzt, um zu erfahren, was in Gismolok insgeheim geplant wird. Bisher ist es jedoch weder Lyakon noch einem anderen Vampir und Ratsmitgliedsanwärter gelungen, Samilkar einen Fehler oder einen Verrat nachzuweisen, obwohl es einige Blutlose gibt, die gerne seinen Platz einnehmen würden.

Todtward ap Alasfell, menschlicher Blutsauger, einst ein Druide aus Clanngadarn (799 Jahre alt - 768 Jahre als Blutsauger) - Todtward ist der einzige Blutlose, der Zauber des Dweomer, d.h. Zauber, die mit Lebenskraft erfüllt sind, schadlos anwenden kann. Die Zauber *Lebenskeule* und *Zielsuche* werden für die Herstellung der **Pfähler** (vgl. *Besondere Gegenstände*) benötigt. Gegen andere Blutlose verteidigt er sich mittels *Ring des Lebens.* Neben der Beteiligung an der Herstellung der Pfähler, kümmert er sich um den Baumbestand auf Gismolok, damit genug Holz für den Schiffbau vorhanden ist. Einige Neider bezeichnen ihn als zu menschlich.

Brusil, dunkelzwergischer Vampir, Thaumaturg (1070 Jahre alt - 780 Jahre als Vampir) - Brusil sorgt mittels *Binden* für die Beständigkeit der Pfähler. Er war auch nicht unwesentlich an der Errichtung der Stele der Finsternis beteiligt. Brusil ist weitgehend konservativ eingestellt.

Lantanar von Morthyx schwarzalbischer Vampir, Magier (1756 Jahre alt - 720 Jahre als Vampir) - Arroganter, Blutträger hassender, kleiner (er ist nur 1,61m groß) Vampir, der für seine hinterhältigen Intrigen bekannt ist. Lantanar möchte die „Saat des Todes" über *Myrkgard* verbreiten.

Kratheus, menschlicher Todloser, Finstermagier (780 Jahre alt) - Lantanars Verbündeter im Rat der Toten. Gerade Kratheus stimmt für eine Ausbreitung der Vampire.

Ussh´rassdrass, Sritra-Vampir, schwarzer Hexer (940 Jahre alt - 680 als Vampir) - Ihm sagt man nach, daß er seine eigenen, geheimen Interessen über alles andere stelle. Er gilt nur oberflächlich gesehen als konservativ. In seinem tiefsten Inneren schweben düstere Pläne, so fremdartig wie sein ganzes Volk..

Daron Hammeraxt, dunkelzwergischer Vampir, Sö (1010 Jahre alt - 750 Jahre als Vampir) - Stockkonservativ; der Gedanke an eine Veränderung stößt bereits bei ihm auf mürrischen Mißmut.

verständlich steht es ihnen frei, in der Dunkelheit in das Reich der Blutträger zu gehen, nur zur Tagruhe ziehen sie sich meist nach Ostanas zurück. Eine Ausnahme bilden die Blutlosen, die in den Städten der Blutträger leben (vgl. *Städte Gismoloks*).

Krankheiten

Auf Gismolok herrschen ungewöhnlich wenige Krankheiten, obwohl es ein Hafen für Flüchtlinge aus allen Ländern darstellt. Des Rätsels Lösung besteht darin, daß die Blutlosen gegen auftretende Epidemien unter den Blutträgern sehr hart durchgreifen. Krankheitsträger stehen unter Beobachtung. Wenn sie nicht geheilt werden (durch magische oder konventionelle Heilmethoden) und eine Gefahr für die übrigen Blutträgern darstellen (was im Ermessen der Vampirjäger steht), so werden sie nach einer ungeregelten Frist von einem Vampirjäger abgeholt und nach Klôn-Dyk gebracht, von wo sie nur selten wieder heimkehren.

Untote sind gegen Krankheiten immun, jedoch treten immer wieder Gerüchte auf, daß auch Vampire oder Blutsauger an einer mysteriösen Blutkrankheit leiden können, die selbst derartige Wesen mit unstillbarem Blutdurst dahinraffen kann.

Auf allen Inseln Gismoloks hat sich eine blutträgerische Sekte namens *Das brennende Feuer* ausgebreitet. Mitglieder bestehen fast ausschließlich aus schwarzen Hexern, Assassinen und Spitzbuben. Das Hauptziel des *Brennenden Feuers* besteht in der Verbreitung von Krankheiten (durch Gifte oder *Verursachen von Krankheit* u.ä.). Dabei werden jedoch nur gismolokfremde Blutträger und Neulinge ausgewählt. Bürger Gismoloks bleiben in der Regel verschont. Die Sekte pflegt gute Kontakte zu den Vampirjägern. Dafür, daß sie den Vampirjägern frische Opfer „präparieren", erhalten sie zahlreiche Privilegien. *Das brennende Feuer* ist zugleich auch eine magische Krankheit, die von der Sekte am häufigsten verbreitet wird. Dafür werden präparierte Nahrungsmittel verabreicht; das Opfer erkrankt nach 4-8 Stunden. Zuerst durchläuft es einige Schwächeanfälle und leidet unter heftigen Magen-Darm-Beschwerden. 24 Stunden nach der Einnahme breitet sich vom Magen ausgehend ein starkes Brennen im gesamten Körper aus. Das Opfer bekommt leichte Fieberschübe und zahlreiche epileptische Anfälle. Dieser offenkundig kranke Zustand hält so lange an, bis *Heilen von Krankheit* oder *Allheilung* angewandt wird. Die Krankheit ist sonst ungefährlich und hat allein den Zweck, daß ein Vampirjäger das Opfer in Empfang nehmen darf. Nur in Ausnahmefällen stirbt ein schwächelndes Opfer an Wassermangel oder Organversagen (PW–20:Ko nach 14 Tagen, falls keine Behandlung erfolgte).

Dienerkreaturen sind niedere Untote ohne Seele (Skelette, Zombies, Garste, Ghule etc.), die sämtliche niederen Arbeiten verrichten müssen. Sie findet man überall auf Gismolok. Es gibt sogar einige Blutträger, die ihnen Befehle erteilen dürfen, sofern sie dazu fähig sind (z.B. mittels *Macht über den Tod*).

Da sich ein Normalsterblicher wohl eher nicht freiwillig in eine solche Gesellschaft von herrschenden Untoten und einem Vampirdämon als König eingliedern wird, ist es nicht verwunderlich, daß man auf Gismolok am ehesten Flüchtlinge, Rebellen, Piraten und Gesetzlose antrifft.

Gepflogenheiten

Es gibt einen repräsentativen Leitsatz: „Gismolok verzeiht Dir alles - aber es nimmt Dir auch alles, wenn Du nicht aufpaßt". Es ist egal, warum man auf Gismolok eine Bleibe sucht, Hauptsache man zahlt seine **Blutsteuer**. Jeden Monat muß ein Blutträger, der das 16 Lebensjahr (bezogen auf Menschen) erreicht hat und in Gismolok lebt, ein Haus hat oder gerade zufällig bei Fälligkeit der Blutsteuern ansässig ist, 2 Liter seines eigenen Blutes spenden. Das Blut wird mit einem Gerinnungsmittel versehen, in einen Ziegendarm abgefüllt und nach Klôn-Dyk gebracht.

Auf Gismolok sind alle Blutträger gleichberechtigt, egal aus welchem Kulturkreis oder Stand sie einst kamen bzw. welches Geschlecht sie besitzen. Für manchen Einwanderer ist das gewöhnungsbedürftig. Lyakon sieht das jedoch anders. Das Blut der Frauen ist genauso wichtig wie das der Männer, daher erübrigt sich eine Geschlechterdiskussion. Kinder bis zum 11 Lebensjahr werden besonders gehütet, damit sie groß, kräftig und blutreich werden. Ab dem 12. Lebensjahr gilt man als erwachsen, ab dem 16. Lebensjahr ist man voll strafmündig und muß die monatliche Blutsteuer entrichten.

Die Blutträger Gismoloks werden von den Blutlosen meist in Ruhe gelassen. Es kommt nur selten zu Übergriffen, die von Lyakon strikt bestraft werden (vgl. *Gesetze und Strafen*), da er nicht möchte, daß ihm der Vampirstaat außer Kontrolle gerät.

Doch die Blutlosen sind keineswegs harmlos und durch Reglementierungen verweichlicht. Überfälle auf fremde Schiffe und Ausflüge in ferne Länder „zum Blut trinken", sind an der Nachtordnung. Unter den Untoten gibt es zahlreiche Parteien, die ständig in einem ausgefeiltem Macht- und Intrigenspiel um die Gunst Lyakons buhlen und sich dabei sogar untereinander - unter Wahrung bestimmter Konventionen - auslöschen dürfen. Die Vampire zählen mit Sicherheit zur interessantesten Spezies auf Gismolok, aber sie sind auch sehr zerstritten. Während „progressive Kräfte" unter ihnen am lieb-

sten ganz *Myrkgard* zu einem Vampirreich machen möchten, versuchen die eher Konservativen, den Zustand auf Gismolok, d.h. die Anzahl der Vampire, konstant zu halten. Man sagt, Gismolok beherbergt etwa hundert Vampire und etwa tausend Blutsauger. Genau weiß dies aber nur Lyakon selbst.

Städte in Gismolok

Klôn-Dyk (Ostanas - wechselnde Anzahl an Blutträgern) - Dort befindet sich Lyakons Residenz und ein ganzer Hofstaat von Blutlosen samt dem Rat der Toten.

Gromyra (Ostanas - 12 Blutträger - 350 Blutlose) - Die einzige oberirdische Stadt der Blutlosen. Sie existiert erst seit Errichtung der Stele der Finsternis vor ca. 100 Jahren. Es gibt tatsächlich einige wenige Blutträger mit Rang und Namen, die sich dort ungestört niederlassen konnten.

Altunor (Abbandô - 3.500 Blutträger - 20 Blutlose) - Die stark befestigte Stadt besitzt den am nördlichsten gelegenen Hafen Gismoloks. Von hier aus stechen die Schiffe in See, die Handel mit Valian betreiben.

Brunor (Abbandô - 15.500 Blutträger - 50 Blutlose) - Vermuteter Hauptsitz der Sekte *Das brennende Feuer*.

Melchidor (Meluhhan - 9.500 Blutträger - 60 Blutlose) - Größter Flottenstützpunkt und Anlaufstelle für viele Piratenkapitäne.

Sartaga (Meluhan - 8.000 Blutträger - 60 Blutlose) - In Sartaga soll sich eine verschwörerische Gruppe von wenigen Blutlosen aufhalten, die sich *Der Bund des ewigen Lebens* nennt. Insgeheim hegen sie Umsturzpläne gegen Lyakon und seinen Vampirstaat.

Gimor (Umanit - 38.000 Blutträger - 150 Blutlose) - Die Hauptstadt Gismoloks war bereits im Krieg der Verräter eine Metropole, wenn auch unter valianischer Herrschaft. Die Stadt protzt mit ihrem Reichtum und ist Sitz des Molochs (vgl. Vampirjäger).

Tiruga (Umanit - 5.500 Blutträger - 40 Blutlose) - Ein verschlafenes Nest, das unter dem überstarken Einfluß Gimors zu leiden und daher deutlich mit Stadtflucht zu kämpfen hat.

Gesetze und Strafen

Auf Gismolok gibt es keine Gefängnisstrafen im eigentlichen Sinne. Auch wird bei Diebstahl keine Hand abgehakt oder eine Geldstrafe verhängt. Nein, auf Gismolok herrscht die **Blutstrafe**. Je nach Vergehen wird dem Opfer ein bis sieben Liter Blut (bezogen auf einen Menschen) abgezapft. Das Blut wird nach Klôn-Dyk zu Lyakons Schatzkammer oder zum direktem Verzehr gebracht. Wer mehr als vier Liter „Blutgeld" bezahlen muß, stirbt zwar, das gilt jedoch nicht als Todesstrafe. Die Blutstrafe ist im Laufe der Jahrhunderte unter der Bevölkerung akzeptiert worden, sichert sie doch das eigene Überleben. Aufgrund der Blutstrafe sind die Blutträger weitgehend vor Vampirübergriffen geschützt (s. unten).

Die Todesstrafe wird bei Mord (unter Blutträgern) verhängt und besteht darin, von Lyakon persönlich oder einem **Vampirjäger** (vgl. *Die Vampirjäger*) ausgesaugt zu werden. Dabei wird durch ein bestimmtes Ritual geprüft, ob das Opfer geeignet ist, selbst zu einem Untoten zu werden.Ist dies der Fall, so wird dafür gesorgt, daß die Transformation erfolgreich verläuft. Je nach Stärke der Persönlichkeit wird das Opfer entweder zu einem Blutsauger oder gar zu einem richtigen Vampir und in das Gefolge Lyakons eingereiht. Ansonsten wird der Leichnam den Ghulen zum Fraß vorgeworfen.

Besonders schwere Vergehen werden mit dem Blutkerker bestraft. Dabei wird das Opfer lebenslang eingesperrt und bekommt alle zwei Tage bis zu einem Liter Blut abgesaugt. Diese lebenden Blutkonserven sind ganz tief in den Stollen von Klôn-Dyk verborgen.

Blutträger, die an einer ansteckenden Krankheit leiden und sich nicht innerhalb einer ungeregelten Frist heilen lassen, werden zwangsweise von einem Vampirjäger nach Klôn-Dyk gebracht (vgl. *Krankheiten*).

Auch die Untoten unterliegen Gesetzen. Wenn ein derartiges Wesen die Herrscherinsel betritt, so gilt es als Freiwild für Blutlose.

Den Blutlosen ist es jedoch nicht gestattet, Bewohner der Hauptinsel auszusaugen (auch das „Anzapfen" ist eher verpönt). Wer dagegen verstößt, wird von einem Vampirjäger verwarnt (vgl. Die Vampirjäger). Wiederholungstäter müssen sich vor dem Rat der Toten verantworten. Schlimmstenfalls erfolgt die **Kremation**. Dabei versammeln sich zahlreiche Untote in Klôn-Dyk. Lyakon benutzt seinen *Todeszauber*, um das Opfer qualvoll innerlich zu verbren-



nen und letztendlich in ein Häufchen Asche zu verwandeln. Dabei läßt er sich meist sehr viel Zeit. Dieses abschreckende Beispiel wird rituell zelebriert, damit die Untoten unter Kontrolle bleiben.

Wer einen neuen Vampir oder Blutsauger erschaffen möchte, muß zuvor den Rat der Toten um Erlaubnis bitten. Ohne eine derartige Erlaubnis wird der „Sproß" wird von Vampirjägern zur Strecke gebracht, der Täter wird verwarnt. Wiederholungstäter müssen sich wiederum vor dem Rat der Toten verantworten und werden schlimmstenfalls der Kremation unterzogen.

Bluter

Ein Bluter ist eine menschenähnliche Züchtung, die meist zwischen 1,80 m und 2,20 groß und besonders fett ist. Je nach Mastzustand erreicht ein Bluter ein Gewicht zwischen 100kg und 250 kg. Bluter besitzen eine zarte, weißliche Haut, die gänzlich unbehaart ist. Die kräftigen Adern scheinen durch die Haut und an den Pulsadern ist ein ständiges Pochen zu erkennen. Im rundlichen Gesicht eines Bluters sitzen blaßrote, kugelrunde Augen, die ihm einen unschuldigen, kindlichen Blick verschaffen. Ein Bluter besitzt etwa10-30 Liter Blut. Die besondere Fähigkeit des Bluters besteht in der Regeneration. Bluter werden mit einem Pilz gefüttert, der in Klôn-Dyk wächst.

Bluter (Grad 5) In: m30

24 LP	38 AP		
Gw 30	St 80	B20	**OR**
Abwehr+13	Resistenz+11/15/11		

Angriff: Hand+8 (1W6–3), Raufen+5 (1W6–2)

»Zaubern+15« *Heilen von Wunden* (auf sich selbst)

Essen und Trinken

Grundnahrungsmittel der Blutträger auf Gismolok sind Fisch und Algen. Kuh- wie Schafsmilch, Käse, Kohl und Olivenbrot bieten eine willkommene Abwechslung. Das einfache Volk ernährt sich vom Fischfang oder durch Warentausch mit geraubter Ware. Gismolok ist für seinen hervorragenden Rotwein bekannt. Die **Blutrebe** kann ohne weiteres mit den guten Weinen aus dem Imperium mithalten.

Das Nahrungsmittelsortiment wird durch Piraterie und Import bereichert. Daher kann man in einem gutbürgerlichem Haus eigentlich jedes bekannte Nahrungsmittel aus den Ländern am Meer der Fünf Winde antreffen.

Niedere Untote wie Skelette oder Zombies benötigen gar keine Nahrung. Ghulen werden Leichen und Tierkadaver vorgeworfen, womit Friedhöfe überflüssig sind. Nahrungsmittel der Vampire und Blutsauger ist, wie der Name schon verrät: **Blut**! Jeder Vampir bzw. Blutsauger hat da seinen eigenen Geschmack. Tierblut gilt unter Vampirkreisen als unfein und wird eher an die Blutsauger weitergereicht. In größter Not oder durch gezielte Demütigung trinkt aber auch ein Vampir Tierblut. Menschenblut trifft die meisten Geschmäcker, wobei einige Vampire auf Elfenblut schwören, das aber meist sehr schwierig zu besorgen ist.

Elfen- oder Albenblut ist Feinschmeckern vorbehalten, Zwergenblut gilt als besonders würzig, Halblingsblut gibt man Schwachen, Gnomenblut steigert die Konzentrationsfähigkeit und Blut von anderen Wesen gilt als exotisch. Das Blut von Sritras hat den Ruf, die Zauberfähigkeit von Vampiren zu erhöhen und wird dementsprechend als magischer Trank für Untote teuer gehandelt.

Die Vampire und Blutsauger auf Gismolok werden versorgt, d.h. es gibt Blut aus der Konserve, respektive Ziegendarm. Die Blutkonserven werden monatlich durch die Blutsteuer aufgefrischt. Zusätzlich gibt es Bluteingang durch die Blutstrafe (vgl. Gesetz und Strafen) oder durch die zahlreichen Blutkerker.

Den Blutträgern ist nicht bekannt, daß in Klôn-Dyk in den ehemaligen Plantagenkavernen der Dunkelzwerge besondere Wesen gezüchtet werden, die als weitere lebende Blutkonserven dienen, um den Vampirstaat zu versorgen. Bei einem Bluter handelt es sich um eine durch Magie hochgezüchtete, menschenähnliche Kreatur. Einflußreiche Vampire besitzen ihren persönlichen Bluter.

Daneben kann sich jeder Blutlose an Blutträgern vergreifen, die nicht auf Gismolok ansässig sind. Oft finden die Blutlosen ihre Opfer unter vorbeifahrenden Schiffen, die nicht die Flagge des Imperiums oder Gismoloks tragen (vgl. Handel und Wandel). Da Vampire und Blutsauger einzeln jagen, gibt es kaum organisierte Überfälle. Eine Ausnahme bildet der alljährliche **Erntebluttag**. Am Erntebluttag rotten sich Vampirgruppen zusammen, um gemeinsam Schiffe zu kapern. Nur selten überlebt ein Blutträger diesen organisierten Angriff.

Handel und Wandel

Es herrscht ein reger Handel mit dem Valianischen Imperium, insbesondere die Beziehungen zu den beiden Provinzen der Oran Estralu werden durch Samilkars gute Kontakte unterstützt. Sonst wird das Gebiet im Meer der Fünf Winde um Gismolok von Händlern anderer Länder meist weit umfahren, auch wenn dies Zeiteinbußen bedeutet. Nicht nur die Verschlingende Pforte, sondern die Blutlosen selbst sind weithin gefürchtet. Darüber hinaus verfügt Lyakon über die Geisterschiffe, deren Besatzung aus untoten Seefahrern besteht, die er aus den Tiefen des Meeres herbeigerufen hat. Ein Blutloser befehligt meist ein Heer von Dienerkreaturen und dient Lyakon dort als dessen Freibeuter.

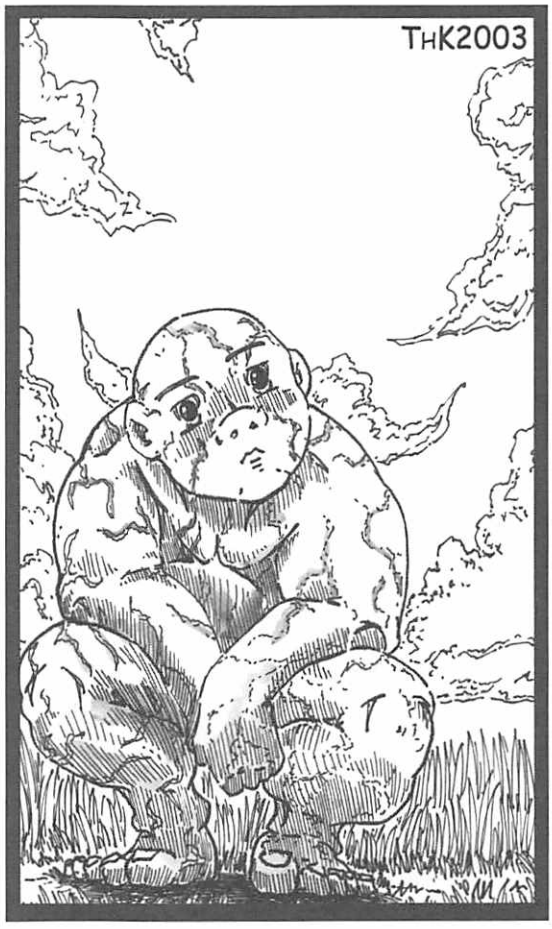
Blut und Spiele

Lyakon hat von den Mächtigen in Valian gelernt, wenn es darum geht, das Volk bei Laune zu halten. Daher heißt es auf Gismolok: „Blut und Spiele!" Dazu ließ Lyakon auf Abbandô ein gewaltiges Kolosseum errichten. Dort kämpfen menschliche wie untote Gladiatoren. Für ganz besondere Kampfspektakel läßt Lyakon eigens seltene Monster fangen und importieren. Daher gibt es neben dem Beruf des Gladiators auch den des „Großfängers".

Besondere Gegenstände

Die blutlosen Dunkelzwergschmiede fertigen eine ganz besondere Rüstung für Vampire an. Die sog. **G´harrata** (Herzrüstung) besteht aus zwei 15 cm durchmessenden, 2 cm dicken, kreisrunden Platten aus einer besonders harten Metallegierung. Die Platten werden mit zwei gekreuzten Ledergurten an der Stelle des Herzens auf beiden Seiten des Brustkorbs fixiert. Besonders skrupellose Vampire lassen sich die G´harrata in Höhe ihres Herzens unter die leblose Haut nähen. Auch werden viele Lederrüstungen für Vampire mit einer G´harrata verbunden. Eine G´harrata schützt nur das Herz wie eine **VR** gegen Pfählungsversuche. Ein einfacher Holzpflock ist somit nicht in der Lage, in das Herz zu dringen.

Die schwere Armbrust ist eine beliebte Waffe unter Vampiren oder auch Vampirjägern (s. unten), um feindlichen Vampire (Rivalen oder Vampire des Ca-



masotz) zu pfählen und damit zu lähmen. Da sich viele gismolokanische Vampire mit einer G´harrata gegen Pfählungsversuche schützen, verzaubern die untoten Dunkelzwergthaumaturgen spezielle Bolzen zum sogenannten **Pfähler**. Es gibt zwei verschiedene Pfähler. Der einfache Pfähler besteht aus besonders hartem, importiertem Mahagoni-Holz, der mittels *Lebenskeule* und *Binden* zu einem magischen (+1/+1) Bolzen wird, der zusätzlich **1W6** Schaden gegen Untote verursacht. Nur Todtward ap Alasfell (vgl. *Rat der Toten*) kann diese herstellen. Deshalb sind Pfähler selten, kostbar und begehrt. Besonders gute Pfähler sind zusätzlich mit *Zielsuche* verzaubert. Pfähler kann man jedoch nur selten käuflich erwerben, sie werden meist für besondere Blutlose angefertigt u.a. den Vampirjägern.

Die Vampirjäger

Diesen Beruf ergreifen selten Sterbliche, der gismolokanische Vampirjäger ist meist selbst ein Vam-





pir, Blutsauger oder gar ein Todloser. Dabei handelt es sich um besonders alte und starke Blutlose, die zum Teil als Gladiatoren gute Kampffertigkeiten erworben haben. Nicht selten verfügen Vampirjäger auch über Zauberkraft.

Die gismolokanischen Vampirjäger sind organisiert und gehören dem **Moloch** an, dessen Vorsitz **Samilkar** (vgl. *Rat der Toten*) inne hat. Der Hauptsitz des Molochs befindet sich in Gimor.

Es gibt nur wenige Vampirjäger in den höheren Rängen. Die Fortbildung in diesen Rängen übernimmt Samilkar nicht selten persönlich. Die Vampirjäger sind Gismoloks Ordnungshüter, die teilweise auch richterliche Befugnisse besitzen. Vampirjäger bringen abtrünnige, unerlaubt geschaffene Blutlose und Rivalen zur Strecke. Sie verfolgen auch Blutträger, die gegen das Gesetz verstoßen haben. Zu ihren Befugnissen gehört noch der Vollzug der Blutstrafe, falls Lyakon kein Interesse an einem sterblichen Gesetzlosen hegt. Dabei dürfen sie einen Teil des Blutes selbst trinken, der Rest wird nach Klôn Dyk gebracht.

Die **Blutkoralle** ist Gismoloks wichtigstes Handelsgut. Die außergewöhnliche Pflanze stammt aus der Wasserelementarwelt, die die Verschlingende Pforte mit *Myrkgard* verbindet. Die Blutkoralle hat zahlreiche Verwendungsmöglichkeiten. So kann man aus der geriebenen Blutkoralle einen erlesenen, burgundroten Farbstoff herstellen, der sich hervorragend zum Färben von Leinen und Leder eignet. Eine spezielle Farbrezeptur sorgt für einen Rostschutz, wenn das lackartige Farbstoffgemisch auf Metalle verstrichen wird. Löst man die Blutkoralle in Alkohol auf und kocht die Flüssigkeit ein, so erhält man einen Grundstoff, der sich zur Weiterverarbeitung zu Blutstillungsmitteln eignet. Verbrennt man Blutkorallenpulver, so entsteht nach etwa 1 Minute ein roter Nebel, dessen Wirkung dem Zauber *Rauchwolke* gleicht. Aus dem Pulver lassen sich **Rauchperlen** herstellen.

Zwei Fähigkeiten der Vampirjäger verdienen besondere Beachtung: Das **Köpfen** und die **Verwarnung**. Vampirjäger müssen sich mit ihresgleichen herumschlagen. Dabei können sie nicht immer darauf hoffen, einen blutlosen Gesetzesbrecher zu pfählen, um den Wehrlosen dann zum Rat der Toten bringen zu können. Daher hat sich die Methode des Köpfens bewährt. Es handelt sich um eine Kampffähigkeit mit wuchtigen Klingenwaffen (Anderthalbhänder, Bihänder, Langschwerter u.ä.), die von Vampiren entwickelt wurden, um ihren Opfern leichter mit einem gezielten Hieb den Kopf abzuschlagen. Der Kopf des Opfers wird als Beweis dem Rat der Toten vorgelegt, der dessen Verbrennung beiwohnt. Die Asche wird in einer Urne aufbewahrt, welche von Lyakon eingesammelt wird.

Nicht immer werden blutlose Gesetzesbrecher hingerichtet, oft müssen die Vampirjäger eine **Verwarnung** vollziehen. Dabei wird das Opfer zuerst gepfählt. Danach erzeugt der Vampirjäger mittels einer besonders hellen *Feuerkugel* dem Sonnenlicht entsprechende Helligkeit. Kurzzeitig leidet das Opfer Höllenqualen, jedoch wird es nicht völlig verbrannt. Das Gesicht und der Oberkörper bleiben jedoch sichtbar vernarbt, so daß der Vampir stigmatisiert ist (Anmerkung: Der Vampirjäger hält 5 m Abstand, um selbst der Wirkung zu entgehen). Nach der Prozedur wird das Opfer wieder freigelassen.

Kreaturen in und um Gismolok

Neben den Untoten gibt es noch weitere Kreaturen um Gismolok, die zum Teil aus der Zeit des Krieges gegen die Verräter stammen oder unter Lyakons Einfluß entstanden sind. Um die Herrscherinsel Ostanas zu schützen, hat sich Lyakon einiger Meeresbewohner angenommen und sie zu seinesgleichen gemacht. Dazu zählt *Die blaue Garde* ein ganzer Stamm von Fischmenschen, der durch die Verschlingende Pforte in die Wasserelementarebene fliehen wollte. Nun werden sie wohl ewig Lyakons Diener bleiben und für ihn die Seewege nach Ostanas bewachen oder andere Spezialaufträge durchführen.

Untoter Fischmensch (Grad 2) In: m50

17 LP	- AP		
Gw50	St80	B24/B6	**OR**
Abwehr+12	Resistenz+14/16/14		

Angriff: Waffe+6 (Stoßspeer und Dolch) mit SchB+2, Raufen+6 (1W6–2)

Neben Tiersprache können sie sich rudimentär in *Dunkler Sprache* verständigen. Untote Fischmenschen können auch außerhalb des Wassers existie-

ren und sich mit B6 fortbewegen. An Land verlieren sie keine LP, jedoch erhalten sie **-2** auf ihren WW:Abwehr und gegen Umgebungszauber und laufen Gefahr, nach drei Tagen ohne Wasserkontakt auszutrocknen.

Kalopanaya (Grad 22 - riesig) In: m50

55 LP	- AP		
Gw40	St220	B30	LR
Abwehr+18	Resistenz+19/20/19		

Angriff: Biß+14 (3W6+4), Umschlingen+14 (3W6); Raufen+10 (1W6+4)

Bes.: *Namenloses Grauen* (bis 3. Grad) bzw. *Angst* (bis Grad 6)

Zu Lyakons Meisterleistung gehört die Transformation von Kalopanaya, einem mächtigen Meeresdrachen, in ein untotes Wesen. Der Kampf hat selbst für Lyakons Verhältnisse lange gedauert und seinen Respekt unter den alten Vampiren noch verstärkt. Das Blut Kalopanayas hat Lyakon zu neuer Stärke erblühen lassen. Kalopanaya ist Lyakons Geheimwaffe, die er gerne zum „Schiffe versenken" einsetzt, wenn für diese scheinbar keine sichtbare Gefahr auf See droht.

Kalopanaya besitzt eine stattliche Länge von 55 m und einen Körperdurchmesser von 3 m. Der untote Meeresdrache mit mittelmäßig menschlicher Intelligenz traut sich selbst an Schiffe bis zu 20m Länge heran. Diese versucht er zu umschlingen und unter Wasser zu ziehen. Größere Schiffe attackiert Kalopanaya auf Lyakons Befehl durch gezielte Bisse in den Rumpf des Schiffes unter Wasser.

Gismolokanischer Gladiator

Gismolokanische Gladiatoren unterscheiden sich von denen des Valianischen Imperiums nur dadurch, daß sie meist schwere Waffen verwenden und über die Fähigkeit **Köpfen** verfügen, um auch gegen Vampire u.a. Blutlose bestehen zu können. Die Gunst eines gismolokanischen Gladiators liegt nicht unbedingt nur in seinem Können. Nicht selten mußte ein ausgezeichneter Kämpfer wegen der innenpolitischen Lage in der Arena sein Leben verlieren.

Großfänger

Ein Großfänger genießt eine lange Ausbildung. Zuerst wird man in der Kampfeskunst ausgebildet. Dabei wird neben dem Stoßspeer, der schweren Armbrust, dem Anderthalbhänder auch das Blasrohr, Netz und Lasso gelehrt. Aber auch im Umgang mit Giften wird er geschult. Magisches Beiwerk sind meist geprägte Runenstäbe (*Macht über die belebte Natur, Macht über Menschen* und *Macht über Magische Wesen* sowie *Lähmung, Vereisen, Versteinern, Wachsen* und *Schrumpfen*). Magische Wesen und monströse Kreaturen müssen aufgespürt und möglichst unbeschadet eingefangen werden. Großfänger genießen einen fast ebenso guten Ruf wie Gladiatoren, denn sie sorgen schließlich für außergewöhnliche Kämpfe. Der Name eines Großfängers wird bei einem besonderen Kampf meist zu Beginn verkündet. Die Beziehung zwischen Großfängern und Gladiatoren ist aber durchaus ambivalent. So wurde jüngst ein Fall bekannt, in dem der bekannte Großfänger **Abaddon** einen Rivalen im Kreise der Gladiatoren dadurch beseitigen konnte, indem er ihn einen steinalten Mantikor unterjubelte.



Alles unter dem Himmel - KanThaiPan

von Jakob Richter



„Die Kunst der Täuschung ist das Wesen des Krieges:
Darum täusche der Starke Schwäche vor;
der zur Tat Schreitende, Tatenlosigkeit"
- Meister SunTsu -

KanThaiPan schläft. Unter den Ländern *Myrkgards* ist es der schlafende Riese. In sich gekehrt, sammelt es seine gewaltigen Kräfte. Das Erwachen KanThaiPans kann die Geschichte ganz *Myrkgards* verändern.

Nach den Götterkriegen ist auf KanThaiPan ein Schatten gefallen. Aber er ist hier nicht so dunkel, nicht so lang und nicht so tief, wie in anderen Ländern der gequälten Welt. In KanThaiPan gibt es keine Menschenopfer, hier wüten keine Dämonenheere, hier leben keine Chaosbiester und hier werden keine Götzen angebetet. Die jahrtausendealten Reisfelder wurden nicht hoffnungslos verwüstet, im Gegenteil die Bevölkerung ist relativ wohlhabend und zufrieden.

Das Alter des Reiches

KanThaiPan würde vor genau 9988 Jahren gegründet. Diese Zahl haben die kanthaipanischen Historiker gewissenhaft errechnet: Sie ergibt sich aus der Tatsache, daß ein guter Herrscher immer von seinem siebzigsten bis zu seinem hundertsten Lebensjahr, also genau 30 Jahre, herrscht. Man muß demnach nur die Anzahl der guten Kaiser mit 30 multiplizieren und die Herrschaftsjahre der wenigen schlechte Kaiser hinzuzählen, um zu wissen, wie alt KanThaiPan wirklich ist. Glücklicherweise wurde die Anzahl der guten Herrscher vom Ministerium für Familienangelegenheiten kanonisch auf 293 festgelegt, so das Streit nur noch über Herrschaftszeiten der schlechten Kaiser entstehen kann. Die Historiker sind sich inzwischen weitgehend einig, daß in der langen, ruhmreichen Geschichte KanThaiPans insgesamt immerhin 198 Jahre lang schlechte Kaiser geherrscht haben. So errechnet sich das Alter des Reiches demnach aus 293 gute Kaiser multipliziert mit 30 Herrschaftsjahren, plus 198 schlechte Herrscherjahre, zusammen also 8988 Jahre, wozu selbstverständlich noch die 1000jährige Herrschaft des Großen Ho hinzuzurechnen ist. Man befindet sich heute also im Jahr 9988 nach Reichsgründung und wird in 12 Jahren die 10.000 Jahrfeier KanThaiPans begehen.

Das Land der KanThai

Das Land blickt auf eine ruhmreiche Geschichte zurück. Die schlimmen Jahre der Götterkriege hat man an der Seite der eigenen Lichtgötter siegreich überstanden - Zweifler meinen „unbesiegt" überstanden. Die nach dem Krieg eingefallenen Dämonenhorden hat man komplett vertrieben - Zweifler meinen: „jedenfalls die meisten". Die Bauern im Land haben genug zu Essen - Zweifler meinen: „jedenfalls öfter als anderswo". Die Händler sind wohlhabend - Zweifler meinen: „sie sind Kriegsgewinnler". Die Beamten sind tatkräftig - Zweifler meinen: „bei entsprechenden Summen". Und schließlich herrscht der erhabene **YueTi**, der Jadekaiser, gerecht - Zweifler meinen: „möge er 10.000 Jahre Leben!".

Im Vergleich mit praktisch allen anderen Ländern *Myrkgards* geht es KanThaiPan im großen und ganzen sehr gut. Und dies ist auch den meisten KanThai bewußt - sie leben in einem reinen, gesegneten Land. Diese günstigen Bedingungen haben dazu geführt, daß KanThaiPan heute das bei weitem bevölkerungsreichste Land *Myrkgards* ist. Knapp 10.000 Jahre nach der Gründung des Reichs durch den großen Ho, leben heute mehr als 40 Millionen Menschen[1] in KanThaiPan. Diese für *Myrkgard* Verhältnisse gigantische Bewohnerzahl ist ein nicht zu

[1] Jeder *Myrkgard* Kenner wird bei dieser Zahl wahrscheinlich erstaunt sein. Orientierungspunkt für die Bevölkerungszahl sind Fläche und Bevölkerungszahl des klassischen irdischen Chinas. Auf dem absoluten Höhepunkt seiner Macht um 1750 hatte das klassische China etwa 250 Millionen Bewohner auf einer Fläche die, Wüsten, Dschungel und Hochgebirge abgezogen, in maximal dem doppelten der Fläche KanThaiPans entsprach. Orientierungspunkt für die Zahl ist aber nicht dieses Datum, sondern vielmehr das Jahr 1450 als die Ming Dynastie mächtig war. Dieses Datum entspricht etwa 2400 Jahre Chinesischer Geschichte und korrespondiert deshalb ausgezeichnet mit den rund 2400 Jahren kanthaipanischer Geschichte. Zu diesem Zeitpunkt lebten etwa 100 Millionen Menschen in einem sogar noch kleineren chinesischen Gebiet. 40 Millionen Bewohner sind deshalb eine realistische und keineswegs zu hoch angesetzte Bevölkerungszahl für KanThaiPan.

unterschätzendes Machtpotential. Auf die Größe des Landes und den Bevölkerungsreichtum gründet sich auch der mystische Namen KanThaiPans: *TianXia*, was nichts anders heißt, als „*Alles unter dem Himmel.*“ Aus Sicht der KanThai ist KanThaiPan das Zentrum der Welt und auf lange Sicht das einzige Land, von dem aus das Licht nach *Myrkgard* zurückkehren kann.

Auf dem ersten Blick ist das ein unglaublich hochmütiger Anspruch, der sich aber bei genauerer Betrachtung, als geradezu unglaublich eingeschränkt erweist: Wenn KanThaiPan „Alles unter dem Himmel“ ist, dann ist auch alles außerhalb nichtig - und somit auf tiefgreifende Weise für die KanThai völlig unwichtig. Nichts könnte die Bedeutung Kan ThaiPans in *Myrkgard* besser beschreiben als die doppelte Lesart von TianXia: Es ist „Alles unter dem Himmel“ und deshalb kann der Gigant sicher in sich selbst ruhen!

Sprache KanThaiPans

Die Gebrauchssprache KanThaiPans ist das *KanThaiTun*. Sie wird im täglich Leben von allen Schichten gebraucht und in verschieden Landesteilen in ausgeprägten Dialekten gesprochen, so das ein Einheimischer die Herkunft eines KanThai leicht erkennen kann. Man unterscheidet drei große Dialektgruppen: das *TsaiTun* - gesprochen im TsaiChenTal, das *KungHoWen* - gesprochen im Osten, sowie das *ChihTun* - gesprochen in den neuen südlichen Provinzen. KanThai aus der Unterschicht sind oft kaum in der Lage, *KanTaiTun* zu sprechen und beherrschen die Hochsprache nur mit **Sprechen: KanThaiTun** mit **–2.** Besonders ausgeprägt ist der ChihTun Dialekt, der in den neuen Provinzen des Südens gesprochen wird und viele Lehnwörter aus dem *PiaoPau* enthält. PiaoPau Muttersprachler bzw. KanThaiTun Muttersprachler beherrschen ChihTun deshalb nur um **–4** schlechter als ihre Muttersprache. Außer den schon erwähnten *PiaoPau* spricht auch das Volk der *Yü*, eine völlig eigene Sprache, die extra erlernt werden muß. Schließlich gibt es seit der Machtübernahme der Huang noch eine besonders altertümliche Form des *KanThaiTun* als Kaiserliche Amtssprache: das *TianXiaTun*, welches praktisch nur am kaiserlichen Hof und bei Staatsakten verwendet wird.

Die KanThai

Die Bewohner KanThaiPans sind normal gewachsen, weswegen ihnen die menschlichen Bewohner Vesternesses und des Zweikronenreiches allgemein als tapsige Hünen erscheinen, haben eine gesunde gelbliche Hautfarbe und leicht geschlitzte Augen. Die allermeisten Ausländer sind in KanThaiPan deshalb ohne weiteres zu erkennen - was für den kanthaipanischen Geheimdienst sehr beruhigend ist.

Der allergrößte Teil der KanThai sind Bauern, Tagelöhner und kleine Handwerker; darin unterscheidet sich das Land kaum von den anderen Ländern *Myrkgards*. Sie arbeiten auf den Baumwoll- und Hirsefeldern, den Tee- und Zuckerrohrplantagen, pflegen Maulbeerbäume und schlagen Bambus. Ihr Arbeit bildet die Grundlage des großen Wohlstandes KanThaiPans. Und der Wohlstand ist in der Tat beträchtlich, denn dadurch, daß KanThaiPan von den unmittelbaren Schlachten der Kriege gegen die Verräter und der Götterkriege praktisch vollkommen verschont wurde, gibt es keine „magisch verseuchten“ Gegenden und auch die Ordnung der Hölle ist - anders als auf *Ljosgard* - erhalten geblieben, sodaß KanThaiPan kaum von Geistern heimgesucht wird. Zudem haben Landwirtschaft und Bauern traditionell eine sehr, sehr große Bedeutung im Land: Seit Bestehen des Reichs wird rund um das Schattenmeer und in den Ebenen am KungHo die ertragreichste und arbeitsintensivste Feldfrucht *Myrkgards* angebaut - der Reis. Schon vor etwa 1500 Jahren hat man aus Minangpahit neue Sorten eingeführt. So können die Bauern zwei, im Süden sogar drei Ernten jährlich einfahren - eine der Voraussetzungen für KanThaiPans rasantes Bevölkerungswachstum.

Der Reisertrag ist normalerweise so groß, daß nicht nur die Bevölkerung ständig wächst, sondern auch große Mengen nach Aran und Minangpahit exportiert werden können. In ganz *Myrkgard* sind die Preise, die sich für Lebensmittel erzielen lassen, aufgrund der Verehrung lebenskraftverzehrender, dämonischer Götter und des Verschwindens zahlreicher Fruchtbarkeitsgötter im Vergleich zu *Ljosgard* hoch, sehr hoch. Das macht den Reishandel zu einem sehr einträglichen Geschäft, bei dem im wesentlichen verschiedene Metalle ihren Weg zurück ins Reich finden, da KanThaiPan selbst insgesamt gesehen relativ metallarm ist.

Angesichts der überragenden Bedeutung der Landwirtschaft ist das Leben in KanThaiPan im wesentlichen vom bäuerlichen Kalender geprägt: Die wichtigsten Feste richten sich nach Aussaat und Ernte, die Fruchtbarkeitsgöttin TsaiChen steht in höchsten Ehren. Jede Herrschaft, die die bäuerliche Grundlage der Gesellschaft mißachtet, ist zum Scheitern verurteilt. Die wachsende, wenn auch immer noch kleine Schicht der Händler, Großgrundbesitzer, des Adels und der Beamten tut gut daran, den Bauern

wenigsten formal den Zugang zur Macht zu ermöglichen. Das geschieht über Beamtenprüfungen, die ein Mal im Jahr im ganzen Reich abgehalten werden. Ihr Bestehen garantiert allen Bewerbern den nahezu unbegrenzten sozialen Aufstieg. Natürlich sind gebildete Bewerberinnen und Bewerber im Vorteil, aber immer wieder gelingt es auch sehr begabten Bewerbern aus den Unterschichten in den Beamtenstand aufzusteigen. Gerade über die Art und die Schwierigkeit der Beamtenprüfung gibt es deshalb immer wieder heftige politische Auseinandersetzungen. In extrem Fällen kann es sogar vorkommen, daß ganze Provinzen in Aufruhr geraten, wenn die Prüfungen von den herrschenden Beamten zu ungerecht durchgeführt werden. Das ist, weit vor den seltenen Hungersnöten, die häufigste Ursache für Unruhen im Reich.

Trotz möglicher Unruhen ist eines aber für jeden KanThai unbestritten: Der YueTi ist der unumschränkte Herrscher des Landes. Seine göttliche Stellung ist unangreifbar. Die schlichte Existenz des YueTi garantiert Wohlergehen und Wohlstand im Land - jedenfalls, solange er sich an die Tradition und die Riten hält und tugendhaft lebt. Die Kaiserfamilie Huang hat die Form der Herrschaft über Traditionen zur Perfektion getrieben.

Geld

So viel wird im Reich angeboten, daß niemand über genug Münzgeld verfügt, um all das kaufen zu können. In die Mitte jeder Kupfermünze ist ein kleines, viereckiges Loch gestanzt, so daß sie mit anderen auf eine Schnur gezogen werden kann. Bei Geldwechslern, die als vertrauenswürdig und zuverlässig gelten, können Münzen in Gold- und Silberbarren eingetauscht werden. Doch Münzen und Edelmetall sind schwer. Wer die Schätze KanThaiPans kaufen wollte, der müßte zentnerweise Geld mit sich herumschleppen. Schon vor 1000 Jahren haben die Herrscher daher „fliegendes Geld" ausgegeben: papierene Kreditbescheinigungen der Staatsverwaltung, ausgestellt für Kaufleute. Die Bescheinigungen konnten überall im Reich gegen Münzgeld eingetauscht werden.

Doch erst die Huang haben aus diesen Bescheinigungen echtes Papiergeld gemacht. Die kaiserlichen Drucker verwenden Druckstöcke für fünf Farben mit golden, schwarzen und grünen Ziffern und Zeichen, einem zinnoberroten Kreissymbol und alles auf einem indigoblauen Untergrund. Sie verzieren die Noten mit komplizierten abstrakten Mustern sowie Darstellungen von Stadttoren. Zum Papier aus Maulbeerbaumrinde wird Seide hinzugegeben, zudem ist jede Geldnote datiert und nur drei Jahre lang gültig - sämtliches Maßnahmen, um es Geldfälschern so schwer wie nur möglich zu machen.

Der Krieg der zwei Richtungen

„Er liebt das Yin so sehr! Reißt ihm die Nieren heraus und gebt sie den Schweinen zum Fraß! Das paßt zu seiner verderbten Moral..."
- Kaiser Ting Mang, als er die Hinrichtung seines Neffen befahl -

Seit den Götterkriegen haben in KanThaiPan nur zwei Dynastien geherrscht. Die **Mang** und ab 2124 nL die **Huang**. Zunächst war das Geschlecht der Mang aus den fürchterlichen Wirren im Krieg der Götter gestärkt hervorgegangen, denn die kanthaipanischen Lichtgötter hatten den Krieg überlebt.

Tatsächlich haben die KanThai unter großen Opfern einiges zu diesem Teilerfolg auf ihrem Boden beigetragen. Seit dieser ruhmreichen Zeit kennt die kanthaipanische Mythologie viele neue Helden. Unter ihnen befinden sich zahlreiche Mang, von denen einige sogar „vergöttlicht" wurden. Die kaiserlichen Familienmitglieder nahmen ihre Pflicht, dem Volk ein leuchtendes Vorbild zu sein und unermüdlich für die guten Götter zu kämpfen, tatsächlich sehr ernst.

Letztlich führte die Götterkriege aber zu einer fatalen philosophisch magischen Radikalisierung. Die finsteren Kräfte zwangen viele Herrscher und Helden dazu, einseitige Maßnahmen zu ergreifen, um die Kräfte von **Yin** oder **Yang** im vollen Umfang auf ihre Gegner lenken zu können. Schon immer waren in KanThaiPan Philosophie und Magie untrennbar miteinander verbunden. So kam es, daß die massive Anwendung von einseitigen Yin- oder Yang-Zaubern auch zu einer ideologischen Polarisierung des Landes führte - eine für die eigentlich traditionell auf einen Ausgleich bedachte kanthaipanische Gesellschaft schwer zu verkraftende Tatsache war.

Magische Schulen, die einseitig Yin- oder Yang-Zauber lehrten, hatten großen Zulauf, KiDo Stile wurden bis zum extrem radikalisiert, die Urtöne *Roter Pirol* und *Schwarzes Horn* erklangen in ihrer stärksten Form. Unter dem Druck der finsteren Übermacht wurde den extremsten Lösungen gehuldigt. Je radikaler die Maßnahme, desto mehr Erfolg versprach sie. Im Laufe der Zeit brachte diese Entwicklung immer intolerantere und einseitiger denkende Menschen hervor. Dem „Reich der Mitte" war die philosophisch moralische Mitte abhanden gekommen.

So kam es, daß sich in der Kaiserfamilie und in zahlreichen Beamtenfamilien, ausgesprochene Yin- oder Yang-Familienlinien bildeten. Diese Gruppen verdrängten die bekannte Tatsache, das Yin und Yang sich gegenseitig bedingen und immer im **Dao** vereint sind. Yin- und Yang-Familienlinien traten im Gegenteil in ein immer stärker werdendes Konkurrenzverhältnis: Ab etwa 2000 nL wurde aus dem Streit zwischen den Yin- bzw. Yang-Anhängern ein regelrechter kalter Krieg über die wahre philosophisch-magische Grundausrichtung: Der **Krieg der zwei Richtungen**.

Es war eine fürchterliche Zeit, Bruder verdächtigte Bruder, Eltern verstießen ihre Kinder und in zahlreichen Fällen schickten sich Familienmitglieder gegenseitig ganze Meuchelmörder Horden. Es war die dunkle Zeit der Denunzianten, Intriganten und NinYa. Und die Kaiserfamilie unternahm nichts, diesen fürchterlichen Zustand zu beenden. Im Gegenteil, je nachdem, welche Richtung der Familie gerade herrschte, wurden Andersdenkende grausam ermordet.

Natürlich war auch den Feinden des Reichs der Krieg der zwei Richtungen nicht entgangen. Kan ThaiPan war moralisch und magisch aus dem Gleichgewicht geraten und deshalb ein leichtes Ziel für seine Gegner. So kamen zur der Atmosphäre des Terrors zahlreiche Überfälle der Sritras und unerklärliche Angriffe grausamer Dämonen, die aus Valian geschickt wurden. Mißernten und Naturkatastrophen häuften sich, das Reich drohte im Chaos zu versinken. In dieser Situation wurde KanThai Pan nur durch seine glückliche geographische Lage geschützt. Direkte feindliche Grenzen hatte man nur mit Sritara und den Echsen gelang es aufgrund der für sie unfreundlichen Natur, nicht weit nach Kan ThaiPan einzudringen. Das Reich hielt trotz der inneren Wirren stand.

Erstaunlicher Weise war es die Institution, die besonders tief in den Schrecken verstrickt war, aus der schließlich die Rettung erwuchs: Das **Ministerium für Familienangelegenheiten**. Ursprünglich damit betraut, ständisch-familiäre Angelegenheiten der führenden Familien des Reichs zu regeln, war es im Krieg der zwei Richtungen zu einem grausamen Manipulationsinstrument geworden, das Eltern ihre Kinder wegnahm, Eheleute gegen ihren Willen schied und Toten die letzte Ruhe versagte, je nachdem welche Richtung gerade den Minister stellte. Das Ministerium trug den Terror des Kriegs der zwei Richtungen bis in die intimsten Familienbeziehungen.

Eine konservative Kaiserin

Eine Änderung trat erst ein, als die junge, dennoch geniale Beamtin **Zetian Huang** zur Ministerin für Familienangelegenheiten wurde. Trotz ihrer 33 Jahre war Zetian Huang so extrem konservativ, daß sowohl die Yin als auch die Yang Richtung ihre einseitige Denkweise für eine besonders radikale philosophische Wendung ihrer eigenen Grundhaltung hielten und deshalb ihre Ernennung zur Ministerin begrüßten. Dabei übersahen sie in ihrer Engstirnigkeit eine der wichtigsten Grundregeln kanthaipanischer Philosophie: Konservativ ist in KanThaiPan traditionell immer die ausgleichende Position, in der sich Yin und Yang ergänzen. So machte sich Zetian Huang unter dem Banner des allerextremsten Konservativismus daran, durch ausgleichende Maßnahmen für sich eine Machtbasis in der Mitte der kanthaipanischen Gesellschaft zu schaffen.

Mit ihrer - paradoxerweise - neuen konservativen Ideologie des *„ehrlichen Zitats“* gelang es Zetian Huang, die extremen Yin- und Yang-Anhänger auf dem Feld zu schlagen, auf dem sie sich unverwundbar wähnten: Der Ideologie. So bestechend war ihre Philosophie, so überzeugend ihr *„ehrliches Zitat“*, daß sie die Inquisitionsabteilung des Ministeriums für Familienangelegenheiten zu einer schlagkräftigen Armee ausbauen konnte, die in mehreren regelrechten Feldzügen die „Extremen“ besiegten und Zetian Huang den Weg zum Drachenthron öffnete - sie wurde die erste YüTi (Jadekaiserin).

Seit dieser Zeit ist das höchste Gut der kanthaipanischen Gesellschaft der „Weg der Mitte“, was zahlreiche konkrete Auswirkungen im Leben der Kan Thai hat: Alle religiösen und philosophischen Schulen, die sich zu sehr mit einer extremen Richtung beschäftigen, z.B. den Yang gefälligen Feuergöttern, werden mit äußerstem Mißtrauen betrachtet. Auch die KiDo Stile *SchuruKatai* (Yang) und *SchuruYasu* (Yin) sind praktisch vollständig von gemischten Stilen (wie den *SchuruMazu*) verdrängt worden.

Ausgewogenheit und Ausgeglichenheit sind heute die höchsten Tugenden im Staat der Huang, was aber nicht mir Untätigkeit zu verwechseln ist. Die Huang fördern Künste, Wissenschaften und Magie in aus-



Das ehrliche Zitat

„ehrlichen Zitats" - was immer das sein mag! Als Spion könnte man wahnsinnig werden in KanThaiPan!"
- ein valianischer „Reisender" -

Im Laufe der Jahrhunderte ihrer Herrschaft hat die Kaiserfamilie Huang ihre konservative Herrschaftsphilosophie zu einem brillanten Herrschaftsinstrument entwickelt, daß nicht nur die Gesellschaft KanThaiPans stabilisiert, sondern sie auch noch gegen äußere Feinde schützt. Das ganze philosophische Gedankengebäude, auf das sich die Herrschaft der Huang stützt, ist in seinen theoretischen Grundannahmen und Axiomen einer eigenen Logik verpflichtet, die es Ausländern überaus schwer macht, die kanthaipanische Politik zu verstehen. Vordergründig handelt es sich um eine extrem konservative Philosophie, in der nur gilt, was durch überlieferte Traditionen, die sich insbesondere auf die **Fünf Klassiker** berufen, vorgesehen ist. Damit sollte eigentlich das intensive Studium der „Fünf Klassiker" ausreichen, um die Art der Herrschaft zu begreifen: Welch ein typisch westlicher Irrtum!

Die erste Jadekaiserin Zetian Huang erkannte, daß der Kern jeder Tradition die durch dauernde Wiederholung verfremdete lebendige Geschichte ist. Kurz Traditionen sind nichts anderes als ständige Zitate der Überlieferung. Zetian Huangs Menschenbild war im Krieg der zwei Richtungen von der aufrichtigen Wertschätzung der Tugend, der Ehrlichkeit und der Erkenntnis geprägt worden, daß absolute Wahrheit zwischen Menschen - wie zwischen Yin und Yang - nie erreicht werden kann. Vielmehr müsse es darum gehen, den rechten Mittelweg - das Dao - zwischen den Extremen zu gehen. Insofern verwarf sie eine absolute, eine wahre Auslegung der „Fünf Klassiker" als nicht dem Dao entsprechend. Echter Konservativismus, der sich auf die Traditionen KanThaiPans, wie sie vom Golden Volk überliefert wurden, beruft, kann deshalb nur durch solche tugendhaften Menschen erreicht werden, die die Fünf Klassiker nicht absolut setzen. Eine solche Auslegung der Fünf Klassiker beruft sich deshalb nicht auf das notwendig einseitige - und damit dem Dao widersprechende - Wort ans sich, sondern *„zitiert ehrlich"* die Schriften.

Zetian Huang stellte in das Zentrum ihrer Überlegungen also das *„ehrliche Zitat"*. Ein *„ehrliches Zitat"* ist keine simple Wiederholung der Klassiker - das wäre das Wort an sich -, sondern eine ethisch aufrichtige Interpretation der Fünf Klassiker. Ein *„ehrliches Zitat"* kann wiederum selbst *„ehrlich zitiert"* werden und so eine eigene philosophische Traditionslinie bilden. Da nun die Fünf Klassiker der Kern der kanthaipanischen Tradition sind, unterliegen sie an erster Stelle den Traditionen der *„ehrlichen Zitate"*. Ein wahrhaftig Konservativer ist also ethisch verpflichtet, die Traditionslinien der Fünf Klassiker und damit die kanonischen Bücher selbst mit den Traditionslinien der *„ehrlichen Zitate"* abzugleichen. Faktisch verändern sich dadurch die Fünf Klassiker oft! So wird durch das *„ehrliche Zitat"* immer wieder verdeutlicht, wie die jahrtausendealte Tradition KanThaiPans tatsächlich war und vor allem ist. Die Tradition wird paradoxerweise ständig verändert.

Die Anpassung der Fünf Klassiker an die Tradition der *„ehrlichen Zitate"*, ist heute eine der zentralen Herrschaftsaufgaben des YueTi. So zeigt sich der Kaiser als vornehmster Konservativer des Reichs. Traditioneller (!) Weise findet diese Anpassung in Abstand von mehreren Jahren unter Vorsitz des Kaisers auf einer großen Versammlung der Gelehrten KanThaiPans in der **Halle der höchsten, harmonischen Tradition** im Kaiserpalast von AnLan statt. Auf Grund der Bedeutung der Fünf Klassiker sind diese Versammlungen immer Orte von fein gesponnen Intrigen und epischen rhetorischen Wortgefechten mit *„ehrlichen Zitaten"*. Es reisen ganze magisch philosophische Schulen an, um ihre *„ehrlichen Zitate"* zur Grundlage der Fünf Klassiker zu machen. In den letzten Versammlungen hat es sich sogar eingebürgert, die eigenen Zitate durch experimentelle magisch-wissenschaftliche Vorführungen zu untermauern. Auf diesen großen Gelehrtentreffen zeigt sich der kanthaipanische Konservativismus in seiner delikatesten und erhabensten Form!

Der besondere kanthaipanische Konservativismus im Sinne des *„ehrlichen Zitats"* ist also eine notwendig flexible Herrschaftsphilosophie, die nach westlichen Maßstäben geradezu fließenden Charakter hat. In ihren Auswirkung ist diese Philosophie aber nur zu verstehen, wenn man die verschiedenen Auslegungen von *„ehrlichen Zitaten"* in ihrem historischen Zusammenhang begreifen kann - für einen Ausländer eine mehr oder weniger unmögliche Aufgabe. Da sich aber die gesamte Politik KanThaiPans an den *„ehrlichen Zitaten"* ausrichtet, ist sie für Fremde extrem schwer zu verstehen, zu prognostizieren oder gar zu beeinflussen. Kanthaipanische politische Winkelzüge werden deshalb im Ausland oft als völlig verrückt und zunächst unlogisch angesehen, sind aber am Ende wegen ihrer - im westlichen Sinne - außerordentlichen Flexibilität in den meisten Fällen überaus effektiv.

gesprochen großzügigem Umfang. Es gilt als Tugend, Dinge zu erfinden, die die Welt noch ausgeglichener machen. Und bei wirklich radikalen Veränderung findet sich irgendwann schon ein *„ehrliches Zitat"*, das die lange Tradition der Erfindung bezeugt.



Die Ordnung der Provinzen

KanThaiPan teilt sich in die östlichen und westlichen Provinzen links und rechts des PanKuTun. Der Osten gliedert sich in die außerordentlich fruchtbaren und friedlichen nördlichen Provinzen rund um das Becken des KungHo (**Tschi**, **Tschu**, **Wei** und **Sun**), das bergige **PanKuSchan** und die ebenfalls sehr fruchtbaren Provinzen am Schattenmeer (**Sui** und **Chan**). In diesen Provinzen verläuft das Leben ruhig und in sehr geordneten Bahnen. Ein groß Teil der Reisproduktion findet hier statt, entsprechend dicht besiedelt sind diese Provinzen. Wer KanThai Pan von seiner wohlhabendsten und entwickeltsten Seite kennenlernen will, bereist den Osten. Der kaiserliche Kanal verbindet Schattenmeer und Meer der Seejungfrauen. Selbst hochseetüchtige Dschunken können dieses Meisterwerk der Technik mit seinen zahlreichen Schleusen befahren.

Im Süden an die östlichen Provinzen schließen sich die von zahlreichen Kanälen durchzogene ehemalige Sumpfprovinz **PiaoPau** und die Dschungelprovinzen **ChihChan** an, die beide an den mächtigen Sairapana-Fluß grenzen. In der Mitte zwischen den östlichen Provinzen am Schattenmeer und den Provinzen am Meer der Seejungfrauen liegen in und an den JinHuaSchan die wildromantische Bergprovinzen **Yü** und das liebliche **Husu**.

An der grundsätzlichen Gliederung der östlichen Provinzen hat sich seit Jahrtausenden nichts geändert. Einzig die Provinzen PiaoPau und ChihChan sind seit den Götterkriegen hinzugekommen. Piao Pau wurde direkt nach den Götterkriegen dem Reich eingegliedert, als es nur mit Hilfe der Zauberinnen der PiaoPau gelang, den ersten Überfall aus dem empyrëischen YenXuLu abzuwehren (s.u.). Die Provinz ChihChan ist eine Eroberung aus der Spätzeit der Mang Dynastie, als man die minangpahitischen Perang Mati für eine größere Gefahr hielt als die Sritras und mit einiger Energie gegen Minangpahit Krieg führte. Natürlich hat man die eroberten Ländereien nicht zurückgegeben, als sich die Beziehungen wieder besserten. Allerdings ist ChihChan auch heute noch eine Militärprovinz, die direkt dem Kaiser unterstellt ist. Hier lebt man so nahe an Sritara, daß praktisch täglich mit Überfällen zu rechnen ist. Der größte Teil der kaiserlichen Armee ist in Chih Chan und in der am westlichen Ufer des Sairapana liegenden Provinz **JeSchaSchan** stationiert. Beide Provinzen stehen deshalb im Ruf, ein rauhes Pflaster zu sein.

Durch die hohen Pässe des PanKuTun und das Schattenmeer abgetrennt liegen die westlichen Provinzen, die sich prinzipiell wiederum in die fruchtbaren wie friedlichen Provinzen längs des TsenChai und die gefährdeten Ebenen am Schattenmeer und am Sairapana gliedern. Hier hat es nach dem Machtantritt des Geschlechts der Huang eine Verwaltungsrestauration gegeben, was eine Benennung der Provinzen schwierig macht.

Die „Verwaltungsrestauration der Huang" hatte zur Folge, daß die seit der Tschu-Dynastie vor 2900 Jahren bestehenden Grenzen der Clanländereien in



AnLan - die Hauptstadt

Mitten in der Provinz Husu liegt die uralte Reichshauptstadt **AnLan**. Sie gehört traditionell nicht zur Provinz Husu, sondern untersteht allein den direkten Nachfolgern des mythischen Gründer KanThaiPans, des „Großen Ho", also dem erhabenen Jadekaiser höchstselbst. AnLan ist ein Moloch, geduckt hinter Mauern und unter Dächern, zerfasert in einem Chaos, das einer Residenz des Himmelssohnes eigentlich unwürdig ist. Eine Stadt, die über die Ufer getreten ist wie der TsaiChen. Heimat für eine Million, vielleicht auch zwei Millionen Menschen - jede Volkszählung ist am nächsten Tag schon wieder falsch. Sie zieht sich auf etlichen Kilometern am Fuße der JinHuaSchan entlang. Fluß und Kanal verbinden die Stadt mit dem Schattenmeer und dem Meer der Seejungfrauen.

AnLan ist angeblich die älteste Stadt des Reichs, doch erst als die Stadt von den traditionsversessenen Huang zur kaiserlichen Residenz gemacht wurde, ist aus der Ruinenstadt fast über Nacht eine Metropole geworden. Mit den Herrschern sind deren Frauen und Konkubinen gekommen, die Eunuchen, die Palastgarde und die Astronomen. In der Stadt amtieren auch die Ministerien, in denen mindestens ein Fünftel der etwa 16.000 Beamten des Reiches arbeiten.

Hier organisieren sich die Kaufleute zu Gilden, so die Reis-, die Fisch-, die Schweine-, die Schmuck- und Antiquitätenhändler. Hier bilden die Handwerker Zünfte: Jadeschleifer, Kammacher, Goldschmiede, Papieraufzieher, Klebstoffkocher, Lackmeister und Scharniermacher. Hierher kommt, wer Talent hat - Gelehrte, die auf eine Karriere in der kaiserlichen Akademie hoffen, Dekorationsmaler. Jongleure, Geschichtenerzähler, Landschaftsmaler, Bogenschützen, Dialekt-Imitatoren, Köche und professionelle Schachspieler.

Und wer nicht mehr besitzt als seinen Willen, sich irgendwie durchzuschlagen, der brennt Ziegel in den großen Manufakturen oder rührt die Glasuren für Dachziegel an, der schleppt Sänften oder eilt als Bote durch die Gassen, der putzt in den Weinhäusern den Boden oder bietet dort seinen Körper an.

Eine Stadt in der Stadt ist **Zijincheng**, Die verborgene purpurne Stadt, der Sitz des YueTi, das Zentrum von *TianXia*. Hier laufen die Fänden der Macht zusammen, hier residieren die kaiserlichen Ministerien, hier steht auf einem 600 Fuß hoch aufgeschütteten künstlichen Hügel die „Halle der höchsten harmonischen Tradition", in der in epischen Wettstreiten mit *„ehrlichen Zitaten"* die spirituelle Grundlage KanThaiPans immer wieder erneuert wird. Zijincheng ist der geistige Mittelpunkt KanThaiPans.

die angeblich authentischen Grenzen der Provinzen des Geschlechts der Ki umgewandelt wurden. Da die Ki vor über 3000 Jahren herrschten, sind Provinznamen eingeführt worden, die praktisch keinerlei Erinnerungswert haben. Nach offizieller Lesart heißt beispielsweise die Provinz zwischen ChangAn und KuAnTsai heute **JiangDong**, die Bewohner sprechen aber nur vom Pfirsichland. Die nördlichsten Hirseprovinzen heißen nun **Xianbei**, die ehemaligen Provinzen des Monomitoclans um Yüe Tsin heißen offiziell **Dian**, die auf der anderen Seit des TsaiChen liegenden ehemaligen Ländereien des Phönixflügelclans sind zur Provinz **ZongZhu** geworden.

Mitten in ZongZhu liegt „die zweite Hauptstadt" **ChangAn**. Sie ist wie AnLan nur dem Kaiser selbst unterstellt. Hier residiert der ShiDoscha, der Stellvertreter des Kaiser im TsaiChen Tal. **Ichiro Mitsutaka**, der herrschende ShiDoscha, ist hoch in den Siebzigern und man erwartet, daß er bald „hundert wird" - dh nach erfüllter Amtsführung traditionsgemäß abtritt. Die Familie des ShiDoscha ist als „befreundete Familie" über Kreuzheirat mit dem Kaisergeschlecht der Huangs verbunden. Wechseln die Huangs die „befreundete Familie", heißt das nichts anderes, als daß es eine neue ShiDoscha Familie gibt. Das ist aber in Zukunft nicht zu erwarten. Die Familie Mitsutaka herrscht sicher in ChanAn.

Seit sich die politischen Verhältnisse mit Aran nach der Verlobung von **AngPaiLung Huang** mit Schah in Schah Raschid so überaus positiv entwickelt haben, hat man die Militärprovinz am ChüanMon-Paß aufgelöst und in eine normale Provinz umgewandelt. Südlich davon schließt sich die Provinz **Toganoo** an, in der der berühmteste Tee des ganzen Reichs angebaut wird. Diese bergige Provinz ist eines der wenigen Länder, das nicht von der Verwaltungsrestauration der Huang betroffen wurde. Wohlmeinend blickt das ganze Reich auf diesen extrem konservativen (und rückständigen) Landstrich: Hier lebt man so abgelegen, daß sich seit den Zeiten der Ki nichts verändert hat - schon gar nicht der Provinzname!

Von den großen Clans konnte einzig der Kirschblütenclan, dank seiner brillanten Historiker „beweisen", daß sein Clanland auch schon zur Zeit der Ki, Kirschblütenland hieß, so daß die unmittelbar an der Mündung des TsaiChen gelegene Provinz den Namen **Sakura** trägt. Böse Zungen behaupten, daß eher die Unterstützung von Zetian Huang im Bürgerkrieg dazu beitrug, daß der Name gleich blieb. In SuiMia, dem zur Großstadt herangewachsenen Stammsitz des Kirschblüten Clans, endet auch die *Straße der Wellen*, die in mühevoller Arbeit an der Steilküste des Schattenmeers entlang von hier nach TsaiChung in Sui gebaut wurde.

Die westlich des Schattenmeers gelegenen Provinzen um HuangFei und MijukiMon heißen inzwischen „wieder" **PeiPan** und **MijukiChan**. Hier hat

man die Provinzreform der Huang am besten angenommen und die alten Clannamen werden fast nicht mehr benutzt. Der Landstrich ist wohlhabend und profitiert in erheblichem Umfang von seiner Lage am viel befahrenen Schattenmeer und den großen Karawanenstraßen in Richtung Aran. Je weiter man allerdings nach Süden kommt, desto martialischer und militärischer treten die Einheimischen auf, denn hier ist man Sritara nahe und von Zeit zu Zeit finden Überfalle der fürchterlichen Echsen statt.

Direkt an den Kirita Bergen liegt die Miltärprovinz JeSchaSchan. Wie ChiChan ist sie schwer befestigt und gilt den meisten KanThai als rauhes, unzivilisiertes Land, das man nur als Puffer gegen die Sritras braucht. Allerdings lebt hier eine großer Teil der zahlreichen Flüchtlinge aus Sritara, die ein eigenes kulturelles Leben entfaltet haben, sodaß die Provinz mit ihrer Mischung aus kanthaipanischer und rawindischer Kultur wahrhaft exotisch ist. Immer wieder finden sich auch mutige Rawindi, die von hier aus zu Überfällen gegen die Sritras aufbrechen, um ihre verlorene Heimat wenigsten teilweise zu rächen. Die KanThai unterstützen solche Angriffe mehr oder weniger offen.

In jüngster Zeit ist die kaiserliche Armee selbst aktiv geworden. Die traditionsreichste - nach westlichem Denken also die neuste - Version der Fünf Klassiker hat ergeben, daß eine Ausdehnung des Reichs zur 10.000 Jahrfeier angemessen sei, weshalb KanThaiPan vor drei Jahren ein starke Garnison in der Ruinenstadt **Ulwar** angelegt hat und sich häufig massive Gefechte mit den Sritras liefert. Dabei setzt das kanthaipanische Militär auch regelmäßig Einheiten mit **ChoKoNus** ein - Repetierarmbrüste, die den Xss'bo der Sritra deutlich überlegen sind. Im konzentrierten Feuer von ChoKuNu Einheiten ist schon mancher Sritra Angriff stecken geblieben - *der Riese streckt sich!*

Glaube und Mystik

Glaube und Mystik im KanThaiPan *Myrkgards* unterscheiden sich nur in einem wesentlichen Punkt von ihren verwandten Religionen und Philosophien im TsaiChen-Tal *Ljosgards*: Es ist das *„ehrliche Zitat"* und die damit einhergehende traditionelle Veränderung der Fünf Klassiker. Auf den göttlichen Weg **ChenMen** und den Ahnenkult haben sich diese Veränderungen aber nicht wesentlich ausgewirkt - sie sind fest im Volksglauben verankert und haben mit der Philosophie *„ehrlicher Zitate"* keine Wandlung durchlaufen. Wesentlich verändert hat sich allerdings die Kosmologie der KanThai, die Bedeutung von Yin und Yang als einzeln wirkende Kräfte wird wegen der Erfahrungen im Krieg der zwei Richtungen praktisch geleugnet und ist ganz hinter das Dao zurückgetreten.

Neue Götter braucht das Land

Wie schon immer, sind die KanThai auch heute noch schnell damit zur Hand, neue Götter einzuführen. Es gilt als Zeichen des Ausgleichs und der Vernunft, für möglichst jedes Problem und jede Lebenslage



Die Verwaltungsrestauration der Huang

„Die traditionslosen Clanpfründe sind aufgelöst!
Ich befehle die Wiedererrichtung der alten Provinzen
meiner Urahnen, der Ki!"
- Zetian Huang (erste regierende YüTi aus dem Geschlecht Huang) -

Als das Geschlecht der Huang die Herrschaft übernahm, war das erste Ziel der neuen YüTi Zetian Huang ihre Herrschaft dauerhaft zu festigen. Da sich die meisten Clans des TsaiChen Tals ihrer Machtergreifung im vorausgehenden Krieg der zwei Richtungen lange und hart widersetzt hatten, war ihr besonders daran gelegen, daß TsaiTchen Tal zu befrieden. Dazu wählte sie ein radikales, aber sehr geschicktes Vorgehen: Als ehemalige Ministerin für Familienangelegenheiten und Erfinderin der *„ehrlichen Zitate"* hatte sie die praktisch unbeschränkte Interpretationshoheit über die Geschichte des Landes. Da sie ihre Herrschaft unter dem Zeichen extremen Konservativismus antrat, argumentierte sie, es sei unbedingt notwendig, die alte Ordnung wiederherzustellen, um zukünftiges Unheil von KanThaiPan abzuwenden. Darin stimmten ihr die Clans des TsaiChen Tals uneingeschränkt zu, denn ihre Provinzeinteilung ging letztlich noch auf die Lehnsstaaten des YueTi WuWangSchi 500 vL zurück. Ohne Zweifel eine sehr alte Ordnung! Zur völligen Überraschung der meisten Clanfürsten erklärte Zetian Huang nun, daß es sich bei dieser Jahrtausende alten Einteilung, um eine „verdammenswerte neumodische Verfremdung" handele, denn selbstverständlich sei die einzig traditionelle Provinzeinteilung die des Großen Ho persönlich! Natürlich war diese „traditionelle" Provinzeinteilung vom Ministerium für Familienangelegenheiten den Wünschen Zetian Huangs entsprechend erforscht worden. Angesichts der unbestreitbaren Autorität des mythischen Gründers KanThaiPans (und der Tatsache, daß die Truppen Zetian Huangs im Bürgerkrieg gesiegt hatten), mußten sich die Clanfürsten des TsaiChen Tals deshalb in eine „Verwaltungsrestauration" fügen, die die politische Struktur des TsaiChe Tals grundlegend veränderte. Die Clanländereien wurden aufgelöst und „alte" Provinzen „wiedererrichtet". Die „Verwaltungsrestauration der Huang" hat bis heute bestand, die neuen Provinznamen werden von der Bevölkerung aber praktisch nicht benutzt.

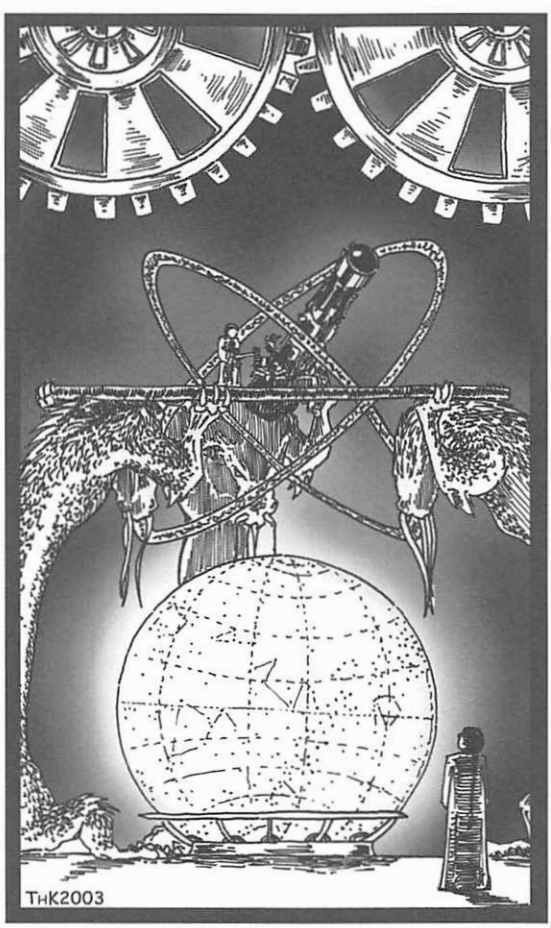


einen anderen Gott anzubeten, da man so nicht erwarten muß, daß einer dieser Götter zu radikal wird, sondern sie sich alle gegenseitig zu einem ausgewogenen Ganzen ergänzen. KanThai, die ihren Blick über die Grenzen hinaus werfen, halten es außerdem aus übergeordneten Gründen für wichtig, auf *Myrkgard* möglichst viele Lichtgötter zu schaffen, um nach den Götterkriegen ein Gegengewicht zu den zahlreichen dunklen Götzen zu schaffen. Ob diese Rechnung aufgeht, ist aber unbekannt.

So sind die Götter KanThaiPans also zahllos! Insbesondere nach den Götterkriegen sind zahlreiche Helden „vergöttlicht" worden, teilweise auch für sehr obskure „göttliche Wunder".

Altbewährtes

Im ganzen Reich einigermaßen durchgesetzt haben sich allerdings die alten Gottheiten **TsaiChen** (F), **WengCheng** (W), **WeTo** (K) und **WuKung** (W (Magie)). Sie anzubeten, gilt in sehr vielen Fällen als erfolgsversprechend, da sie ihre alte Macht über die Götterkriege hinaus bewahren konnten. Die kaiserliche Inquisition des Ministeriums für Familienangelegenheiten achtet allerdings streng darauf, daß keiner dieser Götter zu fanatisch angebetet wird, um den Weg des Ausgleichs nicht zu gefährden.



Zahlreiche rawindische Flüchtlinge sind wegen der Machtübernahme der Sritras nach KanThaiPan eingewandert. Sie haben ihre Religion, den **BotsuDo**, mitgebracht, der sich - wie in *Ljosgard* - auch im KanThaiPan *Myrkgards* großer Beliebtheit erfreut und oft neben den herkömmlichen Göttern verehrt wird.

Alles in allem ist das mystisch-religiöse Gefüge KanThaiPans sehr unübersichtlich und für Ausländer kaum zu durchschauen. Um der Gefahr durch die Finsternis nach den Götterkriegen zu entgehen, hat man hier eben nicht den Weg der religiös-mystischen Radikalisierung gewählt, sondern mit dem *„ehrlichen Zitat"* einen anderen Weg der ethisch-moralischen Festigung gefunden.

Wissenschaft, Politik und Kunst

Das heutige KanThaiPan ist, was landwirtschaftliche Produktivität, Technologie und das Raffinement des Handels betrifft, eines der fortgeschrittensten Länder *Myrkgards*. Der Lebensstandard der Bevölkerung ist höher als im Rest der Welt. Die Philosophie des *„ehrlichen Zitats"* führt dazu, daß die ganze Gesellschaft - trotz (oder gerade wegen) aller konservativen Rhetorik - extrem dynamisch ist.

Das Ideal eines Beamten

Einzigartig ist die Herausbildung einer Elite, deren Macht weder auf religiösen, militärischen oder magischen Institutionen fußt, sonder auf Bildung alleine. Männer und Frauen wie **Sima DongPo** (Familienminister), **Anshi Xiu** (Reichsschatzmeister) und **Pabarta Guang** (Ministerin für das YüanTschi (Empyrëum)) sind nicht nur bedeutende Staatsmänner (und Staatsfrauen), sondern zudem exzellente Dichter, Essayisten, Historiker, Wissenschaftler,

Das empyrëische YenXuLu und die Beschützerin des YüanTschi

Die Kriegermönche der Mang haben in den Götterkriegen das Weltentor in YenXuLu geschlossen und KanThaiPan damit vor einer dämonisch-valianischen Invasion auf diesem Wege geschützt (so wie eine ziemlich unüberschaubare Zahl von neuen „vergöttlichten" Helden geschaffen). In einem unglaublichen Kraftakt wurde damals der ganze Berg, auf dem Yen XuLu stand, abgetragen, damit nichts, aber auch gar nichts an diesen Ort der Finsternis erinnerte. Den Kriegermönchen des WeTo entging dabei aber eine magische Anomalie, die durch die auf empyrëischer Ebene geführten Götterkriege im Umkreis von *Myrkgard* noch erheblich angeregt worden war. Zwar war es den Mönchen gelungen, den eigentlichen Standort des Weltentors zu vernichten, doch beim Bannen des Tores selbst lief durch die Anomalie etwas völlig aus dem Ruder: das Tor schien zunächst gebannt, war aber in Wahrheit nur haltlos geworden. So kam es, daß, Jahre nachdem YenXuLu aufgehört hatte, stofflich zu existieren, aus dem immer noch vorhandenen und einstmals fest verankerten Tor, nun ein unkontrollierbarer Riß zum Empyrëum geworden war, aus dem plötzlich fürchterliche Kreaturen hervorbrachen und das ganze Land verwüsteten. Das **YüanTschi** - Kan ThaiTun für Empyrëum - wurde zum Inbegriff des Schreckens.

Einzig der Wachsamkeit der Zauberinnen der Piao Pau - einer ethnischen Minderheit aus dem Süden Kan ThaiPans - war es zu verdanken, daß es nicht zur Katastrophe kam. Durch ihre Verbundenheit mit der Geister- und Zwischenwelt gelang es ihnen, in einem großen magischen Ritual, den Riß vorläufig zu schließen. Durch diese Tat verbesserte sich der Ruf der Piao Pau bei dem KanThai dramatisch. Einzig ihre Zauberinnen schienen die Garantie dafür zu sein, daß der Spalt geschlossen blieb. Das aber war ein frommer Wunsch, denn gemeinsam mit den „wissenschaftlich" geschulten Magiern der KanThai stellen die Zauberinnen fest, daß zwar das materielle YenXuLu zerstört war, das Tor aber in einer merkwürdigen Form weiter bestand, die nach wie vor ein Weltentor nach KanThai Pan ermöglichte. Schlimmer noch, da dieser Riß seine Verankerung an YenXuLu verloren hatte, bewegte sich dieser „empyrëische Riß" frei durch das Reich! Ob dieses Phänomen daran liegt, daß, wie man in KanThaiPan vermutet, das Empyrëum selbst fließt, oder daran, daß *Myrkgard* quasi im Empyrëum schwimmt, ist im Reich der Mitte bis heute umstritten. Tatsache ist, daß ein potentielles Weltentor permanent durch das Reich wandert und ununterbrochen die Gefahr besteht, daß schreckliche Feinde durch dieses Tor eindringen können.

Angesichts dieser Gefahr wurde umgehend das **ChumenYüanTschi** (in etwa: Ministerium für das Empyrëum) gegründet. Dieses Ministerium hat die Aufgabe, Angriffe aus dem empyrëischen YenXuLu zu verhindern und dessen empyrëische Existenz nach Möglichkeit zu vernichten. Traditionell arbeiten viele Frauen im ChumenYüanTschi und es wird von einer piaopaustämmigen Frau geleitet, da ihnen seit dem ersten Angriff ein besseres Verständnis des empyrëischen YenXuLu zugetraut wird, als kanthaipanischen Männern. Die führenden Beamtinnen des ChumenYüan Tschi sind normalerweise sowohl in den traditionellen magischen Ritualen der PiaoPau als auch der akademischen Magie der KanThai ausgebildet. Mit den Jahren ist es ihnen tatsächlich gelungen, diese besondere empyrëische Erscheinungsform besser zu verstehen, so daß es seit langem nicht mehr zu größeren Angriffen gekommen ist.

Durch die Beweglichkeit der empyrëischen Erscheinungsform ist das ChumenYüanTschi ein sehr ungewöhnliches Ministerium. In AnLan gibt es nur einen kleinen Stab, während der größte Teil des Ministeriums permanent in einer großen Wagenkarawane dem empyrëischen YenXuLu durch das Reich nachreist. Das Ministerium handelt auf direkten Befehl des Kaisers und erfüllt seine Aufgabe mit größter Konsequenz, ohne viel auf die Belange der Gebiete zu achten, durch die es reist. Es handelt sich um eine riesige Gruppe von Zauberern, Beamten und Wachen, die unter größtem Aufwand - mit zahlreichen magischen Apparaturen zur Beobachtung des empyrëischen YenXuLu - in jede Provinz des Reiches reisen kann, wenn es ihre Mission erfordert. Das ChumenYüanChi ist eine große Belastung für die Provinz, in der es sich gerade aufhält, und deshalb nicht sehr beliebt, zumal die Gefahr, vor der es schützen soll, für die normale Bevölkerung überhaupt nicht sichtbar ist.

Dieser Tage treibt die Ministerin Pabarta Guang eine große Sorge um: Das empyrëische YenXuLu bewegt sich langsam aber sicher auf AnLan zu. Nicht auszudenken, was passiert, wenn daß Ministerium größere Teile der Hauptstadt mit zehntausenden von Einwohnern räumen müßte - oder noch schlimmer - sich gar die YüTi in eigener Person fortbewegen müßte. Zwar schickt das Ministerium seit geraumer Zeit Gruppen von wagemutigen Forschern in das empyrëische Yen XuLu, um zu ergründen, ob es möglich ist, von dort aus in andere Sphären zu gelangen, oder wie die Erscheinungsform endgültig zu vernichten sei, bisher aber erfolglos. Pabarta Guang sucht deshalb im Moment besonders dringend „Freiwillige", die zu einer solchen Mission bereit sind.





Maler Kalligraphen und Kunsttheoretiker. Damit verkörpern sie das Menschenbild ihrer Zeit, das Ideal des literarisch gebildeten Beamten, der in Politik, Finanzwesen und Magie genauso bewandert ist, wie im Verfassen von Lyrik und der künstlerischen Handhabung des Pinsels, vor allem aber in der ethischen Verwendung des *„ehrlichen Zitats"*.

Die Kaiserin

Die edelste und feinsinnigsten Person im Reich ist aber ohne Zweifel die amtierende YüTi **FeiYin Huang**. Sie ist nach Zetian Huang erst die zweite YüTi auf dem Drachenthron. Aber sie steht ihrer berühmten Vorfahrin kaum nach. Ihr Hof ist der Maßstab für Philosophie, Kultur und Lebensart. Nur wenige Kaiser in KanTahiPans Geschichte strahlten so viel Autorität aus wie FeiYin Huang. Die Himmelstochter ist eine Literatin, Künstlerin und vor allem Politikerin, ebenso talentiert wie rücksichtslos.

Die 48-Jährige, die seit zwei Jahrzehnten auf dem Drachenthron sitzt, setzt seit ihrem Amtsantritt die Tradition - also Reformen - in Wirtschaft und Armee durch. Außerdem mischt sie sich auch selber mit *„ehrlichen Zitaten"* nachdrücklich in die kanthaipanische Philosophie ein. Die Politik hat sie mit ihren Ministern und hohen Beamten fest in der Hand. Die Armee verehrt ihre strategische Weitsicht, seit sie die Besetzung Ulwars erfolgreich befohlen und durchgeführt hat.

FeiYin Huang ist auch künstlerisch die ideale Besetzung für den Drachenthron. Sie dichtet passabel, doch größeren Ruhm gewinnt sie als Meisterin der Malerei. Ihre präzisen Zeichnungen von Vögeln und Blüten würden ihr auch ohne die Kaiserwürde hohes Ansehen einbringen. Viele Künstler imitieren ihren Stil und manche ihrer Werke werden sicher die Jahrhunderte überdauern.

Unter FeiYin Huangs Ägide publiziert der Hof den *„Katalog zur Kalligraphie in der Kaiserlichen Sammlung seit der Regierungsära Tschu"*, den *„Katalog zur Malerei in der Kaiserlichen Sammlung seit der Regierungsära Thai"* und den *„Illustrierten Katalog aller ehrlichen Zitate"*. Die Kataloge sind eine enzyklopädische Sammlung aller technischen, wissenschaftlichen und philosophischen Errungenschaften der KanThai.

Technische Errungenschaften

Seit Jahrhunderten ist die Druckkunst in KanThai Pan selbstverständlich. Tischler verarbeiten große Platten aus Holz zu Druckstöcken, auf denen jeweils ganze Seiten von Spezialisten nach Vorlagen erfahrener Kalligraphen und Zeichner geschnitzt werden. Allein für die Sammlung der *„ehrlichen Zitate"* sind mehr als 130.000 Druckplatten geschnitzt worden.

Denn nicht nur die Kaiserin liest Bücher und läßt ihre Sammlungen in Buchform katalogisieren, auch Tausende wohlhabender Männer zerstreuen sich mit populären Erzählungen und Gedichten. Tausende von Beamtenanwärtern brüten über den gedruckten Texten des klassischen Kanons, Hunderttausende von Gläubigen vertrauen auf die magische Macht butsodoischer Sutren.

Der Druck mit beweglichen Lettern gilt dagegen als technische Sackgasse, denn die verschiedenen Schriftarten des *KanThaiTun* bestehen aus Tausenden von Zeichen. Da ist es billiger, jeweils einen Druckstock für eine Textseite zu schnitzen, als Hunderttausende von Tonzeichen zu lagern und sie Zeile für Zeile, Seite für Seite neu zusammenzusetzen.

KanThai Gelehrte haben schon immer zum Himmel aufgeschaut und für die kaiserlichen Sternkundigen von AnLan steht ein technisch-magisches Wunder bereit: die vor 15 Jahren vollendete **Kosmische Maschine**. In einem zwölf Meter hohen Turm tröpfelt Wasser auf ein drei Meter durchmessendes Schaufelrad, dessen Achse mit einer mechanischen Hemmung gekoppelt ist. Jede Viertelstunde knirscht die komplizierte Maschinerie und das Wasserrad dreht sich um eine Schaufel weiter. Es ist eine vom Wasser angetriebene, absolut akkurate mechanische Uhr - Gipfelpunkt einer rund 300-jährigen Entwicklung. Eine Kette überträgt die ruckartigen, gleichförmigen Bewegungen des Uhrwerks auf einen Himmelsglobus in der Mitte des Turmes. Er zeigt dem Betrachter jederzeit an, welche Sterne gerade wo am nächtlichen Himmel stehen. Ganz oben, geschützt von einer kleinen Halle und gehalten von bronzenen Drachen, drehen sich die drei Ringe einer Armillarsphäre. Der äußerste Ring bewegt sich einmal am Tag um seine Achse, der mittlere zeigt Jahreszeit und Sternenkonstellationen an. Der innerste Ring hält ein Beobachtungsrohr. Die Zauberer der Kaiserin können mit diesem Apparat die genau Position des empyrëischen YenXuLu bestimmen, ohne sich aus AnLan fortzubewegen. Nur

den wichtigsten beamteten Zaubern ist bekannt, daß es möglich ist, mit dieser Apparatur auch andere Objekte zu beobachten, die aus dem Empyrëum nach KanThaiPan eindringen, z.B. eine Schwarze Galeere.

Technische weniger brillant als die Kosmische Maschine, aber dafür praktischer und häufiger, sind auf von Ochsen gezogenen Holzwagen stehende Figuren, die über Zahnradgetriebe mit der Achse verbunden sind. Es sind zum einen Männer aus Holz, die mit ausgestrecktem Arm nach Süden weisen, gleichgültig, in welche Richtung der Wagen gerade fährt, zum anderen mechanische Puppen, die nach jedem *li* (rund 500 Meter) auf eine Trommel schlagen.

Diese Gefährte sind keineswegs Spielzeuge. Dank dieser Richtungsanzeiger und der Entfernungstrommler haben Händler selbst in den weiten Ebenen der Wüste Gond Kurs halten können. Wegen solcher Apparaturen ist heute kein Land *Myrkgards* so gut kartographiert wie KanThaiPan.

Aber die KanThai können auch ganz praktische Dinge sehr geschickt herstellen. Kan Thai fertigen aus Eisen nicht nur alltägliche Dinge wie Messer und Scheren, sondern auch Spielzeuge und ihre berühmten Schwerter. **Katana** und **WakiZaschi** werden von kriegerisch veranlagten Edelleuten voller Stolz getragen. Vor allem aber: KanThai verstehen sich auf den Metallbau. So mancher Kanal im Reich wird von schmiedeeisernen Brücken überspannt. Und in KueiLi in der Provinz Tschi ist vor 15 Jahren gar eine 26 Meter hohe Pagode mit acht Geschossen errichtet worden, von denen jedes am Stück aus Eisen gegossen worden ist. Ein unglaublich wertvolles Gebäude im metallarmen KanThaiPan!

Wer seinen Kindern eine Freude machen will, kauft eine **Bambuslibelle**. Das ist eine mit einer Kordel umwickelte kleine Holzachse, an der ein Rotor aus Federn befestigt ist. Zieht man die Kordel schnell ab, steigt der Minihubschrauber rotierend bis zu acht Meter hoch - ein Spielzeug, das KanThaiPans Kinder schon seit sieben Jahrhunderten lieben.

Das Ministerium für Familienangelegenheiten

„Erkenne Deinen Feind und erkenne Dein Schicksal!"
- Zetian Huang -

Unter den Huang ist das Ministerium für Familienangelegenheiten erste und ehrbarste der Reichsministerien, war doch die Dynastiegründerin, Zetian Huang, selbst Familienministerin. Gleichzeitig hat das Ministerium viel von seiner früheren Macht verloren. Zwar wacht es immer noch über Moral und Sitten, aber schon vor 200 Jahren hat das Ministerium seine bis dahin wichtigste Aufgabe verloren: die Dokumentation der *„ehrlichen Zitate"*. Dem damaligen Leiter der Abteilung für die „Fünf Klassiker" gelang es, den YueTi davon zu überzeugen, daß die *„ehrlichen Zitate"* derartig in Menge und Bedeutung zugenommen hätten, daß es zur Bearbeitung der Texte (und Experimente) eines eigenen Ministeriums bedürfe. So wurde das neue **Ministerium für die Harmonie des Zitats** gegründet, dessen faktische Bedeutung weit über dem des Familienministeriums steht.

Die bedeutendste, in der Öffentlichkeit bekannte, Aufgabe, des Familienministerium ist heute die moralische Kontrolle der Religionen, um eine „unausgewogene" Radikalisierung der verschiedenen Religionsgemeinschaften zu vermeiden. Dafür gibt es tatsächlich noch eine Inquisitionsabteilung, die aber nur noch ein Schatten der schlagkräftigen Armee zu Zeiten Zetian Huangs ist. KanThai sind einfach zu ausgeglichen und im gewissen Sinne zu weltlich, um sich von radikalen Religionen ködern zu lassen.

Außerdem hat das Ministerium seit der Zeit der Abtrennung des Ministeriums für die Harmonie des Zitats eine andere Aufgabe: Es ist für die Organisation von Heiraten, Familiengründung und Erziehung von Beamten zuständig. Das hört sich zunächst merkwürdig bedeutungslos an, da aber alle Beamtenfamilien Hochzeiten ihrer Mitglieder durch den Kaiser genehmigen lassen müssen, besteht hier rein faktisch ein erhebliches Machtpotential. Das Ministerium organisiert die Verwandtschaftsbeziehungen der wichtigsten Familien des Reichs. Außerdem ist es für die Sicherstellung der angemessene Erziehung der Beamtenkinder zuständig. Beide Aufgaben führt das Ministerium diskret und mit viel Fingerspitzengefühl durch. Da außerdem ein kaiserliches Hochzeitsgeschenk und eine Erziehung durch kaiserlich geprüfte Lehrer ein unglaublicher Prestigegewinn ist, handelt es sich um eine leicht zu ertragende Kontrolle, die nach außen hin völlig harmlos wirkt.

Nur ganz selten greift das Ministerium wirklich ein und erzwingt bestimmte Verbindungen. Ganz selten schreibt das Ministerium auch bestimmte Ausbildungen vor. Dies wird oft mit obskuren *„ehrlichen Zitaten"* begründet und passiert dann so diskret, daß es selbst vielen Beamtenfamilien nicht auffällt. Vordergründig erscheinen alle diese Maßnahmen als Teil einer Machterhaltungsstrategie der Huang, die aber - würden Außenstehende alle Fälle kennen - merkwürdig unsystematisch erschiene. In Wirklichkeit hat das Ministerium für Familienangelegenheiten aber eine ganz andere Aufgabe: Es organisiert ein Zuchtprogramm für Zauberer!

Den führenden KanThai ist nämlich im Laufe der Zeit, beruhend auf ihren Erfahrungen mit dem empyrëischen YenXuLu, klar geworden, daß sie irgendwann in Konflikt mit den mächtigen valianischen Viarchen und ihren dämonischen Verbündeten kommen würden. Und diese Auseinandersetzung ist aus Sicht der KanThai nur dann mit hinreichender Wahrscheinlichkeit siegreich zu beenden, wenn man den Valianer nicht nur an Menschen überlegen ist, sondern auch auf magischem Gebiet gleichziehen kann. Ob und im welchem Umfang das Zuchtprogramm für Zauberer erfolgreich ist, weiß außer der engsten Führung KanThai-Pans niemand.



Der Zorn der Ahnen - Minangpahit

von Hans-Joachim Maier

Minangpahit wurde durch die Entstehung *Myrkgards* bis ins Mark getroffen. Auf einmal rückte das Land am Rande der bekannten Gebiete in das Interesse der erstarkten Sritras. Seit Jahrhunderten tobt nun ein scheinbar immerwährender Kampf zwischen den Einwanderern aus der fremden Welt, die von den Minangpahitis **Wau Jahat** (die bösen Drachen) genannt werden. In den Tiefen des Dschungels bieten die Minangpahiter den Sritras Paroli. Dabei werden sie von ihren unsterblichen Priesterkönigen geleitet, die vor Jahrhunderten die Kunst der Erschaffung intelligenter Zombies, die **Perang Mati** genannt werden, perfektionierten. Aber ihr Bedarf an Menschen, aus denen sie Perang Mati formen, ist immens. Es wundert also nicht, daß Minangpahit im restlichen *Myrkgards* vor allem wegen seines Sklavenhandels berüchtigt ist. Doch, den Gerüchten zum Trotz, ist Minangpahit kein Land, in dem Fremde plötzlich von der Priesterschaft verschleppt und zu Perang Mati umgewandelt werden. Und auch in der Rechtsprechung wird die Todesstrafe gegen Ausländer nur selten verhängt. Obwohl natürlich ein Ausländer, der die Sitten des Landes nicht kennt, schnell gegen Gesetze und Tabus verstoßen kann. Solange das aber mindere Vergehen sind, ist man Fremden gegenüber eher nachsichtig.

Orang Jiwa, die Menschen

Die Bewohner Minangpahits nennen sich selbst **Orang Jiwa** (Seelenmenschen). Unter dem ständigen Druck der angreifenden Sritras ist eine Gesellschaft entstanden, deren einziger Zweck für Außenstehende der Kampf gegen den Feind zu sein scheint. So geben sich die Orang Jiwa gerne gefährlich und kämpferisch. Immer wirken sie bereit, ihr Leben für das Wohl ihrer Heimat zu opfern. Dieser Meinung sind viele der wenigen Fremden, die innerhalb Minangpahits Grenzen Handel treiben. Ihre Einschätzung mag daran liegen, daß gerade in den Grenzgebieten und Küstenstädten Machtdemonstrationen Minangpahits an der Tagesordnung sind. Im Landesinneren kann man sich Minangpahit jedoch als blühendes Land vorstellen. Vor allem auf den etwas abgelegenen Inseln des Ekavali-Archipels läuft der Binnenhandel gut und die Städte gedeihen prächtig.

Im Aussehen ähneln die Orang Jiwa ihren direkten Nachbarn, den KanThai. Sie sind aber für gewöhnlich kleiner, aufgrund harter körperlicher Arbeit auf dem Feld und im Krieg jedoch kräftiger in der Gestalt. Im restlichen *Myrkgard* werden die Orang Jiwa wegen ihrer sprichwörtlichen Anmut gerühmt. Die allgegenwärtige Angst vor den Übergriffen der Sritras ist jedoch tief in den Menschen verwurzelt und drückt sich vor allem im Mißtrauen gegenüber Fremden aus. Zu offener Feindschaft kommt es indes nur selten. Es kann aber durchaus sein, daß vor allem die Dorfbevölkerung im Landesinnern saure Milch oder die verdorbene Ernte auf das Wirken der „Sritra-Fremden" zurückführt.

Da viele Männer als **Harimau** (minangpahitische Krieger) im Kampf gegen die Sritras dienen und sie ihre Frauen für etliche Jahre allein zu Hause lassen, ist es Brauch, daß die Frau während der Dauer des Kriegsdienstes im Haushalt ihrer Eltern verbleibt. Erst nach seinem Dienst als aktiver Harimau wird ein Mann zusammen mit seiner Frau und etwaiger Kinder einen eigenen Haushalt gründen. Aber auch nach seiner aktiven Zeit wird er des öfteren wieder in den Krieg abberufen und über einen längeren Zeitraum nicht zu Hause sein. Im Haushalt hat daher die Frau das Sagen. Sie verwaltet das Geld und entscheidet über die Dinge des täglichen Lebens.

In Minangpahit trifft man auf eine besondere Art von weiblichen Kriegern: die **Puan Bunu**, ausgebildete Assassinen, die sich auf die Herstellung und Verwendung von Giften aller Art spezialisiert haben. Allen minangpahitischen Kriegern ist gemein, daß sie oftmals erschlagenen Feinden den Kopf abtrennen und in Form von Schrumpfköpfen als Trophäen sammeln.

Besondere Bräuche

Es ist in Minangpahit unüblich, Hochzeiten zwischen den Eltern zweier Kinder abzusprechen. Es gilt dabei aber geradezu als obszön, die Tochter oder den Sohn zu einer Hochzeit zu drängen, die sie selbst nicht möchten. Auf der anderen Seite wird die Frau mit ihrem Mann, bis dessen Kriegsdienst abgeleistet ist, im Haus der Eltern der Frau bleiben.

Da durch den Krieg gegen die Sritras unter den Männern Minangpahits eine hohe Sterblichkeit herrscht, hat es sich eingebürgert, die Erbfolge über die Frau zu regeln. Stirbt der Mann, so geht der Besitz an seine Frau über. An zweiter Stelle steht die (älteste) Tochter, und erst dann der (älteste) Sohn der Familie. Heiratet die Ehefrau ein weiteres mal, bzw. heiratet die Tochter, so geht der Familienbesitz in die Hände des Ehemannes über. Dabei ist es Pflicht des neuen Familienoberhauptes, auch die bisherige Familie seiner Braut mitzuversorgen.

Eine allgemeine Wehrpflicht gibt es in Minangpahit nicht. Es ist eine über die Jahrhunderte tief verwurzelte und von den Priestern propagierte Tradition, die Ahnen zu respektieren, indem man ihren Kampf gegen die Sritras fortsetzt. Die Orang Jiwa glauben, daß ihnen etwas Schreckliches zustoßen würde, kämen sie diesem Dienst nicht nach. Für gewöhnlich reisen die jungen Männer aber nicht in die nächste größere Stadt, um sich freiwillig zu melden. Wenn Bedarf besteht, ziehen Sammler durch Minangpahit und rekrutieren Freiwillige. Diese dienen mindestens für zwei Jahre als Harimau, bevor sie wieder entlassen werden. Der Sammler achtet dabei darauf, daß einem Dorf oder einer Stadt nicht zu viele Männer genommen werden.

Aufgrund des regelmäßig mittags einsetzenden Regens **Hujan** wird in Minangpahit die Zeit in Stunden „vor dem Regen" und Stunden „nach dem Regen" eingeteilt. Die Einteilung des Tages in Stunden hat Minangpahit von KanThaiPan übernommen. Wenn ein Orang Jiwa einen Zeitpunkt vormittags festlegen will, wird die Anzahl der Stunden vor das Wort Hujan gestellt. Einen Zeitpunk nachmittags wird durch eine Zahl hinter dem Wort Hujan bestimmt. So bedeutet 5 Hujan, fünf Stunden vor dem Regen (also etwa 7 Uhr morgens). Die Messung der Stunden erfolgt über große Sonnenuhren, die an öffentlichen Plätzen jeder größeren Stadt zu finden sind. In den Dörfern Minangpahits und in den dichten Urwäldern ist diese Zeitmessung unüblich und man unterteilt den Tag wesentlich gröber. Allgemein machen die Orang Jiwa auf dem Lande Zeitangaben auf eine eigentümliche Art und Weise. Für den Zeitraum, der etwa einer halben Stunde kanthanischer Zeit entspricht, ist der Ausdruck „so lange bis der Reis kocht" gebräuchlich.

Der höchste Feiertag in Minangpahit ist das **Mondfest** (Bulanfest). An diesem Tag wird des Tages gedacht, an dem der Mond unwiderruflich Fleisch wurde, um die Orang Jiwa in ihrem Kampf gegen die Sritras zu leiten. An diesem Tag ist alle Arbeit verboten. Die Tempel richten riesige Gelage aus. Weder Stand noch Herkunft spielen dann eine Rolle. Man sieht sogar manchmal Adelige neben den Ärmsten der Armen sitzen und sich freundlich unterhalten.

Das Land

Der südliche, an KanThaiPans angrenzende Teil des minangpahitischen Festlandes ist zumeist ein undurchdringlicher Dschungel aus Regenwald. Hier finden die Schlachten zwischen den Orang Jiwa und den Sritras statt, die beständig ihre Krallen über den Golf von Kanpur nach Minangpahit ausstrecken. Westlich des **Sairapana-Flusses** ist Minangpahit



Traditionelle Brautwerbung

Die Brautwerbung, die traditionell ausschließlich vom Mann betrieben wird, ist recht kompliziert. Zuerst muß der Bräutigam die Familie seiner Angebeteten davon überzeugen, daß er der richtige für die Auserkorene ist. Gelingt ihm dies, so werden ihm zwei männliche Mitglieder der Familie als Brautwerber zur Verfügung gestellt. Sollten nicht genügend männliche Mitglieder der Familie zur Verfügung stehen, so kann diese Aufgabe auch eine weibliche Verwandte oder auch ein Nachbar übernehmen. Diese zwei Brautwerber übernehmen für den Bräutigam den Bau des Werberhutes, **Piala** genannt. Der Piala ist ein monströses, bis zu zwei Meter durchmessendes Gebilde aus Rattan und Bambus. Der Piala wird mit Blumen, Kräutern und, falls es der Reichtum des Werbers zuläßt, auch mit Gold, Rubinen und Smaragden geschmückt. Das wichtigste an einem Piala aber sind die Schrumpfköpfe der bisher durch den Bräutigam erschlagenen Feinde. Es ist nicht selten, daß der Bräutigam selbst nur wenige bis gar keine Feinde erschlagen hat, und auch keine Sritraköpfe vorweisen kann. Es ist dann erlaubt, Verwandte und Freunde zu fragen, ob sie ihm einige ihrer Schrumpfköpfe überlassen. Dies zeugt von mächtigen Verwandten und Freunden. Mit dem Piala gewappnet, tritt der Bräutigam vor die Braut. Als Zeichen des Einverständnisses der Familie begleiten ihn die beiden Brautwerber und sorgen dafür, daß der imposante, aber auch sehr schwere und unhandliche Piala nicht ins Wanken gerät.

bereits an die Sritras verloren. Die Städte dies- wie jenseits des Flusses sind zu stark befestigten, heftig umkämpften Festungen geworden. Die fernen Inseln des **Ekavali-Archipels** im Osten dagegen konnten sich zu den eigentlichen Zentren minangpahitischer Kultur auf *Myrkgard* entwickeln.

Die Inseln und das Festland Minangpahits sind größtenteils von dichten Dschungeln bedeckt. In den Dschungeln wimmelt es nur so von giftigen Pflanzen und Tieren, darunter Hunderte verschiedener Arten hochgiftiger Spinnen und Schlangen. Vor allem die nördliche Insel **Polanga** mit ihren weiten Sümpfen ist als Hort unterschiedlicher giftiger Tiere und Pflanzen verschrien. Den Städten und Dörfern angegliedert, findet man gerodete Gebiete, in denen Reis und ähnliche Produkte angebaut werden. Allgemein sorgen kurze, aber heftige Regenschauer für das typisch feucht-heiße Klima.



Städte, Festungen und Siedlungen

Die Hauptstadt Minangpahits ist seit der Katastrophe mit dem Ahnentor (s. unten) **Lalitaruva**. Als größte Stadt Minangpahits ist sie zugleich das Zentrum minangpahitischer Kultur. Ihre ca. 120.000 Einwohner haben ein durchaus hektisches, aber friedliches Leben. Lalitaruva ist vor allem durch seinen Reichtum an Gold und anderen Schätzen bekannt. Die goldenen Dächer des Haupttempels Laturadanes sind legendär. Tausende von Rubinen funkeln auf seinen Dächern und zeugen von dem Reichtum dieses Landes.

Die Grenzstädte am Sairapana wurden während des Krieges zu riesigen Festungen ausgebaut, allen voran die Festung **Jappanapattam**. Sie sorgen dafür, daß die Sritras an einem weiteren Vordringen gehindert werden. Die Festungen auf Seiten der Orang Jiwa beheimaten jeweils zwischen 28.000 (**Bakunagala**) und 56.000 (Jappanapattam) Bewohnern, einschließlich ganzer Heerscharen an Kriegern, sowie natürlich Köchen, Waffenschmieden, Rüstungsbauern, Zimmerleuten und Angehöriger von Berufen, die zur Versorgung der Krieger und der immer weiter fortschreitenden Befestigung der Städte notwendig sind. Unter den Kriegern sind etwa 3/4 Perang Mati, also intelligente Zombis. Beim Rest handelt es sich überwiegend um Harimau und die nötigen Spezialisten aus Puan Bunu, sowie einige Priestern mit Einheiten aus Ordenskriegern, die die Orang Jiwa **Bepa Perang** nennen. Logistische Probleme ergeben sich kaum, da die große Masse der Kämpfer durch Zombies gebildet werden, die keinerlei Verpflegung bedürfen.

Die restlichen Städte Minangpahits haben jeweils etwa zwischen 3.000 und 9.000 Einwohner. Im dichten Dschungel Minangpahits aber gibt es keine größeren Städte, allenfalls große Dörfer, von denen es aber viele mit bis zu 500 Einwohnern gibt. In den Dörfern findet man ausschließlich die traditionelle Bauweise, die nur Holz verwendet. Meist handelt es sich um einen Langbau, der auf Pfählen errichtet wird und manchmal sogar mehreren Familien als Wohnstätte dient. Der untere Bereich dieser Pfahlbauten wird zur Aufzucht von Vieh und zur Lagerung verschiedener Waren genutzt. Die traditionelle Bauweise findet man in den großen Städten nur noch in den Außenbezirken. Hier ist sonst eine Bauweise aus Lehm und Holz vorherrschend. Große Gebäude wie Paläste und Tempel werden oftmals mit festen Ziegeln und aus importiertem Marmor errichtet. Den Reichtum einer Stadt kann man jedenfalls an der Pracht seiner Tempel ablesen.

Das alltägliche Leben

In den Städten Minangpahits hat sich das Leben auf die Abend- und Morgenstunden verlagert. Dann,

wenn die drückende Dschungelschwüle nicht so stark auf den Menschen lastet, gehen sie ihren Geschäften nach. In den Abendstunden öffnen auch die beliebten **Pasar Malam**, die Nachtmärkte. Hier werden alle Güter des täglichen Bedarfs gehandelt. Die wohlhabenden Händler unterhalten am Rand der Märkte große Läden und Handelshäuser, in denen sie selbst oft auch zusammen mit ihren Familien leben. Die ärmeren Händler schaffen ihre Waren mit Handkarren, oder wenn sie es sich schon leisten können, mit Ochsenkarren in die Mitte der Märkte. Eine strenge Marktordnung, die von einem Markmeister überwacht wird, sorgt für einen halbwegs geordneten Ablauf. Das mag jemanden, der zum ersten Mal die wirre Vielfalt und das scheinbare Chaos eines Pasar Malam erblickt, wundern. Aber tatsächlich ist es so, daß jeder der Händler erst seinen eigenen Standplatz erwerben mußte. Dabei sind die äußeren Standplätze teurer als die inneren. Einen Platz außen zu haben bedeutet, näher bei den reichen Handelshäusern zu sein, deren imposante, reich verzierten Bauwerke den Marktplatz säumen. Bei einem inneren Standplatz muß man auch wesentlich früher am Markt erscheinen, als das bei einem äußeren Platz der Fall ist. Es kann sonst zu leicht passieren, daß man mit seinem Wagen oder Karren nicht mehr den eigenen Standplatz erreicht, da der Markt schon zu voll ist. Die Folge wäre der Verlust des ganzen Nachtgeschäfts. Aber auch nach Beendigung des Marktes ist ein innerer Stellplatz von Nachteil. Es dauert oftmals Stunden, bis der Markt soweit geräumt ist, daß die Händler der inneren Stände sich auf den Heimweg machen können. Es ist also durchaus üblich, daß ein armer Händler, der sich nur einen Standplatz im Zentrum des Marktes leisten kann, über zwölf Stunden täglich auf dem Markt verbringt.

In den kleinen Dörfern ist das Leben genügsamer und ruhiger. Man geht dort der Jagd und dem Akkerbaus nach. Gejagt wird alles Mögliche. Auch Affen, Schlangen und so manche Insektenart stehen auf dem Speiseplan. Einzig und allein der Orang Utan, den die Orang Jiwa als Verwandten ansehen und als heiliges Tier sogar verehren, ist von der Speisekarte gestrichen. Gegessen werden in Minangpahit viele sehr scharf gewürzte Gerichte mit Reis oder dünnen, fast durchsichtigen Nudeln. Zum Reis oder den Nudeln werden unterschiedliche Beilagen gereicht. Beliebt sind vor allem diverse Sorten von Seetieren. Fleisch ist in den Küstenregionen seltener, wird aber im Landesinneren bevorzugt verspeist, vor allem Rindfleisch und Huhn. Sehr beliebt ist auch Ziege. Dazu werden verschiedene Arten von Gemüse und Salate gereicht. In den Garküchen der Pasar Malam bekommt man oft leckere Fleischspieße mit einer Erdnußsoße, von den Orang Jiwa Satai genannt.

Von der ärmeren Bevölkerung wird eine sehr einfache Kleidung getragen. Schuhe sind selten, bestenfalls werden aus Pflanzenfasern hergestellte Sandalen verwendet. Lediglich eine Art lange Tunika, die in der Mitte durch eine Kordel aus Pflanzenfasern zusammengehalten wird, bedeckt den Leib eines armen Orang Jiwa. In vielen Dörfern ist eine noch einfachere Bekleidung aus einem Lendenschurz und bestenfalls einer kurzen Tunika üblich. In manchen Dörfern wird auch Lederkleidung verwendet und vor allem in Regionen getragen, in denen viele dornige Pflanzen oder stachliges Unterhölzer das Vorankommen im Dschungel erschweren. In den großen Städten, vor allem bei den Reichen des Landes, sind schreiend bunte Kleider aus Leinen, Seide und Baumwolle sehr beliebt. Es gilt als Schick, seinen Reichtum durch exotische Stoffe und leuchtende Farben zur Schau zu stellen. Die Mode ähnelt der der KanThai, nur daß die minangpahitische Tracht ungleich bunter ist.

Todesriten

Stirbt ein Orang Jiwa, so wird er zusammen mit ausgesuchten Habseligkeiten verbrannt. Die Anwesenheit eines Priesters ist bei diesem Todesritus nicht notwendig. Ein guter Freund oder Verwandter spricht die notwendigen Gebete. Für die im Kampf gegen die Sritras gefallenen Orang Jiwa, die nicht wieder heimgeholt werden konnten, wird eine symbolische Verbrennung durchgeführt. Während der Zeremonie wird ihr Name auf ein Pflanzenblatt geschrieben und danach in das Feuer geworfen. Diejenigen Harimau, deren Körper nicht allzu sehr verwundet wurden, werden der Zeremonie zur Erschaffung neuer Perang Mati zugeführt und nicht selten wird ihr alter Geist wieder zurück in den ursprünglichen Körper gerufen.

Wer einmal einer Bestattung der Orang Jiwa beiwohnte, wird sich über das Verhalten der Trauernden wundern. Bei der einen Verbrennung weinen alle Beteiligten hemmungslos, bei der nächsten lachen sie und freuen sich über den Tod des Verstorbenen. Die Ursache dieses seltsam anmutenden Brauches liegt am Umstand des Ablebens. Starb der Orang Jiwa im hohen Alter eines natürlichen Todes, so freut sich die Trauergemeinde für ihn auf das bessere Leben nach dem Tode. Starb er allerdings eines gewaltsamen Todes, so trauern alle Versammelten um die verschenkten Jahre. Nicht selten werden solche Toten gleich den Priestern für die Rituale zur Erschaffung neuer Perang Mati übergeben, um ihnen die Gelegenheit einer neuen Existenz in ihrem alten Körper zu geben.

Herrschaft und Macht

Das Oberhaupt der Orang Jiwa ist der **Ketua Abadi**, der Unsterbliche Vater. Ihm stehen die neun Mondherren, auch **Isnin** genannt, zur Seite. In den Wirren nach den Götterkriegen wurden die zehn einflußreichsten Priester Laturadanes zu besonderen Untoten gemacht. Sie wurden in einem Ritual erst getötet, doch mit dem Eintreten ihres Todes wurden ihre Seelen beschworen und wieder an ihre nunmehr toten Körper gebunden. So sind sie zu den ersten Perang Mati geworden. Man kann sicher sein, daß die zehn untoten Priester zu den mächtigsten Kreaturen *Myrkgards* zählen.

Der Unsterbliche Vater erfüllt als Priesterkönig repräsentative Aufgaben. Die wesentlichen Entscheidungen werden aber vom Ketua Abadi gemeinsam mit den neun Isnin getroffen. Alle zusammen bilden sie den Rat des Mondes, den **Isninata**. Mit harter Hand sorgt der Rat für die Einhaltung der Gesetze und schreckt auch nicht vor drakonischen Maßnahmen gegenüber abtrünnigen Dörfern und Städten zurück. Der Erfolg gibt ihm Recht. Bisher hat Minangpahit den Sritras widerstanden. Auch außerhalb der Hauptstadt Minangpahits hat die den Isnin untergeordnete Priesterschaft fest das Heft in der Hand und überall das Sagen im Land.

Mythen, Legenden und besondere Plätze

Über den Ketua Abadi gibt es eine Legende, die besagt, daß der **Mond** zum Zeitpunkt der allergrößten Not, als die Macht der Sritras Minangpahit zu erdrücken drohte, vom Himmel stieg um als fleischgewordener Ketua Abadi Minangpahit zu leiten und zu führen. Die Orang Jiwa glauben fest an diese Legende. Die einzigen, die den wahren Hintergrund wissen, sind der Ketua Abadi und die neun Isnin. Diese Legende bildete sich langsam heraus (nicht ohne tatkräftiges Mitwirken des Rates des Mondes), als sich *Myrkgard* und *Ljosgard* trennten und so auch der Mond über *Myrkgard* langsam verschwand.

Irgendwo an der Ostküste der Inseln soll es eine gestrandete **Schwarze Galeere** voller Schätze aus dem Valianischen Imperium geben. Mittlerweile ist sie vollkommen vom Urwald überwuchert und fristet ein unbeachtetes Dasein. In Minangpahit munkelt man aber von etwas Dunklem, etwas Monströsem, das die Natur um sich herum grauenvoll verändert hat. Pflanzen und Tiere gleichen nun alptraumhaften Schrecken, die direkt aus den Schlünden der Finsternis zu kommen scheinen. Den Wahrheitsgehalt dieser Gerüchte vermag man nicht zu bestimmen, denn noch hat man von niemandem gehört, der aus dieser Gegend je wieder heimgekehrt ist.

Tief verborgen in den undurchdringlichen Dschungeln stößt der Wagemutige auf seinen Reisen manchmal auf riesige Tempelanlagen und Städte einer unbekannten, längst vergangenen Kultur. Die größtenteils vom Dschungel überwucherten Bauten zeugen von architektonischem Können und hoher Kunstfertigkeit. Es gibt viele Sagen, die sich um die ehemaligen Bewohner dieser Städte ranken. Es ist von großen Taten die Rede, von Kriegen, die in längst vergessener Zeit geführt wurden, als *Midgard* noch jung war. Einer Zeit also, die lange vor der Fleischwerdung des Mondes liegt. Aber auch von Verbrechen gegen die Allmacht der Götter erzählt man sich. Die Geschichten sind oft widersprüchlich und vom Aberglauben der Orang Jiwa durchzogen. Aber ein Wort, der Begriff einer Stadt, taucht in vielen der Geschichten immer wieder auf: das legendäre **Anghora**.

Beziehungen zu anderen Ländern

Die Beziehungen mit anderen Länder beschränken sich weitgehend auf Handelsabkommen. So werden vom Nachbarn KanThaiPan hochwertige Eisenwaffen bezogen, die für gewöhnlich mit seltenen Hölzern und Edelsteinen bezahlt werden. In jüngerer Zeit streckt der Rat vorsichtig seine Fühler nach Aran aus, da man in der dort meisterlich beherrschten Feuermagie ein wirkungsvolles Mittel gegen die Sritras erkannt hat. Doch bisher zeigen die Araner wenig Interesse an den Belangen der Orang Jiwa. Doch solange beispielsweise das Valianische Imperium kein Interesse an Minangpahit zeigt, begnügt sich Minangpahit auf das gelegentliche Entsenden von Spionen in Form von intelligenten Zombies. Diese ungewöhnliche Form der Agententätigkeit wurde aus Angst vor einer Koalitionen zwischen Sritras und dem überaus machtvollen dunklen Imperium der Seemeister geboren. Als Agenten bedient man sich verurteilter Ausländer und wandelt sie in Perang Mati um, damit sie fortan im Ausland für Minangpahits als Spione tätig sind.

Recht und Gesetz

Die von der Priesterschaft gestellte Gerichtsbarkeit unterscheidet drei verschiedene Arten von Verbrechen: leichte, schwere und tödliche. Der einfache Diebstahl eines Apfels, Schlägereien und geringe Verstöße gegen die religiösen Gesetzte (z.B. Nichteinhaltung der Fastenzeit) zählen zu den leichten Verbrechen; ebenfalls das Töten eines fremden Sklaven oder die unabsichtliche Tötung eines Fremden oder Bettlers. Die Strafe für derartige Übertretungen ist einfach: Sie besteht aus der Wiedergutmachung des nach Maßgabe der Priester ermittelten Schadens zuzüglich einer Geldbuße in Höhe von

50% des Schadens, die zu gleichen Teilen dem Geschädigten wie der Tempelkasse zukommen. Je nach Schwere der Schuld können die Priester des Tempelgerichts noch eine Prügelstrafe verhängen. Die Bußzahlungen sind gegebenenfalls an die Erben oder, falls diese nicht ermittelbar sind, an den Tempel zu zahlen. Kann der Verurteilte die Strafe nicht zahlen, so wird er für eine durch das Tempelgericht festgelegte Zeitspanne als Sklave an den Geschädigten überstellt, um seine Schuld abzutragen. Oft bedeutet die Strafe den Ruin des Betreffenden, da er seinen eigenen Geschäften nicht mehr nachgehen kann. Außerdem hat der Verurteilte so an Ansehen eingebüßt, daß kein ehrlicher Orang Jiwa aus seiner Nachbarschaft mehr etwas mit ihm zu tun haben möchte.

Schwere Verbrechen sind der Raub von Schmuck, Edelsteinen, Sklaven etc.; aber auch die Gotteslästerung gehört zum Katalog der schweren Verbrechen. Bei Eigentumsdelikten gelten ähnliche Strafen wie bei den leichten Verbrechen. Zusätzlich zur Bußzahlung oder der Ableistung der Sklavenzeit wird dem Schuldigen noch eine Hand oder ein Fuß abgehackt. Um der Verstümmelung zu entgehen, kommt es nicht selten vor, daß sich ein Verurteilter lieber gleich für ein lebenslanges Sklavendasein entscheidet. Bei Mord an einem Sklaven, Bettler, Fremden oder einfachen Bürger wird der Delinquent geblendet, ihm wird die Zunge herausgeschnitten und das Mördermal auf die Stirn eingebrannt. Er ist fortan ein Gemiedener und gilt aus der Gesellschaft ausgestoßen. Für den dabei entstandenen Schaden haben er oder, falls er selbst die Schuld nicht begleichen kann, seine Verwandten aufzukommen. Es kann dabei vorkommen, daß der Täter gezeichnet und verstoßen wird und zudem noch seine ganze Sippe in die Sklaverei wandert.

Bei den tödlichen Verbrechen handelt es sich um Delikte wie Hochverrat, Anbetung falscher Götter und Ermordung eines angesehenen Bürgers oder Priesters. Die Tötung eines Orang Utan wird ebenfalls als tödliches Verbrechen angesehen. Die Strafe bei tödlichen Verbrechen ist neben der Enteignung des Sippenvermögens, die Opferung des Verurteilten. Der Verurteilte wird dazu dem Ritual zur Schaffung neuer Perang Mati zugeführt. Die Todesstrafe wird ausschließlich nach eingehender Befragung des Geistes des Ermordeten, bzw. nach Befragung höherer Tuhan Anak (Ahnengeister) verhängt. Die Priesterschaft hat nämlich vor der Rache der Geister zu Unrecht verurteilter Minangpahiter Angst.

Leichte Verbrechen müssen vom Geschädigten selbst, einem Augenzeugen oder Hinterbliebenen zur Anzeige gebracht werden. Schwere und tödliche Verbrechen werden nach dem Bekanntwerden durch einen öffentlichen Ankläger im Priesteramt und seiner Ermittler als Gehilfen verfolgt.

Priester und Ordenskrieger, die sich eines Verbrechens gleich welcher Art schuldig gemacht haben, können zwischen den normalen Strafen und der Verbannung wählen. Je nach Schwere des Verbrechens dauert die Verbannung zwischen zwei Jahren bis lebenslang. Während der Verbannung ist dem Verurteilten bei Todesstrafe verboten, zurück in die Heimat zu kehren. Man kann davon ausgehen, daß fast alle der im Ausland lebenden minangpahitischen Glaubensdiener verbannt worden sind. Aber selbst in der Verbannung gehen sie ihren heiligen Aufgaben nach. Die Verbannung wird von ihnen als notwendige Buße betrachtet und entsprechend ernst genommen. Es kommt sogar vor, daß einer der Isnin mittels eines Ahnengeistes Kontakt mit dem Verbannten aufnimmt und ihm so spezielle Aufträge übermittelt.

Handel und Wandel

Der Handel mit Minangpahit ist nicht ganz ungefährlich, denn der Seeweg führt an Sritara vorbei, dem Land der Wau Jahat, den echsenartigen Sritras. Obwohl sich Sritras selten auf das Meer hinaus wagen, geht doch manches Schiff auf unerklärliche Weise verloren oder treibt ohne eine Spur seiner Besatzung herrenlos über das Meer. Jedoch nicht immer haben die unberechenbaren Sritras dabei ihre Klauen im Spiel.

Minangpahitische Sklavenhändler sind dafür bekannt, daß sie selbst Sklaven kaufen, die auf keinem Markt *Myrkgards* nennenswerten Gewinn einbringen würden. Einzige Voraussetzung für den Kauf solcher Sklaven ist ein halbwegs intakter Körper. Die Handelsbeziehungen reichen durch den nie enden wollenden Bedarf an Sklaven in alle Länder *Myrkgards*. Exportiert werden weiterhin vor allem Gewürze, Rubine, Smaragde, Edelhölzer und (in kleinen Mengen) die tödlichsten Gifte *Myrkgards*. Nach Valian und in das Zweikronenreich werden bevorzugt Edelhölzer geliefert. Aran benötigt für seine Feuerbeschwörungen z.B. dringend minangpahitische Rubine.





Religion und Zauberei

Die Staatsreligion der Orang Jiwa ist der Kult des **Laturadane** (C, Tod), der auch als ältester Ahn bezeichnet wird. Über Laturadane steht noch eine namenlose Schöpfergottheit, die jedoch als zu entrückt von den Menschen gilt und durch Rituale und Gebete nicht zu erreichen ist. Laturadane und sein lichter Bruder Lowalane waren dessen erste Schöpfungen. Während der Nachwirren des Krieges gegen die Verräter und der sich anschließenden Götterkriege trat die lichte Seite in den Hintergrund und ging schließlich mit dem Verschwinden Lowalane unter. Der düstere Laturadane steht seitdem für den Kampf gegen die Sritras, die Grausamkeit und Unberechenbarkeit des Krieges allgemein, sowie den Tod schlechthin. Er ist ein launischer Gott, der Fehler unerbittlich und grausam straft, aber auch großzügig Belohnungen verteilt. Man spricht in Minangpahit von der Nachtgestalt eines übernatürlichen Wesens bzw. Gottes, wenn man dessen dunkle Seite meint. Hier trennscharf von „gut" oder „böse" zu reden, ist nur schwer möglich.

In den Untergrund abgesunkenen sind hingegen die beiden Kulte von **Katampane** (K) und von **Lalita Tripurasundari** (wW). Sie werden von der Priesterschaft Laturadanes verfolgt, jedoch ist es diesen bisher nicht gelungen, sie völlig auszumerzen. Die Priesterschaft Laturadanes vertritt unter Führung und Anleitung der Isnin die Ansicht, daß der Kampf gegen die Sritras und die dunkle Dreiheit einer einzigen starken Gottheit bedarf, der alleinige Verehrung zukommen muß, um alle Kräfte auf ein gemeinsames Ziel hin bündeln zu können. Der bisherige Erfolg des Krieges gegen die Sritras gibt ihnen Recht. Irgendwann, sollte der Krieg gegen die Sritras gewonnen werden, darf die Verehrung der alten Götter wieder erweckt werden - doch nicht vorher!

Schamanismus, Religion und Magie

Schamanismus und die Verehrung von Göttern gehen in Minangpahit Hand in Hand. Dies bezieht sich allerdings ausschließlich auf das Wissen von der Macht der Ahnengeister, den **Tuhan Anak**. Es gibt in Minangpahit wenige Schamanen, wie sie das Regelwerk ursprünglich definiert. Die minangpahitische Form des Schamanismus kennt kein Totemtier im eigentlichen Sinne und hat ihren Ursprung in den unzähligen kleinen Dörfern des Landes. In den Städten ist sie seltener anzutreffen. Die Schamanen der Orang Jiwa gehen eine spirituelle Bindung mit einem Tuhan Anak ein, der fortan ihre Schulung übernimmt. Nicht selten handelt es sich dabei um einen längst verstorbenen Verwandten. Es gibt allerdings auch Priester, die, um ihre Zauber zu wirken, den jeweils passenden Tuhan Anak anrufen. Nur ihre Wundertaten als Grundfertigkeiten und Zauber der Großen Magie kommen von der jeweiligen Hauptgottheit ihres Kultes.

Das Leben nach dem Tod stellen sich Minangpahiter als **Zwischenwelt** vor. Sie wissen, daß sie nach ihrem Tod in die Zwischenwelt als das Reich der Ahnen eingehen, um dort ein Leben voller Glück und Zufriedenheit zu führen. Manche von ihnen erlangen durch kontinuierliche Ahnenverehrung wieder Zugriff auf die Welt der Sterblichen und können ihrer Sippe als Schutzpatron tatkräftig dienen. Dieser **Weg der Ahnen** ist für Verstorbene die höchste Ebene der Spiritualität und des absoluten Glücks. Über Jahrzehnte und Jahrhunderte hinweg können auf diese Weise Verstorbene als Tuhan Anak immer mehr an Macht gewinnen. Neben dem Streben nach Glück sehnen sich die Ahnen manchmal wieder danach, auch in der Welt der Lebenden Einfluß zu erlangen. Dies wird ihnen durch die Rückkehr in einen Körper infolge der Rituale *Ahnenruf* und *Ahn binden* ermöglicht. Durch diese Rituale entstehen dabei die Perang Mati, die intelligenten Zombies.

Gebote und Verbote sind in der minangpahitischen Religion so zahlreich, wie es Tuhan Anak gibt. Als wichtigstes Gebot kann die Verehrung der Ahnen angesehen werden. In jedem minangpahitischen Haushalt gibt es einen kleinen hölzernen Schrein oder, wer es sich leisten kann, einen eigenen Altarraum, in dem die Hauptgottheit Laturadane (aber mancherorts auch im Geheimen die beiden Gottheiten Katampane und Lalita Tripurasundari) sowie die Tuhan Anak des Dorfes, der Sippe und des Haushalts Verehrung zu Teil werden.

Das Symbol der minangpahitischen Religion ist das gleichschenkelige Kreuz. Der Querbalken symbolisiert die materielle Welt, die auf der spirituellen Zwischenwelt schwimmt. Der Längsbalken steht für die Verbindung der beiden Welten. Dieses religiöse Symbol dient oftmals minangpahitischen Priestern und Schamanen als Thaumagral.

Mit der Religion ist es nur auf den ersten Blick kompliziert. Zwar wird die Ausübung anderer Kulte verboten, auf der anderen Seite werden offen die Ahnen verehrt. Doch ist dies ist nur scheinbar ein Widerspruch. Da jeder einfache Ahn und auch jeder der mächtigen Tuhan Anak zu Lebzeiten einen der großen Götter angebetet hat, dient in der Glaubenswelt der Orang Jiwa der Ahn durch die Verehrung seiner Nachfahren auch über den Tod hinaus dem entsprechenden Gott. Wie ein Katalysator trägt er zu dessen Stärkung bei; ein Zustand, den die Priester nur als wünschenswert erachten.

Schwarze Magie wird in Minangpahit nicht als verderblich angesehen. Einzig die Beschwörung von Dämonen gilt als verachtenswürdig und wird von der Priesterschaft auf das schärfste verfolgt. Schwarze Hexer werden in Minangpahit ebenfalls nicht verfolgt, solange sie der Nachtgestalt eines Tuhan Anak oder der Nachtgestalt eines Gottes dienen und sich nicht einem Dämonenfürsten oder ähnlichem verschrieben haben.

Priester und Hexer anderer minangpahitischer Gottheiten, die nicht Laturadane anhängen, werden verfolgt und müssen den Untergrund suchen. Die minangpahitische Tempelrechtsprechung kennt für solche Anhänger nur den Tod.

Fremde werden bei der Ausübung ihrer Religion geduldet, aber argwöhnisch beäugt. Zumindest von offizieller Stelle müssen sie mit keiner Verfolgung rechnen, solange sie nicht missionarisch tätig werden oder sich fest in Minangpahit niederlassen wollen.

Der Weg der Ahnen

In der Vorstellungswelt der Orang Jiwa wimmelt es nur so von Ahnen, die rachsüchtig, herrschsüchtig, aber auch wohlwollend und mildtätig sind. In Wahrheit ist das nur bedingt der Fall. Jeder Ahn kann über Jahrzehnte bzw. Jahrhunderte durch die Verehrung seiner Nachkommen selbst zu einem Tuhan Anak aufsteigen. Es gibt tatsächlich jede Menge aktiver Tuhan Anak in der Welt der Sterblichen, jedoch weitaus weniger als der durchschnittliche Orang Jiwa glaubt. Nicht jeder Ahn wird auch wirklich zum Tuhan Anak. Nur solche gehen den Weg der Ahnen, die zu Lebzeiten entweder ein spirituelles Leben geführt haben oder von besonders starken Emotionen wie z.B. Liebe aber auch Haß durchdrungen waren. Manche der Tuhan Anak werden nur in einer Sippe verehrt, andere sind für ein ganzes Dorf zuständig und einige wenige haben über-

Perang Mati - intelligente Zombies

Um im Kampf gegen die Horden der Sritras zu bestehen, haben die Priester Minangpahits eine Möglichkeit gefunden, intelligente Zombies, die **Perang Mati**, zu erschaffen. Zu diesem Zweck gibt es die rituellen Zauber *Ahn rufen* und *Ahn binden*. Mittels *Ahn rufen* wird ein Geist aus der Zwischenwelt gerufen. Das kann ein ganz allgemeiner Ruf sein oder ein spezieller, mit dem man gezielt einen bestimmten Ahn herbeirufen möchte. Mittels *Ahn binden* ist es möglich, einen herbeigerufenen Ahn in einen Körper zu übertragen. Bei dieser Übertragung saugt der Geist das Wissen und Können des Wirtes auf und verinnerlicht es. Das Bewußtsein des Betroffenen wird dabei ausgelöscht, der Betroffene stirbt einen qualvollen Tod. Bisher ist es noch nicht gelungen, intelligente Nichtmenschen zu übernehmen. Es laufen allerdings Experimente mit gefangenen Sritras. Gerüchte besagen, man stünde kurz vor dem Durchbruch.

Auf diese Weise erzeugte sogenannte **Agenten** sind Menschen, die freiwillig oder erzwungen zum Perang Mati umgewandelt wurden. So können auch Menschen aus einer anderen (auch feindlich gesonnenen) Kultur übernommen und gesteuert werden. Daß das bisher nicht z.B. mit Herrschern ausländischer Mächte passiert ist, liegt an den aufwendigen Ritualen, bei dem die jeweilige Zielperson anwesend sein muß. Agenten tragen zumeist ein **Schutzamulett gegen arkanes Spüren** bei sich, daß sie vor einer ungewollten Entdekkung durch Zauber wie *Wahrsehen* und *Erkennen der Aura* bewahrt.

Regelanmerkungen: Ein Perang Mati erhält die körperlichen Eigenschaften (St, Gs, Gw, so wie auch die LP) des Opfers (von den Orang Jiwa Gefäß genannt) und die geistigen Eigenschaften des Ahnengeistes (In, Zt, Wk, Sb). Außerdem steigt die Ko infolge der Rituale auf 100 an. Der intelligente Zombie hat Zugriff auf alle geistigen und körperlichen Fähigkeiten des Opfers und des Ahns (auch Erinnerungen und Zauber). Perang Mati sehen äußerlich nicht wie ein Zombie aus. Sie riechen nicht wie gewöhnliche Zombies und sie verwesen auch nicht. In gewisser Hinsicht sind sie „lebend untot". Sie altern und erkranken nicht und können außer durch Gewalt und Magie nicht getötet werden. Alle Zauber, die explizit gegen Geisterwesen wirken, wirken auch auf die Perang Mati. Die klassischen Zauber wie z.B. *Heiliges Wort* und *Austreiben des Bösen* wirken hingegen nicht. Die restlichen Fertigkeiten entsprechen dem eines Standardzombies. Insbesondere verfügen Perang Mati über eine unbegrenzte Anzahl an AP.

Die Kontrolle des übernommenen Körpers ist so weit gediehen, daß der Perang Mati sich wie unter dem Zauber *Macht über das Selbst* verhält, ohne die negativen Auswirkungen erdulden zu müssen. Die Kontrolle über den Körper ist allerdings nicht völlig perfekt. Alle Fähigkeiten, bei denen Gs oder Gw Leiteigenschaft ist, werden im Moment der Übernahme um 2 verringert. Dazu gehören auch manuelle Zauber und Angriffs- bzw. Verteidigungswerte. Die entsprechenden Fertigkeiten können allerdings zu den üblichen Kosten weiter gesteigert werden. Der Perang Mati lernt also, seinen Körper immer besser zu beherrschen. Als Berechnungsgrundlage dient dabei die Charakterklasse des gerufenen Ahns. Fertigkeiten, die der Ahn aufgrund seiner Charakterklasse eigentlich nicht hätte erlernen können (im Gegensatz zum Gefäß), können zukünftig nicht weiter verbessert werden.



regionale Bedeutung erlangt; letztere sind so etwas wie zu einer niederen Gottheit geworden. Weiterhin liegt in den Tuhan Anak der Grund für die Macht der gefürchteten Ahnenkrieger (s. unten) verborgen.

Es sind die Ahnengeister, die um kleinere Wunder angerufen werden und die bei der Ausübung priesterlicher Magie hilfreich unter die Arme greifen. Zauber und Wundertaten wirken dabei, bis auf die weiter unten beschriebenen Änderungen, wie im Arkanum. Aber auch die Tuhan Anak verfügen über eine unberechenbare Nachtgestalt. Ihre Tagseite heilt beispielsweise Krankheiten, während die Nachtseite ursächlich für sie sein kann.

Regelanmerkungen: Die Anwesenheit eines Tuhan Anak kann man ausschließlich mit dem Zauber *Wahrsehen* feststellen. Auf *Hören der Geister* reagieren die Tuhan Anak nur, wenn sie das wollen, was im Allgemeinen eher selten der Fall ist. Die übliche Art der Kontaktaufnahme Sterblicher mit einem Tuhan Anak aus der Zwischenwelt geschieht entweder über entsprechende Rituale oder über die **Besessenheit**. Ein Tuhan Anak kann jederzeit in einen Körper fahren und diesen übernehmen, wenn ihm ein EW:Zaubern (gewöhnlich mit Zaubern+15) gelingt. Das Opfer kann sich dagegen mit einem WW:Resistenz wehren. Der Versuch der Übernahme wird bemerkt. Orang Jiwa wehren sich aber für gewöhnlich nicht gegen die Übernahme. Nichtmenschen können nicht übernommen werden. Einmal in einen Menschen gefahren, übernimmt der Tuhan Anak die Kontrolle. Meistens nutzt der Tuhan Anak diese Kontrolle, um Kontakt mit den Sterblichen aufzunehmen. Manchmal kommt es jedoch vor, daß der Tuhan Anak den Übernommenen für eine Frevel bestrafen will. Die Bestrafung fängt mit harmlosen Erniedrigungen an. So wird z.B. der Missetäter gezwungen, sich mitten auf dem Marktplatz zu bester Geschäftszeit hinzuknien und lauthals seine Vergehen zu beichten. Das kann dann weiter bis hin zur erzwungenen Verstümmelung oder gar Selbstmord führen. Tuhan Anak sühnen auf diese Weise ausschließlich „spirituelle Vergehen" wie z.B. die Mißachtung der gebührenden Verehrung der Ahnen. Nach erfolgter Bestrafung hat der Delinquent keine weiteren Repressalien zu erwarten, solle er seinen Verpflichtungen wieder nachkommen. Weder Ahnen noch Bevölkerung werden ihn wegen der gesühnten Missetat weiter behelligen, da die Strafe abgeleistet und die Ahnen besänftigt wurden.

Die Ritualmagie Hantu

Durch eine spezielle Form von Zauberei wird in aufwendigen Ritualen Kontakt zu den Tuhan Anak aufgenommen. Diese Kunst der Ritualmagie ist als **Hantu** bekannt. Darin ausschließlich praktizierende Zauberer werden **Hantunas** (Geisterseher) genannt. Während der Rituale kann man schon von Weitem das dumpfe Dröhnen der Trommeln hören. So manchem Fremden läuft es eiskalt den Rücken herunter, wenn er die ganze Nacht von nah und fern dieses Trommeln hören muß. Die Opfergaben variieren von Tuhan Anak zu Tuhan Anak. Der eine will Unmengen rohen Fleisches verspeisen, der andere möchte mit frischen Blumen und bunten Kleidern behängt werden und dem Dritten dürstet es nach warmen Reiswein aus KanThaiPan. Wenn die richtigen Opfergaben dargebracht und das Ritual gewirkt wurden, fahren die Tuhan Anak in den Körper eines Anwesenden und übernehmen zeitweise dessen Kontrolle. Der Hantunas bittet den Tuhan Anak dann um einen Gefallen. Er kann so je nach Mächtigkeit des Tuhan Anak die Vernichtung eines Feindes, aber auch die Heilung einer Krankheit bewirken. Es gibt Schamanen, die Ahnengeister dazu zu zwingen, in andere Menschen zu fahren und diesen zu schaden. Diese dunkle Kunst wird im Geheimen ausgeführt und gehört nicht zum Standard der minangpahitischen Priester. Allerdings gebieten die meisten der Hantunas auch über diese dunkle Kunst.

Neben dieser Magie verfügen die Schamanen der Orang Jiwa noch über die üblichen Zauberkünste der Schamanen, die sie aber Kraft der Tuhan Anak wirken können. Einige Priester lehnen diese Form der Zauberei ab. Sie argumentieren, daß man sich nie ganz sicher sein kann, ob auch derjenige Geist kommt, der gerufen werden soll, oder ob nicht eine Kreatur der Dunklen Dreiheit dem Ruf folgt.

Aus Angst vor der Macht der Tuhan Anak genießen die Hantunas in der Bevölkerung großen Respekt. Man spricht nicht mal hinter vorgehaltener Hand über sie. Meistens ist es sogar so, daß sie von der umliegenden Bevölkerung mit allem zum Leben notwendigen versorgt werden. Die Hantunas sind dafür bekannt, daß sie rachsüchtig jeden noch so kleinen Übergriff gegen sich als Angriff werten und dem Übeltäter durch die Ahnengeister Krankheit, Unglück und sogar den Tod schicken können.

Regelanmerkungen: Als Faustregel gilt, daß durch Hantu sämtliche Körper- und Geisteszauber des Arkanums durchgeführt werden können. Die Reichweite der so durchgeführten Zauber hängt von der Mächtigkeit der Tuhan Anak ab. Bei einigen wenigen ist die Reichweite tatsächlich unbegrenzt. Man muß dem Tuhan Anak lediglich einen Gegenstand (z.B. ein Haar) des Opfers oder, sollte ein Ort verzaubert werden, einen Gegenstand von

diesem Ort (z.B. ein Sandkorn) überreichen, damit der Ahnengeist eine arkane Verbindung aufbauen kann. Der Tuhan Anak wird im Rahmen seiner Möglichkeiten sein Ziel suchen, was **1W6** Tage dauert. Dabei können Schutzmaßnahmen wie z.B. Heimsteine den Tuhan Anak, der als Geisterwesen gilt, an seiner Aufgabe hindern. Für die Ausführung des eigentlichen Zaubers am Zielort hat der Ahnengeist einen Erfolgswert von +20.

Die Durchführung eines Rituals dauert zwischen einer und sechs Stunden, je nach Grad des gewollten Zaubers. Ob bei der Anrufungszeremonie der Tuhan Anak tatsächlich in einen der Anwesenden fährt, entscheidet nach 30 Minuten ein EW:Zaubern. Die restliche Zeit wird damit verbracht, dem Tuhan Anak zu schmeicheln und von dem eigenen Ansinnen zu überzeugen. Materialkomponenten sind entsprechende Opfer, die das **fünfzigfache** der Materialkomponenten des entsprechenden Zaubers laut Arkanum betragen. Zauber ohne Materialkomponenten brauchen grundsätzlich Materialkomponenten von 20 GS pro Grad des Zaubers. Je mehr wirkliche Ahnengläubige an einem Ritual teilnehmen, je leichter fällt der EW:Zaubern. Pro fünf Anwesende bekommt der Zauberer einen **Zuschlag von 1** auf seinen EW: Zaubern, insgesamt jedoch nicht mehr als **+4**.

Die Rituale müssen wie die gleichnamigen Zauber des Arkanums erlernt werden, wobei ein Erlernen von Schriftrolle nicht möglich ist. Sie sind Grundfertigkeiten für Schamanen, Standartfertigkeiten für Priester, Hexer und Ordenskrieger, sowie Ausnahmefertigkeiten für Magier und Tiermeister.

Die Stadt der Toten

In der alten Hauptstadt Minangpahits, **Minangadita**, kam es infolge der Götterkriege zu einer Katastrophe. Ein Riß zur Zwischenwelt entstand, welcher nicht nur den alten Haupttempel sondern in etwa die ganze Stadt überlagerte. Das Ahnenreich der Minangpahiter existiert daher auch auf *Myrkgard*. In einem unregelmäßig geformten Bereich von ca. 20 km um den alten Tempel herum liegt die Stadt der Toten, oder wie die Minangpahiter sie nennen: **Bandar Bepa Mati**.

Man darf sich die Stadt der Toten nicht als Region im physikalischen Sinne vorstellen. Jeder Ahnengeist formt sich unbewußt seine eigene Realität, die quasi eine Spiegelung seiner Wünsche und Sehnsüchte darstellt. Diese jeweiligen Welten nennen die Wissenden **Tempat Tengah**, den Ort der Mitte. Für gewöhnlich werden sie nur von einem einzelnen (realem) Geist bewohnt. Ausnahmen sind sehr selten. Ein Ort der Mitte kann eine ganze Welt umfassen oder auch nur den Raum einer wenige Quadratmeter großen Hütte einnehmen. In der Glaubenswelt der Orang Jiwa gibt es im Ahnenreich keine höhere Instanz, die sich um die Belohnung oder Bestrafung der Verstorbenen kümmert. Alles geschieht so, wie es den Vorstellungen und Wünschen der Toten entspricht. Dort führen die Ahnengeister dann ein idealisiertes Dasein. Dabei erschaffen sie sich aus ihrem Unterbewußtsein heraus Gebäude, Pflanzen, Tiere, Menschen, usw. Alles so Erschaffte handelt den Vorstellungen des Geistes entsprechend vollkommen autark. Eine ehemalige Stadt-



wache, die ihre Erfüllung in der Bewachung einer Stadt sieht, wird auch nach dem Tod eine Stadt bewachen. Wahrscheinlich wird diese Stadt derjenigen Stadt gleichen, welche die Stadtwache schon zu Lebzeiten bewachen durfte. Es kann sich aber auch um eine ungleich prächtigere Stadt mit goldenen Toren und riesigen Elfenbeintürmen handeln. Die Stadt kann vollständig bevölkert sein, wenn das





zu den Wünschen des Geistes gehört, oder die Stadt ist menschenleer. Ein Macht versessener Geist hingegen kann sich als Herrscher über ein ganzes Reich wähnen und dabei Spaß daran finden, Gefangene in seinen Verließen foltern zu lassen. Die Möglichkeiten sind vielfältig.

Besucher können sich nie sicher sein, in welcher Art von Tempat Tengah sie sich gerade befinden. Zudem ist es gefährlich, sich an einem Ort der Mitte aufzuhalten. Schadenssprüche verursachen Schaden, Heilsprüche heilen usw. Auch Waffenschaden ist absolut real ist. Man kann an einem Ort der Mitte also durchaus sterben. Der Fall in einen Vulkankrater wird auch in Bandar Bepa Mati tödlich enden.

Die einzige Möglichkeit, den Geist eines Tempat Tengah ausfindig zu machen, besteht darin, seine Aura zu lesen. Während der Geist eine eindeutig göttliche Aura hat, ist alles andere vollkommen ohne Aura. Macht man den (realen) Geist eines Ortes der Mitte oder einen den Willen des Geistes folgenden (nicht realen) Einwohner auf Unstimmigkeiten wie z.B. die Unmöglichkeit eines fliegenden Elefanten aufmerksam, so wird man ignoriert. Der Geist selbst wird nur schwerlich auf entsprechende Beweise reagieren. Er ist sich zwar seines eigenen Todes durchaus bewußt, hält aber die Umgebung für das ihm zustehende Paradies und will gar nicht erkennen, daß er selbst es ist, der die Umgebung schafft und sie ebenso verändern kann. In dem Glauben der Minangpahiter ist fest verwurzelt, daß die Tempat Tengah zur Belohnung (in manchen Fällen auch zur Bestrafung Verstorbener) erschaffen werden.

Um von einem Ort der Mitte zum anderen zu kommen, muß man ihn durchqueren. Niemand kann sagen, wo genau der eine Ort endet und der nächste beginnt. Alles scheint ständig im Fluß und spontanen Veränderungen unterworfen zu sein. Die Übergänge befinden sich aber immer am Rande eines Ortes der Mitte, d.h. also dort, wo das Sinnen des einen Geistes nur noch schwach ist bis es schließlich vom Sinnen eines anderen Geistes überlagert bzw. verdrängt wird. In einer weiten Ebene kann z.B. das Ende sehr plötzlich kommen. Während man eben noch kilometerweit sehen konnte, befindet man sich mit dem nächsten Schritt schon am Ort der Mitte eines anderen Geistes. Für gewöhnlich will ein Geist sein eigenes Tempat Tengah nicht verlassen, da er sich ja im Paradies wähnt. Manche der Geister sind sich jedoch ihrer Umgebung und dessen Beschaffenheit gewahr geworden. Sie streben danach, wieder leben zu dürfen. In die Zwischenwelt Reisende können sich diesen Umstand zunutze machen.

Man sieht schon, daß es schier unmöglich ist, sich in der Bandar Bepa Mati ohne Führer zu orientieren. Als Führer kann jeder der in der Bandar Bepa Mati lebenden Geister dienen. Diese Geister beherrschen es instinktiv, bei Übergängen in andere Tempat Tengah die richtige Verbindung herzustellen, um rasch ans Ziel zu kommen. Generell kann man sagen, daß Geister das gewünschte Ziel nach **1W6+1** Minuten erreichen. Zu diesem Zweck müssen sie aber ihr eigenes Tempat Tengah verlassen und es aufgeben. Verläßt ein Geist sein Tempat Tengah, hört es augenblicklich auf zu existieren. Entsprechend hoch muß also der Lohn für solch einen Führer sein. Viele der sich ihres Todes bewußten Geister wünschen sich jedoch nichts sehnlicher, als wirklich in die Welt der Lebenden zurückzukehren. Dies ist z.B. möglich, indem der Geist einen anderen Körper übernimmt. Da man sich als Hilfesuchender durch einen derartigen Vorgang nicht selbst aufgeben möchte, bietet man den Geistern besser an, später die Rolle einer der intelligenten Zombies Minangpahits (s. unten) zu übernehmen. Einlösen kann dieses Versprechen eigentlich aber nur ein Priester der Orang Jiwa, der über die Macht gebietet, den Geist in einen toten Körper zu überführen.

Regelanmerkungen: Um das eigene Tempat Tengah verlassen zu können, muß ein Geist Besitz von einem intelligenten Wesen ergreifen. Dies kann nur freiwillig geschehen. Der Geist kann dann jederzeit die Kontrolle über den Körper erlangen, ohne daß sich der eigentliche Besitzer des Körpers dagegen wehren kann. Für gewöhnlich hält sich ein Geist an die getroffene Vereinbarung und übernimmt nur dann die Kontrolle, wenn es ihm gestattet ist. Die Übernahme ist an einem Anfall zu erkennen, der **1W6x10 sec** andauert und **1 AP pro 10 sec** kostet. Hiervon ausgenommen sind die **Ahnenkrieger** Minangpahits, die viel Erfahrung mit Besessenheit haben und an Übernahmen dieser Art gewöhnt sind. Bei ihnen dauert der Anfall nur 10 Sekunden und kostet keine AP. Der Geist verfügt nach der Übernahme zusätzlich zu den eigenen geistigen Fähigkeiten über alle körperlichen und geistigen Fähigkeiten des Übernommenen. Wenn der Geist als Führer tätig werden soll, so ist es für die Zeit der Führung notwendig, die Kontrolle über den eigenen Körper abzugeben. Riskant ist dieses Vorgehen nur deshalb, da einige wenige bösartige Geister es ablehnen können, die einmal übernommene Kontrolle wieder an den eigentlichen Besitzer zurückzugeben. Die Begleiter des Bedauernswerten merken dies meistens zu spät: Entweder versucht der Übernommene sie umzubringen oder er flieht ganz einfach. Nur die Priester Minangpahits haben

die Möglichkeit, einen Geist aus einem Körper zu zwingen. *Austreiben des Bösen*, *Bannen von Zauberwerk* oder ähnliches durch andere Glaubensdiener wirkt leider nicht. Eine Ausnahme bilden wiederum die Ahnenkrieger. Sie können aufgrund ihrer speziellen Ausbildung einen Geist, der ihren Körper kontrolliert, mit einem **PW:Wk** selbst wieder aus ihrem Körper zwingen.

Außerhalb der Stadt der Toten haben von einem Ahn aus der Zwischenwelt besessene Menschen eine **göttliche Aura**, da die Ahnen fest in der Glaubenswelt der Orang Jiwa verankert sind. Diese Aura ist unabhängig vom tatsächlichen Grad des Geistes.

Bepa Perang (Ordenskrieger)

Die Spitze der Kriegerklasse bilden die **Bepa Perang**. Bis auf wenige Besonderheiten ähneln diese Glaubenskämpfer den Ordenskriegern anderer Kulturen. Ausgerüstet mit den Wundern ihres Gottes Laturadane, bilden sie die Speerspitze im Kampf gegen die verhaßten Sritras. Bepa Perang werden von Kindesbeinen an im Kampf gegen die Sritras unterrichtet. Zu ihrer Ausbildung gehören neben den klassischen Fertigkeiten der Ordenskrieger anderer Länder auch Dinge wie *Landeskunde Sritara* und die Sprache der Sritras, *Giftmischen* und *Kräuterkunde*.

Die klassische Bewaffnung der auch als **Ahnenkrieger** bekannten Glaubenskämpfer besteht aus Stoßspeeren, Wurfspeeren, Blasrohr (Gift) und Äxten (sowohl Streitaxt als auch Schlachtbeil). Als Verteidigungswaffe dient ein kleiner Schild, oder die als Harimau-Harimau bezeichnete minangpahitische Tigerklaue. Als Rüstung wird eine Bambusrüstung verwendet, die in Lamellenform durch Lederriemen zusammengehalten wird. Schwerere Rüstungen werden für gewöhnlich in heimatlichen Gefilden nicht getragen, da die Schwüle des minangpahitischen und Sritara Dschungels schwere Rüstungen schnell zur Qual werden läßt.

Bepa Perang verlassen ihre Heimat nur selten. Gelegentlich findet man sie aber auch jenseits der Grenzen Minangpahits oder Sritaras. Bepa Perang wirken wie Priester ihre Zauber durch die Macht der Tuhan Anak. Z.B bedeutet *Heiliger Zorn*, daß ein Tuhan Anak kurzzeitig in den Körper des Ahnenkriegers fährt und ihn so stärker macht. Die Besonderheit der Ahnenkrieger ist, daß sie irgendwann eine enge Verbindung zu einem Tuhan Anak eingehen können, der nach Bedarf in sie fährt und so wahrlich Übermenschliches machen läßt. Der Erwerb und Ausübung dieser Fertigkeiten wird unter *Ahnenband* beschrieben.

Neue Zauber und Fertigkeiten

Ahn rufen ✳

Wortzauber der Stufe 5

Beherrschen ⇶ Eis ⇦ Luft

AP-Verbrauch:	9 AP
Zauberdauer:	1 h
Reichweite:	0m
Wirkungsziel:	Geist
Wirkungsbereich:	1 Wesen
Wirkungsdauer:	variabel
Ursprung:	göttlich

1500: PT (Laturadane) - **3000:** Sc, Tm

Der Priester ruft einen Ahn aus der Zwischenwelt herbei. Der Priester kann hierbei den Ahn genauer bestimmen, sollte er seinen Namen oder andere Merkmale kennen, die den Ahn definieren. Ähnlich wie die Geister jüngst Verstorbener ist auch der Ahn unsichtbar. Man kann sich mit ihm aber über *Hören der Geister* verständigen. Am Ende der Wirkungsdauer kehrt der Ahn wieder in die Zwischenwelt zurück, sollte er nicht mittels *Ahn binden* in einen noch lebenden Körper gebunden werden. Dieser Zauber berührt zentrale Punkte des minangpahitischen Glaubens. Ein Priester würde niemals diesen Zauber aus niedrigem Grund durchführen.

Ahn binden ✳

Gestenzauber der Stufe 6

Verwandeln ⇶ Eis ⇦ Erde

AP-Verbrauch:	18 AP
Zauberdauer:	6 h
Reichweite:	-
Wirkungsziel:	Körper
Wirkungsbereich:	1 Wesen
Wirkungsdauer:	0
Ursprung:	göttlich

3000: PT





Durch diesem Zauber wird ein mittels *Ahn rufen* oder ein aus Bandar Bepa Mati mitgebrachter Geist in einen noch lebenden Körper gebunden. Der Körper muß menschlich sein. Alle Arten von Tieren und Nichtmenschen eignen sich nicht für diesen Zauber. Während des Zaubervorgangs dringt der Ahn in sein Opfer ein und zerstört dessen eigenen Geist vollständig, indem er alles Wissen einem Schwamm gleich in sich aufsaugt. Gelingt der WW:Resistenz des Opfers, so gelingt die Übernahme nicht. Das Opfer ist auch für die Zukunft resistent gegen Übernahmen durch diesen Ahn. Für einen übernommenen Menschen gelten die unter Perang Mati definierten Regeln.

Auf ein bereits totes Opfer kann dieser Spruch nur angewendet werden, wenn der Geist des ursprünglichen Bewohners gebunden werden soll. In diesem Fall erhält der entstandene Perang Mati alle körperlichen und geistigen Fähigkeiten und Eigenschaften seines gerufenen Geistes zurück. Die Konstitution steigt dann ebenfalls auf 100 an - mit allen Auswirkungen.

Ahnenband (Wissen)

pA31, Zt31 Erfolgswert+0 (+0/+7, maximal Grad/2)

250: Hantuna, Bepa Perang - **500:** alle anderen minangpahitischen Abenteurer

Das Ahnenband bezeichnet die enge Verbindung zwischen einem Tuhan Anak und einem Menschen. Dabei fährt der Ahnengeist in den Körper ein und kann durch ihn handeln. Am verbreiteten ist das Ahnenband unter den Hantunas und den Bepa Perang, die beide durch ihre Nähe zu den Ahnen gute Voraussetzungen besitzen, um eine solche Verbindung einzugehen. Ein Ahnenband kann mit einem einzigen Tuhan Anak eingegangen werden und gilt auf Lebenszeit. Man munkelt zwar, daß die ältesten der Hantunas mit mehreren Tuhan Anak Bünde eingegangen sind, aber laut auszusprechen wagt das niemand - zu groß ist die Angst, die Aufmerksamkeit eines solchen Hantunas auf sich zu ziehen.

Das Ahnenband ermöglicht es, in einer Fertigkeit übermenschliche Fähigkeiten zu erhalten. Bei den gewählten Tuhan Anak handelt es sich also immer um einen großen Meister der betreffenden Kunst. Dabei kann es sich um alle Arten von Fertigkeiten, auch Kampf- oder Wissensfertigkeiten handeln.

Um ein Ahnenband eingehen zu können, ist es erforderlich, das Vertrauen eines Tuhan Anak zu gewinnen. Dies geschieht durch langwierige, monatelange Gebete und Opferungen unter Anleitung eines erfahrenen Priesters oder Hantunas über ein Jahr hinweg. Ob dies am Ende gelingt, entscheidet ein PW:pA. Mißlingt der Prüfwurf, so waren die Mühen vergebens. Um seine Chance zu erhöhen, ist es möglich, die Zeit der Verehrung und Opferungen zu verlängern. Für jeden Monat, der zusätzlich zum Jahr aufgewendet wird, steigt die Erfolgschance um 2%. Nichtmenschliche Gefäße lehnen die Tuhan Anak bisher gänzlich ab.

War der Prüfwurf erfolgreich, so fährt der Tuhan Anak das erste mal in den Körper des Betroffenen. Damit erhält jener automatisch die Fertigkeit **Ahnenband aktivieren+0**. Wird jetzt beim Ausüben dieser Fertigkeit das erste mal ein kritischer Erfolg erzielt, so treten die Auswirkungen des Ahnenbandes in Kraft. Er erhält sofort den Erfolgswert von **3 + Grad/2** (abgerundet) für seinen EW:Ahnenband aktivieren, auf die ab sofort vor dem Ausüben der gewählten Fertigkeit gewürfelt werden **kann**. Zu diesem neuen Erfolgswert kommt ein Zuschlag von jeweils **1** hinzu, wenn pA **oder** Zt des Gefäßes mindestens **81** betragen, und ein Abschlag von jeweils –1, wenn Sb **oder** Wk mindestens 81 betragen. Dabei werden Zu- wie Abschläge nur **jeweils** einmal gewertet.

Das Gefäß eines Ahnenbandes darf immer dann versuchen, seinen Wert in Ahnenband aktivieren zu verbessern, wenn er entweder einen neuen Grad erreicht, oder er die Fertigkeit verbessert, für die das Ahnenband gilt. In diesen Fällen wird sofort ein EW:Ahnenband durchgeführt. Gelingt dieser, wird der Erfolgswert für Ahnenband aktivieren um **1** verbessert. Der Erfolgswert darf dabei aber (abgerundet) **7 + Grad/2** nicht übersteigen. Bei einem kritischen Erfolg darf der EW wiederholt werden.

Der Versuch, das Ahnenband zu aktivieren und den Tuhan Anak zu rufen, geschieht ohne nachzudenken. Der EW:Ahnenband kostet also weder Zeit noch AP. Gelingt der EW:Ahnenband, erscheint der Tuhan Anak und ergreift vom Körper Besitz. Solange der Tuhan Anak in ihm weilt, erweist sich der Ahnengebundene als wahrer Meister seines Fachs, doch sein Verstand ist nur Zuschauer; die eigentliche Arbeit wird vom Tuhan Anak übernommen. Das Gefäß gewinnt deshalb in diesem Zustand keine Erfahrungspunkte.

Lerntabelle

Ahnenband+1	150	Ahnenband+5	750
Ahnenband+2	300	Ahnenband+6	900
Ahnenband+3	450	Ahnenband+7	1000
Ahnenband+4	600		

Grund: Hantuna, Bepa Perang
Standard: alle anderen minangp. Abenteurer

Mißlingt der Wurf, kann der Abenteurer seine Fertigkeit ganz normal ohne Ahnenband anwenden. Bei einem kritischen Fehler mißlingt die geplante Anwendung der Fertigkeit allerdings kritisch. Außerdem ist das Ahnenband gestört. Hier gelten die selben Auswirkungen wie bei kritischen Fehlern von Priestern bzgl. ihrer Wundertaten.



Ahnenband und seine Wirkung

Die Ausübung allgemeiner Fertigkeiten gelingt ohne Erfolgswurf so, als hätte man mindestens kritischen Erfolg gehabt. Schleichende bleiben vollkommen lautlos und hinterlassen keine Spuren, Tarnende verschmelzen chamäleonartig mit ihrer Umgebung, Schwimmer haben die Geschwindigkeit von Fischen, und Kletterer überwinden spinnenartig die schwierigsten Überhänge. Der Spielleiter darf bei der Schilderung der Wirkung ruhig dick auftragen, schließlich ist das mystische Ahnenband eine ganz besondere Energiequelle. Die Wirkung vergeht, wenn das Gefäß eine andere Tätigkeit aufnimmt und so die Kontrolle über seinen Körper wieder übernimmt. Es würde den Umfang dieses Kapitels sprengen, die besondere Wirkung des Ahnenbandes für jede einzelne Fertigkeit im Detail festzulegen. Grundsätzlich kann ein Abenteurer ja auch in einer Berufsfertigkeit das Ahnenband eingehen. Spielleiter sollten deshalb mit „ihren Gefäßen" eine brauchbare Handhabung ihrer besonderen Fähigkeiten absprechen.

Beim Einsatz mittels des Ahnenbandes verstärkten **Waffenfertigkeiten** genießt ein Gefäß die folgenden Vorteile:

- Er ahnt im **Nahkampf** die Absichten seines Gegners, erhält einen um **40 höheren Angriffsrang** und erzielt schon bei einem schweren Treffer **kritischen Schaden**, der wie üblich ausgewürfelt wird (DFR, Tabelle 4.5) Bei gezielten Hieben erhält das Opfer keine Zuschläge auf den 2. WW:Abwehr; gelingt dieser Wurf, richtet der Treffer aber „nur" schweren Schaden an.

- Beim **Fernkampf** spürt der Angreifer, wo sich sein Ziel befindet; Bogenkämpfer werden z.B. eins mit dem Pfeil, den sie abschießen. Das Opfer gilt in jedem Fall als **ungedeckt**, und der Angreifer erhält immer **+4 auf seinen EW:Angriff**, da er immer sorgfältig zielen kann, auch wenn er selbst oder sein Opfer sich in der gleichen Runde bewegt haben. Mit Ausnahme eines kritischen Fehlers beim Angriff gehen Fehlschüsse oder -würfe immer vollständig vorbei, treffen also z.B. nicht versehentlich einen Freund. Versucht der Angreifer **gezielte** Schüsse oder Würfe, erhält er auch hier immer +4 auf beide EW:Angriff.

- Mit einer **Verteidigungswaffe** kann das Gefäß versuchen, alle Angriffe seiner Nahkampfgegner zu parieren. Gelingt einem Gegner ein Treffer, darf der Verteidiger (auch mit 0 AP) zunächst einen WW+10:Verteidigungswaffe ausführen, bei dessen Erfolg er überhaupt keinen Schaden erleidet. Mißlingt diese spontane Abwehr, entscheidet ein normaler WW:Abwehr, ob der Treffer leicht oder schwer ist.

Geht der Abenteurer ein Ahnenband mit einem Meister der **Abwehr** ein, erhält er einen um **40 höheren Angriffsrang** („Angriff ist die beste Verteidigung", das wissen auch die Tuhan Anak) und **+4 auf den WW:Abwehr**. Gelingt dieser Wurf, zählt das als kritischer Erfolg bei der Abwehr, mit den üblichen Folgen (DFR, Tabelle 4.2). Selbst mit 0 AP ist der Abenteurer nicht wehrlos, sondern darf weiterhin seinen WW:Abwehr ausführen, dann allerdings ohne Zuschlag.

Wer beim **Zaubern** das Ahnenband einsetzen kann, dessen Magie hat in jeder Hinsicht doppelte Wirkung, z.B. bezüglich Reichweite, Wirkungsziel, Wirkungsbereich und Wirkungsdauer. Der EW:Ahnenband aktivieren wird unmittelbar vor dem EW:Zaubern ausgeführt. Steht Opfern des Zaubers ein WW:Resistenz zu, erhalten sie darauf –4.

Das Ahnenband in der **Resistenz** erlaubt dem Gefäß, bei einem erfolgreichen EW:Ahnenband aktivieren mit einem spontanen **Gegenzaubern** unerwünschte Gesten- oder Wortzauber abzuwehren - auch wenn er diese Zauber gar nicht kennt bzw. selbst gar nicht zaubern kann! Die im Arkanum genannten Einschränkungen (z.B. bzgl. Wundertaten oder Dweomer, vgl. S. 32) gelten weiterhin. Das Gefäß darf also in den erlaubten Fällen einen WW:Zaubern bzw. einen zusätzlichen WW:Resistenz ausführen, und zwar mit einem Zuschlag von +4. Diese Würfe kosten keine AP. Mißlingen sie, steht dem Abenteurer immer noch ein normaler WW:Resistenz zu.

Verfügt ein Abenteurer über ein Ahnenband in einer **Wissensfertigkeit**, so greift er auf das immense Wissen eines Tuhan Anak, zurück, das er mit seinem eigenen Wissen ergänzen kann. Gelingt der EW:Ahnenband aktivieren vor Einsatz einer Wissensfertigkeit, so gelingt diese automatisch, bzw. kritisch wenn ein normaler **EW:Wissensfertigkeit** gelingt. Die gewöhnlichen Einschränkungen von Wissensfertigkeiten bleiben bestehen. Ein Minangpahiti, der nie sein Land verlies, wird nie etwas über albische Sagen wissen, solange er diese nicht gelernt hat.



Im Land des Gottvampirs - Nahuatlan

von Ulf Schatz

... Vor langer Zeit zogen die Lichtgötter in einen Krieg gegen eine finstere Macht fernab im Osten Huaxals. In diesem Kampf unterlagen sie ihrem Feind und jedes Mal, wenn ein Lichtgott starb, verkündeten uns schwere Katastrophen das Ende eines Gottes, wobei ein Zeichen immer das gleiche war. Im Augenblick seines Todes verschwanden auch seine heiligen Tiere vom Antlitz Nahuatlans. Den beiden schwer verwundeten Göttern Nahuahauquih und Iquiblam gelang als Einzigen die Flucht. Nahuahauquih erlag jedoch auf dem Rücken des Sonnenadlers seinen Verletzungen, als er zur Sonne zurückkehren wollte. Daraufhin verdunkelte sich die Sonne selbst und wäre für immer verschwunden, wenn nicht Camasotz die Sonne gerettet und in ihr seine Heimstatt bezogen hätte. Als Zeichen für seine Herrschaft verfärbte sich der Himmel blauviolett und mit seinem Segen weilen seitdem seine Kinder auch am hellichten Tage zu unserem Schutz unter uns. Iquibalam kehrte als Einziger tödlich verletzt zu unseren Vorfahren zurück. Doch sein Lebenslicht verschied langsam, was jeder Huatlani durch das kleiner werden des Mondes sehen konnte, bis schließlich nach etwa 300 Jahren der Mond völlig verschwand ...

Unter der Herrschaft von Vampiren

Der Kampf um den Inselkontinent Nahuatlan ist auf *Myrkgard* gewonnen. Die Priester der Lichtgötter sind nicht mehr, denn der Sieg der Dunklen Meister und die sich anschließenden Götterkriege führten in Nahuatlan dazu, daß die Kette der sieben Zeitalter gesprengt wurde. Die fünf huatlanischen Lichtgötter, die auf *Ljosgard* wenn auch in ihrer pervertierten Form angebetet werden, wurden auf *Myrkgard* samt ihrer Kulte restlos ausgelöscht. Die Huatlani verehren das einzige gottähnliche Wesen, das ihnen nach den Götterkriegen noch geblieben ist: **Camasotz**, den Gottvampir. Er bewahrt Nahuatlan als Beschützer der Freiheit mit seiner Macht vor dem Sinnen und Trachten der Dunklen Meister im Osten. Anders gesagt: Bis zum Ende aller Zeiten herrscht nun das Zeitalter des Camasotz!

Camasotz wird von den Huatlani immer noch als *Stern Klumper* bezeichnet, jedoch nun im positiven Sinne, da ihm diese Fähigkeit dabei geholfen haben soll, die Sonne für die Huatlani zu retten. Ihm zu Ehren wurde in jedem Ort Nahuatlans eine Pyramide errichtet, auf deren Spitze sich sein Tempel befindet. Aber auch Camasotz hat sich verändert. Durch den Tod der Lichtgötter und ihrer niederen Gottheiten hat er einen Großteil seiner von den Lichtgöttern bis dahin gestohlenen Körperteile verloren, so daß er nur noch als ein schemenhaftes Wesen in schwarzen Roben dargestellt wird, das statt eines Gesichts eine gähnende Leere ziert, über der die goldene Korona der Sonne schwebt. Von seinem Rücken spreizen sich zwei Schatten wie Fledermausflügel ab.

Die Vampire des Camasotz gelten als seine **Kinder** (so läßt sich die Vampirbrut des Camasotz nennen) und werden von den Huatlani als Halbgötter verehrt. Die Landstriche, in denen ein Vampir lebt, sind von Camasotz gesegnet. Der jeweilige Vampir gilt als der personifizierte Schutzpatron der Gegend. Zu seiner Verehrung befindet sich in seinem Landstrich eine eigene Zeremonienstädte, oft sogar ein ihm eigens geweihter Tempel.

Seit dem Beginn des Zeitalters des Camasotz regieren drei der *Herren der Sieben*, allesamt mächtige Vampirgeschöpfe aus der Sphäre des Camasotz, als **Triumvirat**, wobei jeder von ihnen direkt etwa über einen vierten Teil der Landmasse Nahuatlans gebietet; im Süden gibt es einen gemeinsam verwalteten, vierten Teil.

Der Machtbereich des **Herrn des Zaubers** erstreckt sich in gerader Linie nördlich vom Land der Wolkenmenschen an der Westküste Nahuatlans bis zur Mündung des Nuyariva in die Vier Regen Bucht. Seine Hauptstadt ist **Ixtamactan** mit 110.000 Ein-

wohnern. In den Städten seiner Fürsten befinden sich die sechs Hauptniederlassungen der Magiergilden und die Priesterschule Nahuatlans.

Das Gebiet des **Herrn der Zeit** befindet sich östlich von der geraden Linie von der Mündung des Nuyariva in die Vier Regen Bucht und der Quelle des Grijaque. Seine Festung liegt bei **Cheatl** mit 70.000 Einwohnern.

Das Blutreich des **Herrn des Blutes** liegt zwischen den beiden anderen Reichen und erstreckt sich südlich bis hin zu den Anfängen des Smaragdwaldes. Sein Palast befindet sich in **Nahuapan** mit 120.000 Einwohnern.

Der **Süden** etwa ab dem Smaragdwald wurde unter verschiedenen überlebenden Fürsten der vernichteten vier Herren aufgeteilt. Jene haben sich aber der Herrschaft der drei Herren unterworfen und erkennen ihre Oberhoheit an. Doch es gab ein paar unter ihnen, die sich den drei Herren nicht gebeugt hatten. Sie wurden einst mittels der Caoxtil aus Nahuatlan vertrieben und sind aus ihren Verstekken an verborgenen Orten auf *Myrkgard* für manchen Terror und Schrecken verantwortlich. Im Süden liegt auch die Hauptstadt des Reiches, die dreimal gebaute Stadt **Cochabraxtl** mit ihren 70.000 Einwohnern, und dort befindet sich auch der Haupttempel des Camasotz. Entlang der Küste befinden sich hier etliche huatlanische Garnisonen, die von der Seeseite her noch durch schwimmende Insel verstärkt werden, um Übergriffe der **Zyu**, wilden Barbaren von den Feuerinseln, auf das Festland zu verhindern. Gelegentlich brechen aber kleinere Truppen der Zyu durch und plündern im Schutze des Urwaldes das Hinterland.

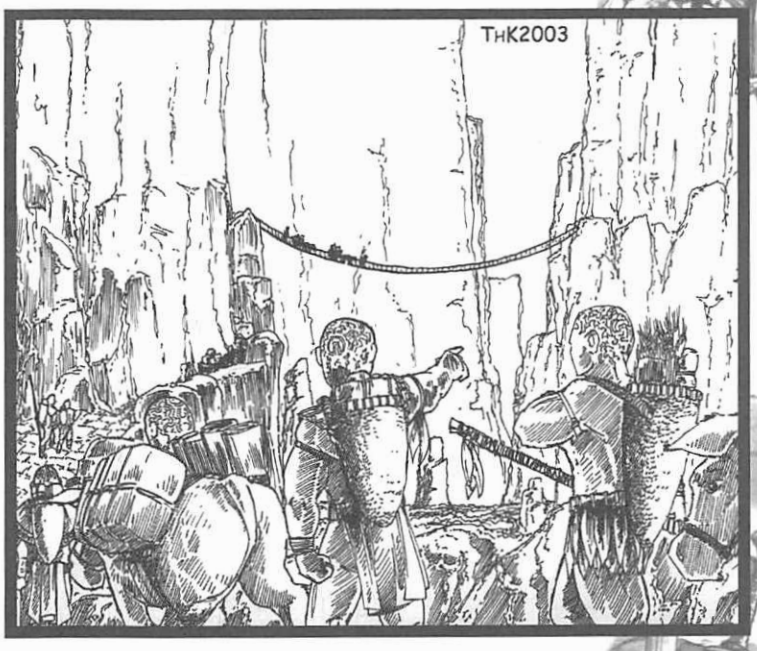
Die **Fürsten** (als direkte und mächtigste Abkömmlinge je eines der Herren) und deren jeweiligen „Kinder" schalten und walten als lokale Herrscher im Gebiet ihres Herren. Dabei integrieren die Fürsten untereinander und führen gelegentlich sogar Krieg, um ihr eigenes Machtgebiet zu erweitern. Doch hauptsächlich herrscht ein stabiles Machtverhältnis innerhalb Nahuatlans.

Und ihr Blut wird fließen ...

Jeder gesunde Huatlani ab dem 14. Lebensjahr muß an jedem dritten Tag nach dem Aufstehen ein paar Tropfen Blut (1 LP) seinem Gott opfern, welches er in einen Tonkrug seiner Familie tropfen läßt. Dieser wird dann von einem Angehörigen der Familie zum Heiligen Ort gebracht, wo das Blut in der Nacht den Geschöpfen des Camasotz geopfert wird. Jeder Huatlani beherrscht dabei mehr oder weniger die Kunst, das Blut für sieben Tage haltbar zu machen, d.h. es kann in dieser Zeit nicht gerinnen.

... bis an das Ende aller Tage

Nach dem Verschwinden der Götter ist den Huatlani das Nachleben verwehrt. Nur ein wahrhaft Gläubiger, der die Gebote des Camasotz befolgt, erwirbt sich das Anrecht auf eine erneute Geburt. Zu diesem Zweck befolgen die Huatlani feste Vorschriften, denn am Ende eines jeden Lebens werden sie geprüft, ob sie wert sind, wiedergeboren zu werden.



Am Lebensende eines jeden Huatlani, welches maximal nur ein Schock (52 Jahre) dauern darf, wird der Tote von einem Priester untersucht. Als erstes wird der Körper vom warmen Blut befreit, was von jedem Huatlani durchgeführt werden kann, und das Blut wird für sieben Tage haltbar gemacht. Daraufhin wird das Blut von einem Priester mittels des Zaubers *Bewerten des Blutes* (s. Anhang) geprüft, wie „rein" das Blut ist. Je reiner es ist, desto tu-

Von den Abenteurertypen in Nahuatlan

Da auf *Myrkgard* das Netz der Kraftlinien nicht zerstört wurde und so der Kontakt zu den Göttern nie abbrach, hatte auch das 300jährige Zeitalter des Iquibalam einen ganz anderen Zuschnitt. Infolgedessen wurde die Gemeinschaft der Deuter nie gegründet, da es nicht zu einem vermeintlichen Fall des Ahuatl kam. Auch kam es in den 300 Jahren nie zu regelrechten Menschenopfern. Der gnomische Hochdruide Lazucoctoc hielt es daher nicht für nötig, den Orden der Netzbewahrer zu gründen und die Grundlagen der Magie der Netzbewahrer blieben folglich in den Kreisen gnomischer Druiden und wurden nie an die Menschen weitergegeben. Mit dem Heranbrechen des Zeitalter des Camasotz wurden die Gnome so sehr verschreckt, sodaß sie sich vor den Augen der Menschen wie Kinder verbargen. Die Tempeltänzerinnen dagegen gibt es noch auf *Myrkgard*, aber sie beherrschen schon lange nicht mehr die typischen Tänze ihrer Schwestern auf *Ljosgard*, sondern haben spezielle Tänze zu Ehren des Camasotz entwickelt. Da alle Huatlani mit einem hohen Zaubertalent zu Zauberkundigen ausgebildet werden, haben sich im Nahuatlan des Camasotz nie Trickser herausbilden können. Auf der anderen Seite sind mit den Ordenskrieger des Camasotz, auch Fledermauskrieger genannt, oder den Schülern, die den Lehren des Seemeisters Alchessamiores folgen und zu Erd- und Feuer- aber auch Wasser- und Luftelementarbeschwörer geworden sind, neue Archetypen hinzu gekommen. Da sich die Huatlani jetzt mehr mit den Körpersäften, vor allem mit Blut, auseinandersetzen, hat die Kunst der Heiler an Wert gewonnen und sie stehen nicht mehr im Schatten der Gesellschaft bzw. der Priesterschaft.

gendhafter war das Leben des Huatlani und die Tugendhaftesten werden nach ihrer Wiedergeburt in eine höhere Gesellschaftsschicht aufsteigen. Das Blut wird in der Nacht den Geschöpfen des Camasotz geopfert. Diese toten Huatlani werden am folgenden Tag zur Mittagszeit vor dem Tempel des Ortes verbrannt. Nur so kann die Seele von dem körperlichen Gefängnis befreit werden und in den Kreislauf der Wiedergeburt einkehren. Die Huatlani werden nach ihrem Glauben in der Gesellschaftsschicht wiedergeboren, der sie vor ihrem Tode angehörten.

Sollte die Leichenstarre schon eingesetzt haben, bevor das Blut entnommen wurde, kann das Blut nicht mehr untersucht werden. Diesen Huatlani wird die Wiedergeburt verwehrt, da nicht feststellbar ist, was für ein Leben sie geführt haben. Einem Huatlani wird auch die Wiedergeburt verweigert, wenn das Blut nicht als tugendhaft befunden wurde, das Blut nicht geopfert werden konnte oder der Körper nicht am nächsten Tag nach seinem Tod verbrannt wurde. Jene Huatlani werden in einem Ritual zu einem **Teyolahmicqui** (Seelenzombie) verwandelt und haben so den Kreislauf der Wiedergeburt durchbrochen, denn die Seele ist bis zum Ende ihrer Existenz in der toten Hülle gefangen.

Sollte ein Huatlani am Tag vor seinem 52. Geburtstag noch leben, wird dieser in Anwesenheit eines Priesters rituellen Selbstmord begehen, damit er sein Anrecht auf die Wiedergeburt nicht verliert. So ein Tag stellt ein großes Ereignis für die jeweilige Familie da, denn der Betreffende muß ein wahrhaft tugendhaftes Leben geführt haben, damit ihm Camasotz die vollen 52 Jahre geschenkt hat. Bei einem derart vorbildlichen Beispiel wird auf die Prüfung des Blutes verzichtet und es findet den ganzen Tag ein großes Fest zu seinen Ehren statt. Zauberer, denen es tatsächlich gelungen ist, bis zu ihrem 52. Geburtstag neunmal erfolgreich *Bannen des Todes* anzuwenden, sind von dieser Regelung ausgenommen, da es sich bei ihnen um keine lebendigen Huatlani mehr handelt. Doch nur wenigen ist dies bisher auch gelungen.

Huatlanische Gesellschaft

Die Gesellschaft Nahuatlans ist ein feststehendes System, welches die Zugehörigkeit von Personen zu bestimmten sozialen Schichten anhand der Farbe ihrer Kleidung für alle anderen offen sichtbar klärt. In Nahuatlan gibt es den Adel, die Oberschicht, die Unberührbaren, die Mittelschicht, das Volk und die Unfreien. In der Öffentlichkeit kann jeder Huatlani den Rang bzw. den Status eines anderen an dessen Kleidung erkennen, wobei es nur ausgesuchten, besonders ehrbaren Personen gestattet ist, die Farben (blut-)rot, schwarz oder weiß zu tragen.

Die Huatlani und vor allem die **Caotxil** (menschliche Anhänger des Camasotz) streben nach Macht, denn dies ist der Weg des Camasotz und die würdigsten Huatlani werden durch ihm in ihren vielen Leben auf *Myrkgard* mit Macht gesegnet werden. Die Huatlani sind daher unentwegt in viele Machtkämpfe verstrickt, was die Kinder des Camasotz geschickt auszunutzen verstehen, um die unterschiedlichen menschlichen Gruppierungen gegeneinander auszuspielen. Auf diese Weise ist die größte Zahl der Menschen, allen voran die Caotxil, zu beschäftigt, um auf den Gedanken zu kommen, nach der Macht der Kinder des Camasotz zu streben. Bei ihren Machtkämpfen achten die Huatlani zumindest dem Anschein nach auf die Gesetze, denn nur so können sie ihre persönliche Macht aus diesem Leben in das nächste Leben „mitnehmen" und enden nicht als verachtete Teyolahmicqui.

In der Nacht vor dem 13. Geburtstag wird jeder Huatlani vom Priester eines Camasotz auf seine geistigen und körperlichen Eigenschaften untersucht, d.h. es wird die Seele auf ihr vorheriges Leben hin „geprüft". Das Ergebnis wird über das weitere Leben eines jeden entscheiden. Hat der Huatlani ein Zaubertalent >60, wird er zu einem Fledermauskrieger ausgebildet. Hat der Huatlani ein Zaubertalent >80 und mindestens eine Intelligenz von 31, wird er in den Zauberkünsten seiner Wahl ausgebildet. Sollte er gar über ein Zaubertalent >94 und eine Intelligenz >80 verfügen, steht ihm nur der Weg als Priester offen. Trifft keine von den genannten Eigenschaftskonstellationen zu, wendet der Priester am Ende den *Blick des Camasotz* (ein spezielles *Macht über Menschen*) an. Sollte dem Huatlani der WW:Resistenz gelingen, war er in seinem vorherigen Leben ein tugendhafter Huatlani und steigt eine Gesellschaftsschicht auf. Sollte der WW nicht gelingen, bleibt der Huatlani bis zum Ende seines Lebens in der Schicht, in die er hineingeboren wurde, kann aber einen Beruf seiner Wahl ausüben. Diese besondere Nacht ist in der Gesellschaft wie der Familie von hoher Bedeutung und wird mit einem gebührenden Fest im Kreise der Familie und Freunde gefeiert.

Adel

Der Adel setzt sich aus den Kindern des Camasotz zusammen, wobei die drei Herren die höchste Position im Staate inne haben. Den Rang ihrer Abkömmlinge leitet sich nach dem Grad der Abstammung von ihrem jeweiligen Herrn ab. Daraus folgt eine starre hierarchische Adelsfolge, wobei jeder nur durch den Tod seines Erschaffers aufsteigen kann. Für gewöhnlich fördern Vampire aber nicht aktiv das Ableben ihnen übergeordneter Vampire, doch natürlich gibt es immer mal wieder Ausnahmen, die die Regel bestätigen.

Die Herren haben die Anzahl der Vampire, die in Nahuatlan leben dürfen, begrenzt, um das Aussterben ihrer „Nahrung" zu verhindern. Insgesamt dürfen gut und gerne 200 Vampire, also in etwa vier Schock, in Nahuatlan leben, wobei jedem Herrn sieben Fürsten und jedem Fürsten sieben Vampire unterstehen (hinzugezählt werden müssen noch die Vampire, die von den vernichteten vier Herren abstammen und im Süden leben). Einen Fürst und seine Abkömmlinge bezeichnet man als „Familie". Sollte durch einen neuen Vampir die Höchstzahl der Kinder des Camasotz überschritten werden, wird er nach einem Jahr und Tag aus Nahuatlan verbannt und muß sich irgendwo auf *Myrkgard* sein eigenes Refugium schaffen. Erst wenn einer der angestammten Vampire einmal verschieden sein sollte - aus welch seltenen Gründen auch immer -, darf ein verbanntes Kind vom jeweiligen Fürsten des Gestorbenen nach Nahuatlan zurückberufen werden. Lehnt jener Exil-Vampir ab, wird ein neues Kind aus den Reihen treuer Caotxil „geschaffen".

Keinem Huatlani ist es gestattet, in das Gesicht eines Kind des Camasotz zu schauen, deswegen knien alle Huatlani, sobald sie ein Kind gewahr werden, nieder und blicken starr zur Erde. Ein Kind erkennt man immer an seiner Kleidung, die als einzige alle Farben, also auch die des Blutes - rot - beinhalten darf. Daher tragen auch alle Kinder, die sofort als solche erkannt werden wollen, immer mindestens ein deutlich sichtbares rotes Kleidungsstück.

Oberschicht

Die Oberschicht setzt sich aus den Caotxil zusammen, sprich den Priestern, Fledermauskriegern und allen anderen Zauberkundigen. Sie stehen im direkten Dienst von Camasotz und seinen Kindern. Sie bekleiden alle Positionen, die mit dem Glauben und der Verwaltung zusammenhängen. Der Oberste von ihnen ist der unsterbliche **Caotecuhtli** (Fledermausfürst), der seit dem Aufstand der Caotxil vor gut 480 Jahren sein Amt ausübt. Die Caotxil dürfen in ihrer Kleidung auch Schwarztöne verwenden.

Einmal im Jahr unternehmen die gerade ausgebildeten Fledermauskrieger Nahuatlans eine Fahrt mit einer der schwimmenden Inseln in das wilde Erainn, um dort ihre Kampfkraft zu beweisen und neue Sklaven für die Kinder zu besorgen. Dieser Initiationsritus ist dabei zu einer regelrecht gepflegten und liebgewordenen Tradition geworden.

Die Unberührbaren

Die Unberührbaren setzen sich aus den Pochteca (Fernhändlern), Minenarbeitern und Bootsbauern zusammen. Der Name rührt daher, daß es keinem Kind des Camasotz gestattet ist, seinen Hunger an





einem Angehörigen dieser Schicht zu stillen. Diese Regelung wurde von den Herren eingeführt, um den Handel zwischen den Städten, die Versorgung mit Erzen und den Bau von Schiffen zu sichern. Die Unberührbaren haben glattrasierte Schädel, die mit magischen Tätowierungen gekennzeichnet sind. Sollte jemals ein Vampir seinen Hunger an einem Unberührbaren stillen oder auf diesen Magie anwenden, wird jener Übeltäter durch die Tätowierungen mit einem Stigmata auf der Stirn gezeichnet, welches für alle anderen Kinder deutlich erkennbar ist. Die Unberührbaren tragen ausschließlich und als einzige weiße Kleidung.

Mittelschicht und Volk

Zur Mittelschicht gehören alle Huatlani, die sich allein durch die Ausübung ihres Berufes ernähren können, ohne Feldarbeit verrichten zu müssen. Sie dürfen nur Kleidung tragen, die nicht weiß, schwarz und rot gefärbt ist. Zum Volk gehören alle Huatlani, die sich mittels Feldarbeit ganz oder teilweise ernähren müssen. Dem Volk ist es nur gestattet, ungefärbte Kleidung zu tragen.

Unfreie

In Nahuatlan auf *Myrkgard* existieren zwei Arten von Unfreien, die **Tlatlacohtin** (Sklaven) und die **Teyolahmicqui**. Die Sklaven sind vor allem importierte Ausländer aus dem Osten, aber teilweise sind auch gefangene Zyu oder verurteilte Huatlani unter ihnen anzutreffen. Als einzigen Wesen in Nahuatlan ist es Vampiren gestattet, sich Tlatlacohtin zu halten. Sie dienen als ihre Diener und gleichzeitig stellen sie die Hauptnahrungsquelle der Vampire dar. Dadurch wollen die Herren sorgen, daß die einfache Bevölkerung größtenteils von dem Hunger der Kinder verschont bleibt und die Huatlani ein einigermaßen normales Leben führen könne. Die Sklaven, die keine Huatlani sind, werden am Ende ihres Lebens von den Priestern des Camasotz in Teyolahmicqui verwandelt, damit sie auch über ihren Tod hinaus weiterhin dienen können. Den Tlatlacohtin wird als Kleidungsstück nur ein Lendenschurz gestattet. Alle Sklaven werden mit dem persönlichen Symbol ihres Herren auf dem Gesicht tätowiert, damit andere Kinder des Camasotz erkennen können, wem dieser Tlatlacohtin gehört.

Die Vampire gewähren den Sklaven die Ausübung ihres eigenen Glaubens und Errichtung von kleineren, ungeweihten Schreinen, wobei sie strikt darauf achten, daß sich keine Priester von fremden Göttern unter ihnen befinden. Der Grund für die tolerierte Ausübung des Glaubens ist schnell zu finden: Camasotz ernährt sich schließlich vom Glauben an unterschiedliche Lichtgötter und erhält so seine göttliche Kraft.

Die Teyolahmicqui gelten als Abschaum der Gesellschaft und werden dementsprechend von der restlichen Bevölkerung behandelt. Sie haben nämlich nicht nach dem Willen Camasotz gelebt und verdienen daher auch nicht mehr. Sie werden von den Huatlani zu allen möglichen niederen Arbeiten herangezogen, denn keine noch so schwere Arbeit ermüdet sie.

Gnome und Zwerge

Das Leben der **Gnome** im Land des Gottvampirs unterscheidet sich kaum von ihrem Leben auf *Ljosgards*. Auf *Myrkgard* werden sie, denen ein Leben nach den Geboten des Camasotz unmöglich ist, von den Caotxil und von den Kindern des Camasotz verfolgt. Ganze Sippen, ja selbst Großsippen mit vielen Hundert Familien sind dabei ausgerottet worden. Doch sie wissen sich gut vor den Menschen und den Kindern zu tarnen. Wie auf *Ljosgard* hegen sie großes Mißtrauen gegenüber den Menschen und die wenigen noch lebenden Gnome verstehen es fast alle, mit einer Waffe umzugehen und sich im Notfall zu verteidigen, wenn man einmal tatsächlich auf einen Gnom treffen sollte.

Die Verbündeten der Gnome, die **Chimaq**, also die Zwerge Nahuatlans, zogen mit dem Zeitalter des Camasotz in ihre **Letzte Binge** im Chimallicuagebirge zurück, wurden aber dennoch von den Kindern des Camasotz unterworfen. Nur noch wenige der angepaßten Zwerge halten insgeheim den Kontakt zu den in den Untergrund abgewanderten Gnomen. Einige Chimaq, die das Leben im Land des Gottvampirs nicht mehr ertragen können, schließen sich sogar den Gnomen an und gehen selbst in den Untergrund. Wo die Verstecke der Gnome und wenigen freien Chimaq liegen, weiß niemand so genau, doch man vermutet irgendwo verborgen in den Bergen des Südens.

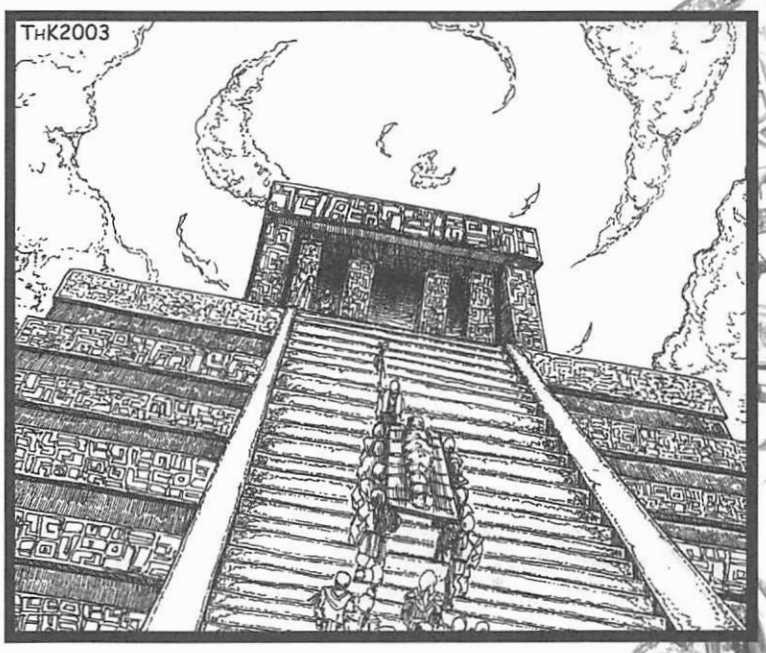
Gesetze und Strafen

Die Rechtsprechung in Nahuatlan baut auf vier Säulen auf, wobei keine schriftlich niedergefaßt ist. Diese Prinzipien sind Habgier, Blut, Zauberei und Zeit. Je stärker eines der Prinzipien verletzt wurden, desto höher fällt die Strafe aus.

Bei der Habgier wird darauf geachtet, weswegen der Huatlani die Tat durchgeführt hat. Wenn er lebenswichtige Bedürfnisse, wie seinen Hunger stillen wollte und daher am Rande der Straße Maiskolben abgebrochen hat und diese sofort verspeist hat, gilt dies nicht als Verletzung des Gesetzes.

Beim Prinzip Blut gilt es als Verbrechen, wenn ein gesunder Huatlani nicht darauf achtet, eine gewisse Menge an Blut zu spenden. Ein Huatlani darf auch kein Blut verschwenden und muß jedem Huatlani die Wiedergeburt ermöglichen, wobei sich dies auch auf den Kampf und die Tötung von anderen Huatlani bezieht. Sobald jemand getötet wurde, muß sein Gegner sofort damit beginnen, den Körper des Toten vom Blut zu entleeren und dieses so präparieren, daß es sieben Tage lang nicht gerinnt. Während dieser Zeit ist es jedem Huatlani verboten, diesen zu erschlagen. Das Blut darf auch nicht absichtlich verunreinigt werden, was durch Gift oder Krankheiten hervorgerufen werden kann. Sollte einem Huatlani dieses nachgewiesen werden, drohen ihm qualvolle Strafen durch die Geschöpfe des Camasotz.

Das Prinzip des Zaubers ist äußerst wichtig für die Zauberkundigen in Nahuatlan. Es regelt, daß sich kein Zauberer einem Vampir, der sich von Zaubersprüchen ernährt, auch Magievampir genannt, als Nahrung verwehren darf. Sollte er am Tag vor seinem 52. Geburtstag noch leben, muß er bis dahin seine Sprüche an Magievampire geopfert haben, sollte ihm dieses nicht gelingen, wird ihm die Wiedergeburt verwehrt. Zauberer, die bis dahin neunmal erfolgreich *Bannen des Todes* gezaubert haben, sind natürlich von dieser Regelung ausgeschlossen. Sie müssen sich nur vor der neunten Anwendung von *Bannen des Todes* von soviel Blut wie möglich befreien (bis auf 4 LP), denn nach Vollendung des Zaubers trocknet das verbleibende Blut im Körper aus und könnte so nicht mehr geopfert werden. Die Opfer des Zaubers *Bannen des Todes* müssen immer aus den Reihen der nichthuatlanischer Sklaven stammen. Sollten die Unglücklichen während des Rituals sterben, werden sie natürlich anschließend in Teyolahmicqui verwandelt.



Das Prinzip Zeit ist wahrscheinlich das wichtigste Gesetz im Leben eines jeden Huatlani. Kein Huatlani darf absichtlich anderen Huatlani die Zeit stehlen; damit sind vor allem pflegebedürftige Lebewesen gemeint, die einen anderen Huatlani benötigen, damit sie im Leben zurecht kommen, z.B. Kämpfer, die durch einen Kampf zum Krüppel wurden. Sie müssen daher Selbstmord begehen, damit ihnen das Anrecht auf eine Wiedergeburt nicht verloren geht. Dieses Prinzip ist auch der Grund, warum die Huatlani spätestens bei der Vollendung ihres 52. Lebensjahres sterben müssen.

Keinem Huatlani ist es erlaubt, sich gegen die Geschöpfe und Kinder des Camasotz zur Wehr zu setzen. Sollte dies doch geschehen, droht auf alle Fälle die Verwandlung in einen Teyolahmicqui.

Da die Huatlani keine Gefängnisse kennen, gibt es nur drei Arten von Strafen. Die Geringste stellt die Fesselung während der Nacht auf der nächstgelegen Pyramide eines Kindes des Camasotz dar, damit sich die Geschöpfe des Camasotz in der Nacht an dem so dargebotenem Blut laben können. Sollten die Huatlani diese Nacht überleben, sind sie wieder frei. Die zweite ist eine lebenslängliche Strafe als Sklave, der dazu führt, daß sie letztlich als Nahrung für ein Kind des Camasotz enden. Bei diesen beiden Strafen ist eine Wiedergeburt möglich, da bei beiden das Blut direkt geopfert wird und der Körper anschließend verbrannt wird. Die härteste Strafe stellt die Verwandlung in einen Teyolahmic-

Eine ganz normale Fauna & Flora ...

Auf *Myrkgard* mutierten im Gegensatz zu *Ljosgard* keine Pflanzen und Tiere zu magische Wesen. Sie sind noch in ihrer ursprünglichen Form anzutreffen. Dies sind der Anolis, Blutfalter, Chychetl-Baum, Faultier, Holzassel, Kilyakai, Krallenfuß, Riesennereide, Sechsflossenpfeilwurm, Seidenspinne, Stachelratte, Stierreiher und Täuscherkrake. Auch die Vinddvergar strandeten nicht in Nahuatlan und die Loo sind normale Vogelmenschen geblieben.

Durch den verlorenen Krieg der Lichtgötter Nahuatlans sind auch ihre heiligen Tiere in Nahuatlan gestorben. Es gibt keine Ajajaja, heiligen Hunde und Saimiri-Äffchen mehr. Sogar der Mondjaguar und der Sonnenadler sind nicht mehr gesichtet worden.

Vor allem die Geschöpfe des Camasotz sind weit verbreitet, denn sie treffen reichlich Nahrung an und auf eine Bevölkerung, die sich ihnen nicht zur Wehr setzt. Dabei vollziehen die Huatlani umgangssprachlich eine Trennung zwischen Kindern und anderen Geschöpfen des Camasotz, d.h. zu den Geschöpfen des Camasotz zählen alle Kreaturen des Camasotz bis auf die Vampire selbst.

qui da. Hierbei wird dem Täter jegliche Hoffnung auf eine Wiedergeburt genommen, denn seine Seele wird im toten Körper langsam dahinsiechen. Diese Täter haben nur noch die Möglichkeit, sich zum nächsten Nuya-Bolos zu melden, denn die Sieger des Spiels werden zu Ehren des Camasotz geopfert und können so doch noch auf eine Wiedergeburt hoffen.

Die Kinder des Camasotz stehen außerhalb des Rechtssystems und können von den Richtern nicht belangt werden. Sollten sie aber gegen bestimmte Sachen verstoßen, wie z.B. sich an einen Unberührbaren vergreifen, werden sie von den drei Herren gerichtet und jedes Kind weiß, daß diese drei keine Gnade kennen.

Der Ansturm der Zyu und Politik

Im südlichen Teil Nahuatlans herrscht nun seit über 200 Jahren ein Grenzkrieg mit dem erstarkten Reich der Zyu. Ihnen gelang es durch die Unterstützung ihres Gottes Padakrurakrch, die gesamten Feuerinseln zu unterwerfen. Sie nutzten den Aufstand der Caotxil aus und überfallen seitdem in unregelmäßigen Abständen die befestigten Küsten des Südens von Nahuatlans. Unterstützt durch Kreaturen ihres Gottes, gelingt es ihnen gelegentlich die Verteidigungslinien des Vampirreiches zu durchbrechen und einzelne Landstriche im Hinterland zu plündern.

Da Nahuatlans militärischen Kräfte mit dem Konflikt gegen die Zyu sehr in Beschäftigung gehalten werden, haben sich die Herren noch keine weiterführende Gedanken über eine Expansion in den Osten gemacht. Außerdem wird der Konflikt zwischen den Zyu, so weit es eben geht, unter den Teppich gekehrt, um sich nach außen hin keine Blöße zu geben. Bisher wissen die Vampirherren noch nicht, wie weit Valian aufgrund seiner dämonischen Informationsquellen dieser Konflikt bereits bekannt ist und daß das Imperium die Zyu über verborgene Kanäle mit Waffen und magischen Spielereien beliefert, um auf diese Weise huatlanische Kräfte im Süden gebunden zu halten. Da Ausländer gewöhnlich nur bis zu den Zollinseln gelangen, wird vermutlich nie wirklich etwas vom Konflikt mit den Zyu an ihre Ohren dringen.

Nahuatlan unterhält diplomatische Beziehungen zu den Dunklen Meistern in Thalassa, um so ein Auge auf die Geschehnisse im Osten zu haben. Die Position des Botschafters übernimmt der Hohepriester des Camasotztempels in Thalassa.

Nuya Bolos - Das heilige Spiel

In den letzten Jahrhunderten nach dem Aufstand der Caotxil hat sich wie schon beschrieben die gesamte Gesellschaft geändert. Eines behielt aber über die Jahre seine Bedeutung und hat sogar das Interesse der Kinder des Camasotz geweckt. Es handelt sich um das Nuya-Bolos und seine zwei Varianten.

Es wurde von den Caotxil mit seinen Regeln vollständig übernommen, nur ist es jetzt eines der wichtigsten Kulthandlungen der Priester des Camasotz. Das Spiel wird in der ersten Variante dazu verwendet, um bei den Festtagen des Camasotz die jeweiligen Opfer zu bestimmen. Es werden grundsätzlich Verbrecher ausgewählt und ihnen so die Möglichkeit gegeben, ihr Blut durch ihr Handeln wieder rein zu waschen und so doch nicht als Teyolahmicqui zu enden. Die Sieger des Spieles werden zu Ehren des Camasotz in einem blutigem Ritual geopfert und erhalten so die Chance auf eine Wiedergeburt. Die Verlierer werden nach dem Spiel unverzüglich in Teyolahmicqui umgewandelt.

Die Kinder haben in der zweiten Variante des Spiels, das **Cama-Bolos** genannt wird, einen guten Zeitvertreib in ihrem ewig währenden Leben gefunden. Ihre jeweiligen besten Sklaven bilden sie zu Cama-Bolos Spieler aus und lassen sie gegen die Mannschaften der anderen Kinder antreten. Damit die Spiele geregelt ablaufen, haben die Kinder ein Liga-System entwickelt, wodurch aus den Mannschaften am Ende einer Saison eine Gewinnermannschaft hervorgeht. Um die Sklaven bei den Spielen zu motivieren, winkt der Siegermannschaft am Ende eines Spieljahres die Freiheit. Die Kinder wetten bei den Spielen gerne untereinander und setzen vor allem Land, Sklaven und Geld ein. Außerdem wird Cama-Bolos noch in einer volkstümlichen Art gespielt. Hier erhält die Siegermannschaft von der Priesterschaft die befristete Erlaubnis, Alkohol zu sich zu nehmen.

Handel und Ressourcen

Im Krieg gegen die Verräter wurden die Kraftlinien Nahuatlans nicht in Mitleidenschaft gezogen. Folglich blieb Nahuatlan auf allen Seewegen problemlos erreichbar. Der Handel wird aber trotzdem auch unter den Vampirherren über die Zollinseln abgewickelt, da die Vampire eine isolierte Stellung der Huatlani für wünschenswert erachten. Gegenüber allen anderen fremdländischen Händlern besitzen die Händler des Valianischen Imperiums eine Art Vormachtstellung, wobei jedoch nicht von einem Handelsmonopol gesprochen werden kann.

Importiert werden dabei Baumwollstoffe, Elfenbein, Gewürze, Kaffee, Pferde, Menschen und menschenähnliche Wesen. Huatlanische Exportwaren sind Kakao, Vanille, Paranüsse, Zucker, Kokablätter und andere Drogen, Felle und Schlangenleder, bunte Federn, Silber, Gold und Diamanten. Der Handel mit Nahuatlan ist nicht so ertragreich, denn in Nahuatlan hat sich seit dem Aufstand der Caotxil die valianische Goldmünze als gebräuchlichstes Geldmittel durchgesetzt.

Auch Metalle müssen nicht nach Nahuatlan importiert werden, denn in den Bergen haben die Kinder des Camasotz nach der Unterwerfung der Chimaqs riesige Vorkommen an Eisen und anderen Metallen entdeckt. Daher ist es auch Reisenden gestattet, selber Rüstungen, Waffen und andere Gegenstände aus Eisen einzuführen.

Die Währung

Die Währung in Nahuatlan hat sich seit dem Zeitalter des Camasotz umgestellt. Die Sonnen- und Mondmünzen wurden verboten. Der Grund liegt darin, daß Camasotz nun der einzige verbliebene Gott der Huatlani ist und seine einstigen Widersachern von den Dunklen Meistern und den mit ihnen verbündeten Dämonen in den Götterkriegen besiegt wurden. Der Camasotzkopf besteht aus Gold, um über die Heiligkeit des Goldes für die damaligen Lichtgötter zu spotten.

Regelanhang

Teyolahmicqui (Grad mind. 2)

LP 7+Grad	**AP** *		
Gw30	St90	B18	**TR**
Abwehr+12	Resistenz+11/13/11		

Angriff: Klaue+5 (1W6+1) oder Waffe+5 mit Schb+2; Raufen+6 (1W–2)

Die Werte für Abwehr, Resistenz und Angriff stellen jeweils Mindestwerte dar.

Teyolahmicqui sind verstorbene Huatlani, deren Seelen in ihrem Körper gefangen sind und so den Kreislauf der Wiedergeburt durchbrochen haben. Im Gegensatz zu Todlosen, deren Seele und Körper durch Magie zusammengehalten werden, stirbt die Teyolia-Seele eines Teyolahmicqui langsam ab. Der Grund liegt darin, daß die Seele nicht mehr vom Körper mit Lebenskraft versorgt wird. Daher muß ihnen jedes Jahr ein PW:Wk – [Jahre als Teyolahmicqui] gelingen. Sollte dieser mißlingen, ist der Kontakt zwischen Seele und Körper für immer unterbrochen. Die Seele ist wie eine welke Blume eingegangen und der Teyolahmicqui ist von nun an ein gewöhnlicher Zombie.

Ein Teyolahmicqui besitzt die selben Eigenschaften wie zu Lebzeiten, außer das seine Gewandtheit und Stärke sich auf die oben genannten Werte verändern. Da sie gestorben sind und als Abschaum der Gesellschaft gelten, sinkt auch ihre pA auf 01 ab. Die durch die Änderungen der Basiseigenschaften betroffenen Fertigkeiten können sie nicht mehr





anwenden, alle anderen Fertigkeiten beherrschen sie so gut wie zu Lebzeiten.

Da Teyolahmicqui noch eine Seele haben, sind sie nicht wie andere seelenlose Untote gegen Zauber mit Wirkungsziel *Geist* und Reagens *Luft* immun.

Bewerten von Blut

Erkennen ᛒ Magan ᛈ Luft

AP-Verbrauch:	1
Zauberdauer:	1 min
Reichweite:	1 m
Wirkungsziel:	Umgebung
Wirkungsbereich:	1m²
Wirkungsdauer:	0
Ursprung:	dämonisch

50: PC Camasotz **100:** - **500:** -
1 Lernpunkt

Bewerten von Blut ist eine persönliche Gabe Camasotz an seine Priester. Diese müssen den Spruch als aller erstes lernen. Mit diesem Spruch untersucht ein Priester das Blut von Verstorbenen, um zu bewerten, ob sie ein Leben im Sinne Camasotz geführt haben. Sollte der Verstorbene nach dessen Geboten gelebt haben, spürt der Priester ein Wärmegefühl, das von der Tugendhaftigkeit der Person abhängt. Hat der Verstorbene sich in seinem Leben gegen Camasotz gestellt oder gegen Gebote verstoßen, ohne dass sie bestraft wurden, spürt der Priester je nach der Schwere der Verstöße ein Gefühl der Kälte. Sollte es eiskalt sein, wird dem Verstorbenen die Wiedergeburt verwehrt und er wird in einen Teyolahmicqui verwandelt.

Das Land der Orcs - Orcâdu

von Gerhard Schreitz



Im Herzen von Vesternesse

Orcâdu reicht vom Ostufer des Darnfy und den höchsten Gipfeln des Drachenheims bis an die westlichen Grenzen der valianischen Provinz Dûnatar, von den Dunkelfeuerhügeln und den Gwinel-Bergen bis ins Regem Efêru.

Große Wildschweine, der prächtige Königshirsch, Braun- und Felsenbären beherrschen die Wälder und Berge. Bergschafe und -ziegen tummeln sich auf den Bergweiden. Der Schrecken des **Drachenheim-Gebirges** sind die **Deamhen**, riesige, flugunfähige und blinde Nachtvögel, die einen Menschen oder einen Orc mit einem Schnabel- oder Klauenhieb ausweiden können. Sie finden ihre Beute über den Geruchs- und Wärmesinn, und ihre Jagdschreie lassen das Blut in den Adern gefrieren. Große **Skorpionsameisen**, die ihre Opfer mit Gift lähmen und sie anschließend bei lebendigem Leib zerteilen, und Horden riesiger, aggressiver Ratten, die selbst Menschen gefährlich werden können, machen das Land unsicher. Wölfe und Dunkelwölfe durchstreifen das Hochland und die Täler. In den Tälern und an den Hängen des Drachenheim-Gebirges lebt die Hünensau, eine massige und langbeinige Wildschweinart mit einer Schulterhöhe von 1,50m.

Die Wälder sind klein und weisen nur in den Dunkelfeuerhügeln einen nennenswerten Anteil an Nadelbäumen auf. In den höheren Lagen findet man erst nur noch vereinzelte Kiefern und schließlich überhaupt keine Bäume mehr. Neben den üblichen Laubbäumen wachsen in Orcâdu die Roteiche, deren Harz wie dickflüssiges Blut aussieht, und der Myrrenbaum, dessen Holz beim Verbrennen aromatische Düfte verströmt. Heilpflanzen wie die **Maílin-Frucht**, deren Duft Schmerzen lindert, findet man in geschützten Tälern überall im Hochland. Der Blütenstaub des Traumkrautes, der Menschen in den Wahnsinn treiben kann, dient dem kundigen Schamanen zur Erhöhung der übersinnlichen Wahrnehmungsfähigkeit.

Außer Orcs und Menschen gibt es nur wenige intelligente Wesen in diesem Gebiet, die meist auch nur in geringer Zahl vorkommen. Lediglich die Koboldvölker, die im Drachenheim-Gebirge hausen und sich ab und zu auch ins Bärengebirge verirren, sind massenhaft vertreten. Sie sind ein ständiger Dorn im Fleische der Dunkelzwerge, deren kleine Siedlungen unter dem Urrmkasch verstreut liegen und immer wieder unter Koboldüberfällen zu leiden haben. In den Gebirgen Orcâdus trifft man auf die vesternessische Variante des echten Trolls, die etwas kleiner als ihre waelischen Vettern ist. Häufiger sind die sogenannten Bergtrolle, ungeschlachte Kerle von gut 2m Größe, die allein oder in kleinen Gruppen als Jäger die Bergwildnis durchstreifen. Sie haben mit den echten Trollen wenig gemein außer einer von Natur aus steinharten Haut; eventuell sind sie mit den Eistrollen des Nordens verwandt, von denen es auch einige wenige Exemplare in den Gletschern des Hochgebirges gibt. Gelegentlich trifft man im Gebiet von Orcâdu auch auf einen Riesen oder Oger. Die Lüfte über dem Drachenheim beherrschen Drachen, Riesenadler und die Brüder der Lüfte, ein kleines Volk von Vogelmenschen. Am nördlichen Rand des Regem Efêru findet man Horden von wilden Kentauren. Im Bärengebirge trifft man zudem vereinzelt auf Hochraben. Hier leben auch Zwerge und Berggnome, deren

Neue Bezeichnungen

Für einen Teil der Landschaften, die in diesem Beitrag erwähnt werden, werden orcische Namen benutzt, da die Sprachen *Albisch* und *Erainnisch* auf *Myrkgard* unbekannt sind:

Kragg Grool (Bärengebirge) – Artross-Gebirge
Urrmkasch (Drachenheim) – Corran-Gebirge
Kragg Ffogg (Nebelberge) – Nebelberge als Teil des Artross
Rakk Druum (Donnerstein) – hoher Berg im äußersten Osten des Corran
Rikt kha'rrd skon (Erdknochengraben) – Cosán Earrach
Heggt kha traal urlu (Dunkelfeuerhügel) – Hochland westl. der Gwinel-Berge

Die twyneddischen Namen Gwinel-Berge und Pengannion werden unverändert beibehalten.



Anzahl aber nicht mit dem geschäftigen Volk in der entsprechenden Gegend *Midgards* zu vergleichen ist. Das Feenvolk, unter ihnen Nymphen, Ziegenfrauen und das Kleine Volk der Waldfeen, scheint ganz verschwunden zu sein.

Aussehen und Sprache der Orcs

Orcs sind äußerst zäh und kräftig. Sie haben ein Gewicht von 65 bis 80 Kilo und können bis zu 165 Zentimetern groß werden, die sie jedoch selten erreichen. Treten in ihrer Jugend Mangelkrankheiten aufgrund schlechter Ernährung auf oder erleiden sie in der Junghöhle Knochenbrüche, führt dies meistens zu Deformierungen. Buckel, hängende Schultern oder ein nach vorne ragender Kopf sind die Folgen. Ihre Haut ist dick und kann alle Töne von mittel- bis dunkelbraun annehmen, ockerfarben sein oder zwischen hell- und dunkelgrau variieren. Ihre Gesichtszüge sind entfernt menschenähnlich, zeigen jedoch häufig auch Gemeinsamkeiten mit wilden Ebern oder Bären. Ihr kräftiges Gebiss verfügt über außergewöhnlich große Eckzähne im Unterkiefer, die in der Pubertät immer kräftiger werden und sich schließlich vor allem bei den Männern hauerähnlich auswachsen; verlorene Zähne wachsen mit der Zeit nach. Orcs haben spitze Ohren, ihre Augen sind ungewöhnlich groß und mit roten Pupillen ausgestattet, die ihnen auch das Sehen im Infrarotbereich ermöglichen. Ihr Körper ist unbehaart, aber das Haupthaar ist füllig und wächst auch im Nacken, was es mähnenartig aussehen läßt.

Die Orcs sind im Vergleich zu Menschen oder Zwergen nicht übermäßige intelligent, doch ist ihnen eine gewisse Verschlagenheit eigen. Viele Orcs sind sie von Furcht und Hass besessen. Wesen, die stärker sind, werden von ihnen gefürchtet. Ihnen bringen sie Respekt und Ehrfurcht entgegen. Zivilisierte Wesen werden von ihnen gehaßt. Und Haß führt bei ihnen bekanntlich zu Gewalt und Totschlag.

Kleidung

Aufgrund ihrer dicken Haut und ihrer widerstandsfähigen Art benötigen Orcs kaum Kleidung. Im Sommer begnügen sie sich mit knielangen ledernen Hosen. Frauen tragen darüber noch eine kurze lederne Tunika. Im Winter wird die Lederbekleidung durch Bekleidung aus Fellen ersetzt und durch Fellstiefel ergänzt. Bei Bedarf wird ein Umhang aus Tierfell getragen. Der Schamane des Stammes schmückt sich zudem gern mit Ohr- und Nasenringen, die nicht wertvoll sein müssen, oder verziert Ohren und Nase mit kleinen Knochen.

Sprache

Die Orcs verständigen sich untereinander in *Orcisch*, einem einfachen Dialekt der *Dunklen Sprache*, der dem orcischen Sprachapparat stärker entgegenkommt. Nur wenige Orcs sind in der Lage, die *Dunkle Sprache* flüssig zu sprechen, können diese aber, wenn sie langsam gesprochen wird und es sich um einfache Inhalte handelt, verstehen. Umgekehrt kann auch jeder der *Dunklen Sprache* Mächtige den orcischen Dialekt verstehen, wenn er langsam gesprochen wird (ggf. sind **EW:Sprechen** nötig). Eine Schrift kennen die Orcs nicht.

Die Geschichte Orcâdus

Die Orcs sind ein uraltes Volk, dessen Ursprünge sich in den Nebeln der Vergangenheit verlieren. Besonders zahlreich waren sie seit Menschengedenken in den Gebirgen und Hochländern Zentralvesternesses vertreten, wo sie die meiste Zeit damit verbrachten, sich gegenseitig zu bekriegen und ihre menschlichen und zwergischen Nachbarn mit Raubzügen zu plagen. Während des Kriegs gegen die Verräter heuerten die Dunklen Meister viele Orc-Kämpfer als Söldner an und setzten sie als Fußtruppen an allen Ecken des Imperiums gegen ihre Feinde ein. Außerdem gelang es dem Seemeister **Saron Neragal** in der Heimat der Orcs einen valianischen Stützpunkt einzurichten, von dem aus er vorwiegend mit orcischen Truppen die Nachschublinien der Twyneddin und der Coraniaid bedrohen und so zum endgültigen Erfolg des Imperiums beitragen konnte.

In der chaotischen Zeit nach Ende des Krieges blieb Saron Neragal in den Bergen Vesternesses und mied so die Intrigen in Thalassa, die so manchen Dunk-

len Meister und ehemaligen Verbündeten des Großmeisters Rhadamanthus in Ungnade fallen ließen. Statt dessen nutzte er die Kampfkraft und Loyalität der Orc-Veteranen, die den Krieg überlebt hatten und in ihre Heimat zurückgekehrt waren, um sein eigenes Reich Orcâdu zu errichten. Die Orcs hatten eine panische Angst vor der Zaubermacht des Seemeisters, die er ihnen anfangs auch großzügig demonstrierte, und gleichzeitig verehrten sie ihn als starken Anführer, der sie von Sieg zu Sieg führte. So war seine Stellung als **Azkh Hruun**, als Oberherr oder Hochmeister von Orcâdu, unangefochten. Anfangs beschränkte sich Sarons Herrschaftsgebiet auf die Nebelberge und Teile des Urrmkasch-Gebirges, aber seine Macht ermöglichte es ihm, die Lebensweise der Orcs so zu verändern, daß sie nicht nur als Einzelwesen, sondern auch als Volk zu einer ernstzunehmenden Kampfkraft wurden.

Als die Nachwehen des Krieges gegen die Verräter beendet waren und der Viarchat in Thalassa damit begann, das Reich zu stabilisieren, kam den Seemeistern Sarons kleines Reich als Puffer zu den twyneddischen Barbaren, die beinahe zu Valians Verhängnis geworden wären, gerade recht. Mit Waffen und magischer Unterstützung des Imperiums führten die Orcs einen langjährigen Feldzug gegen ihre Erzfeinde, die Zwerge des Kragg Grool, und eine Binge nach der anderen fiel ihnen zum Opfer. Die überlebenden Zwerge flohen zu ihren Verwandten ins Pengannion-Gebirge oder wurden versklavt. Nachdem Saron das ganze Bärengebirge in seiner Gewalt hatte, schickte er seine Truppen in den Erdknochengraben, das weite Tal zwischen dem Kragg Grool und dem Urrmkasch, um so die beiden getrennten Teile seines Reiches zu vereinen. Die wenigen, mit den Twyneddin verwandten Menschen, die hier in kleinen Stammesverbänden lebten, waren keine ernsthafte Herausforderung für die Orc-Scharen, die unter Sarons eiserner Faust auch bei Tageslicht kämpften, und wurden schnell verdrängt oder versklavt.

In den folgenden Jahrzehnten konnte Saron die Oberhoheit über das gesamte Drachenheim gewinnen, wobei einige der dort ansässigen Wesen wie Dunkelzwerge und manche Drachen sich ihm freiwillig anschlossen, während andere wie Vogelmenschen und die zahlreichen Kobolde sich der Übermacht der Orcs und der Zauberkraft des Seemeisters erst beugen mußten. Mittlerweile hatte sich das Valianische Imperium das Land der Dûnatha einschließlich beider Ufer des Tuarisc einverleibt. Mit der neuen Provinz Dûnatar entstand eine Grenze zu Orcâdu, die der Ausbreitung der Orcs nach Südosten Einhalt gebot. Das offene Hügelland des Regem Efêru südlich des Urrmkasch-Gebirges mit seinen unzivilisierten Völkern war weder für die Orcs noch für ihren Oberherrn attraktiv.



Doch im Norden lockte das Reich des Zwergenkönigs von Vesternesse, das Pengannion-Gebirge. Saron richtete daher seinen Blick dorthin und eroberte die Gwinel-Berge und ihr Umland sowie die westlich davon gelegenen, nur dünn besiedelten Dunkelfeuerhügel. Im Tal des Darnfy stießen seine Truppen allerdings auf die Twyneddin, die sich zwischenzeitlich ebenfalls von den Nachwirkungen des Krieges gegen die Verräter erholt hatten. Ein einzelner Dunkler Meister und seine Orc-Horden war für die Barbaren, die einst das Reich der Seemeister gehörig in Bedrängnis gebracht hatten, kein unüberwindlicher Gegner. Nach mehreren Versuchen, die seine Truppen mit hohen Verlusten zu bezahlen hatten, mußte Saron einsehen, daß er vorerst nichts gegen die Twyneddin auszurichten vermochte. Die Zwergenstädte des Pengannion blieben als lohnendes Ziel für weitere Kriegszüge, die aber dank der Unterstützung des Zweikronenreichs eine wesentlich härter zu knackende Nuß waren als die Städte unter dem Bärengebirge. Nach einigen vergeblichen Angriffen wurde zudem ein Gesandter des Viarchats in Orcâdu vorstellig, der die dringende Bitte äußerte, die Zwerge des Pengannion in Frieden zu las-



sen. Die Dunklen Meister waren angesichts der minderwertigen Arbeit, die Sarons Zwergensklaven als Schmiede und Handwerker lieferten, zu der Meinung gelangt, daß freie Zwerge, die zudem keine Gefahr für das Imperium darstellten, ihnen mehr Nutzen bringen könnten, anstatt einem inzwischen allzu unabhängigen Seemeister noch mehr Macht zu verschaffen. Zähneknirschend beschied sich Saron mit seinem Reich, das nun seine größte Ausdehnung erreicht hatte. In den folgenden Jahrzehnten stießen Orcs und Twyneddin immer wieder in Grenzscharmützeln aufeinander, aber weder der Hochkönig aller Twyneddin noch Saron verbanden damit ernsthafte Absichten, sondern sahen diese Auseinandersetzungen als gute Gelegenheit, die Kampfbereitschaft ihrer Krieger zu erproben.

Etwa 300 Jahre vor der Jetztzeit verschwand der mittlerweile selbst für einen Viarchen uralte Dunkle Meister auf einmal spurlos. Schon im Jahr nach Sarons Verschwinden tauchten mindestens fünf Kriegsherrn auf, von denen jeder den Anspruch erhob, der rechtmäßige Nachfolger des Dunklen Meisters als Oberherr aller Orcs zu sein. Unter ihren Kämpfen zerbrach das Reich von Orcâdu schnell, und nur 20 Jahre später war das Orc-Volk wieder in zahllose Stämme und Sippen zerfallen. Ohne den Zwang des Azkh Hruun fielen die Orcs in ihre alten Gewohnheiten zurück, und viele ihrer Sklaven und Verbündeten gewannen die Unabhängigkeit zurück. Alle Welt ist überzeugt, daß Saron Neragal tot ist. Nur die Orcs glauben fest daran, daß ihr Oberherr in einer verborgenen unterirdischen Festung schläft, um dereinst mit um so größerer Macht zurückzukehren und sie zu neuen Großtaten zu führen.

Orcâdu heute

Bis vor etwa 20 Jahren lebten die Orcs im Gebiet Orcâdus wie die Orcs im Pengannion und an anderen Orten *Myrkgards* in kleine Gruppen zersplittert, die sich und ihre Nachbarvölker ununterbrochen gegenseitig mit Raubzügen behelligen ohne eine ernste Gefahr darzustellen. In der jüngeren Vergangenheit hat jedoch **Ugar von Tumunzahar** mehrere Orc-Stämme, unter anderem die Orcs von Reginsvid und Nibrost, unter seiner Herrschaft vereinigen können. Er herrscht jetzt als Kriegsherr über den Westen des Bärengebirges, unterstützt von der Eisengarde, einer schwergepanzerten Eliteeinheit von Orcs mit gut geschmiedeten Rüstungen und Waffen, über deren Herkunft so mancher in den Grenzlanden spekuliert. Ugar ist der erste Orc-Führer seit langem, der wieder über Wolfsreiter verfügt. Einheiten von Saureitern aus dem Süden komplettieren gegen Sold seine Truppen. Auch ein Teil der menschlichen Siedlungen im Erdknochengraben, der nach Sarons Verschwinden ihre Unabhängigkeit erkämpfen konnte, leidet wieder unter der Knute der Orcs. Da in der Vergangenheit schon mehrmals Kriegsherrn kurzlebige Reiche errichtet haben, die nach ihrem Tod sofort wieder zerfielen, erregt der Aufstieg Ugars allerdings weder in der angrenzenden valianischen Provinz noch in Clanngadarn viel Aufmerksamkeit.

Anders sieht es mit dem **Hexenmeister vom Donnerstein** aus, einem Wesen voll finsterer Zaubermacht, das sich in einem Höhlensystem in den Steilwänden des Rakk Druum eingenistet hat. Niemand weiß, ob es sich um einen Menschen, einen Dämon oder gar einen todlosen Zauberer handelt, aber seine Schergen, zu denen Orcs, niedere Dämonen und Kobolde, aber auch Skelettkrieger und andere Untote gehören, verbreiten in weitem Umkreis von den Grenzgebieten Clanngadarns bis in das Regem Efêru hinein Angst und Schrecken. Noch hat er die Macht Valians nicht offen herausgefordert, aber ihm werden einige Vorfälle in den grenznahen Bereichen der Provinz Dûnatar angelastet, bei denen die gesamte Bevölkerung kleiner Dörfer und die Belegschaft abgelegener Rasthäuser entführt oder umgebracht worden ist. Bisher hat keine Art von Magie seine Schutzvorrichtungen überwinden können, so daß nicht nur seine Identität, sondern auch seine Absichten und Möglichkeiten ein Rätsel bleiben.

Im Westen des Corran gibt es mehrere kleine Reiche der Dunkelzwerge, die nur wenig Kontakt mit der Außenwelt haben. Die Menschen in den Dunkelfeuerhügeln haben sich unter den Schutz des Hochkönigs der Twyneddin begeben, und dieses raue Gebiet gehört nun offiziell zu Clanngadarn, auch wenn es noch barbarischer als der Rest des Landes ist.

Lebensweise der Orcs

Die Orcs leben in Sippen zusammen, an deren Spitze der stärkste und listenreichste Mann als **Häuptling** steht. Ihm zur Seite steht ein Schamane. Die andere

Männer arbeiten bei der Jagd, bei Raubzügen und beim Schutz der Frauen zusammen. Sie widersprechen nie den Entscheidungen des Häuptlings, außer wenn sie ihn herausfordern wollen. Mit einer solchen Herausforderung muß er jedoch jederzeit rechnen. Verliert der Häuptling den Kampf, ist seine Herrschaft vorbei. Meistens wird er vom Herausforderer getötet und sein Körper anschließend von der gesamten Sippe rituell verspeist. Die gereinigten und vom Schamanen mit mystischen Zeichen bemalten Knochen werden auf dem heiligen Hügel vergraben.

Mehrere Sippen zusammen bilden einen **Stamm**, an dessen Spitze der Stammesführer steht. In seltenen Fällen kann es vorkommen, daß ein Drache oder ein dunkler Zauberer einen Orc-Stamm beherrscht. Auch der Stammesführer muß mit Herausforderungen durch ehrgeizige Orcs rechnen. Da er selbst aber meist ein besonders beeindruckendes und Furcht erregendes Exemplar seiner Art ist, traut sich nur selten jemand sich mit ihm zu messen. Daher muß er sich nur gelegentlich zum Zweikampf stellen, solange das Alter nicht sichtbar seine Kräfte schwächt. Die Sippen eines Stammes leben meist über ein großes Gebiet verstreut. In den eroberten Zwergenstädten des Bärengebirges leben die einzelnen Stämme auf engem Raum zusammen.

Die Lebensspanne eines Orcs beträgt etwa 40 Jahre, wenn er nicht vorher im Kampf fällt. Eine Orc-Frau ist mit 8 Jahren gebärfähig, und ab diesem Alter zählen auch männliche Orcs zu den ausgewachsenen Sippenangehörigen.

Grundsätzlich gehören alle gebärfähigen Frauen einer Sippe dem Häuptling, der jedoch hin und wieder einige von ihnen für wenige Gebärphasen als Belohnung an seine fähigsten Krieger abtritt. Während längerer Raubzüge ist es auch üblich, daß einige Orc-Frauen die Kämpfer begleiten und die Siegesfeiern in Orgien ausarten. Da daran nur die Krieger teilnehmen dürfen, die im Kampf keine Feigheit gezeigt haben, dient dies als zusätzliche Belohnung für besonderen Mut. Abgesehen von diesen Gelegenheiten müssen die meisten Orc-Männer Zeit ihres Lebens ohne Frau auskommen, es sei denn, sie können sich hinter dem Rücken des Häuptlings mit einer Orcin, die sich vernachlässigt fühlt, einig werden - was bei den verschlagenen Orc-Frauen gar selten vorkommt. Doch die Sache endet für den, der sich erwischen läßt oder von seiner Gespielin verraten wird, meist tödlich.

Der immer siegreiche Herr

In der zweiten Hälfte seiner Herrschaft war das Verhältnis Saron Neragals zu Valian angespannt, da der Viarchat dem Azkh Hruun der Orcs nicht nur jegliche Unterstützung verweigerte, sondern seinen Expansionswünschen ausdrücklich Einhalt gebot und ihn am liebsten zu einem Befehlsempfänger herabgewürdigt hätte. Saron wusste, daß er es trotz seiner Erfahrung nicht mit allen anderen Seemeistern, geschweige denn mit dem göttlichen Rhadamanthus aufnehmen konnte, so daß er sich in Orcâdu isolierte und mit dem Erreichten scheinbar zufrieden gab. Er war aber um keinen Deut weniger machthungrig als der Großmeister, und er sah nur eine Möglichkeit, dem Tod und Rhadamanthus zugleich ein Schnippchen zu schlagen: Er wollte selbst zum Gott werden. Diesem Ziel widmete er die letzten Jahrhunderte seines sterblichen Daseins, bevor er freiwillig aus dem Leben schied, nachdem er alle Vorkehrungen für seine Auferstehung getroffen hatte. Er gründete den geheimen **Kult des Ssar Hruun**, des immer siegreichen Herrn, der ihn als Avatar eines unsterblichen Wesens verehrte und der nach seinem Verschwinden weiter bestand. Außerdem bereitete er die geheimen Höhlen im Rakk Druum darauf vor, seinen Leichnam aufzunehmen, um bei seinem Wiedererscheinen als Gefäß für sein göttliches Wesen zu dienen, da er weiterhin körperlich unter seinen Anhängern wandeln wollte.

Sarons Plan ging auf. Vor etwa 30 Jahren manifestierte sich der Ssar Hruun im Körper des Seemeisters, der durch die göttliche Macht verjüngt wurde. Seither wandelt er als lebender Gott auf *Myrkgard,* hat sich aber bisher nur seinen treuesten Anhängern offenbart. Für die Außenwelt bleibt er einstweilen der geheimnisvolle Hexenmeister vom Donnerstein. Seinem Wirken ist der Aufstieg des Kriegsherrn Ugar zu verdanken, der mit Hilfe des Ssar Hruun-Kultes und der in den Arsenalen des Rakk Druum aufbewahrten Waffen aus der hohen Zeit von Orcâdu gelang. Was Saron Neragal nicht vorhersehen konnte, ist der Einfluß, den die Vorstellungen der Gläubigen auf die Natur eines Gottes haben. Der Ssar Hruun ist daher nur zu einem Teil der alte Seemeister Saron, zu einem anderen Teil tatsächlich das Ideal eines Orc-Gottes: furchtbar und gnadenlos in seiner Macht, listenreich und verschlagen, aber auch brutal und manchmal unüberlegt. Vor allem aber ist der auf *Myrkgard* wandelnde Avatar des Ssar Hruun nicht unsterblich. Er wird über die Orcs herrschen und sie zu neuen Siegen führen, aber irgendwann wird auch er verschwinden, um erneut eine lange Zeit der Ruhe einzuhalten und erst dann wiederzukehren. Ob der gottgewordene Saron auf diese Weise genug Zeit und Ausdauer hat, um Sarons ursprünglich hochtrabendes Ziel als Seemeister - die Eroberung des Imperiums und den Sturz des Rhadamanthus - umzusetzen, bleibt fraglich.

Orc-Frauen sind sehr fruchtbar und bringen schon nach sechs Monaten Schwangerschaft ihre Kinder zur Welt, die sie ein Jahr lang stillen. In dieser Zeit wachsen die Kinder schnell heran und können am Ende dieser Zeitspanne bereits laufen, jede Art fester Nahrung essen und sich mit einfachen Worten verständlich machen. Der Orc-Nachwuchs kommt meist als Mehrlingsgeburt zur Welt; Zwillinge sind normal, Drillinge (und mehr) jedoch selten. Da die



Mütter aber nur genug Milch für zwei Kinder haben, wird der schwächste Drilling dem Totemgeist der Sippe geopfert. Die Orcs glauben, daß ihnen andernfalls Unheil droht und Drillinge überhaupt nur durch den Einfluss des Totemgeistes geboren werden, wenn er das Leben eines Orcs braucht, um seine Kraft zu bewahren.

Mit zwölf Monaten verlassen die Kinder ihre Mütter und werden mit etwa gleichaltrigen Kindern untergebracht und weitgehend sich selbst überlassen. Die erwachsenen Orcs sehen ihre Aufgabe allein darin, ihren Nachwuchs mit Essen zu versorgen und ihn vor äußeren Gefahren zu beschützen. Die Ein- bis Dreijährigen kommen zuerst in die **Krabbelgrube**. Sobald sie mit etwa vier Jahren eine gewisse Größe erreicht haben, wechseln sie in die **Junghöhle** - die von Menschen, die sich mit der Lebensweise der Orcs befasst haben, auch „Junghölle" genannt wird. Dort geht es brutal zu, was die erwachsenen Orcs noch dadurch fördern, daß sie zeitweise die Nahrung knapp halten. Nur etwas mehr als die Hälfte der Orc-Kinder überlebt diese harte Schule, in der allein die Stärksten und Verschlagensten bestehen. Klein gebaute Orc-Kinder, zu denen auch viele Mädchen gehören, haben nur geringe Chancen, die Junghöhle wieder zu verlassen. Als Folge leiden Orc-Sippen normalerweise unter einem deutlichen Frauenmangel. Das Verhältnis zwischen jungen Frauen und Männern ist bestenfalls 1:2, was sich aber mit der Zeit ausgleicht, da viele Krieger auf der Jagd oder im Kampf umkommen.

Heranwachsende Orcs dürfen etwa im siebten Lebensjahr die Junghöhle verlassen und sich unter die Erwachsenen mischen. In den verbleibenden beiden Jahren bis zum Erwachsenensein müssen sie - in den Augen der Orcs - niedere Arbeiten wie Fischfang, die Verteilung der Nahrungsmittel an Kinder und Sklaven oder die Beaufsichtigung Letzterer bei der Arbeit übernehmen. Gleichzeitig werden ihnen in dieser Zeit die wenigen Handwerkskünste der Orcs beigebracht: wie man einfache Kleidung und Waffen herstellt, pflanzliche Nahrung sammelt, Fallen stellt und Wild jagt. Sobald männliche Orcs erwachsen sind, erhalten sie auch eine kurze Ausbildung in den orcischen Kampftechniken.

Während die erwachsenen Männer allein durch kriegerische Beutezüge und Jagd zum Unterhalt der Sippe beitragen, sind Frauen in ihrer gebärfähigen Zeit ausschließlich damit beschäftigt, Babys zu bekommen und sie im ersten Jahr großzuziehen. Sie verlassen die Höhlen und die engste Umgebung selten. In dieser Zeit kümmern sie sich kaum etwas anderes als das Anfertigen und Flicken der Kleidung, die aus Leder und Fellen besteht, um die nötigste Reinigung der Wohnräume und um die Zubereitung der Nahrung. In ihren letzten Lebensjahren durchstreifen sie auch die weitere Umgebung, um Wurzeln, Beeren, Samen, Kräuter und andere pflanzliche Nahrung zu sammeln. Sie sind durchaus fähig, sich ihrer Haut gegen wilde Tiere zu wehren, auch wenn ihre Kampfkraft nicht mit der der Männer vergleichbar ist.

Sarons Einfluß

Saron Neragal hat während seiner Herrschaft einige Änderungen in der Lebensweise der Orcs durchgesetzt. Unter anderem wurden Mädchen und Jungen in getrennten Junghöhlen aufgezogen, was die Überlebensrate und den Anteil der Frauen deutlich steigerte. Dadurch wurde es möglich, daß der Sippenhäuptling den bewährten Kriegern wenigstens eine permanente Frau zuteilen konnte, was sowohl die Zufriedenheit der Krieger als auch die Stabilität der Herrschaftsverhältnisse steigerte. Gleichzeitig erhöhte sich die Fruchtbarkeit der Sippe als Ganzes.

Kleinwüchsige männliche Orc-Kinder, die nach dem herkömmlichen System keine Überlebensaussichten gehabt hätten, wurden ihren Müttern bereits drei Monate nach der Geburt weggenommen und unter den Wurf von Dunkelwölfinnen gemischt. Die intelligenten Tiere zogen die Orcs mit ihren eigenen Jungen groß. Anschließend verbrachte dieser Orc-Nachwuchs seine Kindheit gemeinsam mit seinen Wolfsgeschwistern in abgetrennten Höhlenbereichen und lernte frühzeitig auf ihnen zu reiten und mit ihnen auf die Jagd zu gehen. Da diese Orcs auch als Erwachsene klein und leicht genug sind, um auf Dunkelwölfen zu reiten, erhielt Saron so eine leichte Kavallerie zur Ergänzung seiner Truppen. Von den mit den Wölfen aufgewachsenen Orcs fühlten sich einige zu Wolfsmeistern berufen.

Nach Sarons Verschwinden fielen die Orcs bald wieder in ihre alte Lebensweise zurück. In der jüngeren Vergangenheit versucht aber der Kriegsherr Ugar, der unter dem Einfluß des wiedergeborenen Saron als Hexenmeister von Donnerstein steht, mit einigem Erfolg an die guten alten Zeiten von Orcâ-

du anzuknüpfen. Die unter seiner Herrschaft stehenden Sippen haben bereits einen erhöhten Anteil von Frauen, und die ersten Wolfsreiter sind auch wieder gesehen worden.

Siedlungen

Orcs mögen als dauerhafte Wohnungen Höhlen, in die kein Tageslicht fällt. Sie ziehen daher schwer zugängliche und leicht zu verteidigende Höhlensysteme allen anderen Arten von Siedlungen vor. Dabei kann es sich um Naturhöhlen handeln, die - wenn möglich - durch Sklavenarbeit an die Bedürfnisse der Orcs angepasst werden, oder um eroberte Wohnstätten von Zwergen oder anderen unterirdisch lebenden Rassen. Eine Orc-Gruppe auf einer längeren Expedition oder einem Beutezug ist auch in der Lage, primitive Hütten aus Holz und Tierhäuten als vorübergehende Lager zu errichten, wenn keine Höhlen zu finden sind.

Die größten Orc-Siedlungen im Bereich von Orcâdu sind die eroberten Zwergenstädte des Bärengebirges, allen voran **Tumunzahar**, **Nibrost**, **Reginsvid**, **Gimil-Dum** und **Azagrim**. Abgesehen von den Stämmen, die in diesen unterirdischen Städten leben, sind die Wohnhöhlen der Sippen eines Stammes über ein größeres Gebiet verstreut. Die Größe der Behausung hängt von der Größe der Sippe ab. Die größte Sippe lebt in der Stammburg, die in Zeiten der Gefahr auch von anderen Sippen des Stammes mitbenutzt wird. Die Eingänge von Orc-Höhlen sind meist leicht zu verteidigen, denn die erwachsenen Männer des Stammes sind häufig auf der Jagd oder auf dem Kriegszug, sodaß die Jungen, die Frauen und die Nahrungsmittel von nur wenigen Kriegern bewacht werden müssen.

Der zentrale Platz einer unterirdischen Siedlung ist eine große Höhle, die als Wohn- und Eßhalle dient und ständig von einem Feuer erhellt und erwärmt wird. Oft findet man hier primitive lange Tische und Bänke. An mehreren Feuergruben können Mahlzeiten zubereitet werden. In der Nähe der Halle befinden sich mehrere Schlafhöhlen, in denen die erwachsenen Orcs nach Geschlechtern getrennt schlafen. Der Sippenhäuptling verfügt meist über eigene Höhlen, in denen er sich im Schlaf von vertrauenswürdigen Kriegern bewachen läßt. Auch der Schamane hat eigene Räumlichkeiten, damit er seine spirituellen Aufgaben zum Wohle der Sippe ungestört erledigen kann. Im hinteren Teil des Höhlensystems befinden sich weitab von den Ausgängen die Krabbelgrube und die Junghöhle. Zu einer Orc-Siedlungen gehören auch einige Vorratshöhlen, in denen Lebensmittel oder Beutegut lagern. Hier werden auch lebende Tiere, die die Orcs erbeuten konnten, in primitiven Pferchen gehalten, bis sie geschlachtet werden. Die Zustände in diesen Stallungen sind gräßlich, da sich selten ein Orc findet, der sie säubert, und auch die Fütterung alles andere als regelmäßig erfolgt.

Gelegentlich schließen sich kleine Gruppen von **Bergtrollen** einer Orc-Sippe an und bewohnen einen eigenen Höhlenbereich in der Siedlung. Die Orcs schätzen diese selbst für Orcverhältnisse beschränkten Geschöpfe, die sich trotz ihrer Stärke bereitwillig dem Sippenhäuptling unterordnen und keine Neigung verspüren, sich zu Herren der Orcs aufzuschwingen. Zu Saron Neragals Zeiten und neuerdings wieder im Reich des Kriegsherrn Ugar leben auch Dunkelwölfe mit den Orcs zusammen, aus deren Reihen sich die Wolfsreiter rekrutieren lassen. Sie halten sich in der Stammburg auf, wo auch ihnen ein eigener Bereich reserviert ist. Im Gegensatz zu den Bergtrollen, die lieber für sich bleiben, lassen die Dunkelwölfe sich aber auch gerne in der Halle blicken. Die Saureiter hingegen nehmen ihre Reittiere nur selten mit in den Höhlenbereich, da die Hünensauen sich tief unter der Erde nicht wohl fühlen. Sie werden in versteckten Tälern oder in einer Randhöhle mit einer großen Öffnung ins Freie gehalten und dort von ihren Reitern versorgt.

In der näheren Umgebung einer Orc-Siedlung befindet sich unter freiem Himmel der **heilige Hügel** der Sippe. Diesen Platz hat der Schamane unter der Anleitung seines Totemgeistes ausgesucht, und der Hügel ist das spirituelle Kraftzentrum der Sippe. Hier werden die besonders präparierten Knochen tapferer Orc-Krieger verscharrt, damit ihre Kraft auch nach ihrem Tod der Sippe erhalten bleibt. Hier werden auch dem Totemgeist der Sippe besondere Opfer dargebracht. Zu diesem Zweck haben die Orcs kleine Baumstämme von allen Ästen befreit, angespitzt und als Pfähle in den Boden des Hügels gerammt. Auf diese Pfähle stecken sie alle möglichen Opfergaben: Waffen, Schmuck, Jagdbeute und Gefangene sowie die Kindern von Drillingsgeburten. Der Hügel ist für Orc-Schamanen ein heiliger Ort, an dem sie mühelos ihre Wundertaten vollbringen können. Die vielen und zum Teil gewalttätigen Opfer ziehen oft auch üble Naturgeister an, die als





Wächter des heiligen Hügels dienen und alle Eindringlinge außer den Orcs der Sippe angreifen.

Ernährung

Die Orcs ernähren sich in erster Linie durch die Jagd, an der sich alle erwachsenen Männer beteiligen. Gejagt werden vor allem Wildschweine, Hirsche und Rehe, Wildschafe und -ziegen, Hasen, Murmeltiere, Biber, Riesenratten, Kobolde und Hühnervögel. Zusätzlich werden die vielen kleinen Seen der Bergebene von den älteren Jungorcs mit Reusen und Speeren befischt.

Der Speiseplan wird durch Wurzeln, Körner und Beeren ergänzt, die von den Frauen gesammelt werden. Im Laufe der Zeit hat sich dabei ein primitiver Ackerbau entwickelt: Die Orcinnen haben bemerkt, daß ihnen die Geister wohl gesonnen sind und sie mit einer reicheren Samenernte im nächsten Jahr belohnen, wenn sie ihnen einen Teil der Samen am selben Platz opfern. An dieser Zeremonie des Samenopfers dürfen jedoch nur die Frauen des Stammes teilnehmen, die Männer sind ausgeschlossen.

Orc-Frauen sind es auch, die im Sommer den begehrten Orcwurz herstellen, einen Beeren- und Wurzelschnaps, der jedoch nur von den Orcs geschätzt wird und auf Menschen und die meisten anderen Rassen mit Ausnahme der robusten Zwerge wie ein leichtes Gift (1W6–2 Giftschaden je Becher) wirkt. Die Orcs lieben darüber hinaus Bier und hochprozentige Schnäpse. Aufgrund ihrer guten Konstitution setzt ihnen der Alkohol nur wenig zu.

In Notzeiten finden auch Braun- und Felsenbären sowie Kentauren Aufnahme auf die Speiseliste. Auch scheuen sich die Orcs nicht, die Bauernhöfe der Menschen zu überfallen und auszurauben, um sich mit dem Benötigten zu versorgen.

Zu Zeiten des Orcâdu-Reiches und jetzt unter Ugars Herrschaft verfügen einige Orc-Stämme über menschliche Sklaven, die auf ihren Höfen im Hochland Ackerbau und Viehzucht betreiben. Diese versorgen die Orcs notgedrungen mit Getreide und Rüben, mit Kühen, Schweinen, Schafen, Ziegen, Hasen und Hühnern. Zudem wird mit unabhängigen Menschengemeinden in den Dunkelfeuerhügeln und mit gewissenlosen Händlern des valianischen Imperiums Tauschhandel getrieben.

Handwerk und Handel

Nur wenige Dinge, die die Orcs benötigen, sind sie imstande selbst herzustellen. Hierzu gehört ihre Kleidung, die aus Leder und Fellen besteht. Auch ihre primitiven Holz- und Steinwaffen, Pfeile und Bögen, Nadeln und Kämme sowie einfachste Geräte stellen sie selber her.

Orcs pflegen sich das, was sie nicht selber herstellen können, zu rauben. Allem voran benötigen sie Lebensmittel, und auch an alkoholischen Getränken sind sie stets interessiert. Des weiteren sind Metallgegenstände wie Töpfe und Pfannen gefragt, ebenso Waffen, Rüstungen und Rüstungsteile; selbst Münzen, Edelsteine und Schmuck werden von ihnen mitgenommen, da sie ihren Wert im Handel kennen. An Tongeschirr und Mobiliar sind sie weniger interessiert. Auch Stoffe rauben sie selten.

Seit dem Krieg gegen die Verräter verdingen sich Orcs als Söldner im Valianischen Imperium. Auf diese Weise kommen sie zu guten Waffen und Rüstungen, die sie als Lohn für ihre Dienste behalten können.

Einst während Saron Neragals und nun wieder unter Ugars Herrschaft erscheinen die Orcs zivilisierter. Sie verlassen sich nicht nur auf Raubzüge, sondern betreiben Sklavenwirtschaft und sind zum Handel bereit. Die von ihnen gewünschten Dinge werden gegen Geld und Schmuck aus ihrer Raubbeute, in erster Linie aber gegen Silber getauscht. Dieses lassen sie von Zwergen- und Menschensklaven in den Silberminen des Erdknochengrabens abbauen. Auch Erze und Edelsteine, die von den Zwergen- und Gnomensklaven in den Nebelbergen geschürft werden, dienen ihnen als Tauschobjekte. Menschliche Siedlungen in den Dunkelfeuerhügeln werden unter das Joch der Orcs gezwungen und müssen für sie Vieh halten und Nahrung anbauen. Dafür werden sie aber weitgehend in Ruhe gelassen, sodaß ihr Los nur wenig schwerer ist als das von Leibeigenen eines hartherzigen Oberherrn. Schlechter geht es den Menschen- und Zwergensklaven, die in direkter Nähe der Orcs leben und hart arbeiten müssen. Einige von ihnen lassen die Orcs auch ihr Handwerk ausüben, sodaß sie so zu

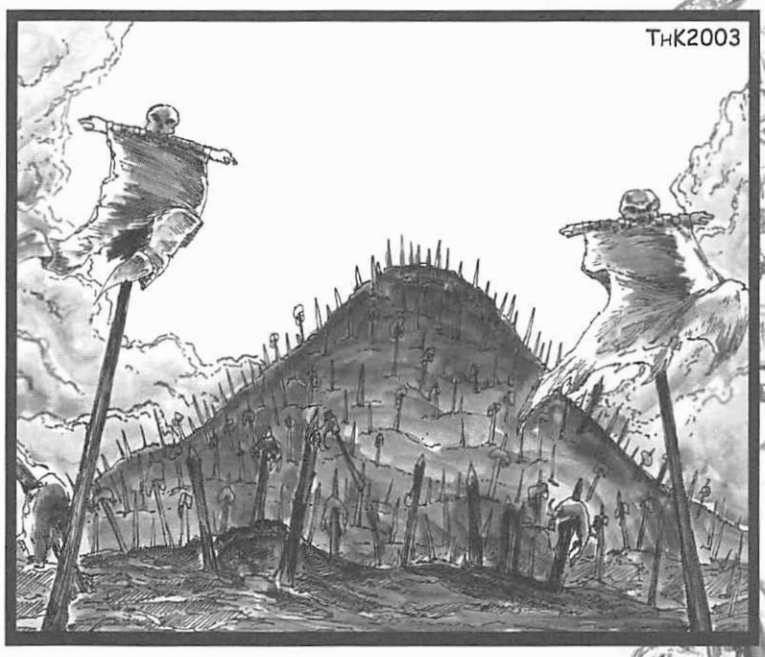
Gegenständen des täglichen Lebens, wenn auch in schlechter Qualität, kommen. Allerdings erkennen nur wenige Orcs den Unterschied zwischen Waffen aus einer ihrer Sklavenwerkstätten und guter freier Zwergenarbeit.

Orcs im Kampf

Seit Ugar von Tumunzahar Kriegsherr ist, sind die Zeiten, in denen sich die Orcs mit einer Kriegsbemalung auf nacktem Oberkörper statt mit einer Rüstung zufriedengaben, wieder vorbei. Jeder Orc, der etwas auf sich hält, versucht sich wenigstens mit metallverstärkten Arm- und Beinschienen und Schulterplatten zu schützen. Ranghöhere Orcs verfügen oft über metallene Brustplatten, die Brust und Rücken bedecken. Helme sind selten in Gebrauch. Bei diesen Rüstungsteilen handelt es sich überwiegend um erbeutete Stücke, die die Zwergenschmiede in orcischer Gefangenschaft mehr schlecht als recht in Schuß halten. Auch an Waffen werden meistens Beutewaffen verwendet, vorzugsweise Streitäxte, Schlachtbeile, Streitkolben, Anderthalbhänder, Langschwerter und Krummsäbel. Dazu benutzen die Orcs einen Rundschild, der mit den Symbolen ihres Stammes geschmückt ist. Orcs ziehen das direkte Kampfgeschehen vor und greifen möglichst umgehend im Nahkampf an; feines Taktieren liegt ihnen nicht. Allerdings setzen sie auch Kurzbögen ein, wenn sie einen Gegner aus sicherer Stellung heraus beschießen können.

Viele Orcs können sich in Berserkerwut versetzen. Sie kauen dazu berauschende Pilze und Kräuter, schreien, trommeln sich mit den Fäusten auf der Brust und geifern unkontrolliert - ohne darauf zu achten, ob Feinde in der Nähe sind, die sie hören können. In den Kämpfen der Sippenhäuptlinge mit ihren Herausforderern ist das allgemein üblich.

Bei Ugars **Eisengarde** handelt es sich um eine schwergepanzerten Eliteeinheit von Orcs. Ihre gut geschmiedeten Rüstungen und Waffen stammen aus den Arsenalen des Rakk Druum aus der hohen Zeit von Orcâdu und wurden einst in valianischen Waffenmanufakturen hergestellt. Ugar verfügt auch wieder über Wolfsreiter, kleinwüchsige Orc-Krieger auf Dunkelwölfen, die mit Kurzbögen umzugehen verstehen und mobile Einheiten darstellen. Die schwere Kavallerie stellen die Saureiter, die auf den langbeinigen und massigen Hünensauen von den



Hängen und Vorbergen des Urrmkasch-Gebirges in die Schlacht reiten. Normalerweise trifft man diese Truppen nur im Süden Orcâdus, der Heimat ihrer Reitsauen, aber Ugar hat Krieger dieser Sippen als Söldner angeheuert. Die Wolfs- und Saumeister, die die berittenen Einheiten oft begleiten, beherrschen Sprüche wie *Angst, Bärenwut, Tiersprache, Wagemut* und *Zähmen*.

Die Schamanen der Stämme beteiligen sich nur selten am direkten Kampfgeschehen. Sie wirken eher im Hintergrund mit Zaubern wie *Schwäche, Segnen* und *Verfluchen* auf die Schlacht ein oder heilen die verletzten Kämpfer. Die Priester des Ssar Hruun unterstützen die Kämpfenden bisher ausschließlich im Verborgenen mittels *Heiliger Zorn, Hörnerklang, Segnen, Wagemut* und *Warnung*.

Einige Stämme verfügen über Katapulte, mit denen präparierte Tiermägen verschleudert werden. Die Mägen werden mit der Säure der Skorpionsameisen gefüllt und bespritzen die Gegner mit der lähmenden Flüssigkeit, wenn sie beim Aufprall platzen. Ugars Truppen benutzen auch Zauberöl als Füllung, das ihnen der Hexenmeister vom Donnerstein liefert, und beschmieren die Mägen von außen mit Pech, das sie kurz vor dem Abfeuern des Geschosses in Brand setzen. Das führt beim Aufprall zu einer gewaltigen Explosion, die wie eine **6W6-Feuerkugel** wirkt (6W6 Schaden auf dem Zielfeld, 5W6 auf den Nachbarfeldern, ..., 1W6 in 5 Feldern Abstand).

Wie das Feuer und die Dunkelwölfe in die Welt kamen

Das Feuer und die Dunkelwölfe kamen dem Orcglauben nach wie folgt in die Welt: Es war eine Umluk-Zeremonie, und der Dema Twaruz gehörte zu den Eingeweihten und hatte eine Orwag, eine junge Frau, für die nötigen Orgien mitgebracht. Sie konnte jedoch entkommen, sodaß die Umluk-Zeremonien ausfallen mußten. Die Orwag floh in den Spinnenwald und schloß sich dort dem Dema Koretch an. Als Twaruz erfuhr, daß die Orwag geflohen war, folgte er ihr nach, um sie zurückzuholen. Dank des an Waldwissen reichen Koretch konnte der Jäger seine Beute aber nicht aufspüren. Eines Tages konnte sich Koretch aber nicht zurückhalten und vereinte sich mit der Orwag auf einem Moosbett. Ihre Leidenschaft ließ sie so in Hitze geraten, daß die Feuchtigkeit des Waldes als Dampf aufstieg und dem Twaruz den Weg wies. Er überraschte das Paar und durchbohrte beide zugleich mit seinem Speer. Augenblicklich züngelten Flammen an dem Holz entlang und die fliegenden Funken entflammten den ganzen Wald. Twaruz rannte davon, aber seine beiden Füße trugen ihn nicht schnell genug. Da warf er seine alte Gestalt ab und wurde zu einem großen Wolf. Auf vier Füßen konnte er gerade so sein Leben retten, doch der rauchende Ruß färbte sein Fell schwarz wie die Nacht, und das Feuer brannte sich in seine Augen ein und brachte sie zum Glühen. Durch seine Wunden und die Anstrengung war Twaruz dem Tode nah. Nachdem das erste Feuer sich erschöpft hatte, schleppte er sich zu dem Ort des Schreckens zurück und fand dort die Leichen von Koretch und der Orwag, die das feuchte Moos vor den Flammen, nicht aber vor der Hitze bewahrt hatte. An ihnen stillte er seinen Hunger, und gewann so genug Kraft zum Überleben.

Glaube und Magie

Der Glaube der Orcs ist eine Form des **Schamanismus**, die im besonderen Maße von Schrecken und Gewalt geprägt ist. Die Orcs kennen ihren eigenen Ursprung nicht, aber in ihren Mythen finden sich noch dunkle Anspielungen auf die graue Vorzeit, als die Arracht gefangene Elfen mit unaussprechlichen Qualen und finsterster Magie in die ersten Orcs verwandelten und dabei Langlebigkeit und Respekt vor der Natur gegen Fruchtbarkeit und Haß auf alles Lebende eintauschten.

Im Glauben der Orcs tauchen die Arracht als die **Dema-Geister** auf, die in der Urzeit lebten und mit ihren Handlungen die Ordnung der Dinge bewirkten, wie sie heute ist. Die Taten der Dema, die die Urzeit beendeten, unterscheiden sich aber wesentlich von den Schöpferakten anderer Völker. Die Dema-Geister erschaffen kein Sein aus dem Nichts, sondern sie verändern nur die bereits bestehende Ordnung. Der zentrale Vorgang ist dabei die Tötung von anderen Demas und auch von Naturgeistern. Durch diese Gewaltakte wird die Entstehung aller wichtigen Erscheinungen bewirkt und das Leben auf der Welt, wie es heute ist, erst möglich. Diese Mythen untermauern die seit der Erschaffung der Orcs in ihnen angelegte Erkenntnis, daß sterbliches Leben untrennbar mit Gewalt und der Vernichtung von Leben verbunden ist.

Eine ähnliche Geschichte wie die über das Feuer und die Dunkelwölfe (s. Kasten) berichtet, wie ein Dema, der sich in einem Kampf zwischen zwei verfeindeten Sippen als feige erwiesen hatte, von seinen eigenen Leuten gefoltert und unaussprechlichen körperlichen und geistigen Qualen ausgesetzt wurde. Dadurch wurde er zu einem Zerrbild seiner selbst, aber sein Körper wurde wie eine hölzerne Speerspitze im Feuer gehärtet, und sein Geist wurde von unbezähmbarem Haß und Kampfeswillen erfüllt. So trat der erste Orc in das Dunkel der Welt hinaus.

Mit dem Ende der Urzeit war auch das Ende der Dema-Geister gekommen. Die mächtigsten von ihnen waren - so der Glaube der Orcs - zu den Tier- und Berggeistern worden, andere zu schwächeren Pflanzen- und Naturgeistern, und wieder andere waren in den vergänglichen Wesen und Dingen der Welt aufgegangen.

Die Mittler zwischen den Kräften der Natur und den Orcs sind die **Schamanen**, deren Kräfte sich wenig von denen ihrer menschlichen Kollegen unterscheiden. Allerdings sind ihren Fähigkeiten durch die meist niedrige Intelligenz Grenzen gesetzt (gerade, was den möglichen Grad angeht), wenn man von wenigen außergewöhnlichen Orc-Schamanen absieht.

Neben den Schamanen kennen die Orcs auch **Tiermeister**, allerdings nur in der eingeschränkten Form der Wolfs- oder Saumeister. Wolfsmeister haben den Wolf als Totem und leben mit einem Wolfsrudel zusammen, vorzugsweise mit Dunkelwölfen, und können auch nur Wölfe als tierische Gefährten haben. Saumeister haben sich den wilden Schweinen verschrieben, verehren das Wildschwein als Totem und leben meist mit einem Rudel Hünensauen zusammen, können aber auch andere Arten von Wildschweinen kontrollieren. Abgesehen von diesen auserwählten Einzelgängern, die ihre Berufung beim Übergang ins Erwachsenenleben spüren und sich dann monatelang von ihren Verwandten absondern und allein in der Wildnis leben, gehören alle Orcs einer Sippe demselben Totem an.

Kannibalismus und andere Riten

Orcs sind nicht wählerisch bei der Wahl ihrer Nahrung, wenn man davon absieht, daß sie generell Fleisch vorziehen; Artgenossen verzehren sie normalerweise nicht. Eine Ausnahme bildet der rituelle Kannibalismus, der Teil einiger Zeremonien ist. Für Menschen erscheinen die Gebräuche abscheulich und grausam, für die in ihrer primitiven Glaubenswelt verhafteten Orcs sind sie aber eine unbedingte Notwendigkeit, da nur durch diese Riten auf magische Weise die Ordnung der Welt gesichert, die Gunst der Naturgeister gewonnen und das Überleben der Orcs gesichert wird.

Wenn ein angesehener Orc-Krieger stirbt, errichten die Mitglieder seiner Sippe einen Scheiterhaufen, legen den Leichnam darauf und entzünden ihn. Sobald die Haut sich durch das mit kleiner Flamme brennende Feuer geschwärzt hat, öffnet ein dem Verstorbenen nahestehender Orc den Leib mit einem Messer und schneidet Herz und Leber heraus. Die beiden halbgaren Organe werden zerteilt und von dem anwesenden Kriegern verzehrt, während der Körper des Toten langsam verkohlt. Die Orcs bewahren so das Angedenken an den Verstorbenen, der in seiner Sippe weiterlebt und sie an seiner Kraft und seinem Mut teilhaben läßt. Die Überreste werden später von den Frauen der Sippe von allen Fleischresten befreit und die Knochen in einer besonderen Höhle abgelegt oder auf dem heiligen Hügel (s. *Orc-Siedlungen*) verscharrt. Orc-Frauen, Jung-Orcs und unbedeutenden Orc-Männern wird die Ehre dieser Zeremonie nicht zuteil. Ihre Leichen werden unter freiem Himmel ein Stück abseits der Orc-Behausungen abgelegt und den wilden Tieren überlassen. Auf diese Weise werden sie ein Opfer für die Naturkräfte, die die Orcs fürchten und verehren.

Viele der Zeremonien im Orc-Glauben stellen die Geschichten aus der Urzeit nach, wiederholen so den Akt der Dema, mit dem ein Ding der Welt geschaffen worden ist, und geben ihm so neue Kraft, daß es weiter bestehen kann. Das Feuerfest, das die durch besondere Riten eingeweihten Männer einer Sippe einmal im Jahr feiern und zu dem weder Frauen noch junge Orcs Zutritt haben, stellt die Geschichte von der Entstehung des Feuers dar. Ein Orc übernimmt die Rolle des Twaruz, die anderen Orcs stellen verschiedene Kräfte der Natur dar. Die Orwag wird durch eine junge, mit Drogen berauschte Orcin und der Dema Koretch durch ein Schwein repräsentiert, das die Orcs in der Wildnis gefangen oder von Menschen geraubt haben. Zu Beginn der Zeremonie vereinigen sich alle anwesenden Orcs mit der willenlosen Orcin. Anschließend wird sie rituell getötet, und der anwesende Schamane macht mit einem langen Feuerstab und Zunder durch den Leichnam hindurch Feuer. Mit diesem Feuer wird auf flachen Steinen ein Scheiterhaufen entzündet, auf den die tote Orwag geworfen wird. Wenn das Feuer unter den Gesängen, Trommeln und reichlichem Alkoholkonsum der Orcs heruntergebrannt ist, wird dem Schwein die Kehle durchgeschnitten und das Blut in einer Schale aufgefangen, die anschließend herumgereicht und ausgetrunken wird. Das Tier wird in feuchte Erde oder Rinde gehüllt und auf die Glut und die heißen Steine gelegt, bis es durchgebraten ist. Dann sticht der Orc in der Rolle des Twaruz einen Holzspeer in das Schwein. Durch die Öffnung spritzen Fett und heiße Dämpfe in die Höhe. Sie werden entzündet, und eine Feuergarbe schießt am Speer entlang in die Höhe. Zum Abschluß des Festes werden das Schwein und die Orwag zerteilt und verzehrt. Die Knochen werden sorgfältig gesammelt, mit Ocker rot gefärbt und in den Wohnhöhlen der Orcs und an bestimmten Orten in der näheren Umgebung einzeln vergraben, um der Sippe übers Jahr hinweg den Feuersegen zu erhalten.

Während Orc-Männer den gewaltigen Naturkräften und den Tiergeistern huldigen, überlassen sie die Verehrung anderer Naturgeister als eines Kriegers unwürdig den Frauen. Auf diese Weise hat sich bei den Orcs eine primitive Form von Ackerbau entwickelt. Eine wichtige Zeremonie der Frauen ist das Ausbringen eines Teils der Pflanzen, die sie gesammelt haben, als Opfer für die Pflanzengeister an dem Ort, wo sie fündig geworden sind. So werden Samen von wildem Getreide und Obst wieder ausgesät, sodaß im Folgejahr darauf am gleichen Ort wieder etwas zu finden ist - nur dank ihres Opfers, so die Überzeugung der Orcinnen.

Der Geheimkult des Ssar Hruun

Der Geheimkult des immer siegreichen Herrn wurde von Saron Neragal zu dessen Lebzeiten gegründet, um seine eigene Gottwerdung vorzubereiten. Nach seinem Verschwinden bewahrten die Gläubigen das Andenken an ihren Anführer, der sie zu einer schlagkräftigen Nation gemacht hatte, und sorg-





ten dafür, daß die meisten Orcs fest daran glauben, daß Saron einst zurückkehren und sie zu neuen Siegen führen wird. Durch diesen Glauben hat sich der Ssar Hrrun tatsächlich wieder in dem magisch bewahrten und verjüngten Körper des Seemeisters reinkarniert; allerdings ist dies bisher nur den Angehörigen des Geheimkultes, zu denen auch der Kriegsherr Ugar gehört, bekannt.

Zu dem Geheimkult des Ssar Hrrun haben nur die Orcs Zugang, die die noch von Saron festgelegten Einweihungsriten überstehen. Sie sorgen dafür, daß die Kultmitglieder kampfkräftig sind und gleichzeitig zu den schlauesten ihrer Art gehören. Die magisch besonders talentierten Anhänger des Ssar Hruun bilden seine **Priesterschaft**, die ihr noch auf Saron zurückgehendes Wissen von einer Generation zur nächsten weiterreichen. Sie zählen als Priester mit der Spezialisierung Krieg, sind aber wie die Orc-Schamanen in der Regel in ihren Fähigkeiten beschränkt; einige von ihnen beherrschen jedoch sogar die Zauberschrift.

Der Ssar Hrrun-Kult ist in allen Orc-Sippen des Kragg Grool und des Urrmkasch-Gebirges verbreitet. Anhänger findet man aber auch unter den verstreut lebenden Orcs des Regem Efêru und im Pengannion-Gebirge. Sie erkennen sich an geheimen Gesten und versuchen einander zu unterstützen, solange das den Interessen ihrer Sippe, die immer noch Vorrang hat, nicht zuwiderläuft.

Die rituelle Kunst der Schamanen

Ob sie nun blutig sind oder nicht, so werden doch alle Riten der Orcs von ihrer eigenartigen Musik begleitet. Eingeweihte Helfer der Schamanen spielen auf Trommeln und Pauken einen wilden, aufpeitschenden Rhythmus, während andere mit ihren kräftigen Lungen über ausgehöhlte Ästen blasen, denen sie auf diese Weise - einer Panflöte ähnlich, aber viel tiefer - vibrierende Töne entlocken, die die Zuhörer in jeder Faser ihres Körpers spüren. Dazu führen die Teilnehmer der Zeremonie manchmal einen stampfenden Tanz auf oder begleiten den Rhythmus mit einem eigenartigen kehligen Gesang, der zwar nur wenige Töne benutzt, aber auch auf Menschen aufwühlend wirkt. Die Gefühle, die diese Orc-Musik weckt, sind aber in erster Linie Furcht oder Angriffslust (je nach Veranlagung des Zuhörers). Trommeln und Gesänge werden auch vor einer Schlacht eingesetzt, um den Gegnern das Blut in den Adern gefrieren zu lassen, denn für den Orc ist auch der Kampf ein Dienst an den blutrünstigen Mächten der Natur, die er verehrt.

Die Schamanen üben auch eine primitive Art bildender Kunst aus, mit der sie versuchen, sich die Naturkräfte dienstbar oder gewogen zu machen. Hierzu gehören die Schnitzereien, mit denen sie manchmal die Knochen von Opfern oder gefallenen Orc-Kriegern verzieren, bevor sie auf dem heiligen Hügel vergraben werden. Am auffälligsten sind aber die Höhlenmalereien, mit denen sie ihren eigenen Wohnbereich und besondere Zeremonialhöhlen ausschmücken. Damit wollen sie ihre eigene magische Kraft steigern oder die Riten wirkungsvoller machen.

Das Land der Todesechsen - Sritrara

von Marek Jäger



Als die Dunklen Meister auf *Myrkgard* den Krieg gewonnen hatten, wiesen sie ihren treuen Dienern Länder zu. Eine ihrer besten aber auch unberechenbarsten Verbündeten - und das ist bis heute so zu sehen - waren die Sritras, intelligente Echsen, die sich hervorragend in Dschungeln und warmen Sumpfgebieten zurechtfinden. Daß gerade sie sich daher den in weiten Teilen mit Dschungel bedeckten Subkontinent **Sritrara** als geeigneten Lebensraum aussuchten, ist nicht weiter erstaunlich. Denn sowohl für die Schuppenhäuter als auch für die kleinen und großen Reptilien, die sie aus ihrer Heimatebene mit nach *Myrkgard* brachten, sind die subtropischen Dschungel ein idealer Lebensraum.

Drei große Weltentore waren eine der Bedingungen, daß die Sritra sich mit den Urwäldern der großen rawindischen Halbinsel zufrieden gaben. Denn sie glaubten, mit entsprechenden Ressourcen aus der Heimat den Subkontinent bald unter ihre Kontrolle bringen zu können. Allerdings stellte sich früh heraus, daß dieser Plan nicht in die Tat umgesetzt werden konnte. Feindliche Nachbarn, die Unwegsamkeit der Meru-Berge sowie die Trockenheit der dahinterliegenden Savanne machten den Expansionsgelüsten der Sritras schnell den Garaus. Die Gegenwehr der Araner sowie der angrenzenden KanThai erwies sich in dem ungewohnten Gelände bald als ein unüberwindbares Hindernis. Allein gegen Minangpahit versuchen die Echsen ihre „Kolonialisierung der Weichhäute" voranzutreiben, die jedoch in einen schier nie enden wollenden Krieg mündete, denn die Sritras aber mit um so mehr Verbissenheit bis heute führen.

Inzwischen haben die Sritras einen weiteren Feind gefunden: sich selbst. Gingen die Aggressionen in den vergangenen Jahrhunderten gegen die Nachbarn, so hat die dauernde Versorgung durch neue Kräfte aus der Nestwelt zu einem großen Problem geführt: Die vielen neu einmarschierenden Echsen pflegten ihre Traditionen weiter, obwohl dies in der nicht ungefährlichen Umgebung *Myrkgards* fast zu einer Katastrophe geführt hätte. Unbemerkt von allen umliegenden Zivilisationen haben die Echsen durch Kriege untereinander und die Zerstörung vieler Nester ihre Population drastisch dezimiert. Erst seit zirka einem Jahrhundert steigt die Zahl der Sritras wieder, obwohl viele beispielsweise an der Grenze zu Minangpahit in den dort tobenden gewaltigen Schlachten ihr Leben lassen müssen.

Auf eine Geschichtsschreibung in diesem Sinne muß daher verzichtet werden. Die Archive der Sritras, die sich als eine „führende Rasse" auf *Myrgkard* verstehen, wurden in den diversen Kriegen zerstört, Fragmente, die noch in alten Ruinen gefunden werden, führen in der Gegenwart nur zu Mißverständnissen und Diskussionen.

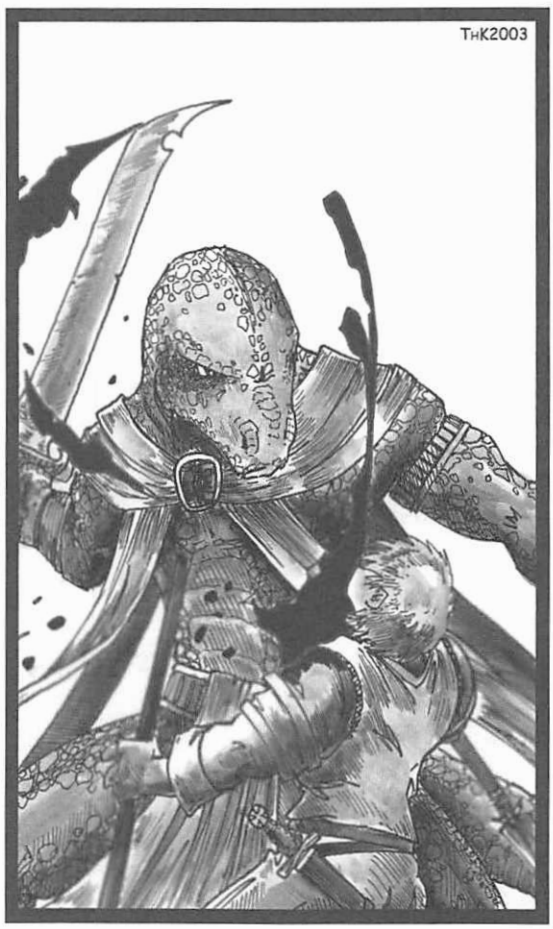
In den Klauen der Sritras

Für das jähe Auftauchen der Sritras und der anderen Grahas gibt es viele, manchmal einander widersprechende Erklärungen. Oft braucht man nur

Wichtige Begriffe rund um Sritara

Ciikssu: Name der Sritras für PadKu (Pakul)
Grahas: Sammelbegriff für die intelligenten Echsenrassen, d.h. für Sritras, Gradevas und Gradrakis.
Jaharab: diese Srimara werden von Sritras im Kampf in Panik versetzt, um feindliche Reihen niederzumachen.
Jihn'lee: Name der Sritras für YenLen (Janla).
Kravyad: gefürchteter und ausgesprochen aggressiver fleischfressender Srimara.
Kssul'u: mit KuTuh (Cutulul) identischer Hauptgott der Sritras
Naga: Dämon in Gestalt einer Riesenschlange mit menschlichem Oberkörper.
Nestwelt: die Heimatwelt der Grahas; ist mit magischen Toren mit dem Lande Sritara auf *Myrkgard* verbunden.
Srimara: sog. Todesechsen; Sammelbegriff für Riesenechsen, die mit den Sritras aus ihrer Nestwelt gekommen sind.
Sritrara: Name der rawindischen Halbinsel
Stiyuga: das Eiserne Zeitalter, das dem Ende des Weltenzyklus vorangeht.

zu wissen, aus welchem Land ein Mensch kommt, um sagen zu können, an welche er glaubt. Einige dieser Varianten vermischen sich; sie alle beschreiben die erschreckende Wirklichkeit nur unvollkommen. Es ist geradeso, als könne man die Gefährlichkeit der Sritras, die große Macht, die noch immer von ihnen ausgeht, dadurch mindern, daß man in ihnen nur zwischen den Welten vagabundierende Söldner, außer Kontrolle geratene Dämonen oder willfährige Sklaven fremder, abstoßender Gottheiten sieht. Viele dieser Erklärungen enthalten ein Körnchen Wahrheit, aber vielleicht kennen nicht einmal die Sritras die ganze Geschichte.



In den Augen der westlichen Völker sind die Grahas Dämonen, welche die Seemeister von einer nahen Chaoswelt herbeiriefen, um sie im „Krieg gegen die Verräter" gegen ihre Feinde einzusetzen.

Die Version der Sritras ist nur wenigen bekannt: Alle Srimara stammen von einer, im verschlungenen Labyrinth der Weltenebenen vergleichsweise nahen Parallelwelt, in der Echsen aller Art die dominierende Lebensform darstellen. Die Sritras erreichten hier in Zivilisation und Technik, Wissenschaft und Magie einen Stand, wie er in etwa dem der fortgeschrittensten Kulturen *Midgards* entspricht. Sie verneigten sich vor der unleugbaren Macht der Dunklen Dreiheit, zogen ihre Nachkommenschaft auf und vermehrten ihre Macht und ihr Wissen. Die Natur des Multiversums mit seinen zahllosen Weltenebenen war den Sritras nicht verborgen geblieben, und in der Tat nutzten sie einen Gutteil ihres magischen Potentials dazu, sich der Hilfsquellen anderer Weltenebenen zu bedienen. Dabei entwikkelten sie besonders als Beschwörer große Fertigkeiten. So blieb es ihnen nicht verborgen, daß es als Folge der Bemühungen der Dunklen Meister und der im Krieg gegen die Verräter freigesetzten magischen Energien außergewöhnlich leicht war, von ihrer Welt aus in die Welt *Midgard* einzudringen.

Zuerst kamen einige, kleine Spähtrupps, dann beutegierige Raubscharen, von denen einige auch im Sold der Dunklen Meister in den Krieg gegen die Verräter eingriffen, und schließlich erfolgte eine regelrechte Invasion. Jahrtausende der Kämpfe untereinander hatten die Sritras ehrgeizig und herrschsüchtig gemacht. Hier war eine Welt, deren Bewohner leichte Beute für die Schlagkraft ihrer Armeen und die Macht ihrer Zauber sein würde.

An der geringen Bedeutung, die *Midgard* auf der Nestwelt beigemessen wurde, änderte sich erst recht nichts, als man erkannte, daß die neue Welt nur im Bereich der tropischen Regenwälder Bedingungen bot, die für die Sritras und die mitgebrachten Echsen und Nutzpflanzen günstig waren. So dehnten die Sritras ihre Herrschaft nur locker auf den Süden der rawindischen Halbinsel aus, während sie ihre begrenzten Mittel dazu verwandten, eine ihrer Heimatwelt entsprechende Zivilisation im Herzen des Urwalds zu errichten. In den rawindischen Legenden fielen die menschlichen Staaten einem jähen, unwiderstehlichen Ansturm einer gewaltigen Echsenübermacht zum Opfer, unterstützt durch abscheulichen Verrat und infame Hinterlist. Widerliche Kulte verdunkelten das Dharma, die Götter wandten sich ab, und die Dämonen labten sich an den Greueln der Sritras, welche ihnen ein Wohlgefallen waren.

Die Sritras begannen in den unterworfenen Gebieten eine Herrschaft, die für die Rawindi der reinste

Greuel ist. Auf die religiösen Verpflichtungen der Menschen wird keinerlei Rücksicht genommen, Pausen in der Fron werden nur geduldet, wenn dies der unbedingten Erhaltung der Arbeitskraft nutzt. Die Sritras ergötzen sich aber nicht an Grausamkeiten um der Grausamkeit willen. Sie selbst und ihre mitgebrachten Echsenwesen sind der grünen Hölle des Dschungels ungleich besser angepaßt als die Menschen, so daß manche Grausamkeit einfach nachlässiger Umgang mit wehrlosen Haustieren ist. Denn als genau dies betrachten gewöhnlich Sritras die Menschen noch immer: eine gefügige Rasse von arbeitsamen Haustieren, die sich noch schneller fortpflanzen, als Klima und Fron sie hinwegraffen, und die in ihrem kurzen Leben einfachere Fertigkeiten auch rasch erlernen, während ihnen tiefere Einblikke in die magischen Künste zum Beispiel wohl immer verschlossen sein werden. Menschliche Haustiere haben noch einen Vorteil - ihre Opferung ist der Dunklen Dreiheit ganz offensichtlich besonders wohlgefällig

Von menschlichen Gegnern unbedroht, bauten die Sritras eine blühende Kultur auf. In dieser Zeit entstanden auf ihre Anweisung unter den blutig geschundenen Händen der Rawindi prachtvolle Städte mit steilaufragenden Türmen, die seltsamen Kontrast zu jenen endlosen, weitverzweigten Kavernen bilden, in denen die Sritras ihre Nester vor dem Zugriff fremder Echsen zu schützen versuchen und in denen sie manch dunkler Magie frönen.

Die Unterschiede zwischen Menschen und Sritras

Die Sritras unterscheiden sich in verschiedener Hinsicht von den Menschen. So ist ihr Gehör schwächer entwickelt, aber ihr Geruchssinn übertrifft den der Menschen bei weitem. Die Sritras verfügen über spezielle Duftdrüsen, mit denen sie Gerüche absondern können, mit welchen sie sich Informationen mitteilen, welche die Menschen mit ihrem Mienenspiel ausdrücken würden. Ein Sritra ist auch in der Lage, durch den Geruch die Nestzugehörigkeit eines anderen Sritras zu erkennen. Mit diesem Sinn spüren sie auch die Nester fremder Sritras auf - von dem unstillbaren Verlangen getrieben, die dortigen Gelege oder Jungen zu vernichten.

Der unterschiedliche Metabolismus bewirkt, daß der durchschnittliche Sritra für einen Menschen recht kräftig und geschwind erscheint. Die Menschen sind dagegen erheblich ausdauernder und beharrlicher. Dies hat bedeutende Auswirkungen, die im direkten Nahkampf am Augenfälligsten werden. So attackieren die Sritras jeden Gegner jäh und ungestüm, sie springen ihn - auch menschliche Kämpfer - oft direkt an. Dabei ziehen sie instinktiv ein Bein an, um ihm mit ihrer dolchartigen Mittelzehkralle den Unterleib zu zerfetzen. Zwar ermatten sie wie alle Echsen rascher als die Säugetiere und Menschen, aber im heißschwülen Klima des zentralrawindischen Urwaldes hat dies keine besondere Bedeutung.

Schon die anatomischen Unterschiede bewirken, daß sich die Sritrasprache durch menschliche Laute nur unbeholfen wiedergeben läßt. Es erscheint einem Menschen kaum vorstellbar, daß Zischlaute derart variantenreich sein können, und die Sritras unterscheiden auch Tonhöhen und -folgen, deren Komplexität die meisten Menschen nicht folgen können. Zur Verständigung mit ihren menschlichen Herdentieren bedienen sie sich eines *Pidgin-Sritra* von eindeutigen, zumeist scharfen Befehlen. Komplexere Aufträge erteilen die Hirten, deren Obhut die menschlichen Herden anvertraut waren, in einfachem *Rawindi*, daß sich für menschliche Ohren arg befremdlich anhört.

Als Schrift bedienen sich die Sritras mehrerer tausend Wortzeichen, die nahezu beliebig miteinander kombiniert werden können, um neue Begriffe zu bilden. Dies hatte den Vorteil, daß besonders begabte Rawindi diese Schrift lesen und gebrauchen können, ohne die einzelnen Worte korrekt aussprechen zu müssen.

Auffällig ist, daß die Sritras, wie übrigens alle Srimara, vierzehig sind. Die Hände haben also drei Finger und einen Daumen, die Fußabdrücke ähneln Vogelspuren. Dieser anatomische Unterschied ist dafür verantwortlich, daß bestimmte Gerätschaften wie zum Beispiel die Sritra-Armbrust nicht von Menschenhänden zu bedienen sind.

Das Erscheinungsbild der Sritra

Aufgerichtet erscheinen die Sritras annähernd menschengroß. Ihr Körper ist im Vergleich schlanker und länger. Dem Dschungelklima der Regenwälder erheblich besser angepaßt, erfreuen sie sich hier





deutlicher Vorteile gegenüber den Menschen. In Nord- und Südsritrara haben sie ihre Aktivitäten so geplant, daß diese vorzugsweise mit den Regenzeiten zusammenfallen. Unter den zu anderen Zeiten herrschenden trockenheißen Bedingungen versuchen sie, der direkten Sonnenbestrahlung auszuweichen, indem sie geschickt den Schutz von Wäldern oder der Nacht nutzen. Wüstengebiete oder gar kühle Klimazonen sind für alle Srimara unerträglich und werden gemieden.

Mit ihrer harten Schuppenhaut benötigen Sritras bei den Lebensbedingungen des Regenwaldes keine Kleidung, Ausrüstungsgegenstände und Waffen werden an Gurten mitgeführt. Die Zierde- und Statusfunktion der menschlichen Kleidung haben farbige Symbole übernommen, mit denen sich die Sritras schmücken und ihre Nestzugehörigkeit und ihren eigene Stellung signalisieren.

Die Grundschemata der Sritrabemalung sind:

Krieger:	gelb-rot
Jäger:	grün-braun
Priester:	weiß-gelb
Handwerker:	blau-gelb
Hirten:	schwarz-gelb
Bauern:	grün-weiß
Magier/Gelehrte:	schwarz-rot

Anhand der Muster können Sritras die Nestzugehörigkeit erkennen. Innerhalb der Nester gibt es Symbole, welche die Rangfolge kennzeichnen, deren genaue Bedeutung aber nur den Eingeweihten vertraut ist. Die Sritra-Thaumaturgen ergänzen dies noch, wenn erforderlich und nötig, durch das Auftragen magischer Siegel (s. *Kriegsbemalung*).

Durch die Jahrhunderte lange Fron und ebenso lange Kriege sind Rawindi mit den Sritrawaffen und ihrer Wirtschaftsform gut vertraut. Die Sritras betreiben den Anbau von schnell wachsenden Grasarten, die dem irdischen Elefantengras ähneln und im tropischen Regenwald regelrecht wuchern. Die zubereiteten Samen verzehren sie selbst, die Halme verfüttern sie an die Nutztiere. Sie halten sich große Herden von Echsen, die als Fleischlieferanten und Reit- und Zugtiere dienen. Sie züchten auch Kravyads. Auch im Umgang mit ihren anderen Herdentieren, den Menschen, sind sie geschickt. Sie unterwerfen sie zwar einer gnadenlosen Fron, aber verstehen es dabei gekonnt, Kollaborateure zu fördern und die Fertigkeiten der Menschen für sich einzusetzen.

Im Krieg stellen sich die Sritras nesterweise zur Schlacht auf. Die Kriegernester tragen dabei die Hauptlast, werden aber im Verteidigungsfall von allen anderen Nestern unterstützt. Menschliche Hilfstruppen werden manchmal auch ins Feld geführt. Die Sritras sind Echse für Echse kräftig und behende, sie ermüden aber rascher als Menschen, wenn sie nicht unter den von ihnen bevorzugten Klimabedingungen kämpfen oder arbeiten. Die Lieblingswaffe ist das Sichelschwert **Ma'khirr**, die Speere der Jäger sind ebenfalls häufig im Einsatz. Zum Schutz dienen große elliptische Schilde. Die Dschungelstämme verwenden hierfür meist die harten Schuppen der Panzerechsen, die Stadtstaaten verfügen noch über Metallschilde, in die magische Symbole hineingeschlagen sind oder in denen sogar Elementarwesen gebunden wurden. Als Fernwaffen dienen Wurfkeulen und die Sritra-Armbrust **Xss'bo**.

Die Echsenreiter der Sritras sind die Hauptwaffe. Anstelle der menschlichen Reiterei werden Sagairareiter zu ähnlichen Aufgaben eingesetzt. Sritramagier wagen es sogar, Jaharab zu ungestümen Stampeden auf gegnerische Heerhaufen zu lenken. Die Kriegsechsen spielen aber im alltäglichen Kleinkrieg der Dschungelstämme keine Rolle.

Die Gesellschaftsform der Sritras

Die Sritragesellschaft ist wie menschliche Gesellschaften auch in verschiedene Staaten aufgeteilt. Diese wiederum gliedern sich in Zss'rha, d.h. Nester, verschiedener arbeitsteiliger Berufsstände, die untereinander konkurrieren, aber dennoch zum Gemeinwohl beitragen. Die Rangfolge der Stände bei den Sritras veränderlich. Sie hängt davon ab, wieviel der jeweilige Stand gegenwärtig zum Gemeinwohl beiträgt. Es kommt sogar vor, daß Zss'rha den Stand, dem sie angehören, wechseln.

Der Umstand, daß die Sritras erheblich länger leben als ein durchschnittlicher Mensch, daß sie zudem bis ins hohe Alter hinein weiterwachsen und somit größer und kräftiger werden, bewirkt, daß sie sich anders verhalten als Menschen. Die erfahrenen Sritras jedes Standes haben eine recht große Lebensspanne, in der sie aktiv arbeiten und leben können. Diese erfahrenen Alten stehen ihren jüngeren Nestgefährten in körperlicher Leistungsfähigkeit nicht nach, ja, sie sind ihnen an roher Kraft sogar überlegen. Die Sritras werden also im allgemeinen

von ihren Ältesten beherrscht und gelenkt, was dazu führt, daß sie lange an überlieferten Praktiken festhalten.

Der Unterschied zwischen den Geschlechtern ist körperlich und seelisch nur gering, für Menschen nicht erkennbar und spielt für die Sritras außerhalb ihrer kurzen, halbjährlich auftretenden Brunftzeit keine Rolle. Während dieser Phase sind Sritras körperlich sehr aktiv, dabei reizbar und von unbeherrschbarem Jähzorn. Diese Zeiten fallen mit der relativen Trockenzeit zusammen, in Zentralsritrara also auf Sommer und Winter. In unterirdischen, von den Nestältesten gegen Fremde hermetisch abgeschirmten Höhlenkammern kommt es zu kurzen orgienhaften Vereinigungen, bei denen die Männchen überraschend kleine Eier befruchten. Diese werden von den Nestältesten in labyrinthartig verborgenen Höhlen bis zum Ausschlüpfen bewacht. Die kleinen Nestlinge wachsen dort unter stets wachsamen Augen heran, ohne jemals ihre leiblichen Eltern zu kennen. Nach etwa einem Dreivierteljahr kommen die Winzlinge zum ersten Mal an die Oberfläche - zur Regenzeit, wenn die Lebensbedingungen für Sritras ideal sind.

In den nächsten zwanzig Jahren wachsen die jungen Sritras heran und lernen von den erwachsenen Nestmitgliedern die Fertigkeiten ihres Berufsstandes. In dieser Zeit entwickeln sie eine starke, wilde Loyalität zum eigenen Nest, in dem die Schwächsten zwar brutal von den Nestältesten ausgemerzt werden, das aber der einzige Rückhalt in einem feindlichen Multiversum ist. Denn aus der grauen Vorzeit haben die Sritras einen Instinkt beibehalten, über den die Dunkle Dreiheit in den Abgründen ihrer verderbten Wesenheiten jubilieren mag: gelingt es ihnen, zu den schlupfbereiten Gelegen eines fremden Nestes vorzudringen, so vernichten sie diese!

Dieser Kindermord wiederholt sich bis auf den heutigen Tag. Selbst in den hochzivilisierten Sritrastädten verbergen die Nester ihre Gelege und frischgeschlüpften Jungen in scharf bewachten Labyrinthen, während sie gleichzeitig instinktiv nach den Gelegen fremder Nester Ausschau halten.

Dieses Verhalten bewirkt, daß die Sritras sehr ehrgeizig sind, denn ihre eigene Macht und Stellung schützt und stärkt das eigene Nest und/oder Staat und damit auch die eigenen Nachkommen. Es führt aber auch zur Inzucht, zumal selbst geeignete, brünstige Sritras eines anderen Nestes nur selten zu Paarungen zugelassen werden, da sie ja eine Gefahr für die Nestlinge darstellen könnten!

Die Religion der Sritras

Die Vorstellung der Sritras, sich jeden sich bietenden Vorteil nutzen und sich über jeden Widerstand hinwegsetzen zu müssen - und zu können! - findet sich auch in ihrer Religion. Sie gehörten schon auf ihrer Nestwelt zu den Verehrern der Dunklen Dreiheit, die in vielen Weltenebenen als Gottheiten verehrt oder als Dämonen bekämpft werden. In dieser Religion gibt es keinen Platz für Mitgefühl für den Gleichgestellten oder gar Schwächeren. So wie auch ihre Götter in blutigen Träumen von zügelloser Allmacht über die Schöpfung schwelgen, so wollen auch die Sritras sich zum Herrn über ihre Umwelt - einschließlich anderer Sritras - aufschwingen.

Ihre Priester sehen in den Götzen der Dunklen Dreiheit denn auch weniger Objekte der Verehrung als Quellen dunklen Wissens und großer Macht - auch und gerade über andere Sritras. Der Umgang mit ihnen entspricht weitgehend dem Umgang, den Beschwörer mit Dämonenfürsten pflegen - schließlich sind die Dunkle Dreiheit ja auch Dämonengötter. Es paßt zu zum Weltbild der Sritras, daß die Unterstützung dieser Götzen durch die Befolgung gräßlicher Riten regelrecht erkauft werden muß. Es mag empfindsameren Gemütern unter den Sritras sehr wohl gefallen haben, daß sie die Herrschaft über die Rawindi erlangten - jeder Rawindu, der sein Leben auf einem der blutigen Altäre aushaucht, rettet damit einem Sritra das Leben.

Die Sritras verehren die Dunkle Dreiheit in folgender Gestalt: **KuTuh**, den sie Kssul'u nennen, nimmt bei ihnen den ersten Rang ein. Er ist der Öffner der Weltenportale, der Herrscher der Wegkreuzungen im Multiversum. Er erscheint den Sritrapriestern in Visionen, er besitzt eine Körperbeschuppung und sein Gesicht ist echsenhaft länglich. In den Vorstellungen der Sritras hat Kssul'u zwei Hilfsgottheiten, die ihm zwar nahestehen, aber untergeordnet sind. Sie haben keine eigenen Tempel, sondern nur Kapellen und Nebenaltäre im Kssul'u-Tempel. Es sind die Todesgöttin **YenLen**, Jihn'lee für die Sritras, und der Kriegsgott **PadKu**, Ciikssu für die Sritras. Jihn'lee erscheint auch bei den Sritras als Spinne, Ciikssu als Kravyad. In gewisser Weise behalten die Sritrapriester dabei recht. Weil sich die Sritras ih-





nen kaum zuwenden, unterstützen wiederum Yen Len und PadKu sie kaum. So kümmert sich hauptsächlich Kssul'u um sein Volk.

Der Kult der Sritras besteht aus Beschwörungen, um mittels Traumvisionen mit den Götzen selbst in Verbindung zu treten, und unzähligen Blutopfern, die dazu dienen sollen, den Kontakt mit den Göttern zu verstärken, diese günstig zu stimmen und ihren Zorn zu beschwichtigen. Letztendlich erhofft sich die Dunkle Dreiheit durch die Stärkung ihrer Verehrer auf *Midgard* den freien Zutritt zu dieser Welt. Besonders wohlgefällig sind den Götzen Opfer fühlender, denkender Rassen. Die Nester liefern verkrüppelte, unbegabte oder schwächlich Nestlinge zur Opferung ab; Freiwillige oder zur Opferung verurteilte Sritras verbluten auf den Altären. Aber noch immer besitzen und rauben die Sritras genügend Menschen, um auch diese zu opfern.

Die gegenwärtige Lage

Die Echsen haben sich in den Dschungelgebieten der gesamten Halbinsel breit gemacht und besitzen in erster Linie nur noch einen Feind: sich selbst. In Minangpahit sind einzelne Echsenstämme unter großen Anstrengungen immer noch dabei, gegen den Widerstand der dortigen Einwohner ihren Lebensraum zu vergrößern. Einer Invasion Arans stehen die Berge und die Wüste Gond im Weg, auch in Richtung KanThaiPan ist die Vegetation nicht gerade Sritra-freundlich.

Die Interessen der Echsen richten sich deshalb größtenteils auf die Innenpolitik Sritraras. Sechs große Stämme kämpfen hier um die Vorherrschaft. Sie unterscheiden sich nur anhand von Farbschattierungen ihrer Schuppen bzw. ihrer Kriegsfarben. Der Kampf um die wenigen Ressourcen wird erbittert geführt. Dabei wird auch Kannibalismus und dem Zerstören fremder Nester nicht Halt gemacht. Die Vernichtung eines feindlichen Geleges ist sogar eine ehrenvolle Handlung.

Die sechs großen Städte

Stadt	*Clan*	
Tschi-ssa	Izi-schi	(Unsichtbaren/Krieger)
Cho-Kssull	Yrr-ssissu	(Schnelläufer/Krieger)
Guh-Tsas	Ri-Ffch	(Reißzahn/Krieger)
Ya-ssis	Sriss-zar	(Scharfzungen/Krieger)
Ka-ssis	Cholssi	(Speerspitzen/Krieger)
Kul-Kuzuss	Kssul-zsi	(Gläubigen/Priester)

Die Sechs großen Stämme haben entsprechend viele Siedlungen in Sritrara angelegt. Alle verfügen über ein rundliches, Portal aus einem fremdartig schwarz schimmernden Metall in die Heimatwelt, das aber nur zwecks militärischer Verstärkung genutzt wird und so gewaltig ist, daß selbst die größten Srimara mühelos dieses Portale durchschreiten können. Da die einzelnen Clans auf ihrer Nestwelt nur über begrenzte Ressourcen verfügen, ist der Austausch eher spärlich. Gleichzeitig ist auch eine Entfremdung der Myrkgard-Sritras gegenüber ihrer Heimatwelt spürbar. Dies fordert seinen eigenen Tribut.

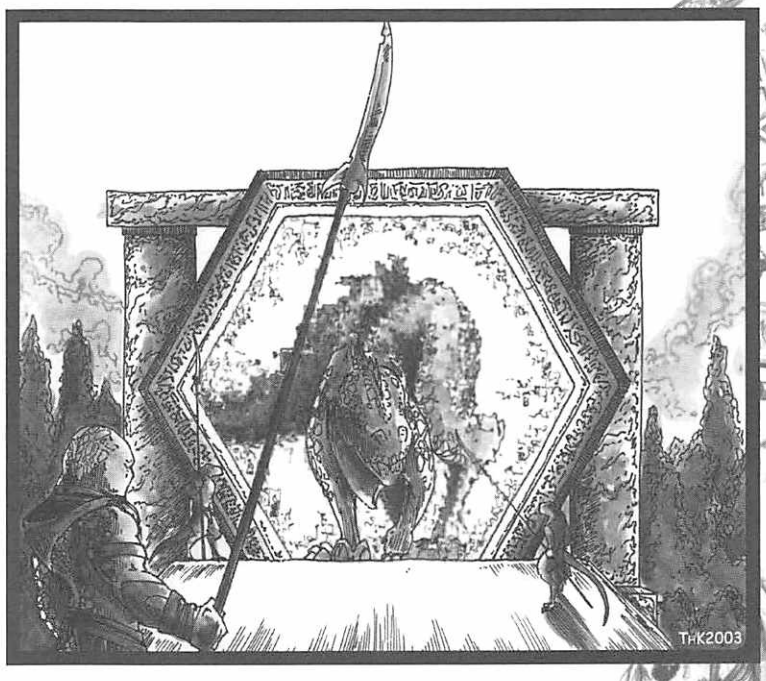
Die sechs großen Städte der Sritras liegen verstreut in Sritrara und verfügen im Haupttempel jeweils über ein Weltentor zur Heimatebene der Sritra. Während die alte Hauptstadt Tschi-ssa in der Nähe des schon seit Jahrhunderten vom Dschugel überwucherten Dhar weiter ausgebaut wurde, sind neben den noch existenten Menschenplätzen Jagdischpur (Ya-ssis) und Kanpur (Ka-ssis) zwei relativ neue Sritra-Städte entstanden. Zu den eher stärkeren Ansiedlungen zählen auch Guh-Tsas und Cho-Kssull, ersteres in der Nähe der Ruinen Wasirabats, die zweite auf den Trümmern Tschirijaghars entstanden. Die Lage der letzten Stadt (Kul-Kuzuss), die als einzige noch unter der direkten Herrschaft eines Ksull'u-Priesternestes steht, wird von den Sritras nach außen geheim gehalten. Gerüchte besagen, daß die Stadt unterirdisch angelegt wurde und in einem Gebirge mitten im Urwald liegt. Kein „Schwanzloser" ist bis heute aus der Stadt des dunklen Gottes jemals wieder lebend herausgekommen und konnte über ihr Aussehen und vor allem ihre Lage berichten.

Die Sritras beuten Sritrara methodisch aus. In großen Arbeitslagern übernehmen Menschen die niedrigen Dienste, fördern Rohstoffe genauso wie Gold oder Edelsteine. Die „Schwanzlosen" sind gleichzeitig eine wichtige Handelsware und ein nicht zu verachtender Kriegsfaktor im Kampf der Clans. Eine menschlicher Stoßtrupp verbraucht keine eigenen Einheiten, der Rückschluß auf den Absender ist oft sehr schwer ...

Jagdischpur ist - genauso wie Kanpur - ein Freihafen, in dem die Sritras mit den Menschen aus *Myrk-*

gard handeln. Jedoch verschwinden hier oft fremde Besucher, um sich plötzlich in einem Arbeitslager wieder zu finden. Die Atmosphäre ist hitzig, denn die Echsen lassen Menschen ihre Verachtung und Überlegenheit spüren.

Diverse Nester haben diplomatische Vertreter im Ausland, beispielsweise in Thalassa. Jedoch ist ihr Einfluß gering, denn aufgrund der internen Machtkämpfe können sie nur für einen oder zwei Nester sprechen. Die Echsen haben aufgrund ihrer Überlegenheit im Dschungel seltsame Riten entwickelt. In traditionellen Opferzeremonien werden alle 28 Tage in einem regelrechten Opferfest menschliche Opfer der Dunklen Dreiheit dargebracht.



Der Speer-Nest

Die Sritras sind unter einander immer im Krieg. Es gibt nur wenige Allianzen, und die halten meistens kaum mehrere Monate. Ein Nest sollte hier aber besonders herausgestellt werden: die Speer-Nestlinge.

Im Gegensatz zu vielen anderen Echsen haben die Mitglieder dieses Nestes - so die eigentliche Übersetzung des entsprechenden Sritra-Wortes - eine Vorliebe für Speerwaffen entwickelt. Ihre Schuppen haben einen leicht bräunlichen Ton, der sie aber nur für die Artgenossen selbst auffällig macht. Menschen fällt dieser Unterschied nicht auf. Der Speer-Clan hat es sich zur Hauptaufgabe gesetzt, das Einflußgebiet der Sritras auf *Myrkgard* zu vergrößern. Unter ihrem Häuptling **Urss'sin** haben die Echsen es geschafft, magische Artefakte herzustellen, die das Überleben in kälteren Regionen möglich machen. Allerdings existieren derzeit gerade einmal eine Handvoll dieser „Wärmekugeln". Sie ermöglichen dem Sritra-Thaumaturgen beim Aussprechen des Schlüsselwortes die Umgebungstemperatur für acht Stunden in einem 15m-Radius um 30 Grad zu steigern. Gleichzeitig erhöht sich die Luftfeuchtigkeit in dem Wirkungsbereich auf achtzig Prozent. Die Ausbrennwahrscheinlichkeit der Artekfakte liegt bei 2. Diese Kugeln funktionieren jedoch nicht in menschlicher Hand, denn die Schlüsselwörter wurden von den Echsen mit Bedacht so gewählt, daß keine menschliche Zunge dieses Wort aussprechen kann.

Mit diesen Kugeln wäre es den Echsen möglich, sowohl den schützenden rawindischen Dschungel zu verlassen und in kältere Regionen vorzustoßen, als auch Schiffe weiter über das Meer zu schicken. Aber Urss'sin meidet derzeit noch den Einsatz der Kugeln, denn er befürchtet Streit mit seinen Artgenossen. Einerseits erwartet er Übergriffe interessierter Gruppierungen innerhalb der Sritras, andererseits will er keinen großen religiösen Streit mit den Priestern vom Zaun brechen, die in ihrer konservativen Haltung Expeditionen ablehnend gegenüber stehen. Dennoch plant der Häuptling, einige eher „unbeliebte" Untergebene demnächst mit ein paar Menschen - seine Arbeitslager sind voll solcher armer Individuen - auf eine Test- und Erkundungsfahrt auszuschicken.

Zukunft im Osten?

Als die ersten Sritra-Einheiten mit Hilfe einiger Schiffe, die ihnen ihre menschlichen Haustiere gebaut hatten, den Golf von Kanpur überquerten, hatte noch keines der Nester daran geglaubt, einen weiteren riesigen Dschungel dort zu entdecken. Aber als sie im äußersten Westen Minangpahits landeten, fühlten sich die ersten Echsen wie Entdekker. Hier war die Möglichkeit zur Expansion gegeben. Eine kleine Einheit stieß in die unbekannte Welt vor und erkundete die Gebiete westlich von Jappanappatam. Schon bald wurde klar, daß die Mi-

Kopfball

Die Sritras haben - teils als Abschreckung, teils als Sport - eine seltsames Spiel entwickelt, das vorwiegend in den Straflagern, aber auch bei größeren Festen ausgetragen wird. Manchmal dient es sogar dazu, (fast) unblutig einen Streit zwischen Nestern auszutragen. Grundlage ist ein großer Platz auf dem sich zwei Mannschaften mit jeweils sieben Spielern aufstellen. Die Aufstellung erfolgt in einer Reihe, immer abwechselnd ein Spieler einer Mannschaft neben einem Gegner. Der Sinn des Spiels ist es, einen abgetrennten menschlichen Kopf mit dem Schwanz dem nächsten Mitspieler zuzuspielen. Alle Spieler stehen dabei in einem zwei Meter durchmessenden Kreis, den sie nicht verlassen dürfen. Der Gegner versucht, an das „Spielobjekt" zu kommen, wenn der „Schuß" seines Gegners zu schlecht war. Er darf dabei natürlich nicht den Kreis verlassen. Pro erfolgreichem Zuspiel gibt es einen Punkt. Wer in der vorher bestimmten Zeitspanne die meisten Punkte erzielt, hat gewonnen. Wird der „Ball" nicht zum eigenen Mann - also in dessen Kreis - geschlagen, wandert die „Angabe" zur gegnerischen Mannschaft. Regelverstöße werden mit Disqualifikation geahndet. Die meisten Opfer dieses bizarren Rituals sind Sträflinge, die nach einem Fluchtversuch wieder eingefangen wurden. Seit der Einführung dieses Spiels sanken die Fluchtversuche in den Sritra-Lagern auf eine kaum ermittelbare Zahl...

nangpahiti nicht kampflos den Dschungel räumen würden. Mit Hilfe weiterer Schiffe versuchten die Sritra mehr Truppen in den Osten zu transportieren, um den Dschungel zu erobern. Inzwischen befinden sich Tausende der Echsen in einem langen Krieg gegen die intelligenten Zombie-Einheiten und die gefürchteten Ahnenkrieger Minangpahits. Immer wieder werden frische Truppen über den Golf von Kanpur geschifft. Die Sritra-Nester, die nur von ihren Zwistigkeiten innerhalb Sritraras von einem gemeinsamen Vorgehen abgehalten werden, erwägen bereits, ein Weltentor in den eroberten Gebieten zu öffnen, um so auch ihre schweren Truppen dorthin zu verlagern. Die Frontlinien haben sich inzwischen verhärtet. Die Sritras warten immer noch auf Verstärkung, die wird aber so lange nicht eintreffen, bis die Nester Frieden schließen. In der Zwischenzeit werden weiter Truppen per Schiff über den Golf von Kanpur verbracht.

Die letzten Rawindi

In **Kukorah** hat sich die rawindische Königsfamilie im Exil angesiedelt und kontrolliert mit ihren Truppen die Vorläufer der Kirita-Berge und die weiten Hügel bis zu den Savannen von Ghorapradesch. Dort findet auch das normale Leben der Rawindi seinen Fortgang.

Die Rawindi halten an ihrem alten Glauben fest, sind aber überzeugt, daß das **Stiyuga**, das Eiserne Zeitalter, angebrochen ist und viele Götter ihre Kraft verloren haben. Hanumat (W), Sikanda (K) und Additi (wF) werden nicht mehr verehrt, da man sich von ihnen in diesen schlimmen Zeiten keine Hilfe mehr verspricht. Die größte Anbetung genießt Kalenki (H), der Zerstörer, der letzte Avatar Suryathas, der noch schläft, aber nach seinem Erwachen die dämonenbeherrschte Welt vernichten und eine neue, bessere schaffen wird. Gläubige Rawindi sehnen seine Ankunft herbei. Neben ihm genießen Camunda (wC, Krankheit) und Kalaratri (wC, Mord) besondere Verehrung, da man ihnen in dieser Endzeitwelt am ehesten zutraut, das Los der Menschen zu mildern.

Mughpali ganz im Süden der Halbinsel Sritrara hat sich in den letzten Jahren zu einer Piratenstadt gemausert. Die strategisch vorteilhafte Lage nahe dem Kap Schakravayuna verhalf den Einwohnern zu schnellen Verdiensten. Die Routen in Richtung KanThaiPan und Minangpahit sind eine lohnende Einnahmequelle für die Dhaus der Freibeuter, die sich allerdings kaum über die Kurmasee hinaus in den Golf von Kanpur trauen. Sie bleiben lieber in der schützenden Nähe der Küste. Belagerungen der Sritras mit schwerem Gerät und Riesenechsen sind selten der Fall, da den Schuppenhäutern der Schutz des Regenwaldes und das Klima fehlt. Sie haben die Existenz Mughpalis inzwischen fast vergessen. Außerdem ist das Gebiet um die Stadt inzwischen frei von Bäumen und Sträuchern - vieles fand Verwendung beim Schiffsbau -, so daß die Verteidiger anrückende Streitkräfte schon früh ausmachen können.

Aurangabat hat sich eine Sonderstellung erhalten. Vor den teils 10 Meter hohen Mauern mußten auch die Sritras ihre militärische Unterlegenheit anerkennen. Der sagenumwobene „Rote Fürst" regiert seit Jahrzehnten die Stadt, sein Leben ist bereits jetzt eine Legende. Er tritt immer in roter Kleidung und mit einer roten Maske verhüllt vor seine Untertanen. Seine Herrschaft stützt sich auf rigide Strafen und so mancher mußte schon wegen kleiner Vergehen sein Leben auf dem „Todeselefanten" aushauchen. Der Kult Kalaratris ist der unbestrittene Machtfaktor in der Stadt, der Rote Fürst zugleich ihr oberster Priester. Gerüchte besagen, daß sich ein mächtiger Untoter hinter der Maske verbirgt. Alle 28 Tage, zur dunkelsten Stunde der Nacht, werden im obersten Tempel Kalaratris grausame Rituale gefeiert, bei denen viele Menschen ihr Leben las-

sen müssen. Ausländer sind dabei ein beliebtes Ziel für diese Menschenopfer.

Im Süden reicht die Macht der Sritras bis zu den Ausläufern der Savanne. Bithur wurde bereits nach einem konzentrierten Angriff vor Jahrzehnten größtenteils zerstört und ist nur noch eine sprichwörtliche Geisterstadt. Govindar und Farruchabad wurden von den Echsen bis auf die Grundmauern geschleift.

Die Raitya

Im Laufe der Kriege gegen die Rawindi setzten die Sritras geschickt ihren eigenen Nachrichtendienst ein. Hierbei bedienten sie sich nicht nur menschlicher Überläufer und Kollaborateure, sondern auch besonders begabter Sritras, die ihre Gestalt verwandeln können: Die **Raityas**, die zu besonderen Magiernestern zusammengeschlossen sind. Bei den Kriegen gegen die Rawindi spielten sie als Geheimagenten eine wichtige Rolle, wenn auch ihre Bedeutung von den Menschen überschätzt wurde. Leicht wurde schon jeder Rawindu verdächtigt, ein Raitya zu sein, der nicht mit äußerstem Eifer nach der Vernichtung der Sritras strebte. Da sich Raitya oft jahrelang unter Menschen bewegen, müssen sie deren Verhalten und Gefühle in großem Ausmaß annehmen. Andere Sritras reagieren darauf mit Mißtrauen und Abscheu.

Andere Grahas

In Begleitung der Sritra kamen auch andere intelligente Echsenrassen nach Sritrara, von denen bis heute zwei in nennenswerter Anzahl überlebt haben. Zusammen nut den Sritras werden sie von den Rawindi als **Grahas** bezeichnet.

Für viele sind die **Gradeva** die willfährigen Helfershelfer der Sritra. In Wahrheit aber führen diese halbintelligenten Flugechsen ein primitives Leben in den Wipfel der rawindischen Urwälder, das nur wenig Berührungspunkte mit ihren kulturell hochstehenden Verwandten hat. Die Gradeva leben als Jäger und Sammler in kleinen Sippen, die keinen größeren Zusammenhalt kennen. Viele von ihnen sind bereit, gegen eine kleine Belohnung Späher und Kundschafterdienste für die Sritras zu leisten.

Die **Gradraki** ähneln dagegen von der Intelligenz und dem Aussehen den Sritras, auch wenn sie viel kleiner und zierlicher sind. Ihnen mangelt es aber an Organisation, so daß sie keine eigenständige Kultur entwickelt haben. Sie leben in den Städten der Sritras, wo sie sich mit ihren geschickten Fingern in vielfältiger Weise nützlich machen. Die Gradraki haben sich aus kleinen Tieren entwickelt, die die Gelege größerer Echsen ausraubten. Dabei haben sie einen fast perfekten Tarnmechanismus - sie können ihre Hautfärbung wie ein Chamäleon dem Hintergrund anpassen - und eine Art Sechsten Sinn für Gefahren aller Art entwickelt. Gepaart mit ihren geschickten Fingern und ihrem Talent zum Klettern setzen sie die Sritras gern dazu ein, um die Brutlabyrinthe fremder Nester auszurauben. Die Gardraki sind stets bereit, solche Risiken, die sie einfach nicht ernst nehmen, einzugehen, und meist gehen sie voller Vertrauen auf ihre angeborenen Fähigkeiten sehr waghalsig vor, da es ihnen auch an Geduld mangelt, eine günstige Gelegenheit abzuwarten. Im Alltag setzen sie ihre Fingerfertigkeit aber lediglich für besonders feine Handwerksarbeiten ein, die sie nach Entwürfen der Sritras erledigen.

Der Feind im Dunkeln

Die Sritras haben aber auch Feinde im Verborgenen. Sie treten kaum an die Öffentlichkeit, denn ihre Existenz ist vielen Völkern auf *Midgard* kaum bekannt. Als die Sritras Sritrara überrollten und die Herrschaft übernahmen, dauerte es lange, bis sie mit Hilfe ihrer menschlichen Sklaven genug Farmen errichtet hatten. Sie gingen daher auf die Jagd nach eßbarem Wild und machten auch keinen Halt vor Kriechtieren wie Schlangen. Damit erregten sie die Aufmerksamkeit der unterirdischen **Nagas**, die ihrerseits begangen, das Treiben der neuen Herren in Sritrara zu beobachten. Da die Schlangenjagd und der Verzehr dieser Schuppentiere bis in die heutige Zeit fortgesetzt wurden, haben einige Nagas die schimmernden Hallen Patalas verlassen, um ihrem Volk zu helfen. An einigen Orten haben sie bereits einige Sritraeinheiten vernichtet, die Echsen haben jedoch aufgrund der Gründlichkeit der Nagas bis jetzt keine Ahnung von deren Existenz. Die Nagas erwägen deshalb, die Menschen um Unterstützung zu bitten. Allerdings hatten sie damit bisher in den fast menschenleeren Dschungeln Sritraras kaum einen Erfolg.





Regem Efêru - Erainn

von Karl-Georg Müller

Abenteurer, kommst Du nach Domnu, so fürchte dich vor den ungeschlachten Ffomor, denn sie werden deinen zitternden Leib in Stücke hacken. Abenteurer, kommst du nach Gachrioch, so fürchte dich vor den gnadenlosen Fir Manach, denn sie werden deinen verfluchten Schädel vom Körper hauen. Doch kommst du, unseliger Abenteurer, in die Tiefen von Regem Efêru, nämlich nach Cromdomhan, so erzittere vor den Dämonen, denn sie werden deine verfluchte Seele fressen.

Das Corran-Gebirge fällt nach Süden hin mit seinen unüberwindlichen Felswänden schroff ab. Wer sich durch das Gebiet der Orcs bis dorthin vorgewagt hat, wird über eine unendliche Ebene schauen, die im Nebel des Vergessens zu versinken scheint. Kein menschliches Auge soll diesen Nebel durchdrungen und die Scheußlichkeiten erblickt haben, die darunter herumkriechen. Man raunt sich zu, diese gräßlichen Kreaturen würden nur auf den Tag warten, an dem sie über *Myrkgard* herfallen.

Könnte man seine Schritte über die Ebene des *Regem Efêru* (die auch als „Wilde Gegend" bekannt ist) hinaus lenken, würde sich vor einem das hügelige Land der **Ffomor** ausbreiten, die für ihre ungezügelte Wildheit bekannt sind. Ihre Vorfahren haben sich vor Jahrtausenden in den ehemals fruchtbaren Tiefebenen angesiedelt, bis sie die Knute unter das Joch der Dunklen Meister zwang und das einfache Volk versklavte. Diejenigen, deren Lebenswille stark genug war, befreiten sich aus der Erniedrigung und flüchteten in den felsigen Küstenlandstrich, um voller Mißtrauen allen Fremden gegenüber ihr abgeschiedenes Dasein zu fristen.

Die **Fir Manach**, ein trotz jahrhunderterlanger Vertreibung und Verfolgung unbeugsames Volk, wurden in den Westen des Regem Efêru zurückgedrängt. In seinen steinernen Ringburgen trotzt es den mörderischen Überfällen der Finsterwesen und träumt von einem frisch erblühenden Fürstenreich. Im Hügelland des Gachrioch schlagen die Frauen der Fir Manach auf ihren dickbauchigen Trommeln den hämmernden Takt in dumpfen Klangkaskaden. Und ihre Männer reiten im Schlachtenwahn auf den wendigen Pferden den Feinden entgegen, bis ihr Blutdurst gestillt ist.

Wer nach Regem Efêru kommt, muß um sein Leben fürchten. Und doch: Der Lohn soll fürstlich sein. Von mächtigen Hügelgräbern flüstern sich die Menschen in den Tavernen *Myrkgards* zu, auf den kargen Erhebungen zu Ehren der toten Helden erschaffen und angefüllt bis an das uralte Steindach mit schimmerndem Schmuckwerk und verzauberten Runenschwertern. Mit verhaltenem Atem wird von Höhlen gesprochen, die sich in die Tiefen der Welt drängen und Drachen als Hort ihrer unermeßlichen Schätze dienen. Und von wundersamen Städten mit goldenen Türmen raunt man sich zu, in denen sich wundervolle Wesen unter einer nie verlöschenden Sonne im Müßiggang ergehen.

Dorthin begeben wir uns nun, damit wir etwas über Land und Menschen und andere Wesenheiten erfahren. Ein letztes Mal wird dies gefahrlos geschehen, denn wer dies liest, wird sich bequem zurücklehnen und die Worte auf sich einwirken lassen. Doch beim nächsten Mal wird sich dein Abenteurer ein Herz nehmen und seine Schritte selbst nach Regem Efêru lenken. Möge ihm die Beschreibung dabei eine Hilfe sein, damit sein Leib *und* seine Seele dies schadlos überstehen.

Die Ffomor

Dem Volk der Ffomor stand auf *Myrkgard* das Schicksal genau so wenig helfend zur Seite wie auf *Ljosgard*. Ihre rückständige Kultur, die auf der Stufe der Jungsteinzeit stagniert, konnte den stählernen Klingen der Eroberer nichts Gleichwertiges entgegensetzen, so daß ihnen allein der Rückzug in das Hochland an der Südküste blieb. Die Valianer besetzten deren angestammten Heimatgebiete und

beraubten sie des fruchtbaren Landes, das ihren Familien ein gutes Leben gesichert hatte. Im unwegsamen Hochland mußten sie aufs Neue erlernen, ihren Lebensunterhalt durch Entbehrung und Enthaltsamkeit zu erkämpfen. Das in überschaubare Stämme zersplitterte Volk ergab sich nicht sinnlos klagend in sein Schicksal. Obwohl es viel weniger Köpfe als früher zählte, beschwor es einen Gemeinschaftssinn herauf, der sein Überleben in den harten Zeiten sicherstellte.

Geographie, Flora und Fauna

Domnu, das Rote Land, trägt seinen Namen wegen des vornehmlich rötlichen Gesteins, durch das die zum Süden hin bergiger werdende Landschaft geprägt wird. Dort, etwas entfernt von der Küste, erlauben weite Hochlandebenen einen nur durch die Berghänge begrenzten Blick. Karges Land wechselt sich sporadisch mit spärlich bewachsenen Weideflächen ab, die den mageren Nutztieren kaum die Mägen zu füllen vermögen. Die sich schroff gen Himmel reckenden Höhenzüge und die engen, tief hinabreichenden Schluchten gewähren den hier siedelnden Menschen Schutz vor den Häschern der Valianer und den plündernden Orc-Horden, die auf leichte Beute aus sind.

An der Küste verstärkt das Rote Land sein abweisendes Antlitz, denn die oftmals weit ins Landesinnere reichenden Buchten laufen nicht etwa in flachen Sandstränden aus, sondern steigen gleich zu steilen Felsen an. Nur in wenigen Buchten lassen sich für Boote oder kleine Schiffe Lande- oder Ankerplätze ausmachen. Und auch die gewährleisten nicht, daß der Warentransport überhaupt machbar ist, weil selten ein nutzbarer Weg vom Meer hinauf zur Hochebene führt.

Bäche, die eher Rinnsalen ähneln, sammeln sich an den Ausläufern der Berge; sie werden vom knappen Regenwasser nur dürftig genährt. Die Sonne wird von wenigen Wolken verhüllt. Ihre brennenden Lichtstrahlen brechen sich in kleinen Bergseen, deren Ufer Lagerstatt für Nutz- und Raubtiere sind. Wasser ist ein kostbares Gut im Roten Land und an den Plätzen, wo es stetig fließt, atmet die Natur in vollen Zügen.

Das Klima wird bestimmt durch die warmen Strömungen, die von Nahuatlan herüberziehen und für heiße Sommer und milde Winter sorgen. Das Rote Land sieht selten Regenfälle, die zudem nicht sehr ergiebig sind. Schnee ist so gut wie unbekannt, und nur die höchsten Gipfel der Berge werden in den Wintermonden mit einer dünnen Patina des weißen Pulvers bedacht.

Die Pflanzenwelt hat sich unbeschadet der erbärmlichen Landschaft eine erstaunliche Vielfalt ertrotzt. Reiche Olivenbäume beugen sich im Herbst unter ihrer schweren Pracht zu Boden. Immergrüne Büsche mit zarten Blüten streben in dichten Reihen an den Stellen, wo das Wasser sich von den Höhen sammeln konnte, die Hänge hinan. Wild sprießende Kräuter hüllen die Ebenen in einen duftigen Kokon. Und an manch unvermuteten Plätzen wissen gar unberührte Blumenteppiche das Auge zu erfreuen (sofern es empfänglich ist für die Schönheiten der Natur).

Die Tierwelt stellt sich weniger friedlich dar. Der Berglöwe streunt auf der Suche nach Schaf und Ziege einsam durch die Täler, um mit einem beherzten Sprung sein Mahl zu reißen. Der mannsgroße, mit einem messerscharfen spitzen Schnabel ausgerüstete Keilvogel fällt aus großer Höhe über seine Beute her. Sein greller Schrei lässt kurz aufhorchen, dann ist es bereits zu spät. Mit seinem Schnabel sticht er ein einziges Mal hart in seinen Fang, schon haucht der sein Leben aus, denn dieser Raubvogel weiß punktgenau zu treffen. Von der Tiefebene drängen die Bitterwölfe in die Berge. In dem unwegsamen Gelände kann sich selbst ein großes Rudel unbemerkt an die Viehherden heranmachen. Oft schallt in aller Früh, wenn die zerfleischte Herde entdeckt wird, der zornige Ruf derart bestohlener Menschen durch das Tal. Dachse sind eine stete Plage, sind sie im Roten Land doch fast so groß wie Schafe. Wo man ihrer habhaft werden kann, werden sie vom Fell befreit und über leckendem Feuer gegart. Schafe, Ziegen und Kühe nützen den Menschen auf vielfältige Weise, indem sie Milch, Wolle und Fleisch liefern.

Das Leben der Ffomor

Nach der Vertreibung hat sich ihr Mißtrauen nicht allein gegen fremde Wesen gerichtet, sondern auch gegen Nachbarstämme des eigenen Volkes. Streitigkeiten untereinander gehen die Ffomor jedoch aus dem Wege, denn in der Vergangenheit haben sie die



Cethlanns Schicksal

Kaum hatte Cethlann, das sehnige Mädchen mit dem wilden Blick, mit ihren Eltern den Anbruch des neuen Lebensjahres gefeiert, da erschien ihr alles so eng in der Familie. Ihre jüngeren Geschwister, mit denen sie noch zuvor bei ungestümen Spielen getollt hatte, ermüdeten sie. Mit ungewohnt groben Worten schickte sie sogar Aghan, ihren Lieblingsbruder, weg, als er ihr stolz sein selbst geschnitztes Holzstück zeigte. Ihre Geschwister verstanden die Welt nicht mehr, doch ihre Eltern wußten, daß Cethlanns neues Leben begonnen hatte.

Davon erfuhr natürlich der Schamane Bres, ein mürrischer alter Kerl, der dem jungen Mädchen immer schon mehr Angst als Respekt eingeflößt hatte. Nur wenige Tage nach Cethlanns Veränderung sollte der Lebenstanz vollzogen werden, und in Cethlann nistete das Gefühl, der Schamane habe es auf sie abgesehen. Hatte er nicht in den vergangenen Monden, wenn er seine Lehrstunden abhielt, ihre Erwiderungen mit abfälligen Worten begleitet? Sie lehnte ihn ab, und das mußte er gespürt haben.

Am Lebenstanz nahm die ganze Familie teil, und die Behausung des Schamanen war bis auf den letzten Winkel gefüllt. Die Zeremonie sollte bei Cethlann Ehrfurcht hervorrufen, doch trotz der feierlichen Rituale widerte sie Bres' allzu gekünsteltes Gebaren an. Und entsprechend fiel die Deutung aus: Mit seiner monotonen Stimme gab Bres bekannt, daß Cethlann einen „böse Atem" verbreite, der in naher Zeit den Stamm verderben werde. Sie müsse auf der Stelle Abschied nehmen.

Unter Tränen ließen ihre Eltern und Geschwister die junge Cethlann ziehen. Es sollte ein Abschied für immer sein. Bereits nach wenigen Tagen unruhiger Wanderschaft, in denen ihr Geschick in der Hasenjagd sie über die Runden brachte, entdeckte sie die erste valianische Ansiedlung. Doch bevor Cethlann richtig wußte, wie ihr geschah, griff eine Patrouille sie auf und brachte sie zur Stadt. Ohne viel Federlesens wurde ihr vom Stadtobersten der Sklavenring verpaßt und das Sklavenmal im Nacken eintätowiert: Cethlann war für alle Zeiten gezeichnet.

Auf ihrem weiteren Lebensweg besaß sie offenbar mehr Glück als andere Ffomor. Auf einer Galeere verrichtete sie niedere Dienste, bis das Handelsschiff eines Tages überfallen wurde. Da lagen längst ungezählte Jahre hinter Cethlann, und sie hatte ebenso viele stinkende Seemänner wie stinkende Häfen aus der Nähe gesehen. In einem glücklichen Moment gelang ihr der Sprung über Bord, und eine Bootsplanke des sinkenden Schiffes war ihre Rettung, denn Schwimmen hatte sie nie gelernt. Mit letzter Kraft trieb sie an Land.

Auf der unbekannten Insel wurde sie von wohltätigen Fremden aufgenommen und alsbald einem edlen Herrn vorgestellt. Der sorgte sich in den ersten Tagen freundlich um sie, und des Nachts stieg er zu ihr und küßte sie sehr innig, doch verging er sich nicht an ihrem Leib wie viele andere zuvor. Sie erfuhr erst später, daß sie auf Nahuatlan gestrandet war. Cethlann lebte als Unfreie im großen Haushalt des Herrn, wo sie zuverlässig arbeitete, aber ohne rechten Mut. Und als sie alt wurde und sie den Tag ihres Todes herbeisehnte, verwandelten die Priester sie in eine Teyolahmicqui.

Erfahrung machen müssen, daß diese Kämpfe fruchtlos sind und die dezimierten Stämme gegen die eigentlichen Gefahren wehrlos machen.

Ihre flachen, selten mehr als 1,80 Meter hohen Hütten werden aus Weidenflechtwerk errichtet, das zum Abdichten mit Lehm beworfen wird. Die Wände besitzen, abgesehen vom schmalen Eingang, keine Öffnungen. Äste und Stroh dienen zum Abdecken der Dächer, die mit einem stabilen Firstbalken abgesichert werden. Der Fußboden besteht aus fest gestampfter Erde. Als Schlafstätten dienen einfache Strohlager im hinteren Teil der Hütte. Hier wird auch die Feuerstelle mit Rauchabzug durch das an dieser Stelle geöffnete Dach plaziert, die vorwiegend in den kühlen Winternächten ihren Sinn hat.

In der warmen Jahreszeit werden auf dem Dorfplatz gemeinsam Mahlzeiten zubereitet, im Winter dagegen wird dieser Arbeit in einer Kochhütte nachgegangen. Jedes Dorf verfügt über eine Kühlgrube; dabei handelt es sich um eine natürliche Felshöhle oder -kluft, die sich gegen gefräßige Tiere gut bewachen lässt. Dort werden die Vorräte zum Schutz vor Hitze eingelagert.

Das Zentrum jeden Dorfes aber bildet weder die Kochhütte noch das schmucklose Gebäude des Stammesführers, sondern die Hütte des Schamanen. Diese fällt nicht nur wegen ihrer Größe und ihrer kreisrunden Form beim Betreten des Dorfes sofort ins Auge, sondern beeindruckt durch ihre am Haupteingang aufgestellten Stelen, die die **Dunkle Dreiheit** ehren, die Götzen der Ffomor. Die Hütte verfügt über mindestens drei durch einfache Flechtwerkwände abgetrennte Räume, die als Empfangsplatz für Besucher, als Schlafstatt des Schamanen und als Zeremonienraum dienen. Der letztgenannte Raum ist so ausgedehnt, daß darin viel Ffomor die spirituellen Zusammenkünfte begehen können.

Der Schamane

Die herausgehobene Stellung des Schamanen beschränkt sich nicht alleine auf die genannten räumlichen Privilegien. Sie beweist sich auch in seiner Funktion als Ratgeber des Stammesführers, eine im Laufe der Jahrhunderte gewachsene Pflicht, die in den meisten Stämmen zur Entmachtung des eigentlichen Oberhauptes führte. Ohne die Zustimmung des Schamanen wird keine neue Hütte errichtet und keine eheähnliche Verbindung eingegangen, denn das Für und Wider des Schamanen ist entscheidend. Er befragt die Dunkle Dreiheit, und nur er kann ihr Urteil seinem Volk vermitteln. Sein Einfluß

auf das alltägliche Leben ist derart umfassend, daß die Funktion des Stammeshäuptlings sich auf unbedeutende Aufgaben wie die Jagdführerschaft beschränkt.

Die Ffomor haben gelernt, ihr dunkles Schicksal zu meistern. Zu ihren Charakterzügen zählt somit, daß sie sich den Bedrängnissen des Lebens entgegenstemmen. Für einige symbolisiert der Schamane denjenigen, der sie an ihrer Entfaltung hindert und ihren freien Willen einschränkt. Ein junger Ffomor verspürt im Alter von etwa 13 Jahren den Drang, mit dem sich die Trennung vom Elternhaus ankündigt. Die Bande zur Familie werden gelockert, die Worte nicht selten harsch, die zwischen ihnen gewechselt werden. Bei manchen regt sich der Widerstand nicht allein gegen die Eltern, sondern auch gegen die Dunkle Dreiheit. Und somit gegen den Schamanen.

Sobald der Schamane davon erfährt, wird der weitere Lebensweg des jungen Ffomor oder der jungen Ffomori von ihm „gezeichnet." In einem rituellen Lebenstanz fährt der Schamane die Lebenslinien nach und deutet sie. Ein schlechtes Omen führt dazu, daß der junge Ffomor (oder Ffomori) den Stamm auf der Stelle zu verlassen hat. Diese verbannten Ffomor können in keinem anderen Stamm aufgenommen werden, sodaß sie sich mit einem Leben außerhalb ihres Volkes abfinden müssen. Wenige haben sich mit dem Segen der Götter durchschlagen können, um sich an einem friedlichen Ort niederzulassen oder auf einer endlosen Abenteuerreise neue Länder zu erblicken. Die meisten enden in den Klauen der Orcs oder den Fängen der valianischer Sklavenjäger.

Die Fir Manach

Einst bevölkerten die stolzen Stämme der **Fir Manach** (in ihrer Sprache *Treibh* genannt) die großen, ehemals fruchtbaren Ebenen von Regem Efêru, doch wurden sie von den einfallenden Horden der Orcs und der anderen furchtbaren Wesen viele Jahrzehnte lang wie Freiwild gejagt und letztlich in die Täler im westlichen Hochland getrieben. Sie konnten ihre beinahe untergegangene Kultur in kleinen Stämmen erhalten, die untereinander lose Kontakte knüpfen und sporadisch Handel mit den im Norden lebenden Twyneddin treiben, deren Ursprung



auf ein gemeinsames Volk zurückgeführt werden kann.

Geographie, Flora und Fauna

Das rote Gestein, welches den südlichen Teil des Regem Efêru prägt, geht im Gebiet der Fir Manach in Kalkgestein über. Ihre Heimat nennen sie **Gachrioch**, das „Land der Verlorenen". An der gesamten Küstenlinie prägen steile Felsen das Bild. Der Zugang zum Meer ist daher nur an sehr wenigen Stellen möglich, und Fischerdörfer kennen die Fir Manach nicht. Die Hochebene wechselt ab zwischen weiten Ebenen, die mit dichtem Gras bewachsen sind, und lotrecht hinabfallenden Talhängen. Der Grund der Täler breitet sich sehr weitläufig aus und dort gedeihen alle Pflanzen, die ein mildes Klima hervorbringen kann.

Der Boden eignet sich für den Anbau von verschiedenen Getreidesorten und Nutzpflanzen. Die Haltung von Schafen und Rindern ist unproblematisch, weil die Nutztiere auf den endlosen Grasflächen ausreichend Futter haben. Sie werden von den Wolfshunden, den **Folchudagh**, bewacht, Abkömmlingen des gemeinen Grauwolfs, dessen Domestizierung die Menschen vor Jahrhunderten in ihrer alten Heimat betrieben haben. Ein solcher Wolfshund kann, wenn er gut genährt ist, einem Bitterwolf das Fürchten lehren.



In die zerklüfteten Bergzüge drängen sich von schattigen Wäldern bedeckte Täler, in deren Schutz sich eine reiche Tierwelt erhalten konnte. Bären, Rehe, Kaninchen und eine große Vielfalt an Vogelarten, dienen den Fir Manach als Bereicherung der nicht immer üppig gedeckten Tafel. Das in erheblicher Zahl auftretende ziegenköpfige **Gabhar** ist doppelt so groß wie gewöhnliche Geißböcke und mit einer Kraft ausgestattet, die der eines Pferdes ebenbürtig ist. Es lebt in den Wäldern, macht aber vor den Äckern der Fir Manach nicht Halt und schädigt die Bauern. Gleichzeitig stellt das zarte Fleisch der Jungtiere eine schmackhafte Verlockung dar, sodaß es bei den häufigen Festtagen als brutzelnde Delikatesse auf den Bratspießen endet.

Die Sommer sind lau, manchmal ausgesprochen heiß, Herbst und Frühjahr sind von vielen Regenfällen gezeichnet, und die Winter sind nächtens lausig kalt. Nicht selten wachen die Menschen des Morgens auf, und eine hohe Schneeschicht umschließt ihre niedrigen Häuser. An der Küste herrscht stets ein steifer Wind, der die Seefahrt zu einem heiklen Unternehmen werden läßt. Trotzdem sind einige wenige der vorgelagerten Inseln von dem wagemutigen Volk besiedelt worden, da ihnen die Lage Schutz vor mörderischen Orc-Trupps gewährt.

Handel mit Hindernissen

Hoch über der Küste, weit entfernt von den verseuchten Ebenen des Cromdomhan, drängen sich kleine Dörfer der Fir Manach bis dicht an die Felsenkante. Der Zugang ist beschwerlich, bietet dafür aber potentiellen Aggressoren sehr wenig Angriffsfläche. Auf den ersten Blick mag dies wie eine selbst gewählte Falle wirken, und ein paar Wochen des Aushungerns sollten das Dorf zur Aufgabe zwingen. Doch die Bewohner verfügen über eine Möglichkeit, sich aus ihrer scheinbar prekären Lage zu befreien.

Nur dort an der Steilküste, wo sich das Meer in seichten Wellen gegen die Felsen der Fjorde verliert, bauen sachkundige Männer ein Gebilde aus robustem Holz, das von ihnen als *Roissach* bezeichnet wird. An einem standfesten Gerüst wird ein straff gewundenes Seil aus den nicht zerreißbaren Fäden der *Teadh*-Pflanze befestigt. Daran wird einer der verschieden großen Körbe festgezurrt, die von kleinen Behältnissen bis zu solchen reichen, in denen ein Pferd befördert werden kann. Und dann gilt es, mit vielfacher Manneskraft die Kurbel zu betätigen, um die Last sicher nach oben zu hieven. Oder nach unten, auf ein wartendes Schiff, das mit frischen Waren diesen eigenartigen Handelsplatz angelaufen hat. Dort verstauen grobe Hände das in den Laderäumen, was die Fir Manach ihnen anzubieten hatten. Auf diese Weise gelangen fangfrischer Fisch und seltene Handelsgüter aus fernen Ländern in die Körbe der Fir Manach, die dafür gesalzenes Schaffleisch oder seltene Kräuter an die Kapitäne liefern.

Seit vielen Jahrzehnten profitieren beide Handelspartner von diesem auf den ersten Blick schwierigen Geschäft. Doch beide Seiten sind zuverlässig, und noch nie, so heißt es, wurde ein Fir Manach übers Ohr gehauen oder habe ein Kapitän wegen nicht gelieferter Ware geflucht. Im Gegenteil: Die Seeleute sind froh darüber, auf diese Weise beschickt zu werden, denn wo Vertrauen sich bewährt hat, sind die Geschäfte für alle vorteilhaft. Und noch ein Gutes hat die Beziehung für das Dorf der Fir Manach. Sollte ihr Dorf angegriffen werden, bleibt ihnen der Fluchtweg über die See. Irgendein Handelsschiff wird wohl gerade vorbeisegeln und auf die Rauchsignale der Bedrängten reagieren, die vom Teangatur herüberwehen. Wenn man der Anführerin des Stammes Glauben schenken darf.

Das Leben der Fir Manach

Das soziale Miteinander des Volkes hat sich durch die Vertreibung von Grund auf verändert. In der Vergangenheit unterhielten die einzelnen Stämme kaum Verbindungen zueinander, sondern bekämpften sich in blutigen Fehden. Einzelne Stämme waren deswegen nicht nur vom Niedergang bedroht, sondern verloschen vollständig und fielen dem Vergessen anheim. Nachdem die Übriggebliebenen ihre Heimatgebiete unter hohem Blutzoll aufgeben mußten, blieb als einzige Zuflucht das bergige Gachrioch, das zwar in weiten Teilen unwegsam war, jedoch zugleich die Möglichkeit bot, kleine Dörfer zu errichten, die sich in fruchtbaren Tälern relativ unbehelligt entwickeln konnten.

Die Fir Manach vergaßen nichts von den urtümlichen Bauweisen, als sie ihre neuen Siedlungen errichteten. In den frühen Tagen nutzten sie ihr befestigtes Ringfort, das **Raisrath**, nicht bloß als Zufluchtsort für die dezimierten Stämme, sondern auch als Wohnstätte. Später gruppierten sich in Holzbauweise erschaffene Häuser um dieses Raisrath, jedes Mal umgeben von einer Palisade aus massiven Baumstämmen. Sobald die Fir Manach im Laufe der Jahrhunderte wieder an Stärke und Größe gewannen, wurde der Zweck des Raisrath eingeschränkt. Es diente nur mehr als letzte Verteidigungsbastion, während die Bevölkerung sich über das Raisrath hinaus ausgebreitet hatte. Die Dörfer wuchsen dort zu ansehnlichen Flecken, wo Überfälle selten waren.

In die aus klobigen Steinwänden gebauten Häuser sind nur wenige schmale Fenster eingelassen. Die Dächer werden mit leichten Strohmatten gedeckt, die bei trockenem Wetter mühelos entfernt werden können. Der geräumige, niedrige Innenraum dient zum Wohnen, Schlafen und Kochen, wobei die einzelnen Bereiche durch mannshohe Strohwände voneinander abgetrennt werden.

Für die Jagd greifen die Fir Manach auf ihre wilden Pferde zurück, die sie ohne Zügel reiten, um sie nicht ihres ungezähmten Temperaments zu berauben. Sie treiben das Wild wie früher in den Ebenen in die Enge und erlegen es mit Bogen und Pfeil. Ihre Reitfertigkeit erfüllt sie mit sehr viel Stolz, und die Reittiere sind das höchste Gut, das ein Stamm zu verteidigen hat.

Die Dörfer zählen selten mehr als 100 der einfachen Hütten, so daß Städte bei den Fir Manach gänzlich unbekannt sind. Um dennoch eine ausreichende Wehrhaftigkeit zu gewährleisten, stehen die Stämme in enger Verbindung zueinander. Zur Kommunikation dienen die bis zu 20 Meter hohen Signaltürme, die **Teangatur**. Auf der Turmplattform werden in gefährlichen Zeiten weithin sichtbare Feuer entzündet, mit deren Hilfe den Nachbarstämmen warnende oder alarmierende Nachrichten übermittelt werden.

Der Rat der Fünf Frauen

Ein Überbleibsel aus den alten Tagen stellt der Rat der Fünf Frauen dar, der **Comhar Cuigcheil**, eine verschworene Gemeinschaft aus magiebegabten Frauen, die täglich zur mitternächtlichen Stunde im zentralen Gebäude des Raisraith zusammenkommen. Dieser Rat stellt mit der **Orra** das Oberhaupt des Stammes, die von den übrigen **Comharra** gewählt wird. Ihr obliegen alle wichtigen Entscheidungen, die für das Wohlergehen des Stammes von Belang sind.

Den Fünf Frauen werden seherische Fähigkeiten zugesprochen, weshalb sie den besonderen Schutz des Stammes genießen und als **Reamacha** verehrt werden. Ihnen steht sogar die Wahl des Geburtspartners zu, den sie aus dem eigenen Stamm oder aus den Nachbarstämmen zum Erzeuger eines weiblichen Kindes nehmen. Männliche Nachkommen werden wenige Stunden nach der Geburt in einem traurigen Fest dem Gott Pakul geopfert. Die Töchter dagegen werden von Beginn an auf ihre Aufgabe als Comharra vorbereitet, und sobald eine der Fünf Frauen stirbt, wird sie durch die älteste der Töchter ersetzt.

Die Verehrung der Fünf Frauen soll nicht darüber hinwegtäuschen, daß auch alle übrigen Frauen gleichsam sehr starke magische Fähigkeiten besitzen. Am markantesten treten sie bei kriegerischen Konflikten zutage. Jedes Paar verfügt über eine riesige Trommel, die **Druma**, deren Herstellung einer speziell ausgebildeten Fir Manacha obliegt. In den Korpus der reich mit Ornamenten verzierten Trommel werden unsichtbare Zauberzeichen eingearbeitet, durch welche die Seelen der zwei Ehepartner auf das Engste miteinander verwoben werden. Das Wissen darüber wird von Generation zu Generation weitergereicht.

Beim Kampf schlägt jede Ehefrau die wuchtige Trommel, sobald ihr Gemahl sich anschickt, seine Waffe zu erheben. Der in Trance versetzende Rhythmus, die gewaltigen Laute und das anschwellende Dröhnen versetzen ihn in einen Zustand der Ekstase, sodaß der Kämpfer über sich hinauswächst und wie ein Berserker seine Widersacher mit wilder Wut attackiert und auf seinem ungezügelten Pferd über den Haufen reitet. Im Moment seines Sterbens zerfällt die Trommel zu Staub, die Ehegenossin erleidet einen Schock, aus dem sie erst nach sieben Tagen und sieben Nächten erwacht.

Die Ebenen des Cromdomhan

In ferner Vergangenheit erstreckte sich das immergrüne Land, so weit das Auge reichte. Niedrige Hügel durchbrachen gelegentlich die flache Ebene, und trotzdem ließen sich selbst in der Ferne die schimmernden Leiber der eindrucksvollen Pferdeherden ausmachen, die sich in sagenhafter Geschwindigkeit über die Weideländer galoppierten. Einsame Dörfer, wie dunkle Schattierungen in die Natur gesprenkelt, boten den friedlichen Menschen Zuflucht gegen die vereinzelt einfallenden Schwarzorcbanden, die jedoch meist ein leichtes Opfer der Bögen der hier lebenden Menschen wurden.

Geographie, Flora und Fauna

In den Tagen der Dämonen erinnert nichts mehr an diese idyllische Landschaft. Graue Wolkennebel, voll gesogen mit scharfem, seltsam schwarzem Regen, lasten schwer auf dem gepeinigten Land. Niemand mehr kann sich daran erinnern, wann zuletzt ein Sonnenstrahl durch die undurchdringliche Nebelwand stach und das Erdreich mit seiner le-





bendigen Kraft erwärmte. Eine fürchterliche Kälte breitet sich unter dem schwärenden Baldachin aus, die jeden Eindringling auf der Stelle erzittern lässt und ihm den Gedanken an eine Umkehr mit unerbittlicher Schärfe einfräst.

Es ist erstaunlich, doch das Eindringen in die weitflächige Nebelwand geschieht ohne jede Mühe. Der Abenteurer nähert sich der „Wand" und sieht sich bei jedem Schritt tiefer in das Dickicht aus wabernder, feuchter Luft und schweigender Finsternis eintauchen. Wem es nicht widerstrebt, eine gehörige Strecke im totenstillen Niemandsland hinter sich zu lassen, wird sich irgendwann an verschiedenen Plätzen erst einmal verwundert die Augen reiben. Das Wolkengeflecht löst sich langsam auf und an einigen Stellen kann sogar ein paar Kilometer weit die Umgebung gemustert werden. Manchmal öffnet sich der Nebelschleier jedoch plötzlich und wie eine scheinbar malerische Lichtung öffnet sich vor einem die Ebene. Kein Nebel und keine Wolken belästigen den Abenteurer an diesen Orten. Dafür sieht er sich mit anderen „Dingen" konfrontiert, die ihm vielleicht gar den grausigkalten Nebel als heimelige Zuflucht erscheinen lassen.

Während die Vegetation im unaufhörlichen Nebel kaum gedeihen kann, sodaß nur geduckte Flechten in steinigen Nischen wachsen, erblühen viele der Lichtungen in einer unheimlichen Pracht; andere dagegen kann trotz der ergiebigen Sonnenstunden kaum ein Pflänzlein sprießen. Der Einfluß des unsagbar Bösen ist an diesen Plätzen dermaßen präsent, daß jedwedes Leben, sei es Fauna oder Flora, seine Natürlichkeit verloren hat und alles auf seine spezielle Weise verformt ist. Was auf den Lichtungen gedeiht, hängt entscheidend von den dort lebenden Wesen ab. Eine strukturierte Anordnung der Lichtungen ist nicht erkennbar; nach welchem unnennbaren Schema sie entstanden sind, bleibt das Geheimnis der Dunklen Götter.

Die Bewohner des Cromdomhan

In den Nebelschwaden lungern Wesen, für die man in der Welt der Menschen noch keine Namen gefunden hat. Sie sind meist Resultate der Experimente, die von den Dämonen mit dem Ziel verübt worden sind, *Myrkgard* durch eine Schar des Schreckens zu überschwemmen. Aber nicht immer ließen sie sich unter Kontrolle halten, und deshalb streunen diese unsäglichen Gestalten durch Cromdomhan.

Daneben hausen auf den Lichtungen oder in den Nebeln Kobolde und Zentauren, selten Tiere wie Bären, die sich aus dem Corran-Gebirge auf der Suche nach Nahrung hierhin verirrt haben. Genauso wie die Pflanzenwelt verfügt auch das Tierleben nicht über die Vielfalt, die von den unbelasteten Gegenden Myrkgards bekannt ist. Statt dessen leben im Cromdomhan intelligente Geschöpfe, die sich auf den Lichtungen oder in Berghöhlen ihre Herrschaftsgebiete geschaffen haben.

Die Schwarzorcs

In der Nähe des Corran-Gebirges häufen sich die Lichtungen der Abkömmlinge gewöhnlicher Orcstämme. Die **Schwarzorcs** oder **Gragarggs**, wie sie sich selbst bezeichnen, wurden in den verflossenen Jahrhunderten durch den unheilvollen Einfluß des Regem Efêru und der von den Dunklen Meistern vertriebenen Dämonen auf das Widerlichste verformt. Ihre Gestalt ist hochgewachsen, ihre Leiber sind stämmig und werden von einem übergroßen, deformierten Kopf verunstaltet. Die Hände laufen in ungeschlachteten Fingern aus, mit denen sie nur grobe Arbeiten verrichten können. Dagegen können sie durchaus intelligente Handlungen vornehmen, sodaß ihr Verhalten häufig von Vernunft gelenkt und von Tücke getrieben ist.

Sie unterscheiden sich vor allem durch ihr geringes magisches Talent von ihren Artgenossen im Corran-Gebirge. In verbotenen Versuchen ist es den Dämonen gelungen, ihre angeborenen Unzulänglichkeiten durch Kreuzung mit intelligenten Zauberkundigen zu reduzieren. Jeder einzelne Schwarzorc stellt ein kraftstrotzendes, in begrenztem Rahmen magiebegabtes Wesen dar, das schon im Einzelkampf bestehen kann, aber in einer Orcbande, der **Gragargann**, zu einem unberechenbaren Schlagetot wird.

Die Schwarzorcs scheuen das Tageslicht, weswegen sie sich in den Zwischennebeln wohlfühlen; die Orientierung fällt ihnen dort nicht schwer. Sie überfallen mit Vorliebe andere Orcstämme oder die Menschendörfer, die sie in wenigen Tagesmärschen erreichen können. Kein Lebewesen entkommt ihrer Gier, und sie scheuen nicht davor zurück, ihre

eisernen Kessel mit dem zu füllen, was den Schlächtern in die Klauen fällt.

Sie hausen in schmutzigen Felslöchern, die sich an wenigen Stellen des flachen Landes finden, und überschwemmen diese einer hereinschwappenden Flutwelle gleich. Ihre Weibchen gebären pausenlos Junge, weswegen sie innerhalb kurzer Zeit für jede nähere Umgebung zu einer ernsthaften Bedrohung werden. Unter der strengen Herrschaft ihres Anführers, der zugleich der kräftigste und widerwärtigste von allen ist und sich **Urrgarugg** der Horde nennt, rotten sie sich zusammen und fallen marodierend über ihre Nachbarstämme oder, mit noch mehr Heißhunger, über menschliche Ansiedlungen her.

Einigen wenigen Schwarzorcs wurden erhebliche magische Fähigkeiten in die Wiege gelegt (wenn man das räudige Lager, auf denen die Schwarzorcweiber ihre Jungen werfen, überhaupt als solche bezeichnen mag), und als Schamanen treiben sie ihr Unwesen, immer zum Vorteil des Stammes, doch mehr noch zu ihrem eigenen. Legendär sind die bis zum Tode ausgefochtenen Zweikämpfe, wenn nach einem erfolgreichen Überfall Urrgarugg und Schamane übereinander herfallen und sich wegen der Beute zerfleischen. Nicht selten zieht also ein siegreicher Raubzug eine bedeutende Veränderung im Machtgefüge des Stammes nach sich. Aber ein Schwarzorc ist sehr gehorsam und akzeptiert schnell denjenigen als Häuptling, der den meisten Respekt einflößt und damit am ehesten für eine glorreiche Zukunft steht.

Seit ein paar Jahrzehnten grassiert eine verheerende Krankheit unter den Schwarzorcstämmen, die immer wieder viele Angehörige des Stammes dahinrafft. Diese Krankheit hat verhindert, daß das ganze Land von der schwarzen Masse überrannt werden konnte. Weil die medizinischen Kenntnisse der Schamanen kläglich sind, bleiben ihnen nur unausgegorene Mutmaßungen. Die ungeklärten Todesfälle kommen nach jedem Festschmaus vor, wenn die Schädel der erschlagenen Gegner ausgelöffelt werden, so viel ist bekannt. Nach Ansicht der Schamanen können die Todesfälle nur dann aufhören, wenn die bösen Geister aller Feinde, die nach dem Ableben herumspuken, „aufgefressen" werden. Offenbar aber wurde einmal mehr einer dieser Toten übersehen und sein Geist nicht verzehrt, bevor er sein Unwesen beginnen und die Krankheit über den Stamm verbreiten konnte. So erklären sich die plötzlich verstorbenen Stammesangehörigen.

Die Nachtzwerge

Sie stammen aus den Ausläufern des Corran-Gebirges. Nach verlustreichen Kriegen wurden sie vor vielen Jahrhunderten aus ihrer angestammten Heimat vertrieben. Ihre tausend Tunnel, die sie in die Tiefen bohrten, um die begehrten Metalle und Edelsteine zu entdecken, sind ihnen für immer entrissen worden. Längst sind die Gänge verschüttet oder von unnennbaren Wesen bevölkert, die selbst dem härtesten Nachtzwerg den Zwirbelbart erzittern lassen. Die **Narag-zan** sind in ihrer Zahl nur noch ein Schatten ihrer selbst, und die wenigen verbliebenen Gemeinschaften haben sich in die südlichen Berge geschlagen, nahe beim Gebiet der Ffomor, wo sie relativ unbehelligt ihrer Beschäftigung nachgehen können. Doch sind das die Gebirge, die dem Volk der Nachtzwerge zur Mehrung von Ruhm und Ehre gereichen? Auf gar keinen Fall, und deshalb wurde aus diesem zwar zurückhaltenden, aber einstmals ehrlichen Volk ein Haufen verschlagener, bis aufs Blut gieriger Narag-zan, die jedem mit ihren ehernen Schmiedehämmern den Garaus bereiten, sobald er nur geringwertigen Edelstein sein eigen nennt.



Ihre Bärte, die bis zum Boden reichen und als Zeichen von Männlichkeit gelten, glänzen in tiefstem Schwarz, eingefärbt mit einer auf magische Weise hergestellten Kohlenfarbe. Die prächtigen Bärte



werden mit Hingabe gepflegt, und es gibt keine größere Schmach für einen Nachtzwerg, als ihm den Bart zu stutzen. Er wird sich erst dann ohne Scham in die Gemeinschaft trauen, wenn sein Haarwuchs wieder seinen Ansprüchen genügt. Die weiblichen Nachtzwerge lieben ihre geflochtenen Zöpfe, die mindestens bodenlang getragen werden. Für sie ist es eine Schande, sollte ihre Haarpracht gelitten haben, denn sie legen viel Wert auf ihr Äußeres. Die Frauen der Nachtzwerge sind eitel bis in die Fingernägel, und selbst die werden mit viel Kohlenfarbe verziert.

Wie seid alters her sitzt jeder Gemeinschaft ein Zwergenkönig vor, der sein Volk wie ein rachsüchtiger Despot regiert. Der Hass auf all diejenigen, die für ihre Vertreibung den Kopf hinzuhalten haben, frißt sich von Generation zu Generation, und sie wird nicht geringer durch die Zahl der Jahre, die seit den ruhmreichen Tagen vergangen sind. Jeder neu gewählte König versucht, sein Volk noch mehr gegen die **Zarâd** aufzuhetzen, wie sie alle Nicht-Zwerge bezeichnen. Bei ihren sporadischen Raubzügen zieht es sie zumeist in das weitläufige Corran-Gebirge, ein weiter Weg, der für sie viele Monde Marsch durch gefährliches Gebiet bedeutet. Dabei dringen sie bis tief in ihre alten Stollen vor und raffen in den nicht verschütteten Gängen alles zusammen, was wertvoll ist.

Nachtzwerge meiden das Tageslicht. Ihre Augen sind die grelle Sonne nicht gewöhnt, und ihre Sehfähigkeit ist bei Tageslicht sehr stark eingeschränkt. Sie werden also dafür Sorge tragen, daß sie nur in den Stunden der Nacht den Schutz ihrer finsteren Gänge verlassen müssen. Dafür besitzen sie die Fähigkeit der *Nachtsicht,* was ihnen nicht alleine bei der Arbeit in den Bergwerken zustatten kommt, sondern auch bei ihren hinterhältigen Plünderungen.

Seit einigen Jahren haben sich die Gemeinschaften der Zwerge neue Ziele gesteckt. Als sie von den Reichtümern der Seelenelfen hörten, wuchs ihre alte Gier ins Unermessliche. Warum sollen sie in die alten, ausgebrannten Höhlen steigen, wenn doch diese Schöngeister Kostbarkeiten in riesigem Umfange horten? Deshalb rüsten sie sich aufs Neue, als würden ihre Trupps wie in den glorreichen Tagen zum Marsch gegen die Orchorden gerufen. Sie machen das, was sie seit undenklichen Zeiten nicht mehr getan hatten: Sie führen ihre versprengten Gemeinschaften zusammen, wo dies möglich ist, und überfallen wie eine Herde stampfender Bullen die Baumdörfer der Seelenelfen, zerfetzen die überraschten Krieger, entblößen die verschreckten Elfenweiber, bevor sie ihre Leiber entstellen, und fällen die Bäume, in deren Schattenästen die Kinder schreiend Zuflucht suchten. Und sie lachen mit einem wahnsinnigen Glitzern in den schwarzen Augen, wenn sie die Truhen öffnen und ihre blutigen Hände in das kalte Gold graben.

Die Seelenelfen

Das Volk der Seelenelfen, die **Avaragín**, lebt seit alters her unter dem undurchdringlichen Laubdach der mächtigen **Feardin-Bäume**. Die Stämme sind im hohen Alter dermaßen dick, daß in das Herz der Giganten Durchgänge gebohrt werden. Über schmale Stufen gelangt man fast bis in die hohen Wipfel, dorthin, wo die aus Holz gefertigten Behausungen der Seelenelfen den Blick über die Ebenen möglich macht.

Eine unirdische Schönheit umfängt die Seelenelfen. Eine Schönheit, die von schrecklicher Vollkommenheit ist. Ihr Antlitz schimmert ohne jeglichen Makel, von klarer Eleganz beherrscht und von solch betörender Reinheit, daß ein Mensch sich bei ihrem Anblick mit Bitterkeit abwendet. Niemals wird ihn, den kurzlebigen Menschen, eine gleichartige Schönheit vollenden, und so bleibt ihm bloß das Schicksal, die Avaragín dafür zu bewundern - und sich selbst wegen seiner Unzulänglichkeit zu hassen.

Vor vielen Jahrhunderten sagten sich die Seelenelfen von ihren Urahnen los. Aus freiem Willen führte ihr Weg sie nach Cromdomhan, denn in diesem verrufenen Land waren sie sicher vor den Nachstellungen der Menschen, die ihre Lebensweise nicht respektierten und sie verfolgten, wo immer sie ihrer habhaft wurden. Die Seelenelfen pflanzten in mühseliger Arbeit die Feardin an, sodaß ihr Volk wieder an die alte Größe anzuknüpfen schien. Aber die Bäume verloren langsam den ihnen innewohnenden Zauber, der ihr Volk hatte mächtig werden lassen. Der grüne Lebenssaft, der den Feardin eigen war, verwandelte sich zu einem übelriechenden dicken Schleim. Zäh floß er durch die Adern der Bäume. Und auch ihr Laub veränderte sich von einer saftiggrünen Färbung zu einem schmierigen Braunton, der die Dörfer der Avaragín zu trostlosen, toten Stätten werden ließ.

In der alten Heimat sogen die Seelenelfen aus den Feardin die Energie, die ihnen das ewige Leben schenkte. Sie mußten eine mehr als spirituelle Verbindung zu ihren Bäumen eingegangen sein, damit ihr Lebenslicht nicht zur Unzeit verlosch. Doch im Cromdomhan haben sich die Feardin verändert, und mit ihnen das Dasein der Seelenelfen selbst. Als den Avaragín bewußt wurde, daß ihnen die Sterblichkeit drohte, gingen sie in ihren Träumen von weiterer Unsterblichkeit eine unheilige Allianz mit dem Träumenden Vierten, dem Gott **Crom-Cruach**, ein. Und er schenkte ihnen die Unsterblichkeit zurück.

Die Gegenleistung dafür war entsetzlich. Für jede Dekade, die ein Seelenelf auf *Myrkgards* Wegen wandeln will, verlangt er die Opferung einer unverdorbenen Seele. Daher verlassen die Avaragín alleine oder in kleinen Gruppen ihre Baumdörfer und drücken sich in dunklen Gassen der menschlichen Siedlungen herum, um auf Beutefang zu gehen. Und wehe dem, der ihnen in die Fänge gerät. Ein lebloser Körper, achtlos weggeworfen, bleibt zurück. Seelenlos, auf ewig der Verdammnis ausgeliefert, denn die Seele hat ihm ein Avaragín mit lüsternem Saugen gestohlen.

Die Dämonen

Sieben mächtige Dämonen gelang es, die Umwälzungen auf *Myrkgard* in Freiheit zu überstehen. Nach Jahrhunderten des Kampfes haben sie nun ihre Macht gebündelt und das **Heptagon des Nebels** besiegelt. Vor sieben Jahren wurden von ihnen die **Türme der Rache** errichtet, jeweils auf einer unfaßbar großen Lichtung, verbunden durch Gebiete, deren Zugang den Sterblichen verwehrt bleibt. Die Verbindungslinien der Türme bilden ein gleichseitiges Heptagon, aus dem ihr Bündnis seinen Namen bezieht. Die steinernen Türme winden sich bis über die Nebeldecke in die Höhe, und von den Plattformen der Dämonen beobachten abscheuliche Kreaturen, deren künstliche Augen weiter schauen können als die jedes anderen Geschöpfes, die Länder, die jenseits Regem Efêru liegen.

Und ewig soll er sterben

Zwischen den Türmen der Rache, im Mittelpunkt des Heptagons, liegt ein geduckter Tempel zwischen den gedrängt stehenden Gebäuden, in denen die Sklaven der Dämonen ihr dürftiges Dasein führen. Einzig den Dämonen steht der Zugang zum magisch versiegelten Tempel zu, und nur sie und die von ihnen Auserwählte kennen das, was sich im Inneren verbirgt. Und die Auserwählte wird es schnell vergessen.

Der Tempel wurde in den wirren Jahren Janla, der Göttin des Todes, geweiht. Zu dieser Zeit war *Myrkgard* im Umbruch war und die Dämonen zogen sich nach Cromdomhan zurück. Doch der Tempel stellt nicht das eigentliche Übel dar, obwohl die Ornamente und Fresken durch ihre wahren Bildnisse einem Beobachter die Sinne schwinden lassen. Selbst die Orcweiber, aus denen sich die Auserwählten rekrutieren und die das Schlechte in sich tragen, meiden den Anblick auf die absurden Kunstwerke, die kein Mensch geschaffen und nie ein Mensch gesehen hat.

Die Stiege im Zentrum des Tempels, aus einem eklig grünen Metall grob gearbeitet und ächzend unter der Last der Schritte und der Jahresläufe, windet sich in eine unergründliche Tiefe, aus der ein Lichtpunkt näher kommt und anwächst, je weiter die Auserwählte ihre Schritte hinablenkt. Eine siedende Hitze schwillt ihr entgegen, und in dem Moment, wo diese unerträglich zu werden scheint, endet der Weg vor einer rostzerfressenen Eisentür. Ein kurzer Blick in die Tiefe, und der Spalt offenbart den Quell der Hitze: Die Auserwählte schaut in das Innere der Welt *Myrkgard*, wo alles Leben seinen Ursprung hat und wo alles Leben endet.

Knirschend schwingt die Eisentüre auf. Ein Raum in Dunkelheit verbirgt sich dahinter. Ein Tisch aus rußgeschwärztem Holz. Ketten, die einen Körper in seine starre Haltung zwingen. Ein leiser Singsang entströmt den trocknen Lippen, in einer unbekannten Sprache, melodisch und doch voll unfaßbarer Trauer, daß der Auserwählten der Atem stockt. Der Dämon gibt ein leises Zeichen, und die Auserwählte, die um den Ritus weiß, seit sie den Tempel betreten hat, wirft ihre schmutzige Kleidung ab und schiebt ihren nackten Körper über den zuckenden Leib. Ihre fetten Finger verkrallen sich in seine Schultern, ein Rucken folgt, ein Grunzen, ein paar hastige Bewegungen der beiden malträtierten Kreaturen, dann wird der Rhythmus den ungehemmt strömenden Lebenssaft herauspressen, und der Coraniaid wird seine ewige Aufgabe ein weiteres unseliges Mal erfüllt haben. Und in seinen Augen blitzt ein Funke, Lebenswille geheißen, nicht erloschen und auf den Tag wartend, an dem die Fesseln sich von ihm lösen. Das ewige Leben - eine endlose Qual.

Die Auserwählte wird niemals erfahren, daß der verballhornte Name des Coraniaid **Amergirr** lautet. Er ist der letzte der Coraniaid auf *Myrkgard*. Vor dem Ebenenwechsel kam er in die Gewalt der Dunklen Meister und ihrer Dämonen, und sie sperrten ihn weg wie einen räudigen Hund, um ihn zur richtigen Zeit benutzen zu können. Und die Zeit kam, als die Dämonen sich seiner erinnerten, während sie in Cromdomhan ihre Schreckensherrschaft aufbauten. Ein Coraniaid, erfahren in der Anwendung von Zauberei und furchtlos vor dem Alter, weil nicht sterblich - er war ein Machtmittel, das zu blasphemischen Gedankengängen verführte. Und deshalb schickten sie ihm zu der Zeit, als ihre Herrschaft über Myrkgard kommen sollte, Orcweiber hinab in sein Gefängnis, die sich mit ihm paaren und eine Brut ausstoßen, die halb Orc, halb Coraniaid ist. Beachtliche Magier gebären sie, mit Wissen um die arkanen Künste. Von Heldenmut und Tollkühnheit beseelt, muskulös und zäh wie zernarbte Orcveteranen. Dazu ewig lebend, weder von Krankheiten bedroht noch in jungen Jahren hinfällig. Und eine böse Schläue an den Tag legend, die ihre Trupps den feindlichen Kriegern überlegen macht. Und die Dämonen des Cromdomhan rüsten sich zu den letzten Schlachten.



Zu Füßen der Türme haben die Dämonen ihre Städte erschaffen, aus grauem Stein und flach, gedrungen fast, denn niemals endende Stürme toben über diese Lichtungen und nehmen den Lebewesen den Atem, wenn sie allzu lange Zeit an der Erdoberfläche ausharren. Auf diese Weise werden sie unter die Erde getrieben, wo sie mit einer freudlosen Besessenheit ihrer Beschäftigung nachgehen müssen. Eigenartige Gerätschaften werden in den verborgenen Orten gebaut, deren Zweck sich ihrem Verstand entzieht. In den unglaublichen Werkstätten, denen erst in jüngster Zeit das Hauptaugenmerk der Dämonen zufällt, brodeln üble Aufgüsse in kupfernen Pfannen und in eigenwillig verzwirbelten Glasbehältern. Doch wird keiner derjenigen, denen die Bedienung zufällt, vom Ergebnis der Versuche je etwas erfahren.

Über all den Lichtungen liegt eine Aura übelriechender Dämpfe, die aus den schwarzen Erdlöchern und schiefen Schornsteinen quellen und sich wie ein dichter Teppich ausbreiten. Nur die Dämonen wissen, was in den Tiefen der Erde wirklich vor sich geht, und nur sie alleine haben eine - wenn auch vielleicht nur vage - Vorstellung davon, welche „Dinge“ sich eines Tages erheben werden, um über *Myrkgard* herzufallen.

Die Dämonen befehligen eine riesige Heerschar von Kreaturen, zu denen gefangene Menschen ebenso zählen wie Nachtzwerge oder Seelenelfen. Ihnen allen gemeinsam ist, daß ihr freier Wille gebrochen wurde und sie niemals an eine Flucht denken werden. Die Arbeit in den Stätten ist für sie zur einzig sinnvollen Aufgabe geworden, und sie werden ohne ein Aufkeimen von Widerstand noch den letzten ihrer Lebenstage hier verbringen.

Die sieben Dämonen hingegen wohnen in ihren Türmen der Rache, losgelöst vom Lärm und Gestank der malträtierten Lebewesen, und ergehen sich im Schmieden ihrer verhängnisvollen Pläne. Sie treibt nur ein Gedanke um: Sie ersinnen Rache für das, was ihnen die Dunklen Meister angetan haben.

Und ihre Zeit wird kommen.

Land der zornigen Winde - Tegarische Steppe

von Carsten Grebe

Die Schamanin spürte es, wie sie den Regen über der Steppe spürte, den Wind, der über die Wüste strich und auf seinen Flügeln das lockende Versprechen von Frühling trug - nichts würde mehr so sein, wie es einst war. Der letzte Winter hatte viele Veränderungen mit sich gebracht. Die Kälte schnitt jetzt viel tiefer ins Fleisch als früher und die Feuchtigkeit wog schwerer in ihren Kleidern. Doch noch härter als das traf sie die Verunsicherung in ihrem Innern. Ideale, an die sie ihr ganzes Leben lang geglaubt hatte, Ziele, die sie unerbittlich verfolgt hatte, gerieten ins Wanken. Sie hatte gehofft, daß mit der Wärme des Frühjahrs auch ihre alte Kraft und Zuversicht wiederkehren würde, aber auch jetzt, nachdem der Sommer im Grasland Einzug gehalten hatte, wollte sich keine Erleichterung einstellen. Der Niedergang ihres Volkes war schon weiter fortgeschritten, als sie es zugeben wollte. Die Welt der Geister war in Unordnung geraten und die Kraft der Schamanen schwand unaufhaltsam. Die Worte brannten sich tief in ihr Gedächtnis: Der Tag wird kommen!

Die Weiten der **Tegarischen Steppe** blieben vom Schatten der Dunklen Dreiheit verschont, da keine Dunklen Meister in den Nordwesten dieser Weltengegend fliehen mußten. Aus demselben Grund hat es auch keine tegarische Expansion und in Uchana keine Zauberfürsten gegeben. Die Völker der Steppe leben gemäß den tief verwurzelten Riten und Traditionen des **Bóoismus**, in dem die Geister der Ahnen, bedeutende Naturerscheinungen, sowie die Geister von Tieren und Pflanzen den Mittelpunkt der religiösen Vorstellungen ausmachen.

Tegaren und Berekyndai folgen gleichberechtigt dem Altan Khan, der abwechselnd aus den verschiedenen Stämmen hervorgeht, und verteidigen ihr Land verbissen gegen valianische Übergriffe. Zu Aran unterhalten die Nomadenstämme gute Beziehungen, um der Bedrohung gemeinsam begegnen zu können, während das valianische Protektorat Moravod regelmäßig Ziel von Raubzügen ist.

Das Land und seine Besonderheiten

Das Landschaftsbild der Tegarischen Steppe entspricht im Groben seinem Pendant auf *Ljosgard*. Die staubigen Ebenen der Steppe werden im Osten durch die mächtigen Gebirgszüge des Erlikul begrenzt. Weiter im Norden schließt sich das Hochland von Berekije an, das Heimatland der Berekyndai. Oberhalb des Laufes des Uchan fechten vereinzelt die kleinen Nomadenstämme der Läina ihren täglichen Kampf ums Überleben gegen die Unbilden der Na-

Eine alte tegarische Prophezeiung

Eßt, eßt, solange es Brot gibt.
Trinkt, trinkt, solange es Wasser gibt.

Der Tag wird kommen,
an dem Staub die Luft verdunkeln wird,
an dem ein Pesthauch das Land verdorren lassen wird,
an dem sich eine Wolke erheben wird,
an dem ein Berg emporgehoben wird,
an dem alle Dinge in Schutt und Asche fallen werden,
an dem das zarte Blatt vernichtet wird,
an dem Augen sich im Tod schließen werden.

Es wird dann ein Licht,
wie ein junger Stern,
aufleuchten am Ende des Himmels.
Das ist des Wasserkrug sich öffnender Deckel.

Und ein Graus wird hereinbrechen
über alle Knechte der Finsternis
und über alle ihre Helfer.
All ihre Macht wird dahinschmelzen zu schreienden Tränen -
unter dem goldenen Strahl des allmächtigen Khans.

Und all ihre Racheschwüre werden sie selbst treffen
aus dem Spiegel ihrer Bosheit.

Die Gerechten Krieger aber werden richten die Ungerechten!

Mit unsicherem Schritt betrat ich das Tegarenlager. Als erstes fiel mir die große Betriebsamkeit allenthalben ins Auge. Wie in einer befestigten Stadt mit breiten Straßen, kleinen Durchgängen und überfüllten Gassen stieß man überall auf Menschen, die ganz alltäglichen Dingen nachgingen. Ein Schmied, dessen Hammer Funken aus glühendem Metall aufsprühen ließ, arbeitete an einem Pferdeharnisch, und nur wenige Schritte weiter stickte eine Gruppe von Frauen an einem der Türfilze, die man im Eingang vieler Jurten sah. Vor den meisten Zelten hockten jetzt, da die Mittagszeit nicht mehr fern war, Frauen, die das Mittagsmahl zubereiteten. Neben manchen Jurten türmten sich Essensreste und anderer Unrat, und wenn man genau hinsah, konnte man Ratten in dunkle Winkel huschen sehen. Andere Zelte machten wiederum einen blitzsauberen Eindruck. Wirklich beeindruckend empfand ich die Handwerker, die zielstrebig ihrer Arbeit nachgingen. Niemand schien auf der faulen Haut zu liegen, jeder wußte genau, was er zu tun hatte.

aus den Erinnerungen des aranischen Gesandten Tetorok, 2345 nL

tur aus. Im Westen endet die Steppe an der schroffen Steilküste zum Meer der Fünf Winde, während im Süden die Grenze zu Aran das Land der wilden Reiterscharen abschließt.

Klima und Wetter, Fauna und Flora

Abgesehen von der weiten Tundra und Taiga östlich der Belogora wird das Land der Tegaren von einem breiten Steppengürtel durchzogen, der sich bis ins Reich des aranischen Großkönigs ausdehnt. Doch die Steppe ist einem schleichenden Verfall ausgesetzt. Ausgehend von den großen Gräberfeldern und dort, wo die Heere der valianischen Invasoren auf die tegarischen Reiterscharen getroffen sind, haben unheilvolle magische Entladungen dem Land eine schwärende Wunde zugefügt. Die Elemente sind in Unordnung geraten, die weiten Ebenen werden von gewaltigen Stürmen und Blitzschlägen heimgesucht. Die Geister der Verstorbenen mischen sich mit den Geistern der Vergangenheit zu einem schaurigen Chor, deren Melodie wie ein klagender Sterbegesang durch die Steppe hallt.

Die Weiten der Tegarischen Steppe sind heutzutage ein öder und finsterer Ort. Nur die erfahrenen Nomadenkundschafter sind in der Lage, einen gefahrlosen Weg durch die staubtrockenen Ebenen zu finden. Das Land erscheint ausgetrocknet und verdorrt. Von den einstigen ausgedehnten Graslandschaften ist vielerorts nur noch verbrannte Erde übrig, von der reichen Pflanzenwelt finden sich nur noch verkümmerte Strünke. Innerhalb weniger Minuten formen sich gewaltige Gewitterwolken und überziehen das Land mit Regen und Asche, dräuende Nebelschwaden liegen allerorten über dem Land und locken einsame Wanderer in brackige Tümpel und Sumpflandschaften. Sand- und Staubstürme unvorstellbaren Ausmaßes fegen über die Steppe und verschlingen alles, was sich nicht rechtzeitig in Sicherheit gebracht hat. Faulige Dämpfe entweichen den rissigen Erdspalten, die sich manchmal kilometerlang hinziehen.

Doch inmitten der verödeten Landschaften finden sich immer wieder Stellen frischen Graslandes, die unbeeindruckt von den magischen Stürmen scheinen und in denen es fettes Gras und klares Wasser gibt. Aber die Zahl jener paradiesischen Flecken ist immer mehr im Schwinden begriffen ...

Von Städten und Dörfern

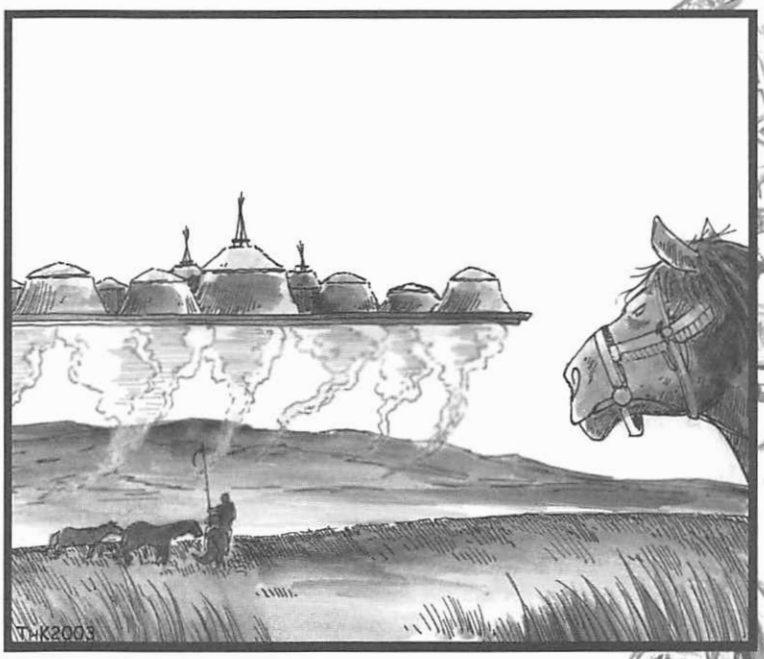
Seit Anbeginn der Zeiten leben die Tegaren als Nomaden. Mit ihren kleinen, robusten Tegarenponies und ihren Herden aus Schafen und Ziegen ziehen die in verschieden großen Sippenverbänden untergliederten Stämme durch die weiten Ebenen der Steppe. Ihre seßhaften Nachbarn wurden deshalb schon immer von den Tegaren mit Verachtung bedacht und seit der ständigen valianischen Bedrohung ist die Mobilität der einzelnen Stämme ihre größte Waffe. So haben sie die wenigen Städte in den letzten Jahrzehnten nahezu vollständig aufgegeben. Heutzutage beherbergen die Städte nur noch einige wenige Vertriebene und Gestrandete aus aller Herren Länder. In diesen Ruinenstädten herrscht das Recht des Stärkeren, und wer heute noch Anführer eines barbarischen Mobs ist, der kann sich morgen schon mit durchschnittener Kehle im Staub der Straße wiederfinden.

Der Handel mit benachbarten Völkern der KanThai und den Aranern ist weitgehend zum Erliegen gekommen, da keine festen Handelszentren mehr existieren und die Handelswege durch die Steppe nicht mehr sicher sind.

Einzig die Berekyndai haben sich in mehreren größeren Städten und Dörfern im Hochland von Berekije niedergelassen, wo sie sich momentan noch ziemlich sicher vor dem Zugriff der Valianer wähnen und nur gelegentliche Ausflüge in die Steppe unternehmen.

Die Fliegende Zeltstadt

Wenn man so will, bildet die heilige Kultstätte der tegarischen Schamanen die letzte verbliebene Ansiedlung. Seit die alten Grabstätten nicht mehr sicher sind, finden sich die größten und mächtigsten **Bóoj** (Schamanen) zu ihren Zusammenkünften in einer fliegenden Zeltstadt ein, die, von mächtigen Luftelementarwesen getragen, über der Steppe schwebt und jederzeit in der Lage ist, ihren Aufenthaltsort rasch zu wechseln. Hier vollziehen die Bóoj ihre rituellen Geisteranrufungen und erfahren ihre berühmten Visionen, mit der sie die Geschicke ihres Volkes bestimmen. An diesem Ort sind sie auch in der Lage, ihre magischen Kräfte zu bündeln und gegen die valianischen Seemeister einzusetzen.



Gesellschaft und Politik

Ein Tegare ist grausam, ein Tegare ist schmutzig! Natürlich entbehren diese lapidaren Aussagen nicht ihrer Grundlage. Ein Tegare hat grausam gegenüber seinen Feinden zu sein, nur so erstarren diese schon vor Beginn der Kampfhandlungen in Ehrfurcht. Das Leben eines Tegaren bietet schon von klein auf Entbehrungen und Schmerz, wie könnte man da auf den Gedanken kommen, einen so kostbaren Rohstoff wie das Wasser zu so unbedeutenden Dingen wie Waschen zu verschwenden. Überhaupt haßt der Tegare jede Art von Verschwendung. Jeder noch so unbedeutend erscheinende Teil eines Rohstoffes wird von den begnadeten Handwerkern der Stammesgemeinschaften zu einem nützlichen Gegenstand verarbeitet.

Die Tegaren werden vom **Althan Khan**, dem höchsten Fürsten, angeführt. Er ist zudem oberster Militärführer und führt die verschiedenen Stämme in die Schlacht. Die wahre Macht liegt aber in den Händen der Schamanen, die über die Geister gebieten und die Krieger und ihre Tiere nahezu unbesiegbar im Kampf machen können.

Trotz der valianischen Bedrohung fühlen sich die Tegaren im täglichen Leben nicht als einheitliches Volk, sondern sehen sich ihrer **Ordu** (Stamm) gegenüber zugehörig und in erster Linie verpflichtet. So findet ein mitunter gnadenloser Wettkampf um die letzten verbliebenen Weidegründe statt, die gegenseitigen Raubzüge nehmen ständig zu. Gefangene werden nicht umgebracht, schließlich könnte ja der Fall eintreten, daß man Seite an Seite gegen die Valianer kämpfen muß, sie werden aber wie Hunde in Pferchen gehalten und müssen sich mit diesen in Grubenkämpfen um das Essen schlagen.

Sehr angesehen und für den täglichen Überlebenskampf unabdingbar sind die Kundschafter, die den Stamm sicher durch die Steppe führen. Umherstreifende Geister und unberechenbare Naturereignisse bilden eine ständige Gefahr für die Tegaren und nur wenige sind in der Lage, die Zeichen für bevorstehendes Unheil rechtzeitig zu erkennen. Die Späher und Kundschafter sind es auch, die die wenigen

Sie kamen näher, immer näher ...

Eine Woge aus Blut und Staub wälzte sich auf uns zu, unaufhaltsam, lautlos wie das Herz eines Orkans. Hufe, die den Boden nicht berührten, Männer, die auf ihren Sätteln dahinflogen, Schwerter, die die Luft durchtrennten, ohne daß ihre Träger sie aus der Scheide zogen! Namenloses Entsetzen erfüllte mich, als sich unsere Einheit diesem Grauen entgegenstellte. Obgleich es sicherlich nicht viel mehr als fünf Dutzend Reiter waren, hatte man das Gefühl, man stünde allein gegen einen tausendfachen Tod. Und immer näher kamen sie, ihre Gesichter, groß wie ein böser, blutgieriger, alles verschlingender Moloch! Schon spürte ich die Hitze ihres Atems, roch den Schweiß ihrer Pferde, das Blut der vielen, die die Schlacht nicht überlebten. Lediglich ein Windhauch trennte mich noch von der Vernichtung, als es unseren Magiern endlich gelang, den Ansturm der wilden Barbaren aufzuhalten...

aus den Notizen des Druses Calippos,
Waffenträger aus Candranor, 2234 nL

Geschichte der Tegaren

Die Geschichte der Tegaren ist bis zum Jahr **1598 nL** identisch mit der *Ljosgards*. Während der erste Krieg des valianischen Imperiums gegen die Heere des aranischen Großkönigs gerade in seiner entscheidenden Phase tritt, kommen die tegarischen Stammesverbände um **1250 nL** zum ersten Mal mit den valianischen Legionen in Kontakt. Die Zauberkraft der Seemeister treibt die tegarischen Kriegshorden tief in die Weiten der Steppe zurück, von wo aus sie immer wieder nadelstichige Angriffe auf die Invasionstruppen durchführen.

Als um das Jahr **1500 nL** die aranischen Panzerreiter und Feuerbeschwörer den valianischen Besatzungstruppen schweren Schaden zufügen und im Begriff sind, große Teile Arans wieder zu befreien, senden die Valianer Unterhändler zu den tegarischen Khans. In der Folge vereinbaren diese ein Bündnis, welches das einzige zwischen diesen beiden Völkern bleiben sollte. Als gegen Ende des 16. Jahrhunderts durch die Spaltung der Seemeister die imperiale Macht immer mehr zerbröckelt, nutzen die Tegaren die sich ihnen bietende Möglichkeit und fallen über die geschwächten valianischen Truppen her. In einem wahren Blutfest reiben die Tegaren auf Befehl des Khans der Salchtschonen ein komplettes Heer arglos schlafender Valianer in einer einzigen Nacht auf. Ein gigantischer Knochenberg inmitten der Steppe kündet angeblich auch heute noch von dem glorreichen Sieg (oder anders ausgedrückt von dem heimtückischen Verrat) der Tegaren.

Mit dem Ende des Kriegs gegen die Verräter (**1600 nL**) und dem Obsiegen der Dunklen Meister bricht für die Tegaren eine Zeit des schleichenden Verfalls an. Die Schamanen und Geisterseher werden von unheilvollen Visionen heimgesucht, die von einem kommenden Zeitalter der Dunkelheit sprechen. Im Gegensatz zur Geschichte *Ljosgards*, wo die drei Dunklen Meister Tebal Girzadim, Elekander und Sathardu den Tegaren die Macht und die Größe der „Dunklen Dreiheit" brachten, geschieht auf *Myrkgard* nichts dergleichen. Infolgedessen kommt es zu keiner Einung und Unterwerfung aller tegarischen Stämme, die Karawanenstadt Uchana bleibt vor der Erstürmung der tegarischen Horden verschont und das Geschlecht der Zauberfürsten von Uchana hat es auf *Myrkgard* nie gegeben.

Nachdem der durch den Krieg der Magier verursachte Aufruhr der Elemente auch nicht vor den Weiten der Steppe halt macht, haben die Tegaren immer wieder unter dem Einfall dämonischer Kreaturen und dem allmählich erwachenden Interesse der Valianer an dem Land der Steppenreiter zu leiden Von Osten drängen die Berekyndai die Tegaren immer weiter zurück, so daß es im Spätsommer **1672 nL** zu einer Versammlung nahezu aller spiritistischen Führer der einzelnen Tegarenstämme kommt. In einer bislang noch nie dagewesenen Ahnenanrufung erflehen die Schamanen den Rat ihrer Vorfahren. In der Folgezeit erzählt man sich von Jurte zu Jurte die Geschichte einer großen Prophezeiung, bei deren Eintritt die Völker der Steppe das Joch der Invasoren abwerfen und als mächtige Herren über alle angrenzenden Ländereien herrschen werden:

Ein Goldener Knabe kommt ohne Makel
Unbeirrbar ist sein Weg
Der Sohnessohn bringt Heil dem Land
Verderben den Feinden des Lebens!

1688 nL prallen die Reiterheere der Tegaren und Berekyndai mit unvorstellbarer Wucht aufeinander und verwandeln den Nordosten der Steppe in ein blutiges Schlachtfeld. Doch als die Kunde von einer großangelegten valianischen Invasion an die Ohren der verfeindeten Parteien dringt, schließen sich die beiden Heere zu einer gewaltigen Streitmacht zusammen, deren Rösser die Steppe förmlich zum Erbeben bringen. Wie ein böser Fluch kommen die Stammeskrieger über die valianischen Eroberer, werden aber vernichtend geschlagen. Mit ihrer machtvollen Zauberkraft beherrschen die Dunklen Meister die Elemente, was die abergläubischen Steppenkrieger völlig kopflos werden läßt, wodurch die ausgebildeten valianischen Heere leichtes Spiel mit ihren panischen Gegnern haben.

Einige Zeit später geloben Tegaren und Berekyndai ihre gegenseitigen Differenzen ruhen zu lassen und bis zum Eintritt der Prophezeiung gemeinsam gegen die feindlichen Besatzer zusammenzustehen. Ein militärischer Führer, der abwechselnd aus den verschiedenen Ordu kommt, soll künftig die geeinten Reiterheere in die Schlacht führen. Der Khan der Manghuren wird zum ersten **AltanKhan** ernannt.

Im Frühjahr **2225 nL** ist Khamulkaran, Khan der Tosojmuren, der AltanKhan. Am Oberlauf des Uchan sammelt er eine gewaltige Streitmacht und beginnt eine Reihe unbarmherziger Raubzüge gegen das valianische Protektorat Moravod. Seine Horden morden und brandschatzen alles, was ihnen in die Hände fällt. Den gegnerischen Truppen gelingt es zwar in zahlreichen Schlachten die Streitmacht aufzulösen, doch ziehen die einzelnen Ordu weiter in kleineren Truppen plündernd durchs Land.

Das aufkeimende 23. Jahrhundert sieht die erste valianische Strafaktion der jüngeren Zeit, in der die Dunklen Meister ihre gesamten Beschwörungskünste gegen die wilden Barbaren einsetzen, um sich der Bedrohung durch die Reiterscharen ein für allemal zu entledigen. Doch der Vormarsch der Truppen kommt im Spätherbst des Jahres **2234 nL** zum Erliegen, als sich die Steppe selbst gegen die fremden Invasoren zur Wehr zu setzen scheint. Von den heiligen Stätten der Ahnen aus beschwören die verzweifelten Schamanen die Geister der Steppe und die ihrer Ahnen und rufen diese aus der Geisterwelt nach *Myrkgard*. Die Grenzen der beiden Welten beginnen zu verschwimmen, verheerende Naturkatastrophen und umherstreifende Geisterwesen „bevölkern" seither die Ebenen der Steppe.

In der Folgezeit kommt es immer wieder zu größeren Angriffen seitens des Imperiums, die die Stämme der Tegaren zu einer rastlosen Flucht durch die Steppe zwingen, die immer weiter von den magischen Rissen im Gefüge der Elemente aufgefressen wird.

Enklaven der Natur zu finden wissen, die noch nicht von den Geistererscheinungen heimgesucht werden. Die Tegaren sind mehr denn je darauf angewiesen, durch Überfälle dringend benötigte Waren und Lebensmittel zu rauben.

Glaube und Religion

Ohne nachzudenken griff sie in die tiefe Tasche ihres Gewandes und tastete nach der Maultrommel. Das Metall war glatt und warm und stellte plötzlich eine beinahe unwiderstehliche Verlockung dar. Würden ihre Hilfsgeister - zum größten Teil Geister ihrer Ahnen - auch diesmal wieder zur Verfügung stehen, wenn sie den Weg über die Weltenachse ging? Sie ließ sich auf den harten, sonnengewärmten Boden sinken und zog das alte, bronzene Instrument an die Lippen. Eine Gruppe von Gänsen flog in schräger Linie über sie hinweg, so hoch, daß sie ihre sanften nasalen Rufe normalerweise kaum hätte hören können. Aber die Trance, die sich so plötzlich ihrer bemächtigt hatte, schärfte ihre Sinne, und es schien, als könne sie den Zwiegesprächen der Vögel am Himmel lauschen ... Eine alte Gans, die ihr Junges auszankte, zwei Ganter, die sich um ein Weibchen stritten. Die Schamanin sah, welches der beiden Tiere unterliegen und sein ungestümes Verlangen in der Falle eines Jägers mit dem Leben bezahlen würde. Im Vorüberfliegen streckte sie ihren Geist nach dem stolzen Vogel mit dem graublau schillernden Gefieder aus, berührte ihn voller Mitgefühl und war einen seltsamen Augenblick lang eins mit ihm und aller leidenden Schöpfung. Sajana ritt zu den klirrenden Tönen ihrer Maultrommel längs der Achse, die sie in die Welten der Geister brachte. Der Korridor, den sie schon so oft durchflogen hatte, erschien ihr von Mal zu Mal weniger vertraut, und auch diesmal waren es wieder weniger alte Geister und Schamanen, die sie grüßten. Der Ritt ging weiter, die Tiergestalten, die den Weg säumten, Steppenwölfe, Adler, riesige, gehörnte Pferde und kleine, flinke Nager, wurden immer bizarrer und fremdartiger. Da sah sie einen jungen, kräftigen Mann in einer kalten Gewitternacht und wußte, daß er ein Fremder und Entwurzelter war, jemand, der seinen Weg verloren hatte und seine Wurzeln. Sie berührte ihn, wie sie zuvor den Ganter berührt hatte, mit einer Spur Neugier und sehr viel Mitgefühl ... Und prallte entsetzt zurück. Was sie im Herzen dieses Mannes las, war etwas anderes als der kleine Tod, den der Ganter am nächsten Morgen sterben sollte. Von Grauen erfüllt wandte sie sich um und stürmte über die Achse zurück, durch den dunklen Korridor, vorbei an ihren Ahnengeistern, die wie in einem bunten, sich drehenden Nebel an ihr vorbeirasten ...

Die Tegaren hängen einem urwüchsigen schamanistischen Glauben - dem **Bóoismus** - an. Jeder Tegare betrachtet seine Umwelt in der Gewißheit, daß jeder Berg, jede Quelle, die weite Steppe, der Wind, seine Pferde und die verstorbenen Ahnen von starken Geistern durchdrungen sind, deren Kraft allzeit anwesend ist und dem Unvorsichtigen und Hochmütigen auch zum Verhängnis werden kann. Diese schamanistische Grundhaltung wird genährt durch ein tiefempfundenes Gefühl von Liebe und Ehrfurcht der Natur gegenüber.

Durch den immer wieder drohenden Ansturm der valianischen Invasoren mit ihren zauberkräftigen Seemeistern, die nicht nur über Wind und Wetter sondern über übermächtiges Zauberei zu gebieten schienen, wurden die Tegaren in eine tiefe Glaubenkrise gestürzt. Die mächtigsten Schamanen kamen zu einer großen Versammlung zusammen und unter Führung der angesehenen und alten Schamanin **Sajana** fällten sie eine aus Verzweifelung geborene Entscheidung, die für das Leben der Tegaren nicht abzusehende Konsequenzen gebracht hat. Für die Schamanen war klar, daß die Seemeister eine Möglichkeit gefunden haben mußten, die Geister unter ihren Willen zu zwingen, wie anders sollte es ihnen möglich sein, die Elemente zu beherrschen und diese gegen die Tegaren einzusetzen? Mit ihrer mächtigen Magie, ihrer organisierten Kampfformation und ihren Dienstwesen fügten sie den tegarischen Reiterhorden zahlreiche verheerende Niederlagen bei und es schien nur noch eine Frage der Zeit, bis die Tegaren untergehen würden. Den Schamanen blieb nur noch ein Ausweg, sie mußten in die Geisterwelt reisen und die Geister des Landes und die Geister der Ahnen beschwören, auf daß sie mit ihnen verschmelzen und zusammen mit ihnen in den Kampf ziehen würden.

So versammelten sich die Schamanen der Stämme bei den traditionellen Kurgan - jene halbkugelförmigen Grabhügel, die über die ganze Steppe verteilt sind und begannen mit ihrem Ritual. Gleichsam einem Spinnennetz zog sich die heilige Anrufung über die ganze Steppe und verknüpfte die einzelnen Totenstätten miteinander.

So beschworen die Schamanen mittels der Geister mächtige Stürme herauf, die Fluten der Flüsse rich-





teten sich gegen die valianischen Angreifer, es gelang ihnen sogar, unvermittelt Erdspalten zu öffnen, die alles verschlangen. Die Geister der Tiere fuhren in die Pferde der Kriegsreiter und machten diese zu übernatürlichen Kreaturen, die Geister der Ahnen erfüllten die Krieger mit Macht und Wissen.

So vermochten die Tegaren, den Valianern Paroli zu bieten und sie zurückzudrängen. Doch dieser Sieg mußte bitter bezahlt werden. Die Geister gerieten außer Kontrolle und verheerten das Land, unzählige Geister der Ahnen wurden der Geisterwelt entrissen und treiben seither ruhelos durch die Ebene. Die Tegaren haben sich ihrer spirituellen Macht, dem Kontakt und dem Wissen ihrer Geister, entzogen. Sie haben massiven spirituellen Raubbau an der Natur betrieben und dafür gesorgt, daß das natürliche Gleichgewicht aus den Fugen geraten ist. So sind die verbliebenen Schamanen verzweifelt auf der Suche, die natürliche Ordnung der Dinge wiederherzustellen und einen anderen Weg zu finden, wie sie den Valianern die Stirn bieten können. Denn wenn es so weitergeht, wird kein Land mehr übrigbleiben, auf dem die Tegaren leben können und es wird keine Geister mehr geben, die die Tegaren um Rat anrufen können.

In letzter Zeit dringen Gerüchte in die umliegenden Länder, die Tegaren würden Höchstpreise für Sklaven bieten, denen sie in einem magischen Ritual ihr Gedächtnis und ihre Seele entreißen. Je angesehener und je „gebildeter" die Sklaven, desto höher der Preis.

Legenden und besondere Plätze

Die magische Pferdekopfgeige Moryn-húur

Es war einmal in alter Zeit ein kleiner Hirtenjunge namens Tolui, der lebte in den Weidegründen der Numdyrschen. Als Sproß einer stürmischen Liebesnacht zwischen einem fremdländischen, zaubermächtigen Gesandten und der Tochter eines Schäfers wuchs der Junge in der Jurte seiner Großeltern auf. Seine Familie besaß einige Schafe als ihr eigen, die der kleine Tolui auf die Weide führte. In der Gemeinschaft galt Tolui als Sonderling, der die Einsamkeit der Steppe dem Umgang mit seinen Stammesbrüdern und -schwestern vorzog. Er liebte den Gesang und verbrachte Stunden damit, mit den wispernden Winden um die Wette zu singen. Als er siebzehn Jahre alt wurde, war er ein auf zahlreichen Festen gerühmter Sänger.

Eines Tages, die Sonne war schon untergegangen und es wurde rasch Nacht, machte sich Tolui, der vor lauter Singen nicht rechtzeitig mit dem Scheren der Schafswolle fertig wurde, erst viel später als gewohnt auf den Weg zum Stammeslager. Seine Großeltern machten sich schon Sorgen und als es bereits nach Mitternacht ward, fingen allmählich auch die Nachbarn an, sich um ihn zu ängstigen. In den frühen Morgenstunden fand Tolui endlich seinen Weg nach Hause. In seinen Armen trug er ein weißes, wolliges Ding. Es war ein neugeborenes Fohlen. Tolui sah die erstaunten Gesichter rundherum und sagte lächelnd:

»Auf meinem Weg bin ich da auf dieses kleine Ding gekommen, wie es am Boden lag. Von seiner Mutter war keine Spur. Es war ganz allein. Ich hatte Angst, daß es die Wölfe fressen würden, und so habe ich es hierher zum Zelt gebracht!«

Die Zeit verging. Das kleine Fohlen wuchs sich zu einem kräftigen Tegarenpony aus, dank all der Pflege, die Tolui ihm gab. Es war schneeweiß, gesund und schön. Wer auch immer es sah, liebte es und Tolui liebte es mehr als alle andern.

Eines Nachts wurde Tolui durch einen beunruhigenden Traum aus seinem Schlaf aufgeschreckt. Er sprang aus seinem Lager hoch und eilte aus der Jurte. Das weiße Pony war verschwunden und tief in seinem Innern wußte er, das seinen Tieren Gefahr drohte. So lief er so schnell er konnte zu den Weidegründen. Wie er hinkam, verteidigte das weiße Pferd die Herde vor einem großen Grauwolf. Als Tolui schließlich eine große Sense schwingend herankam, lief der alte Wolf davon. Tolui stieg auf sein Pferd und jagte hinter dem Wolf her. Bald überholte er ihn und fing ihn mit seiner Fangschlinge. Stolz schleppte er den toten Grauwolf zum Lager zurück. Das weiße Pony war am ganzen Leib schweißnaß. Tolui liebte es mehr denn je, weil es die Schafe beschützt hatte. Seither waren Tolui und das weiße Pferd enge Freunde und jede Minute der Trennung voneinander schien jedem der beiden zu lange zu sein.

Eines Frühlings begab es sich, das unweit ihres Lagers der Khan der Numdyrschen sein Sommerlager

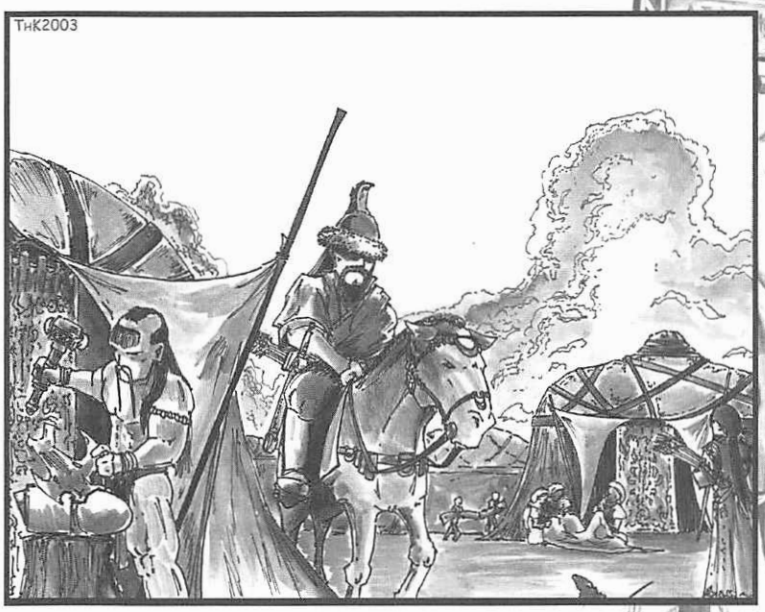
errichtete. Dies versprach jede Menge aufregende Neuigkeiten und die Aussicht, bei den rituellen Festspielen des Khans teilnehmen zu können.

Tolui meldete sich mit seinem Pony beim traditionellen Baiga an und nach den ersten Scharmützeln gelang es ihm tatsächlich den Balg zu ergreifen. In wildem Galopp preschte er damit auf seinem Pony über die umliegenden Hügel. Doch so sehr seine Mitstreiter auch auf ihre Pferde einpeitschten und sie zu immer wilderem Galopp antrieben, das weiße Pferd war nicht einzuholen. Und so gelang es Toluin, den kompletten Balg vor dem Khan in den Staub zu werfen!

Der Jubel im Lager war groß und Toluin wurde eingeladen am abendlichen Festmahl an der Tafel des großen Khan zu speisen. Der Khan war voll des Lobes über den tapferen Reiter und seinem edlen Pferd. Und so geschah es, daß der Khan zum Höhepunkt des Festes das weiße Pony auserkor, ihm bei seiner Reise in die Welt der Ahnen zur Seite zu stehen. In einer großangelegten Opferzeremonie töteten die Männer des Khans Toluins Pferd und bahrten seine Gebeine in einem extra für ihn bestimmten Zelt auf. Tolui war untröstlich, doch er biß die Zähne zusammen und meisterte seinen Kummer. In einer schlaflosen Nacht, als er sich wieder einmal von der einen auf die andere Seite warf, glaubte er sein Pferd lebendig vor sich stehen zu sehen. Es kam ganz nahe zu ihm heran und er streichelte es. »Kannst du nicht die Geister der Ahnen befragen, damit ich weiter bei dir bleiben und dir Gesellschaft leisten kann? Mach doch aus meinen Knochen eine Geige«, sagte das Pferd.

So schlich sich Tolui in der nächsten Nacht heimlich in das Lager des Khans und tauschte die Gebeine seines Ponys unbemerkt aus. Am nächsten Morgen schnitzte er dann aus den Knochen den Kopf seines geliebten Pferdes und setzte ihn oben auf den Geigenhals, wo die Wirbel sind. Er machte aus den Sehnen des Pferds die Saiten und nahm das Haar von seinem wehenden Schweif um die Bogen zu spannen. Und immer wenn er nun seine pferdeköpfige Geige spielte, erinnerte er sich an das herrliche Gefühl, wenn er auf seinem Pferd galoppiert war. Diese Gedanken drückte er nun in seiner Musik aus. Die Geige wurde zur Stimme des Volkes und all die Leute kamen abends nach der Arbeit, um zuzuhören, wenn er spielte. Und so ist die pferdeköpfige Geige entstanden.

Obgleich später viele **Dwútschin**, die zauberkundigen Meistersänger der Tegaren, machtvolle Geigen herstellten, erreichte doch kein Instrument mehr die Pracht von Toluins Geige. Man sagt, ein kundiger Sänger wäre auf dieser Geige in der Lage, den Freunden Verzückung und Mut zu spenden, während er seinen Feinden Grauen und Angst heraufbeschwören könne!



Das Tal der goldbehütenden Greifen

Aus verständlichen Gründen spielt der Tod im Leben der Tegaren eine wichtige Rolle. Es gilt der Leitsatz: „*Wie man stirbt, so wird man leben*“, was bedeutet, daß der den Heldentod sterbende Krieger in der nächsten Welt die höchste Ehre erfahren wird. Da die Tegaren auf *Myrkgard* ein nahezu ausschließlich nomadenhaftes Leben führen, ist es nur logisch, daß monumentale Gräberfelder den wichtigsten Bezugspunkt zur eigenen Vergangenheit, zu den eigenen Ahnen und zur Gemeinschaft mit anderen darstellen.

Deshalb errichteten sie zumeist in abgelegenen Tälern großflächige **Kurgane** - mächtige Grabhügel. Im Tal der goldbehüteten Greifen erheben sich beispielsweise über Eintausend Grabkurgane wie kleine Pyramiden aus der Steppe, die wie eine Perlenschnur hintereinander aufgereiht wirken. Im folgenden soll nun exemplarisch ein Grabhügel eines verblichenen Khans beschrieben werden. Dies soll der



Spielleitung als Anregung dienen, weitere Grabhügel zu entwerfen, die für die Abenteurer die unterschiedlichsten Schätze und Überraschungen bieten können. Im abschließenden Boxentext werden noch die Besonderheiten der Gräberfelder auf *Myrkgard* erläutert.

Der Kurgan weist einen Durchmesser von 80 m auf, besitzt eine Höhe von 2 m und wurde aus großen Steinplatten aufgeschichtet. Arbeitet man sich zum Kern hindurch, stößt man auf eine aus Holzbalken gezimmerte Grabkammer.

Dicht an dicht liegen dort 14 Pferdeskelette mit bronzenem Zaumzeug und Goldverzierungen für Schweif und Mähne. Besonders hervorzuheben ist dabei ein Konus aus Goldblech, den ein Greifenkopf bekrönt und an dessen drei Seiten goldene Hirsche befestigt wurden. Obgleich sich auch hier schon kostbare Grabbeigaben finden, warten die eigentlichen Kostbarkeiten in der echten Grabkammer des Khans, die zur Verwirrung möglicher Grabräuber am Rande des Kurgan errichtet wurde.

Die doppelwandige Bohlenkonstruktion ist wie ein Blockhaus mit großer Sorgfalt bearbeitet und mit schwarzen und roten Tüchern ausgeschlagen.

Die beiden Verstorbenen, ein Mann und eine Frau, tragen eine Art Kaftan, auf den Tausende kleiner Pantherfiguren so aufgenäht sind, daß sie flügelartige Muster bilden. Der Mann besitzt ferner einen ca. 2 kg schweren Halsring aus Gold, der umlaufend mit unzähligen Greifenfiguren so ziseliert wurde, daß die Tiere ineinander verschränkt den Ring bilden. Hinter und unter dem Kopf finden sich fünf plattenförmige Tierfiguren aus Gold mit Emaileinlagen (vier Pferde und ein Greif), die auf dem Kopfputz des Verstorbenen befestigt sind. Seine Stiefel wurden mit Tausenden Goldperlchen verziert und enden in breiten, goldenen Stulpen. Zu seiner Bewaffnung gehören ein eiserner Dolch mit goldenem Riemenschmuck, eine vergoldete Streitaxt sowie ein goldener Köcher mit Pfeilen, deren hölzerne Schäfte rot und schwarz bemalt wurden, während die eisernen Pfeilspitzen vergoldet sind. Am Gürtel des Mannes hängt an einer fein gearbeiteten Fuchsschwanzkette ein goldener Miniaturkessel, ebenfalls greifenverziert. An der linken Seite des Verstorbenen liegt ein goldener Köcher mit Federmuster nebst prächtig gearbeitetem Bogen. Links vom Kopf und oberhalb des Köchers findet sich noch ein kleiner runder Bronzespiegel.

Am Kopfputz der Frau erkennt man ebenfalls goldene Greifenplatten. Hinzu kommen ein Paar goldener Nadeln, deren Schäfte ringsum im Tierstil verziert und von vorzüglich gearbeiteten Greifenfiguren bekrönt sind. Das Obergewand der Frau ist ähnlich wie das des Mannes verziert, wobei sich vorne im Brustbereich noch zahllose kleine Perlen aus Granat, Malachit und Gold befinden. Hinzu treten zwei goldene Ohrringe. Das Schuhwerk schmükken ein Goldband sowie Tausende winziger Goldperlchen. Neben den beiden Särgen steht ein kleiner Tisch angefüllt mit Bernsteinperlen, einer Holztasse mit goldenem Griff, einem goldenen Kamm mit hölzernen Zähnen sowie einem Haufen wilder Pistazien, Hanf- bzw. Mohnsamen, in dem u.a. ein greifenverzierter Goldpektoral steckt. In den Ecken des Raumes stehen vier protzige Greifenstatuen aus glänzendem Speckstein.

Natürlich haben die tegarischen Schamanen Vorsorge getroffen, daß die Ruhe der Toten nicht gestört und ihre Grabbeigaben nicht geplündert werden. Da an diesen heiligen Stätten der Zugang in die Geisterwelt nahe ist, haben die Schamanen jenes Stammes vier Wächterstatuen hinterlassen. Bei einem Eindringen in die Grabkammer verwandeln sich diese in vier Geistergreifen, die die Grabräuber unbarmherzig angreifen und verfolgen. Überhaupt wachen über das gesamte Tal zumeist mächtige Geistergreife, welche dem Ort auch ihren Namen gegeben haben. Die in dieser Gegend lebenden Te-

Im Kampf gegen die dunklen Geister

Im heutigen *Myrkgard* sind die Gräberfelder der trostloseste und gefährlichste Ort in der ganzen Steppe. Wo die Schamanen früher Trost und Rat in der Anrufung ihrer Ahnen fanden, existiert hier nur noch der blanke Wahnsinn. Nach der Öffnung der Tore zur Geisterwelt und dem Riß im magischen Gefüge, haben sich die Grenzen zwischen *Myrkgard* und der Geisterwelt überlagert. Ein dunkler, dämonischer Geist liegt über diesen Stätten, der alles Leben aufzufressen droht. Die gewaltigen Naturkatastrophen, die die ganze Steppe heimsuchen, nehmen hier ihren Ausgangspunkt. Die Gegend wird von zahllosen Geisterwesen durchstreift, die jegliche Orientierung verloren haben und Jagd auf alles Lebende machen. Der Himmel hat sich schwarz gefärbt und die Dunkelheit am Firmament wird nur durch gewaltige Blitzschläge kurzfristig erhellt. Über den Gräberfeldern liegt eine dräuende Finsternis - die Tore zur Geisterwelt - die alles Leben in sich aufzusaugen scheint und von der aus faulige Dämpfe bis weit in die Ebenen der Steppe getragen werden und das Land allmählich verdorren und verwüsten. Nur die mächtigsten Schamanen wagen sich im Schutze heldenhafter Krieger hierher, um Wege zu finden, den schleichenden Verfall ihrer Heimat zu stoppen.

garen pflegen eine innige Beziehung zu jenen seltenen Tieren und den tapfersten Kriegern ist es sogar vergönnt, auf einem Greifen in die Schlacht zu reiten!

Geisterwesen und andere verderbte Kreaturen

Prinzipiell kann man in der Steppe auf die unterschiedlichsten Kreaturen und Geistererscheinungen treffen. Im folgen sollen exemplarisch drei typische „Bewohner" vorgestellt werden.

Der Mund der Steppe (Untote Grad 9)

50 LP	- AP		
Gw80	St90	B18	**OR**
Abwehr+16	Resistenz+18/18/18		

Angriff: Berührung+11 (*Kraft entziehen*)
Zaubern+18: *Macht über Menschen*
Bes.: nur mit magischen Waffen zu treffen

Und so trug es sich einst zu, daß ein fünfzehnjähriger Junge namens Tarwaa gar fürchterlich von bösartigen Krankheitsdämonen heimgesucht wurde, die seinen Körper schwächten, so daß er das Tempo seiner Sippe auf dem Weg durch die Steppe nicht mehr mithalten konnte und völlig entkräftet liegen blieb. Als er das Bewußtsein verlor, verließ seine Seele seinen Körper und kam zu dem Khan der Hölle. Der Khan der Hölle wunderte sich sehr, als er die Seele sah und fragte:

„Warum bist du hergekommen, wo doch dein Körper noch gar nicht tot ist?" „Weil sie meinen Körper schon für tot hielten, haben sie ihn zurückgelassen," sagte die Seele, „Daher habe ich nicht länger gewartet, sondern bin gleich hierher gekommen." Weil der Gehorsam und die Geduld der Seele dem Khan der Hölle gefielen, sprach er: „Deine Zeit ist noch nicht gekommen. Kehre also zu deinem Leuten zurück! Bevor du aber gehst, darfst du dir etwas von mir wünschen!"

Und damit führte er die Seele durch die Hölle. Dort gab es all die unzähligen Dinge, die einem Menschen in seinem Leben begegnen konnten: Reichtum, Glück und Zufriedenheit, Kummer und Leid, Vergnügen und Freude, Lieder und Musik, Tanz, Sagen und Legenden. Die Seele Tarwaas sah sich alles an und bat schließlich darum, daß ihm das Wissen um die Sagen und Legenden gegeben würden. Der Khan der Hölle überreicht es ihm und schickte ihn dann wieder auf die Erde zurück.

Die Seele lief zurück zu ihrem Körper, aus dem mittlerweile alles Leben gewichen war, eine Krähe hatte ihm bereits die Augen ausgehackt. Die Seele war sehr traurig, als sie den Körper, in dem sie geboren worden war, so sah. Aber sie traute sich nicht, den Befehl des Khans der Hölle nicht zu befolgen und so blieb ihr nichts anderes übrig, als in ihren Körper zu schlüpfen.

Danach führte der blinde Tarwaa ein langes Leben und kannte die Magie und die Geschichten, die es auf der Welt gibt, ganz genau. Obwohl er blind war, konnte er doch sehen, was in der Zukunft geschehen würde. Er wanderte quer durch die Steppe, erzählte Märchen und Legenden und unterrichtete durch sie die Menschen.

Die in ihrem untoten Leib gefangene Seele streift nun schon seit Jahrhunderten durch die Ebenen der Steppe. Durch das Öffnen der Geistertore wurde in Tarwaa aber eine unstillbare Sehnsucht nach der Geisterwelt geweckt, die ihn im Laufe der Zeit an den Rand des Wahnsinns gebracht hat. Sein ganzes Bestreben ist nur noch darauf gerichtet, Geschichten anzusammeln, um einen Weg zu finden, in die Gefilde der Ahnen eingehen zu können. So wandelt er rastlos umher und befällt alle lebenden Wesen, um sie gewaltsam ihrer Geschichten zu rauben. Seit dieser Zeit gleicht sein Aussehen immer mehr einem wandelnden Leichnam, sein Körper besteht nur noch aus Sehnen, Knochen und einer straff darüber gespannten lederartigen Haut. Seine Berührung wirkt wie der Zauber *Kraft entziehen*.

Die Kohorte der Verfluchten (Geisterwesen Grad 4)

LP -	**AP** 4W6+9		
Gw60	St*	B24	*R
Abwehr+13	Resistenz+18/18/18		

Angriff: Berührung+8 (1W6 & 1 LP)
Bes.: nur mit magischen Waffen zu treffen

Hierbei handelt es sich um die umherwandelnden Seelen valianischer Söldner, die nach einer Schlacht nicht Erlösung finden konnten, sondern weiter an *Myrkgard* gebunden sind. Ihr Aussehen gleicht dem





durchscheinenden Abbild der lebenden Person. Ihr Auftauchen erscheint völlig willkürlich. Berichten zufolge kündigt ein leichtes Flackern in der Luft die Geistererscheinung an, dann ist es aber auch schon zu spät und man befindet sich inmitten der marschierenden Geisterarmee. Solange man aber in der Rotte mitmarschiert, sei man vor dem Übergriff der Geister sicher, wehe dem aber, der die Linien verläßt. Mit wutverzerrten Fratzen stürzen sich die feinstofflichen Geister auf den vermeintlichen Deserteur und ruhen nicht eher, bis er tot im Staub der Steppe ruht. Niemand weiß, wodurch die Geistererscheinung hervorgerufen wird und wie lange sie anhält ...

Todeswurm (Grad 7)

LP 3W6+3	**AP** 7W6+15		
Gw70	St70	B14	**LR**
Abwehr+14	Resistenz+13/15/13		

Angriff: Säurespritzer+9 (5W6 LP&AP), Raufen+7 (1W6–2)
»Zaubern+18«: *Blitze schleudern* (5m Umkreis; 2W6 AP & 2 LP bzw. 1 AP, wenn WW:Resistenz gelingt)

Der Todeswurm stellt eine sehr gefährliche Kreatur dar. Wie der Name schon verrät, lebt diese Kreatur unter dem verbrannten Ascheboden der Steppe. Die Einheimischen beschreiben ihn als fettes, leuchtend rotes und schlangenähnliches Tier, dessen Größe von vier bis acht Fuß reicht. Der Todeswurm wird, wie man schon ahnen kann, unter den Tegaren sehr gefürchtet. Schon das bloße Erwähnen seines Namens sehen viele als Unglücksbote. Man erzählt, daß der Wurm ein tödliches Gift versprühen oder ebenfalls tödliche, elektrische Stromschläge schleudern könne, und dies beides sogar über eine Distanz von mehreren Fuß. Vergraben in der ascheüberzogen Ödnis taucht der Wurm unvermittelt auf und kann einen Mann, ein Pferd, sogar ein Kamel auf der Stelle töten. Tegarische Kundschafter berichten, daß der Wurm eine Säure versprühe, die alles gelb verfärben und korrodieren ließe. In der Tat spielt die Farbe Gelb bei dem Todeswurm eine große Rolle, denn diese Farbe ist es, die den Wurm anlockt. So erklärt sich der Tod des jüngsten Sohnes des derzeitigen Altan Khans, der eine Spielzeugkiste besaß, die wegen ihrer gelben Farbe zu seinem Verhängnis wurde. Der Todeswurm kroch, angelockt von einem schönen Gelb, hinein und tötete den Jungen auf der Stelle, als dieser versuchte die Kreatur zu berühren. Der Körper des Wurmes ist mit zahlreichen Blasen übersäht, die er bis zum Platzen anschwellen lassen kann, woraufhin er sein tödliches Gift verspritzt. Da er allerdings 24 Stunden benötigt, um neues Gift zu produzieren, setzt er dies gewöhnlich nur in Notfällen ein.

Im Dienste Ihrer Majestäten - das Zweikronenreich

von Jörn Schridde



Die Macht im Norden

Sie waren laut, abergläubisch, derb, feierten dauernd, überfielen auf brutalste Weise friedliche Küstenstreifen und trieben Handel. Man wußte einfach nie, ob dieser Drakar da am Horizont auf Vidhingfahrt oder geschäftlich unterwegs war. Und der Humor der Zwerge aus Dvarheim war der mieseste in der bekannten Welt.

Nun haben sie eine hochgerüstete Flotte und gehen in Werkstätten und Manufakturen den Gesetzen der Natur auf den Grund. Sie sind Meister der Diplomatie und der Organisation und betreiben einen äußert effizienten Geheimdienst, die **Forsetimen** (auch zuständig bei der Aufklärung von Verbrechen). Sie helfen allen Feinden des Imperiums. Aber Vidhingfahrt und Handel sind für die Krieger des Nordens immer noch zwei Seiten derselben Medaille. Die Tatsache, das jedes versenkte valianische Schiff, jede zerstörte Seemeisterstätte und jeder befreite Sklave in fürchterlich übertriebenen Geschichten während ausufernden Saufereien breitgetreten wird, läßt erahnen, das diese Menschen, Zwerge und Gnome noch immer waschechte Waelinger sind. Und an der Qualität des zwergischen Humors hat sich wirklich nichts geändert.

Die geographische Karte des Landes ist im großen und ganzen dieselbe geblieben. Natürlich sind hier und da neue Städte, Häfen und Orte besonderer Bedeutung entstanden. Das Zweikronenreich ist aber immer noch unser geliebtes Waeland, nur wärmer und mit einer für diese Welt hoch entwickelten Technik (vgl. Schweden/England um 1600). Der Grund für diesen Fortschritt lag in dem äußeren Zwang, sich auf magielose Weise gegen das Valianische Imperium schützen zu können. Gegenwärtig wird das vereinigte Königreich von Dvarheim und Waeland, das Zweikronenreich, von Zwergenkönig **Brok** und der waelischen „Roten Königin" **Thora** regiert.

Das Zweikronenreich ist ein nicht zu unterschätzender Gegner Valians. Der wagemutigste Freibeuter der Roten Königin, Jarl **Freki Drakarstani**, wird von den geplagten Valianer „der Drachen" genannt, und fährt auf einem 100-Tonnen-Schiff mit 18 Geschützen zur See. Die Waelinger halten der scheinbar übermächtigen Zaubermacht der Seemeister hoch entwickelte Technik und einen wirkungsvollen Geheimdienst entgegen, und sie wanken nicht. Es ist der menschlichen Königin Thora und dem zwergischen König Brok klar, das diese Technik nur schwerlich dem Feind vorenthalten werden kann. So gut es geht, wird das natürlich versucht. Ist beispielsweise ein Schiff nicht mehr zu retten, wird es eher mitsamt den wertvollen Geschützen versenkt, als dem Feind überlassen zu werden (Seeleute helfen schließlich Schiffbrüchigen; Seemeister hin oder her). Die Waelinger oder Kroners, wie sie sich selbst nennen, unterstützen zwar mit ihnen befreundete Reiche nach Kräften, aber sie handeln nicht mit ihren Erfindungen und Errungenschaften, um dem Imperium so wenig Hintertürchen wie möglich zu lassen. Dennoch: aufgrund wechselseitiger Spionage kann es vorkommen, daß sich ein Agent des Geheimen Dienstes Ihrer Majestäten und ein Spion des Valianischen Imperiums in Ausbildung und Ausrüstung nicht sonderlich unterscheiden.

Wie alles begann

Um 1630 nL, mit dem Ende der sogenannten Götterkriege, begann sich das Klima im Norden zu ändern. Vom Zugriff des EISes befreit, verschwanden in den folgenden Jahrhunderten die gewaltigen Eismassen und gaben die ursprünglichen Lande im Norden wieder frei. In Waeland führte Wyrds Letzte Rune zu einer gravierenden kulturellen Änderung: Dem Ende jeglicher Magie in einem Bereich von 1000 Kilometern Durchmesser - dem Kreis. Von den Waelingern wurden viele Zauber aufgrund ihrer



Abneigung gegen den Seid nie angewandt. Jedoch gab es immer findige Leute, die, zuweilen ohne es zu ahnen, praktizierbare Entsprechungen zu den im Rest der Welt bekannten Zaubern ersonnen.

Nach dem Ende der Götterkriege wurde die Notwendigkeit deutlich, neue Maßnahmen zum Schutz der jetzt magielosen Region zu treffen. Schmerzlich wurden Kampf- und unterstützende Magie von den Zwergen aus Dvarheim vermißt, die auch nicht mehr zu ihren Göttern sprechen konnten. Neue Fertigkeiten, teilweise als Ersatz für die nicht länger zu Verfügung stehende Magie, wurden entwickelt. Oder sie wurden aus anderen Ländern von jenen im Verborgenen Reisenden „importiert", die später Forsetimen genannt wurden und den Geheimdienst Ihrer Majestäten bildeten.

Bekannte Fertigkeiten wurden an die neuen Begebenheiten angepaßt und weiterentwickelt. Neue Waffen und Rüstungen wurden auf Drängen der Aeglier von gnomischen und zwergischen Meistern erdacht. Ebenso wurde die Kunst des Schiffsbaus einer massiven Erneuerung unterzogen und quasi revolutioniert. Schnelle, wendige Drakare mußten es mit Schwarzen Galeeren aufnehmen oder ihnen zumindest widerstehen können.

So unwegsam die Küsten des Zweikronereiches sein mögen, es wurde nicht ausgeschlossen, daß eine valianische Einheit es doch irgendwie schaffen würde, z.B. am Trinkhorn anzulanden. An allen möglichen (und an den unmöglichen) Orten mußten Türme, Wälle und Garnisonsgebäude gebaut werden können. Tunnel mußten schnellen und heimlichen Transport ermöglichen. Künstliche Riffs in den waelischen Gewässern sollten feindlichen Schiffen die Weiterfahrt unmöglich machen. Es entstanden riesige Werften und Schulen für technische Errungenschaften.

Als die erste Schwarze Galeere in der Wiksee aus unerfindlichen Gründen Schiffbruch erlitt und die nächste auf offener See zum Abdrehen gezwungen wurde, war es mit der Überheblichkeit der Valianer vorbei. Innerhalb von 200 Jahren schweißte die Bedrohung durch das dunkle Imperium Menschen und Zwerge zusammen. Den ihnen zugeschriebenen Charakterzügen Trinkfestigkeit, Kampfeslust und Kaperdrang wurden Wissensdurst, Cleverneß und eine gehörige Portion Wut hinzugefügt. Ihre Borniertheit haben die Waelinger allerdings bis heute nicht ablegen können.

Der Westen
(Einhornwald bis Trinkhorn, gesamte Westküste, Jokulsund, Kedirbucht)

Entlang der gefährlichen Buchten der Westküste wurden Leuchttürme errichtet. Seewärts warnen und lotsen die Wächter dort befreundete Schiffe, landeinwärts melden sie ebenfalls durch Lichtzeichen über die Waelingsee kommende feindliche Schiffe. An jedem Turm ist auch eine Geschützstellung zu finden. In **Usegorm** (nun: 23.000 Einwohner) finden sich viele Türme und Rampen, die Ausländern mehr als seltsam vorkommen müssen. Von den hohen Türmen wird mit Hilfe von Fernrohren die Waelingsee bis hin zum Horizont überwacht.

Isgard hat jetzt 16.000 Einwohner und einen gut befestigten Hafen, über den man den Kanal erreicht, der weiter ins Landesinnere führt. Die godrischen Schiffe Isgards befahren die Kedirbucht. Zentrum der Stadt ist immer noch ein Heiligtum. Allerdings wird hier jetzt Wyrd geehrt, nicht mehr Fjörgynn. Regelmäßig steuern Schiffe von Boras aus die clanngadarnische Küste an. Dort unterhalten die Waelinger in versteckten Buchten und Grotten Häfen und Lager, in denen sich Händler ausrüsten können. Jeder Hof und jede Siedlung zwischen Trinkhorn und Usegorm stellt die Besatzungen für die in den Steilküsten verborgenen Geschützstellungen.

Der Südwesten und Süden
(Riesenberge, Turmwald, Windland, Hügelland und die Inseln)

Irgendwo an der Südküste des Windlands entstand vor etwa 400 Jahren eine neue Binge: **Turin-dum**. Die meisten Zwerge kennen ihren Namen, wissen aber nicht, wo genau sie liegt. Benannt ist sie nach dem während des Krieges gegen die Verräter und den sich anschließenden verheerenden Götterkriegen herrschenden König unter dem Berge, Turin Schädelspalter (auch „Turin Meistertod"). Die Binge liegt tief unten in den weitauslaufenden Adern des Skessafjöll-Massivs und stellt die geheime Waffenschmiede des Zweikronenreiches dar. Ob der wenigen, nie nachgewiesenen Berichte von Zwergen, die schon einmal dort gewesen sein wollen, wird sie auch die *unsichtbare Stadt* genannt.

Zwergische Tunnel führen von Turin-dum nach Runsgard, dem größten Kriegshafen des Reiches.

Von dort führen weitere über Dramur und die kleineren, dazwischen liegenden Inseln nach Svikar. Diese Tunnel bilden ein Hauptziel valianischer Saboteure. Unterstützt von godrischen Ideen und aeglischen Muskeln schufen zwergische und gnomische Baumeister diese schnelle und sichere Verbindung nach Svikar, der Insel, deren Südspitze nicht mehr innerhalb des schützenden Kreises liegt.

Scarpa ist wesentlich größer als auf *Ljosgard* und eher eine Festung denn eine Stadt, die Reisende besuchen würden. Scarpa ist die einzige Stadt des Zweikronenreiches, die hochmagische Sicherungen ihr eigen nennt. Hier ist ein großer Teil der mittels Magie kämpfenden Truppen des Reiches stationiert. Die Entscheidung der Kroners, nach den Folgen des Krieges gegen die Verräter nicht auf magische Ausbildung im Ausland zu verzichten, machte sich bezahlt, denn auf Svikar kann sie eingesetzt werden. Noch immer gilt die Insel als strategisch wichtigster Ort des Reiches.

Runsgard ist der Heimathafen der Kriegsflotte des Zweikronenreiches und mit etwa 35.000 Einwohnern mehr als fünfmal so groß wie ihre Schwesterstadt auf *Ljosgard*. Die Drakare der waelischen Flotte kreuzen in der Waelingsee, dem nördlichen Meer der Fünf Winde und besonders in der Meerenge zwischen Svikar und der valianischen Provinz Askiar. Sind sie mal nicht auf Patrouillenfahrt, halten sie sich zwischen den Inseln Svikar und den Geschwistern Dramur und Geafr auf. Imperiale Spähschiffe zählen regelmäßig die Drakare Schiffe, um die Anzahl der sich zwischen den Inseln verbergenden Boote abschätzen zu können. Handelsschiffe können nicht vom Meer der Fünf Winde in den Jokulsund fahren und steuern eher die Wyrdsee an. Nur selten führen Lotsenschiffe Frachter durch den Gylfurfjord.

Das Kernland
(Skessjafjöll und Donnerebene)

Aufgrund der Erwärmung nach dem Krieg gegen die Verräter und dem Verschwinden des EISes werden Jahreszeiten schon weit über dem Hochland wahrgenommen. Es gibt eine viel stärkere Schneeschmelze.

Im Skessafjöll und an seinen Ausläufern sind die unzähligen Kanäle und Dämme mit den dahinter liegenden Stauseen zu sehen, angelegt von zwergischen und gnomischen Technikern, mit derer Hilfe sich das Zweikronenreich die ungeheure Wasserkraft zu Nutze gemacht hat. Die Idee für das Stauen des Wassers kam ihnen durch den Tränensee. Die Zwerge entdeckten ihn nach dem Ende der Götterkriege. Sein Entstehen ist ihnen immer noch ein Rätsel.

Innerhalb von zweihundert Jahren trieben die Zwerge einen unterirdischen Kanal durch die Adern Sekeramassjolmarans, des Skessafjölls, durch den Schiffe von der Wyrdsee in die Kedirbucht fahren können. Daß der Kanal Iggrgard und Isgard tatsächlich miteinander verbindet, vermuten vielleicht die cleversten Agenten des Imperiums, aber sie konnten es bisher nicht belegen. Selbst für die meisten Waelinger liegen landeinwärts hinter den beiden Städten nur große Häfen, in denen sich Schiffe vor stürmischer See schützen, Lager mit Waren aus aller Welt und kleinere Werften.

Die Binge **Dvarheim** ist die zweite Hauptstadt des Zweikronenreiches. Viele Waelinger glauben, das von dort aus jeder Ort im Gebirge erreicht werden kann. Das Skessafjöll besteht aus drei Gebirgen. Die Trollbergen liegen im Süden mit Fjörgynn als höchsten Gipfel. Die Schädelberge im Norden beginnen bei Dvarheim, Vidar ist der höchste Berg des gesamten Gebirges. Dazwischen liegen die Höllenberge. In die Flanke ihres höchsten Gipfels Asvargr schnitt Wyrd ihre Letzte Rune. Zu keiner Zeit hat man freie Sicht auf diesen Berg. „Die Rune hat ihr eigenes Wetter", heißt es. Nebel und Stürme verhindern einen sonst möglichen Aufstieg, doch, wie sich noch zeigen wird, nicht nur das …

Der Osten
(alle Küsten in der Wyrdsee südlich der Bernsteinbucht, moravische Halbinsel)

Iggrgard hat nun gut 64.000 Einwohner und ist die eine Hauptstadt des Zweikronenreiches. Interessant ist hier zudem das Königliche meeresbiologische Institut sowie die Nautische Akademie. Hier werden Ingenieure, Seeoffiziere und die Seewölfe ausgebildet (auch wenn es immer noch hart ist, aeglischen und fredischen Kadetten Taktik einzubleuen).

Drakargard hat jetzt über 40.000 Einwohner und ist die offizielle Waffenschmiede des Reiches. Die





Zufahrten zur Wyrdsee durch das Gewässer des Falgösjurd und zwischen den Inseln Inanyn, Nattormur, Niteidret, Esteidred und Isgrim sowie dem Kjulfjord halten böse Überraschungen für fremde Schiffe bereit. Unter der Wasseroberfläche lauern künstliche Riffs, die Schiffe mit großem Tiefengang stoppen. Es gibt Valianer, die glauben, das es da noch mehr gibt: im Wasser gespannte Ketten, versteckte Geschützstellungen an den Küsten der Inseln, Kampfschwimmer und seltsame, die Segel zerfetzende Vogelschwärme. Sicher ist, das befreundete Segler immer von einem Lotsenschiff in die Wyrdsee geführt wird. Ein aranischer Kauffahrer sagte einmal: „Ich bin in meinem Leben dreizehn mal nach Iggrgard gefahren. Aber, ich schwöre bei meinen Göttern, ich habe noch keine Route zweimal genommen. Weder raus noch rein!"

Moravods Küsten stellen eine besondere Grenze dar. Der Geheimdienst Ihrer Majestäten versucht, viele Agenten in das valianische Protektorat einzuschleusen, genauso wie es das Imperium von hier versucht - nur in die andere Richtung.

Der Norden
(Fenn, Drachenwald, Hohes Holz, Skelfurd, Bernsteinebene, Wolfsebene)

In **Isarjud** findet man die verwegensten Kämpfer des Zweikronenreiches: wagemutige Gnome! Mit ihren erst jüngst entwickelten Heißluftballons starten sie auf und verlassen manchmal auch den Kreis. Wenn sie dann über der nördlichen Tundra fliegen, sind sie möglichen Angriffen valianischer Zauberer, beschworener Flugwesen und Armbrustbolzen valianischer Truppen relativ schutzlos ausgeliefert, zumal die Ballons noch nicht besonders entwickelt, und die Steuerung ausgesprochen schwierig ist. Doch das Zweikronenreich setzt auf diese Ballons und hofft eines Tages, eine regelrechte Luftflotte zu haben. Aber zur Zeit ist alles gerade mal aus dem Experimentierstadium heraus und die Flüge sind nichts weiter als Testflüge einiger mutiger Gnomenerfinder.

Utorjud und **Jorwald** wurden zu stark befestigten veidarischen Garnisonstädten. Wie in jeder anderen Stadt und Siedlung des Zweikronenreiches, kann man auch in Jorwald und Utorjud jene unscheinbar wirkenden Reisenden treffen, die sich die Bevölkerung genau ansehen. Sie sind es, die dafür sorgen, das begabte junge Waelinger von einem Tag auf den anderen wegen eines verlockenden Angebotes den Arbeitsplatz oder das Tagwerk wechseln. Viele träumen tatsächlich davon, von solchen „Kopfjägern" entdeckt zu werden, um in den Genuß einer magischen Ausbildung in den Zaubererschulen Arans oder in anderen mit dem Zweikronenreich verbündeten Reichen jenseits des Kreises zu kommen. Die z.B. einst in Jorwald und Utorjud rekrutierten Adepten werden oft nach ihrer Ausbildung auch wieder hier, an der nördlichen Grenze des Reiches und somit in vertrauter Umgebung eingesetzt. Aber die Begabtesten kehren nicht mehr in die Heimat zurück, sondern treten in den Geheimdienst Ihrer Majestäten selbst ein.

Die Kämpfer in den beiden Städten haben mehrere Aufgaben. Zunächst einmal sollen sie die Handelsroute sichern, die zwischen Clanngadarn über die Tegarischen Steppe nach Aran verläuft. Von der Hafenstadt Jorwald laufen täglich Schiffe der Godren in Richtung clanngadarnischer Küste aus. Das hauptsächlich von Veidaren bevölkerte Utorjud übernimmt den Geleitschutz der aus Westen kommenden Karawanen ins Läina-Land. Dort werden sie dann von den Steppenvölkern abgelöst oder übernehmen aus Osten kommende Händler bis an die Grenze von Aran. Weiterhin müssen die Krieger aus Jorwald und Utorjud die beiden wichtigen befestigten Straßen schützen. Die westliche führt von Jorwald durch Dyrdjurd (der ehemalige Fenn; er ist nun eine einzige Geröllwüste) nach Kverkajurd. Durch das Wegtauen des Eises hat der Fenn lange verborgene Geheimnisse preisgegeben, was immer wieder Gelehrte, Schatzsucher und anderes abenteuerlustiges Gesindel anlockt. Die östliche Straße verbindet Utorjurd mit Isarjud, spaltet sich dort und führt dann weiter nach Friedborg und Jarnigard.

Schließlich ist die wichtigste Aufgabe der beiden Bastionen der Schutz des Zweikronenreiches gegen einen möglichen Angriff aus dem Norden. Zu diesem Zweck liegen entlang des Kreises in Tagesabständen kleinere Garnisonen und Forts. Sie bilden einen Gürtel, der von Jorwald über Utorjud bis in die Wolsebene reicht und erst auf der Höhe von Skadre Hulde endet. Auch auf *Myrkgard* ist die Siedlung **Skadre Hulde** ein Militärlager der Freden (mit über 15.000 Einwohnern nur 15 mal größer als auf *Ljosgard*).

Die beiden größten Werften des Reiches liegen in **Jarnigard** und **Friedborg**. Das Grab des Wargar

(siehe *Göttliches Spiel*) ist niemals entdeckt worden. Vielleicht liegt es immer noch in der Issee. Allerdings gewährt kein Eis mehr einen einigermaßen einfachen Zugang: Man müßte tauchen.

In der Tundra nördlich des Kreises unterhält das Zweikronenreich eine Strafgarnison. Zusätzlich gibt es viele verlassene oder zerstörte Kastelle, die Einsiedler bewohnen oder von Karawanen als nächtlicher Unterschlupf genutzt werden.

Die kalten Krieger

Im Zweikronenreich leben die bekannten vier waelischen Stämme, sowie die Zwerge, die Berggnome und die Eiselfen. Die Waelinger organisierten sich nach den Götterkriegen neu. Handwerker zogen zu den Baustellen in den Siedlungen, Dämmen und Werften, auf denen sie gebraucht wurden. Die ersten Erfinder bekamen ihre Aufträge, weswegen Forschungseinrichtungen an den unmöglichsten Orten entstanden. Zusätzlich zog es die Menschen in den Schutz von Wyrds Kreis. Die Folge all dessen war eine Landflucht. Eine ganze Familie Aeglier kann man genauso in Jorwald antreffen wie ein Rudel Veidaren in Runsgard. Die Bevölkerung hat sich mehr vermischt und lebt nicht mehr ausschließlich in ihren angestammten Gebieten. Die Städte werden aber nach wie vor von den Sippen- und Stammesältesten regiert, die jedoch alle aus schierer Notwendigkeit den beiden Kronen die Treue geschworen haben.

Die Aeglier

Der waschechte Aeglier stammt noch immer aus dem südlichen Hochland und von den Inseln. Sie stellen die Schiffbauer und Ökologen des Zweikronenreiches, sowie die gefürchteten Seewölfe: Kapitäne, Navigatoren und Seesoldaten. Ein gewisser Grad an Disziplin konnte ihnen tatsächlich eingedrillt werden.

Ein Aeglier sagte einmal: „Wir nähern uns mit Disziplin und Taktik dem feindlichen Schiff, was zugegebenermaßen weniger Spaß macht als früher, aber wir können an Deck des feindlichen Schiffes immer noch zu rasenden Wildsauen werden, akademische Nahkampfausbildung hin oder her. Ich vergesse sowieso *immer* alles, was ich gelernt habe, sehe ich einen Valianer in Reichweite meiner Bartaxt."

Auch wenn die alten Götter keine Macht mehr haben, so gibt es immer noch einige Waelinger, die deren Namen nicht vergessen haben. Asvargr ist den kämpfenden Aegliern durchaus ein Begriff, nicht zuletzt weil der höchste Gipfel der Höllenberge nach ihm bemannt ist.

Der legendäre Markunr Hall Bjarnison wußte, wie er seine Leute von den Vorzügen moderner Angriffsführung überzeugen konnte. Er ließ damals zwei Drakare bemannen. Der *Drachenzahn* sollte mit den 150 wildesten Aegliern an Bord eine Schwarze Galeere auf die althergebrachte Weise angreifen: ein, zwei Heckmanöver, mittschiffs gehen, aufentern und alles erschlagen, was nicht fließend *Waelska* spricht. Mit dem anderen Boot, dem *Weißen Bären*, ging ein kompletter Jahrgang der Nautischen Akademie auf Kaperfahrt. Die ausgebildete Enterführer, Scharfschützen und Geschützmeister waren mit Vorderladern, Armbrüsten, 12-Pfündern und Bartäxten bewaffnet. Beide Besatzungen erreichten ihr Ziel. Aber der *Drachenzahn* war nach einer Minute nur noch Treibholz, der *Weiße Bär* hingegen konnte mit seiner geballten Feuermacht unter großen Verlusten die Valianer zum Abdrehen zwingen. Zum ersten Mal hatte eine Schwarze Galeere ein Seegefecht nicht als Sieger verlassen und mehr als nur ein Haufen Mannen von der *Drachenzahn* konnte sogar lebend aus dem Wasser geborgen werden. Es war ein großer Tag zum Sterben!

Die Vidhingfahrt gibt es immer noch. Die Ziele sind heutzutage eigentlich immer strategischer Natur (einen Frachter, der nicht immer zwingend aus dem Imperium kommen muß, hochzunehmen, gilt zumindest unter Aegliern als strategisch). Es kommt nur noch selten vor, daß ein Schiff nach Süden segelt, nur um irgendwo fette Beute zu machen. Natürlich hat kein Aeglier wirklich Angst, daß er auf valianischen Truppen stoßen könnte. Die Vorstellung, dabei auf einen Seemeister zu treffen, macht die Sache eher reizvoller. Nein, jeder Kapitän eines Schiffes Ihrer Majestäten weiß um die Gefahr politischer Verstrickungen, welche die Folge eines unüberlegten Überfalls auf das Wochenenddomizil eines Viarchen oder seines Lieblingsschiffes haben könnte. Außerdem ist nie sicher, das befreite Sklaven auch wirklich welche sind und nicht etwa valianische Agenten. Wenn man den großen valianischen Dämon hin und wieder mal sticht, hebt er nur seine Fratze, beschnüffelt das waelische Insekt und legt sich wieder hin. Bei Vidinghfahrten vermeidet der Aeglier, soweit es geht, diesen Dämon ernsthaft zu verärgern.

Das tauchende Schiff

Immer wieder hört man in den rauchgeschwängerten Schänken der Hafenstädte des Zweikronenreiches Geschichten über ein merkwürdiges Ungetüm, das Jagd auf die Valianer macht. Wunderliche Dinge weiß so mancher gestandener Seemann nach dem einen oder anderen Humpen voller Starkbier darüber zu berichten. Aussehen soll es wie ein Ungeheuer aus den alten Sagas, bevor Wyrd ihre Letzte Rune schnitzte. Ganz aus schimmernden Zwergenstahl soll das riesige Ungetüm gebaut sein.

Wäre man ihm nur außerhalb des Kreises begegnet, so hätte man bestimmt nur von einem schrecklichen Kreatur oder gar einer der verhaßten Schwarzen Galeeren der Valianer gesprochen. Aber so mancher in Bedrängnis geratener godrischer Händler berichtet, wie ein Koloß aus Metall plötzlich aus dem Meer auftauchte und mit rasender Geschwindigkeit auf die Feinde zuhielt. Ganze Batterien an Kanonen, so erzählen sie, schossen auf die valianischen Schiffe. Die große metallene Spitze des Konstruktes bohrte sich wie ein Sporn in den Rumpf seiner Gegner, die scharf zulaufende Rückenflosse zerschnitt die Schiffsrümpfe wie Butter, bevor das Konstrukt ebenso rasch in den Fluten versank, aus denen es nur wenige Augenblicke zuvor aufgetaucht war.

Noch nie berichtete jedoch jemand davon, an Bord dieses „tauchenden Schiffes" gewesen zu sein. Nie sah es jemand an Land anlegen. Doch trotzdem geht der Namen des Schiffes **Noatun** von Mund zu Mund und mit Hochachtung spricht man von seinem Kapitän: **Jörd**.

So wurden in den Jahrhunderten aus wilden Einzelkämpfern gebildete, taktisch geschulte und hervorragend ausgerüstete Seewölfe. Und aus aeglischen Bauern, die dem kargen südlichen Hochland Erträge abtrotzten, wurden findige Ökologen, die mit einer Mischung aus Bauernschläue und Wissenschaft (viele besuchten Schulen) die Ernten ergiebiger machten. Sobald jemand bemerkt, das eine junge Aeglierin oder ein junger Aeglier drauf und dran ist, das erste eigene Boot zu bauen, weil sie oder ihn das Fernweh packt, werden sie auf die Nautische Akademie oder zu den fredischen Schulen geschickt und dort gründlich zum Kapitän oder Bootsbauer ausgebildet.

Die Freden

Der Frede an sich lebt auf und nördlich der Wyrdsee. Seine Boote sind ebenso auf den Weltmeeren zuhause und versorgen das Zweikronenreich mit Fisch aus ganz *Myrkgard*. Er entwirft die Festungsanlagen am Zeichentisch, die eine Erstürmung der Küsten des Zweikronenreiches unmöglich machen sollen. Er hat die Wolfsebene fruchtbar gemacht und versorgt das Land mit Korn.

Die Freden haben höchstwichtige Aufgaben, wie man sieht. Sie bauen in den großen Werften in Friedborg und Jarnigard die Schiffe der Flotte des Zweikronenreiches: Skaid, Schnigge, Knorr, Skidder, Karvi und Drakar. Entsprechend viel Verkehr herrscht in der Wyrdsee, die völlig in ihrer Hand ist, und entsprechend hoch sind dort die Sicherheitsvorkehrungen. Allein die Zufahrt ist ein gefährliches Unterfangen, hat man keinen kundigen Freden als Lotsen an Bord.

Die Werften der Freden gleichen Festungen. Wie bei einer riesigen Burg führen hohe Mauen und Türme mit Geschützstellungen um unzählige Lager, Kais, Kräne und Fahrrinnen. Die Hafenzufahrten sind auch unter Wasser gesichert. In der nördlichen Wyrdsee sind riesige, oft 300 Meter langen Flöße auf dem Wasser, die den Freden die Verproviantierung ermöglichen, ohne das die Schiffe die häufig überfüllten Häfen anlaufen müssen. Diese schwimmenden Städte sind mit Ketten an Pfeilern befestigt, können aber auch weggeschleppt werden. Wer wie die Freden die ganze bekannte Welt bereist, der bringt Geschichten, Güter und Wissen mit. Er knüpft Kontakte und hat Freunde und Handelspartner überall.

Ihre Kontaktfreudigkeit sorgte für die Ansiedlung fremder Menschen, Elfen und Zwerge. Um die Wyrdsee findet der staunende Besucher kleine Ansiedlungen von Rawindi, KanThai, Huatlani, Bulugi und Minangpahiter. Jeder kann hier einen Landsmann treffen, und sogar ein Valianer aus Thalassa hat sich hier niedergelassen.

Die Freden stellen folgerichtig die waelischen Seehändler und Erforscher der Meere, jene neugierigen, immer mit dem Schwert bewaffneten Frauen und Männer, die Orte ansteuern, weil es dort ein bestimmtes Gut zu kaufen gibt oder weil eben noch niemand dort war.

Wie die Godren entwickelten sich die Freden zu ausgezeichneten Diplomaten, weswegen sich unter ihnen nicht wenige Agenten des Geheimdienstes Ihrer Majestäten befinden. Ihre Fortschritte auf dem Gebiet der Navigation führten dazu, daß dem traditionellen Glaubensbekenntnis der Seefahrt, Log, Lot und Ausguck, als neue wichtige Stützen die Uhr und der Quadrant hinzugefügt wurde. Nach einem präzise die Zeit messendem Instrument verlangten die Freden, entwickelt wurde sie schließlich von den Gnomen-Zwillingen Hanjo und Sonha Schireyork.

Ihre navigatorischen Forschungen führten einige Freden auf das Gebiet der Astronomie. Um den Himmel genauer beobachten zu können, baten sie ebenfalls die Gnome um ein geeignetes Instrument. In Form des Teleskops wurden ihnen das auch gebaut (wenig später entstand die erste Sternenwarte des Zweikronenreiches). Um Landwirtschaft, Astrologie, Navigation, Schiffsführung, fremdes Wissen, Schiffsbau und Architektur zu vermitteln, gehen erfahrene Freden an die Akademien. Vidar betrachten die Freden erst im Alter als Schutzpatron ihres Stammes. Die jüngeren halten es eher mit der Ehrung von Wyrd, deren Macht können sie wenigstens jeden Tag spüren.

Die Godren

Der gemeine Godre ist der Züchter, Schneider und Landhändler des Zweikronenreiches. Er organisiert große Karawanen, welche die Issee überqueren und durch ganz Clanngadarn ziehen, bis sie das Meer der Roten Sonne erreichen. Man erkennt sie schon von weitem an den vielen Speeren, die gen Himmel ragen. Noch weitere Wege legt er in östliche Richtung zurück, um die Steppenvölker, die Araner und die KanThai zu besuchen. Auf diese Weise werden die hervorragenden Kontakte der Doppelkrone zum Großkönig in Darjabar und zum Jadekaiser gepflegt.

Sie züchten noch immer Vieh und Pferd und haben es darin zu wahrer Meisterschaft gebracht: Den Vergleich mit Pferdezüchtern von der Oran Estralu brauchen sie nicht zu scheuen.

Neben Pferden und Vieh exportieren sie Stoffe und hervorragende, weil für die nördliche Witterung bestens geeignete Kleidung. Die Kunstfertigkeit der Godren wie kein anderes Volk Holz zu bearbeiten, nutzt das Zweikronenreich lieber selbst. Sie helfen den Zwergen in den Bergwerken und beim Bau der Stollen und Tunnel. Die Gnome unterstützen die Godren bei der Herstellung von Armbrüsten und Vorderladern. Und sie arbeiten in den Werften. Der Drache am Bug jedes Schiffes wird noch immer von einem Godren aus dem Holz geschält.

Sie selbst bauen Wagen unglaublicher Robustheit. Irgendwann blickte eine findige Godre auf ihren am Kai Dalgdröms stehenden Wagen und sah ihn mit einem Segel, das zu einem gerade in den Hafen einlaufenden Schiff gehörte. Die Idee eines Segelwagens ließ sie nicht mehr los. Heute ist der Segelwagen ein Standardtransportmittel in der Tundra. Ein solches Gefährt schafft bei gutem Wind 40 Kilometer in der Stunde und befördert dabei bis zu 30 Personen.

Ihre Heimat, das nordwestliche Hochland, teilen sich die Godren mit den Veidaren. Mit ihnen bebauen sie das Land dort und betreiben die Pferdezucht. An den Akademien bringen sie der Nation das Reiten bei und zeigen ihren Landsleuten, wo der Punkt ohne Gewinn und Verlust liegt und wie man immer darüber bleibt. Sie erläutern, warum die richtige Kleidung mindestens so wichtig wie eine gute Waffe ist und wie man sie mit Hilfe des fußbetriebenen Flügelspinnrades herstellt. Von den vier menschlichen Völkern des Zweikronenreiches haben sie am meisten die Erinnerung an ihren Gott verloren. Fjörgynn ist für die meisten nur der Name eines Gebirgsgipfels. Auf den vielen Reisen sind es meistens Godren und Freden, die an sich jenes verborgene Talent entdecken, das sie schließlich zu Skalden werden läßt.

Die Veidaren

Die „Rinderbarone", wie die Veidaren oft genannt werden, haben die Tundra verlassen und züchten die Rentiere jetzt unter dem Schutz des Kreises. Sie stellen die Wächter der Tundra, die Kämpfer und Kundschafter, die den ehemaligen Fenn, Hohes Holz und Wolfsebene durchstreifen und das Zweikronenreich vor möglichen Angriffen der Valianer schützen sollen. Sie gewähren den Karawanen sicheres Geleit, bis diese das Gebiet der Tegaren oder die Küste erreicht haben. Die veidarischen Wächter sorgen auch dafür, das durchreisende Händler nicht zu weit nach Norden geraten und dadurch Expeditionen der Zweikronen in den weitgehend immer noch unerforschten Geheimnissen des wilden Nordens zu gefährden.

Durch den Kontakt zu den durchreisenden Händlern und ihrer Vorliebe für Klingenwaffen sind sie mit Schwertern und Dolchen aus ganz *Myrkgard* ausgerüstet. Da die Veidaren von den vier menschlichen Völkern des Zweikronenreiches die meiste Zeit außerhalb des Kreises leben, gibt es unter ihnen vereinzelt Schamanen und Tiermeister, die wie ihre Ljosgardschen Brüder und Schwestern Magie







wirken können. Sie haben in der Tundra ihre versteckten, kleinen Siedlungen und heiligen Plätze.

Die Stammesgöttin der Veidaren, Wyrd, gilt mittlerweile als Schutzprinzip des Zweikronenreiches. Doch wird nicht sie selbst als Gottheit, sondern ihre Tat und ihre letzte Rune verehrt. Doch Wyrd selbst läßt sich nicht mehr anrufen.

Nachdem die Eisöden von Tuomela verschwanden, begannen die Veidaren ihr größtes Abenteuer: Die Bereisung des Nordens. Was immer unter dem EIS verborgen lag, mußte jetzt ja relativ leicht zu finden sein. Die Veidaren senden immer wieder große Karawanen aus, die sich auf die Suche nach den Resten vergangener Kulturen, verschollenen Artfakten und Überbleibsel der Thursen machen. Vielleicht ist ja Wyrd selbst hier irgendwo zu finden? Die größte Expedition aber befindet sich zur Zeit in Vorbereitung. Veidaren und Godren wollen soweit die Küste entlang nordwärts reisen, wie es überhaupt geht, und zurückkehren. Vor 180 Jahren startete schon einmal Karawane mit demselben Ziel. Von ihr hörte man nie wieder etwas. Diesmal jedoch soll sie von vier Gnomen in einem Ballon, einem Dutzend Schiffe voller Freden und einer Zwergenschar begleitet werden, 5000 Kroners insgesamt.

Von den Zwergen

Das Rückrat in allen Bereichen des Zweikronereiches bilden die Zwerge. Sie leben in seiner Mitte, in den Adern Sekeramassjolmarans und sind, wenn sie wollen, im gesamten Skessafjöll anzutreffen. Im Laufe der Zeit haben sie sich ihren waelischen Nachbarn geöffnet, so weit es ihre zwergische Natur erlaubt. Zum Beispiel leben jetzt auch einige ausgewählte menschliche Zwergenfreunde in den Zwergenstädten. Für die Zwerge handelt es sich eher um „Bingen" denn um Städte, aber letzterer Begriff ist für Langbeine verständlicher.

Dvarheim, die eine Hauptstadt des Zweikronenreiches, ist die größte Binge von allen. Traditionen und ritualisiertes Leben gibt es in den Hallen des Donnerberges nicht mehr. Der Zwang zu technischen Entwicklungen und wissenschaftlichen Entdeckungen haben die Lebensart der Zwerge stark beeinflußt und in gewisser Weise beschleunigt.

Alte Zwergenstädte wurden wieder aufgebaut und besiedelt, alte Minen tiefer getrieben und neue gegraben. Es heißt, das sie von Jarnigard bis nach Runsgard marschieren können, ohne ein einziges Mal das Sonnenlicht zu sehen. Viele Tunnel haben sie angelegt, die wie Straßen im Drachen verlaufen. „Es muß da ein ganzes Labyrinth von Tunneln und Schächten geben!" sagen die Menschen. „Wenn zwerg sie kennt, bringen sie einen überall hin" antworten die Zwerge. Selbst nach all den Jahren der Freundschaft weihen sie ihre Nachbarn und Mitbürger noch immer nicht in all ihre Geheimnisse ein. „Was die Langbeine nicht wissen, können sie auch nicht verraten!"

Die Zwerge waren die ersten, die auf die Gefahr, die ihnen ohne die Hilfe ihrer Magie drohte, reagierten. Der Grund dafür war anfangs eine recht pragmatische Gleichung: Fallen die Waelinger, fällt auch Dvarheim. Die Zwerge gaben ihre selbst gewählte Art zu leben auf und durchwanderten das damals noch junge Reich zweier Kronen. Mit entsetzten Mienen kamen sie zurück, sortierten ihre Erfahrungen und krempelten die Ärmel hoch. Thaumaturgen

wurden zu Erfindern, Priester zu Ärzten und Forschern, Krieger zu Waffenspezialisten. Die besten unter diesen Krieger-Erfindern widmeten sich der Entwicklung von Waffen, und sie ersonnen die **Kanone**. Sie schufen große Kanonen für stationäre Geschützstellungen. Später konnten die Schmiede kleinere und kleinste für die Bewaffnung der Schiffe der Aeglier und Freden und für die Anhänger der godrischen Wagen gießen. Die Zwerge lieferten für die Geschützstellungen die notwendigen Baupläne gleich mit. Um niemanden zu gefährden (und um sie vor Spionen des Imperiums geheim zu halten), liegen ihre riesigen Werkstätten und die kilometerlanger Schießbahnen tief in den Adern des Drachens unter Turin-dum, der unsichtbaren Stadt.

Nachdem sie die erste Demonstration dieser Feuer und Stahl speienden Rohre gesehen hatten, schrien die menschlichen Krieger nach kleineren Waffen, die ein einzelner Mann in einem Kampf ohne Schwierigkeiten tragen, laden und abfeuern konnte. Sie bekamen sie: Vorderlader. Zwergische Gelehrte und Erfinder bilden heute Menschen an den Akademien aus. Sie erläutern die richtige Zusammensetzung des Schwarzpulvers, das korrekte Stopfen sowie die Berechnung von Geschoßflugbahnen. Und natürlich lassen sie es sich nicht nehmen, die Menschen an Geschützen und Vorderladern zu drillen. In Turin-dum haben findige Zwerge gerade das Radschloß für Vorderlader entwickelt, das bald das Luntenschloß ersetzen wird.

Die zu Ärzten gewordenen zwergischen Priester widmeten sich der Heilkunst. Warum sind wir Krankheiten gegenüber so widerstandsfähig, fragten sie sich. Wieso vertragen wir mehr Gift als jeder Mensch? Die Standhaftigkeit der Waelinger in Bezug auf Alkohol mußte doch auch auf eine ähnliche Resistenz gegenüber den Giften der feigen valianischen Attentäter zu übertragen sein. Die Zwerge begriffen sehr schnell, das die Waelinger nicht davon abzubringen sein würden, nicht mehr zur See zu fahren „Wenn ich dauernd auf dem Meer wäre, würde mich auch jeder vergiftete Pfeil töten, so krank wie man da wird" dachten nicht wenige. Also mußten andere Mittel her: Die Alchimie verlor ihre magische und vertiefte ihre chemische Komponente.

Um ihr eigenes Volk im Fall von Krankheit und Verletzung heilen zu können, erforschten sie sich und kamen so zum Kreislauf des Blutes, zur Anatomie und schließlich zu Chirurgie. Viel Wissen um die heilende Wirkung von Kräutern und Pflanzen übernahmen sie von den veidarischen Schamanen, für die genaue Zubereitung eines Heilmittels entwickelten sie genaueste Waagen.

Die Schmiede- und Bergbaukunst der Zwerge hat beeindruckende Meisterschaft erreicht. Sie sind heute in der Lage, harte aber leichte Panzerwesten, Zwergenhemden genannt, Kanonen, unterschiedlichste Vorderlader und Pulverminen mit Fern- und einfacher Zeitzündung herzustellen.

Als Baumeister setzen die Zwerge Kupferröhren, Gewinde, Kugellager und Zahnräder ein. Sie haben Naßpochwerk und Mehrführung ersonnen, was den Abbau der Erze enorm beschleunigt hat. Es heißt, die Stollen der Bergwerke seien mit Röhren verbunden, in den Erz vom Abbau- zum nächsten Bearbeitungsort fließen soll. Die zwergischen Baumeister stauten das Wasser und schufen riesige Stauseen, um sich die Wasserkraft besser nutzbar zu machen. Das Schmelzwasser wird mittels Kupferröhren kanalisiert und durch Pumpwerke in das jeweilige Brauchwasserversorgungsnetz eingespeist, um die ganzjährige Wasserversorgung der Städte des Zweikronenreiches zu gewährleisten.

Um das Zweikronenreich seeseitig vollständig schützen zu können, befahl der König unter dem Berge den Bau eines unterirdischen Kanals, der die Wyrdsee mit der Kedirbucht verbinden sollte. Die Schiffe der Langbeine sollten schnell den Jokulsund erreichen können, ohne den gefährlichen Umweg durch die Meerenge von Svikar nehmen zu müssen. Mit dieser Aufgabe betraut, benötigten die zwergischen Baumeister das entsprechende Arbeitsgerät, mit welchem sie dieses unglaubliche Unterfangen durchführen konnten. So entwickelten sie Bohrtechnik, Sprengwesen, Vermessungswesen und Statik und entwarfen riesige, transportable Kräne und Schaufelbagger. Ach ja, der unterirdische Kanal wurde gebaut und birgt mehr Geheimnisse, als gewünscht war. Die Zwerge gruben tief ...

Zwerg mit der Gabe (regeltechnisch gesprochen: einem hohen Zaubertalent) werden außerhalb des Kreises in den Zaubererschulen befreundeter Reiche (oder bei den freien Zwergen der Vesternesse) ihre Ausbildung erfahren. Doch einige wenige Zwerge, die zu sehr den Ruf ihrer Götter in sich spüren, verlassen das Zweikronenreich, lassen sich fern der Heimat in den wenigen verbliebenen freien Zwergenbingen nieder und kehren nie zurück - meist werden sie in den fremden Bingen zu Priestern.





Gnome, Elfen und andere

Die Feinmechaniker des Zweikronenreiches sind die **Berggnome**. Außerhalb ihrer Höhlen und Stollen sowie der Bingen der Zwerge trifft man Gnome am ehesten hoch im Skessafjöll an, denn sie leben nicht wie die Zwerge ausschließlich in den Adern des Drachen, sondern auch in den Höhen des Gebirges, wo sie die Kräfte des Windes und der Luft zu ergründen suchen.

Vor etwa einem Jahrzehnt wurde dabei eine bahnbrechende Entdeckung gemacht und von einem gnomischen Erfinder Zwillingspaar in ein Fluggerät umgesetzt: einem **Heißluftballon**. Diese Erfindung wurde immer weiter verfeinert und mittlerweile gibt es sie, die ersten gnomischen Piloten, die mit ihren Heißluftballonen die Lüfte unsicher machen. Noch ist alles nicht viel weiter als im Teststadium. Doch man darf gespannt sein, welche Veränderungen die neuste gnomische Innovation bei den Truppen des Zweikronenreichs bewirken wird. Bisher sind die Ballons jedoch eine absolute Ausnahme und von einer regelrechten Luftflotte wird im Zweikronenreich allenfalls geträumt. Irgendwo verborgen in den Höllenbergen steht indes ein ganzes Feld Startrampen für ihre Luftfahrzeuge. Es handelt sich hier um wahrlich wenig Vertrauen erweckende Heißluftballons, die die Gnome da konstruieren. Keine andere Rasse würde sich in so einem Ding in die Lüfte tragen lassen, die Unfallquote ist hoch. Trotzdem gibt es sie, diese Teufelsgnome ... äh ... -kerle!

Daß sich ausgerechnet die Gnome in die Lüfte erhoben, kommt nicht von ungefähr. Schon lange hatten sie die Winde und deren Kräfte studiert. Mittlerweile gibt es die großen Windmühlen nicht nur im Skessafjöll in der Nähe der Bergwerke, wo sie Eisenhämmer und Sägen antreiben. Auch an den Küsten und in den weitläufigen nördlichen Ebenen können schon von Weitem Getreide-, Walk-, Flachsbrech-, Zwirn- und Drahtmühlen ausgemacht werden.

Jeder Gnom des Zweikronenreiches fertigt während seiner Pubertät seine beiden doppelläufigen Pistolen, die er aufgrund seiner angeborenen Beidhändigkeit auch benutzen kann. Kleine Wesen müssen sich den brutalen Übergriffen der Langbeine erwähren können, denn sie als Erfinder und ihre Projekte sind immer wieder das Ziel valianischer Agenten. Wann immer die (menschlichen) Agenten des Geheimen Dienstes Ihrer Majestäten von einer neuen Errungenschaft valianischer Wissenschaftler berichten, winken die Gnome meist müde ab und verweisen auf dieselbe Erfindung, die Vettern bereits vor Jahren gemacht und mittlerweile erheblich verbessert haben.

Noch immer können sie edle Metalle wie niemand sonst bearbeiten. Die wertvollsten Geschmeide, die das Zweikronenreich exportiert, stammen von ihnen. Ihre Fähigkeit, Metall mit größter Genauigkeit bearbeiten zu können und die Tatsache, daß ihr Wissen bislang nur mit großem Aufwand bewahrt werden konnte, führte zur Erfindung der Druckplatte und des Buchdrucks.

Die fähigsten Steinmetze des Reiches sind Gnome. Entsprechend atemberaubend stellen sich die Fassaden Dvarheims und Iggrgards dar. Viele Dinge schufen die Gnome, weil Zwerge oder Menschen darum baten: Das Teleskop, das Mikroskop, das Thermometer, präzise Pendel- und Sackuhren.

Doch die Sorge um ihre Verwandten in den Wäldern der valianischen Provinzen führte zu einer eigenem, rein gnomischen Abteilung des Geheimen Dienstes Ihrer Majestäten, die Tricks und die Ausrüstung eines Gnomenagenten sind nicht nur im Zweikronenreich legendär.

Auch die **Askiälbainen**, die Silber- oder Eiselfen, haben ihren Platz innerhalb des Zweikronereichs gefunden, doch ihr Reich im Krater existiert nicht mehr. Da es außerhalb von Wyrds Kreis lag, entdeckten die Valianer bei ihren Erforschungen des Nordens auf den Spuren von Hy-Aquilon dieses kleine Elfenstadt und zerstörten sie ohne erst groß zu überlegen. Hilfe aus dem Zweikronereich kam dabei leider zu spät und die Stadt im Krater war der Magie der Valianer nicht gewachsen. Aber durch die Truppen aus dem Zweikronenreich konnte das Imperium zu einem Rückzug gedrängt werden, was vielen Elfen die Flucht in das Zweikronenreich ermöglichte. Heute leben diese Elfen als Künstler, aber auch als Forscher und Gelehrte an zurückgezogenen Orten unter den Kriegern des Nordens.

Die **Uniututuinu** existieren nicht mehr auf die im *Göttlichen Spiel* beschriebenen Art innerhalb des Kreises. Weit im Norden der schlammigen Tundra des ehemaligen EISes jedoch kann einem Reisenden ein merkwürdiger Einsiedler begegnen, der zu diesem Stamm gehört.

Der neue Glaube

Die alten Götter Vidar, Fjörgynn, Asvargr sind auf *Myrkgard* vergangen und werden nicht mehr angebetet. Man erinnert sich mehr oder weniger stark an sie. Bei besonderen Anlässen wie Eheschließungen, Taufen, Stapelläufen oder Kampfeinsätzen ist eine traditionelle Ehrbezeugung üblich, doch der Norden hat seine Götter verloren.

An Wyrd dagegen wird immer gedacht, da sich ihre Macht durch den Kreis jeden Tag aufs neue beweist. Niemand weiß, ob sie bloß schläft oder ebenfalls nicht mehr existiert. Ihr Name ist natürlich in aller Munde (es heißt ja „Wyrds Kreis"), auch wenn es keine Priester mehr gibt. Ihre dunkle Schwester Helja ist von den meisten Bewohnern des Zweikronenreiches vergessen worden, ebenso wie Sigrun oder Trynn.

Bei Kjull verhält es sich anders, obwohl auch er in den Götterkriegen ausgelöscht wurde (was wiederum mit Sicherheit ebenfalls kein Waelinger weiß). Die Agenten des Geheimen Dienstes Ihrer Majestäten kennen seinen Namen noch. In ihm sehen die wenigen Magier, Hexer, Beschwörer, Runenschneider und auch Thaumaturgen in ihren Reihen „ihren" spirituellen Ansporn, doch nicht mehr. Er ist eher zu einem höheren Prinzip geworden, dem es nachzueifern gilt.

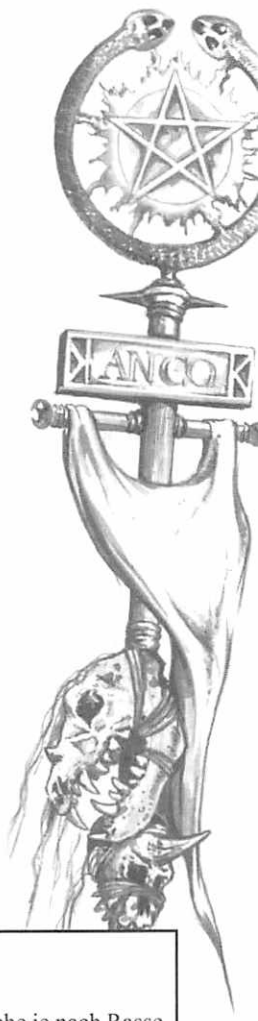
Viele Philosophen haben in den Jahrhunderten nach den Götterkriegen die Frage aufgeworfen, ob Tyggrgard noch existiert. Würde jemals wieder eine Disir einen in der Schlacht Gefallenden an die Tafel der Helden tragen? Und wenn nicht, wohin kommen die getöteten Krieger statt dessen? Natürlich war diese Fragestellung anfangs unpopulär. Viele jener Vordenker des heutigen religiösen Verständnisses der Waelinger machten sich auf, in den Höhen und Tiefen des Skessafjöll nach Antworten, dem Weltenbaum oder der Midgardschlange zu suchen. Die meisten kamen nicht wieder zurück, um von ihrer Reise zu berichten. Die wenigen, die es schafften, wurden vergessen.

Auch um das Verschwinden des Mondes entstanden viele Sagas. Schließlich warf Vidar ja die Schilde Goldglanz und Silberschimmer an den Himmel, um so Sonne und Mond zu erschaffen. Gängige Ansicht im Zweikronenreich ist, das Silberschimmer in den Götterkriegen Vidar vom Arm geschlagen und somit zerstört wurde. Somit ist klar, das es keinen Mond mehr geben kann.

Die Zwerge erwischte es ungleich härter. Auch wenn sie und die Waelinger schon immer als Nachbarn zusammengelebt und die Götter der Langbeine respektiert hatten, so folgten sie doch ihrer eigenen Religion. Mit Wyrds Runenschnitt verschwanden die Wunder, die im Namen ihrer Götter gewirkt werden konnten.

Mahal und Lishadi die Bewahrer, Zornal Eisenhand und der kunstfertige Torkin, sowie deren Schattenseiten, die Versucher werden immer noch geehrt. Es gibt keine für Menschen einsehbare Berichte aus jenen dunklen Tagen. Fragen heute neugierige Besucher des Zweikronenreiches einen Zwerg des Nordens nach seinen Göttern und was aus ihrer Macht wurde, finden sie sich, nachdem sie wieder zu sich gekommen sind, mit einer ziemlich großen Beule auf der Stirn auf dem Boden wieder.

Die zwergische Antwort auf diese Frage, wie es bei den Waelingern heißt, wurde zum geflügelten Wort. Die „zwergische Art" nennt man die Lösung , wenn ein Problem wie eine verschlossene Tür, ein verklemmtes Ruder oder eine voll bemannte Schwarze Galeere ein Hindernis darstellt. Man fragt Zwerge nicht nach deren Göttern. Das ist im Zweikronenreich ein ungeschriebenes Gesetz. Sicher ist nur, wie einige menschliche Forscher erzählen können, das nach den Götterkriegen einige Zwerge und Gnome das Land verließen. Die Mehrzahl paßte sich an und entwickelte sich zu einem knurrigen Haufen Ingenieure, Mechaniker und Erfinder. Manche Menschen sagen, das die Zwerge so sauer waren, das sie den Vorderlader erfanden und nach den Schuldigen für diese mißliche Lage suchen, um ihm ihre Flinten in den Allerwertesten zu schieben und abzudrücken.



Sprachen

Bewohner des Zweikronenreich sprechen als Muttersprache je nach Rasse *Waelska*, *Dvarska*, *Gnomenon* oder *Eldalyn*. Gnome sprechen zu Spielbeginn *Waelska* und *Dvarska* mit dem Erfolgswert einer Gastlandsprache, Zwerge *Waelska* und *Gnomenon*. Waelinger können sich eine der Sprachen der „Kleinen Völker" aussuchen und sprechen die *Vallinga*, beides ebenfalls auf der Stufe einer Gastlandsprache. Entsprechendes gilt auch für Eiselfen im Zweikronenreich. Eine Gastlandsprache beherrscht ein Kroners, wenn er in einem anderen Land als dem Zweikronenreich beginnt.



Magie im Zweikronenreich

Zum besseren Verständnis sollen zunächst in aller Kürze die Folgen von Wyrds letzter Rune erläutert werden: Magische Wesen werden Wyrds Kreis, den sie intuitiv spüren können, nicht freiwillig betreten. Werden sie unter Zwang dazu getrieben, sterben sie beim Eintreten augenblicklich. Beschworene Wesen werden beim Passieren sofort auf ihre Heimatebene zurückgeschleudert. Bei magischen Waffen und Artefakten muß beim jeweiligen Passieren des Kreises gegen die ABW gewürfelt werden, ob sie nicht ausbrennen. Innerhalb des Kreises fehlt derartigen Gegenständen jegliche magische Wirkung. Sollten sie durch Magie zusammengehalten werden, zerfallen sie in ihre einzelnen Bestandteile. Angeborene magische Fähigkeiten können innerhalb des Kreises nicht angewandt werden. Anders gesagt: der Kreis negiert ausnahmslos jegliche Form von Zauberei, Dweomer und Wundertaten.

Magie im Zweikronenreich existiert nur außerhalb des Kreises: Auf Svikars Südspitze, in der nördlichen Tundra und entlang der Grenze zu Moravod. Diejenigen Waelinger, die immer noch zaubern, werden von den Valianern gejagt, da sie als Agenten des Geheimen Dienstes Ihrer Majestäten gelten. Viele Zauber wurden durch ähnlich wirkende Fertigkeiten, Technik, Kräuter und Tränke ersetzt. Da innerhalb des Kreises keine Magie wirkt, besteht das Problem nicht, Waffen gegen Wesen zu erfinden, die außerhalb nur mit magischen Waffen angegriffen werden können.

Waelinger, Gnome und Zwerge, die außerhalb des Kreises entsprechend ausgebildet wurden, beherrschen die Kunst der Zauberei, wie sie auch auf *Ljosgard* praktiziert wird. Wenn auch in geringerer Zahl, so existieren in der Tundra nördlich von Wyrds Kreis noch immer einige wenige zurückgezogenen Bewahrer der Mittelwelten, Diener der Naturgeister sowie Skalden und Runenschneider. Sie üben ihre Magie in althergebrachter Weise aus. Manche Schiffe des Zweikronenreiches sind mit Runen verziert, deren Wirkung auf See außerhalb des Kreises ungemein nützlich ist.

Kaltes Eisen durchschlägt ab und zu die Planke eines Schiffes, es fällt zuweilen immer noch vom Himmel. Wie alle anderen magischen Dinge auch entfaltet es nur außerhalb des Kreises noch seine besonderen Eigenschaften. Ob des plötzlichen Einbruches der Magielosigkeit verschwanden alle legendären Waffen und Artefakte der Waelinger, Zwerge und Gnome. Einige Forscher vertreten die Theorie, das sie regelrecht aus dem Kreis herausgeschleudert wurden, als Wyrd ihre Letzte Rune schnitt. Sie suchen in den Meeren, in Fuardain, Clanngadarn, Moravod und der nördlichen Tundra nach ihnen. Andere wiederum sagen, das die magischen Relikte allesamt von Wyrds Macht zermalmt wurden und somit eine Suche aussichtslos sei.

Alle menschlichen Völker des Zweikronenreiches fragten sich damals: War das die Letzte Schlacht? Sieht so das Nachleben aus? In einem Gebiet, in dem jene Magie nicht wirkt, die zur Katastrophe führte, sollen die Waelinger ohne ihre Götter weitermachen? Ist das Ergebnis der Letzten Schlacht eigentlich als Sieg zu werten? Die Antworten lagen auf der Hand: Finden wir es heraus! Sie machten aus der Not eine Tugend und fügten ihrem Arsenal eine weitere Waffe hinzu: ihren Verstand. Sie sind jeden Tag wachsam, auf das das Imperium nicht irgendwann noch so einen wahnwitzigen Krieg anzettelt und diesmal die ganze Welt vernichtet. Sie warten auf den Tag, an dem Wyrd zurückkehrt. Sie suchen auf ganz *Myrkgard* nach ihr. Im übrigen halten sie es mit den Zwergen: „Wenn wir die erwischen, die die Götterkriege ausgelöst haben ..."

Woran glauben die Bewohner des Zweikronenreiches nun? Die Menschen haben nach den Götterkriegen die Philosophie der Gnome übernommen, die druidische Weltsicht. Den Ausdruck „chaosbezogene Disharmonie" haben die Waelinger nie verstanden. Aber das Gleichnis der „Wächter der Berge", wie sich die Berggnome in Bezug auf ihre Umgebung sehen, das konnten die anderen Völker umsetzen. Die Zwerge tun das auf ihre Art auch. Die Waelinger sind heute die Wächter der Tundra und der Meere, also des Landes und des Wassers. Alle zusammen verstehen sie sich als Wächter *Myrkgards*. Sie bilden das politische, militärische und philosophische Gegengewicht zum Valianischen Imperium.

Einige wenige haben jedoch das Verschwinden der Götter nie hingenommen. Es gibt z.B. einen Kult, der immer wieder versucht, Wyrds Letzte Rune zu erreichen. Seine Anhänger folgen der Lehre, nach der die alten Götter wieder auferstehen werden, wenn die Letzte Rune zerstört wird. Ein Ziel, das von valianischen Spionen immer wieder unterstützt wird, denn wenn die Macht der Letzten Rune erlischt, kann der Feind im Norden endlich mit der ganzen magischen Macht des Imperiums hinweggefegt werden. Die Rune ist nichts, was die Waelinger ausstellen oder gar bepilgern. Sie ist. Damit sich das nicht durch die Taten einiger Leute, die das absolut nichts angeht, plötzlich ändert, schützt das Zweikronenreich den Gipfel Asvargr auf unspektakuläre Weise: Agenten der Kroners wirken im Verborgenen und lassen alle verschwinden, die sich Wyrds Rune in zweifelhafter Absicht nähern.

Neue Wege ins Abenteuer

Die Erschaffung von Abenteurern aus dem Zweikronenreich läuft mit wenigen Ausnahmen wie in den Regeln beschreiben ab. Entdeckt ein Kroners seine magische Begabung, wird diesem Bewohner des Zweikronenreichs eine Ausbildung zum Zauberer außerhalb des Kreises in der Zauberakademien befreundeter Länder ermöglicht, so er dies wünscht und ein Werdegang als Kopfjäger nahe gelegt.

Vereinzelt werden unter den Veidaren Menschen mit einer besonderen Gabe geboren. Die Waelinger nennen sie **Eisbärmenschen**. Bei ihnen spiegelt sich das Erbe der Uniututuinu wieder. Um diese Gabe zu erhalten, muß ein Spielercharakter aus dem Zweikronenreich auf der Tabelle der angeborenen Fertigkeiten (DFR, S. 38) eine 100 würfeln. Außerhalb des Kreises kann er sich durch einen EW + (18–Wk/5) in seine Bärengestalt verwandeln (vgl. BEST, S. 348).

Abenteurertypen

Im Zweikronenreich, kommen alle bekannten Kämpfertypen vor. Barden und Tiermeister können gespielt werden. Diejenigen, die im Kreis aufwachsen, würfeln ihre Fachkenntnisse und Waffenfertigkeiten nach den bekannten Lernschemata, Zauberkünste werden nicht berücksichtigt. Echte Zauberer sind extrem selten (und so sollte es auch gehandhabt werden). Entscheidet sich ein Spieler dennoch, einen Zauberer zu spielen, ist dieser außerhalb des Kreises im Ausland ausgebildet worden. Beschwörer, Hexer, Magier, Runenschneider und Thaumaturgen gehören dann fast immer dem Geheimen Dienst Ihrer Majestäten an. Druiden, Heiler und Schamanen könnten bei nördlich des Kreises lebenden Eremiten oder kleinen Gemeinschaften gelernt haben. Priester und Glaubenskämpfer gibt es jedoch nicht.

Auch wenn die Kämpfercharaktere die in den Regeln angegeben altbekannten Bezeichnungen haben, verstecken sich hinter ihnen unter Umständen andere Schwerpunkte. Der Beruf kann hier ein stärkeres Gewicht erhalten. So könnte ein Spitzbube als Historiker (Beruf) arbeiten. Ein Nordlandbarbar könnte als Bergsteiger arbeiten, ein Krieger als Kampftaucher und ein Glücksritter als Forscher oder Arzt (die modernen Berufsbezeichnungen werden hier genutzt, um die Tätigkeiten klar zu beschreiben. Es handelt sich dabei aber immer um berufliche Entsprechungen des 16. Jahrhunderts).

Die Wächter des Zweikronenreiches

Alle, die auf See das Zweikronenreich schützen, nennen die Waelinger in alter Tradition **Seewölfe**. Regeltechnisch sind das in erster Linie Krieger, Söldner und Seefahrer. Aber auch jeder andere Charakterklasse steht der Beruf des Seewolfs offen. Der Spielbarkeit halber werden Seekrieger, Scharfschützen oder Kampfschwimmer als Seewölfe bezeichnet, auch wenn es sich eigentlich um eine eigenständige Charakterklasse handelt. Als **Normänner** bezeichnet man die Krieger, Söldner, Gebirgskämpfer und Barbaren, die die nördliche und nordöstliche Grenze entlang des Kreises schützen. Die Lernschemata sollten bei der Charaktererschaffung entsprechend der nun folgenden Anregungen modifiziert werden.

Im Geheimen Dienste Ihrer Majestäten

Mit Einverständnis des Spielleiters kann ein Spieler zu Spielbeginn einen Abenteurer erschaffen, der als **Forsetimen** zugleich ein Agent des Zweikronenreiches ist. Der Oberste Kjulldre ist zur Zeit Gorm Vargbultar, der Bruder des Markunr der Aeglier, Brynjolfe. Er gebietet über etwa 5000 Agenten und rund 400 Kopfjäger, die versuchen, begabte Waelinger den richtigen Ausbildungen zuzuführen.

Neue Berufe

Architekt (V, M, A) I Baukunde+4 (In31) - IV: Sprengkunde+4 (**Gs61**, In61)
Ein Architekt sollte sich immer ein Spezialgebiet aussuchen (z.B. Wehranlagen, Gebirgsfestungen, Stadtarchitektur).

Bibliothekar (V, M) I Wissensfertigkeit nach Wahl +4 (In61), Sprache nach Wahl +12 (In61) - Schreiben Sprache nach Wahl +12 (In31)

Ballonfahrer (nur Gnome; V, M - k) I Himmelskunde+4 (In21), Seemannsgang+10 (Gw31) - III Ballon fahren+8 (In61, Gs61), Navigation+6 (**Gs31**, In31)
Ein gnomischer Ballonfahrer ist in der Lage, einen der wunderlichen Heißluftballons zu steuern, obschon das immer eine vertrackte und halsbrecherische Angelegenheit bleiben wird.

Forsetimen (**V, M, A** - k) **II** Schauspielern+6 (**pA61**), Suchen+6 (**In31**, Gs31), Verkleiden+12 (**Gs31**, In31) - III Menschenkenntnis+4 (In31), Verbergen+6 (In61), Verhören+6 (pA61)

Geschützmeister (V, M - k) II Erste Hilfe+6 (**Gs31**, In31), Geschütz schießen+4 (**St31**, Ge31), Kampftaktik+6 (pA61, In31)



Ein Geschützmeister ist in der Lage, eine Geschützmannschaft auszubilden und zu befehligen. Er kennt sich mit Lademengen und Schußwinkeln aus.

Ingenieur (V, M, A) I Naturkunde+4 (In61) - IV: Sprengkunde+4 (**Gs61**, In61)

Kopfjäger (nur Menschen; V, M) III Beredsamkeit+6 (**pA61**, In61), Menschenkenntnis+4 (**In31**) Der Kopfjäger sucht nach Menschen, die irgendeine besondere Begabung aufweisen. Er kennt sich in allen wissenschaftlichen, militärischen und magischen Bereichen aus und weiß, worauf er achten muß. Er bereist das Land im Verborgenen und gibt sich zumeist auch den Kandidaten nicht zu erkennen, um Bestechungen zu vermeiden. Hat er entschieden, daß ein Waelinger für eine neue Ausbildung geeignet sein könnte, informiert er die entsprechenden Stellen im Zweikronenreich.

Mechanikus (V, M) I Mechanik+4 (Gs61, In61)

Seewolf (V, M - **k**) I Seemannsgang+10 (**Gw31**), Vorderlader+4 (St51, **Gs11**) - II: Geschütz schiessen+4 (St31, **Ge31**), Kampftaktik+6 (**pA61**, In31)

Sprengmeister (keine Elfen; V, M - **k**) I Baukunde+4 (**In31**) - IV: Sprengkunde+4 (Gs61, **In61**)

Taucher (keine Zwerge; V, M - **k**) I Tauchen+10* (**Ko61**, Gw31)

Erweiterungen zu bestehenden Berufen

Bergsteiger (V, M) I Klettern+10 (**St31**, Gw61) - Himmelskunde+4 (**In21**)

Dompteur (nur Menschen; V, M) II Abrichten+6 (**pA61**)

Steuermann (keine Zwerge; V, M) zusätzlich II: Navigation+6 (Gs31, In31)

Waffenschmied (V, M - k) zusätzlich III: Vorderlader+4 (St51, Gs11), Geschütz schießen+4 (St31, Ge31) - IV: Sprengkunde+4 (Gs61, In61)

Ergänzung der Lernschemata in DFR

Fachkenntnisse:

Geschütz schießen: 1 Lernpunkt für Kr, Se, Sö aus dem Zweikronenreich
Kampf unter Wasser: 1 Lernpunkt für Seewölfe (Kr, Se oder Sö), die Tauchen oder Schwimmen gewählt haben
Navigation: 2 Lernpunkte für Se, Hä aus dem Zweikronenreich
Schwimmen: 1 Lernpunkt für Seewölfe (Kr, Se oder Sö)
Tauchen: 1 Lernpunkt für Seewölfe (Kr, Se oder Sö)

Waffenfertigkeiten:

Donnerbüchse, Pistole, Vorderlader/Muskete: 2 Lernpunkte für Kr, Sö, Se aus dem Zweikronenreich

Liste der Fertigkeiten

Erwähnt werden hier nur Erweiterungen der in *MIDGARD - Das Fantasy-Rollenspiel* (DFR) beschriebenen Fertigkeiten. Zusätzlich finden neue Fertigkeiten Erwähnung, die aufgrund des Standes der Technik im Zweikronenreiches Sinn machen. Das Ende der Magie z.B. führt zwangsläufig zu Erweiterungen der bekannten und zur Entwicklung neuer Wissensfertigkeiten. Wissensfertigkeiten beinhaltet zusätzlich Archivwesen, denn die Waelinger haben gelernt, einmal errungenes Wissen in Schriftform zu bewahren. Die in nachstehender Liste nicht aufgeführten Bewegungs-, Finger-, Entdeckungs-, Kampfertigkeiten werden unverändert angewandt. Valianer und andere Fremde, die nicht als Spion (Er oder As) ausgebildet wurden, erhalten im Zweikronenreich –4 auf alle sozialen Fertigkeiten.

Steht eine Fertigkeit nur Personen aus dem Zweikronenreich offen, steht vor der üblichen Abkürzung nach DFR noch das Kürzel zwkr (für Zweikronenreich), manche Fertigkeiten können auch nur von Angehörigen bestimmter Rassen eingesetzt werden.

Modifizierte Fertigkeiten

Abrichten (s) Auch wenn die Tiermeister innerhalb des Kreises ihrer magischen Fertigkeiten beraubt wurden, so haben sie auch ohne Magie ein intuitives Verständnis für natürliche Tiere. Sie können über die normale Ausbildung auch innerhalb des Kreises ein Tier besonders an sich binden (was nicht dem Zauber *Binden des Vertrauten* entspricht). Der Tiermeister muß das Tier schon Jahre besitzen und auch mit ihm leben, sich einfach für 24 Stunden mit ihm zurückzuziehen reicht nicht aus. Zudem hängt eine solche Bindung auch stark vom Tier selbst ab. Ob der Tiermeister ein solches Tier in seiner Jungend gefunden hat, hängt vom Spielleiter

ab oder kann mit einem W% entschieden werden (wobei ich eine Chance von 10% empfehle, schließlich ist das Band zwischen Mensch und Tier doch wesentlich stärker). Der EW:Abrichten muß zusätzlich ausgeführt werden, durch eine eventuelles Totem werden dabei keine Zuschläge gewährt.

Akrobatik (b) Die Handlung *Geschossen ausweichen* schließt explizit auch das Ausweichen vor Geschossen von Pulverwaffen mit ein.

Alchimie (w) Der Alchimist besitzt ein wesentlich genaueres Wissen um Elemente und ihre Wechselwirkungen als sein Pendant auf *Ljosgard*. Dabei kann er auch die magischen Essenzen kennen, wenn er außerhalb von Wyrds Kreis darin unterwiesen wurde. Zusätzlich kennt wenigstens zwölf Elemente (Antimon, Arsen, Blei, Eisen, Gold, Kohlenstoff, Kupfer, Quecksilber, Schwefel, Silber, Zink und Zinn) und kann damit arbeiten.

Ausweichen (k) Die abgefeuerte Kugel einer Pulverwaffe kann man nicht **abwehren**. Bemerkt der Charakter rechtzeitig, daß auf ihn angelegt wird (unbewußt durch EW:Wahrnehmung oder 6. Sinn, bewußt durch EW:Sehen), kann er versuchen, dem Schuß auszuweichen, statt seine ursprünglich in dieser Runde geplante Aktion auszuführen. Bei Spielbeginn hat ein Charakter **Ausweichen +11**, wobei wie bei Abwehr möglicherweise ein gewandtheitsabhängiger Bonus hinzugezählt wird.

Baukunde (w) In den Grundregeln ist diese Fertigkeit als Entdeckungsfertigkeit angegeben. Hier wird sie erweitert. Ein Baukundiger kann Gebäude, Wehranlagen, Türme oder Tunnel entwerfen. Ein anderes Spezialgebiet (z.B. Schiffsbau) könnte ebenfalls durch diese Fertigkeit abgedeckt werden.

Erste Hilfe (w) Die Fertigkeit wird erweitert um das Wissen über die Behandlung von Schuß- oder Explosionsverletzungen. Ein Abenteurer erhält wie in DFR angegeben LP und AP zurück. Ein Charakter, der noch nie in der Behandlung von Schußverletzungen ausgebildet wurde, erhält **–2** auf seinen **EW**.

Fallenmechanik (f) Die Fertigkeit umfaßt auch die Kenntnis um Sprengfallen.

Gassenwissen (s) Aufgrund der relativen Aufmerksamkeit der Bewohner des Zweikronenreiches ist es für Ausländer schwieriger, für die Sicherheit des Landes möglicherweise empfindliche Informationen zu erhalten (**–2**, als Valianer erkannte Personen erhalten **–4**). Dies gilt nicht für Fragen eines Spitzbuben, der sich nach einem lohnenden Einbruchsziel erkundigt, sondern eher für Fragen nach „den mit Kanonen bestückten Kriegsschiffen". Die Abschläge können wegfallen, wenn Ermittlern z.B. EW:Schauspielern oder Verkleiden gelingen oder ihre Werte darin höher liegen, wenn Agenten des Geheimen Dienstes Ihrer Majestäten solchen Fragen gestellt werden.



Geheimzeichen (w) Das Zweikronenreich und das Imperium bekriegen sich nicht offen, sondern in einem heimlichen, einem kalten Krieg. Dementsprechend einfallsreich sind die geheimen Zeichen, die z.B. die Valianer in Runsgard oder die Agenten des Geheimen Dienstes Ihrer Majestäten in Thalassa verwenden, um ihre Kollegen, Spitzel und Mittelsmänner zu informieren. Diese Geheimzeichen haben wenig mit den gewöhnlichen Zinken der Diebe und Bettler gemein. Beim Lernen sollte explizit darauf hingewiesen werden, ob es sich um Spionagegeheimzeichen handelt.





Geschäftstüchtigkeit (s) Bei Händlern aus dem Zweikronereiche mit einer Intelligenz von 81 oder mehr kann sich der Spieler aussuchen, ob er die Fertigkeit für normales Handeln oder nationalökonomisch nutzen will. Die Ausbildungswege unterscheiden sich entsprechend (Lehre bei einem Händler oder Studium der Lehre vom Handelswesen des Zweikronenreiches).

Heilkunde (w) Diese Fertigkeit wird erweitert um eine abgeschwächte und der Zeit angepaßte Formen der Chirurgie. Mit der Fertigkeit *Heilkunde* kann jeder Effekt erzielt werden, der auch mit den bekannten Heilzaubern erzielt werden könnte, wenn (und das ist wichtig!) sofort die Behandlung eingeleitet werden kann und die richtige Ausrüstung vorhanden ist. Auf dem Schlachtfeld wird ein Schwerverletzter wohl verbluten, weil die Bedingungen einfach zu schlecht sind. In einem Bergwerk, wo zumindest im Zweikronenreich immer ein Arzt in der Nähe ist, stehen die Chancen für einen Verunglückten schon besser. Beherrscht der Arzt die Fertigkeiten *Kräuterkunde* und *Alchimie*, und hat er Zugang zu einem Alchimistenlabor, kann er unterschiedliche Tinkturen, Tränke und Salben herstellen, die heilende Wirkung haben.

Kampf in Dunkelheit (b) ist Grundfertigkeit für den Seewolf als Kampftaucher. Oft wird auch die „gute Augensalbe" der Gnome verwendet (vgl. GB 34).

Kräuterkunde (w) Beherrscht der Kräuterkundige zusätzlich die Fertigkeit *Alchimie*, und hat er Zugang zu einem Alchimistenlabor, kann er Kräuter analysieren und Tinkturen, Tränke und Pasten herstellen, die unterschiedlichste Wirkungen entfalten: Belebende, weil koffeinhaltige Tränke, Drogen, deren Wirkungen den Zaubern *Bärenwut* oder *Stärke* ähneln oder die Schmerzrezeptoren blocken usw.

Lesen von Zauberrunen (w) und **Lesen von Zauberschrift** (w) Diese Fertigkeiten können Charaktere nur außerhalb des Kreises erlernen und anwenden. Mit entsprechenden Zeichen versehende Dinge können in Wyrds Kreis verbracht werden, solange sie nicht von Magie durchdrungen sind. Runen oder Zauberschrift können innerhalb des Kreises nicht ausgelöst werden.

Scharfschießen (k) Diese Fertigkeit kann auch für Vorderlader erlernt werden.

Schießen vom Streitwagen (b) kann auch für Vorderlader erlernt werden.

Schiffsführung (s) Nach den Grundregeln entscheidet ein modifizierter **EW:Schiffsführung** des Kapitäns und ein **EW:Steuern** des Steuermanns, welches Schiff in Kampfsituationen einen Vorteil erhält. Die Regelung ist geeignet für den auf *Ljosgard* üblichen Schiffskampf. Die Kampfschiffe des Zweikronenreiches sind allerdings mit Kanonen bestückte Großschiffsegler, was zu einer gänzlich anderen Art des Seegefechts führt.

Der geneigte Leser findet entsprechend erweiterte Seegefechts-Regeln im Quellenbuch *Jolly Rogers* von Caedwyn Games, das auf den herkömmlichen MIDGARD-Regeln aufbaut.

Steuern (b) Mit dieser Fertigkeit kann ein Steuermann eines waelischen Kanonenbootes Angriffsmanöver fahren, die sein Kapitän ihm befiehlt. Sprich: er beherrscht das Steuerrad entsprechend. Ausländische Charaktere können dies nur erlernen, wenn sie die Möglichkeit haben, mit einem solchen Boot zu üben. Ein ungeübter Steuermann muß einen Abschlag von **–6** auf seinen **EW:Steuern** in Kauf nehmen. Mißlingt der Wurf, kentert das Boot nicht, jedoch konnte er das gewünschte Manöver nicht ausführen. Mit einem **EW–4:Steuern** können auch Segelwagen gelenkt werden.

Tarnen (e) Mit zur Umgebung passender godrischer Kleidung erhält ein sich tarnender Charakter einen Zuschlag von **+4**, bei unpassender Tarnkleidung **–4** auf den **EW:Tarnen**.

Tauchen (b) Diese Fertigkeit wird erweitert um das Wissen über die Anwendung von Taucherausrüstungen, wie man der Auskühlung entgeht, Druckverhältnisse unter Wasser usw. Charaktere aus dem Zweikronenreich können mit dieser Fertigkeit gnomische Taucherausrüstungen verwenden. Charaktere von außerhalb des Kreises können die Anwendung der Tauchhilfen nachträglich lernen (der Erfolgswert der Fertigkeit Tauchen ändert sich dadurch jedoch nicht). Will ein Abenteurer diese Tauchhilfen verwenden, ohne sie je zuvor genutzt oder wenigstens eine Einweisung erhalten zu haben, erhält er auf seinen **EW** einen Abschlag von **–6**. Gelingt der EW, kann der SC die Taucherausrüstung richtig benutzen, aber ihre besonderen Vorteile nicht einsetzen sowie nach Abschluß der Klettertour einen Lernen durch Praxis-Wurf versuchen. Mißlingt dieser, kann der Abenteurer zukünftig die Tauchhilfe

mit allen Eigenschaften nutzen. Mißlingt der **EW–6:Tauchen**, so erhält der Abenteurer während des gesamten Tauchgangs den erschwerten Mindestwurf, solange er mit der Taucherausrüstung arbeitet.

Wagenlenken (b) Beherrscht der Wagenlenker auch die Fertigkeit Steuern, ist er in der Lage, einen Segelwagen ohne Abzüge zu lenken (ansonsten erhält er **–4**).

Zeichensprache (w) im Zweikronenreich haben die Spione (Er), die Soldaten (Kr, Sö) und die Seeleute (Se) ihre eigene Zeichensprache.

Neue Fertigkeiten

Ballon fahren (b)
In61, Gs61, *Himmelskunde, Naturkunde, Sehen +8*, Erfolgswert +8 (+12/+18)
500: Gnome - **2000:** alle anderen; +7, +8: 100; +9, +10: 200; +11, +12: 400; +13, +14: 800; **+15 bis +18**: 800
Die Fertigkeit *Ballon fahren* beschreibt das Steuern des Ballons, nicht das Bauen eines solchen. Allerhöchstens können mit einem **EW–6:Ballon fahren** notdürftige Reparaturen vorgenommen werden (und auch nur, wenn geeignetes Werkzeug vorhanden ist). Meistens sind aber Konstrukteur und Pilot ein- und dieselbe Person, und normalerweise wagt sich auch nur der gnomische Zwilling mit an Bord. Platz haben eh nur vier Gnome (oder zwei Menschen).

Geschütz schießen (k)
St31, **Ge31**, Erfolgswert +4 (+4 /+16)
50: zwkrKr, zwkrSe, zwkrSö - **100:** alle anderen Charaktere aus dem Zweikronenreich - **200:** der Rest, der die Möglichkeit hat, mit Geschützen zu üben; steigern wie *Katapult bedienen*
Mittels dieser Fertigkeit kann man die - meist stationären - Geschütze des Zweikronenreichs bedienen, d.h. also die Kanone ausrichten, die Pulverladung bestimmen, das Rohr laden und stopfen, sowie das eigentliche Abfeuern der Kanone. Die Kanonen des Zweikronenreichs müssen von mehreren Personen bedient werden, wobei ein Geschützmeister die Kommandos gibt.

Kampf unter Wasser (k)
Ko61, Gw31 (Mindestwerte für die genutzten Waffen beachten!), *Tauchen, Schwimmen, Waffe*, Erfolgswert +10 (+15 /+18)
2000: Kr, Se, Sö - **4000:** alle anderen - **8000:** Ba, Sp, Te, Tm, ZAU; steigern wie *Kampf in Vollrüstung*
Mit einem erfolgreichen EW dieser Fertigkeit unterliegen Seewölfe, wie nach alter Tradition die Seekrieger des Zweikronenreichs genannt werden, Kampfschwimmer und -taucher nicht den üblichen Einschränkungen beim Kampf im oder unter Wasser. Unter Wasser wird vom Gewandtheitswert nur ein Fünftel abgezogen, die Bewegungsweite nur halbiert. Stumpfe Hiebwaffen sind nutzlos, bei allen anderen Waffen wird der Schaden nicht verringert. Auf Erfolgswürfe für Angriffe und Abwehr wird keine Abschläge angewandt. Der Unterwasserkämpfer weiß, wie er Armbrust- und Bogensehnen und Pulverwaffen vor Feuchtigkeit schützt. Er kennt die Möglichkeiten der Waffentechniker, Fernkampfwaffen so zu verändern, das sie im oder unter Wasser eingesetzt werden können und kann sie notdürftig reparieren (spezielle Sehnen, Pfeile und Bolzen für zugstärkere Bögen und Armbrüste, die den Wasserwiderstand eher brechen und unter Wasser brennende oder explodierende Geschosse u.ä.). Außerdem hat er grobe Kenntnisse über Gezeiten und Meerestiere.

Mechanik (f)
ungelernt +(0), Gs61, **In61**, Erfolgswert +4 (+4 / +16)
300: Gnome, Zwerge, Dunkelzwerge - **600:** Hä, zwkrKr, Se, zwkrSö, Th - **1200:** As, BN, BS, BW, Bar, Er, Kr, Ku, Or, Tm, Wa, ZAU a. Th; steigern wie *Fallenmechanik*
Diese Fertigkeit umfaßt die Planung und Konstruktion von mechanischen Apparaturen. Es ist bekannt, wie Kräne, Wind- und Wasserräder, Katapulte, mechanische Vehikel, Aufzüge, Hängebrücken, Belagerungstürme, Mühlwerke und weitere mechanische Konstruktionen funktionieren, welche Materialien zu ihrer Fertigung geeignet sind. Auch ist man in der Lage, selbst solche Konstruktionen zu bauen oder deren Herstellung anzuleiten. Ein Mechaniker ist auch in der Lage, selbst kleinere Reparaturen an beschädigten Apparaten vorzunehmen. Aufgrund ihres Wissens vermögen sie in beschränktem Umfang auch einzuschätzen, wie ihnen bisher unbekannte Gerätschaften arbeiten.

Navigation (w) Gs31, **In31**, *Himmelskunde, Sehen +8, Rechnen*, Erfolgswert +6 (+8 /+18)
50: zwkrSe, zwkrHä, gnomische Ballonfahrer - **100:** alle anderen menschlichen Charaktere aus dem Zweikronenreich, die zur See fahren - **200:** der Rest,





der Zugang zur Lehre dieser Art der Navigation hat; steigern wie *Rechnen*
Mit dieser Fertigkeit können Karten gelesen und gezeichnet, sowie Kurse nach Kompaß, den Sternen oder mittels Quadrant berechnet werden. Navigation beinhaltet auch das „Lesen" der See (Untiefen, Strömungen, Riffs) sowie der richtige Gebrauch von Lot und Log.

Sprengkunde (w, *1880*)
ungelernt +(0), Gs61, **In61**, Erfolgswert +4 (+4 / +16)
600: As, zwkrKr, zwkrSö, Th, Gnome, Zwerge, Dunkelzwerge - **1200:** BN, BS, BW, Bar, Er, Hä, Kr, Ku, Or, Sö, Tm, Wa, ZAU a. Th; steigern wie *Fallenmechanik*
Mit geeignetem Werkzeug können Sprengwaffen hergestellt, repariert aber auch entschärft werden. Zur Herstellung ist zusätzlich ein regelrechtes Labor nötig. Eine Reparatur dauert etwa 6 Stunden, das Entschärfen von Sprengladungen ca. 10 min.

Waffenkunde (f)
Gs61, In61, *Waffe*, Erfolgswert +4 (+4 /+16)
600: all KÄM sowie Gnome, Zwerge, Dunkelzwerge - **1200:** ZAU; steigern wie *Fallenmechanik*
Im Spiel kann en Charakter diese Fertigkeit einsetzen, um die Waffen, die er kennt (also im Normalfall auch beherrscht), zu pflegen, um sie zu reparieren oder instand setzen und zu verbessern. Als Beispiel sollte –8 auf eine zerstörte Waffe angewandt werden, auf die Erhöhung der Reichweite eines Vorderladers oder den Bau eines zugstärkeren Bodens –4. Natürlich muß entsprechend benötigtes Material, Zeit und Werkzeug vorhanden sein.

Neue Waffen

Ausführliche Regeln für den Fernkampf mit Schußwaffen finden sich in *MIDGARD - Abenteuer 1880* (S. 37ff, für gezielte Schüsse s. S. 95). Exemplarisch seien hier einige geläufige Waffen aus den Waffenschmieden des Zweikronenreichs beschrieben: Pistole, Donnerbüchse, Vorderlader, für den Geschützkampf eine Drehbase und ein 9-Pfünder und als Sprengwaffe der Zwergenfurz. Zur Waffengattung Pulverwaffen zählen Donnerbüchse, Pistole und Muskete bzw. Vorderlader. Sie alle können je nach Bauart und Ausbildungsstand in Reichweite, Feuerrate und Schaden variieren.

Pistole (1W6+4, Fernbereich Schaden/2)
0-10/11-20/21-40

St31, Gs21 Erfolgswert +4

Pulverwaffen
Schwierigk.: normal
300: Kr, Sö - **600**: alle anderen - **1200**: ZAU a. PK

Die geläufige Pistole im Zweikronenreich ist eine einläufige, rund 1 kg schwere Vorderladerpistole mit einem Luntenschloß. Manche Forsetimen und andere Spezialisten bevorzugen jedoch doppelläufige Waffen dieses Typs, von denen sie meist zwei mit sich führen. Einläufige Pistolen können normalerweise in **5** Runden wieder ordentlich geladen und abgefeuert werden. Bei einem zweiten Lauf verlängert sich die Ladezeit um **2** Runden. Bei zweiläufigen Pistolen erfolgt auf den zweiten Schuß in der selben Runde ein Abschlag von **–2** auf den EW. Nach dem Abfeuern wird eine Pistole im schnellen Kampfgeschehen wegen der langen Nachladezeit in der Regel unnütz, vereinzelt jedoch umgedreht, und als Keule verwendet oder als improvisierte Waffe auf den Gegner geschleudert, wenn es nötig ist.

Donnerbüchse (2W6+2, Fernbereich Schaden/2)
0-10/11-20/21-40

St31, Gs11 Erfolgswert +4

Pulverwaffen
Schwierigk.: leicht
300: Kr, Sö – **600**: alle anderen – **1200**: ZAU a. PK

Die Donnerbüchse ist eine einfache, 4 kg schwere Vorderladeflinte, die mit gehacktem Blei, Nägeln oder dergleichen gefüllt wird. Sie ist eine der ältesten Entwicklungen der zwergischen Waffenschmiede, hat allerdings eine geringe Reichweite. Nichtsdestotrotz erfreut sie sich immer noch, vor allem bei den Zwergen selbst, großer Beliebtheit.

Vorderlader (2W6+2, Fernbereich Schaden/2)
0-30/31-60/61-120 m

St51, Gs11 Erfolgswert +4

Pulverwaffen
Schwierigk.: normal
350: Kr, Sö - **700**: alle anderen - **1400**: ZAU a. PK

Es handelt sich hier um eine 4 kg schwere, knapp 2 Meter lange Muskete, deren Ladung (immer eine Kugel) durch ein Luntenschloß gezündet wird. Die

Lunte ist im Hahn eingeklemmt. Bei einem kritischen Mißerfolg klemmt der Hahn oder bricht ab, zündet die Ladung nicht, geht die Lunte aus oder explodiert die Waffe. Die Tabellen für den kritischen Fehler beim Angriff oder kritischen Schaden (DFR, 4.3 und 4.5, S. 243 und 246) können unverändert genutzt bzw. die Auswirkungen nach eigenem Gutdünken abgeleitet werden. Oder man zieht die entsprechenden Tabellen aus *MIDGARD – Abenteuer 1880* (S. 40, 44) zu Rate. Die Ladezeit liegt bei **6** Runden, sodaß in jeder siebten wieder gefeuert werden kann. Durch einen erfolgreichen **EW:Vorderlader** kann die Ladezeit um **2** Runden verkürzt werden, bei einem Mißerfolg verdoppelt sich die Ladezeit auf **12** Runden, ein kritischer Mißerfolg läßt das zu Verfügung stehende Pulver unbrauchbar werden (feucht, wird verschüttet usw.).

Drehbase (3W6+1, Fernbereich Schaden/2)
0-250/251-500/501-1000 m

St21, Gs31

Geschützwaffen
Geschütz schießen
Schwierigk.: schwer
400: Kr, Sö - **800**: alle anderen - **1600**: ZAU a. PK

Die Drehbase ist ein kleines, schwenkbares, stationäres Geschütz, das auf der Schiffsreling oder auch auf Ruderbooten und Kleinseglern montiert werden kann. Eine Drehbase wird normalerweise von zwei Personen bedient, kann aber auch von einer geladen und abgefeuert werden, die dann aber **–2** auf den **EW:Geschütz schießen** erhält.

9-Pfünder (3W6+7, Fernbereich Schaden/2)
0-250/251-500/501-1000 m

St21, Gs31

Geschützwaffen
Geschütz schießen
Schwierigk.: schwer
400: Kr, Sö - **800**: alle anderen - **1600**: ZAU a. PK

Ob das Ziel getroffen wird, entscheidet ein **EW:Geschütz schießen**. Wie bei Fernkampfwaffen gelten die **–2** im Mittleren und **–4** im Fernbereich. Da das große, stationäre Geschütz selbst keiner Bewegung ausgesetzt ist, erhält der Schütze **+4** auf seinen **EW:Geschütz schießen**. Es ist klar, das nur entsprechend große und sich schwerfällig bewegende Ziele überhaupt getroffen werden können. Die normale Mannschaft eines 9-Pfünders besteht aus fünf Leuten (Ladezeit 3 Minuten), das Minimum, mit das Geschütz noch abgefeuert werden kann, sind zwei Kanoniere (Ladezeit 5 Minuten).

Zwergenfurz (3W6/2W6/1W6 im Uk 1/2/3 m)
0-5/6-11/12-20

St61, Gs41 Erfolgswert +4

Sprengwaffen
Sprengkunde
Schwierigk.: normal
400: Kr, Sö - **800**: alle anderen - **1600**: ZAU a. PK

Der Zwergenfurz ist eine regelrechte Sprenggranate aus Schwarzpulver und kleinen Metallteilen. An einer Lunte angezündet, wird die explosive Ladung in Richtung Gegner geschleudert. Zwerge lieben diese Waffe, daher auch der eigentümliche Name.

Neue Ausrüstung

Ballon (gnomisch) - Der normale Heißluftballon kann bis zu vier Gnome und zusätzlich noch maximal 250 Kilo transportieren und schafft bei günstigen Wetterlagen B48 (etwa 29 km/h).

Bergsteigerausrüstung (Seilzeug, gnomisch) - Die Haken, Ösen und Karabiner sind aus nahezu unzerstörbarem, nicht rostenden Stahl. Bewegliche Teile lassen die Keile mühelos in jede Ritze einer Steilwand verankern. Die Seile sind leicht und nur mit schärfsten Klingen zu kappen. Jedes Teil trägt mühelos 200 Kilogramm. Ein Kletterer erhält **+4** auf den **EW:Klettern**, wenn er diese Ausrüstung einsetzen kann.

Elfenleder (silberelfisch) - Die Kleidung aus Leder hat einen bestimmten Farbton und gewährt **+10** auf den **EW:Tarnen**. Zudem ist sie leicht wie eine Textilrüstung, schützt aber wie eine Lederrüstung. Für jede Umgebung benötigt ein Charakter eine eigene Tarnkleidung. Neben schwarzer für Nachteinsätze gibt es sie für die Stadt, den Wald, die Wüste, das Gebirge, den Schnee, die Tundra usw. Je nach Wunsch kann das Leder aus Elfenhand den angenehmen Nebeneffekt haben, bei Hitze zu kühlen, bei Kälte zu wärmen, Feuchtigkeit abzustoßen und Körperwärme zu absorbieren.



Besondere Besitztümer (s. auch: DFR, S. 60)

Fertigkeit	*W%-Wurf*	*Besitz*
Alchimie	91-00	Säure (1 Liter, 2W6 Schaden)
Ballon fahren	100	Heißluftballon
Geschäftstüchtigkeit	50-00	Abakus, Linienpapier, Tinte, Federkiel
Heilkunde	96-00	1W6 AP/LP Heilsalbe (nichtmagisch)
Himmelskunde	71-00	Kompaß
Klettern	51-90	Bergsteigerausrüstung
	91-00	gnom. Bergsteigerausrüstung
Mechanik	81-00	hochwertiges Werkzeug (je nach Berufsrichtung)
Schießen vom Streitwagen	81-00	Streitwagen
Sprengkunde	97-00	Zwergenfurz
Tarnen	91-00	einer bestimmten Umgebung angepaßten Tarnkleidung
Tauchen	51-90	Tauchhilfen
	91-00	gnom. Taucherausrüstung
Pulverwaffe	51-00	entsprechende Waffe samt Pulver und Kugel für 3 Schuß

Forsetimenausrüstung - Was brauchen die Forsetimen des Zweikronenreiches, um ihre Gegner zu täuschen und unbemerkt Ausrüstung zu transportieren? Genau: die richtige Ausrüstung. Zwergische Chirurgen können (außerhalb des Kreises) einen Springwurzspann unter die Haut oder eine kleine Kapsel implantieren, die z.B. ein wenig Heiltrank enthält. Falsche Brustwarzen können Gifte enthalten, falsche (Ohr)Ringe nützliche Substanzen wie den *Grauen Lotus*. Um die äußere Erscheinung zu verändern, werden falsche Haarteile, Perücken und Schminke genutzt. Die Agenten erlernen fremde Sprachen und Akzente und werden durch Schauspielerei zu komplett anderen Personen. Falsche Bärte, Ohren und Nasen werden angeklebt. Hohle Prothesen können Schriftstücke oder Substanzen enthalten und stellen manchmal auch Klingen- oder Schußwaffen dar. Zahnersatz enthält Gift oder Heiltrank. Gürtel können Garotten enthalten, Gürtelschnallen ineinander gesteckte Klingen enthalten und Huträndern aus scharfkantigem Metall bestehen.

Kampfkraut - Nimmt man diese Mixtur aus diversen Kräutern, stellt sich nach einigen Minuten eine gewisse Taubheit der Haut ein. Verletzungen vermeldet das Nervensystem nicht mehr, sondern können nur noch visuell oder durch eingeschränkte Funktionsfähigkeit des entsprechenden Körpergliedes wahrgenommen werden. Kämpfer, welche dieses Kraut intus haben, unterliegen normaler Erschöpfung (AP-Verlust). Sie spüren ihre schweren Verletzungen nicht (LP-Verluste) und müssen, falls sie die Hälfte ihrer LP verloren haben, keinen Abzug von **–2** auf ihre Erfolgswürfe hinnehmen (DFR, S. 101). Ein Spielleiter sollte die LP-Buchführung des Kämpfers übernehmen, denn man merkt den Schaden am eigenen Körper tatsächlich nicht und kann dabei sterben.

Taucherausrüstung (gnomisch) - Der Anzug besteht aus Walfischhaut, Eisenschuhen und einer Taucherglocke. So eingepackt, sieht der Taucher aus, wie ein Ritter in voller Rüstung (schützt wie PR, behindert wie RR). Ein am „Helm" befestigter Schlauch führt zur Oberfläche, um die Luftversorgung zu gewährleisten. Zur Taucherausrüstung gehört auch eine Harpune oder ein Unterwasservorderlader und eine wasserdichte Laterne. Es gibt auch Rüstungen für Kampfschwimmer oder -taucher, die aus behandelter Fischhaut bestehen und mittels eines erfolgreichen **EW:Tauchen** ohne Einschränkungen benutzt werden können (behindern wie LR, schützen wie KR).

Tauchhilfen - Nasenklemme, Flossen und Schnorchel. Der Einsatz von Flossen erhöht die B des Tauchers auf 12.

Uhren - Sackuhren, äußerst genau gehende Schiffsuhren, Standuhren

Unterwasserwaffen - Sehnen: für Armbrüste und Bögen, um diese im oder unter Wasser abfeuern zu können. Der Schaden ist der bekannte, die Reichweiten werden für Ziele unter Wasser gezehntelt und für Ziele außerhalb des Wassers geviertelt.

Pulverwaffen: Lauf und Schloß der Waffe sind wasserdicht. Außerhalb des Wassers muß die Waffe geladen und der Lauf mit Wachs versiegelt werden. Die Reichweiten werden gedrittelt.

Vergrößerungsgeräte - Teleskop (für Astronomen), Vergrößerungsglas (für Ermittlungen) und Fernrohr (für die Jagd und auf See).

Zwergenhemden (zwergisch) - Die Hemden sind aus einer sehr stabilen Faser gewirkt und werden speziell an die Träger angepaßt. Es gibt sie als Shirt

mit und ohne Ärmel oder als Ganzkörperanzug. Sie bieten gegen Schußwaffen ausgezeichneten Schutz: Armbrüste und Bögen richten höchstens **1 LP** Schaden an, der AP-Schaden wird normal berechnet. Gegen Pulverwaffen fängt die Weste an den geschützten Körperstellen bei schweren Treffen **4 LP** an Schaden ab. Gegen alle Nahkampfwaffen schützt die Weste nur wie eine Lederrüstung. Spätestens nach dem dritten schweren Treffer mit Nahkampfwaffen beginnen die zerschlitzten Fasern aufzuribbeln, d.h. ein Zwergenhemd ist üblicherweise nach einem Nahkampf bereits unbrauchbar geworden.

Wer Abenteuer im Zweikronenreich bestehen will und Regeln für Schußwaffen benötigt, dem empfehle ich *Midgard - Abenteuer 1880* und, wenn man spannende Seegefechte mit speziell dafür entwikkelten Regeln auf der Basis der MIDGARD-Regeln ausspielen möchte, das Quellenbuch *Jolly Rogers* von Caedwyn Games.

Ich bin kein guter Recherchierer, doch ich bin ein Fan von Midgard-High-Tech (Waffen wie Zauber), brutalem man-to-man-combat, Seegefechten, Spionageabenteuern und coolen Charakteren. Wenn die geschätzten Leser sich das immer vor Augen halten und die Tatsache, das alles, was ich mir hier aus den Fingern gesogen habe, nur Vorschläge darstellen, werden sie meine ausufernden Gedanken richtig einzuordnen wissen.




MYRKGARD
Meer der Roten Sonne
VEREINTES KÖNIGREICH VON CLANNGADARN
Byd Gawr
Serygion
Penprydyn
Wyddfa Berge
Caerllion
Dinas Dron
Llanbadarn
Llangollen
Dungawry
Darncaer
Pernillion
Waelingsee
Usegorm
Dinas Turan
ORCÂDU
Machnardes
Deortaginem
Helugar
Croesyll
NORD-
Corran
Artross
Cywenglanes
LANDE
Tidford
Berinaburs
REGEM
Corguar
Fiorinde
EFÊRU
Melgar-Berge
Ikonium
Palabrion
Argyra
Kroisos
Diptyche
CHRYSEIA
Nyktoros
Thalassa
Golf der Blauen Wellen
Estora
Parduna
Meer d
INSELN UNTER DEM WESTWIND
NAHUATLAN
Ixtamactan
Uacatzam
Coatepec
Tzikinaha
Cheatl
Nahuapan
Achimactan
Nicaha
Chimallicua
Cochabraxtl
ORAN ESTRALU
Oran Estralu Senes
Kaf-Berge
Diatrava
Amaria
Erg Schuruch
Tura
Orsamanca
Mardaba
Zahira
Oran Estralu Tardis
Altardis
Sukkara
Uballa
Ghania
Hama
Hadar
Mek-Nej
Meketu
Cattara
Mûnicipar Elhadatu
Dairaba
Zarud
Nedschu
Soluf
Zahran-See
Meketisches Reich
Macênat
Erg Samawa
Regenbogensee
Ikenga
IKENGA-Becken
Saqqada
Gebel el-Jiamt
Abu-Kara
Mokathu
Takni
Kahun-Takesch
Ponapu
Karvuvu
FEUERINSELN
Uperiluri
Nerisch
Hurri
Imgarra
Kandurna
Urkisch
URRUTI
Apsuwa
Lalapaduwa
Dogon-Berge
Wagadu
Kukiya
Großer Graben
Ilobu
Oschogbu
Kullualamoropo
Scheri
Großes Schlangenriff
BULUGA
Wüste
Hochland
Tiefebene
Bergland, Gebirge
Wald
1000 km


Tuomela
Isarjurd
Läina-Land
WEIKRONENREICH
Sednasee
N
W
O
S
Friedborg
Jarnigard
Skarde Huldre
Dvarheim
Iggrgard
Belogora
Brega
Wyrdsee
Drakargard
Warogast
MORAVOD
Geltin
Eidret-Inseln
Uchan
Adlivun
Berekije
Uchana
Baj Bajanai
Schirkand
Erlikul
MEDJIS
SuiFeng
TEGARISCHE STEPPE
VALIAN
Tanit
Candranor
Kudai
YüTsin
TangHo
TsaiChan
ChangAn
MaChan
Hardscha
LingHo
KiAnTsai
Darjabar
Schahjid
Isbanir
GISMOLOK
PanKuTun
Dschabarsa
ARAN
SchanLuTuh
Ormudagan
Nihavand
HuangFei
KueiChan
Dehenstan
KungHo
KueiLi
LuWei
Polanga
Schattenmeer
Schehrasan
Gond
PadKuChung
KuenKung
Demanwend
ChuLongMen
Sagara-Straße
Gorakpur
Jamuna
AnLan
Meer der Seejungfrauen
YenChan
KANTHAIPAN
Ulwar
Meru-Berge
Lalitaruva
Sivali
Kukorah
Kirita-Berge
Sarayana
Guh-Tsas
Ch-Kssull
Ya-ssis
Ka-ssis
Chambal
Kanjamula
Ekavali-Archipel
Polonnaruva
SRITRARA
Bakunagalu
Minangadita
Madurai
Tambapani
Tschi-ssa
Jappanapattam
Makuta
Golf von Kampur
Kurunegala
Aurangabad
MINANGPAHIT
Mughpali

Index

A

Agent 84, 127, 185, 188, 190, 197
Ahn 178
Ahnenband 132
Ahnengeist 126, 128
Ahnenkrieger 131
Aischas Juwelen 83
Askiälbainen 194
Avaragín 172
Avatar 34, 72, 147, 162

B

Bandar Bepa Mati 129f
Bepa Perang 131
Berekyndai 176
Blutloser 101
Blutsee 100
Blutsteuer 102
Blutträger 101
Brautwerbung 121
Buchdruck 118

C

Camasotz 70, 99, 134
Camasotzvampir 70
Chimaq 138
Crom-Cruach 34, 173

D

Dema 152
Dideanai 39, 42
Dunkelheim 70f
Dvarheim 185, 187, 192

E

EIS 185
Eisbärmenschen 197
Eiselfen 194
Eisen 141
Eisengarde 151
Elfen 39, 42, 44, 62, 85, 104, 194
Elfen, Seelen- 172
Elfenhäscher 39
En-Ginu 19
Ennunswall 39

F

Finsterwald 43
Fischmenschen 20, 32, 106
Forsetimen 185, 197, 204
Frondienst 65, 158

G

Geheimdienst 83, 84, 188
Geheimorganisation 52
Geisterseher 128
Geld 20, 63, 95, 110, 141
Gilde 9, 18, 65, 68, 77, 110
Gnome 104, 136, 138, 143, 150, 185, 188f, 191, 194
Götterkriege 7, 10, 109f, 116f, 129, 134, 186
Governad 16
Grabhügel 181
Gradeva 163
Gradraki 163

H

Halbling 48, 79, 85
Hantu 128
Herdtruppe 93
Herr, Siegreicher 147, 153
Hexe, weiße 59, 79
Hexenmeister 146
Himmel 7
Himmelskrieger 82, 86

I

Inseln unter dem Westwind 17

K

Kalender 8
Karmodin 61, 69f
Kartenmagie 28
Karvedin 71
Kiae 70
Kontraktblatt 28, 37
Kopfkult 92
Kraftlinien 136
Kreis 185
Krieg der zwei Richtungen 111
Krieg gegen die Verräter 7, 12, 109, 178

L

Läina 175
Lebenstanz 167
Leibeigene 66
Lyakon 8, 10, 99, 101

M

Magiergilde 9, 44, 48, 65, 68, 81
Manthe 35, 67
Medese 81
Mensch-Maschine 19, 28
Mond 7, 8, 9, 13, 82, 121, 124, 195

N

Nachtzwerg 171
Naga 163
Name, wahrer 15, 36
Namensmagie 12, 15, 35
Navigation 19, 21
Nest 157f, 161

O

Oni 20, 33
Orc 39, 89, 144
Orden der roten Männer 59

P

Pageoturgie 28, 37
Perang Matu 126f
Peri Banu 79, 81
Pfähler 105
Ptahoth 52, 56
Puan Bunu 120

R

Racudin 61, 68ff
Raitya 163
Rawindi 74, 162
Rhadamanthus 7, 33f, 67, 147

S

Schiff, tauchendes 190
Schilfleute 84
Schmiedemeister 61, 69f
Schule, magische 110
Schwarze Galeere 19, 21, 26, 124, 186
Schwarze Pyramide 51
Schwarzorc 170
Schwarzrock 41
Seelenelfen 172
Seelenzombie 136
Seemeister 12
Seeteufel 32f
Siedlungen 42, 43, 45, 46, 51, 52, 56, 64, 73, 90, 103, 114, 122, 149, 160, 176, 177, 186, 187, 188, 192
Silberdolch (Ariangar) 94
Silberelfen 194
Siolcin 62
Sirrusch 85
Sklave 27, 28, 33, 48, 79, 125, 138, 150, 164, 180
Spion 18, 47, 83, 124, 127
Sprache 9, 11, 12, 39, 50, 55, 61, 109, 144, 157, 195
Sritra 8, 50, 72, 74f, 104, 115, 121, 155
Ssar Hruun 147, 153
Stadt der Toten 129
Stele der Finsternis 99
Stiyuga 72, 162
Sufet 16

T

Teyolahmicqui 136, 138, 139ff, 140, 141
Thalassa 23, *25*
Tiermeister 152
Todsprecher 85
Tor, magisches 18, 28, 57
Tschahar Aimak 84
Tuhan Anak 126ff, 131f
Turgu 76
Turm der Rache 173
Turm der Winde 39f
Turm, Schwarzer 19, 21, 44, 51
Turm, Signal- 169
Turm, Sprung- 12

U

Uniututuinu 194

V

Vampir 10, 70, 104, 134, 137
Vampirjäger 103, 105
Vasall 93
Viarch 12
Vogelmenschen 89
Volk, kleines 89

W

Weiße Königin 56
Weltentor 117, 155, 160, 162
Weset 52, 56
Wolkenreiter 77
Wunder(taten) 10
Wyrds Letzte Rune 97, 185, 187, 192, 196

Y

Ychteander 33

Z

Zaid 53ff
Zauberwald 69
Zeit 9
Zitat, ehrliches 111f, 115f, 118
Zofar 15
Zombie, intelligenter 120, 127
Zwerge 39, 62, 85, 89, 104, 138, 143, 145, 150, 185, 189, 191ff, 195
Zyu 138, 140


MYRKGARD



Die düstere Schwesterwelt

Ein Valianisches Imperium in voller Blüte und magischer Verderbtheit, Breitseiten aus den Mündungen der Kanonen des Zweikronenreichs, tollkühne aranische Himmelskrieger auf ihren fliegenden Teppichen und intelligente Zombies aus Minangpahit in einem immerwährenden Kampf gegen die Sritras – ja, das ist Myrkgard!

Noch herrscht Friede zwischen dem Dunklen Imperium der Seemeister und den freien Ländern. Noch werden die Orc-Horden des Hexenmeisters vom Donnerstein nicht entfesselt. Noch haben die Gelehrten KanThaiPans die Kraft des „ehrlichen Zitats“ nicht in andere Länder getragen. Noch lassen sich die Wunder dieser anderen Welt bestaunen. Noch haben Eure Abenteurer Midgards düstere Schwesterwelt nicht besucht. Noch wissen Eure Abenteurer nicht wirklich, was wahre Gefahr, Angst und Schrecken bedeuten – noch nicht!

Dieser Quellenband zum Fantasy-Rollenspiel MIDGARD beschreibt die Welt Myrkgard. Eine Welt, auf der die Dunklen Meister von Valian vor gut 800 Jahren nach einem langen und entbehrungsreichen Krieg über ihre Feinde siegten. Eine Welt, auf der in den anschließenden Götterkriegen viele der Lichtgötter vernichtet wurden. Eine Welt, auf der seit diesen Tagen Rhadamanthus als Gott verehrt wird und die Chaosmächte allen voran die Dunkle Dreiheit erstarkten. Eine Welt unter violettem Himmel und ohne Mond. Eine Welt, wie sie Eure Abenteurer sich in ihren kühnsten Träumen nicht vorgestellt haben, doch schon bald zu fürchten wissen!



Myrkgard Press

Pegasus Spiele GmbH,
Friedberg unter Lizenz von
Myrkgard Press,
Klingenmünster

