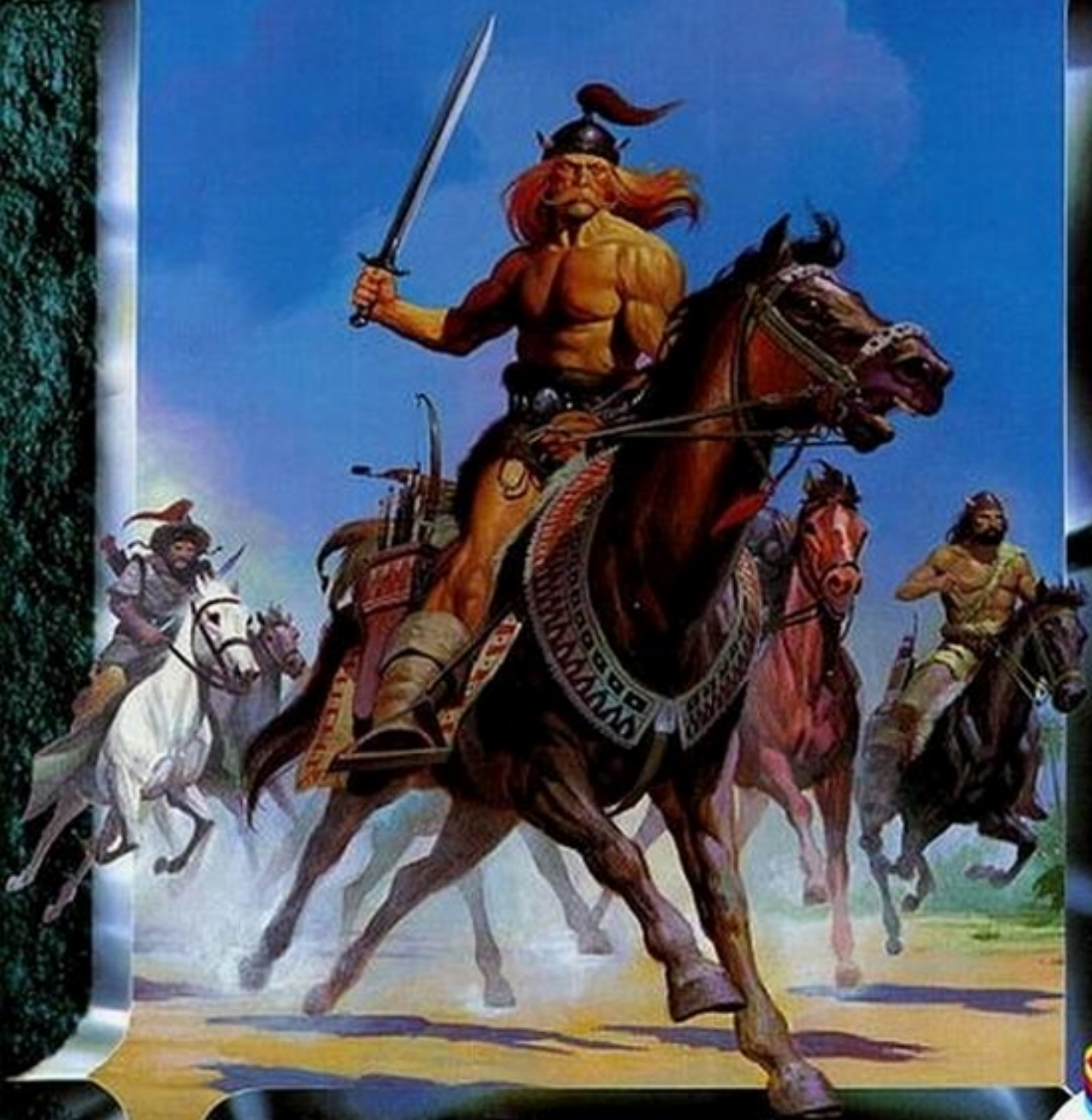


Das Schwarze Auge

DIE WÜSTE KHOM UND DIE ECHSENSÜMPFE



Das Schwarze Auge

Die Wüste Khom und die Echsensümpfe

Das Land der Ersten Sonne

Der durchschnittliche Mittelländer weiß über den Südosten Aventuriens praktisch nichts, und auch der Gebildete muß oft seine Unkenntnis eingestehen, selbst wenn es um grundsätzliches Wissen geht. Obwohl das Land der Ersten Sonne, wie es seine Bewohner in ihrer blumigen Sprache nennen, flächen- wie bevölkerungsmäßig etwa ein Fünftel des Kontinentes ausmacht, und obwohl ein Großteil des Gebietes seit der Entstehung des Neuen Reiches zu diesem gehörte, wurde es jahrhundertlang von den Geographen wie auch den Herrschern selbst vernachlässigt.

Erst im Jahre 5 Hal entsandte der Kaiser eine Expedition unter Admiral Rateral Sanin XII., um die Perlenmeerküste zu kartographieren und endlich den auf Westaventurien konzentrierten ‚Großen aventurischen Atlas‘ zu ergänzen. Nach vier Jahren, die den Admiral und seine Hesinde-Geweihten und Geographen in alle Hafenstädte, zuweilen auch ins Landesinnere geführt hatten, lieferte die Expedition ihr berühmt gewordenes Logbuch ab, an dessen Auswertung und Umsetzung bis heute gearbeitet wird.

Von diesem Mammutwerk abgesehen, können und müssen wir uns auf den großen Bastan Munter, den Reisenden Kara ben Yngerymm und auf die Familie Storerbrandt (Vater Ardo als Autor, Sohn Stover als Herausgeber), sowie natürlich zahllose Einzeldokumente von Hesinde-Geweihten, Reisenden und Abenteurern stützen, wollen wir ein halbwegs korrektes Bild der Region zeichnen.

Lassen wir zunächst unseren Blick wie vom Rücken eines Fliegenden Teppichs aus über die einzelnen Landschaften schweifen, die sich vor allem durch ihre extremen Gegensätze auszeichnen: Die höchsten Berggipfel, die wasserärmsten Wüsten und einige der fruchtbarsten Flußtäler finden sich hier auf engstem Raum.

Der Raschtulswall ist bis heute, von Wanderungen einzelner Stämme abgesehen, die Nordwestgrenze des tulamidischen Lebensraumes geblieben. Vom ehernen Schwert abgesehen, ist diese Bergkette die höchste Aventuriens; ein halbes Dutzend Achttausender und viele ‚kleinere‘ Berggiganten stehen hier im Herzen des Kontinentes. Im Südwesten bricht die Kette kurz ab, um sich noch einmal zum Einzelmassiv des Raschtulsturms zu erheben. Dichte und fremdartige Wälder aus Eiben, Zypressen und Zedern reichen in die hintersten Bergtäler und bis zur Baumgrenze in zweieinhalb-tausend Schritt Höhe. Es gibt zwar keine großen, aktiven Vulkane mehr, aber viele abgründige Schlote, aus denen die Lavadämpfe steigen. ‚Der Schlund‘ an der Nordseite des Walles ist nur der berühmteste unter ihnen. Der graue und grüne Marmor des Raschtulswalles ist Baumaterial der Mächtigen aller Länder.

Aranien, das Hügelland am Barun-Ulah, dessen Quellflüsse im Raschtulswall entspringen, umfaßt einerseits fruchtbare Tiefebene, andererseits aber auch weite Steppen. Östlich davon schließt eine Halbinsel, die Elburische Küste, an.

(Wegen seiner eigenständigen Kultur wird der heutige Staat Aranien in einem eigenen Regionalmodul beschrieben.)

Mhanadistan ist das Hochland zwischen dem Oberlauf des Mhanadi, der sich mit dem Yaquir um den Titel des zweitgrößten Stroms Aventuriens streitet, und seinem kleineren Bruder, dem Gadang. Dieses Zweistromland ist das Ursprungsgebiet der Alt-Tulamiden und damit der ersten menschlichen Hochkultur Aventuriens. Das hügelige Land, von zahllosen kleinen Seen und Bächen bewässert, eignet sich vor allem zur Viehzucht, so finden sich hier denn auch die größten Herden des Kontinentes. Aber auch der Ertrag der Getreidefelder ist nicht unbedeutend und reicht aus, um die riesige Stadt Fasar in den Ausläufern des Raschtulswalles im Norden zu ernähren.

(Auch Fasar, dem Schmelztiegel der Völker, widmen wir ein eigenes Regionalmodul.)

Das Khoram-Gebirge trennt im Süden Mhanadistan von der Khom-Wüste. Dieses, neben den Unau-Bergen das einzige Sandsteingebirge Aventuriens, gehört mit seinen Dreitausendern zu den niedrigeren Bergketten. Inmitten der merkwürdigen Schluchten, Schlote und Säulen, die Wind und Wetter aus den Sandsteinblöcken geformt haben, wächst kaum etwas außer kargem Berggras, gerade genug, um den kleinen Herden einiger barbarischer Stämme Nahrung zu geben. An den Nordabhängen erstrecken sich dichte Eibenwälder, die ebenfalls von wilden Ureinwohnern beherrscht werden.

Gorien, selten auch nach dem Hauptfluß Chalukistan genannt, geht direkt in die Steppen Araniens im Norden über und unterscheidet sich in seiner Kargheit wenig von diesen. Inmitten der Südhälfte Goriens liegt - wie ein Brandmal auf Sumus blühendem Leib - die Gorische Wüste, schlechthin das lebensfeindlichste Gebiet Aventuriens. Obwohl diese extreme Wüste nur etwa 60 Meilen durchmißt, ist kaum jemand bekannt, der sie durchquert hätte oder auch nur eine größere Strecke in sie vorgedrungen wäre.

Direkt südlich der Gorischen Wüste schließt der Balash an, die ‚Fruchtbare Sichel‘ des unteren Mhanaditales. Zwischen dem Zusammenfluß von Mhanadi und Gadang und dem großen Mündungsdelta des Mhanadi bei Khunchom, vor allem aber an der Einmündung des Mhalik, liegt das bestkultivierte Ackerland der ganzen Region. Zwischen den wenigen großen Städten schließen die Äcker eines Gehöftes an die Felder des nächsten an, und viele Tausende von Reisbauern mit Strohhut, Sichel und ihren fleißigen Gadangstieren bringen jedes Jahr mehrere Ernten ein. Zugleich verhindern jedoch die halbjährlichen Überschwemmungen seit Jahrtausenden, daß am unteren Mhanadi ab Rashdul Straßen und feste Siedlungen entstehen.

Östlich des Balash und Goriens läßt sich das Yalaiaad als eigene Landschaft erkennen, eine knapp über Meereshöhe liegende Halbinsel, deren Schätze an Obst,

Getreide und Fisch seit Jahrtausenden der Hauptstadt im Mhanadidelta zugute kommen.

Zwei steile Gebirgszüge, von schroffen Hügeln umgeben, die Khunchomer Berge im Osten und die Ongab-Berge im Südwesten, grenzen den Balash im Süden ab. Die ständigen Winde aus Nordost regnen hier ihre Wasserlast ab, und Dutzende kleiner Flüsse nähren den Mhanadi und die Sümpfe zwischen den Gebirgszügen, wobei sie die Berge zu einer wildromantischen, rostroten Schluchtenlandschaft ausgewaschen haben. Mit Ausnahme der Betreiber einiger Erzbergwerke in den Khunchomer Bergen findet sich zwischen den kargen Klippen wenig Leben, wohl aber zahlreiche Flecken struppiger Hartholzwachse.

Noch weiter südlich, im eigentlichen Südosten, liegt Thalusien. Größtenteils ein zerklüftetes Hochland, haben sich Thalusien, Ongab und einige weitere Flüsse tief eingeschnitten, ehe sie inmitten einer steilen Felsküste ins Perlenmeer münden. Die Hochplateaus sind von dichten Wäldern bedeckt, und in den schroffen Schluchten finden sich unzählige Höhlen. Diese Gegend ist berüchtigt für ihre wilden Tiere und Ungeheuer wie für die vielen Räuber, die den Gutsbesitzern das Leben schwer machen. Die Trogtäler der großen Flüsse selbst sind nämlich sehr fruchtbar, auch hier fangen sich die Ostwinde und sorgen für starke Niederschläge, die das Schwemmgut zu einem hervorragenden Ackerboden, teils aber auch sehr morastig machen.

Westlich Thalusiens und der Unauer Berge liegt die Große Khom - außer der nördlichen Tundra die größte einheitliche Landschaft Aventuriens. Trotzdem wechseln auch hier Geröllwüste nahe den vier Randgebirgen und in der Nähe einzelner Felsmassive im Zentrum mit den typischen Sanddünen, die der Mittelländer erwartet. Im Inneren der Khom finden sich auch heute noch unerforschte Zonen - weiße Flecken auf den führenden aventurischen Karten -, und die wenigen Gebiete, die die Novadis die „Wüste in der Wüste“ nennen, sind selbst ihnen unbekannt. Ani Südrand der Khom liegt der Cichanebi-Salzsee (oder Chichanebi; Schreibweise und Aussprache sind keineswegs eindeutig), durch den Chaneb, der ebenfalls ungenießbares Wasser führt, mit einem kleinen Meeresarm, der Tränenbucht, verbunden.

Das Shadif ist eine tiefliegende Steppe, von welligen Rippen durchzogen. Zwischen dem salzigen Chaneb, den Echsensümpfen im Süden und dem großen Szinto gelegen, verfügt das Shadif über keine nennenswerten Wasserläufe. Dank seiner geringen Seehöhe und den Nordost-Winden vom Perlenmeer her verfügt das Gebiet aber über ausreichend Grundwasser und Regen. So ist das Shadif denn auch der ideale Lebensraum für die wilden und zahmen Pferde, die seinen Namen tragen.

Das Szinto-Tal ist die zweite Kornkammer des Südostens. Der träge dahinfließende Schlangenfluß (so die Bedeutung seines uralten Namens) entspringt in einem Randgebirge der Khomwüste, wird aber vor allem aus den Ausläufern der Eternen gespeist, und sein heller Schlamm bildet den perfekten Boden für weitgestreckte Reisfelder. Im Süden des Tales zeigt sich bereits die Nähe der Echsensümpfe: Die Luftfeuchtigkeit wird geradezu beklemmend, dem brackigen Wasser entströmt ein unangenehmer Modergeruch, und die auf der linken

Seite des Flusses wuchernden Mangrovenwälder verhindern jeden intensiveren Ackerbau.

Arratistan, das waldige Bergland am Arrati (zuweilen auch Osdask), wird durch den Bogen der Eternen von den übrigen bisher beschriebenen Landschaften abgetrennt. So wird es auch eher nur von den Tulamiden als ihnen zugehörig empfunden. Klimatisch und geographisch gehört es bereits zu den subtropischen Gebieten der Regenwälder.

Süd-Eiern schließlich, ehemals von Tulamiden teilweise kultiviert, gehört heute wieder ganz dem Regenwald, dessen Ausläufer sich über die ganze Halbinsel erstrecken. Auch auf den offenen Grasländern dazwischen machen sich das mörderische Klima und die üppige Tierwelt des Dschungels bemerkbar.

Regenzeit und Raschtuls Atem

Das Klima im Land der Ersten Sonne ist bereits deutlich südländisch geprägt. Die Temperaturen liegen stets über dem aventurischen Durchschnitt: Im Landesinneren (Mhanadistan und Khom) ist es trocken, sogar sengend heiß, entlang den Küsten treibt die Luftfeuchtigkeit dem Mensch den Schweiß aus den Poren.

Niederschläge sind in Meeresnähe und an den Abhängen des Raschtulswalles häufig, massieren sich aber vor allem im späten Winter und Ende Sommer. Auch die Wassermassen des Mhanadi reichen schon aus, um gelegentliche lokale Regenfälle zu verursachen. Die Winde sind eher stetig und mild: Die meiste Zeit treiben leichte Nordost- und Ostwinde vom Perlenmeer her weiße Bauschwolken bis zu den Gebirgen im Inneren. Im Frühjahr herrschen die Altoum-Winde, die sturmartig schwarze Wolken

nach Norden treiben, wenn sie den Golf von Tuzak und den Maraskan-Sund hochtoben. In Mhanadistan führt das regelmäßig zu längeren Dürreperioden. Ganz selten spürt man ‚Raschtuls Atem‘ glühend heiß nach Osten wehen. Der Wind ist eher sanft, aber die Hitze raubt einem den Atem. Dazu kommt der feine Staub, den der Atem von der Khom herbringt, und der in Kleidung, Haare, Augen und Mund eindringt. Die Menschen werden je nach Temperament lethargisch und ziehen sich in die Meditation zurück, oder sie werden gereizt und aggressiv; wer bei ‚Raschtuls Atem‘ einen Bewaffneten ärgert, ist selber schuld!

Im Landesinneren, vor allem natürlich in der Großen Khom, wird der Jahresrhythmus durch die zwei Regenzeiten des Jahres gebildet: Am Ende des (mittelländischen) Winters, in dem Monden Tsa und Phex, finden die Niederschläge selbst in die Wüste, und das Wasser läßt versteckte Keime aufgehen, wo zuerst kein Leben zu existieren schien. Die Bauern in den fruchtbaren Gebieten warten bis zur letzten Woche mit der Aussaat, „bis der Boden die ganze Kraft des Himmels in sich hat“. Traditionellerweise brechen Karawanen und Kriegszüge erst im folgenden Perainemond auf.

Zum Sommerende, während der Monde von Rondra und Efferd, lassen die typischen Sommergewitter selbst die bis dahin kargen Felder aufblühen; zumindest am 1. Tag des Efferd, dem Fest des Wassers, sorgen die Priester fast immer für ein Regenwunder.

In den fruchtbarsten Gebieten wie dem Balash und dem Szinto-Tal erlauben diese zwei Regenzeiten auch zumindest zwei Ernten in jedem Jahr.

Die tulamidischen Völker

Die Hauptbevölkerung des Südostens sind auch heute noch die Tulamiden. Den Märgen zufolge leitet sich ihr Name von Zulhamid und Zulhamin her, den ersten Menschen. Andere verweisen auf den Djer Tulam, den höchsten Berg des Raschtulswalles.

Zu Zeiten ihrer Hochblüte lebten etwa eineinhalb Millionen Tulamiden in ihrem Reich, dem Diamantenen Sultanat. Gestützt auf die letzten Volkszählungen - tulamidische Potentaten sind da sehr genau - kann man heute wohl mit etwa 800.000 Menschen tulamidischer Herkunft rechnen.

Im engeren Sinne sind die Tulamiden nur die zivilisierten Bewohner der fruchtbaren Flußtäler, im Gegensatz zu den Ferkinas der Hoch- und Bergländer und den Bewohnern der Khomwüste.

Die größte und reichste tulamidische Volksgruppe sind die *Balashiden* des unteren Mhanaditales. Die Stadtstaaten Rashdul und Khunchom waren die ersten Blüten tulamidischer Zivilisation und gehören bis heute zu ihren wichtigsten Städten.

Die *Gorier* als eigenständige Volksgruppe sind fast erloschen. Ehemals beherrschten sie von ihrer Hauptstadt Anchopal aus das Tal des Chaluks bis zur Hafenstadt Aimar Gor, zeitweise sogar Khunchom. Heute gehört ihr Stammgebiet zu Aranien, und ihr Sultanat ist praktisch auf die Palaststadt M'Ahabad - bereits südlich der Gorischen Wüste - reduziert.

Die *Thalushim* bewohnen die abgeschlossenen, aber ertragreichen Schluchtentäler von Ongab, Thalushim und ihren Nebenflüssen. Hier haben sich viele alttulamidische Traditionen erhalten, trotz der Eroberung Thalusas durch die Mittelländer. Die Thalushim werden allgemein als Reisbauern und Banditen am Rande des Kulturkreises abgetan, sind aber auch für ihre besonders herrschaftlichen Gutsbesitzer bekannt.

Die *Szintausis*, zuweilen auch *Elemiten* genannt, bewohnen im Szintotal ein Gebiet großer Fruchtbarkeit. Das Sultanat Elem war stets ein gleichermaßen wichtiger wie unabhängiger Machtfaktor tulamidischer Geschichte, nicht zuletzt wegen des unheiligen Einflusses dämonischer Schlangen- und Echsenkulte. Seit der Katastrophe, die Elem zerstörte, haben die Szintausis jeden politischen Einfluß verloren, stellten aber für wechselnde Machthaber eine willkommene Kornkammer.

Die *Oronis* oder *Aranier*, ehemals ein Volk geringer Bedeutung am Nordrand des tulamidischen Siedlungsraumes, haben durch den frühen Kontakt mit den Mittelländern deutlich an Einfluß gewonnen, vor allem nachdem das Volk des untergegangenen Sultanates Nebachot in ihnen aufging. Zugleich haben sie aber eine völlig eigenständige Kultur gebildet.

Noch mehr gilt dies für die *Almadaner*, die während der Dunklen Zeiten vor dem Terror aus den Echsen Sümpfen flohen und sich am Yaquir ansiedelten. Sie wurden im Zuge der Rückgewinnung der Provinz durch Bosparan und Gareth assimiliert und gelten heute als Mittelländer, wenn auch ihr Stolz und ihre Heißblütigkeit noch immer ihr Erbe verraten. Zweifellos geht etwa der lokale Brauch des Schlangenabschlachtens am Basiliskentag auf diese Einwanderer und ihre düsteren Erfahrungen mit den Echsen zurück.

In den ehemaligen tulamidischen Kolonien finden sich



auch heute noch fast unvermischte Bevölkerungsteile. So wird etwa die tulamidische Gründung Sylla bis in unsere Tage von einer Harani (weiblich von Hairan = Häuptling) regiert.

Die Novadis sind heute nicht mehr ganz eindeutig als Stamm oder Volk zu identifizieren. Ehemals nur den Stamm der Beni Novad bezeichnend, umfaßte der Begriff *Novadis* bald nach Rastullahs Erscheinen alle Stämme der Khom-Wüste. Nach den Ereignissen der jüngeren Geschichte, in denen die rastullahgläubigen Bewohner des Kalifats große Teile des tulamidischen Siedlungsgebietes ihrem Einfluß unterworfen haben, mag es sein, daß das Vorurteil des Mittelländers, der jeden Südost-Aventurier als Novadi und zuweilen sogar die tulamidische Sprache als Novadisch bezeichnet, bald von der Entwicklung bestätigt wird.

Die Ferkinas sind barbarische Bergvölker, bei denen sich die ursprüngliche Lebensweise der Tulamiden über Jahrtausende erhalten hat. Sie sind die Nachkommen jener Menschen, die ihre karge Kultur in den unzugänglichen Bergtälern und Hochländern aufbauten, die die kaltblütigen Ungeheuer der Vorzeit nicht erreichen konnten.

Die Hauptstämme der Ferkinas sind die *Shai*, *Aian* des Raschtulswalles und die *Merech* des Khoram-Gebirges, die jeweils etwa 10000 Menschen umfassen. In den erwähnten und anderen Gebirgszügen leben aber noch über ein Dutzend kleinerer Stämme.

In den *Trollzackern* hat sich bis heute ein Stamm erhalten, Überbleibsel der ersten tulamidischen Wanderungen, dessen Mitglieder sich durch besondere Wildheit, Grausamkeit und Körpergröße auszeichnen - Eigenschaften, die unerläßlich waren zum Überleben in fast 3000 Schritt Höhe, von Trollen und Drachen bis in die äußersten Randgebiete gedrängt. Die *Mhanadisfanis*, die entlang des oberen Mhanadis und des Gadangs leben und den Großteil der Bevölkerung Fasars ausmachen, sind schon deutlich zivilisierter und von tulamidischen und sogar von mittelländischen Einflüssen berührt; Trotzdem sind sie heute noch größtenteils halb-nomadisierende Viehzüchter, die ausschließlich von ihren Herden, vor allem Pferde, aber auch Rinder und Schafe, leben.*

**Im weitesten Sinne gehören zu der Volksgruppe der Tulamiden auch jene Stämme, die in früheren Zeiten ausgewandert sind und deren Nachfahren heute eigenständige Kulturen bilden. Dies sind vor allem die Beni Nurbad und die Al'Hani, die vor zweieinhalb Jahrtausenden nach Norden wanderten. Die Beni Nuriad, genau gesagt die drei Sippen der Serach, Nunnur und Gaiha, durchwanderten unter unglaublichen Strapazen die Gebiete der Elfen, Goblins und Orks und erreichten das Meer zwischen den heutigen Städten Thorwal und Lowangen. Die Al'Hani siedelten sich in den Trolzacken und Tobrien an, wo sie zeitweise ein recht mächtiges Reich bildeten. Reste ihrer Hügelstädte können noch an Radrom und Tobimora gefunden werden. Im Zug der gildenländischen Einwanderung, zuerst während der 'Friedenskaiser', dann unter den 'Klugen Kaisern', wurden sie nach und nach bis ins Bornland verdrängt. Beiden Stämmen gelang es nie mehr; ganz Fuß zu fassen. Sofern sie nicht einfach in anderen Völkerschaften aufgingen, kehrten sie zum ursprünglichen Nomadenleben zurück und beschränkten sich auf ihr angeborenes Händlertalent. Heute kennen wir ihre Nachfahren als Norbarden (offensichtlich eine*

Schlange, Skorpion und Saphirpfau

Der Besucher stellt fest, daß vor allem die Vögel und die Schlangen die tulamidische Tierwelt prägen. Beide Tierarten sind Gegenstand umfassender Tradition und großen Aberglaubens und gelten als erbitterte Feinde; alte Märchen berichten sogar von mythologischen Kriegen zwischen den beiden Tierarten.

Die Vögel zeichnen sich durch besondere Farbenpracht aus, denen selbst so schöne Namen wie Regenbogenfasan, Saphirpfau, Flamingo, Goldkranich, Wüstengalan und Lotosstar kaum gerecht werden. Auch andere häufige Vögel, wie Kril-i, Schwalbe, Nachtigall, Wachtel und Ikanaria-Schmetterling (aventurische Tierkunde!) sind wegen ihrer Anmut bekannt. Allgemein gelten dem Tulamiden Vögel als Tiere des Himmels, die an der Tafel der Götter speisen. Am heiligsten sind jene Vögel, die gegen die Schlangen, die Tiere des Bösen, kämpfen, wie der Streifenmeister, ein großer Rabenvogel, und der Gorische Ibis, der hierzulande anstelle des Storchs als heiliges Tier der Peraine angesehen wird.

Auch der Gelbe Steppenfuchs, der Schakal und die Ratte werden als Tiere des mächtigen Phex geachtet, weil sie gerne Schlangennester ausräumen. Denn Schlangen gibt es zu Abertausenden und in hundert Arten, viele haben nicht einmal einen Namen. Wenn auch kaum die Hälfte giftige Vipern sind, so sind sie dem Tulamiden doch alle unheimlich. Zu den verrufensten gehören die Klapperschlange und die Blutotter der Khom-Wüste, die Speikobra Mhanadistans und die tulamidische Palmvipere.

Die zwei tulamidischen 'Symboltiere' sind wohl der Löwe, das heilige Tier der Rondra und auch für die Novadis Sinnbild von Kraft und Mut, und die Gazelle, falb oder schneeweiß, die als Inbegriff von Geschmeidigkeit, aber auch Unschuld gilt. Im dualistischen Weltbild der Tulamiden sind diese beiden Tiere Symbol der Gegensätze von Nehmen und Geben, auf denen die Welt beruht. Etwa ebenso unvermeidlich, wenn auch keineswegs so beliebt, ist der Khomgeier, dessen kreisende Mißgestalt hier wie überall Zeichen des nahen Todes ist.

Verballhornung von Beni Nurbad).

Auch wenn sie eine eigene Kultur bilden, sind selbst nach 2600 Jahren noch Gemeinsamkeiten mit den Tulamiden zu entdecken. Ihre Sprache, das Alaanil (von Al'Hani), ist deutlich mit dem Tulamidya verwandt (man denke an viele Landschaftsnamen wie den Al'Avi-See und das Rhorwed-Gebirge), wenn auch viele Begriffe aus dem Nivesischen übernommen wurden. Die unterschiedliche gesellschaftliche Stellung von Mann und Frau hat sich wie bei den Araniern in ein Matriarchat umgekehrt, und ihre Sippenheirat erinnert an die Vielweiberei der Tulamiden. Die Norbarden sind auffällig gute Reiter, wenn auch nur mit Ponys, und pflegen einige Schlangenkulte. Sogar die Kennzeichnung ihrer Besitztümer durch Siegel und die Bandunle als Hauptinstrument haben sich erhalten. Auch die Beni Rurech, die 719v.H. nach der Offenbarung der Göttlichen Zwillinge auf das 'verfluchte' Maraskan auswanderten, sind schon an ihrem dualistischen Glauben als Ferkinas erkennbar. Auch heute noch hat sich vor allem bei den Bergbewohnern der Maraskan-Kette die typische, halb steinzeitliche Kultur erhalten.

„Wohl droht Reisendem wie Einheimischem manch Tier, einzeln schon gefährlich, in großen Mengen aber eine tödliche Gefahr. Die Khoramsbestie ähnelt teils Hund, teils Schakal, ist aber von einer Blutrunst, wie man sie sonst nur vom Piranha weiß. Einzeln oder in großen Rudeln fällt die Bestie über Mensch und Tier her - bis zu hundert haben Überlebende gezählt, und selbst große Karawanen wurden von ihnen zerrissen.

Der aggressive Gorische Schwarzgeier hingegen stellt nur den Schwachen nach. Doch nicht zu Unrecht wird er ‚Ghul der Lüfte‘ genannt. Wo andere Geier genügsam kreisen, stößt der Schwarzgeier selbstbewußt hinab, um einem Sterbenden den Leib zu zerfetzen. Was mag es



Schrecklicheres geben, als, dem Verdursten nahe und unfähig zur Verteidigung, bei lebendigem Leib zerhackt zu werden?

Die Gelbe Heuschrecke gar unterscheidet nicht zwischen Totem und Lebendem. In Schwärmen von Tausenden und Myriaden erwachen sie, erheben sich in die Lüfte und bedecken das Land. Ernte, Nutztier und Bauer versinken unter ihren gefräßigen Leibern, und sie weichen erst, wenn nur noch Sand, Stein und Knochen geblieben sind. Stets munkelt man von bösen Beschwörern, die diese Schwärme alle paar Jahre erwecken und lenken, und in alten Märchen wird berichtet, daß ganze Reiche kahlgefressen wurden.

Der Nachtwind schließlich bedroht nur jenen, der Magie nutzt. Mit feinem Sinn. erkennt der schwarze Raubvogel, wem die Sphärenkraft innewohnt, und mit großer Wut greift er an. Vor allem im Schwarm kann sich der Haß des Magiefeindes zur völligen Besinnungslosigkeit steigern, bis er oder das Opfer tot ist. Es heißt, man kann den Nachtwind abrichten, wenn man ihn schon als Küken mit Magie umgibt. Dann wird sein Instinkt stets vor astralen Kräften warnen, aber seine Wut gemäßigt sein. Und tatsächlich hört man zuweilen von Potentaten, die solch einen Wächter bei Hofe halten."

(Aus einem Almanach des Hesinde-Tempels zu Baburin, noch nicht fertiggestellt)

Die Spinnentiere des Südostens, v.a. die Skorpione, sind weithin berüchtigt. Die mächtige Vogelspinne wird deutlich überschätzt. Viel gefährlicher, häufig tödlich, sind der Gelbschwanzskorpion, dessen Gift Gonedé entsetzliche Krämpfe auslöst, und der Geringelte

Wüstenskorpion, dessen Gift Omrais den Körper des Opfers scheinbar in Flammen stehen läßt. Stiefel, Helme und ledergefütterte Rüstungen sollte man morgens genau untersuchen oder sicherheitshalber an einem Pfosten aufhängen. Die meistem der giftigen und riesenhaften Insekten sollen den Märchen zufolge erst während der ‚Skorpionkriege‘ (im 24. Jahrhundert vor Hal) durch Magie entstanden sein.

Unter den Haus- und Nutztieren muß man zu allererst die Pferde erwähnen, genau gesagt die schlanken und feurigen Shadif der Novadis, die für ihre Treue hochgelobt werden. Da gibt es die falben und gefleckten Tiere Mhanadistans, die Goldfeller, deren Fell zuweilen ins Rötliche schlägt, und die echten Shadif aus der gleichnamigen Provinz um Unau, erkennbar an ihrer reinweißen oder tiefschwarzen Farbe.

Dabei haben Tulamiden wie Novadis das Pferd erst durch die Mittelländer kennengelernt. Vorher gab es hier nur die auch heute noch unvermeidlichen Esel, ob Schwarze Thaluser oder graue Mherwati. Selbst die Bergland-Ponys der Ferkinas wurden erst vor 800 Jahren von Maraskan importiert.

Rinder gelten allgemein als die tulamidischen Haustierte. Die weißen Gadangtiere weiden vor allem im Hochland Mhanadistans, aber auch im oberen Szinto-Tal (wo sie für ihren Mut gegenüber Schlangen gepriesen werden). Gadangtiere halten sich gerne im Wasser auf und können recht gut schwimmen. Das Fehlen jeglicher Wasserscheu macht sie zu idealen Tieren zum Pflügen der Reisfelder. Fleisch und Milch geben sie nur wenig her. Wegen ihres Kampfgeistes läßt man sie zur Volksbelustigung gegeneinander kämpfen. Die Rashduler Drehhörner, blauschwarze, halbwilde Rinder mit imposanten Hörnern, sind noch tiefer im Bergland zu finden. Mächtige Herden dieser urwüchsigen Tiere werden von Ferkinas, Mhanadistanis und Thalusiern getrieben.

Die Bedeutung des Kameles schließlich wird - zumindest was die Tulamiden angeht - deutlich überschätzt. In der Khom und den angrenzenden Gebieten ist es dagegen der unverzichtbare Begleiter des Wüstennomaden, Händlers und Kriegers.

Das Perlenmeer ist reich an giftigen Fischarten, von denen die meisten kaum bekannt sind, bietet aber nur erstaunlich wenige Speisefische. Heringe und Haie gibt es wie in allen Meeren, und so bilden sie auch den Hauptfang der Fischer. Die Produkte der Silberauster und der Perlmuschel haben dem Perlenmeer sogar seinen Namen gegeben. Der vier Schritt lange Perlbeißer mit seinem mörderischen Kiefer dagegen gehört ebenso wie Muränen und Rochen zu den unerfreulichen Wasserbewohnern, für die vor allem das südliche Perlenmeer berüchtigt ist.

Große Drachen sind im Südosten Aventuriens relativ häufig, ihr Abbild wird oft als Wappen des Landes der Ersten Sonne gezeigt. Vor allem in den Gebirgen am Rande der Khom leben etwa ein Dutzend der rotgoldenen Kaiserdrachen, zuweilen kommen auch Riesenlindwürmer vor. Im Raschtulswall lebt der Großteil der Purpurwürmer, ebenfalls etwa ein Dutzend. Die meisten dieser Drachen ernähren sich von den großen Herden der Ferkinas und Novadis; in den fruchtbaren Ackerbaugebieten erhalten dagegen manche Drachen regelmäßige Tribute. In der dreitausendjährigen

Geschichte der Tulamiden ist es den Menschen immerhin dreimal gelungen, so einen Drachen zu töten!

Dattelpalme und Distelrose

Unter den Bäumen ist wohl die Palme jene, die selbst der Mittelländer am ehesten mit dem Land der Tulamiden verbindet, und unter den zahlreichen Arten ist die Große Dattelpalme ob ihrer Früchte - aus denen man auch Dattelwein und Palmöl gewinnt - die weitestverbreitete. Im Norden herrschen jedoch eher Zypressen vor, teils auch Pinien und Zedern.

Unter den Blumen sind die wilde Rose, von den Tulamiden Azila genannt, und die Distel am bekanntesten. Aber die Artenvielfalt und Farbenpracht wird stets unterschätzt: Blüten wie die von Hibiskus und Pfirsich, Mandelbaum und wildem Wein bilden mit Teerose und Purpurn fast das ganze Jahr hindurch ein Farbgemälde unvergleichlicher Schönheit. Selbst in der Wüste erscheinen nach den kürzesten Regenfällen Blüten von seltener Pracht. Fast überall findet man natürlich auch den Reis, lange Getreidehalme mit sehr dünnen Ähren, die nur im wadentiefen Wasser gedeihen. Vor allem in den Oasen der Khom wird dagegen die genügsame Hirse angebaut. In der mhanadischen Steppe und an den Abhängen der Ongalo-Berge stößt man unvermeidlich auf Dombüsche und andere Hartholzgewächse, und im Inneren Mhanadistans wachsen große Flächen Winselgras, die im Dunkeln die unheimlichsten Geräusche von sich geben. Unter all den geheimnisvollen und oft gefährlichen Vertretern der tulamidischen Flora sei nur einer stellvertretend erwähnt: „In den höher liegenden Wäldern der gesamten Gegend gedeiht der Merach-Strauch und auf ihm eine kleine, apfelförmige Frucht von blauer Farbe. Jene ist ausgesprochen köstlich, sofern sie sich nicht im Leib mit Alkohol zusammenfindet: Drei Tage vorher oder nachher ist die Frucht noch tödlich, wessenthalben sie auch der „Süße Tod“ heißen wird.“

(Aus dem *Herbanum Kuslikum*- Enzyklopädie der Flora Aventuriens, Band 8, 12 Hal)



Führer durch das Land der Ersten Sonne

Reisen im Land der Ersten Sonne

Fast alle guten Ratschläge, die wir hier anführen können, beruhen letztlich auf denen des großen Bastan Munter, der ab 360 v.H. als erster Geograph alle Teile Aventuriens, die er beschrieb, auch tatsächlich bereist hatte. Zitieren wir daher das Original:

„Im gantzen Lande sey Praios grossmächtig, und seyn gluhendt Auwge lasset das Fleysch schwitzen. Kriegest du darob eyn tüchtigen Brand und sollest trincken viel und stetich. Doch sey auch Efferd dem Tulamid nit wolgesunnen; und machet ihm das Waszer brackig und sunder. Darum sollest du deyn Wasser sieden eh du es trünckest, auff dasz du dir nicht eyn ‚wuesten Durchmarsch‘ holst oder die ‚Unauer Jagd‘ oder was der Namen mehrene sindt jür jenes Übel. Oder erwürbest dir eyn Wassermelon, dero es selbst in der Wüsten in dero Oasen gebet.

Dar aber das Fleysch schwitzet, werd auch das todte Fleysch übel. Darumb sollest du deyn Speis gedorret kauffen, als da sey vom Bidenhocker, vom Schweyn unt von dem Bocke.

Schier nicht genuglich kann ich verweysen darauff dasz man zur mittaglichen Hitz der Ruh pflaget! Sehet man Tulamid, Bidenhocker und Rindviech gleycherhalben drunter der Palmbaum liegen als wie todt, und jene wiszent woll, was sie thun. Wer die zwey Stund zur Mittag wandert oder gar sich plaget anderthalben, den haut um Grosz Praios als wie ein Baum. Uns Woißhart, eyn Recke zu Angbar und Huen von eynem Mannsbild, hat es darob umgehawn und war dumb im Haupte als wie eyn Bidenhocker für zwey Tag.

Habent sie eyn heissen Windt, genennet des Raschtuls Odem, der gehet nur wenich Tag im Jahr gen Sonnaufgang, aber ist der schlimmsten eyner. Der rothe Sand von der Wüsten steiget dir in die Auwgen und zwischen die Zähnt, und die Hitz machet deyn Blut kochen. Sey solch Raschtuls Odem für den Tulamid wie - Praios solls wehren - die Tag des Ohne Namen jür unsereynen. Habent sie keynerlei Lust an gar nischt, und sindt grantig und kampfflustig als wie eyn alter Hundt. Was aber angehet die Khom selberhalben zu durchwandern, sollest du es dreymal bedencken! Findt sich kaumb eyn Reisiger auch bei den Tulamiden, und gehet sie nur in groszen Scharen, Karawansen genennet, darob sie oft Wochen warten.

Soll man genau erwiegen, was man mit sich trage und am Corpus fuehre. Wappen von Metall moeghe dir wohl brennert werden und die Haut Versen gen. Grad dero groszen Pferdt verrecken gar grauslich, dieweil manch Esel sich bewaehret. Sollst du dir gewisz seyn, dasz du 5 Rohalsche Masz Waszer habest jür jeden Tag, und noch eynmal so viel zur Abhut dasz dir eyn Unheil wide fahre. Deyn Haut sollest du bedaecket halten, darob dir die Sonn nicht verbrenne den Scheythel undt die Awgen. Kannst du deshalb deyn Geist verliern und fresset Sand ftierderhin! In der Nacht werd es jedoch - oh Wunder - bitterlich kalt, eynmal wollt mir gar das Waszer im Schlauche gefrieren. Sollest du deyn Peltz mit

dir haben. Kurtz, es sey eyn Platz da keyn kluger Mensch gehet ohne Noth!" (Aus: „SAND, SALTZ UND SONNE - Die tödliche Khom", ca. 360 v.H.)

„Von den Straßen der Tulamiden: Die Straßen oder Pisten im Lande der Tulamiden sind von minderer Art, doch wohl die sicherste Art des Reisens. Wohl zehn, zwanzig, gar hundert Schritt breit, zumalen in Steppe und Wüste, sind sie aus nichts denn Sand und Lehm, den Generationen von Kamel- und Eseltreibern festgetreten haben. Doch findet man im Fruchtbaren alle 15 Meilen eine Karawanserei, welchselbe stets gut befestigt ist. In Steppe und Wüste muß der Reisige oft tagelang mit dem Sternenzelt als Unterkunft vorliebnehmen, eh er in eine Stadt oder Oase gelangt."

(Aus: „Von Weg und Steg", von Dhara Tuzirim, Obristin der Beilunker Reiter, 37 v.H.)

„Die beliebteste Karawanenstraße führt von Punin über die nordseitige Oase Terekh nach Fasar. Von dort kann man ins aranische Baburin gelangen ebenso wie nach Khunchom. Letzteres erreicht man auf der Hauptstrecke, die den Läufen von Gadang und Mhanadi folgt. Auf halbem Wege erreicht man Samra, von wo man auch durch die Steppe um Anchopal nach Khunchom reisen kann.

Von Mherwed verläuft eine Karawanenstraße in die Wüste hinein, auf der man über Keft die gesamte Khom bis ins Liebliche Feld durchreisen kann. Die Karawanenstraße von Unau nach Keft und weiter bis Terekh ist eigentlich die einzige, auf der man die Khomwüste in Nord-Süd-Richtung durchmessen kann. Von Khunchom nach Thalusa reist man zur See, während der Altoum- Winde muß man zwei Landrouten, die Uferstraße und eine durch die Gebirge, beide gleichermaßen von Räubern heimgesucht, benutzen. Selem schließlich und den Südwesten kann man - auf dem Landweg - nur über die Sandpiste bis Unau erreichen." (Aus dem „Groszen aventurierischen Atlas - Neue Kunde und getreulich Bericht von allen Völkern und Ländereien von Ifirms Ozean bis zu den Inseln der Feuerberge", Kuslik, 1004 n.BF.)

„Eyne gar schroeckliche Strapazen ist das Reisen hiezuland. Wohl darfst du keyne Kaiserstraszen erwarthen wie im schönen Mittelreiche, denn obgleich ihre Wege von groszen Karawanen benutzt seyn seit Urzeithen, geben ihre Fürsten keynen Taler für die Straszen. So fahrest du denn mit dem Flusze, obzwar moegest du das denn auch bereuen. Aufdem gelben Gadangflusze hat es gar Fluszpiraten, wohl fanden wir eyn Bot, dasz jene geplündert, und keyn lebendich Mensch. Phexen sey ihnen gnädig! Da wir nach Khunchom gekommen, satzte der Stürmann das Boot auf eyne Sandbank, und es standen an die hundert Menschen und ruehrten keine Hand, hielten aber wohl Maulaffen feil. Ein nichtsnutzliches Pack allesamt! In Khunchom bestieg ich denn eine Thalukken, wie die Kutter hier genennet, sintemalen mir die drachenflügeligen Kastenschiffe, Zedrakken genennet, gar zu absunderlich schienen. Piraten hat es auf dem Meere wie andernorts Fischer. Eynmal kamen wir zu eynem Kampife, da eyn Zedrakken sich erwehret dreyer Piratenboote, doch wollt der Stürmann Einsicht haben und sch'ffle dran vurbei. Die Thalusaner sint Beutelschneyder ohne Zahl. Wohl mag eyn Amtmann in Kuslik ein Handgeld wuenschen, dasz er

schneller tu, was seyne Pfligh. Aber da du hier nicht schmierest die Hand dem Hafenmeister, dem Wachtmeister und dem Stadtmeister, sie lassen dich am Hafen stehen jür vier Tage, so mir geschehen, eh mir eine bereiste Dame aus Festum geraten, was zu tun sey. So kehrt ich denn um. Was mag erst in Selem werden, davon man viel wunderlich Ding hoeret? Wohl rat ich dir, tw fuerderhin dein Handwerck im Bornlandt, mag dir das schon beschwerlich sein!" (Aus: „Meyne gefaehrlichsten Handelszuege", von Sluiter Broenster, ca. 203 v.H.)

Die Sprache der Tulamiden

„Wer zum ersten Mal das ‚Baburinische Sprach gewirr‘ auf einem tulamidischen Basar hört, die rauhen Kehllaute und die genäselten Vokale, der jüht sich in eine andere Welt versetzt. Dabei sind das Tulamidische und sogar das UrTulamidya jür einen Mittelländer durchaus erlernbar, sobald er sie als eigenständige und in jeder Hinsicht vollwertige Sprache akzeptiert und sich an einige Besonderheiten gewöhnt hat."

(Aus: „Kamele und Kalifen. Meine Reisen durch die Khom in den Jahren 982 bis 988", von Ardo Stoerrebrandt)

Wichtigstes Merkmal des Tulamidya ist, daß es eine Konsonantensprache ist: Vokale innerhalb eines Wortes können fast willkürlich verändert werden, ohne daß sich der Sinn ändert. Die Ableitung der Münze ‚Maravedi‘ von der Stadt ‚Mherwed‘ ist ein typisches Beispiel. Auch ‚ch‘ wird oft durch ein stummes ‚h‘ ersetzt oder ganz weggelassen. ‚Achmed‘ (‚Kämpfer‘, ‚Streiter‘ oder ‚Rächer‘) etwa, einer der beliebtesten Eigennamen, kann ebenso als ‚Ahmad‘, ‚Amed‘ oder jede beliebige andere Kombination verwendet werden.

Welche Abwandlungen möglich sind, hängt vorn jeweiligen Dialekt ab, und im gesamten tulamidischen Sprachraum und über die vielen Jahrtausende seines Bestehens gibt es Dutzende solcher Unterarten; der heute



zweifelloos wichtigste Dialekt ist der der Novadis der inneren Khom.

Das typischste tulamidische Wort ist wohl die Vorsilbe *Al'* (selten auch *El'-*), die meist mit ,der, die, das' übersetzt wird, aber eher ,Inbegriff von' oder ,besonders ausgeprägt' bedeutet. Ein bekanntes Beispiel: *bastra'* bedeutet ,edel, rein' (z.B. im Eigennamen des Volkshelden Bastrabun); *AlBastra'* benennt den Inbegriff des reinweißen Edelgesteines, den Alabaster. Ebenso werden Ehren- und Beinamen - wie sie viele Potentaten und Helden tragen - mit ,al-' gebildet. Auch in der Geographie wird die Silbe zur Beschreibung besonders typischer Merkmale verwendet: Die Insel *Al'-Toum*, die königliche Provinz *Al Mada*, die Städte *El'Burum* und *El Lanka*..

Sogar im Sprachgebrauch der mittelländischen Magier haben sich wichtige Ausdrücke durchgesetzt wie *Al'Chimie* und *Al'Manach*.. Aber auch die Vorstellung der Gefilde des Zwölfgötter beruht auf einem tulamidischen Begriff: *Al'Veran*. Und selbst der beliebteste aventurische Männername *Al'Rik* stammt von einem Kaiser der Almadaner Dynastie! Um diese Besonderheiten noch einmal an einem weitverbreiteten Beispiel zu schildern: Die Wortwurzel *ghanach'* bedeutet ,altherwürdig' und wird auch als Eigenname verwendet. So nannten etwa die Sklavenjäger während der Mohaaufstände ihren unbekannten, aber offensichtlich zaubermächtigen Gegner (verschliffen zu *Manak*). Der große Strom der Tulamiden trägt den Namen *Mhanadi*. *Al Manach* ist ein ursprüngliches Buch mit gesammeltem Wissen (als Lehnwort im Garethi wird es nur noch als Zauberbuch verstanden).

Die Namen der Tulamiden

Eigennamen: Die Tulamiden kennen keine Unterscheidung von Berufsbezeichnung und Eigennamen; viele Menschen werden einfach mit der Bezeichnung für ihre Tätigkeit angesprochen und empfinden dies keineswegs als unpersönlich. Zum Beispiel kann etwa *Haimamud* (= Erzähler, Historiker) durchaus als Vorname verwendet werden. Auch fast alle Herrschertitel wie *Hairan* (*Harani*), *Shejk* (*Shanja*), *Bey* (*Beysa*) und *Emir* werden in männlicher und weiblicher Form als Vorname verwendet. Die beigestellte Liste enthält die wichtigsten original tulamidischen Und novadischen Namen. Bei den Ferkinas sind urtümlichere Versionen häufig. In den Randgebieten werden natürlich auch viele mittelländische Namen verwendet. Interessanterweise gibt es einige Herrschaftsnamen, die nur großen Herrschern überlassen bleiben und bei der Thronbesteigung angenommen werden. Im Tulamidya werden sie meist mit der Nachsilbe ,bil, -bal' (= ,Herr') gebildet, z.B. Sheranbil oder Hasrabal, auch im novadischen Dialekt kennt man Nachsilben von ähnlicher Bedeutung. Der sogenannte Vatername wird mit ,ibn' bzw. im NovadiDialekt mit ,ben' gebildet; beides bedeutet einfach ,Sohn'. Für die wenigen Frauen, die weder von Vater, Ehemann noch Bruder abhängig sind, wird der Vatername mit ,saba' gebildet - zuweilen auch durch ein nachgestelltes ,*sun'i*' oder ,*sunya*'. Der Ehrgeiz vieler Herrscher und Krieger ist es, einen Ehrennamen zu erwerben - also als Personifikation einer Eigenschaft (wie erwähnt mit ,al-' gebildet) betrachtet zu werden. Besonders beliebt etwa istal-Yeshinna (*al-Hashinnah*), was ,Der Tapfere' bedeutet. Die letzte Art

der Beinamensbildung, unter mittelländischem Einfluß entstanden, sind Herkunftsnamen, die mit ,ay' oder ,ai' (etwa: ,von') gebildet werden.

Gesten und Gebärden

Was das Verständnis eines Gesprächs unter Tulamiden oft etwas schwierig macht, ist die große Rolle, die die Gebärdensprache bei ihnen spielt. Im Verlauf der Jahrtausende hat sich ein Repertoire von Handbewegungen entwickelt, denen jeweils eine bestimmte Bedeutung zukommt. So gibt es Gesten der Zustimmung, der Ehrerbietung, des Zweifels, des Widerspruchs, der Freude, der Trauer oder der Beleidigung. Diese Gesten sind vielfältig und nuancenreich und deshalb gut geeignet zur Mitteilung von abstrakten Dingen - Begriffe für Gegenstände, Lebewesen oder Tätigkeiten gibt es dagegen kaum, so daß die allen Tulamiden zumindest ansatzweise bekannten Gesten keine echte Zeichensprache darstellen. Diese Aufgabe erfüllt dagegen das Atak, das aus diesen Gesten hervorgegangen ist und sich heute noch ihrer bedient. Es dient den Anhängern des Phex zur Verständigung - ob nun Händler im ohrenbetäubenden Lärm eines Basares wild gestikulierend feilschen, Diebe sich in der Schenke über lohnende Objekte unterhalten oder Meuchler sich im Einsatz lautlos verständigen.

Gebräuchliche tulamidische Vornamen

Männlich: *Abdul* (Abidalluh), Abu, Achmad (Ahmed), Achtev, Akkub, Alev, Ah (Yali), Alnk, Amir, Assat, Aytan, Azzan (Hassan), Benayman, Chadim, Chanan, Charef, Cherek, Dajin, Deniz, Deviech, Dilhaban, Dschadir, Oschelef, Oschend, Dscherman, Dunchaban, Erkhaban, Esam, Faizal (Feisal), Fararnud, Feruzef, Feyhach, Fetaihif, Gaftar, Ghantabir, Guishev, Habled, Hadjiin, Hairan (Harun), Hamadi, Hamar, Hamed (Hahmud), Hamil, Haschabnah, Hailif, Hilal, Husami, liram, Ismeth, Jachman, Jahlif, Jassafer, Jedrech, Jenecheth, Jikhbar, Kasim, Kazan, Keshban, Khalid, Kharmal (Kemal), Kheriman, KhQrim, Khusrau (Qushrah), Mahmud (Moumad), Marwan, Melekh (Malik), Melahath, Mezzek, Mhanach, Mhukkadin, Muammar, Mustafa, Nareb, Nasreddin, Nazir, Nebahath, Neriman, Nezahet, Omar, Omjaid, Pakhizal, Perhiman, Rafim, Raschid, Rashman, Rastafan, Rechan, Rezzan, Rhayad, Rhuban, Rohal, Ruchan, Ruke-yev, Sahil (Zahir), Sald (Saajd), Saiman, Sanshied, Sarhidi, Sedet, Seb (Selim), Seyshaban, Shabob, Shafir, Sulman (Solman, Suleiman), Surkan, Tulachim, Tulef, Tuleyman, Ukhrahan, Umran, Yakuban, Yelmiz, Yussuf, Zachan, Zachaban, Zelhiman, Zuhul, Zulhamid

Weiblich: Abridzah, Aischa, Aishulibeth, Allhina, Asheibith, AyIa, Ayrina, Ayshal, Azila (Azizel), Belima, Belizeth, Beychaliban, Birshen, Chaliba, Delilah (Dalilah), Demeya, Dilhabeth, Ojamilla (Dschamila), Dunja, Erichan, Erzibeth, Emiramis,

Esmalda, Fadime (Fatimah, Fathamah), Fahimja, Fayrishe, Ferushan, Halima, Heyeshan, Hidayibeth, Ishar, Izmahban, Jamilha, Jushibi, Josmabith, Kenme(Karhima), Kemillja, Laila (Leyla), Mihi-beth, Mirhiban (Meriban), Mirshan, Nahema, Nassiban, Nazmeya, Nedime, Neraida, Neslihan, Nurhan, Oyan, Oymira, Onchabeth, Palmeya, Perishan, Perizel, Ranchel, Renahban, Riftah, Sefira (Safyrja, Zafira), Selime, Semirhija, Shahane, Shenny (Shanja), Sherizeth (Sherezad, Sharaseth), Sheydan, Shila (Eshiia, Sheyla), Shuhejla, Shulam, Sulibeth, Tulameth, Tulmyrja, Yashmia, Yasine, Yezemin, Zechiban, Zulhamin

Münzen

Die Tulamiden kennen die Geldwirtschaft schon seit Jahrtausenden. Nach dem Wegfall der zentralen Macht des Diamantenen Sultanates artete das Münzrecht hier noch mehr aus als überall sonst. Bis zum heutigen Tag nimmt jeder Mächtige Fasars und manch thalussischer Gutsherr das Recht für sich in Anspruch, eigene Münzen zu prägen. Praktisch gesehen haben sich deshalb die Münzen des Neuen Reiches als allgemeine Währung durchgesetzt.

Im Kalifat ist hingegen auch beim Münzverkehr zu berücksichtigen; daß man es mit einer unabhängigen Kultur und Nation zu tun hat. Dort werden ausländische Münzen kaum angenommen, vielleicht von Dukaten neueren Datums abgesehen. Geldwechsel (und der damit verbundene Geldverlust) ist fast immer unumgänglich. In den Städten der Novadis gelten also nur die Münzen der Kalifen - strittig ist oft nur, welche das sind. Offensichtlich hat jeder Monarch den Drang, sich zu verewigen - und da das nicht wie im Mittelreich durch die Chronologie geschehen kann, muß eben die Währung erhalten. Fast jeder Kalif hat bislang versucht, das Geldsystem zu reformieren, oft reichte es allerdings nur zur Umprägung und Neubenennung der Münzen. Das wichtigste Geldstück ist dabei die Silbermünze von 10 Skrupel Silber. Ihr Wert beträgt zwei Silbertaler - ihre Namen allerdings sind vielfältig: Unter Chamallah nannte man sie Denar, in Unau ist noch der aus Haschabnahs Zeiten stammende Ausdruck Shekel im Schwange; heute, unter dem neuen Kalifen heißt sie offiziell Zechine.

„Dem Kailfen Abu Dhelrumun ist ein Streich zuzuschreiben, der die Wirtschaft des Kalifates nachhaltig traf. In einem reichlich naiven Versuch, seine Geldmittel zu vermehren, schuf er eine Goldmünze namens Piaster - die Folgen sind nur mit denen der Gratenfelsschen Gießmünzenpolitik vergleichbar: Offiziell betrug der Wert des Piasters nämlich 100 Denare, also 50 Taler - er enthielt aber nur jür 12 Taler Gold!

Geschickte Falschmünzer brauchen nur Mittelreichische Dukaten ummünzen und können so den Wert vervierfachen. Heute findet man denn so manche verborgene Falschmünzerwerkstatt, in der man aus guten Batzen oder Dukaten unechte Piaster herstellt, um sie in entlegenen Gebieten einzutauschen.“

(Aus dem „Wohlfeilen Brevier für den reisigen Kauffmann“, Festum, 4 v.H.)

Eigentlich ist der Piaster längst ungültig, das heißt, nicht einmal mehr seinen ganzen Goldgehalt wert. Dhelrumuns Nachfolger schuf statt dessen den nach seinem Regierungssitz Mherwed benannten Marawedi: Diese Goldmünze wiegt genau 50 Skrupel und ist demnach 10 Zechinen wert.

Umrechnungstabelle:

1 Zechine = 2 Silbertaler

1 Marawedi = 10 Zechinen = 2 Dukaten

Bei den Wüstenbewohnern - wie bei den einfachen Leuten in anderen Ländern - hat sich das System der festen Recheneinheit bis heute nicht recht durchgesetzt. Hier wird weiterhin munter getauscht: ein Schwert gegen ein Schaf, ein Kamel gegen fünf Frauen. Münzen werden hier nur von dem angenommen, der am Material selbst interessiert ist.

„Bedenket, daß es jür den echten Tulamiden Ehrenpflicht ist, über Preise zu feilschen. Wo manch ein zivilisierter Nordländer schon nur noch mit Festpreisen handelt, ist der Tulamid beleidigt, wenn man ihm nicht Gelegenheit gibt, seine blumige Beredsamkeit zu zeigen.

„Oh, ihr Bruder der Hartherzigkeit!“ heißt es dann, und: „So muß ich denn Zulhamin, mein geliebtes drittes Weib, dem Hungertode preis geben! „ Ebenso sollte der kluge Reisende sprechen, und - glaubt mir - er wird einen guten Abschluß machen.“

(Aus dem „Wohlfeilen Brevier“, Festum, 4 v.H.)

Fremde im Land der Ersten Sonne

Die Kultur des Landes der Ersten Sonne ist auch für einen welterfahrenen Mittelländer fremdartig und teils unverständlich. Umso mehr gilt das für die reiselustigen Angehörigen noch entfernterer Völker.

„Als Frau (und wohl auch als Moha) muß man sich auf eine Kultur gefaßt machen, in der man üblicherweise als Besitz seiner Begleiter betrachtet wird. Mehr als einmal hat man Bolle, dem Greifenfurter, den ich zu meinem Schutz anheuerte, wegen meiner roten Haare (die hier als besonders glücksbringend gelten) eine runde Summe geboten. Die Tulamiden achten genauestens auf die unterschiedlichen Privilegien und Rechte der beiden Geschlechter: Frauen werden besungen und beschützt, haben aber in der Öffentlichkeit und in praller Sonne nichts zu suchen. Auf Widerworte oder das Tragen von Waffen bei Frauen sind tulamidische Männer überhaupt nicht vorbereitet.“

(Aus dem Reisetagebuch der Kerry ui Brioghan, Geografin aus Honingen, 6 Hal)

Thorwaler, Nivesen und andere Nordländer haben nicht nur unter der Hitze zu leiden, sondern werden auch schwer Zugang zur Mentalität der Tulamiden finden. Selbst der berühmte nivesische Oberst Erin Sen konnte hierzulande in der Wüstenlegion wohl nur zu hohen Würden gelangen, weil er - nach Rastullahs Erscheinen - kaum noch mit tulamidischen oder novadischen Soldaten zu tun hatte.

Nichtmenschen sollten sich im Land der Ersten Sonne auf einige Vorurteile einstellen, denn Zwerge, Elfen und Orks sind ausgesprochen selten. Auf 1000 Einwohner (also eine mittlere Stadt oder der Umkreis einer Tagesreise) kommen höchstens 1 Elf, 2 Zwerge und 2 Orks - der Durchschnittstulamide sieht also alle Monate einmal so ein Wesen.

Daher werden Elfen oft für Dschinnis oder andere fleischgewordene Geister gehalten (die der Bauer auf dem Reisfeld natürlich normalerweise auch nie zu Gesicht bekommt) und dementsprechend respektvoll behandelt, zugleich aber ständig mit Wünschen bestürmt. Da für die Tulamiden im Norden das Reich der Toten liegt, halten viele die Elfen für unsterbliche Sendboten aus dem besseren Jenseits. Außerdem sollen ihre Gewänder unverwundbar machen - vermutlich eine Abart des auch im Mittelland verbreiteten Aberglaubens über „Bausch und Bogen“.

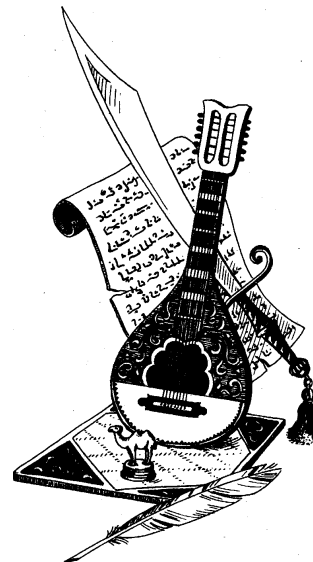
Die Tage, die da waren Das „Land der Ersten Sonne“ und seine Geschichte

Es ist äußerst schwierig, eine Geschichte des ‚Landes der Ersten Sonne‘ zu schreiben, denn vieles ist nur spärlich durch mündliche Tradition überliefert und durch die langen Jahre mehr oder weniger entstellt. Dazu kommt noch, daß für einen novadischen Gelehrten die Geschichtsschreibung nicht von der Religion zu trennen ist und deshalb seit mehr als zweihundert Jahren alte Überlieferungen behutsam an die Glaubenslehre angepaßt werden...

Was die Vorzeit vor etwa dreieinhalb bis vier Jahrtausenden angeht, können wir überhaupt nur auf tulamidische Märchen zurückgreifen.

„Am Anfang gab es noch keine Menschen. Die Welt war ein einziger Garten, und es gab noch keine Wüste. Schlangen und Schildkröten bevölkerten das Land. Die machtvollsten unter ihnen waren die Sultansechsen, denn sie waren von gewaltiger Stärke, unmenschlicher Schläue und unbegreiflichen magischen Kräften. Am Rande des grünen Meeres lag ihre Stadt, die sie Zze Tha nannten wie auch ihr Reich. Über alles aber herrschte der Drachenkaiser, und seine Macht war gottgleich. Vor seinem goldgeschuppten Leib lagen alle Echsischen auf dem Bauch. Fremde Götter hatten sie, die schlangenleibig waren wie sie selbst.“ (Aus dem Märchen ‚Die Gründung von Fasar‘)

„Dereinst beschloß der weise und starke Riese A 'Dawati, die Menschen zu erschaffen. Aus dem Lehm des Gadang und aus seinem Blut formte er Zulhamid, den ersten Mann, und Zulhamin, die erste Frau. (...) Die Nachkommen von Zulhamid und Zulhamin lebten in den unzugänglichen Schluchten des hohen Gebirgszuges, den man das ‚Rückgrat der Welt‘ nannte. Sie kannten weder feste Städte noch das Feuer, weder die Schrift noch den Ackerbau. Des Tages verbargen sie sich, und nur nächtens im Lichte des Madamals stiegen sie ins Tal hinab, um Nahrung zu stehlen. Denn die Menschen



galten den Kaltblütern wenig: Wann immer sie ihren Fuß in die fruchtbaren Täler setzten, wurden sie von den Echsenfürsten auf ihren grausamen Reittieren verfolgt und vernichtet." (Aus dem Märchen ‚Zulhamid und Zulhamin‘)

„Dann jedoch erhob sich die Schöpfung selbst: Tag und Nacht wurde der Boden erschüttert, die Himmelslichter folgten nicht mehr ihrer richtigen Bahn, Flammenzungen leckten über Himmel und Erde, Tiere und Menschen wurden wahnsinnig. Viele Jahre dauerte dieses Chaos, doch schließlich kehrte wieder Ruhe ein, und ein neues Zeitalter hatte begonnen.

Denn der Goldene Drache von Zze Tha war verschwunden, seine Leviatanim aber zerfleischten sich in ihrem Wahnsinn gegenseitig. Die Menschen dagegen wuchsen an Zahl und Macht. Zum ersten Mal konnten sie es wagen, im Schutz von Dunkelheit und Kälte gegen die gewaltigen Echsenwesen vorzugehen - und List und Geschicklichkeit besiegten Stärke und Gewalt. Immer tiefer drangen die Menschen in die Ebene vor und nahmen das Land in Besitz. Ihre erste feste Siedlung am Rande der ‚Liegestatt der Götter‘ nannten sie Fasar. Hier wählten sie den klügsten der Ihren zum Scheik-al-Scheik, zum Herrscher aller Tulamiden, sein Name aber war Rashtul“

(Aus dem Märchen ‚Rashtul‘)

Aus der Zeit Rashtuls sind die ersten Schriftrollen erhalten, die man als zeitgenössische Dokumente bezeichnen kann. Dieser *Rashtul* muss nun fürwahr ein bemerkenswerter Mann gewesen sein: Er schlug am Mhanadi zum ersten Mal in einer offenen Schlacht ein Heer aus Marus und Echsenmenschen, er zähmte nach alten Märchen das erste Kamel, er führte sein Volk in das fruchtbare Tal des unteren Mhanadi und gründete die Stadt, die seinen Namen trägt. Vor allem aber schloss er einen Vertrag mit den Echsenmenschen aus der Stadt Yash’hualay an der Mündung des Mhanadi w schwor ihnen Frieden. Und so lebten die Menschen zusammen mit den friedfertigen Echsenmenschen und lernten von ihnen die Künste des Reisanbaus, der Heilung und noch manches andere.

Die Märchen geben für Rashtul eine Lebenszeit von 306 Jahren an und erwähnen diesem Zusammenhang immer wieder geheime, lebensverlängernde Riten, deren Kenntnis der Tulamide von den Echsenmenschen aus Yash’hualay erlangt hab Unter seiner Herrschaft waren die armen Berghirten und Räuber zu reichen Feldbauern geworden.

Rashtuls Sohn *Bastrabun* aber war es, der die Vertreibung der echsischen H'ranga Diener vollendete. Er lebte und herrschte in der Stadt Mherwed am Tor zur Khom. Wo sich einst blühende Gärten und dampfende Sümpfe ausgebreitet haben sollen, herrschte nun Trockenheit, die Wüste breitete sich aus, statt einer großen Meeresbucht fand sich nur ein trockener See voll Salz. Die Leviatanim waren so wild und aggressiv wie eh und je, doch ihre Raserei richtete sich nun in sinnlosen Machtkämpfen gegeneinander.

So konnte Bastrabun nach langen und verlustreichen Kämpfen den Sieg erringen. Gestützt auf eine Armee aus tulamidischen Kamelreitern vernichtete er die meisten Echsischen und vertrieb die Überlebenden: Im Westen bis zum Harodrol, im Süden bis nach H'Rabaal und in die Sümpfe des Mysob. Entlang der Echsen Sümpfe bei

Etwa 3100 v.Hal: Jahre des Chaos herrschen in Aventurien.

Auch elfische und zwergische Quellen bestätigen dieses Ereignis.

ab 3050 ,v.H.: In Mhanadistan siedeln erstmals Tulamiden. Zwerge im Raschtulswall lehren Tulamiden die Schmiedekunst.

3042 v.H.: Gründung von Fasar

ab 3000 v.H.: Einigung der tulamidischen Sippen unter einem Scheik-alScheik. Die Tulamiden besiedeln das untere Mhanadital.

angeblich 2984 v.H.: Gründung von Rashdul

Die *Scheik-al-Scheiks* der Tulamiden:

3002-2772	Rashtul al-Scheik
2772-2750	Bastrabun ibn Rashtul

Selem zog er eine magische Linie, die uns bis heute als Bastrabuns Bann bekannt ist. Die uralten Grenzsteine, die Echsensümpfe abtrennen, tragen seinen Namen in kaum noch lesbaren Bildzeichen. Bastrabun war es auch, der den letzten Echsenwesen von Mhanadi, Ongab und Thalusi die menschenleere Insel im Osten als geschützte Siedlung zuwies und gebot, dass künftig kein Tulamide die Insel mehr betreten dürfe ja es heißt, dass er die Schifffahrt ursprünglich ganz verboten habe. Und so zogen die Echsenmenschen, Krakonier und Marus der Stadt Yash'hualay über das Meer zu ihrer neuen Heimat, die den Namen *Marustan* erhielt.

Bastrabun aber wurde von den Tulamiden mit dem Titel *Sultan* geehrt und begründet als seine Residenz die neue Stadt Khunchom auf den Trümmern des verlassenen Yash'hualay. Hier herrschte er lang und weise, und als er starb, erstreckte sich das Reich der Tulamiden vom äußersten Süden bis Anchopal im Norden.

In den folgenden Jahrhunderten blühte das Reich der Tulamiden auf: Zahlreiche Familien verließen ihre Heimat Mhanadistan und besiedelten das zuvor unterworfen Land. Viele zogen nach Norden und gründeten die Orte Zorgan, El Burum; Baburin und Nebachot. Die Sultane drängten auch südwärts und gründeten Elem und die Grenzposten Mirham und Al'Anfa. Die Kultur erreichte eine erste Blüte, und es ist traurig, dass nur so wenige der damals entstandenen Statuen und Keramiken, Gedichte und Heldenepen überliefert sind. Zugleich aber berichten die Sagen von einem Wandel der Sitten: Galt das Echsenische dereinst als feindlich, deutete man es nun als Inbegriff der Macht. Die Herrscher in Khunchom folgten den Herren Yash'hualays in vielen Dingen, und es wurde Mode, allerlei Bräuche der Echsen bis hin zu ihrer Schrift zu übernehmen. Das Verbot, die Insel Marustan (heute: Maraskan) anzufahren, blieb bestehen, doch es wurde mehr und mehr als Beweis gesehen, daß die Insel ein Land der Freuden und zu angenehm für einfache Menschen sei.

Wie so oft wuchs mit dem Reich der Machthunger einzelner Herrscher. Bald gab es eigenständige Sultanate in Elem und Fasar, und auch Nebachot ging eigene Wege. Um die Mitte des Jahrtausends gelangten in Fasar gar Zauberer an die Macht, die sich die *Magiermogule vom Gadang* nannten und einen tulamidischen Kleinstaat nach den anderen unterwarfen: Gorien, Oron und Nebachot zählten schon zu den Vasallen des Reiches, die Statuen ihrer Stadtgötter standen im Tempel von Fasar in Ketten, als die Magiermogule auch die fruchtbare Ebene des Mhanadi in ihre Gewalt bringen wollten. Aber auch Sulman, der Sultan von Khunchom, hatte Zugang zu längst vergessenen arkanen Geheimnissen, und keiner der Kontrahenten scheute sich, seine Macht einzusetzen. Die *Skorpionkriege* verbreiteten Tod und Verderben, Riesenameisen und gigantische Heuschreckenschwärme verheerten das Land.

Letztlich triumphierte Sulman und unterwarf das Reich der Magiermogule, die Mauern von Fasar wurden geschleift und sind nie wieder erneuert worden. Die stolze Stadt *Zhamorrah* am Zusammenfluß von Mhanadi und Gadang versank für immer im Schutt und Asche.

Sultan al-Nasson (= „Der Erneuerer“) herrschte nun von den Trollzacken im Norden bis zum Lauf des Hanfla im Süden und nahm den Titel *Diamantener Sultan* an, nach einem riesenhaften Juwel, das noch von Bastrabun von seinen Kriegszügen mitgebracht worden war und das nun zum Symbol des unzerstörbaren Reiches wurde. Das alte

2750 v.H.: Gründung von Khunchom

Die Sultane von Khunchom:

2750-2731	Bastrabun ihn Rashtul
2730-2709	Perhiman ihn Bastrabun
2709-2674	Yadda ibn Perhiman
2673-2631	Nabatil al-Waqih
2631-2599	Manoyla saba Nabatil
2599-2576	Ifnqis ibn Omeid
2576-2536	Waddif al-Sadiq
2536-2505	Waddif al-Retef
2504-2458	Waddif al-Nabtj
2458-2423	Waddif al-Kanbi
2423-2398	Waddif al-Yarush
2398	Moqtah saba Shanatir
2398-2358	Waddif al-Wakiah
2358-2317	Sulman al-Nasson

ab 2600 v.H.: Die Stämme der Beni Nurbad und Al'Hani wandern nach Norden aus.

ca. 2400 v.H.: Erste Zedrakkenflotten erwähnt

2334-2319 v.H.: Die „Skorpionkriege“

ca. 2325 v.H.: Der *Große Schwarm* verwandelt Gorien in eine Wüste.

Hofzeremoniell von Zze Tha wurde jetzt offiziell eingeführt: Der Sultan lebte als halbgöttliches Wesen abgeschirmt vom Volk in seinem Palast und verkehrte mit der Außenwelt nur durch Hofbeamte, die zugleich als Priester sein Lob verkündeten. Das Volk war den Diamantenen Sultanen treu ergeben und verehrte sie - allein die wilden Stämme der Khom machten eine Ausnahme: Sie hatten zu hart gegen die Leviatanim gekämpft, um nun an alten Echsenbräuchen Freude zu empfinden.

Die Überlieferung berichtet allerdings nur von einem Akt des offenen Widerstandes:

Etwa 2000 v.H. forderte der Krieger *Mahwad al-Rasul* aus Mherwed die Aufgabe des Diamantenkultes.

Mahwad und seine Anhänger brachten das Sultanat in ernste Gefahr. Allein ein knapper Sieg auf dem Schlachtfeld vor Rashdul rettete die bestehende Staatsform, die überlebenden Gefolgsleute Mahwads wurden in die Khom verbannt, fanden aber bei den Nomadenstämmen freundliche Aufnahme. Mahwad selbst starb in einer kleinen Oasenstadt.

Die Sultane in Khunchom sonnten sich im Glanz ihrer Macht, da sie außer einigen Goblins am Yaquir keine Feinde kannten und ihre Untertanen im Norden wie im Süden in immer neue Länder vorstießen: Hinter dem Gebirge der Trolle entstand das untertänige Reich von Al'Hani, noch jenseits von Al'Anfa betraten Tulamiden die Inseln Souram und Al'Toum, im fernen Osten weit hinter Maraskan fanden kühne Zedrakkenfahrer aus Khunchom neues Land.

Daß dagegen jenseits der Wüste im äußersten Westen Siedler aus fernen Ländern landeten und bald mächtige und prachtvolle Städte gegründet hatten, nahmen sie in ihrem Stolz kaum wahr.

Erst als 1874 v.H. ein Heer aus Bosparan die Goblins am Oberen Yaquir vertrieb, bemerkte der Diamantene Sultan *Mordai ibn Dhuri* die Güldenländer und hoffte auf leichte Beute - statt dessen erlitt die Streitmacht trotz Einsatz von Kamelreitern und Kriegselefanten eine schwere Niederlage, die härteste seit Jahrhunderten. Das Volk war erschüttert. Als es wenige Jahre darauf am Darpat zu neuerlichem Krieg mit dem Kaiserreich kam, in dessen Verlauf die reiche Stadt Nebachot verloren ging, gab sich Mordai rituell selbst den Tod, wie es noch manche Sultane nach ihm tun sollten. In den folgenden Jahrzehnten schrumpfte das Sultanat ständig: Kaiser Yulag erzwang die Unabhängigkeit Orons unter der Emirin Dobpia, die sich zur Königin von Aranien ausrief. Nach einer Drohgebärde der Kaiserin Svelinya wurde das Land östlich des Regengebirges geräumt, die Einwohner der nunmehr verfallenden Vorposten Al'Anfa und Mirham zurückgerufen. Lange sollte es dauern, bis hier wieder Siedler heimisch wurden. Zugleich wurde im Inneren die Herrschaft immer härter ausgeübt: Immer mehr Verschuldete oder sonst schwache Bürger sanken in die Rechtlosigkeit der Sklaverei hinab, die Lebensweise der Reichen wurde von einer Vielzahl von persönlichen und Arbeitssklaven bestimmt, die vor allem dem Volk der Waldmenschen im Süden entstammten. Wohl mögen jene Recht haben, die die „Erfindung“ der Mohaversklavung für die schlimmste Tat des Diamantenen Sultanats halten.

Während der Dunklen Jahre ließ der Druck der Güldenländer nach. Doch interne Machtkämpfe wie ein

Die Diamantenen Sultane, I. Dynastie:

2317-2306	Sulman al-Nasson
2306-2278	Rhukeyef ibn Sulman
2278-2249	Oniar Shadif
2248-2216	Gassir al-Tarifa
2216-2168	Amr al-Dhubb
2168-2125	Toba al-Akran
2124-2085	Kharihet 1.
2085-2053	Qasran Yanuf

2003-1995 v.H.: „*Mahwads Krieg*“ erschüttert das Sultanat.

Die Diamantenen Sultane, II. Dynastie:

2053-2011	Rufis Riyyam al-Muktar
2011-1967	Sheranbil 1. al-Yakrub
1967-1963	Sheranbil II.
1963-1902	Sheranbil m.
1902-1685	Mordai ibn Ühun
1865-1832	Yasmail ibn Mordai
1832-1795	Kharibet II.
1795-1781	Sheranbil 1,' al-Wazzif
1781-1729	Shahr Halel
1729-1687	Haidan ibn Shahr Halel
1687-1635	Abu Shadad

III. Dynastie:

1635-1579	Hasrabal al-Milta1
1578-1553	Hailif ibn Sinhedi
1553-1536	Kliorim ibn Hailif
1536-1529	Erkliaban ibn Hailif
1528-1502	Alef-Faizal
1502-1408	Sheranbil V. al-Shahr

1874 v.H.: Schlacht von Punin

1865 v.H.: Schlacht am Darpatbogen.

Nebachot geht verloren und wird in Perncum umbenannt.

1859 v.H.: Schlacht bei Anchopal

1846 v.H.: Admiral Sanin m. erreicht auf dem Seeweg Pericum.

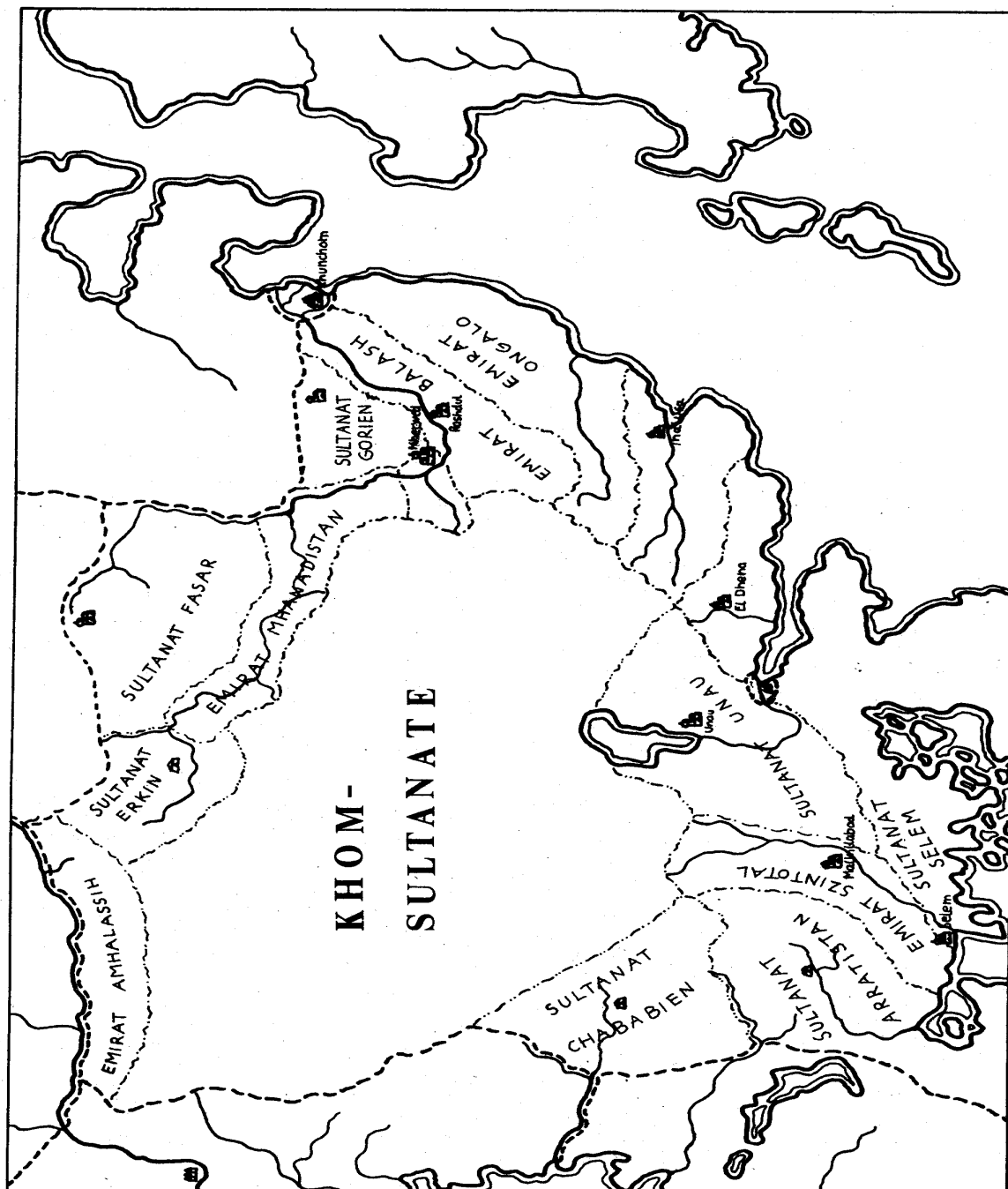
1804 v.H.: Das Sultanat Al'Hani zerstört das neu gegründete Rommilys (erst 1695 v.H. wiederaufgebaut) und kann die Ostausdehnung der *Friedenskaiser* etwa 100 Jahre aushalten.

bis 1795 v.H.: Weitere Perlenmeer-Expeditionen Admiral Sanins m.

1702 v.H.: Dolopia III. proklamiert das Königreich Aranien.

1634 v.H.: Al'Anfa wird geräumt.

1502-1408 v.H.: Sultan Sheranbil V. regiert fast einhundert Jahre lang. Gerüchte sprechen von seltsamen echsischen Riten, mit deren Hilfe er sein Leben verlängere. Sein überraschender Tod führt zu Wirren, die über ein Jahihundert anhalten.



über 100 Jahre währender Thronfolgekrieg, die Machtübernahme einer Gorischen Dynastie und die des Alten Reiches ziehen konnten. Eine Ausnahme aber ist zu verzeichnen: Die Reichsprovinz OberYaquirien wurde allmählich auf friedlichem Wege von Tulamiden aus der Shadifsteppe und vom Rand der Echsensümpfe besiedelt, die ihre Heimat ob der steten Bedrohung durch marodierende Marus und Echsenmenschen verließen. Nach einigen Jahrzehnten stellten sie die Mehrheit der Bevölkerung, der neue Name „Al'Mada" begann sich schnell durchzusetzen. Erst Kaiser Obra-Horas stellte die volle Hoheit des bosparanischen Reiches über diesen Landstrich wieder her, ohne aber die Neusiedler zu vertreiben.

Nachdem bereits Silem-Horas an der Spitze einer Flotte die Städte Elem und Thalusa besetzen konnte, blies sein Enkel Murak zum endgültigen Sturm auf den Rest des Diamantenen Sultanats. Die Urheimat der Tulamiden, das hügelige Mhanadistan mit der großen Stadt Fasar, war bereits in seiner Hand, als sich die Truppen des Reiches einer gewaltigen Übermacht von Reiterkriegern am Gadang gegenüberstehen. Der tulamidische Heerführer Schaddai al-Schichern zögerte lange, wollte die Eindringlinge besonders hart treffen - mit dem Ergebnis, daß die eigenen Verluste so hoch waren wie die der Kaiserlichen. Völlig konfus befahl er den Rückzug, wo ein Ausharren das Blatt vielleicht noch hätte wenden können. Und so ist „Schaddai" unter Tulamiden und Novadis bis auf den heutigen Tag ein beleidigendes Schimpfwort für einen Zögernden oder Mutlosen.

Die Kaiserlichen hatten kaum Rashdul erreicht, als die Reichsflotte aus Thalusa in den Hafen von Khunchom eindrang. Mit dem Freitod des letzten Sultans *Najara ibn Bheraimi* und der kampflosen Einnahme der Residenz endete das Reich der Tulamiden nach fast zweitausendjähriger Existenz.

Doch auch sein Bezwingen hatte nicht mehr lange zu leben: Noch im selben Jahr starb Kaiser Murak an einer Speerwunde aus der Schlacht am Gadang. Unter seiner Tochter und Nachfolgerin, Hela-Horas, begann eine Zeit des Schreckens für das Volk der Tulamiden. Anscheinend wollte die Kaiserin den Tod ihres Vaters am ganzen Volk rächen, denn sie ließ die meisten der alten Aufzeichnungen verbrennen, viele Kunstwerke zerschlagen und fast die gesamte Oberschicht hinrichten, um auf diese Weise die Tradition zu zerstören.

Im ganzen Reich wurde die Bevölkerung zu Frondiensten gezwungen, doch an Mhanadi und Thalusi ging es besonders hart und grausam zu. Die alten Götter wurden verboten, während der Kult der Zwölfgötter nur langsam eingeführt wurde: Schon vor ihrer Vergöttlichung mochte Hela keine unnötige Konkurrenz...

Kein Wunder, daß alle Tulamiden gegen die Truppen der Kaiserin aufbegehrten, als erst die Meldungen von der Schlacht bei Brig-Lo zu ihnen gelangt waren. Kurz und blutig war der Kampf; in dem sie die bosparanischen Unterdrücker abschüttelten.

1400-1300 v.H.: Einwanderung von Tulamiden nach OberYaquirien

1324 v.H.: Ausrufung des Emirats Al'Mada

1301-1297 v.H.: Sultan Mustafa von Gorien erobert Khunchom.

Die Diamantenen Sultane

IV Dynastie:

1297-1263 Mustafa ibn Abu Nuwas
1263-1248 Nahema saba Mustafa

V Dynastie:

1248-1205 Yadail al-Musaf
1204-1183 Kalkarib ibn Yadail
1183-1106 Interregnum
1106-1051 Bherairni ibn Shahr
1045-1010 Najara ibn Bheraimi
Ende des Diamantenen Sultanats

1260-1178v.H.: Das Großsultanat von Elem erobert die Emirate Mirham und Thalusa sowie Mengbilla (seither Großemirat).

1099 v.H.: Ein fallender Stern zerstört Elem.

1082 v.H.: Elem und Thalusa werden durch die kaiserliche Flotte besetzt.

1010 v.H.: Die Schlacht am Gadang. Die Kaiserlichen behaupten das Feld. Mherwed und Khunchom werden genommen, Sultan Najara stirbt.

1010-993 v.H.: Hela-Horas regiert in Bosparan. Blutige Unterdrückung der Tulamiden.

ab 993 v.H.: Die meisten Stämme schicken Truppen zur Unterstützung der Garether Rebellen. Besondere Berühmtheit erlangt der Stammeskrieger Palmizal alMarfun, der einer der zwölf Gründer des Theaterordens wird.

Die Tulamiden unter Garethher Herrschaft

Es kann als eine der größten Leistungen Rauls von Gareth gelten, daß er ohne Krieg und Gewalt die erneute, diesmal freiwillige Unterstellung der Tulamiden unter den Kaiser erreichte - er versprach viel, vor allem weitgehende Beachtung der alten Bräuche. Unter den Klugen Kaisern allerdings wurden die Städte Thalusa, Khunchorr und Mherwed voll in das neue Reich einbezogen und entwickelten sich zu wichtiger und wohlhabenden Handelsstützpunkten zwischen Nord und Süd.

Zugleich wurde die Verwaltung an die neuen Prinzipien angepaßt, es entstanden die Markgrafschaft Mhanadistan und die Herzogtümer Thalusion und Balasch. Gorien im Norden mit der Handelsstadt Anchopal wurde Teil der neuen Provinz Aranien. Allein das Gebiet der Khomwüste blieb bis zur Gründung der Stadt Unau ausgespart und ohne direkte Herrschaft.

Kulturell fiel die Tradition der Garethher auf fruchtbaren Boden. Viele Künste und Wissenschaften wurden rasch übernommen; auch der Kult der Zwölfgötter konnte sich ohne Probleme durchsetzen. Einige wichtige Veränderungen ereigneten sich unter der Herrschaft Kaiser Gerbalds: Er leitete die Eroberung und Besiedlung der Insel Maraskan, die in kurzer Zeit viele Siedler tulamidischer Herkunft aufnahm. Sie suchten hier das gesegnete neue Land, doch sie fanden vor allem Entbehrungen und Feinde, von denen der gigantische Tuzakwurm nur der bekannteste ist.

Zugleich erließ Gerbald ein allgemeines Verbot der Sklaverei - doch schon sein Nachfolger Menzel setzt es für von Tulamiden bewohnte Gebiete außer Kraft.

Die Herrschaft der Priesterkaiser, ein Jahrhundert später, unterschied sich hier in

Südosten nur wenig von der im übrigen Aventurien.

Allein die altehrwürdige Stadt Rashdul setzte sich zur Wehr und erklärte schließlich ihre Unabhängigkeit - und dank ihrer List und Schlaueit konnten die Rashduler auch frei bleiben und so als die ersten Aventurier gelten, die das Joch der Priesterkaiser abgeschüttelt hatten.

Wie um diese Schmach vergessen zu machen, versuchte man in Gareth nun, endgültig die Khom zu unterwerfen.

Doch die Nomaden der Wüste leisteten dem Praioskult erfolgreich Widerstand: Sie vernichteten 538 v.H. ein priesterkaiserliches Heer, das von Mherwed aus in die Khom vordrang, und töteten dabei die Priesterkaiserin Amelthona. Die Geweihten in Gareth erklärten ihr Verschwinden in der Khom mit einer Entrückung durch Praios selbst und tasteten die alten Bräuche der Wüstensöhne fortan nicht mehr an.

Die übrige Zeit bis zum Erscheinen Rastullahs ist rasch abgehandelt: Die Küstenstädte Khunchom und Thalusa wurden von immer mehr Auswanderern mittelländischer Herkunft besiedelt, die Kultur der Tulamiden geriet mancherorts beinahe in Vergessenheit. Der Magier Borbarad konnte während der Magierkriege kurzzeitig eine bedeutende Anhängerschar um sich versammeln, wurde aber geschlagen, seine „Residenz“ in der Gorischen Wüste vernichtet.

Während in Gareth der unbedeutende Kaiser Eslam IV. „herrschte“, geschah in der kleinen Oase Keft ein Ereignis von ungeheurer Tragweite: Am 23. Boron des Jahres 233 v.H. sank eine Wolke von der Form eines

821-780 v.H.: Regierungszeit Gerbalds. Maraskan wird besiedelt, die Sklaverei kurzfristig verboten.

801 v.H.: Gründung der Garnisonsstadt Unau an der Stelle eines alten tulamidischen Dorfes.

719 v.H.: Fast der gesamte Stamm der Beni Rurech, ob seines Glaubens an Göttliche Zwillinge vom Kaiserreich verfolgt, schiffte sich in Khunchom ein und siedelt nach Maraskan über.

595 v.H.: Erste Schlacht am CichanebiSee. Ein Heer der Priesterkaiser wird von Wüstenreitern vernichtet.

593 v.H.: Rashdul erklärt seine Unabhängigkeit.

ca. 333 v.H.: Moha-Aufstand unter Manak gegen tulamidische und alanfanische Sklavenhändler

233 v.H.: Rastullah offenbart sich den Beni Novad.

Zeltes zu Boden, und aus dem Zelt trat eine Lichtgestalt von unfasslicher Kraft und Schönheit, die zu den ehrfürchtig Lauschenden sprach; die Erscheinung offenbarte, daß die Beni Novad von ihrem G6tt Rastullah auserwählt worden waren.

Angespornt durch diese Göttererscheinung begannen die Beni Novad mit der Bekehrung der übrigen Wüstensöhne mit Wort und Säbel. Nach einem Jahr waren die nahen Oasen Schebah, Birscha und Al'Rifat in der Hand der Novadis, im Jahr darauf drangen die Reitertruppen Kefts bis in die Randgebiete der Wüste vor, worauf der Hof in Gareth - vorsichtig geworden - der Khom offiziell die Unabhängigkeit zugestand.

Im folgenden Jahrzehnt kam es zu heftigen innernovadischen Streitigkeiten über die Art und Weise, wie die unterworfenen Wüstenstämme zu behandeln seien. Vorerst setzte sich jene Richtung durch, die auf harter Unterdrückung der Stammesfremden bestand. Der neunköpfige „Rat der Worthüter“, gebildet aus den ältesten Familien der ursprünglichen Beni Novad, erklärte das Scheitern eines Angriffes auf das Liebliche Feld mit der Unzuverlässigkeit der Hilfstruppen und schickte den politischen Gegner *Malkillah ibn Hairadan*, einen eifrigen Verfechter der Gleichheit aller Rastullahgläubigen, quasi in die Verbannung als Grenzposten in die Oase Manesh. Anstatt gemäß dem Willen seiner Gegner in der abgelegenen Siedlung in Vergessenheit zu geraten, scharte der charismatische Malkillah - vor seiner Bekehrung Rittmeister der Kaiserlichen Kavallerie - zahlreiche Krieger der Beni Novad und anderer Stämme um sich und begann einen Kriegszug szintoabwärts. Als die Stadt Selem in die Hände der Novadis fiel, versuchte der junge Kaiser Bodar, der neuen Bedrohung mit einem Schlag Herr zu werden: Er entsandte Reichstruppen aus der Festung Unau nach Norden, um das geistige Zentrum des Feindes zu besetzen. Die Eroberung Kefts gelang nach langen Gefechten, allein das Feld der Offenbarung konnte von den Novadis unter hohen Blutopfern gehalten werden. Die neun „Worthüter“ wurden öffentlich hingerichtet. Als Malkillah in Selem die Neuigkeiten erfuhr, setzte er seine Truppen sofort in Richtung Unau in Bewegung. In Gewaltmärschen, die zum Teil dicht am Nordrand der Echensümpfe vorbeiführten, erreichte er die Stadt und vernichtete die Garnison, die er von früher nur zu gut kannte. Die aus Keft eilig zurückkehrenden Kaiserlichen gerieten vor Unau in einen Zangenangriff der Novadis - die *Zweite Schlacht am Cichanebisee* war ein noch größeres Desaster für die Mittelländer als die erste. Nach diesem Sieg war Malkillah der unbestrittene Herrscher aller Rastullahgläubigen. Er nahm den Titel *Kalif* an, Herrscher aller Wüstennomaden, und beendete die inneren Streitigkeiten: In einer großartigen Zeremonie vor den Toren seiner neuen Residenz Unau löste er sein altes Versprechen ein und nahm all jene Wüstenstämme, die ihn unterstützt hatten, in die Reihen der Novadis auf.

Malkillahs Nachfolger bemühten sich nach Kräften, dem Herrschaftsgebiet Rastullahs weitere Landstriche hinzuzufügen. Vor allem aber ging es ihnen um innere Festigung des neuen, noch instabilen Staates mit seinen großen Unterschieden zwischen unsteten Nomaden, sesshaften Reisbauern und listigen Handelsleuten. - Besonders die Kalifen *Omar* und *Mukkarib* haben sich um die ergänzende Gesetzgebung zu den 99 Göttlichen Gesetzen verdient gemacht. Die zunehmende Schwäche

230 v.H.: Kaiser Eslam erkennt die Unabhängigkeit der Khom an. Die *Wüstenlegion* in Unau kann weiteres Vordringen der Novadis verhindern.

226 v.H.: Der Angriff auf Neetha scheitert.

222 v.H.: Das *Kamelkorps* der Wüstenlegion stößt in einer blutigen ‚Vergeltungsaktion‘ in die Khom vor.

219 v.H.: Malkillah erobert Selem.

218 v.H.: Eroberung Unaus. Der Heerführer Malkillah wird Kalif.

Die Kalifen der Novadis:

218-207 Malkillah ibn Hairadan

207-201 Omar al-Karim

201-179 Mukkarib al-Kalur

179-174 Sahir-uram

174-173 Abu Marwan

173-161 Yerdawan al-Nadab

161-140 Khusrau ibn Schiram

140-100 Haschabnah `al-Schaddai`

100-36 Malkillah II. al-Yanuf

36 - 12 Chamallah al-Ghatar

12 – 16 Hai Abu Dhelrumun ibn Chamallah

seit 17 Hai Malkillah III. (Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi)

198-193 v.H.: Unterwerfung der Ferkinas am Erkin und im westlichen KhoramGebirge

des Kaiserreichs machte sich vor allem darin bemerkbar, daß es dem steten Vordringen der Novadis durch einfache Wanderung kaum jemals effektiv etwas entgegensetzen konnte. Auf das Risiko eines neuerlichen großen Eroberungskrieges verzichteten die Kalifen allerdings vorerst - statt dessen verbrauchten sie ihre Kraft lieber in Kriegen gegeneinander: So gab sich etwa im Jahre 174 v.H. der Kalif *Sahirlram* selbst den Tod, nachdem die Truppen seines aufständischen Bruders und Nachfolgers *Abu Marwan* schon seinen Unauer Palast besetzt hatten. Doch der Thronräuber vermochte sich seines Sieges nicht lange zu freuen: Im Jahr darauf wurde er bereits von seinem Vetter *Yerdawan al-Naaab* gestürzt und ermordet - und auch dieser starb nicht auf friedliche Art und Weise.

Diese Selbstzerfleischung der Novadis endete erst, nachdem im Jahre 100 v.H. der greise Kalif *Haschabnah* von seinem Großwesir Rafim al-Maugir 'abgelöst' worden war. Der kluge Politiker hatte die wachsende Ungeduld unter den jungen Novadis erkannt, denn mit der Eroberung der altehrwürdigen Stadt Mherwed hatte Haschabnah Geister gerufen, deren er nicht mehr Herr wurde.

Rafim nahm den bedeutungsschweren Thronnamen *Malkillah II* an und leitete den Aufbau einer Schweren Reiterei ein, die die bisherigen berittenen Speerwerfer ergänzen sollte. Als dann im Jahre 91 v.H. die Wirren der Erbfolgekriege das Neu-Reich erschütterten, befahl er den Angriff und eroberte nach mehreren Schlachten den Süden der Provinz Almada bis zum Yaquir, die heute das Emirat Amahlassih bildet. Nach diesem Sieg verzichtete er allerdings weitsichtig auf weitere Verstrickung in die Bürgerkriege, die kurzfristige Unterstützung eines Gegenkaisers in Punin blieb Episode. Ein neues Ziel fand der Kalif in den reichen Städten am Mhanadi, die er mehrfach mit Krieg überzog. Sein Herz verlor der stolze Novadi schließlich an eine tulamidische Adlige aus Mherwed, die er noch in hohem Alter ehelichte und zur Hauptfrau erhob.

Sein Sohn *Chamallah* eiferte dem Vater nach und wählte sich den Westen als Eroberungsziel. Sein erster Vorstoß, der schlecht vorbereitete Angriff auf das Liebliche Feld, scheiterte allerdings: Zwar konnte der junge Kalif seine Reiter aus der Khom bis vor Methumis führen, dann jedoch, in der Schlacht von Olbris 34 v.H., scheiterte der Angriff an den Vinsalter Pikenieren, die hier eine undurchdringliche Mauer von Speerspitzen bildeten - und so verzichtete der Herr der Novadis auf weitere selbstmörderische Angriffe und wandte sich nach Süden, vorbei an Neetha und Drol. Tatsächlich gelang ihm Anfang 32 v.H. der Vorstoß bis Chorhop, auch konnte er die Stadt einige Jahre in seiner Gewalt behalten und eine novadische Siedlung gründen - dann aber, im Jahre 27 v.H., einigte er sich mit der einheimischen Sippe der Zeforikas übertrug ihnen die Herrschaft über die Stadt bei nomineller Zugehörigkeit zum Kalifa und zog sich eilig von seiner exponierten Stellung zurück. Und das keinen Tag zu früh: In seiner ungeliebten Hauptstadt Unau konnte er gerade noch eine Revolte zerschlagen, die sein Oheim und einige Höflinge angezettelt hatten. Ergrimmt überließ er die Stadt seinem jüngeren Bruder Rusaimi und zog in seinen Geburtsort Mherwed, den er 25 v.H. zur neuen Kapitale erhob.

Um der Familientradition zu folgen, versuchte auch sein einziger Sohn und Nachfolger *Abu Dhelrumun* sein Glück mit Eroberungen - doch ohne Erfolg. Hart an die

134 v.H.: Eroberung Mherweds

72-67 v.H.: Eroberung Süd-Almadas

65-54 v.H.: Interne Religionskriege um das 16. Gesetz: Die Beni Avad und andere Stämme erheben sich gegen ihre Nachbarn.

32 v.H.: Eroberung Chorhops

26 v.H.: Die „Unauer Revolte“ wird von Chamallah niedergeschlagen.

25 v.H.: Mherwed wird zur neuen Hauptstadt erklärt.

2 Hal: Khunchom wird vom Reich und von Aranien unabhängig.

Grenze zur Lächerlichkeit geriet der Kalif, als er die Eroberung Araniens anstrebte und von seinem Verhandlungspartner Sultan Hasrabal von Gorien böse betrogen wurde: Des Sultans Unterhändler raubten des Kalifen einziges Kind, die schöne Nedime, und es bedurfte eines Ungläubigen, um die Schöne zu befreien. Traurig und makaber zugleich war auch das Ende des Glücklosen:

Nach dem Debakel der aranischen Affäre wandte sich Abu Dhelrumun dem Meer zu und versuchte, eine Seemacht aufzubauen. Teile dieses Planes waren die Nutzung Selems als Kriegshafen und der Aufbau einer Flotte, deren Kern er in den Piratenschiffen des El Harkir zu finden glaubte. Dabei übersah er jedoch die Interessen Al'Anfas. So kam auch der Überfall durch die Truppen Tar Honaks im Jahre 15 Hal für den Kalifen völlig überraschend: Selem fiel sofort in die Hände der Al'Anfaner, in der Schlacht am Szinto wurde das Heer der Novadis zersprengt, das fast menschenleere Unau war rasch eine Beute der Boronis.

15 Hai: Die Schlacht am Szinto

Die Tulamiden

Zur Sprachgruppe der Tulamiden gehören viele Völker von den Städten am Perlenmeer bis zu den Norbardendörfern des hohen Nordens - heute kennt man aber unter der Sammelbezeichnung ‚Tulamiden‘ vor allem jene, deren Lebensweise auf die Zeiten des Diamantenen Sultanats zurückgeht und die sich als Erben dieses vergangenen Imperiums sehen. Die Mehrheit der Tulamiden lebt heute in den fruchtbaren Flußtälern an Mhanadi und Mhalik, Gadang, Ongalo, Thalusim, Szinto und Arrati. Überwiegend tulamidisch ist die Bevölkerung der Städte Fasar, Khunchom, Thalusa und Rashdul, einen nennenswerten Anteil stellen sie außerdem in Mherwed, Selem, Punin, Anchopal, Sylla und Altaia.

Charakter

Die Mentalität der Tulamiden ist für viele Auswärtige rätselhaft und seltsam zwiespältig. So sind die meisten Tulamiden von auffallender Freundlichkeit und Sanftmut und dafür bekannt, daß sie kaum zu Eiferertum und Rechthaberei neigen. Wie schreibt doch der ‚Lehrer der Fürsten‘ Dilhaban al-Turgu in seiner „Belehrung des Prinzen“:

„Vergeude keine Zeit damit, den anderen bekehren zu wollen. Hat er recht, so kannst du von ihm lernen, hat er unrecht, kannst du seine Schwächen besser erkennen und nutzen.“

Diese Haltung prägte auch die tulamidischen Potentaten:

Kaum einem Fürsten wäre es eingefallen, einen bestimmten Glauben mit Zwang durchzusetzen - von den Untertanen wird nur eines verlangt: Gehorsam gegenüber den weltlichen Anordnungen.

Andererseits streben Tulamiden stark nach dem eigenen Vorteil, wenn es um Geschäfte geht. Denn hier wissen sie genau, was sie wollen, und der Fremde sollte sich nicht von ihrer Freundlichkeit täuschen lassen. Wer nicht gut zuhört, scharf beobachtet und rasch denkt, ist schnell übervorteilt. Die tulamidische Geschicklichkeit im Umgang mit Wörtern und Zahlen ist so groß wie ihre Fingerfertigkeit.

Wie um diese Züge auszugleichen, können Tulamiden genauso von überraschender Freigiebigkeit sein. Selbst die weniger wohlhabenden Landleute neigen dazu, rauschende Feste zu veranstalten, zu denen sie das ganze Dorf und alle Durchreisenden einladen und noch dazu beschenken. Auch ihre Neigung, großzügig Almosen an die Bedürftigen zu verteilen, entspringt diesem Wunsch, andere am eigenen Glück teilhaben zu lassen.

Kurzum, in der Brust des Tulamiden scheinen zwei Seelen zu wohnen: Die eine ist friedfertig, lebensfroh und freigiebig, die andere dagegen gewinnstrebend, gerissen, zynisch und wie von einer dunklen Flamme befeuert. Die bekannte Tollkühnheit vieler tulamidischer Diebe und Kämpfer trägt die Züge eines bewußten „Anbändelns mit Marbo“, wie manche es nennen. So ist es denn kein Wunder, daß selbst gewiefte Menschenkenner mittelreichischer Herkunft arge Schwierigkeiten bekommen, wenn es um einen Einheimischen im Land der Ersten Sonne geht. Und umgekehrt ? Für einen Tulamiden ist der Name seines

Volkes gleichbedeutend mit „Menschen“ Und tatsächlich empfinden sich die Tulamiden auch als die wahren Menschen, im Gegensatz zu den ‚Güldenländern‘ mit ihrer barbarischen Unhöflichkeit, ihrer Kriegslust, aber der Unfähigkeit, die schönen Dinge des Lebens zu genießen, und was der

Aussehen

Anders als bei den Novadis kann man bei den Tulamiden kaum von einem einheitlichen Erscheinungsbild sprechen. Zwar herrschen auch bei ihnen hochgewachsene Menschen mit hellbrauner Haut, schwarzem Haar, glutvollen Augen und scharfen Gesichtszügen vor, aber im Aussehen vieler Tulamiden machen sich auch die Jahrtausende der Haltung von Mohasklaven bemerkbar: Gerade unter den vornehmeren Familien gibt es eigentlich keine, die nicht etwas Waldmenschenblut in den Adern hat. Zu Nachteilen in Ruf und Ansehen führt das allerdings nicht, solange die väterliche Abkunft von den alten Sippen der Urtulamiden ununterbrochen besteht. Äußerliche Kennzeichen einer Abkunft von Waldmenschen sind der etwas kleinere Wuchs, hohe Wangenknochen und rundere Gesichtszüge und vor allem die dunklere, kupferne Tönung der Haut.

Im Einflußgebiet der mittelländischen Eroberer dagegen sind hellhäutigere Mischlinge häufig, selbst blonde und rothaarige, blau- oder grünäugige Tulamiden kann man hier finden.

Turban und Kaftan

Die Kleidung der Tulamiden

Eine tulamidische Kleidung in dem strengen Sinne, wie man von novadischer oder thorwalscher Tracht sprechen kann, gibt es nicht; zu sehr und zu lange schon ist die tulamidische Kultur fremden Einflüssen ausgesetzt, als daß sich eine weitgehend einheitliche Mode hätte erhalten können. Östlich des Mhanadi und der Unau-Berge liebt man die Pumphosen der Novadis genauso wie nach mittelländischem Vorbild knapp geschnittene Beinkleider. Kurze Westen, wallende Kaftane, ausladende Spitzenkragen, knappe Tuniken, Turbane, Kopftücher und flache Strohüte - all dies wird man auf den Straßen Fasars, Rashduls oder Khunchoms finden. Gemeinsam ist den Tulamiden allerdings die Vorliebe für zarte, farbenfrohe Gewebe, die sie gern mit schwerem Damast kombinieren - kostbare Seidenstoffe, mit Metallfäden durchwirkt, ähnlich dem Brokat des Lieblichen Feldes. Bei den reichsten Gewändern finden sich auch Accessoires wie aranische und rahanadistanische Straußenfedern und selbst Edelsteine. Einfachere Kleidung wird relativ häufig aus Kamelhaartuch geschneidert; das sogenannte Tulamidentuch aus Flachs stammt aus Aranien. Leder wird meist als barbarisch abgelehnt; nur die halbwilden Mhanadistanis kleiden sich in Rindsleder.

Einzig in Thalusa hat sich die ursprüngliche tulamidische Tracht relativ rein erhalten. Sie ist gekennzeichnet durch knappe Kniehosen aus Seide, über denen bisweilen kompliziert gewickelte und geschlitzte, vielfarbige Röcke getragen werden. Der Oberkörper ist entweder unbedeckt oder mit einem gewickelten Wams verhüllt, wobei es recht unterschiedliche Wickeltechniken gibt.

Adelige jedoch tragen stets lange Jacken mit brokatiertem Schulterschmuck und gefaltetem Stehkragen. Die Schärpe mit Spangenschließe ist ebenso charakteristisch für die Thaluser Tracht wie die seltsam geformten Strohhüte der Männer mit vorn und hinten hochgebogener Krempe und die am Hinterkopf befestigten weißen Kopftücher der Frauen. Die Schminkkunst der Tulamiden ist weitberühmt. Nicht nur die Frauen, sondern auch viele Männer betonen durch rußgeschwärzte Lider das Helle der Augen, verfeinern mit Umbra aus den Khunchomer Bergen die Konturen des Gesichtes und röten mit Rosenstaub die Wangen und Lippen.

Die Gesellschaft der Tulamiden

Auffälligstes Merkmal der tulamidischen Gesellschaftsordnung ist, daß sozialer Status mit Macht und Reichtum identisch ist. Eine Situation wie im Bornland, wo Hunderte von armen Schluckern Adelsprivilegien genießen, während die reichen Festumer als einfache Bürger gelten, ist für die Tulamiden unvorstellbar. Genau besehen gibt es gar keinen tulamidischen Adel: Fürst oder Sultan könnte man eher als Beruf bezeichnen. Der tulamidische Potentat herrscht kraft seines Vermögens und Ansehens, nicht weil er einer erlesenen Schicht angehört. Daher sind die Mächtigen im Land der Ersten Sonne fast durchweg im Handel tätig, in dem sie ihren Reichtum mehren, zuweilen aber auch schlagartig verlieren. Märchen wie Geschichte der Tulamiden liefern hunderte Beispiele von Armen und Gestrandeten, die durch die Fügung des Schicksals oder das Wohlwollen eines Mächtigen zu höchsten Ämtern aufsteigen. Ebenso kann ein Höfling aber - etwa beim Tod des Sultans - alle Ehren verlieren. Wo keine Adelsprivilegien die Ordnung stützen, kann selbst ein erfolgreicher Räuber zum angesehenen Mann werden, sein ehemals reiches Opfer aber zum Ausgestoßenen. So tobt denn in den tulamidischen Stammlanden, besonders in Thalusien, der ewige Kampf der Besitzenden gegen die Besitzlosen ungewöhnlich offen, große Räuberbanden überfallen Gutshöfe und Paläste, die wie Festungen verteidigt werden.



Kester und Thaluser Tracht

Rinderherden und Reisfelder

Die meisten Tulamiden leben heutzutage von der Landwirtschaft. Von den verschiedenen Zweigen des Bauernlebens sind dabei drei besonders wichtig. An erster Stelle steht eindeutig der Reisanbau in den Uferzonen der Flüsse oder auf künstlich überschwemmten Feldern. Die Tulamiden an Mhanadi und Szinto verfügen dabei oft über sorgsam ausgeklügelte Bewässerungssysteme, deren einfache, aber wirksame Vorrichtungen wie Schleusen und Pumpen sich seit Jahrtausenden bewähren. Der hier erzeugte Reis dient als Nahrungsgrundlage für fast alle Tulamiden.

Auf den saftigen Wiesen weiter abseits der Ströme weidet mancherlei Tiere, vor allem aber Rinder. Besonders beliebt sind die hellen Gadangstiere und die Rashduler Drehhörner. Beide Rassen werden als kräftige Tiere für allerlei Arbeit genutzt wie etwa das Drehen der großen Pumpenräder und Getreidemöhlen oder das Ziehen von Pflügen.

Zu seinen Rindern hat der Tulamide eine besondere Einstellung: Er schmückt sie sogar bei der Arbeit oft mit bunten Bändern und gibt ihnen Kosenamen. Viele Märchen berichten von der Kraft der großen Tiere, die mit ihren mächtigen Hörnern sich und ihre Herren vor allerlei wilden Tieren verteidigen. In ländlichen Gegenden sieht man noch von Zeit zu Zeit, daß sich ein Bauer von seinem Ochsen auf das Feld tragen läßt oder gar auf ihm ins nächste Dorf reitet...

Das Pferd hat bei den Tulamiden nicht ganz die Bedeutung erlangt, die es bei ihren Verwandten in der Khom und Aranien hat, denn weder in den Flußtälern noch in den hohen Bergen läßt sich diese Tierart so gut einsetzen wie in den weiten Ebenen der Wüsten und Steppen im Norden und Westen. So ist auch bezeichnend, daß die 'Tulamide' genannte Unterrasse der Shadif in Wirklichkeit vom Nordrand der Khom stammt und von Novadis gezüchtet wird.

Man kann die Bemerkung eines Wüstensohnes verstehen, die Tulamiden nutzten Pferde fast nur zum Wetten auf Rennergebnisse.

Bei den ärmeren Tulamiden, die sich keine Rinder - den Stolz jedes Bauern - leisten können, sieht man vor allem Esel, wie sie um Mherwed und am Ongal gezüchtet werden. Neben dem hier seltenen Kamel sind sie die wichtigsten Tragtiere im Südwesten Aventuriens und für ihre Genügsamkeit ebenso berühmt wie für ihren Starrsinn.

Gleichfalls bekannt sind die tulamidischen Maultiere, deren Eltern meist Mherwatihengste und Warunker Stuten sind. Viele Züchter haben übrigens große Scheu davor, eine edle Shadifstute von einem gemeinen Esel bespringen zu lassen, fürchten sie doch, daß künftig all ihre Fohlen - auch solche von Shadifhengsten - eselähnliche Eigenschaften aufweisen werden.

Neben Rindern und Pferden halten die Tulamiden natürlich auch Schafe, Ziegen und vor allem Schweine. Letztere gehören fast ausschließlich zur Rasse der Selemferkel und sind als fast verwildert zu bezeichnen. Die Bauern halten sie ohne großen Eifer und lassen sie einfach so lange im Schlamm der Flußufer herumwühlen und Futter suchen, bis es an der Zeit ist, hinauszugehen und einmal wieder eines der Schweine zu schlachten.

Die dritte Nahrungsquelle neben Reisbau und Viehzucht stellen die Obstgärten dar, die die Tulamiden an trockeneren und sonnigen Stellen anlegen. Hier findet man Datteln und Feigen, große, grüne Wassermelonen und kleine, gelbe Zuckermelonen, Trauben, Aprikosen und Pfirsiche von vielgerühmter Süße und Saftigkeit, aber auch Bohnen und Gurken. An den Hängen der Berge gibt es schließlich noch Weingärten und Teeplantagen, deren Erträge den Durst der Tulamiden stillen.

Paläste und Karawansereien Die Architektur der Tulamiden

„Oh Wunder, eyne Stadt hie zu schauen. Welch Pracht und Zier! Gewaltich Cuppeln erheben sich von schierem Guelde, gen Himmel strebend Tuerm von edlichem Metall besetzt. Mauwern und Waendt von strahlent Weisz, dasz es eyne Froid ist. Verspielt Tuermschen, Erker und Zierath allenthalben! Luftich Ballustraden und Arcaden, da zu wandeln in mitta glich Hitzen. Und haben gar Glas im Uibermasz, dasz sie machen alle Fenster davon und nit nur im Tempel!“

(Aus: „SAND, SALTZ UND SONNE - Die toedliche Khom“, Bastan Munter, ca. 360 v.H.)

Die Architektur im Land der Ersten Sonne ist meist mehr vom Streben nach Schönheit als von Nützlichkeit bestimmt:

So gelingt es den meisten Baumeistern, auch die eher funktionalen Teile eines Gebäudes noch ansehnlich zu gestalten, als seien sie nur der Zierde wegen vorhanden. Ein gutes Beispiel sind etwa die kleinen Türmchen und Erker, die mit ihren bunten Kuppeln und Verzierungen das Bild einer Tulamidenstadt prägen: Wer käme schon auf die Idee, daß sie eigentlich Kamine zum Auffangen kühler Luftströmungen sind?

Das Bedürfnis nach Schatten und Schutz prägt schon den Grundriß, der für alle größeren Gebäude, ob Palast, Karawanserei, Gutshof oder Stadthaus, annähernd quadratisch ist. Die Häuser sind um einen großen Innenhof erbaut, in

dem sich oft ein Brunnen befindet und wo schattige Obstbäume zum Verweilen einladen. Zuweilen findet man auch Dachgärten auf den flachen Dächern der Gebäude. Vor allem bei den befestigten Höfen Thalusiens zeigt sich auch der Vorteil dieser Bauweise, wenn es gilt, das Anwesen gegen Räuber und aufständische Sklaven zu verteidigen.

Die kleinen Häuser der Bauern und Städter sind einfache, weiße Quaderbauten mit einem Flachdach. Schmale Fensteröffnungen sorgen für Licht, Matten aus Palmbast halten Hitze und Ungeziefer draußen. Vor allem in Städten führt der Platzmangel zu einer labyrinthischen, teils sogar übereinander geschachtelten Bauweise, die Gassen sind endlos verwinkelt, Zugangswege verlaufen über Dächer und Balustraden anderer Häuser.

Als Baumaterial dienen vor allem weiße Ziegel aus dem Lehm der großen Flüsse, im Fall der Fasarer Lehmtürme der gelbe Gadanglehm, doch sieht man auch Gebäude aus dem hellen Sandstein der Unauer Berge und des Khoram-Gebirges. Sehr selten wird aranisches Zypressenholz für kunstvolle Einbauten verwendet.

Die wahre Baukunst der Tulamiden entfaltet sich aber erst bei den Palästen. Viele werden denn auch, um voll zur Wirkung zu kommen, vor der Stadt gebaut (wo sie in Kriegszeiten häufig als erste gestürmt und zerstört werden), sogar ganze Palaststädte wie Al'Ahabad oder Mherwed entstanden aus dieser Prunklust. Denn nur inmitten seiner eigenen Gartenanlagen kommt ein Palast voll zur Geltung. Die Oberstadt, das hochgelegene Zentrum alter tulamidischer Städte, wird denn auch oft nur von zwei oder drei Palastanlagen gebildet. Die zwei wesentlichen Bauelemente, die prunkvolle Kuppel und der schlanke Zierturm haben unter den Almadaner Kaisern auch im Mittelreich als *Eslamidischer Stil* Verbreitung gefunden.

Ursprünglich entstanden die selbsttragenden Kuppeldächer vielleicht nur, um teures Bauholz zu sparen, nun aber haben die tulamidischen Baumeister ihren Ehrgeiz darin gesetzt, möglichst große Kuppelkonstruktionen zu entwerfen. Den berühmten Praios-Tempel zu Beilunk mit seiner gewaltigen, freitragenden Kuppel etwa entwarf der Khunchomer Mathematiker Zulhamid al Adawadt, als Khunchom noch mittelreichisch war. Auch im Land der Ersten Sonne werden die Turmkuppeln sehr selten mit Gold und Silber überzogen, meist handelt es sich „nur“ um halbedle Metalle wie Messing oder Kupfer.

Die schlanken Zwiebeltürme mit ihren feinen Verzierungen, darauf die typischen Standfahnen, prägen das Bild der Paläste ebenso wie die Kuppeln. Fast immer sind sie reiner Schmuck, häufig - ob hohl oder massiv - gar nicht zugänglich. Die höchsten der heute noch stehenden Ziertürme ragen über 30 Schritt auf, in den Märchen werden noch höhere beschrieben.

Als Baumaterial dient häufig der weiße Marmor aus den Eternen; der grüne und graue Marmor aus dem Raschtulswall wird eigentlich nur für Inneneinrichtungen verwendet. Tulamidische Paläste müssen weiß sein!

Daher wird selten auch Alabaster benutzt, der einerseits als Inbegriff der Reinheit, andererseits aber wegen seines maraskanischen Ursprunges als unheilbringend gilt. Zum Weiß mischt sich stets das glänzende Messing aus Khoram und Eternen, das tulamidische Schmuckmetall schlechthin. Weiterhin werden die Bauten mit Fenstern aus echtem Glas und mit Figurinen und Arabesken aus Altimont-Jade und sogar Porzellan verziert. Die Mauern der schönsten Paläste sind mit eingelegten



Halbedelsteinen geschmückt. All diese Herrlichkeit wird eingerahmt vom Grün der blühenden Gärten, deren Anlage wie Bewässerung als eigene Kunstwerke gelten können.

Nun fragt man sich natürlich: Kann es mit rechten Dingen zugehen, wenn in jeder Stadt ein halbes Dutzend solcher Wunderpaläste steht? Nein, natürlich nicht. Denn was dem Mittelländer sein Zwergenbaumeister, das ist dem Tulamiden sein Djinn. Mag es auch nur alle hundert Jahre geschehen, daß ein wirklich mächtiger Djinn einen Palast über Nacht aus dem Boden stampft, manche der riesenhaften Kuppeln und hohen Türme können jedenfalls nur mit Hilfe dienstbarer Djinnis entstanden sein.

Selbst einfache Bauern glauben, daß beim Hausbau Magie im Spiel sein muß. Nach der Überlieferung muß in den Fundamenten ein lebendes Wesen eingemauert oder vergraben werden; meist ist es ein Selemferkel, aber zuweilen sollen auch noch Kinder diesem grausigen Aberglauben geopfert werden!

Erwähnt werden müssen auch noch die Feggagir (Einzahl:

Foggara), die teils natürlichen, teils künstlichen Bewässerungs- und Kanalisationsanlagen tulamidischer Städte, die sich da und dort meilenweit erstrecken. Da sie oft die einzige Zugangsmöglichkeit zu den gut bewachten Oberstädten der Reichen sind, bilden sie einen beliebten Zugang für Diebe, Verschwörer und zuweilen auch Eroberer.

Natürlich sind diese Kanäle nicht die einzigen geheimen Einbauten. Holzböden und -tafelungen - beliebte Einbauorte von Geheimfächern - wird man jedoch keine finden; die gorischen und selemitischen Termiten sind unersättlich!

Heirat und Harem

Für zwei Sitten ist das Land der Ersten Sonne weithin bekannt: die Vielehe und den Brautkauf. Über beide wird viel romantischer Unsinn erzählt, doch wie so oft verbirgt sich hinter den Vorurteilen eine sinnvolle Einrichtung, die aber keineswegs nur Vorteile hat. Die Hochzeit eines Tulamiden ist immer ein farbenprächtiges Ereignis: Sein ganzes Haus wird mit bunten Wimpeln und Blumen geschmückt, eine üppige Tafel gerichtet, Musikanten werden angeworben. Die eigentliche Eheschließung wird meist in Anwesenheit eines Geweihten vollzogen, der die Göttin - an der Küste meist Tsa, im Landesinneren eher Rahja - in freier Rede um Segen und Fruchtbarkeit für das Paar bittet und die beiden mit geweihter Stutenmilch besprenkelt.

Unter dem Einfluß der Novadis hat sich übrigens in letzter Zeit eine Variante dieser Zeremonie entwickelt. Nun vollzieht der Mawdli des Ortes die Trauung, bei der die beiden Brautleute eine Art Blutsverbindung eingehen. Der Mawdli ritzt ihnen mit seinen Waqqif die Fingerkuppen an und preßt sie gegeneinander. Für die Novadis ist dies oft die einzig gültige Form der Eheschließung, während sie Trauungen durch Tsa-Geweihte nicht anerkennen.

Auch die Tulamiden kennen übrigens die Sitte, bereits kleine Kinder einander zu versprechen - manchmal sogar die nicht einmal geborenen: So hat etwa Großfürst Seb von Khunchom von Kalif Malkillah die Zusage erhalten,

daß der kleine Prinz Stipen einmal eine noch zu zeugende Tochter des Kalifen zur Frau bekommen wird. Wo sich die alten Sitten noch erhalten haben, besonders in Thalusien, ist es Brauch unter dem Adel, daß sich die Versprochenen bis zur Vermählung nicht sehen dürfen. Sie werden sorgfältig voneinander ferngehalten und sogar während der Trauung mit schwarzen Gewändern verhüllt. Erst danach können die beiden Vermählten ihre bodenlangen Schleier ablegen und sich zum ersten Mal in ihrem Leben sehen - für einige ein Moment der Freude, für andere des Entsetzens. In letzter Zeit scheint dieser Brauch - dem das einfache Volk in den kleinen Dörfern ohnehin kaum folgen konnte - jedoch im Abnehmen begriffen zu sein: Der kühne Streich des Seb von Khunchom ist in aller Munde, und man lacht viel darüber, wie er sich schon vor der Hochzeit ins Schlafgemach seiner Braut schlich.

Ein tulamidischer Mann darf so viele Frauen haben, wie er zu ernähren vermag, eine besondere Rolle spielt aber auf jeden Fall die Hauptfrau: Eine seiner Frauen muß er zur Ersten Gemahlin ernennen. Schon ihr Name deutet ihre wichtige Stellung an. Zu Zeiten des Diamantenen Sultanats lautete er *Scheika* (von ‚Scheik‘), heute sagt man an den meisten Orten *Shanja*, wenn man die Frau bezeichnen will, die die Leitung eines tulamidischen Haushaltes innehat und allen Dienern, Sklaven und Nebenfrauen vorsteht.

Die Geschichte verzeichnet nicht wenige Beispiele, wo



eine Erste Gemahlin derartige Macht erlangte, daß sie in der Praxis die Führung einer Provinz oder gar eines Reiches innehatte: Die Scheikas von Oron, die bis zu Fürstinnen und Königinnen von Aranien aufstiegen, zeugen davon ebenso wie die Shanja des letzten Fürsten von Rashdul, die heute nach seinem Tod die Regierungsgeschäfte führt. In den wenigen Fällen politischer Heiraten enthält der Brautkaufvertrag denn auch die Vereinbarung, daß die Braut als Erste Gemahlin angenommen wird.

Davon abgesehen unterscheidet sich die Situation eines tulamidischen Potentaten mit seiner Hauptfrau und etlichen Konkubinen keineswegs so sehr von der einer mittelländischen Adelligen, die sich neben ihrem Gatten einige geheime oder halboffizielle Geliebte hält.

Kinder und Erbrecht

Durch die tulamidische Sitte der Vielehe macht man allgemein keinen Unterschied zwischen Voll- und Halbbrüdern. Wichtig ist allein die Vaterschaft: Alle Kinder eines Mannes sind Geschwister, ganz gleich, welche Mutter sie geboren hat. So erklärt sich auch, weshalb reiche Tulamiden ihre Harems so streng von Eunuchen bewachen lassen... Das Tulamidya kennt als verwandtschaftliche Begriffe nur Vater, Bruder (was auch Vettern aller Grade einschließt) oder Oheim (einen ‚Bruder‘ des Vaters).

Diese Vaterschaftsregelung führt auch dazu, daß viele vornehme Familien reichlich Waldmenschenblut in sich haben, denn die schlanken und gewandten Mohafrauen sind recht häufig als Gemahlinnen reicher Herren zu finden. Die Kinder einer Moha schlechter zu behandeln als die einer Tulamidin, käme übrigens keinem in den Sinn. Solange der Vater ein Tulamide war, gelten auch seine Kinder als solche und sind freie Menschen. Bemerkenswert ist auch die Erbteilung der Tulamiden. Sie erfolgt nicht beim Tod des Vaters, sondern wenn der Erbe ein gewisses Alter erreicht. Es zählt zum Stolz eines jeden reichen Tulamiden, seinem Sohn sein Erbteil bereits bei der Geburt geben zu können - üblicherweise bekommt der ‚Prinz‘ ihn an seinem sechzehnten Geburtstag zur freien Verfügung ausgehändigt. Unter einer gerechten Erbteilung versteht der Tulamide, daß jeder Erbe die Hälfte des väterlichen Besitzes bekommt. Der Älteste erhält zur Volljährigkeit die Hälfte, der Zweitgeborene einige Jahre darauf die Hälfte dessen, was dem Vater verblieben ist (also ein Viertel des ursprünglichen Besitzes), auch der Drittgeborene erhält wieder die Hälfte (also ein Achtel) und so fort. Was beim Tod des ‚Vaters‘ überbleibt, wird üblicherweise unter den minderjährigen Söhnen verteilt - die im übrigen sehen können, wo sie bleiben!

Die tulamidischen Prinzen, deren Erbteil „zu wenig zum Leben, aber zu viel zum Sterben“ ist, oder die in jugendlichem Übermut ihren Besitz in in kürzester Zeit mit rauschenden Festen und luxuriösem Leben durchgebracht haben, sind dadurch so häufig, daß es zahlreiche Märchen über ihr Schicksal gibt: Von den falschen Freunden verlassen, mit der Erziehung eines Edelmannes, aber völlig leeren Taschen, muß sich der Prinz aufmachen, sein Glück im Abenteuerleben zu suchen. Aber auch für den Vater ist das Erbe jedes Sohnes eine echte Existenzbedrohung: Kein Wunder, daß er sich die Verheiratung seiner Töchter gut bezahlen läßt, und davon abgesehen bis an sein Lebensende versucht, seinen Reichtum durch geschickten Handel wieder zu nähren.

Krummschwert und Ringelpanzer *Die Waffen der Tulamiden*

In einer gefährlichen Welt wie Aventurien zeigt sich natürlich besonders bei der Bewaffnung, daß die Tulamiden eine eigenständige, Jahrtausende alte Kultur sind, den gildenländischen Einwanderern in fast jeder Hinsicht ebenbürtig. Die Tulamiden sind allgemein für ihre gekrümmten, extrem scharfen Klingen berühmt, die nur von den besten mittelländischen Langschwertern übertroffen werden. Die tulamidischen Waffenschmiede können auf eine uralte Tradition zurückblicken (angeblich lernten sie es zu einer Zeit von den Zwergen,

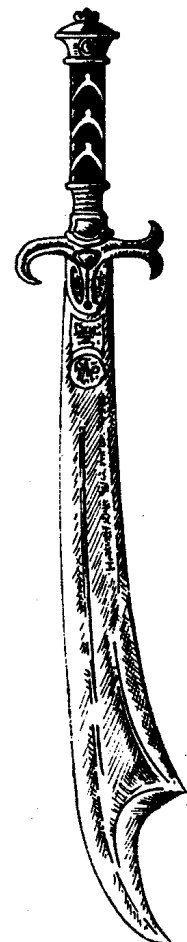
als sie sich noch im Raschtulswall vor den Echsenkriegen verbargen), wenn auch der echte Höhepunkt erst durch die Besiedelung Maraskans mit seinen hochwertigen Erzen und dem dabei unvermeidlichen Austausch mit mittelländischem Wissen entstanden ist. Ihre großen Erfolge für das Reich hatten die Mannen der Diamantenen Sultane nicht zuletzt ihren Säbeln zu verdanken, denen damals niemand etwas Gleichwertiges entgegen setzen konnte. In den Tagen des Sultanats wurde in Khunchom die Technik des Mehrfachschmiedens gepflegt, bei der man Stahlbänder verschiedener Härte und Festigkeit so oft aufeinanderschmiedet, faltet, dreht und neu verschmiedet, bis der Stahl ein wahres Flammenmuster unterschiedlicher Metalltöne zeigt. Bei diesen Klingen wird dann noch vor dem letzten Härten alles außer den Schneiden mit Lehm abgedeckt, so daß beim abschließenden Erhitzen und Abschrecken (meist in Stierblut) die Schneiden überaus hart und scharf werden, während der Körper der Klinge biegsam und geschmeidig bleibt. Die Ursache für diese komplizierte Prozedur - die echte Khunchomer Klingen so teuer macht - liegt bei den unbefriedigenden Schmiedeeigenschaften, die das Eisen aus den Khunchomer Bergen zeigt.

„So war die Aufzucht des Handels mit Maraskanien fürwahr ein zeichneidiches Schwert: Der Maraskanstahl ist von so hoher Güte, dasz es der altherwürdigen Schmiedekünste nicht mehr bedarf um scharfe und doch biegsame Schwertklingen zu fertigen - und so droht das Wissen der Jahrtausende in Vergessenheit zu geraten. Nicht vergessen wurde hingegen die eigentümliche Flammenzeichnung der echten alten Khunchomer - und so findt man in ganz Aventuria immer wieder manch eine Schmiedewerkstatt, da solches Muster einfach durch Ätzung mit schaffer Säure nach geahmet wird, was die Haltbarkeit der Waffe mindert, ihren Handelswert aber erheblich steigert...“

(Aus: „Die edle Kunst des Fechtens“, ca. 200 v.H.)

Säbel

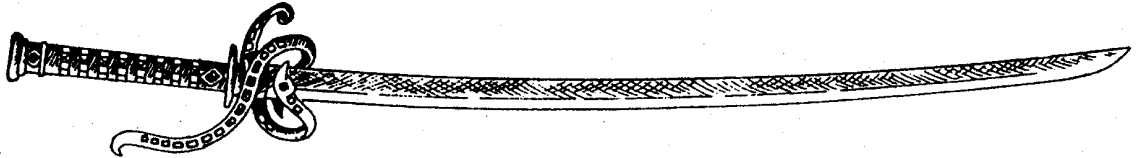
Die typischste tulamidische Waffe ist der breite, zweischneidige Krummsäbel, Khunchomer genannt. An der ganzen tulamidischen Ostküste und in Aranien kann man Säbelschmiede finden, die das Eisen aus den alten Khunchomer Bergwerken verarbeiten. In Gareth kosten Originale schon deutlich mehr, und an der Westküste muß man das Doppelte bis Dreifache bezahlen. Man hüte sich vor Imitationen, in der Form an den tulamidischen Krummsäbel angelehnt, aber in der Struktur und Fäلتelung ein einfaches Brotmesser - was sich empfindlich auf Bruchfestigkeit und Schärfe auswirkt. Der bekannteste Khunchomer ist sicherlich ‚Esravun‘, das Richtschwert des Mautabans. Der zweihändige Krummsäbel - der Doppelkhunchomer - ist die



typische Waffe von Leibgarden, Elitetruppen und Henkern, bei denen die Waffe auch beeindruckend wirken soll oder sogar eine rituelle Bedeutung hat, z.B. beim ‚Tausendjährigen Zweihänder‘ von Thalusa. Diese Waffe sollte man selbstverständlich bei einem guten (und teuren) Schmied erwerben, aber die typischen Träger eines Doppelkühnchomers zahlen gerne vor Ort das Einemhalbfache, um eine wirklich schöne Waffe zu haben. Besondere Verzierungen, Blattbeläge aus Edelmetall, Gravuren und eingesetzte Edelsteine - bei

meist nur mannshoch, so daß sie auch im dichtesten Getümmel und zu Fuß geführt oder notfalls sogar geworfen werden kann. Im Vergleich zur mittelländischen Reiterlanze hat sie weniger Durchschlagskraft, ist aber leichter zu handhaben.

Bei Elitetruppen können diese Lanzen bis zu dreieinhalb Schritt lang sein. Der Einsatz dieser Waffe braucht lebenslange Übung und wird meist auch mit ritterlichem Ehrenkodex verbunden. Die berühmten ‚Tulamidischen Reiter‘, in kaiserlichem Sold in Punin stationiert,



diesen wie bei allen schweren Waffen besonders häufig - können den Wert leicht vervielfachen. An der Westküste ist der zweihändige Säbel nur als Rarität zu bewundern. Der Krummdolch schließlich, ob leicht oder schwer, ist sicherlich die bekannteste Waffe dieses Kulturraumes. Er unterscheidet sich in Handhabung und Effekt wenig von mittelländischen Dolchen, aber allein der exotischen Form wegen gilt er als besonders rindrianisch. Von diesen drei Klingen abgesehen, gibt es Dutzende älterer Formen von gekrümmten Säbeln, Schwertern, Entermessern und Dolchen, auch viele Mischformen, die während des fast zwei Jahrtausende währenden Kontaktes mit den Mittelländern entstanden sind. Berühmte Beispiele sind etwa die schlanken Amazonasäbel und die tulamidischen Krummschwerter. Letztere sind wegen des Fehlens echter Stichwaffen entstanden; der tulamidische Säbel hat zwar eine Spitze, zeigt aber beim Stoß nur geringe Wirkung. Der Gipfel maraskanischer Schwertschmiedekunst und eine eigenständige Weiterentwicklung ist das Tuzakmesser, ein einschneidiges, leicht gebogenes Zweihandschwert mit einer tödlichen Idealkombination aus Gewicht und Schärfe. Diese Waffe wird fast nur in Einzelstücken hergestellt und ist schon auf dem tulamidischen Festland eine Besonderheit. Veteranen aus dem Maraskankrieg tragen am Knauf des Tuzakmessers gerne ein kleines Glöckchen, das während des Kampfes fröhlich klingelt; dennoch kommt selten Heiterkeit auf, wenn diese Waffe von einem echten Schwertmeister geführt wird.

Andere Waffen

Neben dem gekrümmten Säbel, wie gesagt einer reinen Hiebwaaffe, bevorzugt der Tulamide nur noch zwei Stichwaffen: Einerseits den nadeispitzen Meucheldolch, teils geradklingig, teils gekrümmt, fast immer mit einer Längsvertiefung oder Kanüle, um die Waffe vergiften zu können. Diese Waffe - fast möchte man sie als politisches Instrument bezeichnen - ist in den Händen von Abduls Assassinen; den Maraskanischen Meuchlern und in Mengbilla berüchtigt geworden. Als zweites ist die kurze, schlanke Stoßlanze, Dschadra, zu nennen, in Verbindung mit einem guten Pferd eine tödliche Waffe. Die Lanze ist

weigerten sich bekanntlich im Unabhängigkeitskrieg des Lieblichen Feldes, die Lanzen gegen die schlecht bewaffneten, aufständischen Bauern einzusetzen; bei der einzigen Reiterschlacht zu Beginn des Krieges jedoch forderten sie unter dem altreichischen Adel einen hohen Blutzoll.

Rüstungen

Beim Leibschutz tendieren die Tulamiden eindeutig zu schweren, metallenen Rüstungen; sie sind noch mehr als im Mittelreich Statussymbol des Wohlhabenden, der es sich leisten kann zu kämpfen. Neben dem Schuppenpanzer, meist aus stahlblau polierten, großen, viereckigen Schuppen, ist der häufigste Schutz der Ringelpanzer, vermutlich eine vereinfachte Übernahme zwergischer Rüstungen.

Im Gegensatz zum Kettenhemd menschlicher Macht werden beim Ringelpanzer die Ringe nicht einzeln auf einem festen Tuchgewand befestigt. Die Ringe sind ausschließlich untereinander verbunden, die Rüstung wirkt, in der Hand getragen, wie ein eisernes Netz. Dieser Panzer ist - im heißen Klima wichtig - leichter und etwas luftdurchlässiger, allerdings natürlich auch teurer als ein Schuppenpanzer. In der Wirkung ist er dem mittelländischen Kettenhemd mindestens ebenbürtig; nur gegen schwere Stoßwaffen zeigt sich zuweilen der Nachteil des fehlenden Unterfutters.

Plattenpanzer oder gar die Ritterrüstung haben sich nie durchgesetzt. Eine Spezialität der Tulamiden scheint dagegen die Einarbeitung von kleinen Metallplatten in den Ringelpanzer zu sein. Schilde sind selten - der Tulamide will beim Kampf beide Hände frei haben: Die wenigen Exemplare sind fast immer rund, meist aus Schilfgeflocht oder Hanfschnüren, zuweilen auch mit Gadangstier-Leder überzogen. Nur sehr selten sind sie aus Zedernholz und mit Eisen beschlagen.

Waffenschmuck

Im Tulamidischen kann man nicht ohne weiteres zwischen dem einfachen Plattenpanzer des Niederadels und der Prunkrüstung des Hochadels unterscheiden. Wie überall wirkt sich das Fehlen unterschiedlicher



gesellschaftlicher Ränge aus. Die Übergänge von der schlichten Waffe über leichte Verzierungen bis zur überladenen Prunkausführung sind fließend. In alle Waffen und Rüstungen sind jedoch die Siegel des Besitzers eingeprägt: bis zu handtellergroße Rosetten und andere Gravuren oder Ziselierungen.

„Ein wohlhabender tulamidischer Recke sieht denn ungefähr wie foltaus: Auf dem Kopf trägt er einen spitzzulaufenden Helm, oft von einer Feder oder einem Roßschweif gekrönt, mit Nasenschutz, Ohrenklappen und einem eisernen Netz als Nackenschutz. Der Körper ist geschützt mit einem Kettenhemd, bei dem kleine ziselierte Platten wichtige Stellen wie Brustkorb, Ellenbogen, Knie und Schienbein besonders schützen.

Die Rüstung ist reich verziert mit Sonnen, Gesichtern, Blüten und Ranken. Der Preis einer solchen Rüstung liegt etwa bei 200 Dukaten oder 100 Maravedis. Solche Preise zeigen schon, was eigentlich für alle seßhaften Tulamiden gilt: Der Krieg ist hier eine Freizeitbeschäftigung der Reichen und Adligen, die sich kostbare Rüstungen und Waffen leisten können - der normale Bauer und Bürger dagegen ist weit weniger wehrhaft oder kämpferisch als ein Mittelreicher.“

(Aus dem geheimen Armorum Ardariticum, Ordensburg Arivor, 883 n.BF.)

Ausbildung

Die Ausbildung eines tulamidischen Kriegers ist stets eine persönliche Lehre bei einem Fechtmeister. Kriegerakademien finden sich nur im Bereich mittelländischen Einflusses. Auch konnte sich der Kriegerbrief nie durchsetzen: Einem echten Krieger sieht man - nach tulamidischer Überzeugung - an, daß er einer ist; wer dagegen mit einem Dokument herumwedeln muß...

Wesentliches Element der Ausbildung ist der Haidamal, der Schattenkampf, der gewisse Bewegungsabläufe geradezu instinktives Wissen werden läßt.

Interessanterweise lehren gute Fechtmeister - obwohl die Tulamiden sonst über wenig anatomische Kenntnisse verfügen - ihre Schüler, besonders empfindliche Körperzonen zu treffen: Sie kennen den Palmenkranz, den Sonnenpunkt, die Armbeuge und andere Nervenzonen, und welche Wirkung deren Neutralisierung hat.

Einer uralten Tradition des Sultanats Nebachot folgend, schließen die Schüler ihre Ausbildung zum Schwertfest (15. und 16. Rondra) mit einem Schaukampf gegen ihren Fechtmeister ab, üblicherweise vor den prüfenden Augen des wohlhabenden Vaters, der den Fechtmeister viele Jahre lang bezahlte. Die Rollen bei diesem Kampf sind vorgegeben:

Alle Schläge und Hiebe werden hautnah angedeutet (mit scharfen Waffen!), und traditionsgemäß verliert der Fechtmeister den Kampf gegen seinen Zögling. Dann erklärt er in alttulamidischen Formeln, daß er dem Schüler nun nichts mehr beibringen könne, und dieser preist ebenso artig die Unnachahmlichkeit seines Lehrers. Die ganze Zeremonie kann - je nach Traditionsbewußtsein der Beteiligten - ein belangloses Geplänkel sein oder ein beeindruckendes Schauspiel, das alle Anwesenden mit Stolz und Ehrfurcht erfüllt.

Kriegerorden

Auch im Land der Ersten Sonne kennt man Vereinigungen gottgeweihter Elitekrieger, die durch unglaubliche Selbstdisziplin dem höchsten Ideal

entgegenstreben. Die Mitglieder solcher Kriegerorden werden Hadjiinim (Einzahl: Hadjun) genannt; die Bezeichnung ist wohl an die Wortwurzel ‚djiin‘ (= mächtig) angelehnt und wird zuweilen hoffnungsvoll als Eigennamen verwendet.

Die Hadjiinim sind für ihren umfassenden Ehrenkodex berühmt, der Gehorsam, Treue, Wahrheitsliebe, Keuschheit, Verzicht auf Rauschmittel und Gifte aller Art, Härte gegen sich und den Gegner, aber Milde gegenüber dem Unterlegenen, und zahlreiche andere Tugenden umfaßt. Einen Hadjiin zu verderben, gilt in den Märgen als äußerste Schandtat, zu der nur Djinnis und Dämonen imstande sind.

Ihre Ordensburgen bauten die Hadjiinim möglichst abseits der Welt mit ihren Versuchungen und Verstrickungen. Man weiß von zweien im Raschtulswall, einer in den Ongalobergen und einer inmitten der Khomwüste. Der Orden lebt also ähnlich versteckt wie die Amazonen. (Manche Romantiker sehen in den Hadjiinim ohnehin ein älteres Gegenstück jenes Bundes und behaupten, daß am Ende der Zeit aus der Vereinigung der beiden Orden das ideale Kriegertum hervorgehen werde.)

Das Eingreifen der Hadjiinim in den Lauf der Welt beschränkt sich auf seltene Feldzüge, wenn kein Zweifel an deren Notwendigkeit besteht (so etwa während der ‚Skorpionkriege‘ und im ‚Krieg der Magier‘), und persönliche Missionen, mit denen jeder Hadjiin irgendwann beauftragt wird. Die Geschichte weiß von Hadjiinim, die jahrzehntelang, zuweilen bis zu ihrem Tod, einen Ort, eine Person oder einen Gegenstand bewachten, ohne in ihrer Pflichterfüllung zu schwanken und ohne daß irgendwelchen Außenstehenden, selbst der bewachten Person, jemals der Grund für die Mission bekannt geworden wäre.

Sein Stolz verbietet es einem Hadjiin, bei kleineren Versagen unbestraft zu bleiben (bei größeren bricht er ohnehin zu einer selbstgewählten Selbstmord-Mission auf); sollte der Ordensmeister es unterlassen, so erlegt er sich selbst eine Strafe auf.

Natürlich sind auch die Hadjiinim weder unfehlbar noch Heilige: Im Laufe dreier Jahrtausende gab es etliche Fälle, wo sich einzelne Hadjiinim, Ordensmeister oder der ganze Orden durch falsche Einschätzungen oder aus reiner Machtgier in die Geschichte einmischten, und mehr als einmal fungierten Hadjiinim im Prinzip nur als hervorragend ausgebildete Söldner. Mindestens drei Ordensburgen sind im Zuge derartiger Verstöße zerstört worden oder haben sich durch Abänderung ihres Kodex in weltliche Organisationen unterschiedlichster Art verwandelt. Im Großen und Ganzen hat der Hauptorden aber über die Jahrtausende seine Ideale bewahrt und genießt im Land der Ersten Sonne einen beinahe heiligen Respekt.

Der Nachwuchs der Hadjiinim wird meist mit einer seltsamen ‚Veronkelung‘ gesichert: Ein erwachsener Hadjiin sucht seinen Bruder auf und bittet ihn um seinen Erstgeborenen. Kein Tulamide würde diese Ehre ablehnen. Der Oheim fungiert von nun als Pate und Lehrmeister seines Neffen. Auch dieser wird später den Sohn eines Bruders berufen. Da Hadjiinim meist aus angesehenen Familien stammen, hat fast jeder von ihnen - über den Harem des Vaters - einen oder mehrere Brüder, und da der Hadjiin auf Erstgeburt und Erbe verzichtet, verfügt so ein Bruder meist seinerseits über einen Harem und Söhne. Die meisten Hadjiinim können ihre indirekte Abstammungslinie über viele Jahrhunderte

verfolgen, und in jeder Ordensburg gibt es eine Bibliothek, in der diese Linien für jedes Mitglied aufgezeichnet werden. Oft ist diese Onkellinie sogar zuverlässiger als Vaterschaft: Wenn ein Hadjiin stirbt, ehe sein Neffe geboren wurde, kann stets ein anderes Ordensmitglied die Ausbildung dieses Neffen übernehmen.

Flaschengeister und Fliegende Teppiche *Die Magie der Tulamiden*

Für viele Aventurier gilt das Land der Ersten Sonne schlechthin als das Land der Magie. Das Bild des tulamidischen Zauberers, in prächtige Gewänder gehüllt, eindrucksvoll und unheimlich, der in seinem Palast den Djinnis und seinen Sklaven gleichermaßen befiehlt und aus den Sternen die Zukunft liest, ist weit verbreitet - und gar nicht so weit von der Wahrheit entfernt. Für die Tulamiden ist Magie die edelste Form der Machtausübung, fast jedem ihrer Potentaten wird Beschäftigung mit Magie in der einen oder anderen Form nachgesagt. Die Ideale der weißen Magier Mittel- und Nordaventuriens finden hierzulande nur wenig Anerkennung.

Obwohl - anders als im Mittelland - kaum ein Drittel aller tulamidischen Zauberkundigen den Akademien angehört, bestimmen deren Spezialgebiete doch die vorherrschenden Richtungen.

„Rashdul aber und garwohl seine Pentagonum-Akademie sind der Nabel der Beschwörungskunst in ihrer reinsten Form. Diweil man sich jedoch andernorts immer verweifflicheren Daimonen widmet, ersehen die Rashduler als Krone ihrer Kunst die Beschwörung jener Elementargeister, die sie die Djinnen nennen.

Denn siehe: Kobolde sind im Tulamidischen fürwahr rar. Was man hiezuland damit zu erklären sucht, daß die Göttinnen Tsa und Hesinde die Kobolde erschufen, auf daß die Sphärenkraft, so bei allen Zaubern frei wird, gebunden sei. Hier jedoch in ihren Stammlanden, da diese Krafte deutlich stärker seien, da hätten die Göttinnen die viel edleren Djinnen erschaffen können. Jene erscheinen stets als Abgesandter eines der sechs Elemente, ihre untere Körperhalfte nimmt wohl meist gar keine andere als die elementare Erscheinung an. So muß sich auch ein jeder Djinnen-Beschwörer besonders einem Elemente widmen, so er ihm befehlen möchte'.

Die Krafte der Djinnen aber sind vielerlei, seien es der Palastbau der irdenen Djinnen, das Goldmachen der erzenen Djinnen, die Reisen auf den Schultern der luftigen und wässrigen Djinnen, und die Kampfeswut der feurigen Djinnen. Wer jener Geister Herr ist, kann fürwahr zu großer Macht gelangen."

(Aus dem Großen Elementarium, übersetzt aus dem Neubosparano, Gareth, ca. 830 v.H.)

„Zu Kunschom aber hath man eyne grauwe Academia, genennet ‚Des Draken Ei‘. Da lehret man wohl dero klassisch Zauberey, oder so der Fachmann saget, die Wandlung des Unbelebten. Und wandlen sie alles, was du moigest sehen.

Dero haben sie eyne Legenden, wo mag es wohl eyne halbes Millenium seyn, so ein Archemagicus zu Kunschom sey gegangen und habe die Stadt Yasra, am Ongalstrome gelegen, getilget vOm Antlitzen Deres. Das mag ich Magia nennen! (...)

Und haben sie Weber, die knupfen ein spinnwebichtes Netzen drunt eyne Tapistene, so mag es Sumu trotzen, die da halt ihre Kindlein fest, und fliegeth mit allem da darauf und haben sie solch Tapisterien zuhauf Dero Academia Archemagicus aber sey Tuleyman ibn Dunchaban, so auch Rohal besucht zu disputieren. Und als kürztlich jene Academie eyne Raub der Flammen geworden, da habt er sie neuw gemachet in eynem Tage. Das nenn ich woh! getan!"

(Aus dem Almanach der Wandlungen, von Mondrazar vom Goldfelsen, ca. 500 v.H.)

„In Fasar findet man die schwarze Akademie der Geistigen Kraft, an welcher man die Beherrschung studiert und lehrt. Die Kunst geht zurück bis auf die Magiermogule vom Gadang, die die Skorpionkriege (siehe diese) auslösten und Gorien durch den Großen Schwarm verheeren ließen. Seither sind mehifach Fasarer Doktoren im Tulamidenland zu beträchtlicher Macht gelangt. Wissenschaftliche Publikationen liegen kaum vor, doch wurden mehifach Untersuchungen wegen Verstoßen gegen den CodexAlbyricus eingeleitet."

(Aus der Encyclopaedia Magica, Band 1, Kuslik, Auflage von 186 v.H.)

Weitere Bereiche, die dem Charakter der Tulamiden entsprechen, sind einerseits die Illusionistik, die aber heutzutage eher in Aranien gelehrt wird, besonders aber andererseits die Verwandlung von Lebewesen.

In diesem Spezialgebiet fällt vor allem die Chimären-Magie ins Auge: Bereits die Magier-Mogule vom Gadang setzten zahlreiche Insektenmonster in die Welt, von denen nur die Riesenameisen bis heute überlebt haben. Auch Borbarad verwirklichte die meisten seiner kränkhaften Fantasien im Land der Ersten Sonne. Fast alle Mantikore und Harpyien wurden von Tulamiden mit der Formel MUTABILI HYBRIDIL erschaffen, die den mittelländischen Akademien größtenteils verloren gegangen ist.

Schließlich sei auch noch die Verjüngungsmagie erwähnt, die über Sultan Sheranbil V. bis auf den legendären Sheik-alSheik Rashtul zurückgeht - und vielleicht sogar noch weiter zu den sich scheinbar in ewiger Jugend häutenden Echsen. Nahema und Rohal gehören zu jenen, die wohl im Land der Tulamiden die Geheimnisse der ewigen Jugend entdeckt haben. Und auch heute noch berufen sich alle, die mit der Unsterblichkeit handeln, ob die Betrügerin, der Kaiserin Alara aufgesessen ist, oder Verrückte wie der Fasarer Prophet Berengar auf die Geheimnisse des Landes der Ersten Sonne.

Ein bedeutender Teil der tulamidischen Magie wird durch alchemistische Essenzen vollzogen. Für Schlafrünke braucht man feinen Khomsand, für Verwandlungselixiere noch viel exotischere Ingredienzien, und Selemer Meteoreisen ist die klassische Basis für Unsichtbarkeitselixiere und Zaubetränke zur Steigerung der astralen Kraft.

Besonders wenig scheinen sich die Tulamiden auf die Antimagie und die magische Heilung zu verstehen. Die Aufhebung von Zaubern bleibt den Verursachern selbstüberlassen, ein wesentlicher Grund für Einfluß und Charisma der tulamidischen Zauberer. Als Schutz gelten die ohnehin allseits beliebten Talismane.

Magische Aufzeichnungen werden hierzulande schon aus Traditionsbewußtsein nicht in Büchern, sondern auf Papyrus-Rollen getätigt. Auch was ihr Äußeres angeht, sind tulamidische Zauberer eigen: Sie legen noch mehr als mittelländische Magier Wert auf gleichermaßen korrekte wie prächtige Kleidung und kennen für jede Art der Magie ein rituelles Gewand. Und schließlich haben tulamidische Magier oft ebenso viele Frauen wie andere Mächtige. Im Gegensatz zu Mitteländern glauben sie nämlich nicht, daß die Liebe die astrale Kraft trübt, sondern daß beides Ausdruck persönlicher Macht ist.

Himmliche Zweiheit *Die Religion der Tulamiden*

Die meisten Tulamiden gehören zur großen Gemeinschaft der Zwölfgöttergläubigen - jedoch mit einigen Einßchränkungen: Die uralte Weltsicht der Tulamiden ist keineswegs verdrängt worden, sie wurde lediglich angepaßt.

„Die Ältesten glaubten garwohl an einen Schöpfergott, der gütig und schrecklich zugleich ist - allwie es die Zwerge mit Ingrim und die Walämenschen mit Kamalug heute noch tun.

Da aber die Zeit fortschritt und sie an Weisheit gewannen, begannen sie die Welt im Dualismus zu sehen: Hie das Prinzip, das alles gibt - Leben, Fruchtbarkeit, Glück-, da das Prinzip des Vergehens, das alles nimmt. In jenen Tagen sahen die ersten Menschen jene Prinzipien verkörpert in den beiden Geschlechtern der schwarzen Rinder Mhanadistans, nämlich der mütterlichen Kuh Adschaia und dem kämpferischen Stier Ras ,Ragh mit seinen tödlichen Hörnern.

Von solchen Göttern ist heute nichts mehr zu finden - die Ehrfurcht dem Rinde gegenüber in unserer Kultur ist offensichtlich, und die zahlreichen Milchweihen und Stierkämpfe legen davon Zeugnis ab."

(Aus: „Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes“, von Rashman Ah, übersetzt aus dem frühen Tulamidyä, ca. 1300 v.H.)

Geblieben ist bis heute die Einteilung der Götter in „Geber“ und „Nehmer“, sie ist jedoch keineswegs einheitlich: Wer hier als positiv und mild verehrt wird, gilt andernorts vielleicht als Verkörperung des Vergehens. Allgemein verbreitet ist jedoch der Gedanke, daß nur die Anwesenheit beider Hälften ein Ganzes bildet - Al'Veran genannt.

Die unbestritten eindeutigste Gebergottheit ist die ewig jugendliche Tsa - sie ist es, die das Neue werden läßt und für stetige Veränderung sorgt, zu ihr beten - meist gegen Süden gewandt - die Frauen um Kinder und die Bauern um Gedeihen der Saat. Vor allem aber erscheint Tsa als die reinste Verkörperung des Lebens - auf sie wird alles Belebte in der reichen Natur zurückgeführt.

Doch im Land der Ersten Sonne hat die Göttin auch ungewohnte Aspekte: Mancherorts verehrt man sie geradezu als Verkörperung des (schöpferischen) Chaos und betont das Fehlen jeder festen Form und Hierarchie. Die Verehrung der Göttin der Jugend scheint im Tulamidenland wahrhaft uralte zu sein - die ältesten Kultstätten gehen bis vor das Diamantene Sultanat zurück. Die Verfolgung der ‚Regenbogenechsen‘ hat

allerdings viele feste Kultstätten zerstört, und so findet sich außer in Knunchom, das von vielen als ideelles Zentrum zumindest des tulamidischen Kultes gesehen wird, nur noch in Fasar ein Tempel - andernorts ziehen die Geweihten alle Monde von Haus zu Haus, ganz wie es der Göttin genehm ist.

Tsa direkt gegenüber steht der offensichtlichste Nehmer: Boron, der Gott des Todes. Er holt letztendlich alle Wesen zu sich in sein Reich der Toten, das im Norden liegen soll. Es ist die Tat eines väterlichen Freundes am Ende eines Lebens voll Mühsal. Boron ist das personifizierte Ende: Zuverlässig und unbestechlich sorgt er dafür, daß nichts von Ewigkeit ist und alles einmal vergeht. Die güldenländische Vorstellung von einem zweiten Leben nach dem Tod ist den Tulamiden fremd geblieben. So bereitet jeder Tulamide sein Grab schon zu Lebzeiten: Der Bauer schachtet es nach und nach selbst aus, der Potentat läßt jahrelang daran bauen. Als letztes Zeugnis soll es eindrucksvoll und beständig sein. Solche Katakomben und Gräfte sind an der ganzen Perlenmeerküste über Tobrien bis ins Bomland zu finden. Alle zwei Monate ist Uthar, die Pforte in Borons Reich, für zwei Wochen geschlossen; eine Gnadenfrist für die Säumigen, um ihre Angelegenheiten zu regeln. Im Wesentlichen handelt sich bei dieser Vorstellung um den Puniner Kult des Boron; nicht umsonst steht dessen Haupttempel in der Hauptstadt Almadas. Es ist typisch für die Denkweise der Tulamiden, daß sie auch den Gott des Vergehens mit ihrer Aufmerksamkeit bedenken und ihn vielfältig ehren - einen Tulamiden, der ausschließlich zu Boron betet, wird man allerdings kaum finden. Stattdessen scheinen die Verehrung von Tsa und Boron einander zu bedingen: Nicht nur in Punin stehen sich die Häuser von Anfang und Ende symbolhaft gegenüber.

Neben der eher philosophisch-kosmischen Zweiheit von Tsa und Boron findet sich im Land der Ersten Sonne ein weiteres, den Menschen näheres Götterpaar:

Phex, der Herr der Nacht, ist der Dieb der Götter. Er lehrt den Menschen das Nehmen, sei es als geschickter Dieb oder gerissener Kaufmann. Vor allem unterweist er den Sterblichen im richtigen Gebrauch seiner Geisteskräfte, denn mit dem nötigen Witz stehen dem Menschen alle Türen offen. Doch wenn sich jemand seiner Errungenschaften zu sicher fühlt, dann schlägt Phex zu und nimmt ihm alles.

Die Verehrung des Fuchsgottes scheint bei den Tulamiden bis in die allerälteste Zeit zurückzureichen: Schon damals, als sie sich in den Bergen vor den Echsenkriegeren verbergen mußten, kannten die Menschen einen fuchsgestaltigen Gott, der über zahlreiche Fuchs-, Frettchen- und Mungogeister gebot, die gegen Schlangen und Echsen kämpften. Wichtiger aber noch war der Gott als Herr der Nacht, in deren Schutz die Menschen ihre List und Geschicklichkeit nutzen und heimliche Attacken gegen die Kaltblüter führen konnten. Auch heute noch finden sich Diebesgilden, die wie die Schatten der Nacht agieren und fast alle Beutestücke dem Phex opfern. Im übrigen ist Phex eindeutig ein aventurischer Gott: Das Licht des güldenländischen Eroberergottes Praios meidet er wie eh und je.

Als Spenderin wird dagegen Rahja verehrt, die Göttin der Lust. Allerdings wird der Name im Tulamidischen ‚Rad-

scha' ausgesprochen (die Aussprache *'Raia'* ist gûldenlândischen Ursprunges).

Rahja gilt vor allem als Göttin des Rausches, der dem Menschen Freude und Genuß schenkt. Denn das Leben ist vergänglich, und ohne Freude sinnlos. So stehen die Feste und Feiern der Tulamiden, vor allem natürlich das Fest der Freuden, im Zeichen der Rahja. Doch man ehrt sie nicht nur durch lustige Musik, Tanz und Schauspiel, vor allem der Genuß der ungehemmten Liebe erfreut Rahja und ihre Anhänger.

Der Kult der Rahja stammt wohl schon aus den Tagen der gûldenlândischen Einwanderung und wurde zusammen mit dem Pferd schnell übernommen (Stutenmilch wird als Fruchtbarkeitssymbol bei allen Hochzeiten verwendet) - und so bildete sich das Gegensatz-Paar von Phex und Rahja.

Neben der Verehrung der Rahja als der Göttin der Lebensfreude gibt es jedoch auch düstere Kuliformen. Vor allem in Mhanadistan kennt man sie als wilde Gottheit des Rausches und der Raserei und verehrt sie mit wüsten Bräuchen. Der Genuß von Wein und Rauschkraut bis zur völligen Besinnungslosigkeit ist nur einer davon.

Die schlangenhafte Hesinde, Göttin der Weisheit und Wandlung, spielt schließlich eine ganz besondere Rolle: Sie taucht sowohl als Göttin des Nehmens wie des Gebens auf, denn bei ihr tritt vor allem die Idee des reifen, urteilenden Geistes in den Vördergrund. Nach tulamidischer Ansicht kommen von Hesinde die Ideen des Menschen, sich die Dinge nach seinen Bedürfnissen selbst zu formen und zu verändern - auch und gerade unter dem Aspekt der Kunst: Wohl nirgendwo ist die Vorstellung von Hesinde so eng mit dem Begriff der Schönheit verbunden wie bei den Tulamiden. Auf die Göttin berufen sich auch viele, die nach tieferem Wissen und neuen Dingen suchen und forschen und dabei alte Vorstellungen und Ideen verändern müssen.

Wie es einem gesetzten, ruhigen Kult gebührt, verfügen die Priester der Hesinde natürlich über feste Tempel und Kulträume, die aufgrund der großen Schatzkammern bisweilen bedeutende Ausmaße annehmen: Wenn die normalen Tulamiden schon an Juwelen interessiert sind, so schätzen die Geweihten sie als Opfergabe besonders; ihre Klarheit symbolisiert das Licht des Geistes, ihr ebenmäßiger Schliff steht für die Genauigkeit der Wissenschaft, ihr angenehmer Anblick für die Freuden der Kunst.

Die übrigen Mitglieder des Zwölfgötterpantheons werden, sofern sie überhaupt verehrt werden, ebenfalls in das dualistische Weltbild eingepaßt. Immerhin gilt der Wassergott Efferd als Spender des Trinkwassers und der Feldfrüchte, wie es sich für eine Reisesserkultur gehört. Abgesehen von Thalusion, wo er als Hauptgott verehrt wird, läßt sich feststellen, daß ihn eigentlich nur die Seeleute verehren - und in der Khom wird natürlich manch ein durstiger Tulamide efferdgläubig. Zum großen Leidwesen seiner Kirche wird Prajos konsequent mit dem Prinzip des Zerstörens und Vergehens verbunden. In der alten Zeit war der Tag nun einmal die Zeit, in der die Echsen kamen. Und was danach geschah, konnte die Tulamiden auch nicht von der Freundlichkeit des Sonnengottes überzeugen: Weder die ersten eifernden Missionare aus Bosparan noch die

Priesterkaiser in Gareth haben Praios viel Sympathie eingebracht.

Rondra, die Löwin des Krieges, galt als Verkörperung des wilden Kampfes und wurde durchaus geschätzt - die hohe Zahl der Tulamidinnen unter den ersten Amazonen ist nur ein Beispiel. Besonders bei den wilden Stämmen der Wüste hatte die Löwengöttin zahlreiche Anhänger; dann aber kam der ebenso kriegerische Rastullah, der in den Augen der Novadis einen entscheidenden Vorteil hat: Er ist ein Mann...

Sterndeuter und Weise *Die tulamidischen Wissenschaften*



Das Land der Ersten Sonne ist die Heimat einiger großer Gelehrter Aventuriens, und bedeutende Wissensgebiete wurden zuerst von Tulamiden erschlossen. Vieles von dem, was sie wissen, wurde offenbar von der

untergegangenen Zivilisation der Drachenfürsten übernommen. Zudem vermengen sich für den Tulamiden Wissen, Magie und Herrschaft zu einem Inbegriff der Macht; die strenge Unterteilung einzelner Wissensgebiete erscheint ihm unnatürlich. Viele der praktischeren Kenntnisse gehen ursprünglich wohl auf die Zwerge zurück. Schon die Ur-Tulamiden lernten von ihnen, Metall zu bearbeiten und Webstühle, aber auch Fallen zu bauen.

Bis heute wird fast alles Wissen stets von einzelnen Lehrern weitergegeben, die ihre Schüler um sich scharen; Akademien oder vergleichbare Institutionen, die nicht von der Person *eines* Meisters getragen werden, sind selten. So nennt der tulamidische Gelehrte, ob Stemdeuter, Philosoph oder Magier, meist stolz den Namen seines Lehrers - im Bewußtsein, dessen Erbe zu sein - statt des Ortes, an dem er studiert hat. Auch gibt es viele Mülehrer, die die Söhne der Reichen und Mächtigen unterweisen, häufig in so unterschiedlichen Bereichen wie Sterukunde, Brettspiel und Schwertkampf.

Die bedeutendste tulamidische Wissenschaft ist zweifellos die Astrologie oder Sterndeuterei, für den Tulamiden gleichbedeutend mit dem Vorhersagen der Zukunft. Da alle Elemente, die das Schicksal bestimmen, durch Symbole am Himmel (Sterne, Sternbilder und Planeten) vertreten werden, kann man statt der unübersichtlichen irdischen Vorgänge die - gleichbedeutenden - Bewegungen der Himmelskörper zu berechnen suchen.

Besonders intensiv widmen sich die Tulamiden dem riesigen Sternbild Drache und seinem Gegner, dem Sternbild Held, das zu Neujahr genau über dem Raschtulswall steht. Bei der Berechnung von Konjunktionen (scheinbaren Berührungen zweier Planeten) sind die Tulamiden unerreicht.

Die bekannteste tulamidische Sterndeuterin war Niobara aus Anchopal, die lange Zeit mit Rohal zusammenarbeitete. Im Jahre 467 v.H. veröffentlichte sie ihr Buch „*Astrale Geheimnisse*“, bis heute das Standardwerk, wenn es um die Zusammenhänge von Sternen, Kometen, Schwarzen Augen, Zukunft und Vergangenheit geht. Außerdem legte sie mit ihren Schülern jene Sammlung von Sternkarten an, die - einfach als „*Der Foliant*“ bezeichnet - bis heute wichtigstes Utensil jedes Schiffsnavigators ist. Nach Niobaras Tod - den sie auf den Tag genau vorhergesagt hatte - veröffentlichten ihre Anchopaler Schüler das Werk „*Am Fünfzigsten Tor*“, das die Probleme weitreichender Vorhersagen behandelt. Niemand scheint imstande zu sein, weiter als etwa 50 Tage in die Zukunft zu blicken (daher der Titel); jede Nacht bildet ein neues, fast unüberwindliches Hindernis. Das einzigartige Horoskop, mit dem Niobara für 58 Tage die Bewegung aller acht Planeten vorhersagte, wurde nie wieder auch nur ansatzweise erreicht.

Bekanntlich liegen die aventurischen Sternbilder auf den verschiedenen Sphären, die um Dere rotieren, weswegen manche Sternbilder in vier Tagen das Himmelszelt durchqueren, andere in sieben Jahren. In Anchopal gelang es erstmals, ein Modell dieser gegeneinander verschiebbaren Sphären zu bauen, ein sogenanntes Astrolabium.

Die tulamidischen Sterndeuter haben errechnet, daß es genau 2808 Jahre dauert, bis alle aventurischen Sternbilder wieder die gleiche Stellung einnehmen. Diese Zeit wird als Äon bezeichnet, von den Novadis als ein Tag Rastullahs verstanden. Die Sterndeuter können sich ungeheuer dafür begeistern, daß 2808 das Produkt der heiligen Zahlen 2, 9, 12 und 13 ist, und daß Rastullahs Erscheinen tatsächlich ungefähr ein Äon nach den Lebzeiten Rashtuls erfolgte.

Eng mit der Astronomie verbunden ist die Algebra, die Rechenkunst. Während die Kusliker und Festumer Mathematiker erst 130 v.H. bereit waren, die Null als Zahl anzuerkennen (wie so vieles war die Mathematik unter den Priesterkaisern „abgeschafft“ worden), kann die tulamidische Algebra auf eine ungebrochene Tradition zurückblicken. Neben der Sternkunde sind die Volkszählung und die Architektur die wichtigsten Anwendungsgebiete. Als wesentlichstes Hilfsmittel steht den Rechnern aber noch immer nur der Abakus zu Verfügung, ein Rechenbrett mit sieben Stangen, auf denen je neun Spindeln umhergeschoben werden können; die höchste Zahl, die man mit dem Abakus darstellen, und auch die größte, die sich hierzulande selbst ein Meister der Algebra vorstellen kann - ist 10.000.000 (zehn Millionen>.

Die Kunst der Prophezeiungen erstreckt sich im Land der Ersten Sonne auch noch auf andere Gebiete. Besondere Bedeutung hat die Trankdeuterei. Nach tulamidischer Überzeugung kann man aus der Art, wie ein Mensch trinkt, viel über ihn erfahren. Es ist bei jedem Empfang üblich, mit dem Besucher zur Begrüßung eine Schale Tee, Dattelwein oder wenigstens Ziegenmilch zu

trinken. Viele Hausherrn bauen ihre Menschenkenntnis auf diesen Beobachtungen auf. Das auch im Mittelland bekannte Deuten aus den Resten eines Getränkes ist nur der zweite Teil des Rituals. Vor allem die zurückbleibenden Teeblätter eignen sich gut, aber auch die Gewürze, mit denen der Wein serviert wird. Auch die Traumdeuterei ist bei den Tulamiden zu besonderer Blüte gediehen, und ihre Weisen werden an allen aventurischen Fürstenhöfen gerne konsultiert. Allen Bewohnern Aventuriens ist bekannt, daß die Götter sich den Sterblichen bevorzugt im Traum mitteilen, wenn auch oft in unverständliche Symbole gekleidet; aber vor allem die Tulamiden können auf eine uralte Tradition der „Übersetzung“ dieser Symbole zurückgreifen. Der Vogelflug wird vor allem bei den Wüstenbewohnern als besonders bedeutungsschwanger erachtet, aber auch in den Tälern und an der Küste gelten Vögel allgemein als Boten des Himmels, deren Flug seinem Willen folgt.

Die Philosophie sei als letzte Wissenschaft genannt: Tulamiden können sich stunden- und tagelang, zuweilen sogar ein ganzes Leben mit Fragen auseinandersetzen wie dem Prinzip, daß alles ein Gegenteil hat, dem weisen Wort, daß nichts von Dauer ist, denn der Wandel, dem Problem der Vorbestimmtheit des menschlichen Schicksals und wie man ihm trotzdem entflieht, oder - wie ein böser Witz meint - der Frage, ob der Tee vom Zucker süß wird oder vom Urnrühren. Geradezu sprichwörtlich sind die Propheten und Philosophen von Fasar, der bekannteste Vertreter tulamidischer Philosophie war wohl Rashman Ali mit seinem Werk „*Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes*“.

Seide, Glas und Porzellan

Die Erfindungen der Tulamiden

Auch für gebildete Forscher und Hesinde-Geweihte ist es immer wieder verblüffend, wie viele vermeintlich neue Errungenschaften eigentlich auf viel älterem Wissen der Tulamiden beruhen - und oft übernahmen die Mittelländer das Wissen auch keineswegs zum ersten Mal, weil es nämlich zwischendurch, während der Zeit der Priesterkaiser oder während den Dunklen Zeiten, in Vergessenheit geraten war.

So waren die Tulamiden etwa die ersten, die die Seide, den Schatz der Regenwälder, zum edelsten aller Stoffe wirkten. In Aventurien gibt es keine Seidenraupen, die - wie im Gildenland - in Maulbeerhainen gezüchtet werden. Stattdessen bedient man sich der zwei Spannen großen Seidenspinnen, die ihre Beute in Seidenkokons einspinnen. Diese Kokons werden von freien und versklavten Mohas in mühsamer Handarbeit gesucht und abgehaspelt. Mit feinen Gold- und Silberfäden durchwirkt, erhält man wertvollen Damast - im Garethi Brokat genannt. Heute konzentriert sich die Seidenspinnerei jedoch auf Al'Anfa, sehr feine Stoffe werden auch im Lieblichen Feld gewoben.

Ähnlich verhält es sich mit dem Glas, das mindestens drei-mal in Zeiten tulamidischer Hochkultur von ihren Alchimisten erfunden wurde, dann jedoch wieder verloren ging. Schon seit Urzeiten kennen die Tulamiden kleine Kristalle als Schmuck, das Gießen und Blasen reinen Glases hat sich aber erst (wieder) im Lauf der

letzten fünfhundert Jahre vor allem in Unau, Al'Anfa und dem Lieblichen Feld zur hohen Kunst entwickelt. Das Porzellan schließlich ist eine der jüngsten Erfindungen Unauer Alchimisten. Wie das Glas ist es ein „Abfallprodukt“ der Suche nach Gefäßen, die auch schärfsten Säuren und ätzendsten Laugen widerstehen können. Und wie beim Glas, für das Etemenkalk und Khomsand ideale Rohstoffe sind, bot sich die weiße Tonerde des nahen Szintotales geradezu an. Die Endprodukte, zartes Geschirr und filigrane Figurinen, wurden von den tulamidischen Händler schnell in die reichsten Städte Aventuriens verkauft; vor allem ins Liebliche Feld ziehen ganze Karawanen voll Unauer Porzellanwaren.

Die Schiffe der Tulamiden gehören zu den seltsamsten und exotischsten Zeugnissen ihrer fremdartigen Kultur. Die drachen-flügeligen Zedrakken mit ihren kiellosten, kastenförmigen Rümpfen und den hochaufragenden Hütten am Heck befahren seit zweieinhalb Jahrtausenden das Perlenmeer ohne wesentliche Veränderungen. Die stabile Konstruktion der Segel aus Binsenflechtwerk, mit Latten verstärkt, läßt das Schiff auch die plötzlichen Sturmböen der AltoomWinde überstehen, die schon mancher Festumer Kogge die Segel zerfetzt haben - umso beeindruckender, da die Seile und Taue fast nie aus Hanf, sondern aus der Mirharner Seidenliane gedreht werden. Die mächtigen Rümpfe - abgedichtet mit Teer aus den Asphalttürpeln der Gorischen Wüste und den Selemer Sümpfen - sind zwar nicht sehr windschnittig, aber dank der trennenden Schotten kann eine Zedrakke selbst mit großen Lecks noch seetüchtig bleiben. Einem typischen Problem der Perlenmeerschiffahrt konnte jedoch auch die Zedrakke nicht begegnen: Der beständige Wind aus Nordost und Ost macht es häufig unmöglich, überhaupt in See zu stechen oder zumindest weit auf hohe See vorzudringen. Nur mit dem Dreieckssegel ist es möglich, selbst im Perlenmeer gegen die Windrichtung zu kreuzen. Die Thalukken, kleine schnittige Kutter, benützen das Dreieckssegel ebenfalls seit frühesten Zeiten. Erst in diesem Jahrtausend hat diese tulamidische Erfindung als Havenasegel auch den mittelländischen Schiffbau revolutioniert.

Talismane und Zahlenmystik

Der Aberglaube der Tulamiden ist sprichwörtlich: Der ist kein echter Tulamide, der nicht mindestens zehn Amulette für und wider alle möglichen Dinge mit sich führt. Besonders beliebt sind das geschlossene Schwarze Auge, das vor den Widrigkeiten der Zukunft schützen soll, sowie Talismane aller Art aus echtem Elfenbein. Tularniden neigen dazu, allen Dingen der Natur bestimmte Qualitäten zuzuschreiben: So soll etwa Pferdehaar besonders schnell, die Schwanzquaste eines Löwen dagegen besonders mutig machen; die Locke eines Rothaarigen bringt Glück; ein Diamant gibt Ausdauer und Festigkeit, während das Dattel-Essen vor künftigen Hungersnöten schützt. Eine Folge dieses Glaubens ist der Eifer, mit dem Tulamiden Amulette und Talismane aus zahlreichen Einzelteilen verfertigen -stets für Freunde oder Kunden, denn für sich selbst kann man keine erzeugen. Am besten bastelt man die Glücksbringer bei Mondlicht. Und natürlich darf der Träger die Beutelchen niemals öffnen und den Inhalt

untersuchen: Wenn man die Einzelteile kennt, ist der Zauber verfliegen.

Besondere Wirkosainkeit scheinen übrigens die sterblichen Überreste von Lebewesen zu haben: Zwar fertigen die Tulamiden keine Schruppfköpfe - doch für das Tragen von glückbringenden Fuchspfotenknöchlein und manneskraftsteigernden Stierhomstücken sind sie immer zu haben. Vor allem aber pflegen sie einen seltsamen Kult mit den Körpern bedeutender Verstorbener. Wie anderswo erhalten sie diese durch Einbalsamierung, aber auch die Aufteilung „zauberkräftiger“ Körper kommt vor: So wird der Schädel des Bastrabun in Khunchom gezeigt, seine Hände dagegen in Fasar, Mherwed und Samra (!). Besonders bei der Bekämpfung von unglückbringenden Geistern und Dämonen werden Dinge verwendet, die in irgendeiner Beziehung zu anderen Mächten stehen - sei der Zusammenhang auch noch so vage. „Böse Geister treten nicht in den Lichtschein einer Lampe, deren Öl von dem Olivenbaum stammt, der auf dem Grab des großen Zauberers Alfaran wächst“, ist eine Aussage, der viele Tulamiden sofort Glauben schenken würden. So kann man auf fastjedem Basar Krämer finden, die nur mit solchen ‚Reliquien‘ handeln: Fläschchen mit Schweißtropfen des Sultans, Fäden vom Gewand eines Hohen Geweihten, Salböl von der Krönung des Kalifen i'nd vieles mehr.

Schließlich ist noch die Zahlenmagie zu erwähnen. Die Tulamiden messen Zahlen seit eh und je große Bedeutung bei (wie sie ja auch Meister der Rechenkunst und damit der Navigation und Sternkunde sind) und haben auch fast allen Zahlen eine bestimmte Bedeutung zugelegt: So nennt man die „magische“ Fünf, die „elementare“ Sechs, die „dämonische“ Sieben, die „heilige“ Neun, die „mächtige“ Zwölf und die „glücksbringende“ Dreizehn. Die Zwei schließlich gilt als Inbegriff der Vollkommenheit, eine überaus mächtige Zahl, die sowohl Glück wie Unglück bringt. Viele Tulamiden neigen dazu, Fehler ein zweites Mal zu begehen, um die unangenehme Wirkung wieder aufzuheben.

Schleiertänze und Herzensijeder *Die Schönen Künste*

Die tulamidische Musik kann man schwer beschreiben - man muß sie erlebt haben. Der fremdartig südländische Klang wirkt faszinierend und teilweise geradezu wollüstig.

Die Musik der Tulamiden wird vor allem von drei traditionellen Instrumenten geprägt, die üblicherweise auch zusammen gespielt werden. Die Kabasfiöte ist ein ellenlanges Blasinstrument, meist aus Schilf, zuweilen aus Ton oder Bein, das mit voller Kraft geblasen und mit flinken Fingerbewegungen gespielt wird. Ihr durchdringendes Quengeln gibt der tulamidischen Musik ihren unverkennbaren Klang. Die Dabla ist eine kleine Trommel, meist ein schlankes Tongefäß, mit Kamelleder bespannt, die zwischen den Beinen gehalten und mit Handballen und Fingerkuppen geschlagen wird, wobei sie ein stetiges Dröhnen erzeugt. Die Bandurria ist ein Saiteninstrument, ein Stab oder Brett aus Bein oder Holz, mit einer oder bis zu zwölf Saiten aus Kamel-, Pferde- oder Frauenhaar bespannt, und mit einem Tongefäß als Resonanzkörper. Die Bandurria wird eher geschlagen als

gezipft und erzeugt einen eigentümlich dumpf-surrenden Klang.

Einige uralte Instrumente finden sich wegen ihres hohen Wertes meist nur an den Höfen tulamidischer Potentaten. Die Zitar ist eine Art Harfe, jedoch mit waagrecht gespannten Saiten auf einem teils metallischen Rahmen. Ihre sirrenden, gleißenden Töne beherrschen jede Vorführung. Als Sobinstrument und in der Hand eines Meisters kann sie geradezu überirdische Sphärenklänge erzeugen. Der mächtige Gong, eine frei hängende Scheibe aus poliertem Kupfer oder Messing, hat eine ähnlich beeindruckende Wirkung. Einer der letzten Meister dieses Instrumentes, Rhayad ibn Tuhman, gehört dem ‚Rollenden Donner‘, der berühmtesten Musikertruppe des Lieblichen Feldes, an. Die Gangas schließlich sind kleinere Metalplatten, deren Spiel wie aufeinander reibende Schwerter klingt. Gesangsvorführungen sind seltener. Die Tulamiden schätzen die weibliche Stimme wie die männliche; Wechselgesänge zwischen Mann und Frau sind sehr beliebt, und bisweilen werden sogar kecke kleine Singspiele aufgeführt. Die meisten Lieder jedoch sind für den Rauschkrautraucher gedacht; sie beschreiben kurze Sinneseindrücke, jedoch in rauschhafter Ausführlichkeit.

Die typische Tulamiden-Kapelle besteht aus einer Bandurria, ein oder zwei Dablas und bis zu vier Kabasfiöten. Der Vortrag ist eine beeindruckende Mischung aus stundenlangem hypnotischem Gemurmel und Gewinsel, das sich dann spontan zur völligen Ekstase steigert.

Fast immer treten mit den männlichen Musikern weibliche Tänzer auf: Die tulamidischen Schleiertänze haben die Entkleidung zur Kunst gemacht und sich in alle Hafenstädte Aventuriens verbreitet. Den echten Tanz der Sieben Schleier (oder der Neun Schleier, wenn es sich um eine Novadi handelt), kann man aber selbst im Tulamidenland nur an Fürstenhöfen bewundern. Auch der Rashduler Bauchtanz, die Syllanischen Säbeltänze und der Fackeltanz der Fasarer Rahjapriester werden mit Musik untermalt. Die Schlangentänze schließlich werden mit Kobras, Riesenschlangen, Skorpionen und ähnlichem Gewürm veranstaltet und sind eine faszinierende Mischung aus Zirkus, Hypnose, Mutprobe, Kunst und Religion.

Überhaupt haben tulamidische Musikvorführungen immer erotische und religiöse Elemente - eine tiefgreifende Verbindung, die der Mittelländer schwer versteht. Nach einer Nacht voll Musik sind Musiker, Tänzer und Zuhörer am Rande der körperlichen, seelischen und geistigen Erschöpfung.

Die Magie der Tularniden findet sich auch in den Schlangenbeschwörem vor allem aus Gorien und dem Balash, die mit ihrer Kabasfiöte giftige Schlangen zu eigentümlichsten Tänzen animieren. Möglicherweise geht auch der ‚Tanz der Mada‘, der vor allem an der Akademie von Punin zur geistigen und körperlichen Vervollkommenheit der Magier gelehrt wird, auf tulamidische Traditionen zurück.

Dichtkunst: Geradezu sprichwörtlich ist die tulamidische Liebeslyrik. ‚Von Äylas heißem Kuß‘, ‚Sterne über der Wüste‘ und die ‚Herzensl jeder‘ sind in ganz Aventurien als Klassiker bekannt, wenn auch bei der Übersetzung ins Garethi viel von der Anmut, Sinnlichkeit und Glut des Tulamidischen verloren geht. „Schön wie der Lotos“ ist

ein wunderbares Kompliment, aber in „Sherazadja *dai al-mandas*“ schwingt die ganze tularnidische Seele mit. Die fantastischen und erotischen ‚Geschichten von 1001 Rausch‘ haben bei Generationen romantischer Jungendlicher unauslöschbar das Bild des ‚Landes der Ersten Sonne‘ geprägt, wo jeder Mann ein verarmter Prinz und jede Frau eine verführerische Tempeltänzerin ist. Den Märchen kommt im Land der Ersten Sonne eine besondere Rolle zu. Während die mittelländische Geschichtsschreibung den Gebildeten vorbehalten bleibt und im Wesentlichen eine objektive Darstellung anstrebt, ist bei den Tulamiden Geschichte Allgemeingut, und für den ‚Haimamud‘ (= Erzähler) sind Unterhaltungswert und künstlerische Ausgestaltung mindestens ebenso wichtig. Mit den Jahrtausende alten mündlichen Überlieferungen wie dem berühmten ‚Märchen vom kühnen Dschadir‘ informiert, belehrt, unterhält und erregt der Haimamud sein Publikum gleichermaßen, ob am Hof des Kalifen oder auf dem Basar.

Spiele der Tulamiden

Rote und Weiße Kamele

Das Spiel der Karawanen, im Mitteländischen einfach als Kameispiel bekannt, ist weit mehr als das Nationalspiel der Tulamiden. In ihrer Kultur nimmt es einen festen Platz ein, als geradezu kultische Selbstdarstellung tulamidischer Tugenden wie Handel, Risikofreudigkeit und Listigkeit, als traditionelles Mittel, einen fremden Gast kennenzulernen, und als einzig erträgliche Beschäftigung während der Mittagshitze. Rote und Weiße Kamele zu spielen, gilt in keiner Hinsicht als unmännlich oder Zeitverschwendung - oder welche Vorurteile sonst mit Spielen verbunden sein mögen. Sultane und Magier versuchen in ihren Palästen, „ihre weißen Kamele ins Köhle zu bringen“, ebenso wie Streuner und Diebe im Straßenstaub der Basare; und in den Harems der Reichen verbirgt sich hinter manchem Schleier eine geheime Großmeisterin des Kamelspiels. Selbst in den Oasen der tiefsten Khorn kann man Novadis beobachten, die beisammen hocken, vor sich einige Linien und Gruben im Sand, und Steinchen herumschubsen, größere, bunte für die Kamele und farhlose, kleine für die Lasten.

„Schon das Auspacken des Zubehörs wird geradezu zelebriert. Der kunstvoll gewobene Teppich mit den wabenförmig angeordneten Spielfeldern wird ausgerollt, meist liegt darin die eljenbeinerne Schachtel mit den anderen Teilchen. Aber auch die Ärmsten, die ihr Spielfeld in den Sand zeichnen müssen, tun dies mit andächtiger Vorfreude. Die roten, weißen und grauen Spielsteine werden säuberlich auf dem Teppich verteilt - nach einer von Hunderten von lokalen Varianten, über die sich alte Meister mit wenigen, gemurmelten Worten, die meisten Spieler aber in halbstündigem, lustvollem Palaver einigen. Die 40 roten Kamele sind meist kunstvoll aus kleinen Brocken Sandstein oder Khunchomer Umbra geformt, die wertvolleren 28 weißen Kamele aus Kalk, hellem Sandstein oder - allen Tabus zum Trotz - maraskanischem Alabaster. Die Ballaststäbchen sind meist einfache Kiesel - auf der verborgenen Unterseite jedoch finden sich die traditionellen Symbole, die den Wert der Ware bestimmen.“

Dann werden die kleine Pyramiden aus Eternen-Quarz oder wertvolleren Kristallen, mit einer oder mehreren Gravuren an der Spitze, eignifen, geschüuelt und - unter Anrjnung sämtlicher Glücksmächte von Phex und Rahja über Simia bis zu den Djinnis- geworfen, um die Steine zu bewegen. So beginnen die Wettläufe mit immer



gewagteren und raffinierteren Zügen, die von den Umsitzenden voll Begeisterung begrüßt oder bemängelt werden. Man braucht eine gehörige Portion Scharfsinn und Heimtücke, um den Gegner in die falschen Oasen zu locken und ihm zu verhehlen, welche wertvollen Waren man selbst transportiert, und einigen Beistand der Glücksgötter, damit die eigenen Pläne aufgehen. Da muß man zuweilen schon das Gegenüber bei einem etwas zu fantasievollen Umgehungszug auffordern, mit seinen Steinen „auf dem Teppich zu bleiben“.

Gegen Ende - nach etwa einer Stunde - haben die Erregung der Gegner und Zuschauer dann den Höhepunkt erreicht:

Die Einsätze werden immer wieder erhöht und bis ins Fantastische getrieben; ganze Harems und echte Karawanen drohen den Besitzer zu wechseln. Nur das Spielzeug selbst würde der Tulamide nie einsetzen - oder zumindest nur im Augenblick der höchsten Not, wenn ihm der genialste Zug von allen in den Sinn kommt (wie es denn auch in allen Märchen von verarmten Prinzen als letzter Schritt ins Unglück erzählt wird). Bis zum Auszählen des letzten Steines weiß keine?, wer die wertvollere Ware heimgebracht hat, wem Ruhm und Einsatz gehören, oder ob man eines der seltenen Remis erreicht hat - oft Grund genug für die ebenbürtigen Gegner, zwei ihrer Kinder zu verloben oder Blutsbrüderschaft zu schließen. Nach diesem letzten glutvollen Augenblick, wie ihn nur Tulamiden empfinden können, kehren Ruhe und Besonnenheit unter der Palme oder dem Baldachin ein, und das murmelnde Zweigespräch mit den Glücksmächten, was auch immer sie dem Spieler gewährt haben mögen."

(Aus einem Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweihten Alexandrian Arivorcer, 14 Hal)

Kurz: Der Teppich und das Kästchen mit den Steinen mag für viele Tulamiden ihr wichtigster Besitz sein, und keiner wird sich davon trennen, wenn er es irgendwie vermeiden kann. Auf den Basaren kann man sich binnen einiger Stunden und für etwa 10 Silbertaler ein Spiel anfertigen lassen. Nach oben sind Luxus und Preis der

Ausführung aber keine Grenzen gesetzt: Die Inventarlisten mancher Paläste sprechen von goldgewirkten Teppichen und Spielsteinen aus Rubinen und Diamanten, die Märchen erzählen von magischem Spielzeug, auf dem sich die Steine auf ein Wort des Zauberers bewegen. Und viele Sultane und Kalifen konnten nicht ohne ihr lebensgroßes Kameispiel sein, mit einem marmornen Innenhof, auf dem sich lebende Kamele und Sklaven echte Schatzklsten umherbewegen können; Hai 1. ist jedoch der erste mitteleuropäische Kaiser, der ein solch pompöse Spiel-ausführung als Geschenk erhielt.

Andere Brettspiele

Die Tulamiden sind schlechthin die Erfinder der Brettspiele und kennen noch viele weitere. Mit dem Spielzeug für Rote & Weiße Kamele kann man auch eine einfachere Variante spielen, 40 Kamele genannt, die eher ein reines Würfeispiel ist und meist als erste Übung für Kinder dient.

Das Inrah-Spiel dagegen, im Neuen Reich vor allem durch Rohal den Weisen bekannt geworden, ist ein typisch tulamidisches Mächtspiel: Der ewige Kampf zwischen dem Wind-König, dem Herrn der Djinnis, einem unverbesserlichen Ränkeschmied, und dem mächtigen, aber etwas behäbigen Sultan und seinen Kriegern. Beide versuchen, in den Palast des Gegners einzudringen, jeder auf seine unnachahmliche Weise. Das Kräfteressen dieser ungleichen, aber ebenbürtigen Temperamente ist für die Tulamiden geradezu sprichwörtlich geworden, schätzen sie doch die Tugenden beider Seiten.

Auch Urdas, „das Spiel der überquellenden Schalen“, und Garadan, bei dem man die gegnerische Schlachtlinie durchbrechen muß, sind Spiele, bei denen nur die Klugheit der Kontrahenten entscheidet. Über die Jahrhunderte sind dafür umfangreiche Strategien entwickelt worden. Bei beiden Spielen benötigt man nichts außer einigen gleichaussehenden Spielsteinen. Sogar von dem Kaiserdrachen Shafir dem Prächtigen in den Goldfelsen weiß man, daß er durchreisende Magier und andere Weise zu einer Partie Urdas oder Garadan „auffordert“ - sein Spielzeug besteht allerdings aus goldenen Pokalen und einer (Drachen-)Handvoll Edelsteinen!

Pferde- und Kamelrennen

Eine große Leidenschaft der Tulamiden wie auch der Novadis sind Rennen aller Art. Manche Herren der großen Land-güter halten sich Geparden, die sie zur Jagd abrichten, aber auch in Arenen um die Wette rennen lassen. Das Rennen zwischen diesen ‚Jagdpardeln‘ ist meist eine Angelegenheit zwischen wenigen Reicheri. Eine Attraktion für alt und jung dagegen sind die Rennen mit Pferden jind Kamelen, teils auch mit Wagen. Die größten Spektakel finden alljährlich zu verschiedenen Feiertagen statt, wie etwa die winterlichen Kameirennen von Unau im Firun oder die Veranstaltung in der Arena von Fasar zum Frühlingsbeginn.

Viel öfter aber entstehen aus dem prahlerischen Vorführen oder dem Bewundern eines Tieres spontane Herausforderungen zu Wettläufen. Fast jeder Besitzer eines Reittieres fühlt sich irgendwann bemüßigt, dessen Qualitäten all seinen Freunden und Feinden (und von beiden hat der Tulamide viele) vorzuführen. Und ebenso stolz ist jeder von ihnen darauf, sich als guter Reiter beweisen zu können. Fast überflüssig, daß die Ablehnung

einer solchen Herausforderung als schwere Beleidigung aufgefaßt wird.

„Wenn also Euer Gastgeber mitten im Gespräch plötzlich aufspringt mit den Worten: „Man sagt, ihr Nordländer habt eine besondere Art zu reiten!“ - dann macht ihm die Freude. Und gebt Euer Bestes, denn der Tulamide hat nichts dagegen, zu verlieren, wohl aber, um den Kampf betrogen zu werden...“

(Aus: „Kamele und Kalifen. Meine Reisen durch die Khom in den Jahren 982 bis 988“, von Ardo Stoorrebrandt)

Kampfspiele

Die mächtigen Gadangstiere und Rashduler Drehhörner der Bauern werden auch zu einem recht urtümlichen Sport, dem Stierkampf der Ferklnas, gehalten: Je zwei Kampfstiere werden auf den Dorfplätzen oder in großen Arenen gegeneinander geschickt. Wenn die gewaltigen Tiere dann mit den Schädeln und Hörnern gegeneinander anrennen, scheint selbst der Erdboden zu beben. Auch auf den Ausgang so eines Stierkampfes hat schon mancher Tulamide sein Hab und Gut verwettet.

Während in den Gegenden um Rashdul und Khunchom die gefährlichen Spitzen der Hörner heutzutage meist mit hölzernen Kugeln abgedeckt werden, läßt man die Stiere vor allem in Mhanadistan (wo das Spiel ursprünglich her stammt), aber auch in Thalusion, oft bis aufs Blut kämpfen. Wenn dann der siegreiche Bulle mit rot schimmernden Hörnern sein Siegesgebrüll ausstößt, fühlt man sich an jene uralten Märchen erinnert, wo die urgewaltigen Tiere angeblich selbst gegen Drachen und Krokodile anstürmten. In der Provinz dagegen artet die Vorführung zuweilen eher in ein ‚Stierscheuchen‘ aus, bis man zwei alte Gadangstiere aufeinander gehetzt hat. Fast ausgestorben ist das alte Jagdspiel der Edlen des Diamantenen Sultanates, bei denen jeder Bewerber mit seinem Falken und seinem Gepard versucht, möglichst schnell eine Taube, einen Fuchs und eine Gazelle zu töten. Eigentlich hat es sich nur in Aranien erhalten, wo heute jedoch TuzakerHunde statt der Geparden verwendet werden.

Auch eine Art des ritterlichen Turniers ist bei den Recken des Landes der Ersten Sonne bekannt. Im Alten und Neuen Reich ist diese Variante als Tulamidisches Treffen bekannt: In einer relativ kleinen, kreisförmigen Arena treten zunächst zwei Reiter gegeneinander an, auf einen Gongschlag hin (bzw. ein Signal des Herolds) stößt jeweils ein weiterer Reiter hinzu. Alle Kontrahenten kämpfen gegeneinander, so lange bis nur noch einer im Sattel ist. Für den Mittelländer mit seiner Gerechtigkeitsvorstellung klingen diese Turnier-regeln recht willkürlich, aber die Tulamiden haben eben andere Vorstellungen: Wo nicht nur Kraft, sondern auch Geschick und List entscheiden, wird sich der richtige Mann stets durchsetzen.

Kämpfe anderer Art zwischen Menschen sind eigentlich nicht üblich. Tulamiden ziehen ihre Khunchomer nur, wenn sie wirklich töten wollen. Weit verbreitet sind jedoch Schaukämpfe mit feststehendem Verlauf, die aber eigentlich schon zum großen Bereich der tulamidischen Tänze gehören.

Wie überall finden auch im Land der Ersten Sonne die meisten Wettkämpfe zu religiösen Feiertagen statt: So ist es meist üblich, daß der Sieger eines Rennens oder Turnieres anlässlich des Feiertages als erster - zuweilen sogar noch vor dem Landesherren - den Göttern opfern

darf. Weiter wird der Sieger - zumindest bis zum nächsten Jahr - als Held geehrt. Einladungen zu Tee, Spiel und Speisen bei den wichtigsten Bürgern ergeben sich, zuweilen sogar eine Verlobung mit der Tochter eines reichen Hauses.

Als Publikum von Wettkämpfen aller Art sind die Tulamiden von auffallender Fairneß. Lokalpatriotismus oder Bevorzugung einzelner Teilnehmer wegen Rasse oder Religion kommen selten vor - sofern es sich nicht um Mitglieder einer verhaßten Besatzungsmacht handelt oder gerade den Teilnehmer, gegen den man gewettet hat. Vielmehr schätzen sie es sogar, Fremde - möglicherweise mit ungewöhnlichem Stil oder durch unbekannte Talente - gewinnen zu sehen. Für die Tulamiden ist der Unterhaltungswert eines Wettbewerbes weit wichtiger als die Sympathie für einzelne Teilnehmer. Aber natürlich weinen sie dem Unterlegenen, selbst wenn er zu Tode kommt, keine Träne nach.

Adamanten. und Emeraldalde

„Mit Schmuckgegenständen sind die Schatzkammern der Tulamiden wohlgejullt: Man hat den Eindruck, im Land der Ersten Sonne müßten selbst das Gold und die Juwelen, die in Truhen und dunklen Kammern liegen, kostbar gestaltet und fein verziert sein. Besonders fällt dabei die Bedeutung auf die die Tulamiden Edelsteinen beimessen. Natürlich ist der Wert edler Metalle wie Gold und Silber bekannt. Ohne Juwelenschmuck werden aber auch die sorgfältigst verzierten Ringe und Ketten gering geachtet, während andererseits ein nur einfach gefaßtes Juwel einen Tulamiden höchlichst entzücken kann. So kennen die Märchen auch allerlei prächtige und strahlende Edelsteine, die den Wert ganzer Dörfer und Städte haben: Klare, feuerfinkelnde Adamanten, blutgroße Almandine, Korunde so blau wie der Himmel und das Meer, und Emeraldalgrün wie frische Blätter im Frühling.“

(Aus dem Codex Emeraldus, von Maar Zhavino, Kuslik, 880 n.BF., Übersetzung aus dem Bosparano)

In der Bearbeitung der Edelsteine sind die Tulamiden wahre Meister und zuweilen gar den Zwergen überlegen, hinter denen sie bei der Goldschmiedekunst - wie alle Menschen deutlich zurückstehen müssen. Vor allem beherrschen die tulamidischen Juweliere die Kunst, das natürliche Feuer der Steine durch geschickten Schliff zu unterstützen, so daß sie im Sonnenschein im Lichte aller Farben sprühen. Die hohe Kunst der Mathematik führte nicht nur zur Entwicklung nautischer Instrumente, sondern auch zu genauen Regeln für die Form der Juwelen: Neben Prismen und Brillanten finden sich auch viele Edelsteine, die von vier, sechs, acht, zwölf oder zwanzig gleichen Seiten begrenzt werden. So reich war das Sultanat in alten Tagen, daß seine Fürsten der Überlieferung nach mit adamantenen Würfeln gespielt haben.

Neben solchen sorgsam geschliffenen Steinen findet man auch immer wieder Juwelen aus urältester Zeit, die einfach als Kugeln oder Tropfen geformt und poliert wurden.

Zu sehen sind edle Juwelen meist auf Broschen und Knöpfen, die sowohl Männer wie Frauen an ihren

Kleidern tragen. Gleichfalls beliebt sind juwelenbestickte Westen oder edelsteingeschmückte Spangen am Turban. Zum tulanidischen Stil gehört es auch, der Fassung entweder exakt geometrische Formen zu geben oder aber sie als Teil der Natur darzustellen - der Edelstein ist dann die blätteruruschlossene Frucht eines Juwelenbaurnes oder das blitzende Auge im Antlitz eines Tieres. Ein verbreitetes Schmuckstück mit praktischem Nutzen ist das Rollsiegel, ein Zylinder von etwa zwei Fingern Dicke und fünf Fingern Länge. Die kreisförmige Unterseite trägt eine mehr oder minder kunstvolle Gravur und dient, in Tusche oder Wachs getaucht, als Siegelstempel für alltägliche Schriftstücke, während man bei besonders wichtigen Urkunden die gleichfalls reich gravierte Seitenfläche des Stabes ausrollt. Diese Rollsiegel bestehen oft aus Halbedelstein, vor allem Opal oder Blutstein, manchmal aber auch aus Koralle oder Elfenbein. Sie werden meist als Anhänger an Ketten getragen und deuten die wichtige Stellung des Besitzers an.

Besonders große Edelsteine werden durch einen eigenen Namen von der Masse der anderen Steine unterschieden. Zu diesen berühmten Juwelen zählt etwa der Stern von Selem, ein taubeneigroßer Almandin (Rubin), in dem zahllose Flammen wie von der versinkenden Sonne funkeln. Er wurde nach der Flutwelle, die Elem zerstörte, in den Ruinen der Stadt gefunden und in Form eines Zwölfflächners geschliffen. Gegen guten Rat trugen ihn die letzten Diamantenen Sultane an ihrem Turban, obwohl es damals schon hieß, das Funkeln seien die Seelen der toten Elerner. Sultan Najara hielt in der Linken, als er sich den Tod gab, auch Kaiserin Hela-Horas trug ihn an ihrem Todestag in ihrer Krone. Über Jahrhunderte lag er in der Schatzkammer in Gareth, bis ihn vor knapp hundert Jahren einer der vielen Kaiseranwärter der Erbfolgekriege raubte und prompt von seinem Rivalen Perval erschlagen wurde. Später trug ihn Kaiserin Cella, ehe sie vom Thron gestoßen wurde. Kürzlich wurde das kostbare Stück dem bomländischen Adelsmarschall anlässlich seiner Wiederwahl zum Geschenk gemacht. Wie es heißt, soll Großherzog Jucho mit dem Gedanken spielen, den edlen Stein in seinen Marschallshelm einarbeiten zu lassen...

Das Eidechsenauge ist ein klarer grüner Emerald von der Größe einer Aprikose. Seit er vor 1700 Jahren bei Knunchom gefunden wurde, ist er der größte und einzige Schatz des dortigen Tsaternpels. Sein stilles grünes Feuer hat eine beruhigende Wirkung auf den Betrachter und scheint die Besucher zu stärken. Obwohl keine Wache den Edelstein schützt, ist er bisher niemals gestohlen worden: Bei allen, die es versuchen, tritt ein derartig gründlicher Sinneswandel ein, daß viele dies für das Wirken der Göttin der Erneuerung halten. Kronschatz und Symbol des Reiches war allerdings das Drachenei, ein mehr als faustgroßer Diamant, den Bastrabun, der Sieger über die Echsischen, aus deren zerstörter Hauptstadt nach Knunchom brachte. Der Edelstein gab dem Diamantenen Sultanat seinen Namen und stand Pate bei der Benennung der alten Khunchomer Prachtstraße, der Drachenei-Allee, von der auch die dortige Akademie ihren Namen hat. Solange das Diamantene Sultanat bestand, lag das Juwel an seinem Platz im Sultanspalast - bei der Eroberung aber verschwand es und wurde bis heute nicht wiedergefunden. Viele sagen, es sei zusammen mit dem alten Imperium dahingegangen.

Datteln, Reis und süßer Tee

Wenn sich die novadische Küche durch Schlichtheit auszeichnet, so ist die tulanidische reich an Rezepten, Gewürzen und Zubereitungen.

Die Basis der tulanidischen Ernährung stellt der Reis dar, der entweder gekocht oder in Palmöl gebraten wird. Dazu essen auch die Armsten Datteln und Feigen, frisch, gedörrt, geschmort oder eingelegt, sowie kleine gelbe Zuckermelonen und große grüne Wassermelonen.

Für die vorn Glück Begünstigten, die es sich leisten können, gibt es zum Reis ein Fleischragout, *Piiaw* genannt, aus frischem Schweine- oder Hühnerfleisch oder zumindest Dörroder Reibefleisch. Manchmal wird das Pilaw scharf gewürzt, mit vielerlei Kräutern und Gewürzen wie dem berüchtigt scharfen Knunchomer Pfeffer und Paprika, aber auch Ingrimpulver, Nelkenöl und vielleicht Safran, den reiche Tulamiden zu hohen Preisen bei Stoorrebrandt Kalifen; manchmal wird es süß-sauer bereitet durch die Verwendung von Dattelsaft und Wein, immer schmeckt es aber recht fremdartig für den Gaumen des Mittelländers.

Da die Tulamiden besonderen Wert auf zartes Fleisch legen, wird es oft für einen Tag in Ziegenmilch-Yoghurt gelegt, was gleichfalls für eine besondere Zartheit und einen eigenen Geschmack sorgt.

Echte Austern sind eine Spezialität des Perlenmeeres und so auch der tulanidischen Küche. Fisch ist dagegen eher selten und - mit Ausnahme von Hai und Hering, die als Arme-Leute-Essen gelten - schwer erhältlich.

Auch verwenden die tulanidischen Köche sehr viel Obst aus den sonnigen Gärten. Das Hinzufügen von Aprikosen-, Melonen- oder Tomatenstücken zu Fleischspeisen ist eine Besonderheit des aventurischen Südwestens, auf die der Fremde zuerst mit Erstaunen reagiert.

Dies sind nur die Besonderheiten, die auf den Zutaten beruhen - ein tulanidisches Festmahl gewinnt seinen eigenen Charakter aber auch aus anderen Eigenschaften. So werden nicht nur bei den Wohlhabenden bei einem Essen mehrere Gänge gereicht. Einen Gast mit weniger als einer Suppe, einem Pilaw und einigem Obst als Nachtisch abzuspeisen, gilt als überaus unhöflich (oder Zeichen großer Armut, was in etwa das gleiche ist). Märchen zufolge wurde bei den Gelagen der Diamantenen Sultane bis zu 300 Gänge gereicht, die dann natürlich in nicht mehr als einigen Happen bestanden. Noch heute pflegen die besonders Vornehmen (oder Eingebildeten) eine Vielzahl von einzelnen Speisen zu reichen, von denen sich der Gast jeweils etwa eine Messerspitze voll nimmt. Und wenn dann ein Gesandter aus dem Mitteleich sich in Unkenntnis dieser Sitte eine der kleinen Schüsseln nimmt und deren Inhalt allein verzehrt, ist das natürlich ein hochwillkommener Anlaß für Spott über die barbarischen Nordleute, die in ihrer Heimat anscheinend auch immer aus Trögen fressen...

Bei den Getränken ist die Auswahl der Tulamiden fast ebenso groß: Wasser wird allerdings kaum getrunken, nicht einmal vom einfachen Volk, da das Wasser der Flüsse meistens recht schlammig ist und schon viele nach seinem Genuß schwer erkrankten - stattdessen trinkt man das Wasser als Tee mit Milch und viel Zucker. Schon vor Jahrtausenden haben die Leute im Land der Ersten Sonne erkannt, daß Tee beim Kochen das Wasser reinigt und

Gifte vernichtet, weshalb ihn das Volk auch gegen alle möglichen Krankheiten trinkt.

Allgemein bevorzugt man leichte und fruchtbare Teesorten gegenüber den kräftigen, wie sie auf Maraskan angebaut werden. Eine Mischung der Tees der thalasischen Höhenzüge wird unter dem Namen ‚Tulamidengold‘ bis hinauf ins Bornland verkauft. Die kostbarste Sorte ist aber wohl die ‚Ongalo-Hochland-Erste-Ernte-Blattspitzen-Auswahl‘ - der Kalif von Mherwed trinkt sie ebenso wie die Herrscher in Vinsalt und Gareth. Beim Tee kommt auch die Freude des Tulamiden am Würzen zur Geltung. Die mit Blütenblättern aromatisierte ‚Rose von Fasar‘ zeugt davon ebenso wie die zahllosen Tees mit Melonen-, Pfirsich-, NeWen- oder Bitterorangen-Aroma. Daneben mögen die Tulamiden vor allem Fruchtsäfte und Milch von Ziegen und Rindern, die oft der besseren Haltbarkeit halber leicht angesäuert ist.

An Alkohol schätzt man im Tulamidenland vor allem den schweren roten Raschtulswaller und den süßen, starken Dattelwein. Der fast geschmacklose Reiswein wird auch getrunken, von den meisten jedoch zuvor reichlich aufgezuckert und mit verschiedenen Duftölen parfümiert - oder aber zum heimlichen Strecken von anderen Weinsorten benutzt...

Mit der Kunst des Brennens wurden die Tulamiden erst durch die Güldenländer bekannt gemacht - durchgesetzt haben sich Spirituosen jedoch nie so recht. So kommt es auch, daß Tulamiden, die Abende lang Wein trinken können, schon nach den ersten Schlucken Branntwein eine schwere Zunge bekommen.

Seit Generationen wird allerdings bemerkt, daß die „jungen Städter“ mit Vorliebe maraskanischen Zuckerrohr-Rum im Übermaß trinken, auch wenn sie ihn nicht vertragen. Daß er eigentlich für sie tabu sein sollte, scheint dabei einen besonderen Reiz auszumachen.

Daß die Tulamiden allerlei Rauschkräuter konsumieren, ist allgemein bekannt. Ein ganz besonderes Rauschkraut aber ist jenes, dessen verbreitetster Name Zitabhar lautet: ein pflanzliches Pulver, das meist in der Wasserpfeife geraucht wird. Es hat die bemerkenswerte Eigenschaft, nur dann seine Wirkung zu entfalten - wundersame, farbenprächtige Trugbilder zu erzeugen -, wenn die seltsam winselnden Weisen auf der Kabasfiöte erklingen - und so hallen die Festsäle und Zitabhar-Hallen im Tulamidenland auch stets wider von fremdartiger Musik, die an das Heulen der Wüstenwölfe und das Pfeifen der Winde über den Sand erinnert und wohl schon seit Jahrtausenden überliefert wird.

Andere Künste der Tulamiden

Die Teppiche der Tulamiden sind einer ihrer häufigsten Handelsgüter; fast in jedem mittelländischen Palast finden sich einige der blau-goldenen Prachtstücke. Vor allem die *Tulamidenteppeiche* aus Fasar sind berühmt, aber fast jede Siedlung und jede Landschaft hat ihre typischen Symbole und Ornamente, die von Hand in den Teppich gelüpft, diesen zu einem einzigartigen Kunstwerk machen. Das Blau der Karmelwolle wird mit echtem Hesindigo von den Waldinseln erzeugt, das Gelb aus einer Lotosart. Zum Bild des tulamidischen Potentaten gehört auch das Rassepferd, das er sich und seinen Gästen regelmäßig vorführen läßt - selbst wenn er

zu beleibt ist, um es zu besteigen. Die Pferdezucht ist hierzulande eine rare Kunst, deren einziges Ziel es ist, über Generationen hinweg ein Tier von überwältigender Schönheit, Anmut und Grazie zu züchten. Schon die erste Begegnung der Tulamiden mit dem Pferd war von abergläubischer Bewunderung geprägt: 881 v.BF. trafen tulamidische Fußtruppeneinheiten auf ein mittelländisches Reiterheer.

Die wenigen Überlebenden schilderten das Pferd als Fabel-tier, das den Reiter durch die Luft trüge und dessen erzene Hufe Stein und Bein zermalmt. Nach den weiteren Schlachten gegen die Mittelländer und der Besetzung Nebachots gelangten tulamidische Reisende mit dem ihnen eigenen Handelsgeschick in den Besitz wertvoller Zuchttiere, und in wenigen Jahrzehnten glaubte kein Fürstenhof, mehr ohne ein Roß bestehen zu können.

Neben der Pferdezucht sind die Tulamiden auch für ihre Kunstfertigkeit im Abrichten ihrer Tiere bekannt; die hohe Schule der Reitkunst jedoch ist sicherlich eine Domäne der Novadis. Nur die Tulamiden dagegen beherrschen die uralte Kunst, Elefanten zum Reiten und für den Krieg abzurichten. Vergangen sind zwar die Zeiten, als zehn, zwanzig oder gar hundert dieser imposanten Koloße in einer Schlacht eingesetzt wurden, aber auch heute verstehen sich noch einige wenige, meist mohastämmige Tierbändiger darauf, Brabaker Waldelefanten aus dem Regenwald in den Balash und nach Gorien zu schaffen, ihnen ihre Wildheit und Scheu zu nehmen, und sie zu gutmütigen Reittieren für die mächtigsten Sultane und Fürsten zu machen.

Hunde sind im Land der Ersten Sonne eher selten. Ein Tier dagegen, das bei tulamidischen Potentaten fast schon kultische Verehrung genießt, ist die Edelkatze, insbesondere die getigerte Aranierkatze. Sie gilt als die klügste, friedlichste und zugleich wehrhafteste aller Katzen - eine echte Tulamidin eben!

Die Novadis

Nach Einschätzung der Völkerkundler zählen zu den Novadis all jene Stämme, die in und um die Khomwüste leben und sich zum Glauben an den Eingott Rastullah bekehrt haben. Aus ihren Reihen kommt die herrschende Klasse um den Kalifen, sie sind das Rückgrat seiner Macht. Aber auch 250 Jahre nach dem Erscheinen ihres Gottes lebt ein wesentlicher Teil der Novadis noch als Nomaden in oder im Umland der Khom. Die einzigen Städte mit fast rein novadischer Bevölkerung sind Unau und Mherwed; auch am Erkin (West-Mhanadistan) und am Mhalik (Balash) leben größere Gruppen halb-seßhafter Novadis.

Den alten Märgen zufolge besiedelten die Vorfahren der Növadis die Khom auf das Geheiß Rastullahs, um die Geheimnisse der Wüste zu hüten, während er sich zur Großen Ruhe legte.

Ein Leben auf Wanderschaft

Etwa die Hälfte der Novadis - ungefähr 20000 an der Zahl - führt auch heute noch ein nomadisches Leben in Wüste und Steppe. Die Sippen ziehen mit ihren Pferden und ihrem Vieh auf uralten Routen durch die Wüste, von Wasserloch zu Wasserloch. Der größte Reichtum der

Novadis liegt denn auch in ihren Tieren. Das Pferd, oft in Märchen hochgerühmt und als treuester Freund des Menschen gepriesen, ermöglicht ihm die rasche Fortbewegung; das anspruchslose und kräftige Kamel ist unersetzlich bei der Durchquerung trockenster Wüsteneien; die Schafe und Ziegen schließlich liefern die Milch, die - neben Hirse - der Hauptbestandteil der novadischen Ernährung ist. Diesen Besitz zu schützen, ist dem Novadi das Wichtigste, und so kennt er für Viehdiebe auch nur eine Strafe: den Tod. Neben der Viehhaltung gibt es nur wenige Erwerbsquellen für die Nomaden der Khom - außer dem Raub. Denn das Berauben der Handelskarawanen ist allgemeiner Brauch in der Wüste und gilt keineswegs als unehrenhaft. Doch hat man sich hier unter einem Überfall nicht vorzustellen, daß die Novadis sämtliche Begleiter der Karawane niedermachen und mit allen Waren verschwinden - zu unangenehm wären die unausbleiblichen Folgen, nämlich daß die Händler das Gebiet des Stammes künftig meiden. Nein, bei einem echt novadischen Überfall ist es meist so, daß eine Horde von Reiterinnen laut schreiend heranstürmt, ziellos Pfeile abfeuert und die Karawane zum Halten zwingt. Danach führt der Hairan ein langes Gespräch voll wilder Gesten und Drohgebärden mit dem Karawanenführer, bis sie sich auf eine angemessene Zahlung geeinigt haben: Die Wüstensöhne erhalten kostbaren Tee, Zucker, Eisen und anderes, für das sie sonst teuer mit Tieren bezahlen müßten, die Kaufleute aber haben ihren „Wegzoll“ entrichtet und werden auch beim nächsten (oder zumindest übernächsten) Mal wieder die Piste nehmen. In der Zeit der Wanderschaft leben die Novadis ausschließlich in Zelten. Diese Zelte (novadisch ‚Aram‘) werden von den Novadis meist aus dem Filz ihrer Schafe und Ziegen hergestellt, es finden sich aber auch Stämme, die Lederzelte bevorzugen. Ein echtes novadisches Zelt ist fast immer groß genug für zwanzig Leute und wird von einem Mittelpfosten und vier Seitenpfählen getragen. Diese Pfosten sind reich mit Schnitzereien oder Bemalungen verziert und neben den Kriegslanzen meist die einzigen größeren Holzgebilde, die die Wüstenreiter mit sich führen. Viele Bewohner der Khom vererben diese Zeltpfähle über Generationen, da sich das Holz in der trockenen Wüstenluft gut hält, und verehren sie als Wohnsitz der Ahnengeister. Deshalb verwenden sie die alten Pfosten, bis das Zelt jeden Moment über ihnen einzustürzen droht - und muß ein Pfosten doch einmal erneuert werden, wird der alte wie ein menschlicher Toter ehrenvoll bestattet. Der Novadi gebraucht den Begriff ‚Aram‘ oft auch, um seine Familie zu bezeichnen - das tulamidische Wort „Harem“ hat sicherlich dieselbe Wurzel.

In der Zeit der Regenfälle beenden die Novadis allerdings ihr Wanderleben und suchen meist ihre heimatliche Oase auf. Dort versuchen sie, dem kargen Boden Früchte zu entlocken, die für die restliche Zeit reichen müssen. Vor allem Hirse, zuweilen auch Melonen werden auf den Feldern angebaut, dazu werden die Haine mit den Obstbäumen und Dattelpalmen gepflegt und abgeerntet.

Die meisten Sippen leben auch in dieser Zeit in ihrem ‚Aram‘, manche der reicheren Stämme haben aber auch feste Bauten, die sie aus großen Lehmziegeln errichten. Aus dem gleichen Material besteht auch der *Funduq*, den fast jede Oase besitzt: ein großes Gebäude in der Mitte des Oasendorfes, das sowohl als Speicher für die Vorräte

wie auch als Fluchtburg dient, in die sich Frauen und Kinder während eines Stammeskrieges zurückziehen können.

Während der Funduq in den meisten Oasen in Friedenszeiten unbewohnt ist und nur zahlreiche Räume für Hirse, Räucherfleisch und Datteln sowie einzelne Lagerkammern für die Habseligkeiten jeder Sippe enthält, gibt es in manchen Oasen auch Funduqim mit prächtigen Wohnräumen für den Scheich des Stammes, der dort wie ein Monarch regiert. Stämme, die sich so behandeln lassen, sind allerdings selten unter den Novadis und werden von den übrigen Wüstenreitern mit Verachtung behandelt.

Aussehen

Bei den Novadis gibt es eine Vielzahl von Kriterien, die über die Schönheit eines Menschen entscheiden:

So soll der Novadi sein „von schlankem Wuchs wie die Dattelpalme, mit tiefschwarzem Haar und langem Bart, kühn blickenden Augen wie die des Falken, kräftiger, scharfer Nase als wie der Schnabel des Adlers und glatter Haut von der Farbe milchigen Tees.“ Natürlich erfüllen nicht alle Novadis diesen Anspruch, doch sie hören es gern, wenn man sie so beschreibt.

Für den Fremden ist vielleicht am auffälligsten, welche Bedeutung die Novadis der glatten und hellen Haut beimessen:

Zwar herrscht der Typ des sonnengegerbten Wüstenreiters mit unzähligen Fältchen eindeutig vor - als schön gilt er den Novadis jedoch nicht. Daher legen bei manchen Sippen auch die Männer einen Schleier an, um so beim Ausritt vor Sonne, Wind und Nachtfrost geschützt zu sein - doch andere Stämme verspotten sie dann wegen ihrer Eitelkeit.

Bei den Frauen legen jedoch alle Novadis größten Wert auf ungebräunte, fast milchweiße Haut, langes, tiefschwarzes Haar und runde, weiche Formen - Zeichen für den Wohlstand eines Mannes, der seine Frauen nicht im Sonnenlicht arbeiten lassen muß. Um die Helligkeit der Haut zu betonen, ziehen die Frauen mancher Stämme mit Kohlenruß dunkle Linien unter die Augen.

Sippen und Stämme.

Die grundlegende Einheit aller wandernden Novadis ist die Sippe: die Gemeinschaft von etwa 40 bis 60 verwandten Männern, Frauen und Kindern. Die Sippenzugehörigkeit spielt im Leben des Novadi eine überaus wichtige Rolle. In Notzeiten muß er der Sippe stets unter Einsatz seines Lebens helfen, doch kommt er selbst in Not, kann er sich auch auf die Unterstützung seiner Sippenbrüder verlassen. Eine logische Konsequenz aus dieser Haltung ist das eherner Gesetz der Blutrache, das von jedem Sippenmitglied befolgt werden muß. Wer dagegen einen Sippenbruder verletzt oder auch nur übervorteilt, wird bei den meisten Stämmen seiner Stammeszeichen beraubt - die Schmucknarben werden ausgebrannt! - und für immer verbannt.

Geführt wird die Sippe von einem *Hairan*, dessen Wort Gesetz, ist über Leben und Tod. Denn in der tödlichen Khom ist wenig Zeit zum Debattieren, und die kleinste Streitigkeit kann die ganze Sippe das Leben kosten. Die Mehrzahl der Stämme kennt allerdings die Möglichkeit,

daß die Gesamtheit der übrigen Männer der Sippe einen tyrannischen Hairan seines Amtes enthebt. Ein neuer Hairan wird stets am letzten Tag des novadischen Jahres gewählt.

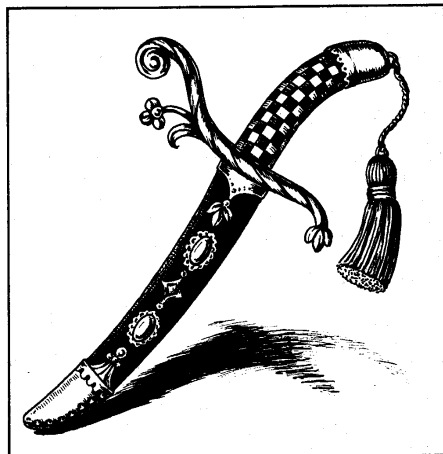
Eine besondere Rolle spielt der Hairan für die Töchter der Sippe: Er ist es, der über die korrekte Behandlung jener Frauen wacht, die in andere Sippen eingeheiratet haben.

Etwa zehn bis fünfzehn Sippen bilden jeweils einen Stamm, der sich allerdings nur während der Zeit der Regenfälle in der Oase, dem gemeinsamen Besitz aller Sippen, versammelt. Dann steht über den Hairani noch der Scheich, der die Oberherrschaft über Stamm und Oase hat und alle Streitigkeiten zwischen den Sippen regeln muß, soll keine mörderische Blutrache ausbrechen.

Oft wird der Scheich von den Hairani der Sippen gewählt, manchmal auf Lebenszeit, manchmal auch nur für ein Jahr (auch hier stets am Fünften Rastullahellah). Gemäß den alten Überlieferungen gehören jeweils zwei bis vier Stämme wiederum enger zusammen und bilden damit einen der sechs Stammesverbände, die es bei den Novadis gibt. Ein solcher Verband umfaßt mehrere Oasen und steht unter der Herrschaft eines Sultans. Ein Sultan fungiert bei den freien Novadis in erster Linie als Schiedsrichter bei Streitigkeiten sowie als Verbindung zum Kalifen: Denn für die Verwaltung hat der Hof zu Mherwed die Khom in sechs Sultanate eingeteilt, deren Grenzen denen der Weidegebiete der Großstämme entsprechen. So ist es auch der Sultan, der im Kriegsfall das Heer sammeln und dem Kalifen zuführen muß.

Wenn früher, vor dem Erscheinen Rastullahs, die Gesamtheit der Wüstennomaden bedroht war, schlossen sich die Stammesverbände manchmal unter einem gewählten Anführer zusammen, dem Kalit, der dann die oberste militärische Gewalt besaß und die Unternehmungen der einzelnen Stämme und Sippen zu koordinieren versuchte. Aus der Geschichte kennen wir den unglücklichen Uhaftar ibn Keshban, der den Widerstand gegen Hela-Horas zu formen versuchte; und Khariman al-Rik, der das Heer der Priesterkaiserin Amelthona am Salzsee schlug. Nach Ende der jeweiligen Krise erlosch allerdings auch das Amt des Kalifen - bis der novadische Heerführer Malkillah den Titel annahm und erblich machte.

Waffen und Rüstungen



Die Novadis können sich ein Gefecht eigentlich nur als Aufeinandertreffen von Berittenen vorstellen, die mit lautem Kampfgeschrei gegeneinander anrennen. So ist denn auch die Lanze die Hauptwaffe der Novadis. Der Krieger fertigt sie oft selbst aus dem biegsamen und zugleich festen Holz der Khoramszeder und verziert sie mit allerlei Wimpeln, bunten Bändern und Bemalungen. Die Wimpel dienen zum einen beim Sturmangriff als eine Art Flügel der Lanze und sorgen für leichtere Tragbarkeit, zum Zweiten verhindern sie das allzutiefe Eindringen der Lanze in die Wunde des Ögners. Vor allem dienen die verschiedenen Anhängsel aber als j>ersönliches Erkennungszeichen des Kriegers und sind insofern vergleichbar mit den Wappen der mittelländischen Ritter.

Zusätzlich zur Lanze verwenden die Novadis die leicht gekrümmten Reitersäbel im Khunchomer Stil, die sie auch benutzen, wenn sie aus irgendeinem Grunde - z.B. in einem Duell - zu Fuß kämpfen müssen. Auch Leibgarden hoher Herren (etwa des Sultans) tragen den Khunchomer. Die Offiziere der Garde bevorzugen allerdings den Doppelkhunchomer, der zweihändig geführt wird.

Heutzutage stammen die meisten metallenen Waffenteile wie Khunchornerklingen und Lenzenspitzen aus tulamidischer Fertigung und werden von den Novadis nur mit Griffen und Schäften im eigenen Stil versehen. Eine Ausnahme bilden nur die Klingen der berühmten Zierdolche namens *Waqq4*, zu denen ein Novadi eine besondere Beziehung hat: Sein Dolch, den er bei der Mannwerdung erhält und den er bis zu seinem Tod trägt, muß von einem Schmied der eigenen Sippe oder zumindest des Stammes hergesteUt sein. Ein Waqqif wird vor allem beim Essen, als Werkzeug und im Zweikampf eingesetzt - und um sterbenden Gegnern den Gnadenstoß zu versetzen.

Wer seinen Waqqif verkauft oder anders fortgibt, gilt als unehrenhaft und wird bei manchen wilden Stämmen gar aus der Sippe ausgestoßen. Eine Ausnahme bildet nur die Zeremonie der Blutsbrüderschaft, bei der die beiden Novadis auch feierlich ihre Waqqifim austauschen. Neben Lanze, Khunchorner und Waqqif benutzen viele Novadis noch Pfeil und Bogen - doch manche unter den Wüstenkriegern erachten diese Waffen als unwürdig und wenig ehrenhaft.

Als Schutz verwenden Novadis hauptsächlich den spitz zulaufenden urid oft von einem Pferdeschwanz gekrönten Helm, den sie zusätzlich noch mit einem Turbantuch umwickeln. Manche Novadis tragen auch kleine Reiterschilde, während andere sich vor allem auf ihre Geschicklichkeit und Rastullahs Hilfe verlassen. Der Gebrauch von Rüstungen schließlich ist unter den Novadis nicht besonders verbreitet - schon allein, weil sich viele ein spezielles, kostspieliges Kleidungsstück für Kriege kaum leisten können. Deshalb trägt der normale novadische Kämpfer nur seine gewohnte Kleidung und darunter allenfalls ein leichtes Lederkoller, das Brust, Unterleib und Oberschenkel bedeckt. Nur die wohlhabenderen Krieger können manchmal auch ein Kettenhemd tulamidischer Fertigung aufweisen. Ein Plattenpanzer oder gar eine Ritterrüstung wäre in der Khom etwa so sinnvoll wie eine Kamelquadriga auf Yeti-Land!

Stammestreffen

Die wichtigste Zeit im Jahr ist für den Novadi die Stammesversammlung (Chorbash) in der heimatlichen Oase. Dies ist der richtige Termin für Viehhandel, Pferdemarkt und das Verabreden von Eheverbindungen zwischen den Stämmen. Dann ist die Oase erfüllt mit der Musik der Dablas, Bandurrias und Kabasfiöten. Ziegen, Schafe und Kamele werden geschlachtet und über großen Feuern gebraten, der Dattel-wein aus dem Vorjahr ist gerade reif. Will man ein Chorbashfest wirklich loben, so sagt man, es habe nichts anderes gegeben als „Fleisch, Tanz und Wein“.

In dieser Zeit werden auch die Tribute zusammengestellt, die man dem Kalif im fernen Mherwed schuldet. Die Besteuerung ist neben dem Ausheben von Kämpfern in Kriegszeiten das einzige Recht, das man dem Monarchen zugesteht: In innere Angelegenheiten der freien Wüstenstämme mischt sich auch ein Kalif nicht ein! Etwas anders verhält sich das natürlich in den größeren Oasensiedlungen und Städten: Hier hat des Kalifen Wort durchaus hohes Gewicht. Ansonsten aber halten die Novadis auch hier an ihrer alten Lebensweise fest: Auch die großen Oasen und selbst Unau sind in der Trockenzeit fast unbewohnt.

Heirat

Wie schon angedeutet, spielt der Heiratsmarkt für den Novadi eine große Rolle. Wenn man sich für eine junge Frau bis zu ihrem achtzehnten Lebensjahr keine Interessenten gefunden haben, wird sie von ihrem Vater laut schreiend angepriesen, wobei er ihre echten oder angeblichen Vorzüge wie Gehorsam, Arbeitswilligkeit und Schönheit hervorhebt.

Für die meisten Mädchen sieht es allerdings so aus, daß sich die Brauteltern irgendwann einmal zusammenfinden und die Ehe und die damit verbundenen Zahlungen von Sippe zu Sippe aushandeln. Die Beteiligung des Brautpaares an dieser Abmachung ist von Stamm zu Stamm unterschiedlich: Bei manchen Stämmen muß die Braut zustimmen, bei anderen nur der Bräutigam, vielerorts aber ist es nur eine Abmachung der Eltern. Kein Wunder also, daß die Verabreichung von Liebeselixieren aller Art zum festen Programm einer Novadihochzeit gehört - und kann sich gar ein Stamm glücklich schätzen, einen echten alchimistischen Liebestrunk zu besitzen, zählen seine jungen Leute zu den meistgesuchten Heiratskandidaten.

Andere wichtige Elemente einer Hochzeitsfeier neben reichhaltigen Gelagen sind der Austausch der Geschenke, das Überreichen des Brautpreises durch den Bräutigam, das der Mitgift durch den Hairan der Braut und das Zusammenbinden der Hände des Brautpaares mit einem reichbestickten Tuch aus goldgelber Phraischaf-Wolle. Dieses Akkharid genannte Tuch wird später im Zelt des Paares aufbewahrt. Es wird beim Tod eines der Ehegatten oder bei einer Trennung zerschnitten oder zerrissen, so daß der Ausdruck „unser Akkharid ist zerrissen“ zum festen Bestandteil der novadischen Sprache wurde.

Die Möglichkeiten, eine Ehe aufzulösen, sind übrigens recht beschränkt: Ein Mann kann seine Frau nur verstoßen, wenn sie unfruchtbar ist oder ihn zugunsten ihrer Sippe bestiehlt. Die Frau darf den Mann verlassen,

falls er ihr eine andere Gemahlin deutlich vorzieht, Streitigkeiten unter seinen Gattinnen nicht schlichten kann, oder wenn ihre Sippe mit der seinen eine Fehde beginnt.

Was die Zahl der Frauen angeht, reicht die erlaubte Anzahl bis zu acht Frauen; neun Frauen darf nur Rastullah haben, denn den Menschen ist der geschlechtliche Umgang am achten Tag untersagt. In der Praxis haben allerdings nur die Wenigsten mehr als drei Frauen, denn der Mann muß jederzeit vor den Hairani seiner Frauen nachweisen können, daß er alle Gemahlinnen auch ernähren kann. Ansonsten darf ihn die jüngst erworbene Gattin verlassen und gilt als verwitwet. Selbst diese Verteilung der Frauen führt aber noch dazu, daß viele Männer ledig bleiben müssen. Kein Wunder, daß sie sich kopfüber in Stammesfehden und Rastullahs Kriege stürzen: Ein Leben ohne Familie gilt als Unglück und Zeichen für Rastullahs fehlende Gunst!

Geburt und Kindheit

Wenn eine Novadi ein Kind erwartet, kommen alle Frauen der Sippe zusammen und warten vor dem Zelt, bis das Geschlecht des Neugeborenen bekannt ist: Ist es ein Mädchen, feiern sie im kleinen Kreis mit der Mutter, ist es aber ein Junge, wird rasch der Vater herbeigeholt, der (nach seinen Möglichkeiten) ein rauschendes Fest für die ganze Sippe gibt. Bei dieser Feier darf dann auch die Mutter mit den Männern zusammen speisen, denn sie muß ja dafür belohnt werden, daß sie einen Sohn geboren hat - so jedenfalls sehen es die Novadis.

Bei der Namensgebung nehmen die Novadis entweder Bezug auf Eigenschaften, die sie dem Kind wünschen, oder sie verwenden den Namen eines bekannten Vorfahren (oft den des Urgroßvaters), so daß sich die Namen in einer Sippe alle paar Generationen wiederholen. Gleichzeitig mit der Namensgebung wird ein Neugeborener in die Sippenrolle eingetragen: eine Kamelhaut, eine Zeltbahn oder ein Zeltpfosten, in dem der Name in einfache Bilder übersetzt wird. (Lesen können die meisten Novadis natürlich nicht.)

Übrigens, so patriarchalisch die Novadis sonst sind: Wenn es um die Stammesangehörigkeit eines Mischlings geht, entscheidet nur die Mutterschaft. Der Sohn eines NovadiMannes mit einer Fremden bleibt ein Fremder, selbst wenn er im Zelt eines Scheichs zur Welt kommt; eine Blutsbrüderschaft mit seinem leiblichen Vater und dessen Söhnen, sobald er mannbar geworden ist, ist die einzige Möglichkeit, seine Geburtsrechte zu nutzen. Das Kind einer Novadi-Frau dagegen gehört, falls ihr Gatte die Vaterschaft leugnet oder falls sie ledig oder mit einem Ungläubigen verheiratet ist, zu ihrem Stamm.

Normalerweise lebt das Kind in seinen ersten neun Lebensjahren bei seiner Mutter und lernt all die Dinge, die für das Leben in der Wüste wichtig sind. In den folgenden fünf Jahren werden die Mädchen auf die Ehe vorbereitet, während die Jungen unter die Obhut des Vaters oder eines Oheims kommen und in den Kriegerkünsten unterwiesen werden.

Ein besonderes Ereignis im Leben eines Mädchens ist der *Tag des Schmucks* nach Ablauf des fünften Lebensjahres: In einem feierlichen Ritual werden der Kleinen im Beisein des Vaters und Stammesältesten von der Mutter oder einer älteren Schwester die Ohren und der linke Nasenflügel durchstoßen und der erste

Schmuck angelegt. Erweist sie sich bei der schmerzhaften Prozedur als besonders stolz und tapfer, so wird sie, wenn sie neun geworden ist, wie ein Knabe in die kriegerischen Künste eingeführt, um vielleicht später einmal als Achmad'sunni die Ehre der Familie verteidigen zu können. Mädchen gelten nach ihrem vierzehnten Geburtstag als ehefähig, die Jungen des Stammes müssen sich noch einer längeren Zeremonie unterziehen: Bei der alljährlich zur Zeit der Starnmesversammlung abgehaltenen 'Amadah' kommt es zu Reitwettbewerben und fingierten Überfällen auf andere Sippen, bei denen die Kinder ihr Talent und ihre Tapferkeit unter Beweis stellen müssen. Wer sich dabei als Mann bewährt hat, bekommt zum ersten Mal in seinem Leben eine Portion des visionenerzeugenden Rauschkrautes Cheriacha. In dem nun folgenden Traum erfahren die Jungmänner ihre wahre Berufung und - nach dem Glauben mancher Stämme - ihren wahren Namen, unter dem Rastullah sie kennt. Bei den meisten Stämmen gelten die Jungen danach bereits als Männer, bei anderen kommt es noch zur Einritzung der rituellen Stammeszeichen auf Stirn und Wangen..

Bestattung

Der Tote wird in einer Art bestattet, die ihn dem Himmel besonders nahe bringen soll. Er wird auf natürlichen Felsstürmen, wie man sie häufig in der Khorn findet, oder auch auf von Hand aufgeschichteten Steinhäufen niedergelegt. Diese berühmten 'Türme des Schweigens' haben also nur in der unwissenden Beschreibung durch Fremde Ähnlichkeit mit der Baumbestattung der Elfen. Allerdings mag ein ähnlicher Hintergedanke mitspielen: Bei dieser Bestattungsform ist es nicht nur unvermeidlich, sondern sogar erwünscht, daß der Tote den Tieren des Himmels - Geiern, Raben und anderen Vögeln - als Nahrung dient. Das Aufgehen des Leichnams in diesen Tieren wird als Weg zu Rastullah verstanden. Grabbeigaben sind ausgesprochen selten und beschränken sich meist auf Kleinigkeiten - wie sollte sie der Tote bei der beschriebenen Fahrt ins Jenseits auch mitnehmen? Waffen und Pferde werden traditionsgemäß den Söhnen übergeben, üblicherweise wird der Erbe durch ein Wettrennen oder einen Zweikampf ausgewählt. Frauen werden gar nicht selten in der Sippe weiterverheiratet, besonders wenn sie von einer anderen



Blutsbrüderschaft

Von zumindest gleicher Wichtigkeit wie seine Hochzeit ist es im Leben eines Novadi, wenn er mit einem Freund Blutsbrüderschaft schließt; für viele ledige junge Männer bleibt letztere Zeremonie ohnehin die einzige. Bei der *Zulquh* mischen die beiden Novadis ihr Blut und schwören sich lebenslange Treue. Danach gelten sie als Brüder, mit allen Folgen: So wird der Wüstenreiter auch Mitglied der Sippe seines Blutsbruders und unterliegt all deren Verpflichtungen. Zahllose Märchen erzählen von Heldentaten, die ein Novadi für seinen Blutsbruder verrichtete oder schildern die Tragödien, wenn beider Sippen in eine Fehde gerieten. Sehr häufig versprechen die Blutsbrüder einander auch, ihre oft noch zu zeugenden Kinder miteinander zu vermählen, falls sie verschiedenen Geschlechts sein werden.

Sippe stammen; der Brautpreis wurde bezahlt, warum sollte man sie also zurückgeben?

Kriegsführung

Ein Kriegszug der Sippen und Stämme der Novadis ist ein farbenprächtiges Schauspiel von Mut, Stolz und reiterischem Können, denn fast alle Gefechte zwischen Novadis sind Reiterschlachten. Ein novadischer Angriff sieht in der Regel so aus, daß nach dem anfänglichen Pfeilhagel eine breite Reihe von schreienden Reitern mit eingelegerter Lanze heranprescht. Wer als Gegner nach dem ersten Ansturm noch auf seinem Pferd sitzt oder auf seinen Beinen steht, wird entweder erneut mit der Lanze oder mit dem Khunchomer angegriffen. Es gehört übrigens zum Brauchtum vieler Novadistämme, Fremde mit einem inszenierten Sturmangriff zu begrüßen.

Verhalten sich die Neuankömmlinge ruhig und gelassen, werden sie hoch in der Achtung der Gastgeber stehen, während solche, die feige zu fliehen versuchen, verspottet und mancherorts wirklich tätlich angegriffen werden.

Für einen Novadi ist es im Übrigen keineswegs unehrenhaft, als Reiter einen Fußkämpfer anzugreifen: Kann er etwas dafür, wenn der Feind zu dumm ist, sich ein Pferd zu besorgen?

Für die Kämpfer der Wüstenstämme gibt es kaum ein Rang-system: Die Kämpfer einer Sippe werden vom Hairan in den Kampf geführt, über dem noch der Scheich oder gar der Sultan Befehle geben - doch letztendlich kämpft ohnehin jeder auf eigene Faust und ohne sich um eine Schlachtordnung zu scheren.

Reitkunst

Die Beziehung der Novadis zu ihren Pferden ist geradezu sprichwörtlich: In weniger als zweitausend Jahren sind die Wüstennomaden mit ihren Reittieren zu einer Einheit zusammengewachsen. Wer einen Novadi bewundert, wenn er vorbeigaloppiert, sich halsbrecherisch vom Pferd stürzt, auf es aufspringt oder säbelschwingend vom Sattel hängt, denkt kaum daran, wieviel Disziplin das Pferd dabei mitbringen muß. Darüber hinaus lassen sich die meisten Tiere durch Pfliffe herbeirufen oder in andere Richtungen dirigieren. Sie können stundenlang reglos ausharren, zuweilen sogar an der

Seite ihres Herren im Sand vergraben, wenn es Sandsturm, Hitze oder die Nähe von Feinden verlangen. Und natürlich gibt es zahllose Märchen von verletzten oder gefangenen Novadi-Helden, die ihr Roß ins väterliche Lager schickten, um Hilfe zu holen. Besonders die echten Shadif aus der Gegend von Unau gelten als wertvollster Besitz des Novadi. Sie sind bekannt schwer abzurichten, doch wem es gelingt, zu dem stehen sie in unverbrüchlicher Treue. Die Novadis können sich vor allem bei den Stammestreffen tagelang mit Reiterspielen beschäftigen. Jede Sippe kennt ihre eigenen Spiele. Eines der bekanntesten wird Sindaqa (in etwa „Schlangenstechen“) genannt: Dabei werden mehrere konzentrische Kreise in den Sand gezogen, häufig in die Mitte eine Schlange gezeichnet. Die Teilnehmer müssen in vollem Galopp daran vorbeisprengen und dabei einen Dolch möglichst in die Mitte der Kreise schleudern.

Rastuliah

Beherrschendes Element im Leben eines Novadi ist der Glaube an den Gott Rastullah, der sich selbst offenbart hat. Daß der in Keft herabgestiegene Gott fürwahr der mächtigste aller Götter und Herr und Schöpfer der Welt ist, wird von keinem Novadi bezweifelt. Ebenso wenig bestreitet jemand die absolute Verbindlichkeit der 99 Gesetze, die Rastullah den Beni Novad gab. Alles darüber Hinausgehende ist allerdings umstritten - und wenn ein Novadi streiten sagt, *meint* er streiten: Schon oft kam es zu blutiger Fehde zwischen verschiedenen Stämmen, die sich nicht auf die Auslegung eines Nebensatzes in einem der Gesetze einigen konnten...

Basis der Religion sind also die 99 Gesetze, die den Großteil von Rastullahs Offenbarung an jenem schicksalhaften Tag ausmachten. Leider enthält die einzige Aufzeichnung, das Heilige Buch „Rastullah in Keft“ von Hahmud Dhach'gamin, keine Angaben über die Gesetze. Die ersten schriftlichen Niederlegungen wurden - was Wunder bei einem Nomadenvolk - erst Jahre später gemacht. Das Buch, das heute (größtenteils) als verbindlich angesehen wird, „Also spricht Rastullah“, wurde erst ab 130 v.H. von dem Erstem Mawdli ar Yerhani in Unau diktiert und wurde auch als erstes in den 19 Geheiligten Glyphen geschrieben, die heute im Kalifat, in Rashdul und in Fasar statt der Kusliker Zeichen verwendet werden.

Hier nun ein Überblick über die bekannteren der 99 Gesetze:

Im 1. bis 10. Gesetz wird der besondere Kalender der Rastulahgläubigen niedergelegt, mit der neuntägigen Woche (Gottesname genannt), und der Einführung der fünf Rastuliahellahs, um die 365 Tage des Jahres abzudecken.

Das 14. bis 20. Gesetz sind die berühmten und viel-belächelten Nahrungsvorschriften, an denen vor allem sich die Geister der Novadis scheiden; laut dem 24. Gesetz dürfen die Novadis nur reines Geschirr verwenden.

Dann folgen fast zwei Dutzend Gesetze zu Charakter und Verhalten, von denen das 41. und 42. Gesetz - die Verteidigung der Ehre - besonders gerne zitiert werden. Das 50. bis 55. Gesetz befiehlt die Mehrung von Rastullahs Ruhm und Macht. Im Gegensatz zu einem beliebten Vorurteil schützt den erobernden Novadi keine besondere Jenseits-verheißung. Der Novadi muß die Angst vor dem Tod überwinden und bereit sein, seinem Gott das größte Opfer zu bringen.

Ab dem 62. Gesetz wird in göttlicher Voraussicht der Umgang mit Ungläubigen geregelt, insbesondere der Umgang mit den Frauen der Ungläubigen (bis heute ist das berühmte ‚Haus Keft‘ in Gareth Sonderfall eines eigenen Bordells für Novadis geblieben). Das 67. und 68. Gesetz behandelt ausdrücklich die Anbeter der Gottechse, die dereinst das Stamm-gebiet der Novadis beherrschten.

Ab dem 77. Gesetz widmet sich die Offenbarung fast ausschließlich der körperlichen und geistigen Ertüchtigung des Novadis, wie etwa durch den Ringkampf (80. bis 83. Gesetz), das Gebet, das Meiden jeder Magie, oder das Bemühen, stets alle Gesetze im Geiste zu haben (99. Gesetz).

Interessanterweise gibt es kein Gesetz, das dem Novadi das Lügen, in welcher Form auch immer, verbietet.

Allgemeines Einverständnis herrscht auch über den novadischen Kalender, wie er in den ersten fünf Gesetzen niedergelegt ist. Für den Ungläubigen sorgt der Kalender leicht für große Verwirrung, da er sich weder mit den 30-Tage-Monaten der Mittelländer noch mit der Rechnung nach Monden und Wochen verträgt. Neujahrstag ist der 23. Boron, an dem sich Rastullahs Erscheinen jährt. Das Jahr wird eingeteilt in 40 Gottesnamen zu je 9 Tagen. Die verbleibenden fünf der 365 Tage werden als besondere Feiertage, Rastullahellah genannt, nach jedem achten Gottesnamen eingefügt. Somit sind auch die wichtigsten Feiertage - und wie viele Novadis meinen, auch die einzigen, die sie feiern dürfen - festgelegt. Der ‚Erste Rastullahellah‘ findet am 5. Tsar statt. Getreu dem 6. Gesetz versuchen die Novadis, ihrem Gott nahe

zu kommen. Es ist ein allgemeiner Fasttag, oft verschärft durch freiwilligen Aufenthalt in der Wüste. Manche lassen sich gar bis zum Hals eingraben oder entleiben sich selbst, um ihrem Gott nahe zu sein.

Der ‚Zweite Rastullahellah‘ am 18. Peraine legt besondere Betonung auf Treue, Loyalität und Schwüre. Novadis schwören, indem sie einfach Rastullahs Namen ausrufen. Zumindest für ein Jahr sind sie dann an ihren Schwur gebunden. Traditonellerweise findet - kurz nach Ende der Regenzeit und der Aussaat - der Aufbruch der Karawanen aus dem Winterlager statt.

Der ‚Dritte Rastullahellah‘ am 1. Tag des Namenlosen ist eher unbedeutend. Er wird jedoch gerne als Tag der Blutrache genützt. In der mörderischen Sommerhitze brechen junge Männer auf, um das Ziel der Blutrache oder Ungläubige zu einem Zweikampf zu fordern.

Der ‚Vierte Rastullahellah‘ am 9. Efferd fällt in die schwere Arbeit der zweiten Regenzeit. Er ist ein willkommener Ruhetag, an dem sich die Männer bei stillen Gebeten und einer Pfeife Cheriacha entspannen; vor allem die letzte Pfeife bei Sonnenuntergang wird traditionellerweise besonders zelebriert.

Der ‚Fünfte Rastullahellah‘ am 22. Boron schließlich ist der höchste Feiertag. Meist wird vom Jahresende über Rastullahs Erscheinen bis zum zweiten Tag des Neuen Jahres durchgefeiert - der einzige Zeitpunkt, bei dem man Novadis ausgelassen und fröhlich sehen kann. Bei Tanz- und Gesangsvorführungen, Reiterspielen und - für ihre Verhältnisse - üppigen Gelagen vergnügen sich auch die härtesten Wüstenräuber. Auch die Hairan-Wahl findet traditionell an diesem Feiertag statt.

Bekanntlich kennen die Rastullah-Gläubigen keine Priester, jeder Novadi ist aufgerufen, das Wort seines Gottes zu verkünden und neue Gebiete für ihn zu erobern. Dennoch kennen sie religiöse Autoritäten in Gestalt der Mawdliyat und der Heiligen Männer. Die Heiligen Männer sind Eremiten, die sich meist in die Wildnis - sehr häufig in Höhlen - zurückziehen, um dort ein Leben zu führen, bei dem sie gegen keines der 99 Gesetze verstoßen. Sie werden üblicherweise am ‚Fünften Rastullahellah‘ besucht und um Rat gefragt. Dies geschieht stets in ritualisierter Form: Die Fragen werden eingeleitet mit „Meister, oh sage uns ...“, - der Heilige Mann antwortet ebenso salbungsvoll: „Höret meine unbedeutenden Worte...“

Die Novadis haben eine gewisse Scheu davor, diese Männer auch zu anderen Zeiten aufzusuchen, wissen sie doch, daß sie damit deren Bemühungen um Abgeschiedenheit zunichte machen. Es ist jedoch üblich, daß die Frauen des nächsten Stammes Nahrung und zuweilen auch Kleidung in der Nähe des Wohnortes des Heiligen Mannes deponieren um ihm so sein Leben zu ermöglichen.

Die Mawdliyat dagegen sind Religionslehrer, die sich mit der mündlichen und schriftlichen Auslegung der Gesetze beschäftigen. Der Titel eines Mawdli ist aber keineswegs ein offizielles Amt. So gibt es durchaus Gelehrte, die „zur Belehrung, Schriftauslegung und Erbanung“ berufen werden - häufig sogar für Geld oder zumindest angemessene Kost, Unterkunft und Kleidung. Gerade reiche Novadi-Händler haben im Ausland oft solch einen Lehrer oder gar einen Mawdli in ihrer Begleitung, um sie in der verwirrenden und sündigen Fremde auf dem rechten Weg zu führen.

Die Bedeutung der Mawdliyat ist aus den bereits erwähnten Zwistigkeiten über religiöse Inhalte entstanden. Diese beginnen nämlich bereits bei der Auslegung der 99 Gesetze, die teilweise sehr unterschiedlich überliefert sind und vor allem das Leben der zurückgezogenen Wüstennomaden regeln, die es damals in Keft gab. Um die Gesetze an die sich rasch ändernde Lage anzupassen, bedarf es sorgfältiger Auslegung - und deshalb entstanden schon bald Rechtsschulen, in denen man sich der Zusammenstellung der Überlieferungen sowie dem Streben nach korrekter Anwendung der Vorschriften auf neue Ereignisse widmete.

Je größer das Reich des Kalifen wurde und je mehr Ungläubige es umfaßte, desto mehr gewann die richtige Interpretation an Bedeutung, und desto deutlicher traten die Unterschiede zwischen den führenden Rechtsschulen hervor.

Die älteste ist naturgemäß die Schule von Keft, die stets für ihre strenge Auslegung der Gesetze bekannt war: „Und fragt ihr, weshalb uns der Herr Rastullah seine Gesetze gab? Er tat es, um uns abzugrenzen von jenem unwürdigen Gewimmel der Gottlosen und Ungläubigen, die vor Geistern und Dämonen auf dem Bauche liegen und den Dreck des Bodens schlucken. All ihr Gerede von zwölf Göttern und urzeitigen Götterkämpfen ist wie das Stammeln des Wahn-sinnigen, der die Schwingen der Wüstenfiedermaus spürt -denn außer dem Herrn Rastullah gibt es keinerlei Götter, sondern alles ist Dämonengezücht und Menschengespinnst. Wir sind die Beni Novad und dienen dem Herrn der Schöpfung, der uns zu seinen Dienern erwählte, um all jene zu strafen, die seinen Willen mißachten und seine Herrschaft leugnen.“

Wenn wir nach seinen Gesetzen leben, wie er sie uns wörtlich übermittelte, wird uns zuteil werden der Sieg über die Gottlosen, wenn wir aber jenen Sündhaften folgen, die Anpassung und Überarbeitung der göttlichen Gffenbanmg predigen, wird uns der Herr Rastullah davonwischen von seiner Schöpfung wie der Sturm hinwegfegt den Grünen Heukäfer. Deshalb wisset: Als der Herr Rastullah seine Gesetze formulierte, gab er bei jedem Wort seine göttliche Gnade hinzu, auf daß es in seiner göttlichen Gewalt nicht den Menschen zerschmetterte. So wisset denn auch, daß man diese Gesetze wörtlich zu befolgen hat und keine Aufweichung durch Menschengestalt zulassen darf. Denn bleiben wir streng zu uns und unseren Pferden, unseren Sklaven, unserem Vieh und unseren Frauen, wird uns der Herr die Ungläubigen ausliefern, auf daß wir sie hinabschicken in die Niedereihöllen - dort aber wird man sie verbrennen, erwürgen, neunteilen, schinden... „(Es folgen 23 weitere Hinrichtungsarten.)

(Ruhollah Marwan al-Hendj, Hoher Mawdli zu Keft)

Heute ist die Kefter Schule nicht mehr so mächtig wie ehemals, was ihren Einfluß auf höchste Stellen im Kalifat angeht - wenn auch keiner wagen würde, das offen auszusprechen. In der Khom allerdings folgen auch heutzutage noch viele der fanatischen und strengen Auslegung der 99 Gesetze.

Nach den ersten Eroberungen bildete sich aus den Beratern der Kalifen die Unauer Schule mit ihrem Hauptwerk „Also sprach Rastullah“. Ihr Kennzeichen ist der frühe Versuch, die Zwölfgötter der unterworfenen Szintai in das Glaubensgebäude einzufügen, indem man

sie zu niederen Geistwesen erklärt und Rastullah in die Nähe Los rückt. Bekannt wurde sie auch durch die großzügige Auslegung des 16. Gesetzes, das den Verzehr von allem verbietet, „was lange Ohren und eine Schuppenhaut trägt und was im Wasser ist“. In jüngerer Zeit hat die Unauer Schule entschieden, daß man Ungläubigen direkt ins Gesicht blicken darf, wenn auch mit der nötigen Mimik: ‚Strafend blicken wie ein Novadi‘ ist zum geflügelten Wort geworden. Prominentester Verüeter der Mherweder Schule ist der Erste Mawdli des Kalifen, Sheranbil ibn Amullah.

Neben diesen zwei „offiziellen Schulen“ gibt es auch solche, die eher abwegige Ideen vertreten und nur wenig weltlichen Einfluß genießen; man findet sie vor allem am Rande des Kalifats.

Extrem urtümliche Ansichten hegen die Vertreter der Schule von Fasar: Dort, in der ältesten Siedlung der Tulamiden, glaubt man an die Identität Rastullahs mit dem uralten Stammesheros Rashtul!

„Ist es nicht offenbar, daß Rastullah Seine Hand über das ganze Volk der Tulamiden hält? Hat Er nicht bereits die meisten seiner Glieder unter der Führung der Kalifen versammelt?

So lehre ich Euch: Schon vor Äonen lebte Rastullah unter den Menschen und schützte die Beni Tulam vor allen Feinden. Hat Er damals nicht den gebirgigen Schutzwall aufgeschüttet, der Seinen Namen trägt? Hat Er nicht Seine Söhne hinabgeführt in das Tal des Mhanadi, auf daß sie gut leben konnten?

Als alles wohlgeraten war, legte Er sich hin und verließ Seinen irdischen Körper, um Seinen Geist über alle Beni Tulam zu ergießen. Und schützte Er nicht weiterhin Sein Volk?

Hat Er nicht Seinen eigenen Sohn Bastrabun geschickt, die Echseji zu zerschlunettem?

Doch zuvor hatte Er verheißen, in Stunden der Not werde Er zurückkommen. Und ist er nicht einem Stamm der Beni Tulam erschienen, angetan mit Seiner ganzen göttlichen Würde? Hat Er Seine Verheißung nicht eingehalten?

So sage ich Euch: Der Tag der göttlichen Herrschaft auf Dere wird anbrechen, wenn alle Tulamiden vereint sind in einem Reiche und alle Eindringlinge zurückgeworfen in das Meer, aus dem sie kamen - dies ist die einzige Aufgabe dessen, der sich Kalif nennt, denn Herrscher ist allein Rastullah!“

(Der Fasarer Prophet Aytan)

Vorgebracht in einem der Machtzentren des Kalifats, hätte eine solche Predigt gewiß Aufruhr und den raschen Tod des Redners zur Folge - in Fasar aber, der Stadt ohne Herrscher, darf man auch sokherlei predigen und sogar auf einigen Erfolg hoffen.

Zuletzt könnte man noch die Sdemer Schule erwähnen - auch wenn dieser Ausdruck mehr zum allgemeinen Synonym für „verrückt“ geworden ist. Gelehrt wird nämlich ein Konzept, das allen gültigen Ansichten über die Natur der Welt widerspricht: „Nun mag es vielleicht stimmen, daß dieser Rastullah einst die Welt erschuf. Wer kann das wissen, schließlich ist das lange her und es gibt keine Unterlagen. Daß er sich dann aber zurückzog, stimmt sicher, denn es ist keine Ordnung mehr in der Welt. So konnte es auch geschehen, daß einige Dämonen die Welt betraten und sich als Götter verehren ließen...

Das heißt, vielleicht haben die Menschen sie auch gerufen, oder die Elfen - wer weiß?

Ich vermute, daß schließlich ein Hohes Wesen in unsere Sphäre kam, kein ordentliches Volk mehr fand und keinen Platz bei den anderen Göttern und sich deshalb zum Eingott erklärte - ja genau, damals in diesem Wüstenneft.

Ob man Rastullahs Gesetze halten soll? Nun, da bin ich entschieden dafür: Wenn man sich anschaut, wie sich seine Jünger über die halbe Welt ausgedehnt haben - das macht einen schon betroffen. Also muß er wohl sehr mächtig sein, und wenn er Freude hat, Gesetze zu erlassen... Das machen die Fürsten anderswo auch immer gern.“

(Abudar ibn Dhersa, „Mawdli“ zu Selem)

An jedem anderen Ort in Aventurien wäre ein derartiger „Gelehrter“ ohne Federlesens unverzüglich als Ketzer verbrannt worden - doch in der vertückten Stadt Selem kann man anscheinend selbst die Götter zutiefst lästern und der Strafe entgehen.

Auch die Orte der Verehrung Rastullahs unterscheiden sich von denen der Zwölfgötter. Bethäuser des Eingottes sind keine Institutionen, die von einer Priesterschaft geführt und von tributpflichtiger Bevölkerung erhalten werden. Vielmehr sind sie einfache Gebäude, die von reichen und mächtigen Novadis gestiftet wurden, damit sie auch anderen als Bethaus dienen. Für die meisten Bethäuser wird ein Verwalter bestellt, manchmal sogar ein Mawdli; ab und zu finden sich auch gläubige Söldner, die Bewachung und Schutz des Bethauses übernehmen. Die Erhaltung des Hauses und seiner Insassen bleibt stets dem Stifter überlassen. Nur die wenigsten Novadis würden so ein Bethaus durch eigene Opfergaben unterstützen.

Auch Rastullah selbst wird keineswegs mit Geschenken überschüttet: Was sollte er mit all den Dingen anfangen, die er selbst erschaffen hat? Häufig sind jedoch Votivtafeln, Statuen und ähnliche Widmungen, mit denen Novadis Rastullahs Gunst in der Stunde der Not oder während ihres ganzen Lebens preisen.

In den Bethäusern findet sich auch fast immer ein heiliges Bild Rastullahs, das vom Stifter aufgestellt wurde. Typisch für die Darstellung Rastullahs ist es, daß der Gott niemals in seiner Gesamtheit gezeigt wird (die der Mensch in seiner Erdbundenheit nicht begreifen kann), sondern sich nur die Abbildungen einzelner Körperteile finden. So findet man in einem Bethaus eine goldene, spendend geöffnete Hand, in einem anderen eine mit Edelsteinen besetzte Spirale, die eine Locke von Rastullahs Haupt darstellt, in einem anderen einen tropfenförmigen Diamant, der als eine Träne des Eingottes betrachtet wird. Seit den ersten Kalifen nehmen diese in Anspruch, daß nur in ihrem Bethaus ein Standbild stehen darf, welches das Antlitz Rastullahs zeigt.

Neben der hochtheologischen Diskussion über das Wesen Rastullahs findet sich noch allerlei Volksgut rund um den „Gott der Götter“. Unausrottbar hält sich etwa die Vorstellung von den Neun Frauen Rastullahs, auch wenn keine Überlieferung der göttlichen Offenbarung sie erwähnt. (Warum auch sollte ein Gott von so etwas Unwichtigem wie Frauen reden?) Die verbreitetste Liste der Neun liest sich folgendermaßen:

„Hellah ist die erste Frau Rastullahs, mit ihr pflegt er Umgang am Ersten Tag. Sie war vor langer, langer Zeit eine sehr mächtige Herrscherin und Magierin in den Ländern des Westens, doch auch die Länder der Ersten Sonne suchte sie heim mit Gewalt und Zauberei. Schließlich aber wurde es dem Herrn zuviel und er sandte seine Diener Sonne und Sturm, Feuer und Wasser, die böse Hellah zu fangen. So geschah es, und nun ist die einstige Sultani die Dienerin Rastullahs, der sie straft für ihre Taten, wenn er zu ihr kommt mit Ungestüm und all seiner Kraft. So ist sie denn ständig ergrimmt und schickt dem Novadi nichts Gutes.

Orhima ist die zweite Frau Rastullahs, mit ihr hat er Umgang am Zweiten Tag. Sie ist gerecht und ehrbar und dem Herrn eine gute Hilfe beim Fällen der Göttlichen Urteile. Vor Zeiten war Orhima eine kluge Wesirin, so berühmt und glänzend wie die Sonne. Ihre Urteile gingen dank der Gnade des Herrn niemals fehl und belohnten stets den Unschuldigen und strafte den Sünder. So beschloß der Herr, die weise und gerechte Beraterin der Fürsten zu seiner Gemahlin zu machen. Orhima lebt heute im Göttlichen Palast und erwartet den Herrn, um nach langem Liebesspiel mit ihm die wichtigen Streitigkeiten der Welt zu beraten und ihm beim Urteilen zur Hand zu gehen.

Orhima genießt großen Einfluß auf den Herrn und hilft all jenen, die stets für Ehrlichkeit und das Recht eintreten.

Shimja ist die dritte Frau Rastullahs, mit ihr pflegt er Umgang am Dritten Tag. Sie ist eine gewitzte Frau und steckt voller neuer Einfälle. Shimja war einst eine Sterbliche, jung und von kleiner Gestalt; doch überaus erfindungsreich - sie ersann viele Dinge, die dem Menschen das Leben erleichterten und ihn stolz gegenüber den Mächtigeren machten. So mußte der Herr Shimja zu sich holen, doch auch für ihn ersann sie allerlei Spielereien, die sein Auge erfreuten. Nun, als seine Frau, kann sie vieles erfinden und sendet allerlei Neues hinab zu den Sterblichen - am meisten aber sinnt sie auf neue Spielzeuge, die ihr die Zeit vertreiben bis zum Tag der Lust, wenn der Herr wieder zu ihr kommt. Shimja liebt all jene Novadis, die gerne Neues ersinnen und neuen Wegen folgen, ihnen sendet sie Hilfe und gute Einfälle.

Rhondara ist die vierte Frau Rastullahs, mit ihr pflegt er Umgang am Vierten Tag. Sie hat ein gar wildes Gemüt und ist streitlustig wider die anderen acht, dem Herrn aber begegnet sie mit Liebe und Demut. Rhondara war einstens eine tapfere Kriegerin in dem Sultanat, das man Nebachot nennt, und kämpfte gegen viele Feinde. Den Herrn erfreute der Anblick ihres schönen Körpers und ihrer Muskeln, so erschien er ihr als löwenhäutiger Drache und holte sie auf dem Rücken einer Löwin zu sich. Auch heute noch, so heißt es, tolen der Herr und seine Gemahlin als Löwe und Löwin durch die Himmlische Wüste.

Rhondara ist dem tapferen Krieger wohlgesonnen und schickl ihm Starke und Wagemut.

Heschinja ist die fünfte Frau Rastullahs, mit ihr pflegt er Umgang am Fünften Tag. Sie ist eine weise Frau und klug und bedächtig und versteht dem Herrn gar wohl zu raten.

Heschinja war einst eine wissensreiche Magierin und verstand sich auf alle Künste der Zauberei. Soviel wußte sie über die Magie, daß sie unsterblich und übermächtig zu werden drohte, hätte der Herr sie nicht rechtzeitig zu

sich geholt. So lebt sie denn im Palast Rastullahs und hat Gesellschaft an ihrer zahmen Schlange und unzähligen Schriftrollen über das Wesen der Welt, doch viel mehr Freude, Befriedigung und Erfüllung gewährt ihr der Herr, wenn er zu ihr kommt.

Heschinja schätzt jene, die bereits großes Wissen haben, und sendet ihnen Weisheit und neue Kunde.

Dschella ist die sechste Frau Rastullahs, mit ihr pflegt er Umgang am Sechsten Tag. Sie ist die jüngste der Neun und wankelmütig - stets gehorcht sie ihrem Gefühl und wenig der Einsicht. Einst gewann sie die Gunst des Herrn durch ihr frohes und offenes Wesen, mit dem sie alle zu verzaubern verstand. Sie tanzte überall im Land der Ersten Sonne und selbst an heiligen Stätten, so fröhlich war ihr Sinn - der Herr lohnte es ihr, indem er sie zu sich holte, auf daß sie sein Gemüt erfreue.

Dschella mag all jene, deren Geist auch den Wert der Heiterkeit kennt, ihnen schickt sie Freude und Genuß.

Marhibo ist die siebte Frau Rastullahs, mit ihr pflegt er Umgang am Siebten Tag. Sie ist still und ernst und denkt viel an die Tage, die da vergangen sind - denn sie war einst die Tochter eines Fürsten des Landes der Morgenröte, doch der Herr sandte ihr den Tod. Erst als sie auch den Boten des Todes mit ihrem stillen Liebreiz erfreute, nahm der Herr sie zu sich und machte sie zu seiner Gemahlin. So wohnt sie denn in seinem Serail und gedenkt der längst dahingegangenen Verwandten und Freunde, die meiste Freude aber beschert ihr der Herr, wenn seine Liebe sie alles vergessen macht außer der Gegenwart seiner starken Arme.

Marhibo achtet jene, deren Sinn gerichtet ist auf die Vergangenheit, doch sie liebt niemanden denn den Herrn und sendet keinem ihre Gunst.

Khabla ist die achte Frau Rastullahs, mit ihr pflegt er Umgang am Achten Tag. Sie ist lüsternd und liebestoll und versteht den Herrn stets mit ihrem Können zu entzücken. Sie war einst eine Hirtin im Lande der Khom und überaus schön von Angesicht und Gestalt, so daß alle Männer und viele Frauen nach ihr verlangten. Eines Tages verfolgte die Pferdedämonin Rasha die junge Hirtin und bedrängte sie mit ihrer Gunst - der Herr rettete die junge Hüterin der Tiere und nahm sie zu sich, doch seitdem ist ihr Verlangen nach heißem Fleisch geblieben und der Herr bereitet ihr großes Entzücken, wenn er sich ihr naht.

Khabla ist allen hübschen und jungen Männern und Frauen wohlgesinnt und schickt ihnen Schönheit, auf daß die anderen Völker sie beneiden und begehren.

Amm el-Thona ist die neunte Frau Rastullahs, mit ihr hat er Umgang am Neunten Tag. Sie ist der Abglanz seiner Herrlichkeit und so schön und grausam wie die Sonne. Einst war Amm el-Thona eine gewaltige Sultani im kalten Norden, doch ihr Herz verzehrte sich nach der Wärme der Sonne. So zog sie denn mit ihrem ganzen Hofstaat in die Khom und brachte sich selbst als Opfer - und der Herr erhörte sie und machte sie zu seiner Frau. Nun lebt sie in seinen Gemächern und erfreut sich der Wärme des Herrn, wenn er sich ihr huldvoll zugesellt. Amm el-Thona ist hochmütig und hart und behandelt alle Sterblichen mit dem Gleichmut der Sonne."

„Hof-Almanach unseres Gottes Rastullah', Mherwed 5 v.H.

Andere Zusammenstellungen erwähnen noch bekannte Sagenfiguren wie Kaiserin Svelinya oder die Magierin Nahema.

Aufmerksame Aventurier werden sicherlich bemerkt haben, daß in der Aufzählung von Rastullahs Frauen etliche Göttinnen aufgenommen wurden. Auch die Unauer Schule erlaubt es durchaus, andere Götter als existent zu akzeptieren; bei sehr großzügiger Auslegung spricht sogar nichts dagegen, auch diese Gottheiten zu verehren - solange man Rastullah als Schöpfergott anerkennt, der so weit über jedem anderen Gott steht wie dieser über einem Menschen.

Die Verehrung Rondras etwa vertritt sich von Anfang an bemerkenswert gut mit der Rastullahs. Auch unsere verlässlichste Quelle über Rastullahs Erscheinung stammt von einem Rondragläubigen. Gerade in Fasar und Mhanadistan sehen viele Krieger nichts Verwerfliches darin, Rondra, wenn nicht als Göttin, so doch als Schutzherrin der Kriegerehre zu huldigen, und zuweilen wird sie eben als eine der neun Frauen des 'Löwen des Himmels' betrachtet.

Die meisten anderen Gottheiten jedoch werden höchstens als mächtige Geister verstanden. So kennen die Novadis den bockleibigen Lev'tan als den Dämon der Versuchung, der den Gottgefälligen am achten Tage zur Unzucht anstiften will.

Die Novadis glauben fest daran, daß ihr Gott ihnen auch in alltäglichen Fragen Fingerzeige gibt - zum einen durch die Worte seiner 99 Gesetze, zum anderen durch natürliche Erscheinungen, die nur noch richtig gedeutet werden müssen. So existiert ein vielfältiges Wahrsagerwesen, teils durch die Heiligen Männer des Rastullah, teils durch andere Weise. Sehr häufig ist etwa die Vogelschau: Alle Novadis achten auf den Flug bestimmter Vogelarten - vor allem natürlich jener, die durch die Speisegebote ausgezeichnet sind - und versuchen, den Willen des Gottes herauszulesen. Einer der bekanntesten Weissprüche etwa ist: „Wenn der Geier gen Keft fliegt, so bereite alles für deinen Sohn, wenn der Geier von Keft kommt, so folge dem Willen deines Vaters.“ Solche Sätze eignen sich natürlich besonders, einen geheimen Sinn darin zu suchen - und ihn nachträglich sogar bestätigt zu sehen.

Die novadische Stempeldeuterei ist eng mit dem Rastullah-Glauben verbunden. Die Hauptrolle spielen die acht Planeten und die Sonne, die alle einem der neun Tage eines Gottesnamens zugeordnet sind. Auch mit den neun Frauen Rastullahs bestehen deutliche Querverbindungen: Der Planet Kor wird mit dem vierten Tag verbunden - als Mutter des Söldnergottes Kor wird Rondra, die vierte Frau Rastullahs, verehrt.

Ebenso beliebt ist das Lesen in den Schlieren auf dem Boden eines Dattelweinbechers, wenn man etwas über den Trinkenden herausfinden will. Genauso vertritt man die Ansicht, daß das Leben eines Menschen in den Adern seines Augapfels vorgezeichnet ist.

Kleidung

An einem so lebensfeindlichen Ort wie der Wüste kommt der Kleidung natürlich eine besondere Schutzfunktion zu: Tagsüber brennt die Sonne so unbarmherzig, daß es lebensgefährlich sein kann, sich ohne Kopfbedeckung im Freien aufzuhalten, die Nächte hingegen sind oft bitterkalt. Dazu kommt der fast ständige Wind, der feinen Sandstaub mit sich führt und es notwendig macht, Nase und Mund zu schützen und zu bedecken. Auch bringt die Wüste nicht viele Fasern hervor, aus denen man Stoffe fertigen kann, und dämm ist bei den

Nomaden-stämmen Wolle, meist Kamelhaartuch, die Hauptgrundlage der Kleidung.

Wohl ähneln sich die Gewänder aller Novadis in Art und Schnitt, was aber die Stoffe und die Verarbeitung angeht, so gibt es schon große Unterschiede zwischen den Kleidern der Wüstennomaden und denen ihrer Glaubensbrüder, die als Händler, Handwerker oder Lehrer in den Städten am Rande der Khom, in Mhanadistan und Thalusion leben. Feines Linnen aus Kuslik, kostbare Seide aus Al'Anfa und schimmernder Samt aus Gareth sind den Festgewändern der reichsten Wüstensöhne und -töchter vorbehalten, in Mherwed und Unau sieht man Leinenkleider weit häufiger als solche aus Wolle, und wer es sich dort leisten kann, trägt Seide und Damast vom ersten bis zum neunten Tag.

Was den Schnitt der novadischen Kleidung betrifft, so wollen wir als Beispiel die sogenannte Keftler Tracht beschreiben: Über einer einfach geschnittenen Bluse werden weite Beinkleider getragen - bei den Männern unterhalb des Knies gerafft, bei den Frauen hingegen bis zu den Fesseln reichend. Die Leibesmitte ist mit einer verzierten Schärpe umwunden, unter die auch die Dolche und Krummsäbel geschoben werden. Die Frauen tragen diese Schärpe gern ein wenig tiefer, so daß sie die Üppigkeit der Hüften betont und den wiegenden Gang aufs Köstlichste unterstreicht.

Sein Haupt schmückt der Novadi mit einem zum Turban gewundenen Tuche, wobei seine gesellschaftliche Stellung über die Länge der Stoffbahn entscheidet. Frauen dürfen keinen Turban tragen; sie putzen sich stattdessen mit bunten Kopftüchern heraus, welche vom mit Glasperlen oder Goldplättchen verziert sind. Eine kurze, ärmellose oder langärmelige Weste rundet die Keftler Tracht ab; auf diese Weise sind die meisten Novadis gekleidet, wenn sie sich innerhalb ihrer Zelte oder Häuser befinden.

Im Freien tragen sowohl Männer als auch Frauen häufig einen Gesichtsschleier, der Mund und Nase vor dem sandigen Wüstenwind schützt. Um Kopf und Schultern wird ein großes Tuch geschlungen, dem bei den Männern ein kleiner Turban Halt verleiht, wohingegen die Frauen ein besticktes Käppchen von der Form eines flachen Zylinders darüberstülpen. Bei Ausritten in die Wüste schließlich wird der Silham getragen, der den ganzen Körper bedeckt, und dessen Kapuze - Turban und Wickeltuch werden noch darüber getragen -auch im Sandsturm schützt.

Ist der Kleidung aller Novadis eine gewisse Üppigkeit und Fülle und der lockere Sitz gemeinsam, so unterscheiden sich die Gewänder der einzelnen Stämme doch voneinander: Am Rand der Amhallassih-Kuppen bevorzugen die Männer sich nach unten verjüngende Beinkleider, in Birscha und Schebah tragen die Frauen knielange, weitschwingende Röcke über ihren Pluderhosen, und die Krieger des Shadifs kleiden sich in wattierte, längs oder rautenförmig gesteppte Jacken, um nur einige Beispiele zu nennen.

Den Gesichtsschleier findet man gelegentlich auch bei den Novadifrauen in Mhanadistan und Thalusion und selbst bei Tulamidinnen. Hier hat er sich jedoch, seiner Schutzfunktion enthoben, zum reinen Zierat gewandelt: So fein ist der Stoff, daß er das Gesicht der Trägerin kaum verhüllt, aber ihren Zügen den Zauber des Geheimnisvollen verleiht. Trifft man außerhalb der Khom auf dicht verschleierte Novadis, so handelt es sich hierbei um besonders strenge und glaubens-starke

Männer und Frauen, die keinem Ungläubigen gestatten würden, ihr Antlitz zu betrachten.

Schmuck wird bei den Novadis fast nur von Frauen getragen

- zumeist aus Gold gefertigt, seltener aus Silber, bisweilen aus einfachen Glasperlen, aber immer aufs Feinste verarbeitet: zierliche Finger- und Nasenringlein, Fußkettchen mit klimpernden Münzen daran, klirrende Arm- und Halsreifen und prächtige Spangen und Ohrgehänge aus Filigran.

Bei den Männern schmücken nur der Hairan und solche, die über ihm stehen, ihren Turban mit einem in Gold gefaßten Stein als Zeichen ihres Ranges. Goldene Fingerringe mit Adamanten oder anderen kostbaren Steinen tragen nur Sultane oder Kalifen.

Erwähnt sei in diesem Zusammenhang noch die Sitte mancher Stämme, Zaumzeug und Brustgurt ihrer Pferde mit Schmuck zu behängen. Meist sind dies geometrische Figuren aus gestanztem Goldblech, Kreise, Halbkreise, Dreiecke, Rauten und dergleichen, denen eine schwer verständliche Zahlensymbolik zugrunde liegt, basierend auf denjenigen der 99 Gesetze, in welchen Pferde erwähnt werden. Zudem:

„Pferde und Frauen sind der kostbarste Besitz eines Novadis, und beide sollen gehorsam, fruchtbar, schön und mit Schmuck behängt sein.“ (Aus dem Kommentar des Shabob al-Hilhil zum 42. Gesetz, 92 v.H.)

Ist die novadische Alltagstracht eher schlicht und zweckentsprechend - wenn sie auch bei manchen reicheren Stämmen durch eingewebte Muster, Stickereien, Fransen, Troddeln und dergleichen des Hübschen und Schmucken durchaus nicht entbehrt - so suchen die Festgewänder der Wüstenkrieger an Farbigkeit und Pracht ihresgleichen. Wir wollen hierzu ein paar Verse aus dem „Lied von der schönen Braut“, einem achtzehnstrophigen Kinderlied, zitieren. Nach etlichen Versen, in denen die Schönheit der Braut gepriesen wird - ihre helle Haut, die Üppigkeit ihrer Formen, die Geschmeidigkeit ihrer Glieder, die kuhäugige Sanftmut ihres Blickes - folgt eine ausführliche und wortreiche Beschreibung ihrer Untergewänder - weiß wie Salz - die wir getrost übergehen können. Dann heißt es:

Ihr Beinkleid ist aus Seidentaft von üppig weitem Schnitt, und an den Fesseln ist's gerafft, und rauscht bei jedem Schritt.

Die Bluse aus Thaluser Seide ist fein wie Flor gesponnen und goldadurchwirkt, und wie Geschmeide, so glünzt sie in der Sonnen.

Die Weste ist von Keftor Samt, mit Stickerei verziert. Die Schärpe, die aus Khunchom stammt, den schlanken Leib umschnürt.

Und blaue Schuhchen zieht sie an mit eingerollten Spitzen, mit Bommelchen und Perlchen dran, die in der Sonne blitzen.

Nun folgen einige Verse über das Kämmen und Frisieren der Braut - wie ihr rabenschwarzes Haar zu einem kunstvoll verschlungenen Zopf geflochten wird. Über den Schmuck heißt es weiter:

Die Krone setzt sie auf den Kopfein reich geschmückter Reijen. Und Sulibeths blauschwarzen Zopf zier'n gold'ne Bänderschleifen.

Und ihre Ringe sind von Gold, und golden ihre Spangen, und an den zarten Ohrchen hold gold'ne Geschmeide prangen.

Die nächsten Strophen handeln von den Sorgen der Braut, ob sie wohl ihrem zukünftigen Eheherm gefallen werde. Durch sorgfältiges Schminken versucht sie ihre Schönheit zu verstärken; in dieser Kunst werden bei den Novadis schon die kleinen Mädchen unterwiesen. Besonderes Augenmerk legt sie auf das Färben der Zehen, der Fingerspitzen und des Nabels mit rotem Hannilsud. Das Lied endet:

Die Kohlenau gen schwarz umrandet, das Mündchen wie Korallen -

so schön geschmückt und schön gewandet wird dem Gemahl sie wohl gefallen.

Poesie und Musik

Da die novadische und tulamidische Poesie, ihre Lieder und Tänze gleichen Ursprungs sind, haben sich bis heute viele Gemeinsamkeiten erhalten. Aber der unterschiedliche Glaube dieser beiden Volksgruppen hat ihre Lebenseinstellung, ihr Naturell, ja selbst ihr Seelenleben so stark geprägt, daß Wirkung und Bedeutung ihrer Künste recht verschieden voneinander sind.

Im Gegensatz zum lebensbejahenden und sinnenfrohen Naturell des Tulamiden ist der Novadi ernst und streng. Sein Glaube und das harte Leben als Wüstennomade lassen wenig Raum für Scherz, Leichtigkeit und Frohsinn. Löst er sich aber aus dem Alltag, sei es beim Feiern, im Rausch oder bei Gebet und Meditation, so kann sich sein Empfinden von tiefer Hingabe oder verzehrender Leidenschaft bis zu Raserei und Ekstase steigern. Und diese seelische Veranlagung findet ihren Niederschlag auch in den künstlerischen Hervorbringungen des Wüstenvolkes.

Balladen und Heldenepen sind allen Völkern im Land der Ersten Sonne fremd. Bei den Liedern der Novadis nehmen geistliche Gesänge einen breiten Raum ein, aber auch weltlichen Liedern lauscht man gern und mit Hingabe (Wiegen- und Kinderlieder wollen wir hier vernachlässigen). Sie handeln zumeist von allgemeinen Themen: dem Lauf des Lebens, des Jahres oder Tages, der Beschreibung eines Pferdes, einer Landschaft oder Blume, und vor allem von der Liebe.

Gerade bei dem letzten Thema entfaltet sich die Lust der Novadis an wortreichen Beschreibungen und an blumiger Sprache voller Bilder und Vergleiche in besonderem Maße:

Da werden der Nabel der Geliebten als Kelch voller Süße beschrieben und ihre Brüste als leuchtende Kuppeln, ihre Augen gleichen Brunnen, die nach Regen dürsten in der Zeit

der Dürre, ihre Lippen werden mit blutbetauten Säbeln verglichen und ihre Zähne mit Perlen auf der Schnur oder Zicklein auf der Weide.

Während nun aber bei den Tulamiden die Liebeslieder immer von heiterer Sinnlichkeit durchdrungen sind und zumeist mit einer Lobpreisung Rahjas und ihrer Gaben enden, so versetzen die novadischen Liebesgesänge die Zuhörer oft in einen Gemütszustand, bei dem

Leidenschaft und Sehnsucht, Trauer und Gier aufs Seltsamste vermischt sind.

Dies rührt aber gewiß nicht nur von den Worten her, sondern hängt ganz entschieden mit der Art des Vortrages zusammen. Bei den Novadis steht dem Sänger häufig nur ein DablaTrommler zur Seite, der den Vortrag rhythmisch unterlegt und akzentuiert. Und wie seltsam ist doch der Gesang! Dem Fremden mag er näselnd und monoton erscheinen, kunstlos womöglich, da er nicht viele Töne umspannt, die hohen und die tiefen meidet und die wenigen in der Mitte aufs Sonderbarste zum Schluchzen und Vibrieren bringt. Aber je länger er zuhört, desto weniger wird er sich dem Bann des Gesanges entziehen können, und falls er schon einmal eine Kabasfiöte gehört hat, so wird er vielleicht finden, daß die Stimme des Sängers dem Klang dieser Flöte gleicht und eine hypnotische Kraft hat, die ihn Stimmung und Gefühle des Liedes begreifen läßt, auch wenn er die Worte nicht versteht.

So nimmt es denn nicht Wunder, daß gute und hochgeschätzte Sänger bei den Novadis nicht sehr häufig sind, denn diese Art des Singens kann nicht jeder lernen, und auch wer die Gabe dazu hat, muß lange Jahre üben, um seine Stimme zu vervollkommen.

Das folgende Lied gehört eigentlich zu der Gruppe der geistlichen Gesänge, wird aber, da kein Gebet im strengen Sinne, selten in einem Bethaus vorgetragen; in den Zelten der Frommen ist es jedoch an manchem Rastullahellah zu hören.

Das Lied der Dünen

Sehet das Band der Dünen im Schimmer der sinkenden Sonne, rötlich beschienen die eine, und bläulich die andere Seite. Labsal sind sie dem Auge, Trost dem Herzen und Wonne, wie sie wie leuchtende Wellen sich hinzieh'n in endloser Weite.

Aber der nächtliche Sturm verändert die lieblichen Hügel:

Fahlgraue Ketten erheben sich dräuend im Frühlicht; und der Pilger nach Keft ergreift verzweifelt den Zügel, wenn der Huf seines Pferdes hilflos in treibenden Sand bricht.

Sehet den Wüsten galan in der Pracht seiner goldbunten Federn, wie er sich putzt und stolziert als ein schöner und brünstiger Freier, wie er die Blutotter jagt im schützenden Schatten der Zedern, wie er ein Nest scharrt im Sande jür die gesprengelten Eier. Aber die grausame Glut der Sonne versengt das Gelege, und von den wolligen Küken wird keines das Tageslicht schauen. Sinnlos des Vogels Bemühen, all seine Hege und Pflege, doch er wird Jahr über Jahr wieder die Nestmulde bauen.

Die nächste Strophe handelt von einem edlen Pferde, dem Stolz des Novadi: mutig, klug und folgsam - so wird es beschrieben; aber der Vers endet so traurig, daß er nur selten gesungen wird.

Die vierte Strophe preist ein schönes Mädchen, die Blume der Oase; aber nur einen Wimpenschlag später sehen wir sie, wie sie als zahnlose Bettlerin in der Fischerstadt von Unau die dürre Hand ausstreckt nach einem Almosen.

Die letzte Strophe besingt Dünen, Pferde, Mädchen, preist die Schönheit, die ach so vergänglich ist, wie Sand in Rastullahs Hand, und endet mit einer Lobpreisung des

Schöpfergottes, der alles so weise ersonnen und sinnreich beschlossen hat.

War bisher immer von novadischen Sängern die Rede, so heißt dies nicht, daß es keine Sängerinnen gibt in der Khom. Aber die Wüstenkrieger scheinen der männlichen Stimme den Vorzug zu geben, auch sind Frauen starken Beschränkungen unterworfen, was die Wahl der Themen ihrer Lieder betrifft, so daß die Zahl der berühmten Sängerinnen geringer ist als die Tage zweier Gottesnamen.

Außer den üblichen tulamidischen Instrumenten kennen die Novadis noch die Nasenfiöte, die es dem Spieler erlaubt, mit der Kehle einen zusätzlichen Ton zu erzeugen - ein höchst seltsamer Effekt. Dient bei den Tulamiden die Instrumentalmusik als Begleitung von Gesang, zur Verstärkung des Rauschkrautgenusses oder als Tanzmusik, so kennen die Novadis sie fast nur in der letzteren Form.

Tanz

Der Tanz spielt im Leben der Novadis eine wichtige Rolle, Schautänze zur Ergötzung des Publikums genauso wie die wilden Volks- und seltsamen Trancetänze der Männer und Frauen. Bei den Tänzen sind die Geschlechter stets getrennt; Paartänze oder gemischte Gruppen sind beiden Völkern fremd. Reigentänze, bei denen die unverheirateten Mädchen die jungen Männer mit ihren Reizen necken, und jene, im Gegenzug, mit ihrer Kraft und Geschicklichkeit prunken, kann man auf fast jedem novadischen Fest beobachten.

Von den Trancetänzen seien der Shefteli als Männertanz und der Mouzmazar als Frauentanz erwähnt. Diese rituellen Tänze werden meist nur von Dabla und Nasenfiöte begleitet und können sich über Stunden hinziehen, wobei sich das Tempo immer mehr steigert, die stampfenden Schritte immer schneller werden, bis die Tänzer einen Zustand der Entrücktheit erreicht haben. Die Frauen erlangen die Trance, indem sie sich am Ende des Mouzmazar bis zu einer Stunde lang schneller und immer schneller um sich selber drehen und dabei den Kopf im Kreise pendeln lassen. Diesen Tänzen werden reinigende und erneuernde Kräfte zugeschrieben, sie sollen Krankheiten der Seele vertreiben und den Tänzer seiner Gottheit näherbringen.

Lauschen die Novadis auch meist lieber einem Sänger als einer Sängerin, so scheinen sie, was tänzerische Darbietungen betrifft, dem weiblichen Geschlecht den Vorzug zu geben, und das haben sie mit den Tulamiden gemeinsam. Uns sind nur zwei Männertänze bekannt: der Bel-Dechi, was „Schwirrende Dolche“ bedeutet, bei dem die Tänzer während der komplizierten Schritte, Sprünge und Drehungen, Wurfdolche zwischen die Füße ihrer Gefährten in den Boden schnellen lassen und der Khunchalla, zuweilen auch Tanz der Assinati genannt, ist ein ebenso wild-akrobatischer, kriegerischer Tanz; er wird mit dem Khunchomer oder Säbel getanzt, einzeln, zu zweit oder in der Gruppe, und imitiert auf tänzerische Weise einen Kampf - ein gefährliches Vergnügen, denn die Waffen sind scharf, und bei den zahlreichen rituellen Figuren, wie dem wirbelnden Sonnenrad, kann es durchaus zu Verletzungen kommen.



Der Frauentänze aber gibt es so viele, daß wir sie unmöglich alle benennen und beschreiben können; da gibt es Tänze mit Schlangen, mit Fingerschellen, verzierten Stäben, bunten Bändern und zarten Schleiern, auch werden bisweilen Gegenstände auf dem Kopfe balanciert, z.B. Amphoren, Säbel und Leuchter. Charakteristisch für den Tanz der Frauen sind die weichen, anmutigen Bewegungen der Arme, das Wiegen und Kreisen der Hüften, die kleinen, trippelnden Schritte, die lebendige Mimik, die Schmerz und Sehnsucht, Zaudern, Sieg und Unterwerfung gleichermaßen auszudrücken vermag. Auch verstehen es die Tänzerinnen, auf erregende Weise das Fleisch ihres Bauches und ihrer Hüften zum Schwingen und Vibrieren zu bringen. Bei manchen Tänzen winden sie sich gleich Schlangen am Boden, biegen ihren Körper zu ungeahnten Posen, fremd und sinnlich, aber niemals ohne Grazie, und es gibt Tänze mit der Waffe, die dem Schattenkampf der Krieger gleichen, und viel Kraft, Geschick und Mut von der Tänzerin verlangen. Schön herausgeputzt sind sie, die tulamidischen und novadischen Tänzerinnen, über und über mit klirrendem Schmuck behängt, aber die kostbaren, zarten Stoffe ihrer Gewänder verhüllen nur wenig von den biegsamen Körpern.

Eine gute Tanzdarbietung ruft bei Tulamiden und Novadis oft solche Begeisterung hervor, daß sie der Tänzerin stampfend und johlend Beifall spenden und ihr mit einem wahren Hagel von Münzen, edlen Steinen oder Schmuck danken. Auch scheint es, daß manchen Tänzen eine Magie innewohnt, die das Publikum verzaubern kann bis zur völligen Selbstvergessenheit.

Vom Kalifen Haschabnah wird berichtet, daß oft düstere Stimmungen seinen Geist umwölkten; auch wurde er von Schmerzen an Kopf und Gliedern heimgesucht, die keine

Medizin vertreiben und kein Heuer lindern konnte. Die Kunde von den Leiden des Kalifen erreichte die Tänzerin Rifthah Saha al Assiaban, die größte ihrer Zeit, und sie bat, vor dem Kalifen tanzen zu dürfen. Mit nur einem Tanz heilte sie ihn von seiner rätselhaften Krankheit, und er belohnte sie reich mit Gold und Adamanten.

Tatsächlich gibt es im Land der Ersten Sonne Tänze rinnen, die über arkane Kräfte verfügen; zwar können sie nicht zaubern wie Magierinnen oder Hexen, denn ihre magische Begabung ist völlig anderer Natur, aber sie sind doch machtvolle und hochangesehene Frauen. Nur diese wenigen, von Rastullah (oder Rahja oder Hesinde) Ausgezeichneten, sind in der Lage, magische Tänze aufzuführen. Sieben dieser Tänze sind den Tulamiden bekannt, aber einige novadische Tänzerinnen beherrschen deren neun.

Natürlich können auch solche Tänzerinnen, die keine arkane Gabe besitzen, das Publikum mit ihrer Kunst verzaubern, es fesseln, zu Tränen rühren oder in sinnliche Leidenschaft versetzen. Die magischen Tänze aber können sie niemals erlernen.

Die Kunstfertigkeit einer novadischen Tänzerin wird in neun Stufen eingeteilt, von denen die erste als leichte, und die neunte und höchste als gnadenreiche Kunst bezeichnet wird. Nur die erste Stufe der Tanzkunst kann ein Mädchen in den Zelten der Frauen lernen - die Namen der Tänze und Stile, wie den zögernden, den herrischen oder den verlangenden, die Bewegungen des Körpers, die Schrittfolgen und Tanzfiguren. Erweist sie sich als gelehrt, und äußert sie den Wunsch, Tänzerin zu werden, so wird diese Entscheidung in der Regel von der Familie respektiert, und man wird sie bei einer der berühmten Frauen in die Lehre schicken; Tänzerinnen sind bei den Novadis hochgeachtet; man glaubt, daß sie unter dem besonderen Schutz von Rastullahs Gemahlin Dschella stehen. Unter den Frauen können nur sie und die Achmad'sunni ein wirklich freies und unabhängiges Leben führen und mit den Jahren viel Ruhm und große Reichtümer anhäufen.

Übrigens scheint es, daß die Novadis einer reifen Tänzerin den Vorzug geben vor einer jungen - die berühmteste derzeitige Tänzerin, Nereida el Khallili, zählt dreiundvierzig Lenze. Dies liegt nicht nur daran, daß der weibliche Körper mit den Jahren oft üppiger wird und dem novadischen Schönheitsideal besser entspricht - erst die Erfahrung des Lebens, die Kenntnis seiner Leidenschaften und Sehnsüchte, Freuden und Leiden, verleiht in den Augen der Novadis dem Tanz die Kraft und Wahrhaftigkeit des Ausdrucks.

Essen und Trinken

Die ursprüngliche novadische Küche ist ein Produkt der harten Umweltbedingungen: Sie ist einfach, nahrhaft und ohne jede Kunstfertigkeit - jedenfalls in den Augen der städtischen Tulamiden und Mittelreicher. Vor allem die Hirse gilt außerhalb der Khom als mindere Speise.

Dabei läßt sich allerdings feststellen, daß die Novadis mit den wenigen vorhandenen Zutaten Gerichte herstellen, die eines gewissen Reizes nicht entbehren: Es ist erstaunlich, wie sehr sich Wasser, Hirse und Milch - und manchmal Fleisch - variieren lassen. In der Regel wird die Hirse auf dem Kamelmistfeuer zu einem dicken Milchbrei gekocht, der sich auch trocknen und später kalt essen oder, zu schuhsohlenförmigen Fladen geformt, mit

etwas Schmalz braten läßt. Geschmackliche Variationen werden durch getrocknete Datteln Feigen und einige wenige Würzkräuter erzeugt. Unter den Gewürzen sei besonders erwähnt das *Feuerkraut*, dessen Schärfe, die dem Fremden das Wasser in die Augen treibt, zugleich eine konservierende Wirkung hat.

Datteln zählen zur wichtigsten Nahrung der Novadis - sie essen sie frisch oder trocknen sie und verwenden sie während der Wanderungen als nahrhafte Speise für sich und auch ihre Pferde und Kamele. Die verschiedenen Dialekte kennen bis zu elf Namen für verschiedene Süße, Reifegrade und Verwendungszwecke der nährhaften Früchte.

Die Milch der Schafe, Ziegen und Kamele kann in der Wüste kaum länger als einen Tag aufbewahrt werden - deshalb kennen die Novadis die Sitte, die überschüssige Milch mit Lab zu versetzen und zu säuern und so dickflüssigen Quark und Yoghurt zu erhalten, der in vielen Speisen Verwendung findet und auch gern einfach mit viel Zucker gegessen wird.

Die novadische Vorstellung von einem Festmahl läßt sich in wenigen Worten skizzieren: „Fett, salzig und süß“ muß das sein, was einem Hairan als edel erscheinen soll. So türmen sich denn bei einem der seltenen Festessen gebratene Ziegen, Schafe und Hühner auf gekochter Hirse und Reis, übergossen mit süßen, würzigen und vor allem scharfen Soßen. Das starke Salzen ist vor allem in Unau verbreitet.

Dazu trinkt man dann teuren Raschtulswaller oder einheimischen Dattelwein in großen Mengen, so daß am nächsten Morgen die Köpfe dick und die Zungen pelzig sind - ein Novadi hat nun einmal selten Gelegenheit zu einem Rausch. Dafür wissen sie das Wasser sehr zu schätzen. Wohl kein Nichtuovadi wird die Gefühle verstehen können, die aus den Versen des novadischen Dichters Abu ibn Surkan sprechen:

*„Langsam trinke ich das Wasser -
sanft spiegelt es die Höhe des Himmels.
Doch sein Geschmack ist gleich dem der tiefsten Erde,
kraftvoll und weich in einem.
Süßer als Dattelsaft
berauschender als Wein erregender als die Liebe
- die Gabe des Herrn
nach neun Tagen der Dürre und Sonne.“*

Wenn Novadis allerdings einmal einer Karawane begegnen, Kalifen (oder rauben) sie Tee und vor allem arabischen Zucker, mit dem sie den starken Teesud so sehr süßen, daß es für einen Mittelländer ein Graus ist. Ein anderes verbreitetes Getränk ist das *Khalaff*: Man bereitet es, indem die Milch der Ziegen oder Kamelstuten langsam über einem Feuer oder durch die Wüstensonne getrocknet wird. Die sich bildenden Brocken bewahrt man auf und wirft sie am Morgen in einen Wasserschlauch, um nach einem Tag des Reitens einen nährhaften und süßlichen Seim zu haben.

Interessant sind auch die Eßmanieren der Novadis: Einerseits essen sie selbstverständlich mit der bloßen Hand, der Gastgeber stopft dem Gast gar die besten Brocken in den Mund. Andererseits darf der gläubige Novadi mir Geschirr verwenden, das nicht von Ungläubigen berührt wurde. Selbst feinste Töpferwaren dürfen daher nur aus Mherwed oder Unau stammen und werden versiegelt an ihren Bestimmungsort geschafft.

Rauschmittel und Gifte

An Rauschkräutern kennen die Novadi nur einen Bruchteil der Fülle, die von den Tulamiden verwendet wird. In der Praxis hat nur Cheriacha größere Bedeutung wegen seiner kultischen Verwendung. Das getrocknete Fleisch eines Wüstenkaktus raucht man, allein oder vermischt mit Tabak, in eine? Wasserpfeife, um Visionen zu suchen. Die Kraft des Krautes führt den Raucher bis in die Nähe Rastullahs und sorgt so für göttliche Offenbarungen. Von alleü bedeutenden Anführern der Novadis weiß man, daß sie Cheriacha rauchten - der jetzige Kalif ist da keine Ausnahme.

Interessant ist, daß die Stacheln des Cheria-Kaktus ein relativ gefährliches Gift enthalten: Eine Stichverletzung reicht oft, um das Opfer in einen Rausch zu schicken, von dem es

- zumal in der Wüste - keinen Rückweg findet.

Andererseits benutzt auch die Bruderschaft der Salzgänger getrocknete Cheriastacheln bei der Anbringung der rituellen Schmucknarben auf Stirn und Wangen... Viele schreiben diesem Brauch die geradezu elfische Fähigkeit der Salzgänger zu, sichere Wege über den trügerischen und launischen Cichanebi-Salzsee zu finden.

Der Menchal-Kaktus dagegen wird vor allem geschätzt, weil sein Saft gegen Gifte fast jeder Art wirkt; der tulamidische Aberglaube sagt deswegen Novadis wie Ferkinas nach, gegen Gifte immun zu sein.

Schattenkampf

Vom novadischen Schattenkampf haben schon viele Krieger außerhalb der Khom gehört, aber selbst an den bedeutenden Akademien wird viel Falsches und Verzerrendes über diese eigentümliche Kampfübung berichtet. Und so wollen wir ihn hier etwas ausführlicher behandeln, damit sich der Leser selbst ein Urteil bilden möge.

Zunächst einmal: Der Schattenkampf ist nicht, wie oft behauptet wird, „so alt wie der Rastullahglaube“, und er wird auch nicht - wie es ebenfalls heißt - „in einigen der 99 Gesetze genau beschrieben“. Richtig ist vielmehr, daß er erst seit der Üenkschnft des berühmten novadischen Ring- und Säbelkämpfers Sarhidi el Sardanap aus dem Jahre 156v. H. in der heutigen Form durchgeführt wird. (Jedoch beruht er natürlich auf uralten Traditionen, wie man sie etwa bei den Hadjiinim beobachten kann.) Und auf diese Denkschrift mit dem Titel *„Wie der Gottgefällige Geist und Körper stärkt durch Gebet und Kampf, Rastullah zum Wohlgefallen und sich selbst zum Frommen, gemäß der Forderung des 77. Gesetzes, wo es heißt: der Gottgefällige stärkt Geist und Körper durch Gebet und Kampf“* wollen wir uns berufen.

Wie aus dem Titel der Denkschrift deutlich wird und wie Sarhidi auch über etliche Seiten erläutert, geht es beim Schattenkampf nicht nur um die Stählung des Körpers; er ist durchaus auch eine religiöse Übung, und vom gottesfürchtigen Krieger wird erwartet, daß er ihn so oft wie möglich ausführe, „mindestens aber einmal während eines Gottesnamens, außer er befindet sich im Kriege, um das Reich der Rechtgläubigen zu vergrößern. In diesem Falle bereite er sich auf den Krieg vor, indem er

an allen Tagen eines Gottes-namens, außer am achten, den Schattenkampf übe."

Den Schattenkampf zu beschreiben, ist nicht einfach, denn es gibt auf der ganzen Welt nichts Vergleichbares. Und überdies wird er meist im Verborgenen ausgeführt. Dabei ist er doch ein genauso fester Bestandteil der kriegerischen Ausbildung, wie die religiöse und moralische Unterweisung oder die Vermittlung der 27 erlaubten Griffe beim Ringkampf. Der Schattenkampf wird immer mit der Waffe - dem Säbel, Khunchomer oder Doppelkhunchomer - durchgeführt, und er ähnelt über Strecken dem Gefecht mit einem unsichtbaren, verbissen kämpfenden Gegner: Wilde Attacken mit wuchtigen Hieben gegen Kopf, Brust oder Beine des Unsichtbaren, schnelle Drehungen, um dessen Schlägen auszuweichen, Sprünge und Paraden wechseln einander ab. Wundern muß man sich, daß die heftigen Hiebe, die doch nur Luft durchschneiden, dem Schattenkämpfer niemals das Gleichgewicht rauben; auch wird man nicht beobachten, daß seine Klinge jemals den Boden berührt, selbst wenn er den imaginären Gegner vom Scheitel bis zur Sohle zu spalten scheint. Und der entrückte Ausdruck seines Gesichtes mit den halb-geschlossenen Augen hat so gar nichts gemein mit der grimmig-wilden Miene eines novadischen Kriegers beim echten Kampf. Aber die Bewegungen des Schattenkämpfers sind nicht nur schnell: Schien er gerade noch mit wirbelndem Schwung eine ganze Schar von Gegnern zu enthaupten, so wirkt es, nur einen Wimpenschlag später, als habe er Macht über die Zeit und könne ihren Fluß verlangsamen. So seltsam gedehnt sind seine Bewegungen, daß sie kaum noch an einen Kampf gemahnen - eher gleichen sie einem unendlich langsamen Tanz oder, wenn man so will, dem behaglichen Räkeln und Strecken einer Raubkatze - und wiederum muß man sich wundern, daß der Krieger dabei nicht das Gleichgewicht verliert. Nun, solches wird man beobachten können, wenn man einen novadischen Krieger beim Schattenkampf beobachtet, Freiwillig wird kein frommer Novadi diese Übung einem Ungläubigen vorführen; er würde damit gleich gegen zwei der achtzehn diamantenen Regeln verstoßen, die Sarhidi für den Schauenkampf aufgestellt hat.

Regel 1: Der Krieger ziehe sich zurück von allen Menschen und suche einen Platz auf, wo er einsam ist und nicht gesehen werden kann, wenn er den Schattenkampf übt.

Regel 12: Der Krieger betreibe den Schattenkampf niemals zur Ergötzung anderer, oder um mit seiner Geschicklichkeit zu prunken. Dies ist eine Sünde. Wir wollen noch einige weitere, wichtige Regeln aus Sarhidis Denkschrift zitieren, weil wir glauben, daß in ihnen der eigentümlich religiöse Charakter dieser Kampfübung gut zum Ausdruck kommt.

Regel 7: Der Krieger entledige sich, bis auf den Schurz, aller Gewänder, die den Körper beengen, wenn er den Schattenkampf übt.

Regel 9: Der Krieger befreie sein Herz von Zorn und Grimm, wenn er sich anschickt, den Schattenkampf zu üben, und sein Geist soll frei sein von schweifenden Gedanken.

Regel 2: Der Krieger verlasse sein Zelt und übe den Schattenkampf im Freien, und zwar vor Aufgang der Sonne oder nachdem sie untergegangen ist.

Regel 3: Der Krieger wende den Kopf zur Seite und gehe seiner Wege, wenn er einen anderen sieht, der den Schattenkampf übt.

Regel 8: Der Krieger reinige seinen Körper mit Wasser, bevor er sich anschickt den Schattenkampf zu üben; dann übe er so lange, bis das Wasser getrocknet und er wieder in Schweiß geraten ist. Danach reinige er seinen Körper abermals.

Natürlich werden nicht alle achtzehn Regeln immer und überall ganz streng befolgt: Der bekannte Männertanz Khunchalla zum Beispiel ist im Grunde nichts anderes als ein Schattenkampf mit Musikbegleitung; und ein Novadi in Mherwed oder Rashdul wird nicht immer ein einsames Plätzchen außerhalb der Stadt aufsuchen, sondern daheim im stillen Kämmerlein seine Übungen machen, denn schließlich ist in der zweiten Regel von Zelten und nicht von Häusern die Rede. Und was das Reinigen des Körpers betrifft, so begnügt man sich in den langen Zeiten der Dürre mit einer symbolischen Reinigung. Aber im großen und ganzen nehmen die novadischen Krieger Sarhidis Regeln ernst, denn wer dies tut, „den belohnt Rastullah mit einem klaren Geist und einem geschmeidigen Körper“;

Besondere Stämme der Novadis

Die kulturelle Vielfalt der Novadis ist kaum in einem Kapitel abzuhandeln - dazu kommen noch die zahlreichen Unterschiede zwischen den zahllosen Stämmen der Khom. Im folgenden sollen einige der bekannteren Einzelstämme kurz beschrieben werden.

Der Stammesverband der Beni Kliarram lebt in der Bergoase El'Karram am Rand des Khoramgebirges, wo die Menschen besonders unter den kalten nächtlichen Nordwinden leiden.

Aus diesem Grunde haben sie auch eine vielgerühmte Schafzucht entwickelt und stellen schweren und dicken Filz her, den sie weithin verkaufen und der in Fasar und Punin als „Wüstenloden“ bekannt ist und ob seiner Wasserdichtheit gern gekauft wird.

Unter den Novadis der Khom sind sie die seßhaftesten und ruhigsten, was wohl durch ihren beträchtlichen Reichtum aus dem Karawanenhandel verursacht wurde. Die wilderen und ärmeren Stämme betrachten sie mit leisem Spott, da sie ihren Scheichen und ihrem Sultan große Macht einräumen und nur selten einmal Fehde unter den Sippen herrscht.

Den Stamm der Beni Schebt kennt man vor allem aufgrund des skurrilen Heiratsbrauches, den sie in ihrer Oase Schebah pflegen. Bei der großen Chorbash in der Regenzeit kommt es bei ihnen zu einer regekechten Frauenversteigerung: Der eigens gewählte Versteigerer beginnt mit dem schönsten der bis zu zwanzig Mädchen und versucht, möglichst hohe Brautpreise in Form von Schafen, Kamelen, Pferden und Teppichen zu erzielen. Beim nächsten Mädchen sind es dann schon weniger, dann noch weniger und so weiter. Der nun erreichte Gewinn wird benutzt, die Mitgift der weniger ansehnlichen Mädchen aufzustocken, auf daß auch sie noch einen Gatten bekommen.

So sind auch gerade die weniger ansehnlichen Frauen der Beni Schebt von auffallender Selbstständigkeit, da sie eigenen Besitz haben, über den sie auch frei verfügen können.

Die Beni Habled sind wegen ihrer militaristischen Lebensweise bei den übrigen Stämmen der Khom bekannt und gefürchtet, denn sie sehen sich als die eigentlichen Herren der Wüste und erkennen keine fremden Besitztümer an. Die erfolgreiche Teilnahme an einem Raubzug ist die Voraussetzung zur Durchführung des Mannbarkeitsrituals, bei dem der Hairan dem Jungen Schnitte im Gesicht zufügt. Die dabei entstehenden Narben gelten als Zierde, der Besitz des Mannes gründet sich auf all jene Kamele seines Vaters, deren Namen er während dieser Zeremonie trotz des Schmerzes noch verständlich ausrufen konnte. Dem Vernehmen nach kennen manche Sippen der Habled gar die Sitte, sich für jeden erschlagenen Mann eine Brandnarbe zuzufügen, so daß die Tapfersten auch die Häßlichsten sind. Die Beni Habled besitzen keine Oase, sondern nur einige Wasserlöcher in der innersten Khom - sie sind keinem Stammesverband zugehörig und keinem Sultan untertan. Selbst die Treueschwüre gegenüber dem Kalifen und Rastullah scheinen eher Lippenbekenntnisse zu sein, denn ihr blutiger Kult eines grausamen Herrschergottes und Völkerschlächters hat selbst mit den extremen Ansichten der Mawdlis in Keft wenig gemein. Manche weiter entfernt lebenden Stämme glauben übrigens nicht an die wirkliche Existenz der Beni Habled, und für die städtischen Novadis und Tulamiden stehen sie erst recht in einer Reihe mit Fabelwesen und Dämonen.

Ähnliches gilt für die stets verschleierte Beni Geraut Schie der nordwestlichen Khom, von denen manche Nachbarstämme behaupten, daß sie gar keine Menschen, sondern böse Dämonen seien. Tatsächlich hat man noch nie einen von ihnen lebend gefangen oder auch nur seinen Leichnam in die Hände bekommen, so daß sogar ihr Name nur jener ist, den ihnen ihre Nachbarn gegeben haben; er bedeutet in etwa „Söhne derer ohne Gesicht“.

Den Beal Terkul gehört die Oase Terekh in der zentralen Khom - nicht zu verwechseln mit der gleichnamigen Oase an der Nordseite der Wüste (das Wort bedeutet einfach „fruchtbarer Boden“). Sie gehören bis heute zu den typischen Vertretern der Khombewohner. Sie unterwarfen sich Rastullah schon sehr früh, betrieben aber noch jahrzehntelang intensive Blutfehden gegen die Beni Novad, um ihrer Ehre Genüge zu tun. Lange verhinderten ihre Überfälle fast jeden organisierten Handel durch die Khom. Als die Handelsroute zwischen Keft und dem ebenfalls unabhängigen Lieblichen Feld immer bedeutender wurde, gelang es einer jungen Vertreterin des Handelshauses Tiorakis in Kuslik, einige Hairans so zu beeindrucken, daß das Haus seither freie Passage hatte. Nach und nach entdeckten die Beni Terkui die Vorzüge ihrer Lage an der wichtigsten West-Ost-Straße zwischen Punin und Brabak, und so konnten auch andere Händler die Strecke nutzen. Die Verbindungen zum Lieblichen Feld sind indes noch besser geworden. Eine Heilerin aus den Zelten der Beni Terkui, Zulhamin Mairechi, ist sogar zur Leibärztin von Königin Amene aufgestiegen.

Ein weiterer sehr kriegerischer Stamm sind die Beni Khibera, die - wie die Beni Tarasch und die Uled Djebasch - zur Gruppe der Beni Shadif gezählt werden. Deshalb waren sie auch stets treue Anhänger des jeweils herrschenden Kalifen oder Sultans von Unau und stellten

schon früh Soldaten für seine Leibwache. Die Khibera stehen in dem Ruf, absolut loyal und gehorsam zu sein und ihre Waffen - Lanze und Doppelklingenschwert - mit todlicher Perfektion zu beherrschen. Ihr Dienstfever und die von anderen Stämmen belächelte Untertänigkeit führten dazu, daß sie heute auch als Stadtwachen und Büttel in Mherwed und Unau eingesetzt werden - auch die gefürchteten „Gelbherzen“ des Sultans von Unau stammten größtenteils aus dem Stamm der Beni Khibera. So ist es kein Wunder, daß ‚Khibera‘ im Kalifat zum allgemeinen Ausdruck für Büttel und Wächter geworden ist und auch viele so bezeichnet werden, die gar nicht dem Wüstenstamm angehören.

Die Beni Avad sind Zeltnomaden in der Steppe Südgoriens. Sie drangen als einer der ersten Stämme nach Rastullahs Offenbarungen aus der Khom hervor und zogen mehrmals plündernd durch den Balash. Unter Kalif Malkillah II. führten sie einen längeren Religionskrieg gegen die Bewohner der Nachbaroasen. Dann erwählten sie sich das heutige Stammesgebiet, in dem sie ihrer alten Lebensweise nachgehen konnten. Die Beni Avad gehören zu den eifrigsten Flußpiraten des unteren Mhanadi und kassieren auch von allen Karawanen, die auf der einzigen Straße nach Goriens Hauptstadt Al'Ahabad ziehen, Wegzoll. Trotzdem sind sie durch die bloße Nähe der tulamidischen heu Zivilisation nach und nach ruhiger und friedfertiger geworden, und viele vom Stamm der Beni Avad sind heute Händler, Söldner und andere zivilisierte „Halsabschneider“.

Übrigens: Reinrassige Vertreter der Beni Novad gibt es heute kaum noch. Schon während der Unterwerfung der anderen Stämme und der Befreiung der Khom wurden ihre Männer stark dezimiert. In den folgenden Jahren, als sie zur herrschenden Schicht aufgestiegen waren, holten sich die Beni Novad Frauen aus den Zelten aller Stämme, und so floß in den Adern ihrer Söhne immer weniger vom Blut der Vorfäter. Heute können fast alle Novadis behaupten, dem „Ersten aller Stämme“ anzugehören.

Der Staat des Kalifen

Dem neuen Kalifen Malkillah III. Mustafa ist es gelungen, durch einschneidende Reformen eine Verwaltungsmstruktur für sein Reich zu schaffen, bei der einige alte Fehler vermieden werden: Einen fast allmächtigen Beamten - den Großwesir - gibt es nicht mehr. Zum ersten Mal herrscht eine Aufteilung nach Fachbereichen, wie sie im Neuen Reich bereits seit einiger Zeit gang und gäbe ist.

Die Verwaltung des Kalifats - das „Große Zelt“

Die allgemein übliche Bezeichnung für den Palast in Mherwed ist „das Große Zelt“ - ein Name, der auch oft für den Kalifen und seine obersten Beamten verwendet wird. So gibt es, abgeleitet von den Tragpfosten eines Zeltes, auch die häufig zu hörende Bezeichnung „die vier Säulen des Staates“ für die vier höchsten Minister, deren Zuständigkeiten im folgenden näher erläutert werden: In der Hierarchie an erster Stelle steht der Hohe Mawdli, der oberste Glaubensgelehrte bei Hofe. Seine Aufgabe ist sowohl die Anfertigung von Gutachten in Glaubensfragen wie auch die Rechtssprechung. Gleichfalls dem Hohen Mawdli unterstehen die übrigen Mawdlis bei Hofe sowie die Mherweder Rechts- und Hochschule. Derzeitiger Hoher Mawdli ist Shanatir ibn Amullah, der vor allem für eine recht liberale Auslegung der Schriften bekannt ist, die sich um einvernehmliche Haltung gegenüber den zwölfgöttergläubigen Untertanen des Kalifen bemüht. Als die „zweite Säule“ des Kalifates wird der Khedive betrachtet - sein Titel bedeutet eigentlich „Unterkönig“, und so ist er auch zuständig für die alltägliche Verwaltung des Reiches und den Kontakt mit den verschiedenen kleinen Adligen und Amtsinhabern draußen im Lande und den Gesandten und Botschaftern im Ausland. Dem Khediven unterstehen die Emire und Sultane des Kalifats, die ‚Stube für Briefwechsel‘, das Archiv des Reiches, er ist zuständig für alle Dinge, die die Grenzen der Emirate überschreiten - etwa die Förderung der Künste und Wissenschaften - und fungiert auch als Berater des Kalifen in Fragen der allgemeinen Politik. Von sehr großer Bedeutung ist die kalifische Schatzkammer - sie untersteht dem Almosar, der ursprünglich nur für die Verteilung der mildtätigen Gaben zuständig war. Seit der Abschaffung des allmächtigen Großwesiramtes ist er auch in anderen Fragen der Finanzen die oberste Instanz: Er gebietet über die Münzpräger ebenso wie über die Steuereinnahmer, über die Zöllner wie über die Händler, die im Auftrage des Kalifen arbeiten, auch ist er verantwortlich für die Führung der Steuerlisten. Vor allem aber ist er ein Handelsmann, denn anders als der Kaiser im Mittelreich zieht der Kalif nicht nur Steuern ein, sondern läßt auch mit seinem Geld wie ein normaler Kaufherr Karawanen laufen. So war Kalif Malkillah III. auch gut beraten, mit Nadan ihr Yazdegird einen erfahrenen Rashduler zu seinem Almosar zu machen - und seine tulamidischen Untertanen schätzen ihn darob.

Schließlich wäre noch der Mautaban zu nennen: der „Vollstrecker“ vollzieht beileibe nicht nur Todesurteile - er gebietet auch über die Gesamtheit der Bewaffneten, die in Krieg und Frieden den Willen des Kalifen vertreten, also über alle Reiterkrieger und Fußsoldaten, Hilfstruppen und Büttel. Denn neben der Führung des Heeres im Krieg obliegt dem Mautaban auch die Sicherung der Wege und Straßen im Frieden und die Durchsetzung der Urteile, die von den Mawdliyat gefällt wurden. Besonders der jetzige Mautaban ist von einer Aura der Macht und Bedeutung umgeben - ist er doch derjenige, der entscheidend in den Krieg gegen die Al'Anfaner eingriff und das Verhängnis vom Reich der Ersten Sonne abwendete.

Der Aufbau des Kalifates

Unzweifelhaft steht an der Spitze des Reiches der Kalif, der „Beherrscher der Gottgefälligen“: Malkillah III. Mustafa. Das Wort des Kalifen ist oberstes weltliches Gesetz, gegen seinen Willen zu handeln, ist Hochverrat. Ihm gegenüber sind die höchsten Würdenträger nur Berater und Befehlsempfänger.

Ein Sultan war einst ein selbstständiger Herrscher von beträchtlicher Macht - auch heute noch ist er ein novadischer oder tulamidischer Herrscher, der noch relativ viel Eigenständigkeit besitzt, da sich seine Macht auf die Gefolgschaft eines ganzen Stammesverbandes gründet. Sultanate existieren heutzutage vor allem in Gebieten mit wenig seßhafter Bevöwerung und ohne große Städte; sie kennen daher auch weitere Unterteilung, da ihre Untertanen nicht nach Gebieten, sondern nach Sippen organisiert sind. So gibt es nördlich des Mhanadi die drei Sultanate von Erkin, Gadang und Gorien, in der Khom die sechs Stammessultanate, dazu kommt noch das Sultanat Shadif in der gleichnamigen Steppe. Auch der Herrscher von Unau führt traditionell den Titel Sultan, da zu seiner Stadt auch die weiten Gebiete gehören, die von den nomadischen Beni Shadif bewohnt werden und selbst seine städtischen Untertanen oft zum Salzbrechen auf den See ziehen. Die eher bäuerlichen Gebiete sind dagegen in Einheiten von etwa Grafschaftsgröße eingeteilt: die Emirate. Ein Emir verwaltet sein Gebiet, treibt die Steuern ein, hebt im Kriegs-falle Truppen aus und führt sie in die Schlacht. Er ist dem Kalifen - oder seinem Vertreter, dem Khediven - weit stärker unterstellt als ein Sultan. Schon aus diesem Grund haben alle Kalifen versucht, möglichst viele Sultanate in Emirate umzuwandeln.

Zur Zeit gibt es sieben Emirate: Balash, Mhanadistan, Ongab, Thalusion, El Dhena, Malkillabad und Amhalassih. Eine Sonderstellung nimmt die Stadt Mherwed ein, die direkt dem Kalifen untersteht und vom Khediven verwaltet wird. Eine weitere Unterteilung der Emirate sind die Sandschaks. Ein Sandschak hat etwa Baroniegröße und untersteht einem Bey, der für die konkrete Umsetzung der Befehle des Kalifen vor Ort zuständig ist. Einen wichtigen Unterschied zur feudalen Struktur etwa des Mittelreiches hat diese Regelung: So bekommt ein Emir oder Bey kein Lehen, sondern eine feste Summe aus der Schatzkammer. Diese Variante mag den oft

krisengeschüttelten Baronen des Nordens wie ein Segen erscheinen, muß man doch so keine Angst mehr haben vor geringem Steueraufkommen und schlechten Ernten - doch andererseits sind die Emire und Beys dadurch auch nicht die Herren ihres Landes und eher Beamte als Adlige. Eine direkte Vererbung des Amtes ist eher die Ausnahme: Zuerst muß der Sohn seine Tauglichkeit beweisen, dann erhält er vielleicht auch ein Amt - doch selten das des Vaters.

So ist es kein Wunder, daß viele Verwalter bis zu den höchsten Rängen danach streben, sich rechtzeitig persönliches Vermögen zu erwerben und habgierig oder garbestechlich sind.

Die Armeen des Kalifats

Wie es bei einem Volk von Wüstenbewohnern kaum verwundern wird, lag das völlige Übergewicht in der Armee der Novadis bislang auf der Reiterei. Von einer Armee nach mitteleuropäischem Verständnis konnte man jedoch kaum sprechen: Eine einheitliche Organisation und Befehlsstruktur waren zumeist nicht einmal in Ansätzen vorhanden. Die Emire und Sultane ritten im Kriegsfall einfach an der Spitze ihrer jeweiligen Gefolgsleute ins Gefecht, und der Kalif (oder der jeweilige Oberbefehlshaber) hatte Mühe, den tatendurstigen Kämpfern seinen Schlachtplan nahezubringen. So erwies es sich fast immer als unmöglich, einen Teil der Truppen als Reserve zurückzuhalten. Für die undankbare Aufgabe der Versorgung ließen sich kaum Männer finden - die Krieger ernährten sich von dem, was sie Freund und Feind abnehmen konnten.

Nach den Erfahrungen aus dem almanischen Krieg hat der Kalif jedoch mit einer Heeresreform begonnen: Bislang wurden die Soldaten nur im Kriegsfall zusammengerufen, so daß die einzigen stehenden Heere in der Regel aus den zahlenmäßig schwachen Gardetruppen bestanden, die die Herren von Merv und Unau um sich scharten, doch nun hat man sich in Merv zur Schaffung ständiger Heere entschlossen, die sich dank der Überschüsse aus den fruchtbaren Flußtälern auch hinreichend ernähren lassen. Die Krieger dieser Berufs-heere sind häufig ärmere junge Novadis und Tulamiden, für die buchstäblich keine Frau mehr übrig war und die nun die Armee als ihre Familie gewählt haben.

Organisation

Die Organisation des kalifischen Heeres ist zugleich einfach und exotisch. Vor allem die Bezeichnungen der Einheiten und Ränge klingen zuerst fremdartig: Grundsätzlich wird unterschieden zwischen den Gattungen *Spahija* (Reiterei) und *Askarija* (Fußvolk). Beide sind eingeteilt in Einheiten zu je 50 Kämpfern, die nach der traditionellen Hauptwaffe der Novadis *Lanze* heißen.

Je nach Herkunft und Temperament sind für die Spahis verschiedene Waffengattungen vorgesehen: Leichte Lanzenreiter, die wie die Wüstenkrieger fast ohne Rüstung und ohne Schild kämpfen und ihre beidhändig geführte Lanze noch beim Ansturm für allerlei Finten und Tricks nutzen, Schwere Lanzenreiter, die mit Stoßlanze und plattenverstärktem Ringelpanzer den mittelreichischen Rittern ähneln, die langsamen, aber wirkungsvollen

Armbrustschützen auf ihren Kamelen und schließlich noch Botenreiter, die oft nicht mit mehr als Bogen und Dolch bewaffnet sind.

Ebenfalls zu den berittenen Einheiten werden auch die wenigen Streitwagenfahrer meist tulamischer Herkunft gerechnet. Unter den Askarijn (Fußtruppen) ist eine ausdrückliche Einteilung nach Waffengattungen noch unüblich

- man achtet allenfalls darauf, Nah- und Ferukämpfer in getrennte Einheiten zu stecken. Kommandiert wird eine Lanze - sowohl bei der Infanterie als auch der Kavallerie - von einem *Agha*.

(Es muß aber betont werden, daß diese Einheiten und Ränge nur für die stehenden Heere des Kalifen gelten: Die Aufgebote, die die Wüstenstämme im Krieg oder bei Stammesfehden ausheben, kennen nur in den seltensten Fällen andere 'Offiziere' als eben die heimatischen Hairani, Scheiche und den Sultan.)

Der Oberbefehl über das gesamte Heer liegt beim Mautaban, der natürlich auch an Befehle des Kalifen gebunden ist.

Die Besoldung der Krieger des Kalifen ist recht unterschiedlich: Die einfachen Soldaten erhalten neben der Verpflegung 9 Zechinen pro Gottesnamen, ein Agha dagegen bekommt bereits 27 Zechinen und hat dazu Anspruch auf eine regelmäßige Zuwendung aus der Schatzkammer des Kalifen, wenn er einmal zu alt zum Kämpfen ist.

Diese Regelung gilt allerdings nur für die Zeit des Friedens:

Ist eine Einheit irgendwo im Krieg, wird automatisch kein Sold mehr gezahlt - die Krieger bekommen stattdessen je nach Rang und Leistung bestimmte Anteile an der Kriegs-beute. Auf diese Weise soll erreicht werden, daß alle Kämpfer zu raschen und kühnen Attacken motiviert werden.

Die große Bedeutung, die die Beute für die Entlohnung der Krieger hat, stellt vielleicht auch die größte Schwäche des kalifischen Heeres dar: Denn so ist kaum ein Heerführer zu taktisch sinnvollem Abwarten zu bewegen - seine an rasche Angriffe gewöhnten Soldaten würden schnell die Geduld und die Disziplin verlieren und auf eigene Faust Attacken reiten.

Die Elite des Kalifen

Eine besondere Rolle spielen noch die Murawidun, eine Waffengattung, die bereits von Malkillah II. geschaffen wurde. Murawidun sind Kämpfer, die bereits als Kinder auf Schulen ähnlich den mittelländischen Kriegerakademien kamen - teils als Waisen aufgezogen, teils als Sklavenkinder gekauft und freigelassen. Die Jungen wachsen dann mit ständigen Waffenübungen auf und werden als „Mündel des Kalifen“ zu Stolz und Gehorsam gegenüber dem Herrscher erzogen. Bis zu ihrem achtzehnten Jahr werden sie so gedreht und danach einem der drei neuen Batalyuni zugeteilt, die der Kalif Malkillah III. ausgehoben hat und die durchaus mit den Elitgarderegimentern des Mittelreichs vergleichbar sind - denn ein Murawid ist erfahren mit Roß und Waffen und vor allem absolut loyal gegenüber dem Kalifen, da er keine Bindung an eine Sippe kennt.

Die Ferkinas

„Wie eine gigantische Mauer aus dunklem Marmor, die zwei Welten trennt, erhebt sich im Zentrum Aventuriens der Raschtulswall. Hier stehen einige der mächtigsten Berggipfel des ganzen Kontinentes, bedeckt mit Schnee, der niemals schmilzt. Der größte dieser Berge, bestimmt über acht Meilen hoch, ist der himmelstürmende Djer Tulam. Von ihm aus muß man einen überwältigenden Blick auf die Berge und Täler, Flüsse und Ebenen aller Länder haben ; aber dieser Anblick bleibt wohl den Göttern vorbehalten.

Gen Südwesten, auf die Khomwüste zu, werden die Bergriesen ‚kleiner‘, hier stehen nur noch einige Sechstausender. Dann jedoch schwingt sich die Kette noch einmal zu einem mächtigen Felsstock auf, dessen Fuß weit über hundert Meilen durchmißt - dem Turm des Raschtul.

Die Abhänge des Raschtulswalles mit ihrem Braun, Grün und Grau unterscheiden sich deutlich von den helleren und kleineren Erhebungen des Khoram-Gebirges. Beide werden jedoch von urtümlichen Wäldern bedeckt, die so hoch hinaufreichen, wie ihnen Atem bleibt. Zwischen den uralten Eiben und den mächtigen Zedern scheint es nicht geheuer:

Nebelschwaden ziehen aus den hinteren Bergtälern, die dumpfe, fast greifbare Stille wird zuweilen von Schreien zerrissen, die nicht von Tier noch Mensch zu stammen scheinen. Zuweilen hastet ein erschreckter Hirsch vorbei, oder eine Trappe fliegt laut purrend auf

Es scheint, daß diese Berge und Wälder nicht für Menschen gemacht sind. Dennoch leben hier Wesen, die zumindest menschliche Gestalt haben. Doch du, Reisender, dessen Interesse nun geweckt ist, du wirst bereuen, sie gesehen zu haben.

Urpötzlich sind sie da: Ferkinas! Drahtige Krieger mit dunkler Haut, durch zahllose Narben entstellt, in engen Kleidern aus ungegerbtem Leder, mit bunten Stickereien, die grausige Marterszenen zeigen. ihre Gesichter sind mit blut-roten Tüchern verhüllt, nur glühende Augenpaare starren dich an. Ihre Sprache ist ein dumpfes, tierhaftes Knurren - kaum erahnt man einige tulamidische Worte.

Ehe du dich noch umblickst, bist du von allen Seiten umzingelt. Einer tritt auf dich zu, ein messerschaifes Steinbeil drohend erhoben. Die anderen bleiben stehen, doch er greift ohne Vorwarnung an. Ein Zweikampf! Deine einzige Chance. Aber auch wenn du siegst - du wirst nicht mehr der gleiche sein

(Aus: „Durchs wilde Mhanadistan“, von Kara ben Yngerymm, erschienen in Angbar, 1 Hal)

Kara ben Yngerymm, der unbekannte Abenteurer aus Angbar, dessen tulamidischer Ehrenname einfach „Reisender Sohn des Feuergottes“ bedeutet, hat seine Begegnung überlebt; mehr noch, er hat mit den Ferkinas gelebt. Nur dank ihm wissen wir heute etwas mehr über dieses urwüchsige Berg-volk, als was die wenigen Überlebenden ihrer Überflille berichteten, die kaum sagen konnten, ob Menschen oder Khoramsbestien sie so zugerichtet hatten.

Charakter

Die Ferkinas leben noch immer so wie alle Tulamiden vor dreitausend Jahren, als die Täler für Warmblütige tabu waren. In der Kälte des unwirtlichen Berglandes waren sie sicher vor jenen Schrecknissen der Vergangenheit, und dafür nahmen sie ein Leben in Kauf,

das nur den Zähesten und Härtesten eine Überlebenschance bot.

Heute richtet sich ihre entsetzliche Wildheit nicht mehr gegen die Urechen, sondern gegen die „Blutlosen im Tal“, die das Leben der „Wahren Menschen“ aufgegeben haben. Der Fürst von Fasar und der Sultan von Erkin beanspruchen ihr Gebiet, aber sie wagen sich selbst nicht dort hinauf, wo nur ein Ferkina überleben kann.

Die gesamte Kultur der Ferkinas wird vom Kampf und von ihrer Jenseitsvorstellung bestimmt. Nach ihrer Meinung ist das Leben nach dem Tod das direkte Gegenteil dessen, das man auf Dere geführt hat. Für die Berglandbewohner, ständig frierend und von Tausenden Gefahren bedroht, wird das Jenseits ein Paradies mit unerschöpflichen Quellen der Labsal. Für den aber, der sich vom Blut und Schweiß der Anderen ein schönes Leben macht, wird das nächste Leben zu ewiger Pein. Und den Feigling erwarten Gefahren, denen nichts gleicht, wovor er sich hier gefürchtet hat.

Es gibt keine Herausforderung, vor der sich ein Ferkina fürchtet. Schon als Kind läuft er barfuß durch den Schnee der Berggipfel und durch das Messergras des Hochlandes. Als Junge muß er einen Feind töten, um überhaupt Krieger zu werden. Das kann der Krieger eines Nachbarstammes sein, oder das Mitglied einer Karawane oder - wie in ältesten Zeiten - eine jener Echsen, die heute kaum noch zu finden sind. Sein gesamter Besitz besteht aus den Ponys, Herden, Pelzen und Frauen, die er rauben kann.

Gemeinsam mit seinen Brüdern nimmt er es mit jedem Gegner auf. Ob es die Jagd auf einen Höhlendrachen - im Khoramgebirge sind sie recht häufig - in seiner Höhle ist, oder die Begegnung mit einem Rudel Khoramsbestien, der Ferkina stellt sich zum Kampf!

Denn eigentlich gibt es nur eines, vor dem er Angst hat: den Tod eines Feiglings oder alten Mannes zu sterben.

Die wildesten von allen Ferkinas, die Bewohner der Trollzacken, flehen ihren siegreichen Gegner um einen Folttertod an; nur dann können sie das Jenseits ertragen!

Lebensweise

Fast alle Ferkinastämme führen das Leben eines Bergnomaden, Jägers und Räubers. Auf dem Rücken ihrer Bergponys, die genauso zäh und ausdauernd wie sie sind, treiben sie ihre Herden von Bergweide zu Bergweide: Ziegen und Schafe, zuweilen auch Esel, in den größeren Bergtälern und am Rand des mhanadistanischen Hochlandes auch Rashduler Drehhörer, blauschwarze, halb wilde Rinder mit mächtigen Hörnern. Diese und andere Arbeiten sind ausschließlich den Frauen und Kindern vorbehalten. Die Männer sind für die Jagd zuständig und - viel wichtiger - für die Fehden mit Nachbarstämmen und Überfälle auf Eindringlinge aller Art. Der Stamm selbst lebt recht sesshaft in einem Zeltlager, dessen Ort nur selten verändert wird. Manche Stämme - wiederum im Hochland - errichten auch einfache Bauten in der Art der Fasarer Lehm-türme, und andere haben sogar die Höhlen bezogen, die der Zwergenstamm des Curoban auf seiner Wanderung in die Trollzacken ausgebaut hatte, ehe er in die Beilunker Berge weiterzog.

Dieses Lager wird aber dennoch sofort aufgegeben, wenn die Lebensgrundlage des ganzen Stammes bedroht ist, weil die kargen Grasmatten abgeweidet sind oder das

Jagdglück monatelang ausbleibt, weil sich ein benachbarter Stamm in einer Fehde als überlegen erweist oder die Söldner eines reichen tulamidischen Händlers die Lagerstätte niederbrennen.

Die Überfälle auf die Karawanen stellen ein wichtiges Element der Ferkinakultur dar: Bei solchen Ereignissen zeigt der Mann seine Befähigung, erwirbt seinen Besitz und macht vor allem seine Gefangenen, um sie den Göttern zu opfern.

„Wenn für die Wüstenreiter die Räuberei ein ehrliches Mittel zum Broterwerbe ist, so stellt sie für die Ferkinas viel mehr dar: Für sie scheint der Sinn des Lebens im Überfallen der Reisenden und Händler zu bestehen, und nichts schützt selbst die größte Karawane davor, daß die wilden Reiter aus den Gebirgs schluchten hervorbrechen. Ist es ein großer Handelszug, so fechten die Ferkinas meist wie im Bluttraysch, bis keiner mehr lebt, und sie erwarten und gewähren keine Gnade - ja, selbst die Kamele werden nicht selten niedergehauen. Ist es dagegen eine kleinere Gruppe oder gar ein Einzelner, können sie ihre Götzen daher nicht mit einem großen Gemetzel eifreuen, werden die Reisenden einfach gefangen genommen und in die Berge geführt. Ach, wieviel besser wäre es, sie würden niedergehauen, so aber warten blutige Opfer, lange Foltern und grausame Spiele auf sie, und kein Gefangener der Ferkinas ist jemals wiedergekehrt.“

(Aus: „In Rastulläns Hand“, Fasar, ca. 50 v.H.)

Die Stamruesstrukturen sind ähnlich denen der Novadis: Den etwa fünfzigköpfigen Sippen steht ein Haran vor, an der Spitze eines Stammes steht ein sogenannter Shähr (sicherlich verwandt mit Shejk>. Bei den größeren Stämmen gibt es natürlich mehrere Shährim, und zuweilen schwingt sich einer zum Shährim-Shähr auf. Die Shai'Aian im Raschtulswall und die Merech im Khoram'Gebirge sind mit etwa 10000 Menschen bei weitem die größten Völker und nehmen das Hauptsiedlungsgebiet der Ferkinas ein. Aber auch in den anderen Gebirgszügen wie Trollzacken, Ongalo-Bergen und selbst Thalusion leben kleinere Stämme, die selten mehr als ein Dutzend Sippen umfassen.



Natürlich sind nicht alle Ferkinas so traditionsbewußt wie die, die heute noch immer in den Stammgebieten leben. Schon vor dreitausend Jahren wanderten die ersten Stämme der Tulamiden in die Täler, und auch seitdem sind immer wieder Ferkinas in die fruchtbareren Gebiete vorgedrungen. Viele wurden von den reicheren und mächtigeren Völkern vertrieben oder zerschlagen, aber mancherorts haben die Ferkinas Fuß gefaßt. Die mhanadistanischen Viehzüchter etwa mit ihren Pferden und Rindern sind deutlich beeinflusst (Ferkinas wurden immer schon als Viehtreiber eingesetzt), und auch in Mhanadistans Hauptstadt Fasar, diesem Schmelz-tiegel aller Völker, lassen sich viele Ferkinas finden. Nicht immer handelt es sich dabei um eingewanderte Sippen, sehr oft sind es auch Nachkommen einzelner Abenteurer, die als Viehtyeiber oder Söldner halbwegs sesshaft geworden sind. Besonders bei den verschiedenen Botendiensten, ob den Beilunker Reitern oder den regionalen Kurierdiensten, werden Ferkina-Reiter geschätzt.

Generell läßt sich jedoch sagen, daß die Ferkinas den Umgang mit Fremden weitgehend vermeiden (wenn man einmal von Überfällen absieht): Da die meisten Stämme schon Schwierigkeiten haben, Gemeinsamkeiten mit den Nachbarn im nächsten Tal zu sehen, darf man getrost daran zweifeln, daß sie die „Blutlosen im Tal“ überhaupt als Menschen anerkennen...

Wenn sich einmal tatsächlich eine Gruppe Ferkinas in die Ferne - etwa die Stadt Fasar - begibt, behalten sie auch dort die meisten ihrer Bräuche bei und scheren sich nicht um Recht und Gesetz ihrer Gastgeber.

Kleidung und Schmuck

Bei dieser Gelegenheit kann man die Ferkinas auch - relativ gefahrlos - in ihrer bunten Tracht bewundern. Sie sind gekleidet, wie es einem Bergvolk angemessen ist: Enge Hosen aus Ledeffiecken verschiedener Herkunft und Farben umschließen die Beine. Der Oberkörper dagegen wird fest in Woldecken oder Felle gewickelt, die tags vor der Sonne und nachts vor dem kalten Bergwind schützen. Die Füße stecken in festen ledernen Schuhen, die ebenfalls aus so unterschiedlichen Ledersorten wie dem von Ziege, Esel und Höhlendrache gefertigt sind.

Als zusätzliche Zier sind Pelztrophäen sehr beliebt, wie etwa das gelb-graue Fell des Raschtulsluchses oder die charakteristische Schultermähne der Khoramsbestie. Leder wie Wolle sind farbenprächtig bestickt, die Wollfäden werden mit zahlreichen mineralischen Stoffen gefärbt, in deren Verarbeitung die Ferkinas große Kunst erlangt haben. Jeder Stamm und jede Sippe hat seine eigenen Farben und Muster, mit denen die Kleidung unverwechselbar gekennzeichnet wird. Ein Ferkina-Krieger erkennt mit dem ersten Blick, zu welcher Gruppe ein anderer Ferkina gehört, und welche Blutfehden mit ihm auszutragen sind.

Alle Ferkinas tragen jedoch die gleichen berüchtigten; blutroten Schleier um den Kopf, die oft das ganze Gesicht bis auf die Augenpartie verdecken. Dies geschieht allerdings nur, wenn der Ferkina sein Opfer nicht als Gegner betrachtet - wie es bei allen Angriffen auf Nichtferkinas üblich ist. Für die blutrote Farbe der Kopftücher ist als einziges keine mineralische Grundlage bekannt, und so behaupten die Märchen seit eh und je,

sie würden mit dem Blut der Opfer eines Raubüberfalls gefärbt - und da derlei Tönung bekanntermaßen schnell braun wird, müssen die Ferkinas eben oft genug Überfälle veranstalten...

Als wären die Stickereien nicht Kennzeichen genug, wird bei allen Ferkinas auch noch der alte Brauch der Gesichtszeichnung geübt, den man sonst nur noch von den wildesten Stämmen der Khom kennt. Die Stammes-, Sippen- und individuellen Ehrenzeichen werden rituell mit Obsidian oder Eis in die Haut geritzt oder mit glühenden Steinchen eingebrannt. Die Ehrenmale werden für getötete Feinde und besondere Heldentaten erweitert. Der Ferkina legt großen Wert darauf, daß sein Gegner an seinem Gesicht erkennt, wie gefährlich er ist, und dieser hat ein Anrecht auf dieses Wissen. Die Male im Kampf zu verhüllen, wie es bei Karawanenüberfällen geschieht, gilt unter Ferkinas als ungeheuerliche Beleidigung.

Talismane sind bei den Ferkinas ähnlich selten wie bei den Novadis, Leibschmuck dagegen genauso häufig. Männer tragen in Ohrläppchen, Nasenflügeln und sogar Lippen Ringe mit kleinen Stücken der gedrehten Rashdulstier-Hörner. Bei den Frauen sind kleine Quarze und ähnliche Halbedelsteine sehr beliebt.

Gift und Stein

Alle Ferkinas bedienen sich in erster Linie steinzeitlicher Waffen: Bei den Shal'Aian ist es vor allem der Obsidian des Raschtulswalles, der zu mörderisch scharfen Steinbeilen,

-messern und -speeren geschliffen wird, die auch die Haut eines Höhlendrachens durchdringen können. Die Merech können mit dem weicheren Sandstein des Khoram-Gebirges wenig anfangen, fertigen aber aus dem Holz der großen

Eibenwälder Speere und Pfeile, die, im Feuer gehärtet, durchaus ihre Wirkung zeigen.

Metallwaffen sind auch heute noch eine Kostbarkeit. Viburn von Hengisfort, heute Oberster Rondra-Geweihter in Perricum, der vor 40 Jahren im Bosquirtal gegen die Shai'Aian kämpfte, erzählt gerne von den jungen Ferkinas, die absichtlich vor seine Bögen ritten, um die wertvollen Eisenpfeilspitzen zu erbeuten; selbst wenn sie sie aus dem eigenen Schenkel ziehen mußten - so hätten Gefangene behauptet - lohnte sich der 'Tauschhandel' noch.

Alle Ferkinas, aber besonders die Merech sind für die Verwendung mineralischer, pflanzlicher und tierischer Gifte berüchtigt. Besonders bei Karawanenüberfällen wird Gonedé, das Gift des im Kloram heimischen Gelbschwanzskorpions, auf die Walfenspitzen aufgetragen; die Krämpfe schalten das Opfer fast sofort aus und erlauben es, viele Gefangene zu machen. Ebenfalls nur im Khoram findet man die mineralischen Knollen, aus denen Tulmadron gewonnen wird. Während die Merech diese Waffengifte auch zuweilen untereinander einsetzen, sind die Shai'Aian als fast giftresistent bekannt. Nur sie kennen die Olginwurz, eine ausgesprochen seltene Pflanze, die eine Woche lang gegen alle Gifte schützt. Hochbegehrt in der Steppe Mhanadistans ist auch die Hiradwurz gegen die vielfältigen Schlangengifte der Gegend. Und natürlich benützen auch die Ferkinas das wundheilende

Wirselskraut aus ihren Grasländern. Gar nicht selten kommt Atmon in den Hochländern der beiden Gebirge vor. Die Blätter dieses Steppengrases werden zu einem Brei gekocht, der die Körperbeherrschung enorm verbessert.

Das Pferd, genau gesagt das Maräskanische Gebirgsspony (andernorts auch als Zwergen- oder Seemannsspony bekannt), spielt keine so wichtige Rolle im Kampf, wie man anhand der Berichte über Karawanenüberfälle vermuten könnte. Es wird in erster Linie eingesetzt, wenn es darum geht, vor dem Kampf längere Strecken zurückzulegen und danach umfangreiche Beute zu transportieren. Auf den Bergweiden ist es unersetzlich, aber bei den Blutfehden im Gebirge wäre oft selbst ein so geschicktes Tier im Wege.

Religion

Finstere Götter werden von alters her bei den Ferkinas verehrt, und kein Prediger hat je etwas daran ändern können:

Sie scheinen noch stets die gleichen Götter wie vor Jahrtausenden zu sein, allein die Namen haben sich geändert.

Für die Ferkinas sind die Götter unglaublich mächtige Wesen, denen aber keinerlei moralische Qualitäten zugewiesen werden:

Vielleicht haben die Götter die Welt erschaffen, vielleicht nicht (die Meinung darüber wechselt von Sippe zu Sippe), auf jeden Fall aber kümmern sie sich kaum um die Menschen, die ihnen reichlich gleichgültig sind. Deshalb bemühen sich die meisten Ferkinas stets, für einen kurzen Moment die Aufmerksamkeit der Götter zu erhaschen, sei es durch halsbrecherische Ritte, tollkühne Taten im Kampf oder blutige Opfergaben. Am nächsten aber kommt man ihnen im Rausch, und so kennen die Ferkinas viele Wege, diesen Zustand zu erreichen: Durch tagelanges Fasten, gefährliche Zweikämpfe oder unmäßigen Genuß von Wein, Rauschkraut und Cheriacha steigern sie sich in eine Raserei, die Fremden als Irrsinn erschiene, von ihnen aber als Weg zu den Göttern angesehen wird. An höchster Stelle steht bei ihnen das göttliche Paar, Mann und Frau, deren verbreitetste Namensform Raschtula und Rascha lautet.

Raschtula ist der machtvolle Gott der Gewalt und der Kraft, Herr über Sonne und Tod. Zu ihm betet man um Stärke, ihm sind auch die Zweikämpfe der Männer geweiht, bei denen die Gegner sich in wahre Raserei steigern. Raschtulas heiliges Tier ist der Hengst oder der Stier, auf dem er durch die Berge reitet und nur durch seine Anwesenheit Kämpfe anstachelt. Die ihm gefallen, deren Anblick genießt er; die ande- -ren zermalmt er achtlos unter den Hufen seines Reittieres, und es schert ihn nicht.

Er ist ein grimmiger Herr, der sich wenig um seine Diener kümmert und nur Freude hat an Krieg und Gewalt. Oft machen die Ferkinas besonders jähzornige Stammesbrüder zu seinen Priestern und binden sie so in die Gesellschaft ein. Vielerorts scheint die Veranlagung zu plötzlicher Wut die einzige Qualifikation zu sein, die man von einem RaschtulaPriester verlangt - und die Tobsüchtigen, die durch die Berge ziehen und alles erschlagen, was sich ihnen naht, gelten als seine Heiligen Männer.

Dem Raschtula bringt man Menschenopfer, sobald man Gefangene gemacht hat oder einen Stammesbruder entbehren zu können glaubt - und letztere sind nicht selten freiwillig hereit, sich der langwierigen Zeremonie von Folterungen zu unterwerfen, die nach einigen Stunden bis Tagen mit dem Tod des Opfers enden.

Raschtulas Frau ist Rascha, die Göttin der wilden Lust und Raserei. Ihrer gedenkt man durch Wein-, Rauschkraut-, und Liebesgenuß, und die Märchen der Ferkinas ehren das Andenken jener, die im Verlauf solcher tagelanger Feiern an Erschöpfung gestorben sind. Bei diesen großen Feiern kommen die Ferkinas, Männer wie Frauen, oft in besonderen Zelten zusammen, wo sie denn beieinanderliegen, Wein trinken und Rauschkraut auf glühende Steine werfen, bis alle vor Lust wild schreiend durch das ganze Lager stürmen. Wehe aber den Gefangenen, die vor solchen Feiern gemacht wurden. Die Ferkinas kennen dann in ihrem Rausch nicht Mann noch Frau und fallen über alle her. Am Ende aber werden die meisten Gefangenen durch die entfesselte Menge erschlagen oder von aufgepeitschten Pferden zertrampelt - denn die brünstige Stute (zuweilen auch die Kuh) ist der Rascha geweiht.

Besondere Verehrung bei den Shai'Aian genießt auch ein Urriese, den sie Adawadt nennen; der Name ist kaum übersetzbar, bedeutet aber wohl ungefähr „Der, den die Zeit fürchtet“. Adawadt, der leibhaftig im Raschtulswall umgehen soll, ist der ewige Beobachter der Welt. Er ist unglaublich weise, aber wer ihn stört, wird mit bloßen Händen zerrissen. Warum Adawadt unsterblich ist und was sein Name bedeutet, erklären die Shai'Aian so: Als die Zeit gekommen war, da der Krieger Adawadt wie alles Lebende sterben sollte, sandte Raschtula seine wildesten Krieger aus, ihn zu erschlagen. Zunächst gingen sie einzeln, dann, als keiner zurückkehrte, alle auf einmal. (Übrigens bezeichnend für das einfache Götterbild der Ferkinas: Ein Gott ist ein Häuptling, der über so viele Krieger befiehlt, daß sie niemals alle sterben können. Daher kann er alles erreichen, und tun und lassen, was er will. Daß Krieger aus anderen Gründen scheitern oder gar aufgeben könnten als durch ihren Tod, kann sich kein Ferkina vorstellen.) Als Raschtula sah, daß keiner seiner Krieger zurückkam, ging er selbst, um Adawadt zu erschlagen. Sie rangen viele Tage miteinander, doch keiner konnte den anderen bezwingen. Jede Sippe kennt andere Einzelheiten der Schlacht:

Ganze Berge und Täler entstanden, wo die Gegner hintraten und wo ihre Wurfsteine hinfielen. Da Raschtula solange kämpfte, geriet die Welt in Unordnung. Auch dieser Aspekt erklärt viele Dinge in der Welt, wie das Überhandnehmen der „Blutlosen im Tal“ oder der Echsen. Manch eine Sippe behauptet gar, daß Raschtula bis heute mit Adawadt kämpft, weswegen die Welt seit vielen Menschenleben im Argen liegt. In den meisten Versionen erkannten die Gegner aber, daß Raschtula wieder herrschen mußte - meist war es der weise Adawadt, der den tobenden Raschtula beruhigte. Sie brachen den Kampf ab, und Raschtula verschwand mit dem Versprechen, wiederzukommen. Seither lebt Adawadt, und da er nicht gestorben ist, wächst er und wächst er und ist heute so groß, daß sein Scheitel den Himmel berührt.

Da die Götter so unendlich weit entfernt vom Menschen sind und ihm wenig Beachtung schenken, verehren die Ferkinas auch jene Kräfte der Natur, die ihnen am nächsten sind.

Der Mond gilt seit Urzeiten als Schutzgeist, in dessen Licht - oberhalb der Wolkengrenzen besonders hell - man die größten Wagnisse eingehen kann. Die Ferkinas verwenden auch, wie alle Urvölker, einen einfachen Mondkalender.

Den Polar- oder Losstern nennen sie Geburtsstern; er soll der Schöpfer der Welt sein. (Dieser Mythos findet sich auch bei den Beni Rurech auf Maraskan, die im Losstern ihren Schöpfergott kur sehen.)

Der Raschtulswall ist vor allem für die Shai'Aian kein Gebirge, sondern ein lebendes Wesen, das nur die Ferkinas auf seinem schützenden Rücken dudeldet, häufig mit Raschtula gleichgesetzt.

Eine besondere Beziehung besteht bei fast allen Ferkinas zu heiligen Quellen. Die meisten Sippen hüten eine geheime Quelle, eine Grotte oder einen Teich, der oder dem sie besondere Eigenschaften zuschreiben, sei es daß die Ahnen darin eingehen oder daß besondere Heilkräfte davon ausgehen. Auch Fasar, die erste Stadt der Tulamiden, wurde ja an den Quellen des Gadang gegründet.

Schließlich werden auch noch die Steppenbrände des mhanadistanischen Hochlandes als mächtige - ein Magier würde sagen: elementare - Wesen personifiziert, die die Welt in gewissen Abständen mit jener grausamen Gleichgültigkeit heimsuchen, die Geistern und Göttern zueigen ist - und dennoch blüht stets die Steppe noch schöner auf.

Ernährung

Die Ferkinas verwenden nicht allzuviel Zeit auf die Erfindung neuer Kochrezepte, und so ist ihre Ernährung seit Jahrtausenden weitgehend unverändert geblieben. Das wohl auffälligste ist, daß die meisten Ferkinas den Verzehr von pflanzlicher Kost strikt ablehnen („Kraut kann man nur rauchen!“) und nur den Wein ausnehmen: Ihn trinken sie gern und in Mengen, die andere um den Verstand brächten. Vor allem leben die Ferkinas von ihren Mherwedböcken, Langohrschafen, Eseln, Ponys und Rashduler Drehhörnern:

Die Milch wird euterwarm getrunken, oder mit Wein oder Tierblut gemischt, oft auch zu haibranzigem Käsequark vergoren. Das Fleisch wird sofort nach dem Schlachten bis -auf den letzten Fetzen verteilt. Außerdem schätzen die Ferkinas Wild in jeder Form - und dabei scheint für sie ein Tier um so delikater zu sein, je gefährlicher es dem Jäger werden kann. Warum sollten sie sonst den kleinen, aber wehrhaften gelbpehligen Maulwurf des Khoramgebirges -verzehren (übrigens genau jenen, den das 20. Gesetz den Novadis verbietet) ? Von vielen Stämmen weiß man gar, daß sie Sandlöwe, Raschtuisluchs, Sandwolf und gar Khoramsbestie verspeisen, so sie diese erlegt haben. Die Zubereitung des Fleisches ist stets sehr simpel: Was nicht noch roh und körperwarm gegessen wird, wandert in den großen Kessel im Zeltlager, der ständig auf dem Feuer steht und voll siedendem Schmalz ist. In diesem Fett wird eigentlich alles gesotten, was die Ferkinas essen. Beim Erneuern des Fettes, das jährlich zur Sommersonnenwende mit einer großen Zeremonie

begangen wird, wird zuerst ein lebendes Opfertier ins neue,- heiße Öl geworfen, während das alte Fett in allerlei Zaubertränken und -salben Verwendung findet.

Die Buskurdh

Die meisten Spiele der Ferkinas sind wilde Wett- und Staffelläufe über Stock und Stein, zu Fuß und zu Pferd. Immer geht es darum, ein Beutestück oder eine Trophäe ans Ziel zu bringen, entweder im Wettbewerb oder in gemeinschaftlicher Anstrengung (das bekannteste Spiel letzterer Art ist die Diskusstafette von Maraskan). Eine Variante dieses Kampfspiels, dem eigentlich alle Stämme der Ferkinas ihre große Liebe schenken, nennen sie Buskurdh. Es steht unter dem Segen des Götterpaares und es heißt, Raschtula und Rascha selbst würden sich interessiert

vom Lager erheben, wenn eine Buskurdh gefeiert wird. Wie kaum anders zu erwarten, geht ein solches Spiel sehr blutig ab: Zwei Mannschaften auf ihren Gebirgspönsen stehen sich gegenüber, das Spielfeld ist eine kurvenreiche Wegstrecke im Gebirge von mehreren Meilen Länge mit je einer Markierung am Ende. Als Spielmaterial wird am liebsten ein Gefangener, mit Lederstricken gefesselt, genommen, in dessen Ermangelung auch eine Ziege. Den simplen Regeln zufolge hat die Mannschaft, die den Gefangenen - oder dessen größten Teil - in ihr Zielfeld am Ende des Feldes bringt, gewonnen; gespielt wird, bis die Nacht hereinbricht oder kein Gefangener mehr da ist. Kaum scheinen die Reiter bei Sinnen zu sein, wenn sie so halsbrecherisch über schmale Pfade jagen, in der Faust den Schopf eines schreienden Gefangenen, nach dem unzählige Verfolger greifen, um ihn der gegnerischen Mannschaft zu entreißen. Erlaubt ist bei der Buskurdh förmlich alles: Der Gebrauch von (waffenloser) Gewalt gegen Pferd und Reiter ebenso wie das Abdrängen in Schluchten oder der geschickte Gebrauch von Abhängen am Wegesrand. Selten geht eine der etwa jährlich abgehaltenen Buskurdhi mit unter einem halben Dutzend Toten ab (die Gefangenen nicht einmal eingerechnet), doch sie gelten als Opfer für die Götter - und so können auch Sippen und Stämme gegeneinander antreten, ohne sich auf ewig in tödliche Blutrache zu verstricken. Besonders bei der Buskurdh zeigen die Ferkinas den ihnen eigentümlichen Respekt vor Mut und Kraft auch der Fremden. Man sollte annehmen, daß ein Gefangener, der ihr heiligstes Spiel stört, indem er entkommt oder gar einen Spieler tötet, ihre tobsüchtige Wut zu spüren bekommt. Das - Gegenteil ist der Fall: Sobald sich ein „Blutloser“ als „Wahrer Mensch“ erwiesen hat, wird er akzeptiert wie jeder Ferkina. Und da mit seiner Sippe (mit welcher auch ?) keine Blutfehde besteht, gibt es keinen Grund, ihn nicht als Gast zu behandeln.

Länder und Leute

Wege durch das Land der Tulamiden

„Die bestgenutzte Karawanenstraße führt von Punin über Fasar nach Baburin. Sie umgeht in weitem Bogen

südwärts den Raschtulsturm, wo man in der Oase Alam-Terekh am Nordrand der Khom Rast hält. Dann führt sie den Mhanadi abwärts bis zur Mündung des Erkin und durch Mhanadistan nach Fasar. Von dem direkten Weg über den Paß von Punin zum Erkin kann man nur abraten: Über zweitausend Schritt hoch liegt der Paß, manch ein Tier stürzt in die Abgründe, und die Bergbarbaren sind hier so gierig wie nirgends.

Von Fasar nach Khunchom bieten sich zwei Wege an: Den Gadang hinab bis Samra, wo er in den Mhanadi mündet, kann man zu Lande reisen, auf der zweiten Hälfte des Weges auch zu Wasser. Auf beiden Wegen lauern die Flußpiraten wie auch andere Räuber. Ab Samra führt eine Piste durch die Steppe Goriens, mit Anchopal als einzigem Lichtblick. Die Balash-Route den Mhanadi abwärts - ob zu Wasser oder zu Lande - ist länger, aber sicherer und belebter. Ab Rashdul schlängelt sich die Straße dann durch die Berge, während die Schifffahrt durch das Überschwemmungsgebiet meist recht ereignislos abläuft.

Zwischen Khunchom und Thalusa benützt man möglichst den Seeweg. Vör den Winden aus Ost und Nordost können die örtlichen Thalukken recht schnittig segeln. Nur im Frühjahr, wenn die Altoum- Winde Südfahrten verhindern, muß man den Landweg nehmen, der durch Sümpfe führt und ungewöhnlich stark von Räubern heimgesucht wird.

Sowohl von Mherwed wie auch von Thalusa aus kann man den Landweg über Unau nach Selem wählen. Hier ist die Piste durch die Khom am Fuß der Unauer Berge unvermeidlich: Zwar wird sie verhältnismäßig viel benützt, doch muß man sich auf eine echte Wüstendurchquerung einstellen.

Die Reise das Szinto- Tal abwärts ist meist wenig beschwerlich, der Aufenthalt in Selem selbst wenig zu empfehlen.

Ab Port Corrad führt eine hervorragend ausgebaute alte Straße durch Arratistan und die Sümpfe vom Loch Harodrol bis nach Neetha ins Königreich zurück." (Groszer aventurierischer Atlas - Neue Kunde und getreuer Bericht von allen Völkern und Ländern von Ifirus Ozean bis zu den Inseln der Feuerberge, Capitel XIX; jüngste Auflage: Kuslik; 1004 n.BF.)

Thalusien

Thalusien wird zuweilen scherzhaft „der Südosten des Südostens“ genannt, und das ist nicht nur geographisch zu verstehen: Hier sind viele ur-tulamidische Eigenheiten zu beobachten, die andernorts durch die Einwanderung der Mittelländer verwischt wurden.

Vor allem sind die Thalusier für ihre herrschaftlichen Verhältnisse bekannt: Am deutlichsten hat sich hier die tulamidische Vorstellung erhalten, daß Diener und Sklaven Zeichen gesellschaftlichen Erfolges sind. Die meisten Thalusier würden lieber hungern als an ihren Dienern sparen. Eine Fülle von Überlieferungen („Wer mit Erdnüssen zählt, darf sich nicht wundern, wenn Affen für ihn arbeiten.“) beschäftigt sich nur damit, wie man als Herr mit den Nachbarn, den Dienern und den Banditen umgeht - andere Personen kennt der echte Thalusier nicht.

So sind die befestigten Gutshöfe Thalusiens geradezu als symbolhaft für das Lebensgefühl in dieser Region zu betrachten: Der Besitzer befindet sich in einem

unaufhörlichen Kampf gegen Räuber, Plünderer, Entrechtete und Sklaven, die sich das ganze Jahr hindurch im zerklüfteten Hoch-land versteckt halten und die fruchtbaren Täler nur bei ihren Überfällen betreten. Die meisten der Reisbauern mit ihren topfartigen Strohhöfen arbeiten auf den Höfen reicher Gutsherren; unabhängige Bauern sind dem vereinten Terror von Potentaten und Banditen ausgesetzt. Für die Fischer Und Taucher an der Küste gilt das gleiche. So wandern die örtlichen Produkte in die Lagerhäuser von vielleicht hundert Familien, und von dort in andere Gebiete: Der milde Reiswein, die Tomaten, die fast nur hier gedeihen, die rosafarbenen Perlenmeerschnecken, aus deren gemahlenen Gehäusen ein rosa Farbstoff gewonnen wird, Schildpatt und vor allem natürlich Perlen aus dem Golf von Tuzak. Den Armen (und wer hier nicht reich ist, der ist arm) bleibt der Reis und zuweilen Muscheln, Krabben und die Brühe aus Heringen und Haien.

Aber die Flucht eines Ausgebeuteten führt stets in die Arme der Banditen - in der einen oder anderen Art. Wer auf den zwei Straßen links und rechts des Thalusim wandert, kann sie nicht verfehlen, ob er sich ihnen anschließen will oder ob er unbehelligt bleiben will. Und ausweichen ist wegen der Sümpfe auch unmöglich: Thalusim ist eigentlich ein Plural-wort und bedeutet in etwa „die Marschen“.

Die gefährlichsten Banden werden von lokalen Berühmtheiten angeführt wie jenem Moha, den man den „Stummen Marum“ nennt; dem ehemaligen Scharfrichter des Sultans von Unau wurde, um seine Diskretion zu sichern, die Zunge herausgeschnitten. Aber die meisten Gruppen sind Banden von Krüppeln und Veteranen, die, dem Verhungern nahe, versuchen, ihre Opfer durch ihrer schiere Zahl zur Aufgabe zu zwingen.

Es besteht eine derartige Tradition, daß man die Verluste durch Banditen, Wegelagerer und Piraten in Thalusion fast als eine Art Abgaben betrachten kann. Gerade in den verlassenere Gegenden, wo nur selten Beute vorbeikommt und die Gefahr einer Entdeckung gering ist, wo also Grausamkeit unnötig und sogar geschäftsschädigend ist, sind die Banditen und Piraten von verblüffender Gutmütigkeit. Immer wieder hört man Geschichten von Kindern, die einen der Silbertaler geschenkt bekamen, die gerade dem Händler daneben abgenommen wurden. Kurz: Die Thalusionischen Banditen sind schon beinahe sprichwörtlich!

Die Große Khom-Wüste

- Über die romantische Schönheit der Wüste, die Nächte unter dem Zelt der Sterne, die heilige Stille, und die Freuden des einfachen Lebens haben uns Dichter wie Novadis ausführlich berichtet. Aber die einen sind nie in der Wüste gewesen, die anderen nie woanders. Wir wollen uns daher mit dem befassen, was den Reisenden tatsächlich in erster Linie in der Wüste erwartet: Mühsal und Gefahren. Die hier getroffenen Aussagen gelten ausschließlich für die einzige große Wüste Aventuriens, die Khom. Die Gorische Wüste fällt nicht in diese Kategorie.

Gelände

Zuerst wollen wir uns mit den Terrainarten beschäftigen: Ein großer Teil der Khom besteht aus Geröllfeldern und endlosen Steinflächen, die je nach Wind und Temperatur verschieden stark erodiert sind und Füßen wie Hufen unterschiedlichen Halt gewähren. Auch umherliegende Felsblöcke und tief eingeschnittene trockene Flußbetten (Wadis) können die Bewegung hemmen.

Sehr häufig, und unser Bild der Wüste prägend, sind die schier endlos erscheinenden Dünenfelder aus feinstem Sand, die sich wie ein träges Meer vor dem Wind bewegen. Da gibt es leicht gerippte, brettebene und harte Sandflächen, auf denen ein Pferd oder Kamel höchste Geschwindigkeiten erreichen kann und auch Sanddünen von bis zu hundert Schritt Höhe, die man nur im Schrittempo und in spitzem Winkel besteigen kann. Am gefährlichsten, aber glücklicherweise sehr selten, sind die Treibsandfelder, deren Ort man nie vorhersagen kann, da sie sich häufig unter Wanderdünen verbergen oder Spalten in Geröllfeldern ausfüllen und dann mit einer dünnen Kruste überzogen sind.

Eine weitere interessante - und gefährliche - Geländeformation sind die ausgetrockneten Flußbetten, die Wadis. Zwar eignen sie sich meist ideal als Reiseroute (zumal man in ihnen nicht gesehen werden kann und relativ unbelästigt von Flugstaub ist), im Falle eines plötzlichen Gewitters aller-dings können sie sich als Todesfallen erweisen: Eine Wasser-wand von mehreren Schritt Höhe wälzt sich heran und reißt alles mit sich, was in ihre Bahn gerät; eine Flucht ist wegen der steilen Wände der Wadis meist unmöglich...

Wenn Sie also ein Wadi als Weg wählen, sind Sie gut beraten, nur an Stellen mit Aufstiegsmöglichkeiten zu kampieren und stets einen wetterkundigen Begleiter zu haben.

Meisterinformationen:

Im Durchschnitt kann man in Steinwüste 90% der gewohnten Tagesstrecke zurücklegen, in Geröllwüste 75%.

Da in der Sandwüste feste Flächen und nachgiebige Dünen häufig zusammen vorkommen, gilt hier eine Tagesgeschwindigkeit von 50%.

Treibsandfelder sollte der Meister genauer ausarbeiten, da sie für reisende Helden eine ernste Gefahr darstellen. Regeltechnisch sind sie so zu behandeln wie Sumpf der Stufen 3 bis 5:

Um solche gefährlichen Stellen zu erkennen, kann der Meister von den Spielern Talentproben für Wildnisleben verlangen, jeweils erschwert um die doppelte Stufe des Treibsandgebietes. Wenn die Helden ein solches Gebiet durchqueren, sind je nach Größe des Areals mehrere GE-Proben+doppelter Sumpfstufe abzulegen, um sich aus plötzlich auftuenden Treibsandlöchern selbst zu befreien.

Wem dies nicht gelingt, der ist auf die Hilfe seiner Kameraden angewiesen, die ihn mit einer KK-Probe, erschwert um die dreifache Stufe des Treibsandes, aus der Gefahr retten können (Natürlich ist es möglich, daß sich mehrere Helden - mittels eines Seiles - an der Rettungsaktion beteiligen. In diesem Fall wird der Zuschlag auf alle Beteiligten verteilt). Wie lange es dauert, bis ein Held versunken ist, bleibt Ihrer Meistergnade überlassen, etwa eine Minute Zeit bleibt den Helfern aber allemal. Selbst wenn in solcher Zwischenfall nicht zum Tod des unglücklichen Helden führt, so wird zumindestens die Ausrüstung beschädigt werden - und in der Wüste kann der Verlust von zwei Litern Wasser schon ein sicheres Todesurteil bedeuten...

Orientierung

Gar nicht gefährlich genug kann die Gefahr eingeschätzt werden, sich in der offenen Wüste zu verirren: Schon nach den ersten Stunden sieht eine Düne wie die andere aus, scheinbar sichere Landmarken verschwinden im gleißenden Sonnenlicht am Horizont. Nicht ohne Grund ist die Große Khom selbst auf vielen führenden aventurischen Karten noch als weißer Fleck eingezeichnet.

Es geht ja nicht nur darum, auf ein bestimmtes Ziel zuzuwandern, sondern die Marschroute auch entlang der lebensrettenden Wasserlöcher zu legen. Wenn eine Quelle sich auf-grund mangelhafter Informationen wie etwa der Chanab als salzig-trübe Brühe entpuppt oder mehrere Wasserlöcher einfach ausgetrocknet sind, kann das schnell ganze Karawanen in den T6d treiben. Schließlich gibt es noch jene Teile der Khom, die die Novadis das 'Tote Land' oder 'die Wüste in der Wüste' nennen: Gebiete, die derart wasserlos und ohne Landmarken sind, daß selbst unter den Novadis in jeder Generation nur einer lebt, der so ein Gebiet durchquert hat.

Klima

Einer der häufigsten Fehler, die Wüstenreisende begehen, ist, sich nicht genügend auf die Nachtkälte in der Wüste vorzubereiten. Allgemein wird angenommen, im Herzen der Khom sei es immer und ständig heiß. In der Tat, die Tagestemperaturen können - je nach Jahreszeit - ohne weiteres fünfzig Grad im Schatten erreichen. Dies stimmt umso mehr in den Sommermonaten von Rahja bis Rondra. Ansonsten ist es mit etwa vierzig Grad zwar immer noch unangenehm heiß, aber für den Wüstenkundigen dennoch erträglich. In den Randgebieten der Khom kommt es während der Wintermonate Firun und Tsa sogar zu Regenfällen, wobei es „für die Region zu kalt“ ist - zwischen fünfundzwanzig und dreißig Grad. Ganz anders verhält es sich mit den Nachttemperaturen. Da der Wüstenboden die Hitze des Tages nicht speichern kann, wird es schon bald nach Sonnenuntergang empfindlich kalt - selbst Nachtfroste sind in höhergelegenen Regionen keine Seltenheit. Zur Grundausrüstung für eine Reise durch die Wüste sollten also stets ein paar warme Decken gehören; auch die Mitnahme von Feuerholz kann nur angehten werden, da sich selbiges in der Klom nur selten findet - und der Geruch schwelenden Kamelunges nicht jedermanns Sache ist.

Wasser

Die Tageshitze fordert ihren Tribut von den Reisenden. Das Wichtigste, was jeder beachten muß, der überleben will, ist der tägliche Wasserbedarf: Südländer und Zwerge benötigen 5 Maß Wasser pro Tag, Nordländer, Elfen, Nive sen, Norbarden und Thorwaler 6 Maß pro Tag, und nur Novadis 4 Maß pro Tag. Auch Reittiere benötigen bestimmte Mindestmengen: Warunker saufen bei den beschriebenen Bedingungen 35 Maß pro Tag, Elenviner 40 Maß, Shadif 30 Maß, Zwergenponys 20 Maß, Thaluser Esel oder Maultiere 30 Maß und Mherwati

15 Maß. Tralopper und Svelltaler sind für die Wüste nicht geeignet und sollten nicht einmal durch die Wüste geführt, geschweige denn geritten werden. Auch Ochsen eignen sich nicht als Zugtiere in der Khom.

Alle diese Werte gelten bei normaler Belastung, bei Maximallast benötigen die Tiere etwa 20% mehr. Wenn den Tieren Wasser vorenthalten wird, erleiden sie Schaden wie Menschen auch. Tiere, die unter Wasserentzug leiden, können nicht mehr galoppieren und legen nur noch 60% ihrer üblichen Tagesstrecke zurück. Hieraus läßt sich leicht ersehen, daß das am besten für die Wüste geeignete Tier das Kamel ist. Zwar benötigen auch diese Tiere 40 bis 50 Maß Wasser am Tag, sie können aber auch ohne weiteres bis zu fünf Tage ohne Wasser und mit einer Handvoll Dattelkerne oder Domranken als Futter auskommen. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang, daß Kamele angeblich in der Lage sind, verborgene Wasseradern zu spüren. So manches novadische Märchen rankt sich um Kamele, die durch diese Leistungen ihre Reiter retteten. Einigermaßen plausibel scheint, daß dieses Gespür sich auf einen Umkreis von höchstens 500 Schritt erstreckt. Wenn von dieser Seite keine Rettung zu erwarten ist, kann man zuweilen auf die wenigen Gewächse der Wüste zurück-greifen. Aus einem mannshohen Kaktus kann man binnen einer Stunde etwa ein Maß Wasser gewinnen, wenn man ihn zerstört, sogar einen ganze Tagesbedarf. Selbst aus den Wurzeln der Akazien lassen sich noch einige Tropfen her-auspressen.

Meisterinformationen:

Werden die angegebenen Mindestleistungen unterschritten, so drohen für Mensch und Tier ernste Folgen: 5 Schadenspunkte am ersten Tag und 15 SP am zweiten Tag. Ab dem dritten Tag fällt das Opfer zusehends ins Delirium: Es verliert jede Tagesstunde 1 LP und jede zweite Tagesstunde 1 Punkt von jeder Eigenschaft; auf alle Talentproben wird ein Malus entsprechend den verstrichenen Tagesstunden den aufgeschlagen. Der Tod tritt ein, wenn die Lebensenergie auf 0 sinkt; bereits zuvor kann aber der Zusammenbruch erfolgen, wenn GE oder KK (Koma) oder KL (Wahnsinn) auf 0 fallen. Alle Verluste können nur durch regelmäßige und ausreichende Wasserversorgung regeneriert werden, was mit der gleichen Geschwindigkeit wie die Senkung erfolgt.

Hitzschlag

Ein weiterer gefährlicher Gegner des Menschen ist der Hitzschlag, unter dem all diejenigen zu leiden haben, die ihr Haupt nicht vor der gleißenden Sonne schützen. Sie sollten baldmöglichst im Schatten gelagert und mit genügend Wasser versorgt werden. Dann verschwinden die Folgen eines Hitzschlags binnen einer Nacht geruhsamen Schlafes.

Meisterinformationen:

Wer mehr als sechs Stunden barhäuptig durch die Hitze läuft, muß eine KK-Probe ablegen. Mißlingt diese, so erleidet er einen Hitzschlag. Jede weitere Stunde in praller Sonne wird diese Probe um 1 Punkt erschwert. Hitzschlagopfer erleiden pro Tag 2WSP, fallen zuerst in ein leichtes Delirium (KL, GE, AT und PA jeweils -3) und können keine Anstrengungen wie Eilmärsche und Kämpfe mehr durchführen (AU sinkt auf 0).

Sandstürme

Alle bisher erwähnten Gefahren sind aber vermeidbar - im Gegensatz zum Khomra, Ghibli oder Ras, dem plötzlich auftretenden Sandsturm, der selbst die wüsten erfahrenen Novadis in arge Gefahr bringt. Dann

bleiben jedoch nur noch Minuten, um die Kamele anzupflocken und Schutz zu suchen. Der Wind treibt mit Geschwindigkeiten von fast 200 Meilen pro Stunde Sand und feinsten Staub vor sich her. Der Staub dringt durch die feinsten Ritzen, ja selbst in verschlossene Gefäße, während der fliegende Sand binnen Minuten ganze Wagenburgen verschütten kann.

Wer in einem solchen Sturm alleine unterwegs ist, der ist auf immer verloren. Nur gemeinsame Anstrengung, ständiges Schaufeln, Beruhigen der Kamele und das Zusammenhalten als Gruppe bieten überhaupt erst eine Chance auf Überleben. In diesen entfesselten Naturgewalten.

Meisterinformationen:

Erahtet werden kann das Nahen eines Sandsturmes nur mit einer Talentprobe auf Wettervorhersage (mit einem Malus von 5 außer für Novadis).

Kleidung und Gepäck

Alle bisher aufgezählten Umweltbedingungen erfordern, daß der Mensch sich der Wüste anpaßt. Wer auch nur versucht, sich diesen Bedingungen zu widersetzen, hat schon verloren. Die zweckmäßigste Kleidung ist die, die von den Bewohnern der Wüste bereits seit Jahrhunderten getragen wird: Helle, luftige Stoffe, wenn möglich weit geschnitten, üblicherweise eben Pluderhose, Burnus und Silham. Ebenfalls fast notwendig sind Turbane oder helle Schleier, die den Kopf vor dem gefährlichen Hitzschlag und Mund und Nase vor Flugsand schützen, sowie enganliegende, hohe Stiefel, die Schlangen und Skorpione abhalten. Von solchem Unfug wie dem Tragen metallener Rüstungen kann dem Wüstenunerfahrenen nur strengstens abgeraten werden.

Meisterinformationen:

Auch als Gepäck im Rucksack ist eine Rüstung in der Wüste hochgradig hinderlich. Als Faustregel für die Belastung gilt, daß man sich nicht mehr als AUx 10 Unzen Gewicht (inklusive Kleidung) aufpacken sollte. Bei einer Belastung zwischen AUx10 und AUx20 Unzen kann der Körper des Nachts keine Kräfte sammeln, die nächtliche Regeneration von Lebens- und Astralenergie fällt vollkommen aus. Bei einer Belastung von mehr als AUx20 Unzen erleidet der Träger zusätzlich noch 1W6 Schadenspunkte pro Tag. Diese Regel gilt auch für Novadis und andere wüstenerfahrene Helden.

Karawanen

Nur Verrückte und selbsternannte Heilige sowie erfahrene Ortskundige in Zeiten höchster Not reisen alleine durch die Wüste. Jeder Mensch, der bei klarem Verstand ist, wird sich angesichts der oben geschilderten Gefahren einer Karawane anschließen, der üblichen Form einer Reisegruppe in der Großen Khom. Karawanen dienen in erster Linie dem Transport von Gütern aller Art, vorzugsweise aber solchen, bei denen der gefährvolle Weg durch die Wüste erheblich zur Vergrößerung des Gewinnes beiträgt: Seide, Porzellan, Salz, Schmuck, Gewürze, alchimistische Stoffe. Eine Karawane besteht üblicherweise aus zwei bis drei Dutzend Lastkamelen und ihren Führern, den Femhändlern, denen die Ladung gehört, oder ihren Beauftragten, einigen berittenen Aufklärern und - je nach Wert der Ladung und Vermögen des Auftraggebers - einigen Söldnern. Meistens schließen sich diesen Karawanen Einzelreisende (mit oder ohne Reittier) an.

Karawanen wie die gerade beschriebenen bestreiten den Großteil des Verkehrs durch die Khom - der Rest wird von wesentlich größeren Zügen bestritten: Die größte jemals registrierte Karawane umfaßte mehr als 600 Lasttiere und fast 1000 Menschen - verteilt auf eine Länge von sieben Meilen!

Die Verwendung anderer Tiere als dem Kamel stehen für Novadis nicht zur Diskussion. Selbst die genügsamen Esel Mhanadistans - ganz zu schweigen von Pferden oder gar Wagen - sind für diese Strapazen ganz und gar nicht geeignet.

Eine Karawane marschiert täglich etwa 8 Stunden: die ersten 4 Stunden nach Sonnenaufgang und - nach mindestens vierstündiger Mittagspause während der heißesten Zeit des Tages

- noch 4 Stunden bis in die Dunkelheit hinein; sie legt dabei zwischen 20 und 30 Meilen pro Tag zurück. Außer der Mittagsrast gibt es keine Pausen, was für den Wandernden eine extreme Tagesbelastung bedeutet. Die abendlichen Lagerfeuer dienen der Pflege gesellschaftlicher Kontakte und dem Informationsaustausch, da während der Tageshitze fast alle Gespräche verstummen. Auch dauert dieses abendliche Beisammensein meist nicht lange, denn der Weg zur nächsten Karawanserei ist weit und anstrengend...

Eine typische Karawanserei

Was für den Reisenden in nördlichen Gefilden die Herberge ist, das ist für den Wüstenreisenden die Karawanserei. Und genau wie bei diesen Herbergen gibt es zwischen den Karawansereien oft gravierende Unterschiede, sowohl was ihre Größe als auch ihre Qualität angeht, ganz davon abgesehen, daß Karawansereien in der Khom wesentlich dünner gesät sind als Herbergen entlang einer Reichsstraße. Man sollte bereit sein, gewisse Unannehmlichkeiten in Kauf zu nehmen, wenn man in einer Karawanserei nächtigt - aber selbst ein hartes Lager im Schlafsaal ist viel besser als eine Nacht in der Wüste.

Die hier vorgestellte Karawanserei Ai-es-Djalud liegt am Rande der Oase Kireh, also nicht im Herzen der Khom, sondern an den Abhängen des Khoram-Gebirges. Wasser ist hier noch genügend vorhanden, da die Oase an einem kleinen Bach liegt, der in seinem späteren Verlauf ein Salzfeld durchfließt, ungenießbar wird und schließlich versickert, ohne eine Spur zu hinterlassen.

Die Karawanserei ist ein großes, rechteckiges Gebäude von drei Stockwerken Höhe, mit flachem Dach und einem großen Innenhof, der nur durch die ständig bewachte Tordurchfahrt oder vom Gebäude selbst aus betreten werden kann. An das Gebäude schließt sich im Norden ein großer, ummauerter Hof an, in dem sich Ställe und Scheunen, eine Schmiede und eine Sattlerei befinden. In diesem Hof dessen Mauer 4 Schritt hoch und an der Krone mit Tonscherben gespickt ist - können bis zu 100 Kamele, in den Ställen bis zu 30 Pferde untergebracht werden. Das Futter für die Tiere muß mit eigenen Karawanen nach Ain-es-Djalud gebracht werden, Wasser gibt es jedoch dank des Baches und einer Zisterne zur Genüge - wenn Efferd so will. Selbige Zisterne befindet sich unter der Karawanserei und ist neben dem Kühlkeller der einzige unterirdische Raum. Sie wird von Regenwasser gespeist, das auf dem Flachdach zusammenläuft.

Das Flachdach ist übrigens von einer Brüstung umgeben, hinter der sich Speerwerfer und Bogenschützen in Deckung begeben können, wenn die Karawanserei

angegriffen wird. Im obersten Geschoß des Gebäudes finden sich 36 Doppel- und vier Einzelzimmer, im zweiten Geschoß vier Einzel-, 10 Doppel- und vier Sechserzimmer. Das Erdgeschoß beherbergt neben der Schankstube, der Küche und den Wohnräumen der Bediensteten auch eine Badestube (ein Luxus, der durchaus nicht in jeder Karawanserei zu finden ist), ein großer Schlafsaal und mehrere Lagerhallen, in denen Güter zwischengelagert werden können, die von der nächsten Karawane befördert werden sollen. Zum Innenhof hin befindet sich ein säulengestützter Wandelgang, in dem tagsüber fliegende Händler ihre Stände aufschlagen und dem Reisenden ihre Waren beredt anpreisen. Bei Sonnenuntergang müssen sie jedoch ihre Plätze verlassen haben, denn dann werden im Innenhof Reittiere untergebracht, die keinen Platz im großen Hof gefunden haben.

Da Überfälle auf Karawanen - auch im Schutz einer Karawanserei - keine Seltenheit sind, patrouillieren stets je eine Wache auf dem Dach, im Innenhof, im großen Hof und um das Gebäude. Die Bediensteten wissen zumindest mit Knüttel und Dolch umzugehen - und die meisten mußten dieses Wissen bereits einsetzen. Die Karawanserei wird übrigens, wie häufig in der Wüste, mit Mist beheizt. Zu diesem Zwecke werden sowohl die Latrinen als auch die Ställe ständig entleert und der überriechende Inhalt mit Strohhalm, Häcksel, Holzspänen und dergleichen gemischt und in der Sonne getrocknet. Diese Heizmethode wird aber selten benötigt, da die dicken Lehmwände die Tageshitze bis spät in die Nacht speichern. Diese Bauweise, verbunden mit kleinen Fensteröffnungen und einer weißen Außentünche, macht es übrigens auch mittags in den Innenräumen erträglich kühl.

Die Preise in einer Karawanserei sind meistens gesalzen - so auch in Ain-es-Djalud: Ein Einzelzimmer kostet 10 Zechinen (2 Dukaten) pro Nacht, ein Doppelzimmer 15 Zechinen (3 Dukaten), ein Sechserzimmer 25 Zechinen (5 Dukaten) und selbst ein Platz im Schlafsaal noch eine ganze Zechine (2 Silbertaler).

Alle Speisen müssen extra bezahlt werden - zu etwa dem Doppelten bis Dreifachen des gewohnten Preises. Die Unterbringung eines Pferdes oder Kamels kostet

(inklusive Futter und Wasser) 5 Zechinen (1 Dukaten) pro Nacht, während ein einfaches Bad als wirkliches Luxusgut mit 25 Zechinen (5 Dukaten) bezahlt werden muß. Aber was ist schon Gold gegen Sicherheit in der Wüste?

Die Oase Achan

Achan ist eine Bilderbuchoase, wie sie sich der Fremde vorstellt, und für die meisten Reisenden aus dem Lieblichen Feld auch die erste, die sie sehen. Denn Achan ist eine der wichtigsten Angelpunkte des Khomhandels: Hier beginnt die große Strecke, die über Keft und Mherwed bis Khunchom führt; umgekehrt können die Güter von dort über Achan ins Liebliche Feld oder über Almada ins westliche Mitteleich geschafft werden.

Mit etwa einer Meile Durchmesser gehört die Oase eigentlich zu den kleineren, aber auf der engen Fläche steht eine Palme neben der nächsten, ein Feld- schließt an das nächste an. Wie künstlich abgetrennt wirkt der Rand der Oase:

Blühen hier noch Dattelpalmen und Feigenbäume, beginnt schon drei Schritt daneben die Khom in ihrer ganzen Härte. Während der Chorbash zeigt sich, daß Achan Heimat eines der größten Stämme der Khom ist. Dann quillt die Oase über von braunhäutigen Reitern, die nur bei ihren fremdartigen Spielen aus sich herausgehen. Für die Sindaqa ist im Zentrum der Oase, gleich neben dem Funduq, ein festes Spielfeld angelegt, wenn auch man außerhalb der Chorbash den Zweck der konzentrischen Kreise mit der züngelnden Schlange kaum erkennt. Ein beliebtes Spiel in Achan besteht auch darin, einem Krieger einen gelbbraunen Wüstenskorpion auf den Bauch zu setzen. Während der Spieler die 99 Gesetze zu rezitieren beginnt, wird der Skorpion durch die atmenden Bewegungen immer gereizter. Es gibt nur wenige, die sich weiter als bis zum 13. Gesetz wagen... Ein harmloseres Vergnügen ist das hier sehr beliebte Ilmenblatt, dessen Blüten und Blattspitzen zusammen mit den harzigen Stängeln geraucht werden. Wegen der beruhigenden Wirkung schätzen die Bewohner Achans das Rauschkraut schon seit Jahrhunderten. Oft wird es



auch zusammen mit Pfeifenkraut von den Hängen der Hohen- Eternen geraucht. Wegen des relativ großen Reichtums der Oase kommt es häufig dazu, daß Auseinandersetzungen durch - Geschenke an Shejks oder Mawdlis ,entschieden' werden. Da aber die rechtsprechenden Novadis neben der Bestrafung durch Verstümmelung vor allem die Verbannung als Strafe verhängen, sind in vergangener Zeit etliche verbannte Mitglieder und Sippen des ständig wachsenden Stammes in Richtung auf Loch Harodrol oder das Liebliche Feld vorgedrungen.

Die Oase Virinlassih

Eine der fruchtbarsten Oasen liegt am nordwestlichen Rand der Khomwüste, in Sichtweite der Goldfelsen und der Amhallasih-Kuppen. Der Beleman. aus dem Yaquirtal bläst die Regenwolken zuweilen bis hierher und läßt stattliche Melonen- und Hirsefelder gedeihen. In der Umgebung der Oase Virinlassih gibt es mehr Wasserlöcher als anderswo. Das novadische Brunnenrecht wird denn auch nicht so hart ausgeübt: Fremde an einem Wasserloch werden meist nicht getötet, sondern nur zu haarsträubenden Zahlungen gezwungen. Daß man sich der Huld des Himmels bewußt ist, zeigt auch ein Schrein des „Großen Wassergeistes Efferd", an dem fast alle Reisenden Wein- und Blutopfer bringen.. Der Teich in der Mitte der Oase trocknet nur etwa einmal im Jahrhundert aus, und so wird auch der Funduq im Zentrum von einigen

Familien das ganze Jahr hindurch bewohnt. Nach der Regenzeit werden hier im Zuge der Chorbash die Tribute für den Kalifen gesammelt und dann mit der ersten Karawane ins ferne Mherwed geschafft. Zu den wichtigsten Abgaben gehört Töpferwaren aus dem geschmeidigen Ton Virinlassihs, das auch an andere gottgefällige Oasen verkauft wird. Bekannt ist die Oase Virinlassih auch für ihren Mawdli Amir ben Yakuban ben Yelmiz, von dem man sagt, daß er alle Gesetze kennt. Wie alle Novadis tendieren die Bewohner Virinlassihs zu umfassenden Sammlungen von Einzelgeset-. zen, die wortwörtlich befolgt werden. Für Mawdli Amir sind die 99 Gesetze Rastullahs oder die ,Siebenundzwanzig erlaubten Griffe von Unau' nur die wichtigsten Beispiele; angeblich kennt er 97 weitere Gesetzessammlungen.

Arratistan und Chababien - die kämpfenden Sultanate

Vom übrigen Gebiet der Novadis getrennt durch die hohen Gipfel der Eternen, breiten sich die grünen Hochlande von Arratistan und Chababien am Oberlauf der Ströme Arrati und Chabab.

Nur wenige Weiler, Dörfer und zwei kleine Städtchen finden sich hier, denn es gibt nichts, was den Bauern anlockt. Die grüne Farbe der Landschaft täuscht:. Statt fruchtbarer Felder und Äcker gibt es hier nur steinige Heidesteppen mit dichtem Bewuchs aus Kraut, Dornsträuchern und Messergras. Im Frühsommer ist die ganze Landschaft zwar in ein Meer von purpurnen Blüten getaucht, und die seltenen Reisenden genießen den Duft der blühenden Sträucher, doch zu anderen

Zeiten ist das Gestrüpp wie geschaffen, sich um die Fesseln der Pferde zu schlingen und die Tiere zum Straucheln zu bringen. Die einzigen, denen es hier gutgeht, scheinen dann die Sandwölfe und die Löwen zu sein; von denen man stattliche Rudel findet.

Heute sind Chababien und Arratistan die Heimat zweier Stammesverbände der Novadis, die jeweils unter der Herr-schaft eines Sultans stehen. Seit Generationen liegen die Beni Brachtar und die Beni Arrat miteinander in blutiger Fehde, und nicht selten erfolgen mörderische Kriegszüge über den Harotrud hinweg, der beider Stämme Weidegebiete voneinander trennt.

Die Ursachen dieses Streites sind alt und scheinen noch vor die Zeit zurückzureichen, in der beide Stämme aus der Knom einwanderten. Kaum trafen sie sich, die Beni Brachtar von Osten über die Eternen, die Beni Arrat von Süden kommend, brachen sofort blutige Kämpfe aus, bei denen jeweils die Anführer erschlagen wurden - seitdem herrschen Blutfehden ohne Zahl zwischen den Gefolgsleuten des Kalifen.

Heute sehen sich die Beni Brachtar als die Elite der Novadis an, den westlichen Außenposten des Kalifats, der unentwegt gegen die Ungläubigen zu fechten habe. So brechen auch immer wieder einzelne Sippen zu Raubzügen in die reichere Ebene auf und überschreiten die Grenzen des Lieblchen Feldes, wo sie für einige Zeit die Karawanenwege unsicher machen und dann wieder vertrieben werden denn weder die Hochlandpferde noch die alten ererbten Waffen sind eine Bedrohung für die wohlberittenen und gut gerüsteten Krieger des Königreiches. Bei einer Strafexpedition des Lieblchen Feldes, angeführt vom heutigen Oberkommandierenden, Marschall Folnor Sirensteen zu kendor, wurde gar mehrere Sippen des Stammes fast vollständig getötet. Doch die Beni Brachtar sind stolz auf ihre Märtyrer. die als einzige dem Vorbild jener Fünfhundert folgen, die einst in der Thalionmelfurt durch „eine unheilige Katastrophe" zu Tode kamen. Die Beni Arrat aber machen sich in den Augen ihrer alten Feinde eines der schlimmsten Verbrechen schuldig: des Verstoßes gegen das 67. Gesetz Rastullahs, das den Umgang mit den Anhängern der Gott-Echse verbietet. Denn die Männer Arratistans pflegen den Kontakt mit den Echsen-menschen am nahen Loch Harodrol und handeln mit ihnen. Für Eisen und Fleisch bekommen sie den begehrten Quinjabrannt, der ihre Kräfte erhöht und der Mittelpunkt wahnwitziger Besäufnisse ist, bei denen die berauschten Sta.mmesbrüder zum blutigen Wettkampf gegeneinander antreten. In ihren Städten kann man zuweilen sogar seßhafte Echsenmenschen antreffen. Ja, von manchen Sippen heißt es gar, sie hätten Rastullah ganz abgeschworen und sich dem H'Ranga zugewandt - schlechthin den größten Frevel, den sich ein Novadi vorstellen kann!

Der Cichanebi-See

„Denke nun nicht, Fremder, der Salzsee, sei eine ebene Wasserfläche, wie ihr im Norden sie habt! Oh nein, der Salzsee ist weder naß noch spiegelglatt, er ist eine Bestie, ein trockenes, rauhes und zerklüftetes Untier, das dem Menschen nach dem Leben trachtet. Viele Mittel kennt der Cichanebi, um dem Sohn der Wüste den Atem zu stehlen: Mal erscheint er als gleiß ende Schönheit, leuchtend und strahlend im Lichte der Sonne als wie ein

Adamant, dann wieder tritt er vor des Betrachters Auge als unförmige graue Wüste, ohne einen festen Punkt als Ruhestätte flir den erschöpften Blick.

Schon freut sich der Wanderer über eine Abwechslung im öden Trott seiner Füße, ist doch ein Wasserlauf auf dem See in Sicht - doch der Bach ist ein Riß in der sonnengebackenen Kruste, der Unselige wird hinabgezogen in den alles erstikkenden Schlamm aus Salz, Wasser und Sand.

Denn furchtbarer noch als Treibsand ist der Salzschild des Cichanebi: Nicht einmal eine schöne Frau packt einen Mann so fest und unabwendbar wie diese bleiche Masse.

Und die, die da versunken und vergangen sind im Elend des Salzes, geben von Zeit zu Zeit das Vorbild für eines der Monumente, wie sie das Wasser und der Wind aus Salz'elsen erschaffen: Seltsam verbogene, mißgestaltete Formen, die ihre Arme hochrecken zum Himmel wie in einer Bitte um Erlösung von ihrem Dasein.

Kein Leben zeigt sich auf der gleißenden Weite des Salzes, keine Pflanze streckt ihr Grün empor, kein Tier huscht mit wunden Füßen über die rauen und beißenden Salzbrocken

- ja selbst die Geier fliegen nur selten über den Cichanebi, denn hier gibt es nichts zu holen: Der törichte Reisende wird auf dem Salz nicht verdursten noch an Hitze sterben, zuvor hat ihn schon der Salzschlamm verschluckt.

Wenn aber einmal der Schrei eines verirrtten Raubvogels über das Salz hallt, scheint es, als kreischten die Seelen von Tausenden Verdammter im Höllenfeuer - denn der See verschluckt sonst jedes Geräusch, das Tappen der Füße ebenso wie das Klappern der Hufe.

Selbst die Weiten des Cichanebi sind nicht völlig menschen-leer: Im Süden, zu seinem einzigen Ausfluß hin, ziehen die U>zauer von Zeit zu Zeit auf die Kruste des Sees, um das reichthumbringende Salz abzubauen. Eine gefährliche und anstrengende Arbeit ist dies, die Haut brennt unter Sonne und Salz, die Lippen schwellen, platzen auf winzige Salz-

splitter graben Narben in Hände und Antlitz. Das Wasse* in den Schläuchen ist brackig, ja manchmal faulig, und doch das kostbarste, was es gibt. Wenig ist hier das Leben eines Menschen wert - wen schert's, wenn einer auf immer verschwindet? Wie seinen Augapfel aber hütet man die Esel und Maultiere, die gerade vor Einsetzen der Regenzeit das Salz nach Unau tragen müssen. Wehe aber denen, die zu gierig waren und sich während der Regenfälle noch auf dem Cichanebi befinden: Dann brechen alle Salzkrusten auf aus festem Boden wird weicher Schlamm, es gibt nicht mehr Weg noch Pfad hinaus aus dem Reich des beßenden Todes. Wenn dann aber die Sonne zurückkehrt, ist die Obeifläche im Nu wieder hart gebacken, neue Routen über das Salz müssen gesucht und gefi4nden werden, sollen nicht alle Arbeiter und Karawanen ins sichere Verderben laufen.

Dies ist die Aufgabe der Salzgänger, dieser tapfren und gläubigen Männer, die sich mit dem Abstecken neuer Wege auf dem See besser auskennen als irgendein anderes Geschöpf Rastullahs. Von klein auf studieren sie den See und seine Tücken und sind bestrebt, all seine Listen und Finten kennenzulernen, um ihnen begegnen zu können. Dabei scheren sie sich nicht um Nordweiser, Dreikreuz und derlei Instrumente, sondern suchen den Pfad nur mit ihrem Wissen, ihrem Gefühl und ihrem Vertrauen auf Rastullahs Güte.

Erkennbar sind die'se kühnen Männer an ihren bunten Schmucknarben auf Stirn und Wangen, die ihnen während einer geheimnisvollen Zeremonie zuteil werden. Diese und andere Rituale bilden das einigende Band unter den Salzgängern, die ansonsten Einzelgänger sind und kaum Zusammen-arbeit kennen - und das ist so vom Herrn gut eingerichtet, denn sprächen die Salzgänger mit einer Stimme, wären sie bald die wirklichen Herren des Salzsees und nicht unser geliebter Sultan von Unau."

(Aus dem Epos ‚Der Sturz des neunmal rastullahverfluchten Ketzersultans‘, Unau 14 n.H.)

Das Shadif

„Unendliche Weiten breiten sich aus vor dem Auge des Betrachters - sanft ansteigende Hügel, bewachsen mit harten Gräsern, dornigen Büschen, vereinzelt auch dürrten Akazien, die ihre dünnblättrigen Zweige schirmartig ausbreiten und so ein wenig Schutz gewähren vor der brennenden Hitze der Sonne. So haben sich denn auch die Tiere in der Nähe dieser seltenen Bäume ein gejunden: Hie ein Rudel Khomlöwen, die Alten dösend, nur gelegentlich mit der Schwanzquaste eine aufdringliche Fliege vertreibend, die Jun gtiere munter umhertollend, spielend, teils miteinander, teils aufdem Rücken der Eltern.

Die Alten lassen's sich wohl gefallen, denn sie haben gut gespeist und sind zufrieden. Eine Skadifitute war ihr letztes Mahl, ein trächti ges Tier aus einer der Wildpferdherden, wie sie in großer Zahl durch die Savanne ziehen. Jetzt streiten sich die Steppenwölfe um die Reste der Löwenmahlzeit. Ein wildes Gekreische liegt in der Luft, doch die Geier und Wolfsratten schreckt das nicht, die in der zweiten Reihe auf ihren Anteil warten. Was sie übriglassen, werden die Ameisen fressen, die in den tönernen Hügeln in der Nähe wohnen, so daß am Schluß in ein, zwei Stunden ein blankes Gerippe auf der zertrampelten Grasfläche liegen wird. Die anderen Wildpferde kümmert's nicht, sie scheinen gar froh, daß die Raubtiere ihre Speise hatten und nun harmlos sind. So fressen denn die Pferde gemächlich das harte Gras und scheren sich nicht um die ruhenden Löwen in ein paar Schritt Enifernung.

Doch was ist das? Ein gefleckter Schatten schleicht durch das hohe Gras, kaum erkennbar mit seinem gelb-schwarzen Pelz: Ein Gepard ist's, und seine schlanken, hohen Beine und der schmale Leib verraten die Geschwindigkeit, die in der Katze steckt. Nun haben auch die Pferde seine Witterung aufgenommen, ein Hengst wiehert, alles Schleichen war vergebens, denn jetzt scheint ein Beben die Erde zu erschüttern: Die aufgeschreckten Rosse stürmen los, die unbeschlagenen Hufe zermalmen achtlos Gräser und Lehmklumpen, unter glänzenden Fellen arbeiten die schwellenden Muskeln, die schnellen Beine fliegen über die Steppe und scheinen sie kaum zu berühren.

Doch auch die Katze hat zum Spurt angesetzt - fliegen die Pferde dahin wie Vögel, so ist der Gepard wie ein von der Sehne schnellender PfeiL Kaum kann ihm das Auge folgen, so rasch rast er dahin. Schon hat er die flüch?enden Tiere eingeholt, nun heißt es, schnell Beute machen, denn nur kurz kann der Pardel diese Schnelligkeit beibehalten, dann muß er nachlassen und die Pferde ziehenlassen. Aber das

Glück ist ihm hold, schon hat er die Laufe am Hals eines jungen Füllens. Das kleine Tier strauchelt, die noch unerprobten langen Beine scheinen sich zu verheddern, mit einem klagenden Laut sinkt das Fohlen zu Boden. Wenn die Mutter hefen wollte, sie kann es nicht, der Strom der Artgenossen reißt sie mit sich, und so versenkt der Gepard seine Fänge in den zitternden Hals des Füllens, ein letzter Schrei, es ist dahingegangen in die unendlichen Weide gründe des Jenseits. Der Gepard aber hat seine Fressen, und rasch schlingt er die besten Teile hinunter, ehe ein Stärkerer aufinerkt und ihn vertreibt - denn so ist das Gesetz des Lebens.

So hat eine jede Art ihr Auskommen im wildreichen Gras-meer des Shadif und nur selten einmal kommen Menschen hierher - Händler sind es meist, auf dem Weg von Unau zum Szinto, oder Pferdefänger, die aus den großen Herden der wilden Shadif einige herausholen. Doch selbst, wenn oft einmal die Herren in Unau oder Malkillabad ihre Jagden veranstalten täten, dem Wildleben mm Shadif täte dies keinen Abbruch. (Aus den Lebenserinnerungen des Missionars Firunil Gareslaw)

Amhalassih

„Sag' mir, Freund, welch' Land ist es, des' Wälder grün und Bäche blau ich dorten vor mir liegen seh'? Gar schön ist's und lieblich, will mir scheinen.'

„Dies' Gebiet, O Effendi, trägt den wohlklingenden Namen Amhalassih. Reich gesegnet mit Frucht und Schatten sind seine Felder und Haine, die Brunnen sprudeln voll des kühlen Naß', dicht bestockt sind die Hänge der sanft ansteigenden Hügel mit Reben, aus denen quillt der glutvolle Wein.'

„Gar wundersam deucht mich dies' - ritten wir nicht ehgestern noch durch die karge Wüst', so menschenleer und öd? Schritten uns ,rer treuen Rösser schlanke Beine nicht des vergang ,nen Tags über eine Bergkette geborstener Felsen und trockener Täler, kaum bewachsen mit dornichem Gestrüpp?'

„Gewiß, O Effendi, das unefreuhche Gebirge ist wenig einladend und schroff zu allen, die es durchschreiten - doch der weise Mawdli spricht „Achte niemanden zu gering:

Selbst die gelbe Wüstenratte mag dereinst ihren Nutzen erweisen.'

So verhält es sich auch mit den Kuppen, die den Namen Amhalassih tragen: Schirmen sie doch das fruchtbare Land vor den Unbilden der Wüste.'

„Du sprichst wahr, Freund. Gar dankbar haben wir zu sein dem Schöpfr - gepriesen sein Name -, daß seine weise Tat dies efreulich' Stück grünen Landes so wirksam bewahrt vor Sand, Sturm und Ungetier.'

„Wie recht Ihr habt, O Effendi. Allein die Bewohner dies' Landes kennen auch eine Mär, folgend der einstens eine riesenhafte Schar gieriger Heuschrecken henorstürnte aus der kargen Wüste. Weit drangen sie vor vertilgend Grashalm um Grashalm, Blatt um Blatt, Blüte um Blüte. Doch die Mdner einer Stadt im Norden waren weise Zauberer und suchten lange in ihren Schnften, bis daß sie fanden eine Weis' herbeizuholen einen gar mächt ,gen Dschinn des Gesteins. Und dieser Dschinn sprach einen Bann aufdie Schrekken und ließ sie wie steinichten Hagel hinabfallen auf die Erde - dorten aber liegen sie noch

des heutigen Tags und bilden das Gebirg', über das wir ritten und auf dessen höchstem Passe wir nun stehn. Wenn Ihr einen dieser losen Steine aufhebt, oEffendi, werdet ihr ohn' viel Gemüh' und Phantasterei erkennen, daß Ihr in Händen haltet ein steinern Heuschreck, etwas zerbröselt durch die Zahl der Jahre.'

„Wahrlich, Freund, itzo erkenn' auch ich dies' wundersame Geschehn'. Aber sag', du erwecktest mein Neugier und ließest frei den Wissensdurst, auf daß er rumore in meinen Sinnen wie das irunkenene Kamel in der Karawanserei: Gar offenbar scheint mir, daß dies' Landstrich reich ist gesegnet mit fleißigen Hirten, arbeitsamen Bauern und fähigen Rebnern und Winzern - hat es denn dazu noch weise Gelehrte und machtvolle Magier?'

„Nun, O Effendi, das spracht Ihr wohl: Gar reich ist Amhalassih an geschickten Fellachen, die da ernten Reis und Weizen, Äpfel und Birnen, Kürbisse und die Woll' der Bäume; zugleich aber leben hier kühne Männer die sich verstehen auf den Umgang mit den Worten Rastullahs und den Verkündungen der Mawdlis.

Denn weniger froh klänge das Lied meines Herzens, wäre dieses angenehme Land noch in der Hand der Götzendiener... Doch unsere Sinne frohlocken, die Luft schmeckt reiner das Wasser frischer und die Speisen sußer in Amhalassih, seit der Landstrich ward erobert von Kalif Malkillah, dem Zweiten seines Namens. Er betrat mit Heeresmacht dies Gebiet, das damals ward geheißt Süd-Almada, unterwaif es von den Bergen bis an die Fluten des Yaquir und gab ihm seinen heutigen Namen.'

„Wahrlich, wohl tat daran der heldenhafte Kalif Wohlan denn, Freund, lang ist der Weg, doch die Pferde schreiten ruhig aus und bedüfen nicht uns ,rer Achtung - erzähl mir drum mehr von den Wundern dieses Landes.'

„Da Ihr O Effendi, erwähntet die Pferde, des Menschens treueste Diener: In Amhalassih findet sich gar manche vor-treffliche Zucht edler Rösser die man zur Blutlinie der Tulamiden zählt. Sandbraun ist ihr Fell, mit schwarzen Tupfen als wie das Gefieder der Wüstendommel oder der Oasammer

- und schnell wie dieser Vögel Flug ist ihr Lauf ohn' daß der Reiter mehr muß tun denn ihnen die Fersen gegen die Flanken zu drücken: Denn - das merket wohl, oEffendi - wie alle Pferde der großen Sippe der Shadif leiden die Tulaniiden nicht Sporen noch Reitpeitsche, sondern weisen jeden ab, der derlei zu verwenden wagt. Zwei Orte sind es insbesond're, die berühmt sind unter den Städten und Döfern des Kalifats:

Amhallah ist der Platz, an dem Malkillah zuerst die reichen Fluten des Yaquir liegen sah, hier erbaut' er eine Festung jür die tapfren Krieger di& allzeit fechten gegen die Gottlosen aus dem Norden und Westen, denn nahe an am alten und am mittleren Reiche liegt hier das neu errichtete Reich des Herrn Rastullah, und vor Zeiten gab es viele Kämpfe.

Ein Ort des friedvollen Lebens ist dagegen das schöne und an Wundern reiche Eslamabad. Zwar trägt es auch heut ,gen Tags noch den Namen des heidnischen Kaisers, der es einstens gegründet, doch suchen es auch viele Rechtgläubige und Gottgefällige auf Denn durch Rastullahs Gnade entspringen hier warme Quellen, dem Kranken zur Heilung, dem Bresthaften zur Genesung, dem Müden zur Erquickung und dem Erschöpften zur Entspannung. So findet man in Eslamabad auch Heuer ohne Zahl, doch mehr noch Gäste

aus dem ganzen Kalifat, die ihre Gebrechen und Blessuren heilen durch warmes Wasser am und glutvollen Wein im Leibe. Auch hört man, daß manche das heiße Wasser ersetzen durch eine nicht minder wärmende glutäugige Frau, wie man sie oft sieht unter den Töchtern Amhalassihs. Doch werdet Ihr all diese Wunder gewiß in Kürze noch erfahren - denn nun kommen wir ja in dieses Land, mit eigenen Augen zu schauen und eigenen Händen zu fassen." (Dialog aus dem Drama „Tochter des Yaquir")

Das Szintotal

„Szinto, du Veifluchter du falscher Schlangenfuiß. Der Herr schuf dich als Schmuck seiner Länder dach du verrietest ihn.

Wir priesen dich ob deiner Fruchtbarkeit, doch du jührtest die Scharen der Völker hinauf ge gen uns. Der Herr segnete deine Gestade mit reichen Reisfeldern, an denen die starken Stiere durch deine Fluten wateten, doch du entbotest dein Wasser den verschlagenen Horden des Gottlosen.

Der Herr setzte stolze und reiche Städte an deine Ufer prächtig wie das hehre Khunchom, doch du buhltest mit den Scharen Tar Honaks."

Es gibt in Aventurien einige Zwergreiche, die auf eine ruhmreiche und machtvolle Geschichte zurückblicken können, aber wohl keines läßt sich vergleichen mit dem Sultanat Gorien.

Ehedem eines der ersten fruchtbaren Siedlungsgebiete der Tularniden, ist Gorien eine karge Steppe, seit es vom Großen Schwarm verheert wurde.

Trotzdem gehörten die Gorier noch lange Zeit zu den mächtigsten Völkern. Einem Sultan Mustafa gelang es gar, Khunchom zu erobern und eine Gorische Dynastie zu begründen. Zumindest seit ihre Hauptstadt Anchöpal und die Hafenstadt Aimar Gor unter den Klugen Kaisern an Aranien gefallen sind, existiert Gorien aber eigentlich nicht mehr. Die Bewohner des Chaluk-Tales wurden zudem durch alanfanische Überfälle dezimiert: Ganze Dörfer wurden in die Sklaverei verschleppt, die Nennung des Namens Zorubrecht löst heute noch Volksaufstände aus.

Heute jedoch gibt es wieder einen Sultan der Gorier: Hasrabal ben Yakuban residiert in der Palaststadt Al'Ahabad an der Südwestseite der Gorischen Wüste, einem derart unwirtlichen Landstreifen, daß sich selbst die aranischen Fürsten mit einem schriftlichen Treueschwur zufrieden gaben. Da Sultan Hasrabal offen für den Eingottglauben Rastullahs eintritt, wird seine Kleinstadt mit den etwa 600 Einwohnern auch von den Novadis aus dem Balash nicht allzusehr bedrängt. Trotzdem verlangen die Steppenreiter der Beni Avad von den Händlern auf der einzigen Straße derart unverschämte und willkürliche Tribute, daß man sich fragen muß, ob es mit Borbarad zugeht, daß Sultan Hasrabal seine Untertanen noch immer ernähren kann.

Gorien

Aus diesen Zeilen spricht die zwiespältige Haltung, mit der viele Novadis dem Szintotal gegenüberstehen: Ihnen ist bewußt, daß diese Gegend vor der Eroberung des

Balash die einzige wirklich fruchtbare Landschaft ihres Reiches war -doch zugleich trennt tiefes Mißtrauen und Unverständnis die kühnen, vorwärtsstrebenden Wüstensöhne und die schwer-fälligen, ruhigen Reisbauern des Schlangenflusses.

Die feuchten Gestade am Szinto erlauben den Bauern mehrere Ernten im Jahr, ohne daß sie sich recht anzustrengen brauchen: Die Zuflüsse aus den Etemen bringen viel des fruchtbaren weißen Schlammes mit, der die nassen Reisfelder reiche Frucht tragen läßt.

Die Gorische Wüste

Die vielleicht unheimlichste Landschaftsformation Aventuriens ist jener leblose Fleck, den man die Gorische Wüste nennt. Die Anbeter der Sumu und ihrer Kinder behaupten, daß die Gorische Wüste die Wunde ist, an der Los tödlicher Hieb traf - die einzige Stelle am Leib der Urriesin, die wirklich tot ist. Selbst die angrenzende Landschaft, die Steppe Goriens um Anchopal, ist seit den Skorpionkriegen keine besonders anheimelnde Gegend mehr.

Der folgende Bericht des hochgeschätzten Geometers Barrado Shahrach stammt aus dem Jahre 79 vor Hal, mag also in einigen Einzelheiten nicht mehr den heutigen Gegebenheiten entsprechen. Da es sich bei Geometer Shahrach jedoch um den einzigen Reisenden handelt, der die Gorische Wüste seit den Magierkriegen erkundet hat, stellen seine Aufzeichnungen ein wertvolles Detail in der aventurischen Geographie dar, das wir dem geschätzten Leser nicht vorenthalten wollen. Transskription und Herausgabe des Manuskripts durch den Tempel der Hesinde zu Khunchom, welchseibiger das Manuskript auch bewahrt und zur Eiijsicht hält.

„Gegeben im Jahre 12 der Kaiserlosen Zeit zu Khunchom durch Barrado Shahrach, Geometer Ihrer Durchlaucht der Fürstin von Aranien, Mitglied der Kaiserlich Geographischen Gesellschaft, Edler zu Anchopal, Hauptmann i.R. des IL Fürstlich Aranischen Reiterregiments..."

„9. Rondra: Von Anchopal, welches durch Peraines Hain vor der unbarmherzigen Wüste geschützt wird, brachen wir auf mit sechsenddreißig Gelehrten und Waffenknechten, einem Magus, einem wüsteneifahrenen Rastullah-Anbeter, einer Geweihten der Hesinde, vierzig Kamelen, und Wasser und Proviant für vier Wochen."

„10. Rondra: Einen halben Tag südlich von Anchopal begann das Land sanft anzusteigen. Dombüsche und hohes, wenn auch oft gelbes Gras wachsen hier noch zuhauf und uchen Bächlein fanden wir, das sich von den Hügeln im Osten heranschlängelte und an dem wir unsere Kamele tränkten."

„11. Rondra: Seit heute scheint es uns, als würde die Luft merklich kälter. Der Wind weht ständig von Südsüdost und treibt gelegentlich rollende Büsche und Staubfahnen vor sich her. Am Boden wächst nur noch karges, kurzes Gras, und wo es den Grund nicht bedeckt, schimmert jener in rostigem Rot und stumpfem Gelbbraun. Wenn wir uns gen Norden wenden, können wir am Horizont noch die Mauern Anchopais unter uns erkennen. Im Süden steigt das Land jetzt stärker an, wobei sich der Grund in wirren Formationen bricht, als sei hier früher

Wasser geflossen oder als hätte der Wind die Felsen angenagt. Hin und wieder finden wir auch einzelne Felsblöcke, wild in der Landschaft verstreut, als habe sie ein zorniger Zyklop geschleudert und dann vergessen...

„13. Rondra: Wir kommen nur langsam vorwärts. Viele der ansteigenden Schluchten winden sich wie eine irre gewordene Schlange und enden dann im Nichts. Neben uns erheben sich bizarre rote Türme, mächtig wie ein Bergfried, aber zernarbt wie nach schwerem Bombardement. Fast hätten wir ein Kamel durch einen Steinschlag verloren. Seit gestern haben wir kein einziges Lebewesen außer uns mehr gesehen und auch der Bewil (us wird immer spärlicher. Wasser scheint es keines zu geben <auch keines, das die Kamele aufspüren). Neben Sandstein finden wir gelegentlich auch Feisrippen und Türme aus dunklem Basalt, die dem Zahn der Zeit besser widerstanden haben..."

„16. Rondra: Am frühen Nachmittag fanden wir endlich den Weg nach oben. Auf einer natürlichen Brücke aus rotem Sandstein haben wir zwei unserer Kamele mit all ihren Vorräten verloren, als sie von der Brücke in eine finstere Klamm stürzten, die wohl hundert Schritt tief sein muß.

Wir befinden uns jetzt am Rande einer Hochebene, wohl dreihundert Schritt über dem Umland. Die Luft ist klar und seltsamerweise eiskalt, was unseren Wüstensohn sehr erstaunte. Das Land ist eben bis zum Horizont, nur gelegentlich ragen basaltene Monolithe in die Höhe wie Finger oder verdorrte Hände. Der Wind weht jetzt von Südost - und, wenn uns unsere Sinne nicht trügen, von schräg oben. Wir können keine Anzeichen von Leben erblicken und schlagen unser Lager auf.."

„17. Rondra: Wir sind dem Wind entgegenmarschiert, der uns in der Nacht ein unheimliches Lied gesungen hat. Das

Marschieren ist schwieriger, als es der erste Blick verheißt, denn wir legen kaum eine Meile pro Stunde zurück (was ich aber nicht beschwören will, denn es ist schwierig, eindeutige Landmarken festzulegen). Was wie flaches Land aussieht, sind trügerische Staubsümpfe, die Mulden von einem und mehr Schritt Tiefe ausfüllen. Darüber strömt noch feinerer, roter Staub wie ein träger Fluß, getrieben von jenem Winde. Gelegentlich senkt sich der Grund auch mehr denn zehn Schritt. Als wir eine solche Senke erkundeten, fanden wir unter dem Staube relativ klare, eindeutig wärmere Luft, die abgestanden und leicht nach Schwefel roch. Im Vergleich zu den Temperaturen der Nacht (die unser Wasser sogar gefrieren ließen) schien es uns fast heiß.

Der erste Monolith, den wir erreichten, hatte eine Höhe von fast dreißig Schritt, war annähernd von sechseckiger Grundfläche und bestand aus verwittertem Basalt, so daß er an eine Säule aus einem ertümlichen, längst vergessenen Borontempel gemahnte. Das Land scheint weiterhin leicht anzusteigen...

„18. Rondra: Die letzte Nacht war ein grausiges Erlebnis. Nicht nur, daß es bitterkalt war, so daß unserem Waffen-knecht Germon zwei Zehen abfroren, nein, auch die Kamele fanden keine Ruhe, so als schleiche ständig ein Raubtier um das Lager herum. Dazu kommt das Heulen und Singen des Windes - wie ein Chor der Verdammten. Zu allem Übelfluß fand der Wachhabende auf seinem Rundgang auch noch ein Skelett, dessen Knochen von Wind und Staub

blankpoliert waren, so daß sie fast im Mondlicht zu leuchten schienen. In der Nähe fanden wir auch ein Helm in selbigem Zustand.

Selbst den erfahrensten Veteranen war nicht wohl zumute, so daß wir den Rest der Nacht gemeinsam am Feuer verbrachten.

Unser Feuerholz ist aufgebraucht und auch unsere Wasservorräte stehen nicht zum Besten. Beides ist hier oben nicht zu finden, so daß wir nun Kamelmist verfeuern und trotz des Staubes unsere Trinkgewohnheiten einschränken müssen. Ich habe mich entschieden, trotzdem weiterzumarschieren und im Süden den Abstieg zu versuchen.

Etwa um die Mittagsstunde erreichten wir eine Basaltformation, die einer aus dem Boden ragenden, geballten Faust ähnelte. Am Rande jenes Gebildes konnten wir Spuren mächtiger Bauwerke - ebenfalls aus Basalt - entdecken, offensichtlich die Fundamente eines Turmes und mehrerer Nebengebäude, die von roher Gewalt bis auf die Grundmauern geschleift waren. An einigen Stellen fanden wir behauene Quader, die seltsame Zauberrunen trugen. Unser Magus ist der festen Überzeugung, daß wir vor den Resten von Borbarads Festung stehen und er befindet sich gerade in einem heftigen Streitgespräch mit Schwester Callyana, die zum sofortigen Verlassen dieses unheiligen Ortes mahnt. Der Wind kommt jetzt übrigens fast direkt von oben und ist auch stärker als bisher.

Später: Wir sind bis zum Einbruch der Dunkelheit noch eine Meile weit marschiert, um den grausigen Fund hinter uns zu lassen. Bei Nacht will ich nicht weiterziehen lassen, da wir gestern bereits ein Kamel in den Staubsümpfen verloren haben. Das Heulen des Windes zehrt an unseren Nerven und wir vernehmen Modulationen, die sich wie Sprache anhören, auch ein An- und Abschwollen. Im Südwesten kann man einen sanften Hügel erkennen, der anscheinend von innen pulsiert Und leuchtet. Die Sterne sind fast zum Greifen nahe.

Noch später: Eins unserer Kamele hat sich los gerissen und ist in wilder Panik davon gestürmt. Auch alle anderen Tiere sind kaum zu beruhigen. Und das schlimmste von allem: Unser Magus ist verschwunden, offensichtlich, um die Ruinen von Borbarads Turm auf eigene Faust zu erkunden. Mögen die Götter ihm gnädig sein. Etwa drei Stunden nach Mitternacht verstummte übrigens das Heulen des Windes, nachdem es sich vorher zu einem wahren Crescendo gesteigert hatte. Der Wind beginnt aber jetzt langsam wieder einzusetzen, wobei er große Mengen von Staub aufwirbelt, der uns Sicht und Atem nimmt..."

„19. Rondra: Wir haben unseren Magus wiedergefunden, oder besser: seine Reste; sein Gesicht wie von Todesangst verzerrt, seine Hände verkrampft - und ohne einen einzigen Tropfen Blut in seinen Adern, obwohl wir keine Wunde entdecken konnten... „Der Hügel, den wir letzte Nacht gesehen haben, bleibt verschwunden, also haben wir uns entschlossen, direkt nach Süden vorzustoßen, dem ewigen Wind und dem Staubstrom folgend."

„21. Rondra: Häufige Basaltformationen. Westlich von uns ein Gebilde, das an eine Krallen erinnert, fast genau südlich davon ein gigantischer Turm, wohl eine halbe Meile im Durchmesser und sicherlich ebenso hoch. Stoßen immer häufiger auf Skelette. Der Staub hat unsere

Stiefel blankpoliert und durchlöchert. Zwei Kamele wildgeworden und mit der Ausrüstung am hellichten Tag verschwunden. Unser Wasser reicht noch für sechs Tage..."

„22. Rondra: Haben den Südrand erreicht. Unter uns können wir in einiger Entfernung den Mhanadi erkennen. In der Nähe des dämonisch drohenden Turmes eine riesige Spalte, die uns Schwester Callyana und zwei Kamele gefordert hat. Wir haben zwei Waffenknechte abgeseilt, die berichteten, daß es unter dem Staub wohl mehrere hundert Schritt in die Tiefe ginge. Kein Abstieg zu erblicken. Wir machen uns den Westen auf zur Umkehr haben wir nicht mehr genügend Wasser..."

*„26. Rondra: Vor uns erhebt sich ein gigantisches Tor aus Basalt, offensichtlich natürlichen Ursprungs, aber bestimmt fünfzig Schritt hoch. Darunter beginnt eine Klamm. Wir steigen hinunter...
Später: Nach etwa vierzig Höhenmetern Abstieg haben wir einen Talkessel erreicht, an dessen Ostwand sich ein poliertes, doppelflügliges Basalttor erhebt, das in den Berg führt. Beide Flügel tragen das Symbol des Raben. In Abwesenheit der Geweihten habe ich die Rituale durchgeführt. Die Klamm führt weiter nach unten...
Später: Ich glaube, wir haben es geschafft, wenn wir auch mit den Nerven am Ende sind. In der Klamm heult der Wind wie eine mißgestimmte Orgel oder ein waidwundes Tier. Auch gibt es dort Geister, viele Gespenster und Erscheinungen, wie die Reste einer großen Armee. Bosik und Ferlana sind schreiend davon gerannt. Jetzt sind wir unten, nach bestimmt zweihundert Mannshöhen. Das letzte Stück müssen wir klettern. Wir werden die Kamele zurücklassen. Unter uns erkennen wir ein breites Tal mit bewachsenen Hügeln am anderen Ende..."*

„27. Rondra: Allen Göttern sei Dank. In der Hügeln haben wir eine Quelle gefunden. Nördlich von uns dräut noch immer die steile Wand des gorischen Tafelberges, an deren Fuß Basaltsäulen wie ein Gatter oder Korsett. Immer wieder die sechseckigen Formen. Tiere haben wir noch keine gesehen, das Heulen des Windes dauert an und ich werde es wohl bis an mein Lebensende nicht aus meinen Ohren verlieren..."

„5. Efferd: Wir 19 haben Mherwed erreicht, wo man uns zuerst für Räuber und Wegelagerer hielt. Selten erschien mir eine solche Anhäufung von Lehmhütten und Kamelung so lieblich. Wir werden mit einem Treidelkahn nach Khunchom fahren und niemand wird mich mehr dazu bewegen, auch nur einen Schritt in diese götterverlassene Gegend zu setzen!"

(Meister Barrado Shahrach rüstete übrigens 13 Jahr später eine weitere Expedition in die Gorische Wüste aus und ist seitdem verschollen.)

Das Perlenmeer

Das Perlenmeer hatte für die Tulamiden nie jene große Bedeutung wie das Meer der Sieben Winde für die Gildenländer oder gar die Thorwaler, aber die Bewohner des Landes des Ersten Sonne sind auch nicht gerade wasserscheu. Natürlich war und ist in Städten wie

Khunchom, Thalusa und Selem Fischfang und Sammeln von Meeres-früchten eine wichtige Nahrungsquelle. Allerdings bietet das Perlenmeer nur wenige genießbare Fischarten, nur die unvermeidlichen Heringe und Haie sowie Muscheln und Krabben gibt es hier in rauen Mengen. Interessanterweise haben die berühmten Perlen des östlichen Meeres bei den Tulamiden nur geringe Bedeutung erlangt. Erst unter den mittelländischen Eroberern wurden die Silberauster und die Perlmuscheln geradezu zum Symboltier dieses Meeres. Die Seefahrt beschränkte sich größtenteils auf Küstenfahrten sowie Versuche, daß geheimnisvolle Maraskan zu erreichen.

Für diese Unternehmungen waren die Thalukken und Zedrakken mehr als ausreichend, sie boten sogar so viel Sicherheit und Bequemlichkeit, daß ein Großteil des Handels und Verkehrs besonders zwischen Khunchom und Elem zur See abgewickelt wurde. Alle paar Jahrhunderte wurden auch kleinere und größere Flotten entsandt, um Riesland und den sagenhaften Ostkontinent zu erreichen. Über die genauen Erfolge ist uns wenig bekannt, die meisten der kühnen Seefahrer dürften jedoch ums Leben gekommen sein. Auch Ruban der Rieslandfahrer, der berühmteste tulamidische Seefahrer, hat seinen Beinamen von seinen Bemühungen, nicht seinen Erfolgen.

*„Mittelreichische wie tulamidische Maraskan-Fahrerjüchten den glühend-heißen Westwind, der - interessanterweise schon seit den Zeiten vor Rastullahs Erscheinen - als Raschtuls Atem bezeichnet wird und die Schiffe weit ins Perlenmeer hinaus bläst, oft an Maraskan vorbei aufs offene Meer."
(Von den Küsten und Häfen des Perlenmeeres, ihren Vorteilen und Widrigkeiten; 11 Hal)*

„Im Perlenmeer, besonders zwischen Khunchom und Selem, gibt es manche Stadt, die dem Kaiser die Seehoheit streitig macht, aber kaum eine, die etwas gegen die Piraten unternimmt. Die Khunchomer haben zwar wohl einige stolze und wehr-hafte Schiffe, doch sie kämpfen nur, wenn es um ihre Waren an Bord geht. Die Flagge Thalusas mit dem schwarzen Ongalobullen sieht man auf See kaum. Und Selem - nun, jedes Wort wäre verschwendet.

So müssen die großen Nationen zur Selbsthilfe greifen: Schiffe wie die Kusliker ‚Fürchtenichts und die bornländische ‚Admiral von Seweritz‘ haben in den letzten Jahren mindestens zwei Dutzend Thalukken aufgebracht oder versenkt. Die zwei schlimmsten Piraten von allen aber, die Eiserne Maske und El Harkir, konnten auch sie nicht stellen."

(Aus „Über Piraten", Dalman Severin, ehemals Admiral der Kaiserlichen Marine)

„Wie mir ein gewisser Alrik glaubhaft versicherte, ist das ‚Perricumer Anheuern', auch Pressen genannt, - trotz intensiver Gegenbemühungen Kaiser Retos - noch immer nicht ausgerottet: Skrupellose Kapitäne schicken ihre Schläger in jedem Hafen los, um die Mannschaft aufzustocken. Manche machen sich die Mühe, ihre Opfer betrunken zu machen, manche greifen gleich zum Beleg nagel. Wenn das Opfer dann mit einem Eimer Salzwasser geweckt wird, ist das Schiff schon auf hoher See, und nicht jeder ist so abenteuerlustig, in einem Hafen wie

Selem oder Brabak zu desertieren - wo ihn vermutlich noch Schlimmeres erwartet."

(Aus einem Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweihten Alexandrian Arivorner, 14 Hal)

Der altehrwürdige Mhanadi

„Wer von Mhanadistan spricht, denkt unvermeidlich an die Rinder dieses Hochlandes: Da gibt es die wilden blauschwarzen Ongalobullen mit ihren gedrehten Hörner und ihre zahme Bruderrasse, die Rashduler Drebbhörner, die in großen Herden getrieben werden. Da gibt es die frei lebenden Grunzochsen und die prächtigen Weißen Gadangstiere auf den Reisfeldern. Man kann wirklich sagen, daß es hier mehr Rinderrassen gibt als andernorts Nutztierarten überhaupt.

Auch andere typische Steppenbewohner fallen in Mhanadistan auf: Speikobra und Stinktuer kommt man wegen ihrer Sekrete lieber nicht zu nahe. Die prächtigen Strauße, die Quadan, eine Wildeselart, und die Warzenschweine, sädaventurische Verwandte der Wildschweine, laufen unentwegt über die Hochebene und scheinen gar keine Ruhe zu kennen. Den Grund dafür sieht man bald: Unter fast jeder Baumgruppe findet sich ein Löwenrudel, meist gemütlich dösend - aber wehe den anderen Kreaturen, wenn sich die königlichen Tiere in Bewegung setzen.

Die Menschen sind hier keineswegs die häufigsten Lebewesen, obwdhl das Hochland zu den dichter besiedelten Regionen Aventuriens zählt. Die Hirten ziehen meist halb-nomadisierend mit ihren Herden. Ihre temperamentvollen Shadif sind fast immer weiß oder falb, zuweilen kommen auch Apfelschimmel vor. Entlang der beiden mächtigen Ströme, die Mhanadistans Grenzen und Lebensadern bilden, wird meist Ackerbau betrieben.

Der Mhanadi und der Gadang treten hier allerdings selten über die Ufer. Daher wird kaum Reis angebaut, hauptsächlich karge Weizenarten und Meugbillaner Hirse. Diese Ernten reichen aus, um das Hochland und die große Stadt Fasar zu ernähren, aber die Region verläßt dieses Korn fast nie.

Die Menschen gehören fast allen Völkern der umliegenden Reiche an: Die Hirten sind Mhanadistanis, teils auch Ferkinas und Novadis, die Bauern dagegen zivilisierte Tulamiden und Mittelländer. Ortsnamen wie Erkenstein (nach dem tulamidisch benannten Fluß Erkin) und El'Trmtz (offensichtlich die Tulamidisierung eines mittelländischen Burgna mens) zeigen, daß das Völkergemisch schon seit Jahrhunderten besteht.

Die Gehöfte wie auch die größeren Siedlungen sind meist gut bewehrt und imstande, sich einige Zeit selbst zu verteidigen. Durch das Hochland verlaufen unzählige Pisten, größtenteils durch Tausende von Rinderhufen in den Lehm getrampelt und daher erstaunlich breit. Auch über die beiden Flüsse führen diese Wege, selten über Brücken. Der bekannteste Übergang ist die ‚Furt der Klagen‘, wo die Schlacht am Gadang zwischen den Mittelländern und den Tulamiden stattfand. Viele Furten können nur im Frühjahr benutzt werden, wenn die Flüsse wegen der beginnenden Dürre Niedrig-wasser führen.

Erst ab dem Zusammenfluß von Mhanadi und Gadang, also eigentlich außerhalb Mhanadistans, wird der Strom zum Hauptverkehrsweg. Sein Name ist übrigens keineswegs geklärt:

Die Mittelländer bestimmen stets den längeren von zwei Flüssen zum Hauptstrom; zumindest die Bewohner Fasars bestehen jedoch darauf, daß jener Strom, an dem die wichtigsten Städte liegen, also der Gadang, der Hauptfluß ist. So kommt es, daß man zwar von Lauf und Mündung des Mhanadi, aber vom Gadangdelta oder von den flußpiraten vom Gadang spricht.

Durch die vielen Zuflüsse aus den Rashduler und Khunchomer Bergen wächst der Mhanadi im letzten Drittel unverhältnismäßig an. An vielen Stellen ist er fast eine halbe Meile breit, während der Regenzeiten überschwemmt er noch Felder, die zehn Meilen entfernt liegen. Im späten Frühjahr und Herbst dagegen treten Schlick- und Sandbänke hervor, die die Schifffahrt selbst für erfahrene Lotsen zu einem gefährlichen Hindernislauf machen.

...In Mherwed bestieg ich dann, gemäß dem Rat meiner Freunde das. prächtigste aller flußschiffe, die ‚Mhanadisultan‘, die mich flußabwärts nach Khunchom bringen sollte. Der Hafen der Kalifenstadt ist nur klein und liegt direkt neben der alten steinernen Brücke, die den Namen des Volkshelden Bastrabun trägt. Die ‚Mhanadisultan‘ war ein Schiff, wie ich es noch nie zuvor sah: Auf dem niedrigen Deck eines Flußbootes schien sich mehrere Stockwerke zu erheben - und auch sonst glich das Fahrzeug in manchem mehr einem schwimmenden Haus denn einem Schiff: Der eigentliche Rumpf lag so tief im Wasser, daß man von der Reling aus mühelos die Oberfläche des ‚Mhanadi berühren konnte. Auf dieser Ebene standen meist die wenigen Matrosen, die die ‚Mhanadisultan‘ hatte, und blickten gedankenschwer auf die lehmiggelben Mhanadiwellen; hier war im Inneren auch die Ladung untergebracht: Ballen mit Baumwolle und Palmbast, Tulamidentepiche, Kameltuch, Fässer mit Raschtulswaller und Dattel-wein, Säcke mit getrockneten Feigen und Aprikosen.

Auf den Decks - fast möchte ich sagen Stockwerken - darüber aber befanden sich die Räume für die zahlenden Gäste, zu denen auch ich zählte. Hier fand man kostbar ausgestattete Säle und Zimmer: Die Räume wurden erhellt von kristallinen Leuchtern, deren Licht auf seidene Polster und Mobiliar aus Ebenholz und Mohagoni fiel, durch Itolzblenden, zuweilen sogar gläserne Fensterscheiben blickte man geschützt vor Wind und Sonne auf die Ufer - oder man begab sich hinaus auf die von bunt bemalten Säulen gestützten verandagleichen Wandelgänge, die sich auf jedem Deck rund um das ganze Schiff zogen.

Auf dem obersten, dem Sonnendeck, aber befand sich gar eine Art Garten: Der Reisende konnte zwischen duftenden Blumen unter weiten Schirmen liegen und sich von den uniformierten Mohas Kühlung zufächeln oder Getränke bringen lassen.

Die ersten Tage nach unserer Abfahrt verbrachte ich nur mit diesem Wohlleben, das ich nach dem anstrengenden Ritt durch die Khom wohl verdient haben mochte. Mal lag ich dösend im kühlen Schatten, mal begab ich mich hinunter in den großen Saal, um einen Trunk aus Wein und Saft zu genießen und den Spielern zuzuschauen.

An Bord der ‚Mhanadisultan‘ frönte man nämlich hemmungslos dem Glücksspiel: Die Würfel wurden geworfen, die Karten verteilt, die Glücksscheibe wurde gedreht. Um die Spieltisch herum saßen die reichen Herren in ihren seidenen Röcken, mit perlenbesetzten Handschuhen, juwelengeschmückte Turbane auf ihren Köpfen. Einen reichen Scheik sah ich, an dessen linke Seite sich eine starke Pardelkatze und an dessen rechte Seite sich eine bildschöne Sklavin schmiegte - doch er hatte nur Augen für die sich drehende Glücksscheibe. Doch mit der Zeit kannte ich den Anblick dieser reichen Männer zur Genüge - ich war wohl auch die einzige Frau, die sich frei bewegte - und ich wandte mich mehr der Umgebung zu. Wahrlich, von Bord der ‚Mhanadisultan‘ aus hatte man einen vorzüglichen Blick auf die fruchtbare Landschaft, durch die wir langsam glitten. So sah ich die grün glitzernden Reisfelder am Rand des Flusses, die Hütten der Bauern, die prächtigen weißen Herrenhäuser mit ihren Türmchen, Säulengängen und überhängenden Dächern, die Herren mit ihren Familien auf Schaukelliegen und Diwanen und die arbeitsamen Bauern mit ihren daherstapfenden Buckelrindern, die langsam den Wagen zogen und uns doch manches Mal überholten: Auf dem träg dahinströmenden Mhanadi schien das Schiff nur zu treiben, so wenig kamen wir voran. Tatsächlich ließen auch die wenigen Ruderer am Heck sich die Arbeit nicht zur Mühe werden und stachen nur dann und wann mit ihren langen Riemen ins Wasser - niemand an Bord der ‚Mhanadisultan‘ hatte es eilig. Fast niemand:

Bei einer der Mahlzeiten sah ich, wie einer der Gäste an den Tisch des Kapitäns trat und sich als Mechanicus aus Havena vorstellte. Er habe das ganze Schiff eine Weile untersucht und sei zum Schluß gekommen, daß sich die Geschwindigkeit der ‚Mhanadisultan‘ mit einigen technischen Verbesserungen doch erheblich erhöhen lasse. Sprachs und zählte gleich eine ganze Reihe von Mitteln auf - von Segelbäumen war da die Rede, von Ruderständen, gar von Schaufelrudern, die von Sklaven in Laufrädern bewegt würden. Der Kapitän jedoch, ein würdiger Tulamite namens Omjaid ibn Rafim, strich sich nur geduldig lächelnd den stattlichen Schnurrbart und hörte höflich zu - verwirklicht oder auch nur

erwogen wurde keiner dieser Pläne. Warum sollte man auch schnell am Ziel sein wollen, wenn man auf einem Schiff wie der ‚Mhanadisultan‘ reisen kann?

So glitt das große Flußboot langsam und majestätisch dahin, eine wahre Königin des Mhanadi - und auch versehen mit einer Eskorte, wie sie sie allerdings kaum verdient hatte:

Alligatoren waren es, die baumstammgleich neben dem Schiffsrumpf trieben und nur dann erwachten, wenn einer der Köche die Reste einer Mahlzeit über Bord warf. Dann schien das vorher so glatte Wasser zu kochen, wenn die gewaltigen Echsen miteinander um die Knochen und Happen balgten, bis alles in ihren nimmersatten Mägen verschwunden war.

Während sich nun die Reichen in den oberen Salons ohne Unterlaß dem Spiel und dem Rausch hingaben, führte ich interessante Gespräche mit den Schiffen an Bord der ‚Mhanadisultan‘. Die waren ein ganz besonderer Menschenschlag: Aufgewachsen gleichsam im Wasser, meist unentwirrbare Völkermischlinge mit Tulamidenvätern und Sklavenmüttern, bildeten sie eine feste Gemeinschaft. Die meisten Flußschiffer genossen beträchtliche Rechte, doch in ihrem Herzen fühlten sie oft noch mit ihren versklavten Mohavettern verwandt, wie mir ihre Geschichten bewiesen:

Fast immer drehten sie sich um die List geflohener Sklaven, die ihre ehemaligen Herren übertölpeln und lächerlich machen.

Wenn sie denn nicht so einander Geschichten vortrugen, saßen sie oft beisammen und spielten mal heitere, mal schwermütige Musik auf fremdartigen Instrumenten, die sich vorzüglich dem Takt der Arbeit anging: Die Bewegungen der Ruderer und Staker wurden ebenso mit Melodien untermalt wie die des Mannes am Bug, der in gleichmäßigen Abständen die Lotleine auswarf und einholte - eine langweilige und doch lebenswichtige Arbeit, denn der Mhanadi ist voller tückischer Untiefen, und rasch hat sich ein Schiff mit auf einer Sandbank festgefahren.

So gingen denn die Tage wie im Rausch dahin - zu tun war wenig, Ablenkung und Zerstreuung gab es viel.

Einmal landeten wir bei einem kleinen Dorf und nahmen frisches Obst an Bord, darunter auch köstliche frische



Saftmelonen, gekühlt mit dejn Schnee von den am südlichen Horizont leuchtenden Rashduler Bergen. Ein anderes Mal fuhren wir an der Stadt selbst vorbei: Rashdul grüßte uns mit seinen goldenen Kuppeln und den hohen Türmen, leise klang das Geräusch der zum Gebet ?ufenden Gongs durch die abendliche Stille, die Öllampen hinter den offenen Fenstern wurden entzündet und warfen einen warmen Schein.

Die meiste Zeit aber gab es wenig zu sehen, ein Herrenhaus, ein Reisfeld glich dem anderen, die Genüsse an Bord der ‚Mhanadisultan‘ hingegen hielten uns in ihrem Bann - fast war es, als führen wir gemächlich durch eine andere Sphäre, ganz losgelöst von Raum und Zeit um uns.

Schließlich allerdings gelangten wir ins Delta des Mhanadi. Hier verteilt der große Strom sein Wasser noch einmal auf eine Vielzahl von Armen, ehe er sich ins Perlenmeer ergießt. Wie man mir sagte, hat es schon manchen Versuch gegeben, die Zahl der Flußarme zu bestimmen, doch waren all diese Bemühungen zum Scheitern verurteilt: Zu dicht sei das Gewirr der Bächlein und Flößchen, zu eng lägen Wasser und Land beeinander, und oftmals wurzelten die Pflanzen zugleich im lehmigen Mhanadiwasser und in der nur wenig trockeneren Erde.

Solcherart vorbereitet, erwartete ich schon ein interessantes Spiel der Natur, als das Schiff sich dem Küstensumpfe näherte - auf eine dermaßen fremde Welt, wie ich sie nie zuvor sah, war ich hingegen nicht gefaßt: Langsam glitt die ‚Mhanadisultan‘ über das gelbe Wasser, das sich still, wie schlafend, unter ihrem Rumpf breitete. Rhechts und links am nahen Ufer sah ich die dornigen Sträuer, die uns schon die ganze Fahrt begeiteten. Aber auch hochragende Sumpfpfyzypressen - zuerst einzelne Bäume, mit ihren grünen Bärten aus Flechtwerk wie alte Riesen wirkend, dann immer mehr von ihnen. Zugleich verließen des öfteren Abzweigungen unseren Mhanadiarm, so daß die ‚Mhanadisultan‘ schließlich wie durch einen Tunnel aus Smaragden glitt, neben und über uns die alles beschattenden Blätter der Zypressen wie ein schützendes Dach, das die sendenden Strahlen der Sonne abmilderte zu einem sanften Halbdunkel. Ich war auf Deck geblieben, und so streifte von Zeit zu Zeit etwas mein Gesicht - eine sanfte, keineswegs unangenehme Berührung, leicht wie ein Traum. So spähte ich denn ins Gründunkel und erblickte schließlich die „Schuldigen“:

Goldene Moosfäden waren es, die herabhingen von den sich neigenden Ästen der Bäume. Als ich einen der Arbeiter nach ihrem Namen fragte, erklärte er mir, es seien Sonnenstrahlen, die sich im Blättergewirr verfängen hätten und nun nicht mehr zurückfänden zu ihrem himmlischen Ursprung. Die Berührung dieser Fäden aber brächte Glück und Gesundheit - möge der alte Baumwollschlepper recht haben!

Ein anderes aber in diesem Smaragdentunnel habe ich lieber nicht berührt: Ich war mir nicht sicher, doch vermeinte ich in den Bäumen nicht nur kleine Vögel, sondern auch Fledermäuse einherfliegen zu sehen - auf Nahrungsfang am vollen Tage, flatterten sie geschickte durch die Zweige und schnappten nach den Mücken und Moskitos, die es hier allerdings fürwahr reichlich gab: Wohl jeder ungezielte Griff ins Leere brachte eine Handvoll von nicht unter zwanzig dieser Untiere ein. Doch nun will ich lieber von Schönerem sprechen: Als wir nach einer Stunde der Fahrt den schmalen Mhanadiarm verließen und auf einen See, eine Lichtung

im Wald des Sumpfes, gelangten, entbot sich unseren Augen ein unbeschreiblicher Anblick: Unter dem tiefblauen, wolkenio sen Mittagshimmel breiteten sich wahre Wiesen von Lotos und Seerosen, ihre goldenen, purpurnen oder azurblauen Blütenkelche weit geöffnet inmitten der dunkelgrünen Blätter, wetteiferten sie spielerisch um das Sonnenlicht, das Praios' Gestirn so reichlich spendete. So fruchtbar war das gelbe Wasser, so üppig der Sonnenschein, daß die Blumen des Wasser dessen Oberfläche fast völlig bedeckten und kaum mehr Platz war für die gute alte ‚Mhänadisultan‘. Darob hörte ich denn Kapitän Omjaid kräftig fluchen, und seine rauhen Laute vermischten sich mit dem kehligen Gequake der Ochsenfrösche, die in Scharen auf dem Lotost Teppich saßen, zu einer Symphonie des Trotzes. Schließlich blieb dem Steuermann nichts übrig, als das Schiff näher an das Ufer heranzulenken, wo sich die ‚Mhanadisultan‘ nun mit überraschender Eleganz ihren Weg bahnte im Gewirr der Luftwurzeln, Wasserrosen und herabhängenden Zweige.

Wie jm Traum griff ich hoch zu einem der Aste, ließ ihn spielerisch durch meine Hand gleiten - um sofort mit einem herben Schock zurückgerissen zu werden in die Gegenwart:

Eine Schlange ringelte sich an ihm entlang und fiel, durch meine Hand gestört, geradewegs auf meinen Kopf und dann hinab ins Boot.

Zum Glück stand ein erfahrener Flußschiffer dabei, der das Tier flink aufhob, ehe unter den Mitreisenden Panik ausbrechen konnte, und unter Gebeten zu Hesinde zurückwarf ans Ufer. Wie er mir danach versicherte, hatte es sich um eine harmlose Baumnatter gehandelt, die nur auf der Suche nach Vogelnestern durch die Krone der Sumpfweide geklettert sei. Und doch bin ich von Herzen froh, daß mir das Tier nicht etwa in den Kragen gefallen ist... So schärfte ich mir selbst denn ein, künftig die Zweige schärfer zu beobachten ist, denn wer weiß, ob es nicht auch Giftvipern nach Eiern und Küken gelüftet? In dieser Welt, durch die die ‚Mhanadisultan‘ wie ein Fremdling trieb, in der die Zeit stehengeblieben zu sein scheint, haben sich denn auch andere Wesen wie aus alten Märchen erhalten. Ein Mitreisender machte mich auf einen Hügel aufmerksam, auf dessen sanfter Wölbung die farbenprächtigsten Orgaleen, Miralinthen und Terabaten wuchsen - ein Flammenspiel goldener, roter und zartblauer Töne. Doch wie staunten wir erst, als der Hügel auf einmal, bei des Schiffes Annäherung, sanft unter Wasser glitt, um wenig später wieder aufzutauchen und uns aus gelben Echsenaugen mißtrauisch zu betrachten. Eine Diamantschildkröte hatten wir aufgestört, eines jener angeblich unsterblichen Wesen, das hier als kleines Abbild der Erdriesin gilt. Und wirklich schloß das undenklich alte Geschöpf nach kurzem Betrachten müde die Augen und schwamm mit majestätischer Gelassenheit von uns.

Mit sicherer Hand steuert Kapitän Omjaid die ‚Mhanadisultan‘ durch das Netz der Wasserstraßen. Die erfahrenen Flußschiffer sprachen miteinander über den Kurs und von anderen Mündungsgarmen: Vom Grünen Mhanadi, vom Brennenden, vom Toten, von namenlosen Flüssen und Seen, die nur die Fischer und Federsammler kennen. Hier, genau hier, so hörte man das Wispern der Besatzung, müßte man abbiegen, um die alte Stadt Jaschalei mit ihren Schätzen zu finden. Doch die ‚Mhanadisultan‘ glitt unbeirrt auch an dieser Abzweigung - oder war es eine Einmündung, ich vermochte es nicht mehr zu unterscheiden - vorbei und setzt ihren Weg fort

nach Khunchom. Und wenn ich bedenke, was ich auf diesem viel befahrenen Stück des Sumpfes sah an Tieren aus alter Zeit, bin ich auch gar nicht traurig darum.

Als wir uns dann immer mehr unserem Ziele Khunchom nähern, beginnt sich auch der Sumpf zu verwandeln in eine gleichfalls feuchte Landschaft, in der statt Seerosen der im Balash allgegenwärtige Reis gedeiht. Doch noch kämpft die Wildnis um jeden Schritt Boden, und nicht selten sieht man aufgegebene oder verwahrloste Felder, auf denen der wilde Reis die fruchtbaren Bodenschlämme brüderlich mit den leuchtenden Schwimmblüten des Wasserlotos teilt. Diese offene Landschaft ist die Heimat allerlei bunter Stelzvögel: In der kurzen Zeit unseres Vorübergleitens machte ich wohl an die tausend rosenfiedrige Flammenreihern, gelbe Langbein- Ibisse, schneeweiße Eisstörche und Rubin- und Kaiserkraniche aus, die friedlich beieinander standen und sich nichts um uns scherten, sondern ruhig weiter nach Fischen und Fröschen schnappten - was müssen diese Tiere für Augen haben, daß sie selbst durch das gelblehmige Mhanadiwasser schauen können? Mit einem Mal aber flogen all diese prachtvollen Gefiederten auf, und es schien, als würde der Himmel verdunkelt. Selbst die unentwegten Spieler stürzten aus den Salons auf das Deck, um mit erschreckten Mienen nach dem Grund der Verfinsterung zu fragen. Den aber erblickten wir erst, als einige der treibenden Baumstämme nach den Vögeln schnappten, die zu fliehen versäumt hatten: Die Alligatoren waren der ‚Mhanadisultan‘ getreulich gefolgt... Nun aber taten sie gut daran, umzukehren zu ihren Höhlen im Flußschlamm, denn jetzt konnten wir bereits die hohen Kuppeltürme des hehren Knunchom am Horizont erkennen. Tatsächlich ruderten und stakten uns auch schon Bauern in flachen Kähnen entgegen, um uns mit lautem Rufen ihre Waren anzubieten: Reiswein, Melonen, Kürbisse und andere Dinge wechselten den Besitzer, danach wendeten die Bauern ihre Gefährte und folgten uns in die Stadt - ein uralter Brauch, wie man mir versicherte, dessen Ursprünge keiner mehr kennt. In Knunchom fuhr die ‚Mhanadisultan‘ dann auf ihrem Flußarm - es war der Tiefe Mhanadi, wie ich später erfuhr - mitten durch die Stadt zum Hafen. Das war ein seltsamer Anblick: Tief mochte der Mhanadi ja sein, breit aber war er nicht, und so konnte man mancherorts fast in die Fenster der Häuser an der Wasserseite hineingreifen. Ein Matrose schnappte sich so einen wohl zum Auskühlen abgestellten Kürbiskuchen, und auch ich bekam einen Teil - wohl nie hat mir ein Gebäck besser geschmeckt. Des weiteren sah ich ein interessantes Geschehen in einem Harem, dessen Herr die Fenster zu verdunkeln vergessen hatte, doch will ich mit Rücksicht auf die Leserschaft darüber schweigen. Die Mannschaft hatte natürlich längst ihre Instrumente her- ausgeholt, und so fuhren wir mit lustiger Musik in den Hafen ein. Hier aber endete meine Reise mit der stolzen und schönen ‚Mhanadisultan‘ - was ich aber in der Stadt erfuhr, soll Thema einer anderen Schrift sein."

(Aus den Reiseerinnerungen der Larona Hochstatter, Effeddgeweihte zu Havena, heute Hüterin des Zirkels, 7 Hal)

Die Echsen Sümpfe

„Bei dieser Gelegenheit besichtigte ich auch das Monument, daß die Eingeborenen als ‚Bastrabuns Bann‘ kennen: Eine gewaltige und uralte Wallanlage, die sich auf der ganzen Länge von Selem nach Kannemünde hinzieht. Heute stehen von diesem Bauwerk nur noch einige Reste in Form von Mauerstücken und Grenzsteinen, und doch liegt etwas Kraft-volles, ja Erhabenes über den Ruinen, und die alten, von Wind und Regen fast abgeschliffenen Reliefs und Hieroglyphen gemahnen an die Tage, als die Menschheit noch jung

Die wenigen Bauern hier sind ein abergläubischer Menschen-schlag und sehr verschwiegen. Mir scheint, sie haben mich für einen bösen Zauberer gehalten, denn viele sah ich die alten Schutzgesten des Tulamidenvolkes machen oder Amulette hervorzerren, kaum daß ich in Sicht kam. Erst nachdem ich den kranken Hairan des Dorfes mit einer kleinen Menge Atanax vom Sumpffieber heilen konnte, wurden sie zugänglicher und antworteten auf meine Fragen.

Dieser Bastrabun, dessen Namen das Bauwerk trägt, scheint ein Heerführer und Zauberer gewesen zu sein, der vor undenklicher Zeit lebte und einen Wall errichten ließ, um die Echsen Sümpfe vom Land der Menschen zu scheiden. In späteren Jahren aber hätten innere Kriege die Sultane darangehindert, die Schutzzauber zu erneuern, und so sei der Wall langsam zerfallen. Seitdem könnten die Echsen wieder die Länder verheeren, was sie auch hin und wieder täten. Als Beweis wurde mir von den Bauern ein gewaltiger Schädel mit einem Kiefer voll spitze Zähne gezeigt, wie er wohl einem gewaltigen Krokodil gehört haben muß.

Die Bauern erzählten mir denn auch die wirre Geschichte von einem zweibeinigen Krokodil daß vor gut drei Generationen ins Dorf gestapft sei und alle Rinder und viele Menschen getötet hätte, bis es in einer kalten Nacht von den überlebenden Männern gefesselt und erschlagen werden konnte. Seitdem sich nun der mit allerlei Zauberzeichen bemalte Schädel im Dorf befinde, habe niemand ein solches Echsentier die Menschen angegnifen."

(Aus einem Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweihten Alexandrian Arivorer, 16 Hai)

„Die Echsenmenschen, die ich sah, erwiesen sich als extrem friedfertig und absolut harmlos für einen wohlgerüsteten Reisenden - freilich, wäre ich ein solcher Schwächling, wie dieser selemitische Dorfälteste, hätte ich die gutgemeinten Warnungen ernst nehmen müssen. So aber, gestützt auf das Schwert in meiner starken Faust,



konnte ich den Echsischen frei heraus begegnen und mußte nichts bangen.

Wie ich nach und nach erfuhr (die unkultivierten Wesen sprachen kaum Garethi), sind die Echsenmenschen dem Kampf sogar in besonderer Weise abhold: Sie kennen weder den edlen Wettstreit der Männer noch den Krieg zur Vergrößerung ihres Besitzes oder Landes - so wundert mich nicht, daß sie dem Aussterben entgegengehen.

Wie man hört, zollen die Echsenmenschen im Süden dem König von Brabak Tribut. Ich denke, auch hier ließe sich manch ein Batzen einholen - so man nur in die Sümpfe vordringen könnte...

(Jahresbericht von Boleslaw von Salderkeim-Schwertbergen, Obrist der Stadtgarde von Kannemünde, an den Alten Rat von Festum, 11 Hai)

Neben Gebirgen und Wüsten sind Sümpfe sicherlich die gefährlichste Umgebung, die sich ein Reisender aussuchen kann. Dabei muß man unterscheiden zwischen Mooren und Hochmooren einerseits, wie sie vor allem im Norden des Kontinents vorkommen, Küstensümpfen und feuchten Fluß-niederungen andererseits (als Beispiel mag hier die Umgebung von Havena dienen), und schließlich den echten Sümpfen.

Für die beiden letzteren Arten sind die Gebiete südöstlich von Selem ein extremes Beispiel, teilweise auch die Umgebüung von Loch Harodrol. Der Boden ist von trügerischer Sicherheit, umgestürzte, vermodernde Baunriesen blockieren den Weg, triefnasse Lianen hängen wie ein Vorhang in spiegelglatten Prielien und blubbernden Teichen. In größeren Wassergebieten sind schwimmende Inseln aus Tang, Astwerk und Moder der einzige annähernd feste Halt. Die Luftfeuchtigkeit der dampfenden Mangrovenwälder treibt dem kühnen Eindringling den Schweiß äus allen Poren, und aus allen

Richtungen sind die Geräusche von fliegenden, summenden Kleintieren, das Raunzen der Frösche, die tragen Schwanzschläge der Mugatoren und das Brüllen urweltlicher Echsen zu hören.

Vorbereitung

Wenn unter den Helden nicht jeweils zumindest einer die Meisterschaft (TaW 10+) in den Talenten Gefahrensinstinkt, Orientierung, Wildnisleben und Schwimmen erreicht hat, sollte man auf eine Expedition in die beschriebenen Gebiete verzichten. Die Notwendigkeit herausragender Kampffähigkeiten versteht sich selbst, wenn man tagelang in hüfthohem Wasser, in Schlamm und in anderen Extremsituationen um sein Leben kämpfen muß.

Kenntnisse in der Heilkunde von Giften und Krankheiten, im Fischen und Angeln, und selbst im Rudern und Segeln könnten schneller nötig werden als einem lieb ist.

Wenn es irgend möglich ist, versuche man, an eine magische Lichtquelle wie einen Zauberstab oder Druidendolch (natürlich mitsamt Besitzer) heranzukommen, wie Magie überhaupt überaus von Nutzen sein wird. Eigentümlicherweise dürfte sich gerade die Fimelfenmagie mit ihren magischen Brücken und sicheren Pfaden über gefährliches Terrain als unschätzbar erweisen.

Bewegung

Wenden wir uns zunächst dem Terrain zu. Es lassen sich keine generellen Regeln über die durchschnittliche Tagesge82

schwindigkeit festlegen, aber wenn ein Wanderer 10 Meilen am Tag zurücklegt, kann das bereits als überdurchschnittlich angesehen werden.

Wahrscheinlicher ist es, Tagesdurchschnitte von 5 bis 7 Meilen anzunehmen - alle Umwege eingerechnet.

Prinzipiell gilt, daß in Sümpfen das Reiten unmöglich ist - schon allein aus Rücksicht auf die Pferde. In den Echsensümpfen gibt es auch keine Knüppeldämme oder gar Straßen und Wege, nur vereinzelte Wildpfade und gelegentlich einmal eine schwankende Hängebrücke über einen kleinen Bach. Man lasse seine Reittiere also zu Hause.

Auch der Versuch, auf dem Seeweg in die Sümpfe einzudringen, ist lebensgefährlich. Es gibt kaum klare Küstenlinien, überall drohen Inseichen und Sandbänke. Der Bewuchs mit Mangrovenwäldern und Seetang verbirgt noch zusätzlich Untiefen, und auch manches schlafende Riesenkrokodil kann sich als unüberwindliches Hindernis erweisen.

Meisterinformationen:

Spieltechnisch kann ein Sumpf am besten in fünf verschiedene Gefährlichkeitsstufen eingeordnet werden, wobei Stufe 1 für sehr feuchte Flußauen steht, in denen man gelegentlich mit dem Stiefel steckenbleibt, und Stufe 5 töckische Sumpfflöcher darstellt, in denen ein Mensch binnen einer Minute vollständig versinken kann. Größere Sumpfgebiete, die die Heldendurchqueren, sollte der Meister genauer ausarbeiten, da sie für Reisende eine ernste Gefahr darstellen; am Besten mit einer Detailkarte des Gebietes, in der die verschiedenen Sumpfstufen, feste Wege und eventuell vorhandene weitere Gefahren eingezeichnet sind.

Um gefährliche Stellen im Sumpf zu erkennen, kann der Meister von den Spielern Talentproben auf Wildnisleben verlangen, jeweils erschwert um die doppelte 'Sumpfstufe'. Wenn die Helden ein solches Gebiet durchqueren, sind je nach Größe des Areals) mehrere GE-Proben + doppelter Stufe abzulegen, um sich aus plötzlich auftretenden Sumpf-löchern selbst zu befreien. Wem dies nicht gelingt, der ist auf die Hilfe seiner Kameraden angewiesen, die ihn mit einer KK-Probe, erschwert um die dreifache Gefährlichkeitsstufe, aus der Gefahr retten können. (Natürlich ist es möglich, daß sich mehrere Helden - etwa mittels eines Seiles - an der Rettungsaktion beteiligen. In diesem Fall wird der Zuschlag auf alle Beteiligten verteilt.) Wie lange es dauert, bis ein Held versunken ist, bleibt der Meister-gnade überlassen, etwa eine Minute Zeit bleibt den Helfern aber meistens.

Selbst wenn ein solcher Zwischenfall nicht zum Tod des unglücklichen Helden führt, so wird häufig die Ausrüstung beschädigt werden, was langfrislig ebenfalls recht unangenehme Folgen nach sich zieht.

Klima

In den hier beschriebenen Sümpfen ist es ständig feucht; genau gesagt, heiß und feucht während des Tages und kalt und feucht in den Nachtstunden. Fröhlmorgens steigt Nebel aus den Sümpfen und bleibt in geisterhaften Fahnen an den ausladenden Ästen abgestorbener Bäume hängen. Auch tagsüber ist kaum einmal die Sonne durch den immerwährenden Dunst zu erkennen. Personen oder Gegenstände, die diese Feuchtigkeit nicht vertragen, haben in den Sümpfen nichts verloren.

Meisterinformationen:

Vor allem Elfen und Zwerge tun sich hier schwer; ihre nächtliche Regeneration von Lebens- und Astralenergie ist um je 2 Punkte vermindert. Alle anderen Helden, die dieses Klima nicht gewohnt sind, regenerieren je 1 Punkt weniger.

Zu den Gegenständen, die im Sumpf innerhalb weniger Tage unbrauchbar werden, gehören vor allem Papier, alchimistische Pülverchen und Bogensehnen.

Tiere und Krankheiten

Die größte Bedrohung im Sumpf stellen Lebewesen aller Arten dar. Gefährliche Schlangen wie die Boronsotter oder die Mysobviper, Kaimane und andere fleischfressende Riesenechsen, Schleimgetier wie die giftverschießenden Morfus, und vor allem die unvermeidlichen Moskitos und Egel können und werden dem Abenteurer das Leben im Sumpf zur Hölle machen. Vor allem die letzteren Untiere sind - zusammen mit den Sumpfratten - gefürchtete Überträger von Krankheiten, namentlich von Blutigem Rotz und Brabaker Schweiß. Wer mitten im undurchdringlichsten Sumpf von diesen Krankheiten befallen wird, ist meist des Todes, sofern er nicht durch Zauberei oder gar ein Wunder geheilt werden kann. Auch die penetranten Ausdünstungen der Sümpfe werden nicht zu Unrecht gefürchtet, da sie selbst kräftige und gesunde Abenteurer plötzlich ohnmächtig werden oder wirr faseln lassen.

Ausrüstung

Auch wenn es im Sumpf ständig feucht ist, sollte man nie vergessen, gut gefüllte Wasserschläuche mitzunehmen, denn das Brackwasser, das man in dieser Umgebung findet, ist häufig kaum zu genießen. Mindestens ebenso wichtig sind ein gutes Haumesser, mit dem man sich einen Weg bahnen, und etliche Schrittlängen Seil, mit dem man sich aneinander anseilen kann.

Bögen und Armbrüste als Jagdwaffen sind getrost zu vergessen. Durch die andauernde Feuchtigkeit werden auch die besten Sehnen und selbst das Holz unbrauchbar. Außerdem ist das Unterholz häufig so dicht, daß Pfeile und Artnbrustbolzen abgelenkt werden, lange bevor sie ihr Ziel erreichen. Besser geeignet sind stabile Speere, vor allem solche, mit denen man auch Schlangen und Krokodile auf Distanz halten kann.

Man stelle sich auf kalte Nahrung ein, da es kaum gelingen wird, im Sumpf ein Feuer zu entzünden. Und schließlich sollte man seinen Beutel mit Heilkräutern füllen, denn in jedem der vielen kleinen, unscheinbaren Tieren und Pflanzen kann der Tod lauern.

Besonders Donf hilft gegen manche Krankheit, die das Schlangengezücht mit sich bringt. Und wenn man schon allen Warnungen zum Trotze im Spätsommer unterwegs ist, dann nützen man wenigstens diese Jahreszeit, um Egelschreck zu ernten und eine Paste gegen kleine Blutsauger aller Art zu bereiten.

Khunchom Stadt und Großfürstentum

Einwohner: 13100 in der Stadt, weitere 4000 in Bauern-
dörfern im Mhanadidelta

Garnisonen: 600 Khunchomer Gardisten, 200 Matrosen
und Seesoldaten der Khunchomer Flotte

Tempel: Tempel aller Zwölfgötter (außer Firun),
Rastullah, Rur & Gror

Besonders geprägt wird das Erscheinungsbild der
Hafenstadt durch ihre zahlreichen Brücken und ihre
Weitläufigkeit:

Khunchom wurde im Delta des Mhanadi errichtet, und
die breiten Arme des Flusses durchteilen die Stadt mit
ihren schimmernden Wasserflächen, in denen sich die
weißen Mauern und goldenen Kuppeln prachtvoller
Bauwerke spiegeln. Behäbig, fast träge, wälzen sich die
Wasser des Mhanadi durch nicht weniger als neun
Mündungsarme, von denen der Gräne und der Tiefe
Mhanadi direkt durch das Stadtgebiet fließen.
Entlang der Gewässer ziehen sich mit hellem Stein
gepflasterte Palmenalleen, und das bunte Gewimmel der
Segel- und Ruderboote auf den Flußarmen findet seine
Entsprechung im geschäftigen Durcheinander der
Kutschen, Karren und Sänften auf den Uferstraßen.
Zwischen den Wasserläufen erstreckt sich überraschend
sicherer Baugrund, und so ist jeder Fremde erstaunt,
wenn er feststellt, wie viele prächtige Gebäude der
feuchte Boden tragen kann. Es ist gerade das
Nebeneinander von Bauwerken der unterschiedlichsten

Epochen von urältester Vergangenheit bis zur
Gegenwart, das das Stadtbild so reizvoll macht: An den
großen Alleen stehen noch viele der erhabenen,
marmornen Prachtbauten, die Hela Horas, die schöne
Kalserin, einst hier errichten ließ. Dazwischen haben sich
elegante Stadthäuser in späteren Jahren zugewanderter
Mittelreicher geschoben, aber auch die schlichten Hütten
und offenen Stände der Straßenhändler werden an den
prächtigen Straßen geduldet. Hinter jenen Häuserzeilen
ragen hier und da vielgeschossige, seltsam abweisende,
fast fensterlose Lehmbauten auf, Zeugnisse einer heute
fast vergessenen Baukunst längst vergangener Tage.
In den Straßen der einstigen Hauptstadt der Tulamiden
bietet sich dem Reisenden ein Bild, wie es
farbenprächtiger und

abwechslungsreicher nicht sein kann: So sieht man stolze
Wüstenkrieger hoch zu Ross, kleine Karawanen
hochnäsiger blickender Trampeltiere, Ochsengespanne,
geschmückt mit dem typischen, leuchtend rot gefärbten
mhanadischen Joch, Händlerkarren, bespannt mit
riesigen, gelben, ewig hecheln-den Hunden, vornehme
tulamidische Herren und Damen, die sich in
verschleierte Räderkörben von Sklaven ziehen lassen,
hochgewachsene, gelassen durch das Gedränge schrei-
tende nordländische Krieger mit glänzenden Rüstungen,
Seefahrer aus aller Herren Länder und Bauern von der
Halbinsel Yalalad mit breitkrempigen Reisstrohhüten,
die ihre Ware in großen Tragen auf dem Rücken
befördern.

„Khunchom ist eine schöne Herrin: Besuche sie am Tag,
und sie raubt dir den Atem - begegne ihr in der Nacht, sie
nimmt dich für immer gefangen!“ Wer tatsächlich einmal
eine Sommernacht in der Stadt, „die niemals schläft“,
verbrachte, kann durchaus für immer sein Herz an
Khunchom verlieren: Eine feine, duftende Brise vom
Perlenmeer zieht durch die Straßen und streichelt zärtlich



deine Haut. Entlang der großen Alleen werden Fackeln aufgesteckt, mit roten Laternen bestückte Prachtkaleschen rollen vorüber, an den Ständen der Händler flackern die Öllämpchen, glimmt purpurn das Räucherwerk, Schwärme von grünen Leuchtkäferchen aus den nahen Deltas ümpfen tanzen um die Häuser, im lackschwarzen Wasser des Hafens spiegeln sich die kleinen, in gelbem Licht strahlenden Kajütenfenster zahlloser Schiffe.

Khunchom beginnt zu funkeln wie ein Adamant. Die Straßen sind nicht weniger belebt als am Tag, es scheint nur, daß die Hektik des Tages von den Menschen abgefallen ist. Gelassen schreiten glutäugige Tulamidinnen unter dem Fackelschein, dunkel und lockend klingt ihr Lachen. Aus manchem Haus wehen Trommelklang und Gesang heran, dazwischen klirren fein die Fußringe einer Tänzerin. Nacht-vögel streichen mit wehmütigem Ruf dicht über die Dächer dahin. Gaukler und Traumdeuter laden den Wanderer mit verheißungsvoller Geste in ihr Zelt. Es ist eine Nacht wie Brabaker Seide, ein Traum, aus dem du niemals erwachen willst...

Die Geschichte

Anders als bei den meisten aventurischen Städten kann man für Khunchom kein genaues Alter angeben: Zu lange ist es her, daß die ersten intelligenten Zweibeiner aus dem Volk der Echsenmenschen flußabwärts wanderten und am Meer eine blühende Stadt der Echsischen schufen.

Sicher ist allerdings, daß Khunchom vor gut drei Jahrtausenden aufstieg zur Hauptstadt des menschlichen Großreiches der Tulamiden: Hier stand der Thron des Diamantenen Sultans, der zeitweise die Geschicke aller Menschen zwischen Radrom, Yaquir und Hanfla lenkte, hierher brachte man die Tribute aus den untertänigen Städten Elem und Nebachot, Mirham und Beylunkh. Seit der Eroberung der Stadt durch den letzten Kaiser von Bosparan ist Khunchom allerdings fast immer Teil eines fremden Reiches gewesen: erst des Mittekreiches, dann Araniens - stets legte ein Herr aus fernen Landen die Hand auf die reiche Hafenstadt. Was Wunder, daß die stolzen Khunchomer ihre vor 14 Jahren erlangte Unabhängigkeit über alles schätzen. Vielen Bürgern ist es nicht einmal recht, daß Großfürst Seb sich durch einen gegenseitigen Beistandspakt mit dem Kalifen arrangiert hat. Wenn die Bürger von der „freien Stadt Khunchom“ sprechen, dann ist in ihren Augen zu lesen, daß sie jederzeit bereit sind, diese Freiheit mit der Waffe in der Faust zu verteidigen.

Stadt und Land

Khunchom, dessen Gebiet das gesamte Mhanadidelta und etliche kleine Bauerndörfer umfaßt, wird auch nach vierzehn Jahren der Unabhängigkeit von Aranien noch als Teil jenes Fürstentums betrachtet - und da Aranien wiederum vom Neuen Reich beansprucht wird, erhebt man auch in Gareth Anspruch auf die uralte Stadt im Mhanadidelta.

Die Khunchomer selbst sehen ihre Stadt als freien Staat. Um die Unabhängigkeit zu schützen, mußte der neue Großfürst Seb Kulibin allerdings einen Bündnisvertrag schließen, der dem Kalifat erheblichen Einfluß auf die Geschicke der Stadt zugesteht. Die offizielle Regierung liegt weiterhin beim Großfürsten und seinen Wesiren, doch wenig geschieht ohne das Wissen der Gesandten aus Mherwed. Auch die

Botschafter Gareths, Zorgans, Festums und selbst Al'Anfas kennen Mittel und Wege, ihre Interessen zu vertreten...

So ist denn die Hafenstadt zum Tummelplatz der Diplomaten geworden: Wohl jede Macht am Perlenmeer versucht, mit List, Geld und Gewalt Einfluß auf die strategisch wichtige Stadt zu erhalten.

Die Wirtschaft

Für den Stolz der Khunchomer mag auch die schwunghafte Entwicklung des Handels verantwortlich sein. Während diese Zeilen geschrieben werden, tobt zwischen Al'Anfa und dem Kalifat ein wütender Kampf, doch der Perlenmeerkrieg hat sich den Khunchomern bisher nur von einer angenehmen Seite gezeigt: Ihre Stadt hat noch keinen feindlichen Bewaffneten gesehen, stattdessen gehen bei den Werftbesitzern und Waffenschmieden ständig neue Aufträge ein. Die Wirte profitieren von der Verpflegung der hier stationierten Matrosen und Seesoldaten, die Bauern können mit dem Liefern von Lebensmitteln gegen gute Maravedis, Dukaten und Batzen kaum nachkommen.

Es soll allerdings nicht verhehlt werden, daß es auch in Khunchom Viertel gibt, in denen bitterste Armut deutlich sichtbar wird. Nur ein paar Schritte abseits der reichen Alleen kann man auf Ansammlungen von Hütten aus Segeltuchfetzen, Holzlatten und Ziegenfellen stoßen, elende Behausungen, über denen der Geruch von Unrat, Elend und Krankheit liegt.

Die Mehrheit der Bevölkerung empfindet dafür allerdings wenig Mitleid: Wer es in solch günstigen Zeiten nicht versteht, sein Glück zu machen; den haben die Götter zu Recht gestraft, ist die gängige Meinung - ein Beispiel unter vielen für die herablassende Selbstsicherheit des „typischen Khunchomers“.

Die Bürger

Der „Schmelztiegel am Mhanadi“ hat eine gemischte Bevölkerung, die die wechselhafte Stadtgeschichte widerspiegelt. Die älteste und zahlenmäßig größte Bevölkerungsgruppe ist die der Tulamiden. Unter ihnen finden sich hochangesehene Dynastien ebenso wie einfache Deltabauern aus dem Umland. Die zweitgrößte Gruppe ist die der Siedler mittelreichischer Herkunft. Sie kamen meist schon in den ersten Jahrhunderten des Garether Kaisertums und haben sich hier gut eingelebt: Bei alltäglichen Dingen wie Hausbau oder Bekleidung folgen sehr viele tulamidischen Vorbild. Auch ihr Garethi hat derartig zahlreich Begriffe und Wendungen aus dem Tulamidya übernommen und wird mit so harten Rachenlauten gesprochen, daß es für einen Wehrheimer oder Trallope beinahe unverständlich ist.

In jüngster Zeit hinzugekommen sind zwei Bevölkerungsgruppen, die beide eine gewisse Verwandtschaft mit den Khunchomern vorweisen können: Zum einen die maraskanischen Exilanten, die sich vor der kaiserlichen Herrschaft hierher flüchteten - und dabei der Stadt nicht nur neue Bürger, sondern auch neue Kenntnisse gerade auf dem Gebiet der Schmiedekunst brachten. Die andere Gruppe ist selbstverständlich die der Novadis. Der Perlenmeerkrieg hat dazu geführt, daß sich viele Wüstensöhne in der Stadt der Neun Flüsse ansiedelten; erst als Flüchtlinge vor den Al'Anfaner Horden, nun als Hilfstruppen und vom Kalifen gesandte Händler und Diplomaten. Eine dritte, weit zahlreichere Gruppe wäre hier noch zu nennen: Neben all diesen Freien wird Khunchom noch

von einer großen Zahl Sklaven, meistens Waldmenschen, bewohnt.

Für die Fremden, die heutzutage Khunchom besuchen, hat der Name der Stadt nichts von seinem geheimnisvollen Klang verloren: Noch immer gilt Khunchom als das Eingangstor in die fremde Welt der Tulamiden mit ihren farben-prächtigen Basaren, sagenumwobenen Schätzen und verschleierte Schönheiten.

Die Attraktionen

Daß Khunchom dem Kunst- oder Geschichtsbegeisterten vieles bieten kann, wurde bereits angesprochen - die meisten Besucher kommen jedoch aus anderen Gründen: So lockt viele die Aussicht, auf Heilung zum Tempel der Tsa mit seinen Heilquellen - doch auch andere Heiler haben sich in seiner Nähe niedergelassen. Diese und andere Gäste müssen in Khunchom nicht unter Langeweile leiden. Es locken Rennbahnen, Arenen und zahlreiche Lokale. Die Tulamiden, für ihre verfeinerten Genüsse bekannt, lehnen kaum etwas ab, das Freude bringt: So findet man hier in besten Häusern Gelegenheit zu ungestörtem Glücksspiel, Rauschkrautgenuß und anderen Vergnügen, für die man andernorts verschwiegene Hinterzimmer aufsuchen müßte. Eine regelmäßig wiederkehrende Attraktion besonderen Ranges stellt natürlich das Khunchomer Gaukelfest dar, das Anfang Boron eines jeden Jahres unzählige Neugierige in die Stadt lockt. Bei dieser Veranstaltung präsentieren Schausteller und Artisten ein letztes Mal im Jahr ihre Künste, ehe sie sich ins Winterlager begeben. Die Einwohner Khunchoms legen in diesen Tagen alle Zurückhaltung ab: Wenn die Gaukler am 8. Boron ihre große Begrüßungsparade durch Khunchom veranstalten, folgen ihnen viele bunt ausgestaffte Khunchomer unter der Führung eines *Gauklersultans*. Für eine Woche „herrscht“ dieser maskierte Monarch voll heiterer Willkür über die Stadt. In dieser Zeit ist alles auf den Kopf gestellt, und selbst die Sklaven gelten als freie Leute.

1 Hafen- oder Fürstenpalast .(H13) Der Palast ist ein imposantes Gebäude aus glasierten gelben Backsteinen, die ihn bei Sonnenaufgang, aussehen lassen, als wäre er aus purem Gold erbaut. Die Architektur zeigt starke mittelländische Einflüsse, und so ist der Palast vielleicht das einzige Bauwerk in der Stadt, das typisch Garethische Stufengiebel und Ziegeldächer mit glänzenden Messingkuppeln und hohen tulamidischen Zwiebeltürmen verbindet. In der von hohen, zinnenbewehrten Mauern umgebenen Palastanlage residiert Großfürst Solo Kulin mit seiner Gemahlin Shenny, hier befinden sich auch die Schatzkammer und Münze der Stadt Khunchom. Die in Seitenflügeln und Anbauten wohnende zahlreiche Dienerschaft hat allerdings unter Solo weniger zu tun als zu Zeiten seines Vaters Istav: Zwar liebt der junge Großfürst den Luxus ebenso wie sein Vorgänger, doch die großfürstliche Familie weilt einen großen Teil des Jahres als Gäste des gleichaltrigen Kalifen in Mherwed, mit dem Seb eine persönliche Freundschaft verbindet. Von den Fenstern der fürstlichen Gemächer hat man einen eindrucksvollen Blick über den Hafen und kann die geblähten Segel der auslaufenden Koggen und Zedrakken bis weit hinaus aufs Perlenmeer verfolgen, aber es ist fraglich, ob Solo, dem man eine gewisse Abneigung gegen die Seefahrt nachsagt, diesen

wunderschönen Ausblick zu schätzen weiß. Zu Zeiten von Großfürst Selos Abwesenheit ist Palastwesir Khorim ibn Tulachim der wahre Herr über die Residenz.

2 Botschaft des Kalifates (H12)

Direkt dem Fürstenpalast gegenüber liegt das Gebäude, in dem die Gesandtschaft des Kalifen untergebracht ist. So verbinden die meisten auswärtigen Herren die Audienz beim Großfürsten mit einer Visite bei ihrer Exzellenz Beysa Riftah saba Althufir - und das wohl nicht nur, um die Genüsse eines der prächtigen tulamidischen Feste kennenlernen zu können, für deren Veranstaltung die Botschafterin bekannt ist. Angesichts der politischen Lage ist jedem klar, daß die Beysa durchaus einen gewissen Einfluß auf die Khunchomer Außenpolitik nehmen kann. Dabei wahn die Novadi allerdings sorgfältig die Formen und unterläßt alles, was die Khunchomer aufbringen könnte. So kleidet sie ihre Anweisungen stets in die Form von Ratschlägen und vermeidet jede unnötige Einmischung in die inneren Angelegenheiten ihrer Gastgeber.

Andererseits sehen die Khunchomer auch darüber hinweg, daß in der Botschaft mit dreißig erfahrenen Novadikriegern weit mehr Bewaffnete untergebracht sind, als zum einfachen Schutz des Gebäudes notwendig wären.

Besonderen Gesprächsstoff für die Khunchomer Gesellschaft bietet eine andere Einrichtung des Hauses: Es gilt als sicher, daß sich in den weiten Räumen der Botschaft ein Harem mit sechs schönen Frauen verbirgt - exklusiv für die Beysa.

3 Bethaus des Rastulah ()

Der noch junge Tempel des Wüstengottes ist eine Stiftung des Kalifen. Malkillah III. weihte das schmuckvolle, strahlend weiße Gebäude bei seinem ersten Staatsbesuch in Khunchom ein.

Mit seiner günstigen Lage unweit der Residenz der kalifischen Botschaft stellt das Bethaus den geistigen Mittelpunkt der in Khunchom lebenden Novadis dar: Hier kommen sie zusammen, um im Gespräch Neuigkeiten von Krieg und Frieden auszutauschen und zu ihrem Gott zu beten.

Als Verwalter des Bethauses wurde der Mawdli Ukhrahan ibn Melahath bestellt. Mit ihm hat der Kalif wohl eine gute Wahl getroffen, denn seine zu Toleranz aufrufenden Predigten sorgen für eine maßvolle Zurückhaltung der Wüstensöhne, die für den Stadtfrieden Khunchoms mit seinen vielen Tempeln und Glaubensbünden lebensnotwendig ist.

4 Floffenmeisterei (Groß-Khunchom GK) Das im tulamidischen Stil errichtete Bauwerk in Hafennähe ist relativ unscheinbar und offenbart seine Besonderheiten erst beim zweiten Hinsehen: Welche anderen Häuser in Khunchom haben schon auf den Flachdächern schwere Rotzen montiert, mit denen sich jeder Punkt im Hafen erreichen läßt?

Hier in den alten Mauern ist die Admiralität der gesamten Khunchomer Flotte untergebracht. Die zahlreichen Räume enthalten neben Soldlisten, Schiffsbauplänen und Manöverberichten auch eine Sammlung von Seekarten, die man zu den genauesten in Aventurien zählen kann, auch wenn sie fast nur die Küsten des Perlenmeeres zeigen.

Hinzu kommt ein besonderer Schatz: In sorgsam versiegelten Gefäßen bewahrt man hier uralte Karten auf, auf denen in Aventurien unbekannte Küstenlinien abgebildet sind, die wohl zu dem sagenumwobenen Ostkontinent gehören.

Herr im Hause ist Flottenwesir Achmad Al'lbarda. Der erfahrene tulamidische Seemann hat sein verantwortungsvolles Amt schon seit zwei Jahrzehnten inne, doch er füllt es noch immer mit jugendlicher Frische aus. Zur Zeit stellt sich ihm mit dem Kampf gegen Al'Anfa eine gewaltige Aufgabe, die seinen Ehrgeiz anstachelt.

5 Botschaft des Bomlandes (H9)

Die Gesandten aus dem Norden haben das Haus mittelländischer Bauart erst vor kurzem bezogen: Seit Beginn des Perlenmeerkrieges baute Festum seine Anwesenheit in Khunchom durch einen ständigen Vertreter deutlich aus. So fiel denn die Wahl des Botschafters auf ein repräsentatives Gebäude, das man kurzerhand dem Handelshaus Klande aus Perricum abkaufte.

Besonderer Wert wurde dabei auf die Hafennähe gelegt, denn der Botschafter, seine Exzellenz Arpad Grigon Graf von Niemitz zu Waldsee, ist sozusagen ‚hauptberuflich‘ Flottenadmiral und Kommandant der Bomländischen Flotte, soweit sie am Perlenmeerkrieg teilnimmt. Als ausländischer Gast genießt der Admiral große Freiheiten und ist nach der Gesandten des Kalifen eine der einflußreicheren Personen in der Stadt.

6 Hafengarnison (GK)

In diesem Gebäudekomplex sind mehrere Einheiten untergebracht, darunter die 25 Hafengardisten, die für die Sicherheit des Hafengebietes zuständig sind. In ihren weißen Gewändern, mit dem blauen Säbewappen der Stadt auf der Brust, bieten sie einen imposanten Anblick. Viele betrunkenen Seeleute verzichten schon beim bloßen Erscheinen der Gardisten auf die Fortsetzung ihrer Prügelei.

7 Hotel „Erhabener Mhanadi“ (17)

Das „Erhabener Mhanadi“ spielt für Khunchom eine ähnliche Rolle wie das „Haus Garetien“ für das Neue Reich:

Hier ziehen die Botschafter aller jener Staaten ein, die sich angesichts der noch jungen Unabhängigkeit Khunchoms bisher noch nicht für eine ständige Vertretung entscheiden konnten - und viele Gesandte ziehen die kostbar eingerichteten Säle mit seidenen Wandbehängen, Mobiliar aus edelsten Hölzern und eifrigen, dienstbaren Geistern einem eigenen Haus bei weitem vor. So wohnen in den luxuriösen Suiten des „Erhabener Mhanadi“ zur Zeit Gillia ya Mornicala, die Botschafterin des Alten Reiches, und Josho Ylampeter, der Botschafter Brabaks, ebenso die Abgesandten aus Gareth und Zorgan, Baron Reckhart von Spogelsen und Reuthra Yhra von Elburum, die sich natürlich nicht als Botschafter verstehen, sondern als „Gouverneure von Khunchom“ firmieren.

8 Tempel des Gesetzes (J6)

Der Khunchomer Praiostempel hat schon bessere Zeiten gesehen: In den Jahren der Priesterkaiser war die Verehrung des Gottes der Herrschaft Pflicht in Khunchom - heutzutage suchen allenfalls Gäste aus dem Mittelreich das prachtvolle Bauwerk mit der

glänzenden Dachkuppel aus Messing auf. Der Kult des Praios ist nicht mehr allzu populär, seit er offen gegen die Unabhängigkeit Khunchoms auftritt: Die Lossagung vom seinerseits schon abtrünnigen Aranien ist gar zuviel für die Praioni, die allerorten die „freiwillige Rückkehr unter den Schutz des Kaisers“ propagieren - oder um es mit den Worten des Hochgeweihten Sonnfried von Gründeln zu sagen: „Wer einen Dieb bestiehlt, ist noch lange kein ehrbarer Mann.“

9 Tempel der Neun Flüsse (L1 3)

Hier im Efferdtempe verehrt man den Gott ebenso als Herrn der Fruchtbringen

den Mhanadiarme wie als den Gebieter des Meeres - dementsprechend groß ist auch seine Anhängerschaft in Khunchom und prachtvoll die Kultstätte:

Vor vielen hundert Jahren wurde das Haus des Efferd aus weißestem Alabaster erbaut - angeblich aus den allerersten Blöcken, die von Maraskan auf das aventurische Festland gelangten. Wenn das wahr ist, muß der Gott wohl beim Tempelbau ebenfalls seine Hand mit im Spiel gehabt haben, denn das schwierig zu bearbeitende Material ist derart dünn und durchscheinend geschliffen, daß die große Bethalle auch ohne Feuer stets angenehm erleuchtet ist. Wenig gern hört es die Hochgeweihte Asheibith saba Perhiman, wenn man sie auf ein altes und anscheinend unausrottbares Gerücht anspricht: Demnach soll der Tempel genau über der geschliffenen Kultstätte eines echsischen Wassergottes stehen. Ihre Hochwürden bestreitet das kategorisch, auch wenn ein großes Relief im Tempelinneren einen ungewohnt kriegerischen Efferd zeigt, der eine riesige Schlange mit Dämonenfrazze erwürgt. Wohl wegen dieses Bildes haben auch einige Thorwaler dem Swafnir in einer Ecke der Halle einen Altar errichtet.

10 Schule der Kapitäne (G6)

Unter gemeinsamer Obhut von Efferd und Hesindetempel steht die Khunchomer Navigationsschule. Auf die Lehren dieser Institution berufen sich alle Navigatoren und Seelotsen, die sich bei ihren Kursbestimmungen mehr von wissenschaftlichen Berechnungen als von Intuition leiten lassen.

Tatsächlich haben die Sternkundigen und Rechenkünstler der Schule in der Vergangenheit so gute Ergebnisse erzielt, daß die Öffentlichkeit sogar milde über einige verschrobene Ansichten hinwegsieht: So findet sich in der Eingangshalle gar eine Kugel (!), die angeblich unsere Heimat Dera darstellen soll...

Der Leiter der Schule, Mathernaticus Zulhamid al-Adawadt, empfindet die Lehrtätigkeit eher als eine lästige Pflicht. Er würde sich am liebsten ganz der Wissenschaft widmen und unterhält deshalb auch Kontakte mit Gelehrten in ganz Aventurien, von Meister Leonardo in Harena über Sorp Sanderwik in Festum bis zu den Sternkundlern des Vinsalter Hesindetempels. Meister Zulhamid zur Seite steht der erfahrene Seelotse Salim al-Rufar, dem die praktische Ausbildung der Seekadetten obliegt: Zu diesem Zweck verfügt die Schule der Kapitäne über ein eigenes Schulschiff, das allerdings von der Regierung bezahlt wurde.

11 Fürst-Istav-AI lee

Der nach dem Vater des Grnßfürsten benannte, breite Boulevard im Herzen der Stadt ist heute wie in alten Zeiten die Prachtstraße Khunchoms: Hier, im Schatten der Palmen und Ölbäume, zu beiden Seiten des Tiefen

Mhanadi, flanieren die vornehmen Khunchomer mit ihren Familien, gekleidet in seidene Mäntel, geschmückt mit bunten Turbanen und leuchtenden Juwelen. Manchmal reitet auch ein Trupp Bewaffneter vorbei, den blitzenden Khunchomer Krumsäbel an der Seite; oder man erblickt kurz das märchenhaft schöne Antlitz einer Haremsdame hinter den Schleiern einer Rad-sänfte, gezogen von kräftigen Sklaven. Am Rande der Straße sieht man allerdings auch die weniger wohlhabenden Bürger hocken: Bettler, die mit dünner Stimme dem Vorübergehenden den Segen der Himmlischen versprechen, müde, alte Geschichtenerzähler, die lauschenden Kindern ihre Berichte von kühnen Heldentaten junger Prinzen vortragen, erschöpfte Lastträger, die über einer Pfeife lshrar zusammengesunken sind - und zwischen ihnen eilig umherhuschende Diebe, die die Armen noch um ihre wenigen Habseligkeiten erleichtern. Der alte Name der Straße, unter dem die meisten Khunchomer sie kennen, ist übrigens ‚Diamantene Allee‘ - doch die Benennung nach dem Reichskleinod des Diamanten Sultanats mußte bei der Unabhängigkeit dem Namen des Fürsten weichen.

12 Magierakademie „Drachenei“ (C8) Seit Großmeister Tuleyman ibn Dunchaban vor gut 500 Jahren die niedergebrannte Akademie binnen einer Nacht wiedererschuf, gehört die Schule zu den angesehensten in Aventurien und zieht seitdem Lehrmeister und Studenten aus den fernsten Ländern an. Auch die legendäre Nahe ma, als deren Geburtsort Khunchom gilt, soll der Akademie einige Zeit lang angehört haben. Hier hat man sich bis in unsere Tage ganz dem Studium der unbelebten Materie und ihrer Verwandlung verschrieben - mit besonderer Betonung auf der Schaffung magischer Artefakte.

Selbst in dieser „Hochburg der Artefaktenmagie“ sind aber die meisten der etwa 50 Stücke, die jedes Jahr erzeugt werden, als unzuverlässiger, magischer Ramsch oder glatter Ausschuß einzustufen. Dennoch kann keine andere Schule Aventuriens so gut die Kassen dadurch aufbessern, daß sie die Übungsstücke der Studenten weiterverkauft. Der Akademieleiter Khadil Okharim, der sich seine Künste selbst gerne gut bezahlen läßt, hat nichts gegen diesen Nebenerwerb seiner Zöglinge einzuwenden. So geht es denn auf dem Drachen-ei-Platz vor dem Schulgebäude mit seinen zahllosen ‚Erkern und Türmchen einmal im Jahr (am 30. Hesinde) zu wie auf dem Basar: Auf umgedrehten leeren Bottichen stehen dann die Schuldiener und preisen die Erzeugnisse der Adepten an. Über Mangel an Nachfrage haben sie nicht zu klagen: *Irgendeine* Wirkung hat fast jedes Artefakt, und die meisten Käufer sind ohnehin damit zufrieden, eines der berühmten „Drachenei-Examensstücke“ zu besitzen. Häufig verzichten sie ein Leben lang darauf, ihr Artefakt einer magischen Verwendung zuzuführen.

13 „Tempel der magischen Schlange“ (Ii 0> Der Hesindetempel mit seinem in den weichen Boden eingesunkenen und daher schiefstehenden „Sternenturm“ ist trotz seines verwitterten Äußeren ‚erst‘ 400 Jahre alt. Bedeutend ist vor allem die Sammlung alttulamidischer Schriftrollen, die, sorgfältig in Tonröhren gelagert, für interessierte Historiker bereit gehalten werden. Die Beziehung zwischen Magierakademie und Hesindetempel ist als gespannt zu bezeichnen: Tajka von Eichenstetten, Erzwissensbewahrerin der gesamten

Region, paßt die „würdelose Geschäftemacherei“ der Zauberkundigen ganz und gar nicht. Und auch an die Eigenarten des tulamidischen Hesindekultes („obskure Schlangengötzendienerei“) kann sie sich nicht gewöhnen. Tajka empfindet ihre Beförderung vom heimatlichen Honingen nach Khunchom eher als Strafe. Vergeblich hat die hochgelehrte Geweihte bisher versucht, ihrer neuen Wirkungsstätte den vornehmeren Namen „Heirhstätt des unvergänglichen Wissens“ zu geben: Die Tulamiden und vor allem die Khunchomer sehen Hesinde nun einmal in erster Linie als schlangenhafte Göttin der Veränderung.

14 „Museum im Kulibinhaus“ (G8) Das ehemalige Kaufmannshaus ist in den letzten Jahrzehnten durch allerlei Bemalungen und Stuckwerk verändert

worden - ob zum Guten oder Schlechten, ist eine alte Streitfrage... Heute kann der Besucher für nur zwei Taler Eintritt die historischen Räume bewundern, in denen einst Ahnfrau Nadeshda Kulibin lebte. Eine ständige Ausstellung zeigt ihren Brietwechsel mit den bomländischen Verwandten und beschreibt, wie ihre Nachkommen zu Handelsmagnaten aufstiegen und öffentliche Ämter erlangten - bis hin zur Grafen-, Fürsten- und Großfürstenwürde. Alles ist liebevoll illustriert durch zeitgenössische Schriften und Exponate aus alten Tagen. Seltsam ist nur, daß das Museum trotz seiner packenden und lehrreichen Schau-stücke so wenig Besucher hat, daß es seit seiner Gründung aus der fürstlichen Privatschatulle bezuschußt werden muß - allein um die Instandsetzungsarbeiten ausführen zu können.

15 Maraskankontor (Mli) Das große Backsteinhaus an der Fürststav-Allee beherbergt das einzige Kontor außerhalb des Neuen Reiches, das sich eines nennenswerten Handels mit der Insel im Perlenmeer rühmen kann: Hier werden die vielfältigen Waren Maraskans - als Wertvollstes das hochwertige Schmiedeeisen umgeschlagen: Das Maraskankontor ist einer der Hauptlieferanten der Waffenschmiede und Schwertfeger Khunchoms. Bei dieser Warenart kann man sich vorstellen, daß das Haus auf gute Kontakte zum Kaiserreich angewiesen ist: Eisen läßt sich nun einmal nur sehr schlecht schmuggeln. So gehört das Kontor zu den lautesten Verfechtem der These, daß Khunchoni noch immer Teil des Reiches sei: Schließlich darf nur von dort aus mit Maraskan Handel getrieben werden... Inhaber sind die Handelsleute Dhachmani, Gerbelstein, Waringer und Stderrebrandt - im Verlauf der Jahre hat sich zwischen ihnen eine gut funktionierende Arbeitsteilung eingespielt: Für die Beschaffung der nötigen Gelder sorgen die wohlhabenden Häuser Gerbelstein und Stoorrebrandt in Festum und Mengbilla, das Haus Warrlmer übernimmt einen guten Teil der offiziellen Transporte, während das Khunchomer Haus Dhachmani für jenen inoffiziellen Teil der Geschäfte zuständig ist, der mehr auf dem Abenteuerum der einzelnen Kapitäne beruht - allen voran Ruban ibn Dhachmani selbst, der noch immer mit seiner Zedrakke „Diamant“ nach Tuzak ausfährt und schon so manchem kaiserlichen Zollschiff ein Schnippchen geschlagen hat.

Offizieller Leiter des Kontors ist Stoorrebrandts Vertreter Iselaff „Exzellenz“ Dagorski, der aber nur selten hier anzutreffen ist - er hängt lieber im „Füllhorn“ herum und klagt jedem sein Leid darüber, daß man nicht *ihn* zum bornländischen Gesandten ernannt hat.

Bislang hat selbst der Krieg zwischen Mengbilla und Festum der Zusammenarbeit der Häuser Gerbelstein und Stoorrebrandt in Khunchom nicht viel anhaben können.

16 Nordlandbank (M8)

Die Filiale in dem kleinen Haus im frühhelaischen Stil ist noch jung - das sie beherbergende Gebäude um so älter: Man spottet in Khunchom gerne darüber, daß sich die Bank ausgerechnet eine noch unter Hela-Horas errichtete Steuereintreiberei ausgesucht hat...

Die Kunden der Bank scheint das aber nicht zu stören - die einheimischen Kaufleute beginnen Geschmack an der neuen Art der Geldaufbewahrung zu finden. Die allerdings bereitet Direktorin Yasminde Togelin Sorgen: Die Schatzkammer ist nicht besonders gut geschützt, und schon munkelt man von Racheakten der erzürnten einheimischen Geldverleiher.

Angeblich hat sich die Bankleitung deshalb bereits an die Drachenei-Akademie gewandt, um Hilfe beim Einbau von abschreckenden, magischen Fallen zu erhalten...

17 Tempel des Lebens (A9>

Der hiesige Tempel der Tsa zählt eindeutig zu den wichtigsten Gotteshäusern der Stadt. Schon die schiere Größe der Anlage am Nordrand Khunchoms beeindruckt den Besucher. So zählt man nicht weniger denn neun Haupt- und Nebengebäude, deren Äußeres schon Zeugnis ablegt von ihrem gewaltigen Alter. Die wenigen steinernen Erker und Verzierungen, die herausragen aus dem dichten Bewuchs aus wildem Wein und Schlingwurz, weisen Ähnlichkeit auf mit den Relikten der Echsenstadt im Norden.

Schon oft wurde überlegt, ob man nicht alle Gebäude niederreißen und zu Ehren der Göttin der Jugend neu errichten sollte

- doch die damit verbundene Vernichtung der blühenden Schlingpflanzen führte stets zu Beklommenheit und Unruhe bei den Arbeitern und hat für die rasche Einstellung der Arbeiten gesorgt.

Im Inneren des Haupthauses befindet sich der große Andachtsraum: Er wird erhellt von dem Licht, das die beiden Edelsteinaugen des Götterbildes und das berühmte ‚Eidechsenauge‘, ein wunder-schöner Smaragd in seinen Händen, ausstrahlt, und dem man eine heilkräftige Wirkung zuschreibt. Hier beten viele zur Göttin des Lebens und erbitten ihren Segen für neue Unternehmungen - oder sie bitten um Nachwuchs für sich selbst oder ihr Vieh.

Auf dem Tempelgelände sprudeln auch einige Quellen aus dem feuchten Boden, deren heilsames Wasser dem Badenden Lebenskraft zurückgibt, so daß sich dieser Ort und mit ihm ganz Khunchom zum ‚Kurort‘ Aventuriens entwickelt hat:

Hier beim Tsatempel treffen sich die vornehmen Vertreter verschiedenster Mächte beim Bad und bei Gesprächen. So kann man selbst die Vertreter Andergasts und Nostrias miteinander plaudern sehen oder Beauftragte des Mittelreichs und Borans beim Gedankenaustausch beobachten.

Angeblich weiß man im Tsatempel auch um eine Quelle der Ewigen Jugend, die irgendwo im Mhanadi-Delta sprudeln soll

- doch bisher wurde dieses Wissen nur wenigen zuteil, und keiner konnte es mit Gewalt erzwingen: In Khunchom spricht man noch heute darüber, wie Kaiser Perval ob seiner Untaten die Gabe der Verjüngung verwehrt wurde und all seine Drohungen erfolglos blieben.

18 Tempel des Todes (GK)

Das aus schwarzem Basalt errichtete Haus des Boron liegt inmitten des Totenangers im Süden der Stadt. Hier kommen die Khunchomer zusammen, die den Gott der Toten um Milde beim Urteil über die Verstorbenen bitten wollen - oder die Priesterschaft um die Bestattung eines Toten.

Der feuchte Boden im Delta erlaubt keine Gräber unter der Erde - und so liegen die Verstorbenen für einige Jahre in häuser-ähnlichen Grabkammern, bis sie dann aus Platzmangel auf das Gebeinfeld südlich des Deltas verbracht oder gar verbrannt werden. Die wirklich Reichen dagegen verfügen über Gräfte, die oft wahren Palästen ähneln. Hier muß die Familie nicht fürchten, daß der Ahn einmal seinen Platz räumen muß - umso größer hingegen ist die Bedrohung durch die allgegenwärtigen Grabräuber.

19 Kamelmarkt & Sklavenmarkt (GK) Alle 18 Tage (am 1. Tag eines jeden zweiten Gottesnamens - auf dem Kamelmarkt wird die Zeit novadisch gezählt) schaffen Züchter von nah und fern ihre Tiere in die Stadt am Delta, um sie auf dem großen Marktplatz zu präsentieren und möglichst gewinnbringend zu verkaufen. Riesige Hochlandkamele sind zu sehen, gelbe Wüstentiere und selten einmal (und darum vielbestaunt) ein Rennkamel mit fahlem, fast weißem Fell. Viele Tiere tragen Kränze, in die bunte

89

Bänder geflochten sind, auf dem Kopf. Man muß schon ein echter Kenner und Liebhaber des Bidehockers sein, um beim Anblick eines solchen lorbeergekränzten Kamelhauptes nicht in prustendes Gelächter auszubrechen.



Sehr ernst geht es auf jeden Fall bei den Kaufverhandlungen zu, wenn die Händler dem aufmerksamen Zuschauer Lektionen in der Kunst des Feilschens und der Schauspielerei erteilen. Da hallen dann echte Entsetzensschreie über den Platz, wenn ein Käufer mit seinem ersten Gebot allzu niedrig ansetzt, und bevor ein Verkäufer die frisch erworbenen Dukaten zählt, läßt er schon einmal ein paar dicke Tränen fließen, weil ihm der Abschied von seinem geliebten „Kalifen unter den Bidenhockern“ gar zu schwer fällt. Auf dem Kamelplatz findet auch - etwa alle 14 Tage - der Sklavenmarkt statt. Zu diesem Zweck werden mehrere Flach-wagen aufgestellt, die als Bühne für die Verkäufer und ihre „Ware“ dienen, welche meist gefesselt und höchstens mit einem Lendentuch bekleidet, präsentiert wird. Menschen vieler Länder werden hier den Käufern gezeigt, die meisten aber sind Waldmenschen, die normalerweise schon in Sklaverei geboren wurden. Die niedrigsten Preise erzielen „zahme“ Goblins, die meisten Dukaten muß man für Menschen aus nördlichen Gebieten bezahlen; es gilt als Zeichen besonderen Wohlstandes, einen blonden Tobrier oder gar eine Nivesin unter den Haussklaven zu halten. Es steht jedem Khunchomer frei, selbst als Verkäufer auf dem Markt aufzutreten, normalerweise aber werden berufs-mäßige Händler und Auktionatoren mit dem Verkauf betraut.

Bisweilen begeht ein wohlmeinender Mittelländer den tödlichen Fehler, einen oder mehrere Sklaven zu Kalifen, um ihnen gleich auf dem Markt die Freiheit zu schenken. Ein solches Verhalten ist ein schwerer Verstoß gegen die ungeschriebenen Gesetze des Marktes und hat schon in mehreren Fällen dazu geführt, daß sich die Sklavenhändler und ihre Schergen als Lynchmob auf den unvorsichtigen Fremden stürzten.

20 Alter Sultanspalast (GK)

Die frühere Residenz der Diamantenen Sultane liegt heute zum Teil in Trümmern: Seit das bosparanische Kaiser-reich von Khunchom Besitz ergriff, hat kein Monarch mehr in den weitläufigen Räumen gewohnt. So ist denn der Palast unter den Besuchern der Stadt zu einem beliebten Ziel geworden - und tatsächlich kann man heute unter der Führung des Gelehrten Alef al-Morgub einige Flügel der Residenz besichtigen: Drei der zwölf Thron-säle mit den kostbaren Mosaiken und Wandmalereien, einige der privaten Schlaf-, Wohn-, Ankleide- und Lustkammern der Sultane ebenso wie ein paar der Frauengemächer sowie die Kammern der vornehmen Adligen. Besonders beliebt ist allerdings der in einem Seitenflügel gelegene und viele tausend Rechschritt große Künstliche Wald, dessen Bäume und Sträucher aus kunstvoll bemalten Schnitzereien bestehen und dessen Gras durch langhaarige Teppiche aus gefärbter Seide dargestellt wird. Hier pflegten die Sultane die Jagd auf freigelassene Hirsche und Antilopen aus den Gehegen, wenn draußen der Regen prasselte. Der Fremdenführer Alef sorgt sich vor allem darum, daß niemand in die übrigen Teile des Palastes vordringt. Neben den möglichen Schäden, die Unbefugte anrichten können, fürchtet er auch um die Neugierigen selbst: In den letzten Jahrhunderten sind immer wieder Schatzsucher in den dunklen Kammern des leeren Palastes verschwunden - und nur von wenigen hat man die Leichen finden können.

21 Feterdthin-Platz (GK)

Viele große, öffentliche Veranstaltungen finden auf dem Fetherdin-Platz statt. Dieses weite Areal - das den Namen des legendären Gauklers trägt, der die Liebe der Tochter Sulten Sheranbils gewann - dient dann als Austragungsort für Wettkämpfe aller Art: Mal werden hier Wagenrennen veranstaltet, dann wieder Reitwettbewerbe oder Hunderennen. Die meisten Zuschauer finden sich aber ein, wenn Stierkämpfe gezeigt werden: Dann schicken ehrgeizige Rinderzüchter ihre herausgeschmückten Kampfstiere gegeneinander, und das Publikum hofft und bangt mit, wenn die Ungetüme krachend mit den Schädeln aufeinanderprallen, bis endlich der Verlierer ermattet in die Knie bricht.

Von Zeit zu Zeit finden hier auch Immanispiele statt. Doch die beiden Mannschaften - die „Khunchomer Klingen“ und die „Mhanadi-Haie“ - sind erbärmlich schlecht und haben noch nie am Kampf um den Kaiser-Reto-Pokal teilgenommen. Imman scheint keine Zukunft bei den Tulamiden zu haben.

Naturgemäß dient der Feterdthin-Platz auch den alljährlich nach Khunchom kommenden Gauklern als Festwiese, wo sie ihre Wagen abstellen und ihre Kunststücke vorführen können. Vielen Gauklern wäre es lieb, wenn sie hier überwintern könnten - doch da der Platz auch für andere Dinge da ist, muß das fahrende Volk nach dem großen Abschlußzug am letzten Tag (der den Namen *Feterdhinstag* trägt) fortziehen zu den offenen Feldern im Süden der Stadt.

„Herr im Hause“ ist übrigens Mhukkadin al-Ghunar, der Wesir für Spiele. Seine wichtigste Aufgabe ist neben der Überwachung der Regeltreue vor allem die Organisation der Wetten: Die wettfreudigen Khunchomer steuern auf diese Weise beinahe mehr zur Füllung der Schatzkammer bei als durch ihre Steuern.

22 Tempel der Geschenkten Freude (L2)

Nahe beim Feterdthin-Platz liegt die parkähnliche Anlage des Rahjatempels. Die in Khunchom verehrte Rahja gilt beileibe nicht nur als Göttin der Flei-scheslust -sie ist die Schirmerin vieler Dinge, die dem Menschen Freude bereiten. So hält man sie auch für die Gottheit, die den Menschen das Geben lehrt, das Schenken materieller und sinnlicher Gaben.

Aus diesem Grund spielen die Rahjageweihten der Stadt auch eine wichtige Rolle bei der Ausgestaltung der Spiele und Feste, für die Khunchom bekannt ist. In der Mitte der Anlage erhebt sich der runde, aus rotem Sandstein errichtete Tempel - hier kann man fast Tag und Nacht Khunchomer Bürger antreffen, die die Göttin um Liebesglück oder das Gelingen einer Feier bitten. Zahlreichen Besuch erhält auch der in einem Seitenflügel zu findende, kostbare Schrein des fröhlichen Halbgottes Aves.

In den Gärten, die das Hauptgebäude umgeben, werden auch die meisten der Pflanzen gezogen, die die Liturgie benötigt: Von den roten und goldenen Blüten für den Tempelschmuck über verschiedene Rauschkräuter bis zu jedem bekannten Rahjaikum reicht die Palette.

Die Leitung des Tempels obliegt der erst 28jährigen Raschanna dar Moralan. Sie ist von atemberaubender Schönheit, scheint aber nur wenig von dem Verwaltungstalent zu besitzen, das für die Führung eines so großen Tempels eigentlich erforderlich wäre. So ist sie wohl dafür verantwortlich, daß im Tempel ein heiteres Chaos regiert, aber die zwölf Geweihten verstehen es, für

sich selbst zu sorgen, und die Spenden der Khunchomer für ihre Rahja fallen meist sehr großzügig aus.

23 Sandoras Rahjas

Vor dem Tor zum Rahja- Park findet sich in unregelmäßigen Abständen (etwa alle 6 Wochen) eine grauhaarige, gebeugte Frau ein, die einen Bauchladen vor den Leib geschnallt trägt. In der Lade, auf ein wenig verschlissenen rotem Samt, bietet sie immer jeweils ein halbes Dutzend fingerlanger, aus Rosenquarz geschnittener Rahja-Figuren feil, Miniaturen von einer unglaublichen Filigranität und vollendeter Gestaltung. Den Figuren sagt man nach, daß sie in manchen Nächten des Rahja-Mondes für ein, zwei Stunden zum Leben erwachen. Es hat jedoch wohl noch niemand einen solchen Vorgang beobachtet. Erwiesen ist dagegen, daß die Figürchen im Laufe der Zeit hin und wieder ihre Haltung verändern und allmählich noch an Schönheit gewinnen.

Sandoras Rahjas kosten einen Dukaten das Stück, aber die alte Händlerin verkauft sie nur an Kunden, die sie selber auswählt. So ist es noch nie jemandem gelungen, ein Figürchen im Auftrag für eine andere Person, z.B. einen Händler, zu erwerben.

Der wahre Wert einer einzelnen Figur ist kaum zu schätzen; es wurden schon mehr als 500 Dukaten geboten. Dennoch kann ein Figürchen nur dann den Besitzer wechseln, wenn es als Liebes-gabe verschenkt wird. Sobald eine von Sandoras Rahjas von einem Besitzer weiterverkauft werden soll, zerfällt sie in rosafarbenen Staub.

Sandoras Figuren werden in Khunchom natürlich vielfach kopiert; es gibt sie zum Beispiel aus rosigem Speckstein an manchem Händlerstand zu Kalifen - auch diese kosten in der Regel einen Dukaten.

24 Abu Silimhas Haus der Spiele (G2)

Unweit vom Feterdthin Platz kann man auch auf ein unscheinbares, einstöckiges Lehmziegelhaus stoßen, aus dem fast jeden Abend ein mörderisches Geschrei schallt. Wenn man dem Lärm nachgeht, stellt man erleichtert fest, daß hier nicht etwa zwei Novadi-Stämme in ein Gemetzel auf Leben und Tod verstrickt sind, sondern daß sich alle Anwesenden um einewinzige, nur zwei Schritt durchmessende Arena drängen, um irgendwelchen kleinen Tieren bei einem blutigen Kampf zuzusehen. Hier tritt alles gegeneinander an, was sich irgendwie aufeinander hetzen läßt: Ratten, Sandföchse, Hähne und sogar eine blinde, aber wehrhafte Maulwurfsart. Silimhas Haus ist ein Treffpunkt der wettbesessenen kleinen Leute. Hier haben sie Gelegenheit, ihre wenige Habe in einer Nacht zu verspielen. Nicht selten hat ein Spieler im Wettausch Söhne und Töchter in die Sklaverei gegeben, um seine Schulden abzulösen.

25 Nerida Shirinhas Schule der Fechtkunst (DI)

Gemeinsam mit ihrem Lebensgefährten, dem nordmärkischen Edelmann Dexter von der Schanz betreibt Nerida eine kleine Akademie, an der vorzugsweise reiche, junge Tulamiden im vollendeten Umgang mit Khunchomer und Doppelkhunchomer ausgebildet werden.

Die Schule ist sehr teuer (30 D. Schulgeld pro Monat), ihre Anforderungen sind außerordentlich hoch: Von den ca. 10 Zöglingen, die Nerida und Dexter in jedem Jahr neu aufnehmen, steht nur etwa die Hälfte die dreijährige Ausbildung durch.

26 Palast der Sinnesfreuden (GK)

Seit fast hundert Jahren stellt der Palast der Familie Gahamud eine der größten Attraktionen der ohnehin an Sehenswürdigkeiten reichen Stadt dar. Jeshinna Gahamud, ihre Geschwister und die mehr als dreißig Bediensteten kennen nur ein Ziel: dem Gast einen unvergeßlichen Aufenthalt zu bereiten, so daß er in seiner Zufriedenheit und Verzückerung kaum darauf achtet, wie viele seiner Marawedis und Dukaten in dieser Nacht seinen Beutel verlassen.

Normalerweise beginnt man eine Nacht im Palast in einem der duftenden Bade-becken. Anschließend begibt man sich in den von Säulengängen gesäumten Innenhof, speist dort in heiterer Runde vom Feinsten, das die tulamidische Küche zu bieten hat, und sieht dabei den Akrobaten, Gauklern und Illusionisten zu. Vor allem letztere sind Meister ihres Faches und übertreffen mit ihren rauschhaft farbenprächtigen Trugbildern von Reiter-kämpfen, vergessenen Echsenreichen und wilden Orgien die Illusionsmagie manch eines magischen Akademikers. Wer mag, kann später der Aufführung einer Wanderbühne zusehen oder allerlei bisweilen drolligen, bisweilen haarsträubenden Tierdressuren. Auf keinen Fall sollte man den - meist in den frühen Morgenstunden stattfinden-den - Auftritt der Schleieränzerin versäumen. Seit mehr als zwei Jahren beherrscht

eine Unbekannte die Bühne des Palastes. Während sie unter dem andächtigen Raunen der Zuschauer nach und nach ihren atemberaubend schönen Körper von den sieben Schleiem befreit, bleibt ihr Gesicht - bis auf ein blaues Augenpaar - bis zum Schluß von einem Seidentuch verhüllt.

Schon munkelt man, die blonde Unbekannte stamme aus der Fremde, dem Lieblichen Feld, und gehöre dort zu einer der angesehensten Familien. Wie dem auch sei - die Magie ihres Tanzes ist stark, und eserscheintwenigwahrscheinlich, daß eine Nicht-Tulamidin über eine solche Gabe verfügen könnte. Leider reicht der Platz in diesem Reiseführer nicht aus, alle Attraktionen des Palastes zu nennen, einige können auch aus Gründen der Schicklichkeit nicht beschrieben werden. Am teuersten und begehrtesten aber ist eine Nacht mit der rothaarigen Jeshinna persönlich, ein Vergnügen, das die schöne Hausherrin jedem Gast nur einmal gewährt und das ihre Verehrer wie einen kostbaren Schatz in ihrer Erinnerung bewahren.

27 Tempel der Ewigen Flamme (J9)

In einem unscheinbaren Haus ist der Khunchomer Tempel der Travia untergebracht - und es sieht nicht so aus, als wenn der Kutt in absehbarer Zeit größere Bedeutung erlangen wird: Zu seinen Anhängern zählen in Khunchom fast ausschließlich die Einwanderer aus dem Norden, die die Göttin der sicheren Heim-statt auch in der Fremde verehren wollen.

So hat Mutter Haldigrid Tarlif, die einzige Geweihte, wenig zu tun. Da sich in Khunchom der Tsakult der Armen annimmt, kümmert sie sich um die Veteranen und Kriegsversehrten, von denen jedes Jahr Dutzende nach Khunchom - wie in jede große Stadt - kommen.

28 Ordenshaus der Therbüniten (H5)

Gleich am Markt, wo die häufigsten ‚Unfälle‘ geschehen, steht, nur durch die grüne Fahne über dem offenen Eingang gekennzeichnet, das örtliche Haus der „Gesegneten Heilerschaft der Peraine-Gläubigen“. Die Aranier waren mit ihrer Peraine-Mission bei den Bewohnern Khunchoms nie sehr erfolgreich, aber die kostenlose Versorgung der Kranken und Verwundeten wird vor allem von den Ärmsten sehr geschätzt. Bruder Pelion Acriadós stellt immer wieder fest, daß die Anwohner und viele seiner Patienten ihn und seine Ordensbrüder nicht vergessen und ihm mit kleinen Spenden und Diensten bei seiner schweren Aufgabe helfen. Von den Mächtigen der Stadt hat er dagegen wenig zu erwarten:

Während im Mittelreich Therbuniten Häuser auch vom Adel großzügig unterstützt werden, hat ihm hier schon manch ein Mächtiger, den er um eine Spende bat, klipp und klar erklärt, was er vom „Durchfüttern alter Versager“ hält.

29 Tempel der Frucht (GK)

In Khunchom hat die altehrwürdige Gottheit Peraine einen schweren Stand: Als Göttin der Heilung hat sie Tsä nie verdrängen können, und auch die lebens-spendende Kraft wird eher der Jungen Göttin zugeschrieben. So bleibt Rigbald Blomster, dem Tempelvorsteher, nicht viel mehr zu tun, als gelegentlich die Felder der mittelreichischen Bauern zu segnen und den tempeleigenen Heilkräutergarten zu pflegen.

30 Feuersturm-Tempel (D10)

Diese Kultstätte stellt eine wohl in ganz Aventurien einzigartige Besonderheit dar:

Seit der Grundsteinlegung vor mehr als tausend Jahren verehren die Gläubigen von Rondra und Ingerimm ihre Gottheiten hier gemeinschaftlich.

Heute besuchen vor allem die Soldaten des Fürsten und insbesondere die zahlreichen Waffenschmiede der Stadt den Tempel - eine kleine, aber durchaus spendenfreudige Gruppe, so daß sich Schwertschwester Chariaay Narmila und Meister der Esse Ingerolf Golzbad keine Sorgen um die Erhaltung des Bauwerks machen müssen.

In einer der vielen Nischen im Tempelinnenraum findet man auch einen Schrein des Rondrasohnes Kor, des Gottes der Söldner. Die Hochgeweihte Charia predigt übrigens eine sehr eigenwillige, von der Wildheit Kors beeinflusste Sicht Rondras als Göttin der Kampfeswut und des Todes, was ihr schon manchen Konflikt mit ihren Oberen eingebracht hat.

31 Haus des Kodex (GK)

Das in lichtem Ocker getünchte Gebäude mit den schweren grünen Blenden birgt nicht etwa - wie man angesichts des eigentümlichen Namens denken könnte - eine Bibliothek, erbaut zur Belehrung der Bürger, oder eine Rechtsschule, die die Kenntnis der Gesetzesschriften vermitteln soll, sondern eine Söldnergarnison!

In den starken Mauern der Garnison bewahrt man in der Tat nur sehr wenig Geschriebenes auf: Neben Sold- und Mitgliederlisten vor allem die Urschrift des Khunchomer Kodex, der in allen Einzelheiten Rechte und Pflichten von Söldnern und Auftraggebern regelt. Heute beruhen viele in Aventurien abgeschlossene Söldnerverträge auf diesem Werk, das vor vielen Jahrhunderten vom Rondrageweihten Ghorio Dorgulawend verfaßt wurde - angeblich nach einer Vision der Götter Praios und

Rondra, die Gesetz und Ehre in das wütige Toben der Söldnerbanden bringen wollten.

Selbstverständlich hängt man heutzutage im Haus des Kodex nicht nur solchen Erinnerungen nach: Auf den Innenhöfen finden ständig Waffenübungen statt, auf daß die hier stationierten 300 Söldner (sechs der sieben Banner der Khunchomer Garde) nicht ihre Kampfkraft und Geschicklichkeit verlieren.

Kommandant der Söldner ist der erfahrene Margahan Pascha - doch von mindestens gleicher Autorität ist die ‚Hüterin des Kodex‘, Yorgaine al-Samandra: Sie fungiert als oberste Instanz bei der Auslegung des Kodex - und nicht nur in Khunchom folgt man ihrem Wort: Auch so ferne Söldnereinheiten wie die Uhdenberger Breitäxte oder die Kusliker Seesöldner wenden sich an die Hüterin, wenn es zu Streitfragen gekommen ist.

32 Schmiedevierteil (L8)

Die Neigung der Tulamiden zu Wettstreit und Gefeilsche hat dazu geführt, daß sich die Waffenschmiede der Stadt fast alle in derselben Gegend ansiedelten:

Hier können sie ihre Kunst vergleichen, einander auf die Finger schauen und sich im Wettstreit mit Hammer und Amboß messen. Neben den Schmieden, die hochwertige Schwerter ‚Von der Stange‘ herstellen, finden sich auch etliche Meister des heißen Eisens, die nur Auftragsarbeiten für reiche Adlige oder fremde Mächte erledigen. Zwar gibt es kein Gesetz, daß einem Schmied die Ansiedlung im Schmiedevierteil befiehlt - doch die aus Tuzak stammenden Schwertfeger mußten rasch feststellen, daß fast alle Kaufwilligen das Schmiedevierteil aufsuchten und andernorts wohnende Schmiede einfach keine Kunden fanden. So kann man denn auf einer relativ kleinen Fläche die Werkstätten von 41 Waffen- und Werkzeugschmieden sehen und den Lärm ihrer Hämmer hören - und kaum ein Fremder ahnt, daß nicht wenige dieser Meisterschmiede die stolzen Besitzer großer Paläste am Rande der Stadt sind.

33 Tempel der Weltenschelbe (L9)

Einer der wenigen auf dem Festland, ist dieser Tempel von Rur und Gror zweifellos eine bauliche Attraktion: Mit seinen vier Kegeldächern übereinander ragt er aus den umliegenden Gebäuden hervor wie ein Kamel unter Maultieren.

Der Tempel dient auch außerhalb der Gottesdienste als Treffpunkt der Exilmaraskaner in Khunchom: Hier kann man fast immer eine Anzahl aufgeregter debattierender Auswanderer vorfinden, die über die rechten Mittel und Wege zur Befreiung ihrer Heimat streiten. Die Leitung des Tempels und Abhaltung der Gottesdienste obliegt traditionsgemäß einem Bruderpaar: Den bedächtigen Zwillingen Kardin und Garumin sieht man kaum an, daß sie in ihrer Jugend berühmte Kämpfer mit Tuzakmesser und Wurfscheibe waren, die nach der Niederschlagung des Tuzaker Aufstandes nach Khunchom fliehen mußten.

34 Schenke „Zum Füllhorn“ (16)

Erst seit kurzer Zeit gibt es dieses Wirtshaus im Hafenviertel: Es wurde nach Verlegung der bomländischen Seesoldaten nach Khunchom vom Festumer Kaufmann Alatzer eingerichtet. Hier treffen sich nun diejenigen Bomländer, die auch in der Ferne der Heimat treu bleiben wollen: So bekommt man hier die einzigen echt bomischen Kartoffelspeisen, den

Honigschnaps Meskines und sogar Elchbraten, der nach dem langen Transport über See gerade den richtigen Haut-gout hat.

Die Gesprächsthemen sind dementsprechend Festum, Festum und Festum - ein Einheimischer verliert sich nur selten einmal ins ‚Füllhorn‘. Mit leichten Mädchen, Spielen und Rauschkraut hat der Wirt Ralke Wullenwewer schon gar nichts im Sinn, jedenfalls nicht für seine Gäste...

35 Bordell „Haus der aufgehenden Sonne“ (GK)

Das Etablissement in Meeresnähe macht von außen einen höchst vornehmen

Eindruck: Die Mauern sind goldgelb gestrichen, das Dach mit den vielen Türmchen mit glänzenden Messingplatten gedeckt. Die Khunchorner kennen eine Anekdote, nach der einst ein fremder Praiosgeweihter - von Namen und Aussehen getäuscht - das Bordell für den örtlichen Tempel des Sonnengottes hielt.

Ein Blick ins Innere hätte ihn aber rasch eines Besseren belehrt: Bereits die Eingangshalle - in der die Gäste diskret auf Wohlstand abgeschätzt werden und ihre Waffen ablegen können (müssen!) - ist reichlich mit plüschigen Möbeln und Vorhängen in Sonnenaufgangs-Rosa ausgestattet. Dieselbe Farbe prägt dann auch die gesamte übrige Einrichtung: die bequemen Diwane des Schankraums ebenso wie die geräumigen Kuppelbetten der Schlafkammern und die Spieltische in den Hinterzimmern.

Wenn auch nicht die beste, so ist das Bordell doch sicherlich die bekannteste Einrichtung seiner Art in Khunchom: Um das ‚Haus der aufgehenden Sonne‘ ranken sich zahlreiche Legenden und Anekdoten - und ein populäres Lied schildert das Schicksal eines jungen Mannes, der durch die hier offerierten Genüsse sein ganzes Leben ruiniert hat.

Diese abschreckende Beschreibung hindert die Besucher Khunchoms jedoch keinesfalls daran, das Haus auch einmal sehen zu wollen - dementsprechend sind die meisten Kunden auswärtige Gäste aus dem Mittel reich oder dem Bomland. Der Wirt Elgor Mharkad hat sich darauf eingestellt und verlangt extrem hohe Preise: Die Gäste werden ohnehin kaum zu Stammkunden.

36 Bordell Sultani Nahema (Lii)

Eine Besonderheit des Hauses ist die Einteilung in verschiedene, streng voneinander getrennte Bereiche: Von einfachen Räumlichkeiten, wie sie auch in anderen Bordellen zu finden sind, bis hin zu Serailen wie im Palast eines Sultans reicht die Palette. Der Zutritt zu letzteren ist aber vor allem eine Frage der Einschätzung durch den Türsteher Ghantabir Lankalud - nur wenige wissen, daß der dienstefrige Tulamide gleichzeitig der Besitzer des Hauses ist.

Ob die legendäre Khunchomer Magierin sich durch den Namens dieses Etablissements geehrt oder beleidigt fühlt, war nicht in Erfahrung zu bringen. Ghantabir zumindest wird nicht müde zu behaupten, Nahema selbst habe dem Haus einmal einen Besuch abgestattet und sei sehr angetan gewesen. (Ganz im Vertrauen: In diesem Punkt halten wir Ghantabir für einen schlechten, aber mutigen Lügner.)

Name	Q	P	B	A	Schlafpl.
Hotel „Erhabener Mhanadi“	6	9	6	15	32
Hotel „Haus Khunchom“*	7	7	4	9	26
Hotel „Tulamidya“*	6	7	4	5	12
Palast der Sinnesfreuden	10	10	6	32	
Haus der Spiele	?	?	2	8	
Schenke „Zum Füllhorn“	5	5	7	2	
Schenke „Sold und Säbel“*	4	6	4	4	
Schenke „1001 Rausch“*	4	8	6	--	
Schenke „Islabejas Tee und Kräuter“*	6	6	5	1	
Bordell „Haus der Aufgehenden Sonne“	5	8	14	4	
Bordell „Sultāni Nahema“	6	7	9	3	

*nicht näher im Stadtführer beschrieben

Erläuterungen:

Qualität (Q): Güte der angebotenen Waren, Dienstleistungen. Die Skala reicht von 1 (erbärmlich) bis 10 (fantastisch)

Preise (P): Die Skala reicht ebenfalls von 1 (sehr billig) bis 10 (sehr teuer). Der Wert 5 entspricht etwa dem Grundpreis (laut Preisliste)

Bewohner (B): Anzahl der ständig im Haus wohnenden Personen

Angestellte (A): Anzahl der Beschäftigten, die nur zeitweise im Hause anzutreffen sind.

Weitere große Städte Rashdul

Einwohner: 7250

Garnisonen: 300 Rashduler Reiter,
30 Stadtgardisten,
200 novadische Reiter

Tempel: Phex, Rahja, Rastullah, Boron (Puniner Ritus), Boron (Al'Anfaner Ritus), Hesinde

Wenn es eine tulamidische Stadt gibt, die tatsächlich den ganzen Charme der Märchen aus 1001 Rausch hat und die auch den übertriebensten romantischen Vorstellungen des Mittelländers entspricht, dann ist das Rashdul, genannt ‚Die unschätzbar Alte‘: eine Stadt des Handels und der Magie, mit prachtvollen weißen Palästen von Djinnihand, schlanken gelben Zwiebeltürmen und roten Mauern, an einem mächtigen Strom gelegen und dennoch teilweise verborgen in den Schluchten eines Gebirges, mit echten tulamidischen Zauberern und einer geheimnisvollen und wunderschönen Herrscherin!

Wer die blühende Stadt Rashdul inmitten jener schroffen Hügel erblickt, die die Ebene des Balash begrenzen, fragt sich, warum die Stadt hier bei den Schluchten errichtet wurde und nicht im Zentrum der Fruchtbaren Sichel. Der Erklärung ist in der fernen Vergangenheit zu suchen: Als „Die unschätzbar Alte“ gegründet wurde, war der Balash noch fest im Besitz der schrecklichen Echsenfürsten, und die kleine Hügelstadt weit und breit einziger Zufluchtsort der Menschen. Nur den umliegenden Felsen verdankt die Stadt es überhaupt, daß sie wenigstens etwas Land am Mhanadi nützen kann. Diese natürliche Barriere führte aber auch dazu, daß Rashdul nur Bedeutung erlangte als die älteste durchgehend besiedelte Stadt der Tulamiden. Schon unter Bastrabun, Sohn des Stadtgründers Rashtul al-Scheik, wurde Khunchom neue Hauptstadt, und in den folgenden zwei Jahrtausenden blieb Rashdul stets die kleine Schwester, die, von wenigen Thronfolgekriegen abgesehen, stets den Diamantenen Sultanen die Treue hielt.

Nach deren Ende bewährte sich wieder die Lage in den Bergen am Rand des Balash: Während mächtige Städte wie Khunchom und Fasar nach und nach von den Mittelländern überschwemmt wurden, erhielt sich in Rashdul das tulamidische Erbe in reiner Form. Schon 593 v.H. sagte sich die Stndt vom Reich der Priesterkaiser los und konnte seine Unabhängigkeit im Wesentlichen bis heute wahren.

Vor etwa 110 Jahren riß General Rashid ben Surkan aus den Zelten der Beni Avad den Fürstenthron an sich, und seither regieren seine Nachkommen die Stadt. Dank dieser novadischen Vorfahren kann sich auch die derzeitige Herrin, die Shanja des letzten Fürsten Kasim, in unmittelbarer Nähe des Kalifats von Mherwed behaupten.

Entlang den Ufern des Mhanadi liegen terrassenförmig die Reis- und Kornfelder, und im Osten liegt, an die Flanken der hochaufragenden düsterroten Berge geschmiegt, die Stadt. Vorbei an schweren Flußseglern, die halb an Land gezogen wurden, und an mächtigen, von Ochsen gedrehten Getreide-mühlen nähert man sich der Unterstadt. Nur eine alte Mauer aus Lehm und Felsbruch umgibt die niedrigen, gelben Häuser, in der die meisten der über 7000 Einwohner leben.

Gleich hinter dem einfachen Tor erstreckt sich der Basar, auf dem sich auf engstem Raum stets an die tausend Leute drängen. Eine gepflasterte Allee mit prächtigen Zypressen und Pinien schlängelt sich, vorbei am Hesinde-Tempel, bergan bis zum Madamaltor, hinter dem die berühmte Oberstadt liegt.

Hier spätestens beginnt das typische Straßenlabyrinth alter Städte; jeder Fremde - ob Besucher oder Angreifer - muß lange, oft vergeblich suchen, eher er eine der wenigen direkten Verbindungen zum obersten Teil der Stadt finden kann. Auch ist es fraglich, ob man durch die immer engeren Durchgänge, an immer mehr Wächtern und Söldner vorbei die obersten Paläste erreicht, wo die Fürsten und Zauberer leben. Diese Gebäude nehmen fast die Hälfte der Oberstadt ein, obwohl hier höchstens 500 Leute leben.

Reiterlager

Noch außerhalb der niedrigen Stadtmauern sind ein Dutzend der typischen Nomadenzelte der Wüstenreiter aufgebaut, und entlang der Straße stehen die Söldner, die

ihre Klingen wirbeln lassen und ihre Reiterkunststückchen zeigen, in der Hoffnung, einen reichen Kaufmann beeindrucken zu können. Aufgrund des novadisch-аланfanischen Krieges hielt die Fürstin es für klüger -natürlich auf Anraten ihres Oheims, Sheik Almut ben Saajd - den Städtebund mit Khunchom, Fasar und Thalusa zu lockern und die Khunchomer Söldner durch novadische zu ersetzen.

Die etwa 200 Reiter, die hier für etliche Jahre ihr Lager aufgeschlagen haben, gehören denn auch größtenteils zu den Beni Avad, aber auch Vertreter der Beni Khibera aus der Umgebung des Kalifen verdienen sich hier ihr leichtes Geld. Mag das Söldnerleben üblicherweise hart und blutig sein, so hat man hier nicht viel mehr zu tun als dann und wann eine Karawane nach Thalusien oder den Mhanadi entlang zu begleiten (Wo die Flußpiraten ohnehin häufig Verwandte sind) - und natürlich bezahlt jeder kluge Kaufmann die Novadis zusätzlich, obwohl sie ihren Sold von der Fürstin bekommen.

Bazar

Verglichen mit anderen Marktplätzen eher klein, präsentiert sich der Bazar von Rashdul dem Besucher als eine einzige wogende Menschenmasse. Hier scheint sich in drei Jahrtausenden wenig geändert zu haben, hier kann man die tulamidische Welt in ihrer ganzen bunten Dichte auf sich einstürmen lassen: Die unablässig salbadernden Händler, die ihre Teppiche und Karaffen, Obst und Wein anpreisen, die Schlangenbeschwörer mit ihren winselnden Kabasflöten, die schwerbewaffneten Söldner mit Krummsäbel und Lanze, und die unvermeidlichen Diebe, die einen Fremden während eines einzigen Gespräches bis aufs Hemd ausplündern können. Mittelländer, meist ohnehin aus Khunchom, sind hier schon selten, und ein born ländischer Krämer oder thorswalscher Seefahrer verirrt sich nur gelegentlich in das Gewühl.

Karawanserei

Das große, aber namenlose Gebäude am Bazar ist eine der typischen tulamidischen Karawansereien, von denen es auch mehrere in Rashdul gibt, in der üblichen Bauweise mit fester Wehrmauer und einem Innenhof mit Brunnen, wo

Reit- und Zugtiere und Wagen abgestellt werden. Die Siegel im Türstock verraten dem Wissenden, daß der Besitzer Mahmud ibn Dajin heißt, der breitgetretene Kamelm ist in der ganzen Straße, daß die Herberge schon seit Jahren gut besucht ist.

Hier kehren alle Fremden ein, die nicht das Gastrecht der Mächtigen Rashduls genießen: Ob Kaufleute aus Khunchom, ob Weinhändler aus Baburin, ob Sklavenhändler aus der Khom, ob Reisbauern aus dem Balash, ob Hehler aus Thalusien - sie leben alle davon, wenvolle Güter von einer Hand zur anderen gehen zu lassen. Neben den Händlern sind die Söldner die größte Gruppe, sowohl solche, die bereits irgendwelche Karawanen begleiten, als auch jene, die besonders rondrianisch auf und ab marschieren, um einen Auftraggeber zu finden. Und unweigerlich findet man hier auch mehrere Haimamuds oder Barden, die die Schönheit der Shanja besingen und von dem einzigartigen Augenblick berichten, als sie oder ein anderer - stets heimlich und nach einer unglaublichen

Heldentat - ihr unverschleiertes Antlitz erblicken konnten.

Q:5 P:5 B:8 A:- Schlafplätze:80

Madamaltor

Die gesamte Oberstadt wird sichelförmig von einer mächtigen Mauer aus rotbraunem Fels geschützt, dessen einzelne Brocken so fein aneinandergefügt sind, daß man keine Dolchspitze dazwischen treiben könnte. Das Madamaltor, ein mächtiger Bogen mit zwei kupfernen Torflügeln, überragt mit fünf Schritt Höhe selbst noch diese Mauer. Die Schrammen und Dellen im Kupfer, manche Jahrhunderte alt, verraten, daß das Tor als der einzige Zugang zur Oberstadt oft heiß umkämpft wurde. Auch heute halten hier stets vier Rashduler Reiter Wache, zwei vor dem Tor, zwei jenseits der Mauer, wobei sie der Tradition gemäß niemals von ihren Shadifhengsten steigen dürfen.

Der Name des Madamaltors weist übrigens auf die Zeiten der Echsenfürsten hin, als die Menschen - den Märchen zufolge - nur nächtens beim Licht des Madamals ausziehen konnten, wenn sie vor den kaltblütigen Echsen sicher sein wollten.

Palast des Fürsten

Über der Stadt, an ihrer höchsten Stelle, erhebt sich der prunkvolle, weiße Fürstenpalast, ein Wunderwerk mit vier Zwiebeltürmen und einer großen Messingkuppel über dem Hauptbau, mit Arabesken vor allen Fenstern und friedvollen Gartenanlagen - kurz: ein Palast, wie ihn nur ein mächtiger Djinn aus dem Boden stampfen kann. Die Lage ist ideal gewählt: Von hier aus überblickt man die ganze Stadt und das Tal des Mhanadi bis zu den Schluchtwänden, gleichzeitig ist das Gebäude nach hinten durch die steile Felswand geschützt. Nicht einmal

ein Ferkina könnte entlang dieser Wand kletternd von hinten in den Palast eindringen. Ein kleiner Wasserfall, dessen Kaskaden fast 120 Schritt tief herabfallen, speist Garten und Brunnen der Anlage.

Zwanglos rings um den Palast verteilt sind kleine weiße Wachpavillons, in denen die Rashduler Reiter, erkennbar an ihren weißen Mänteln und den regenbogenfarbigen Turbanen, Wache halten. Zwischen den Büschen, Bäurnchen und Teichen stolzieren einige Saphirpfaue und in einem kunstvollen Stallgebäude stehen einige reinrassige Shadif bereit. Kier regiert Eshila, die Shanla und noch junge Wltwe des alten Fünsten. Der Volksmund nennt sie die schönste Frau im 'Land der Ersten Sonne'.

Nur wenige Mächtige erhalten bei einer Audienz die Gelegenheit, sich selbst vom Wahrheitsgehalt dieser Mär zu überzeugen. Das Volk sieht die Shanja nur selten, wenn sie sich in ihrer Sänfte durch die Stadt tragen läßt - selbst dann ist sie hinter Vorhängen und Schleiern verborgen. Dabei würde manch junger Mann, der dennoch einen kurzen Blick auf ihr ebenmäßiges Antlitz erhascht hat, seine Seele dafür hergeben, um ihr nahe zu sein. Alles in allem schätzen und respektieren die meisten Rashduler Bürger - von den Sklaven und Dieben abgesehen - ihre geheimnisvolle Fürstin, auch wenn allgemein bekannt ist, daß nicht sie, sondern ihr Oheim, Sheik Almut ben Saajd, die Stadt regiert.

Pentagramm-Akademie

Das einzige Bauwerk, das in seiner schieren Größe auch den Fürstenpalast überragt und buchstäblich in den Schatten stellt, ist die berühmte graue Schule der Beschwörung. Die riesige Anlage mit dem fünfseitigen Grundriß ist nicht nur eine der ältesten Akademien Aventuriens, sondern auch eine der flächenmäßig größten.



Zweihundertundelf Rashduler Großmeister - eine ununterbrochene Linie, die bis in die Zeiten Rashtul al-Scheiks reicht - betrachteten es jeweils als Höhepunkt ihrer Karriere, den Djinnis den Aus- oder Umbau der Akademie zu befehlen, und kein halbes Dutzend hat diese Tradition ignoriert. So kann man mit Fug und Recht behaupten, daß nicht eines Menschen Hand am Bau der dreizehn Kuppeln, neun Hallen, fünfzehn Türme, drei Höfe, einundzwanzig Arkaden, zweihundertundneun Erker und dreihunderachtzehn Zwiebeltürmchen - so die letzte Beschreibung - mitgewirkt hat.

Auch der greise Dschelef ibn Jassafer, seit Jahren im magischen Duell der Beschwörer ungeschlagen und daher anerkannter Großmeister der Akademie, grübelt schon lange, wo und wie er noch eine Baulichkeit hinzufügen kann, ohne die fantastische, aber dennoch ausgewogene Architektur zu zerstören.

Möglicherweise könnte er ja einen Eingang anlegen: An jenem Tag, als die Tempelwachen des ersten Priesterkaisers in Rashdul einmarschierten, um die „Stätte ketzerischen Hexenwerks“ aufzulösen, ließ der damalige Großmeister nämlich alle fünf Portale von Djinnis verschließen, als wären sie nie da gewesen. Seither hat kein Zauberer, Novize oder Besucher mehr die Pentagramm-Akademie anders betreten oder verlassen als mit der Hilfe einer Formel der magischen Bewegung oder gar auf dem Rücken eines fliegenden Djinnis.

Himmlicher Schrein der Hingabe

Auf der Südseite des Hauptplatzes steht, unverkennbar durch den klassischen rosafarbenen Eternenmarmor und die Bauweise voll Rundungen und Windungen, der Rahja-Tempel. Selbst die Kuppel und die Türme sind in Rosa gehalten und ihr ihrer Form eindeutige Symbole der Liebeslust. Gleich hinter dem verführerisch lockenden Portal liegt das heilige Becken, das hier alle Gläubigen durchwatzen müssen; das Innere des Tempels darf man nur nackt betreten. Auch die Gotteshalle ist nicht mit der dezenten Erotik anderer Tempel gestaltet, sondern schwelgt in tulamidischer Sinnlichkeit. Die weiße Statue zeigt die Göttin in goldenen Ketten. Die Inschrift im Sockel (in Rashdul werden wie im Kalifat die 19 Geheiligten Glyphen verwendet) bedeutet in etwa: „Der Genuß ist der einzige Besitz des Sklaven - und sind wir nicht alle Sklaven?“

Das *Fest der Freuden* vom 1. bis zum 7. Tag des ersten Sommermonats muß man hier einfach erlebt haben: Tausende ekstatisch jubelnde Menschen tanzen durch die Straßen, ausgelassene Prozessionen führen riesige Fruchtbarkeitssymbole mit sich, Sulvo, der hellste Stern im Sternbild der Stute, steht direkt im Zenit und wird lustvoll besungen. Auf wundersame Weise wirken alle Männer und Frauen, ob jung oder alt, ungemein verführerisch mit ihrer dunklen Haut, den glutvollen Augen und den gazellengleichen Bewegungen, und keiner hat während dieser Woche einen anderen Gedanken als sich den Freuden der Liebe zu widmen. Und Rahjas Wunder wirkt jedes Jahr wieder: Man sollte nicht glauben, wieviele Rashduler im Phexmond, neun Monate später, geboren sind...

Göttliches Haus der Vergänglichkeit

Direkt gegenüber dem Gotteshaus der Rahja - im Norden, wo die Toten hin gehen - steht einer der wenigen großen Phex-Tempel Aventuriens. Hier präsentiert

sich wie in kaum einer anderen Stadt die himmlische Zweiheit der beiden Gottheiten. Von seinem ersten Atemzug an, da Rahja - wie eben erwähnt - den Menschen in Phex Hände gibt, lebt der Rashduler im Bewußtsein seiner Sterblichkeit. Und dem Vogtvikar Achmad ibn Harnadi gelingt es tatsächlich, daß seine Gemeinde Phex gerade für die Vergänglichkeit des Lebens und alles Erworbenen lobt, die dessen Wert und den des Glücks erst erzeugt. So sind denn auch die wohlhabenden Rashduler Kaufleute die wichtigsten Besucher des Tempels; typische Diebe kommen durch das Madamaltor ohnehin kaum in die Oberstadt. Fast schon zum Inventar des Tempess gehören die Krämer, die bis wenige Schritte vor der grauen Marmorstatue des Fuchsköpfigen halblaut ihre Talismane und Amulette anbieten, und da die Priester Händler wie Glücksbringer regelmäßig segnen, muß man eigentlich von der Wirkung letzterer überzeugt sein.

Rashduls Wehrhaus

Die gesamte Ostseite des deutlich westwärts geneigten Hauptplatzes wird von einer imposanten Festung aus rostrotem Rashdulstein eingenommen. Sie ist eines der wenigen Beispiele tulamidischen Festungsbaus und nimmt für sich in Anspruch, noch nie erobert worden zu sein - was angesichts der 3000-jährigen Geschichte sicherlich gelogen ist. Die meisten Zugänge zu den großen Palästen führen durch die Festung, und man kann sie eigentlich nur als Gast oder Diener passieren. Nicht für jeden der 300 „Rashduler Reiter“, die hier für die Sicherheit der Stadt, genauer gesagt ihrer Herren, sorgen, steht tatsächlich ein Pferd bereit, aber traditionsgemäß verlassen die Soldaten - außer in Kriegzeiten - die Oberstadt nur zu Pferde: Wenn das Volk sie über das sandsteinerne Pflaster talwärts galoppieren hört, soll es wissen, wer die Herren der Stadt sind. Dieser Brauch wurde von jedem der vielen Herrscher und Eroberer Rashduls für seine eigenen Truppen immer wieder übernommen, ebenso wie die Uniformen der Stadtgarde: Der Ursprung der weißen Mäntel und der regenbogenfarbigen Turbane, der eher zu Tempelwachen der Tsa passen würde, ist jedoch in Vergessenheit geraten.

Schwarzer Platz

Recht bekannt ist auch der Schwarze Platz von Rashdul, auf dem sich die zwei Tempel des Boron gegenüberstehen. Aus alten Schriften ist bekannt, daß sich hier früher die Häuser von Boron und Tsa gegenüberstanden, aber seit etwa einem Jahrhundert tritt hier der Al'Anfaner Kult dem von Punin offen entgegen. Während der alte Borontempel an der Nordseite aus rostrotem Rashdulstein errichtet und nur nachträglich - unter mittelländischem Einfluß - mit schwarzen Basaltplatten verkleidet wurde, ist der alfanische Tempel tatsächlich aus massivem Basalt, der viele hundert Meilen weit aus den Zwergengebirgen hergeschafft wurde.

Während des jüngsten Vormarsches der Al'Anfaner kam es zu heftigen Tumulten auf dem Platz, aber zu einer Tempelschändung ließen sich die Novadis Rashduls doch nicht hinreißen. Inzwischen herrscht wieder der übliche Betrieb auf dem Schwarzen Platz.

Den meisten Platz nehmen die Händler ein, bei denen man lebende Opfertiere in großen Mengen kaufen kann; von Zicklein und Böcken bis zu ausgewachsenen Stieren

gibt es hier alle rituell erlaubten Tiere, für die Ärmeren auch Weihrauch vielerlei Sorten. Und wie immer man Boron und Phex in anderen Städten huldigt: Wenn man in Rashdul den Tempel besucht, fällt man eher unliebsam auf, wenn man goldene Münzen in die Schalen wirft; hier gelten eben Blut- oder zumindest Räucheropfer als üblich.

Bethaus des Rastullah

Dem schmucken, aber einfachen weißen Lehmgebäude sieht man kaum an, daß es der neu eingerichtete Rastullah-Tempel der Stadt ist. Das Bethaus wurde erst nach der Schlacht am Szinto von dem Kaufmann Yakuban ibn Amullah gestiftet, der ebenso wie sein Bruder, der Erste Mawdli des Kalifats, einer schon länger ansässigen Novadi-Familie entstammt. Noch immer wird das Gebäude aber hauptsächlich von der Familie des Stifters und ihren Gästen verwendet, ärmere Novadis beten wie ehemals auf der Allee. Ungläubigen wird der Eintritt selbstverständlich verwehrt. Diese würde der Anblick des Heiligsten vielleicht auch zu unangemessener Heiterkeit verleiten - aber das juwelenbesetzte Standbild, das Rastullahs Ohr zeigt, wurde in einer Stunde höchster Not gestiftet, als hier Hunderte novadischer Flüchtlinge um den Beistand ihres Gottes flehten.

Die Felsengräber

Die Graban lagen von Rashdul sind weithin bekannt als Inbegriff von Prunk und Beständigkeit - jener Attribute also, auf die Tulamiden bei einer Bestattung besonders Wert legen. Viele Generationen haben die Schächte immer tiefer in den dunkelroten Fels der Rashduler Berge getrieben. Die meisten Sippen verfügen über gemeinsame Grabanlagen, ein Siegel am einzigen Eingang verrät die Besitzer, uralte Glyphen dienen zur Abwehr von Grabräubern.

Die Grabanlagen der Mächtigen sind zusätzlich geschützt, weil sie nur von der Oberstadt aus erreicht werden können. Die weniger Wohlhabenden dagegen müssen sich mit kleinen Kammern in den Ausläufern des Gebirges begnügen, die Ärmsten bestatten ihre Toten wie eh und je im Schlamm des Mhanadi.

Mherwed - Stadt des Kalifen

Einwohner: 5500 (75 % Novadis, 20 % Tulamiden)

Garnisonen: 500 Kalifengarde, 40 Stadtgardisten

Tempel: Rastullah

Mherwed wurde vor mehr als zweieinhalb Jahrtausenden gegründet und war die erste Residenz des heldenmütigen Bastrabun ibn Raschdul, der das Reich der Echsen von Zze Tha zerschmetterte und die Macht der Tulamiden ausdehnte bis Mirham und Al'Anfa. In späteren Jahren trat die Stadt allerdings immer mehr hinter die reichere ältere Schwester Rashdul zurück, und wenig besonderes wissen die Annalen zu vermelden. Mherwed führte ein Dasein als kleine Marktstadt im Schatten der Geschichte. Das änderte sich erst mit jenem Tag vor mehr als 150 Jahren, an dem das wachsende Reich der Novadis seinen ersten Vorstoß hinab ins Mhanadital unternahm und dabei Mherwed eroberte. Die Bürger bekehrten sich schnell zum Glauben an Rastullah und brachten dadurch dem Volk der Novadis händlerischen Geist, der den Wüstenreitern so sehr fehlt. Der nächste Kalif, Malkillah II., ehelichte bereits eine Mherweder Händlerstochter, sein Sohn Chamallah (nicht von dieser Ehefrau) erhob Mherwed zur Hauptstadt aller Novadis.

Noch heute reden die Alten von rauschenden Festen und bunten Paraden, die den Umzug des Hofstaates von Unau nach Mherwed begleiteten.

Auf so großen Glanz folgte allerdings vor kurzer Zeit auch ein Tag unaussprechlicher Schande: Die Stadt geriet während des Krieges gegen Al'Anfa in die Hände des Feindes. Doch heute sind die Schäden des Kriegs und die Spuren der Besatzung getilgt - und so präsentiert sich Mherwed dem Besucher wie ehemals als Stadt mit prachtvollen weißen Bauten aus Sandstein oder Lehmziegeln, die mit Kuppel und Minaretten emporstreben zum Himmel oder auf deren flachen Dächern grüne und blühende Gärten angelegt sind. Von den Bauten der uraltesten Zeit haben dagegen nur einige den Hörnern Satinavs zu trotzen vermocht, doch die wenigen übriggebliebenen wirken heute noch, als wären sie erst gerade errichtet worden.

Eine besondere Stelle im Stadtbild nimmt schließlich die gewaltige Palastanlage ein: In ihren größten Teilen erst nach dem Al'Anfaner Krieg entstanden, wuchs sie förmlich aus dem Boden so rasch, daß man allorten von der Mitarbeit einiger Djinnis spricht.

Das Kalifat verfügt damit über eine repräsentative Zentrale, die durch ihre marmorne Pracht den Betrachter beeindruckt und zugleich der alten Zahlenmystik der Novadis entspricht:

In der Mitte der Anlage liegt die eigentliche Kalifenresidenz, für den Novadi gleichsam die Mitte der Welt. Um sie herum reihen sich die vier Paläste der „Stützen des Reichs“, der Minister - so wie die vier Stützpfosten des Zeltes die mittlere Tragsäule umgeben. Vier weitere Paläste anderer hoher Würdenträger erhöhen die Anzahl der Paläste auf die heilige Zahl Neun. Hinzu kommen einige palastähnliche Residenzen und Verwaltungsgebäude, deren Anzahl sich aber nicht recht in die Zahlenmystik fügen will.

Der Palast des Kalifen

Im Herzen der gesamten Anlage findet man das weißmarmorne Schloß, das der Kalif mit seinem engsten Hofstaat bewohnt: Hier leben Malkillah III. Mustafa und seine Konkubinen, seine Leibdiener und die fünfzig Mann der Engsten Leibgarde in unvorstellbarem Luxus: Die wenigen, denen ein Empfang im Allerheiligsten zuteil wurde, berichteten von goldenen Möbeln mit Polstern aus Elfenhaar, adamantenen Mosaiken an Böden und Wänden sowie von Brunnen und Badebecken, deren Fontänen angenehm temperiertes Wasser emporsprudeln lassen - machmal aber auch Wein, Milch oder Saft, wenn der Kalif seine Gäste verblüffen will.

Während die Gespielinnen des Kalifen in seiner Nähe wohnen, gibt es für die offiziellen Gemahlinnen eigene Suiten, in denen sie mit ihren Dienern und Leibwächtern leben. In weiteren Gemächern und Fluchten wohnen diejenigen Würdenträger, die den Titel eines Leibherren haben: Sie gelten als so wichtig für das Wohlbefinden des Kalifen, daß sie jederzeit zu ihm gerufen werden können und stets in seiner Nähe sein müssen. Es sind dies die Leibärzte, die Schutzmagier, die Hofsterndeuter sowie die Mundschenke und Vorkoster - all diese Herren werden hochgeehrt, solange der Kalif lebt - doch bei seinem Tode verlieren sie allen Besitz und werden in Verbannung geschickt: Ein alter Brauch, der ihren Arbeitseifer nicht unerheblich steigert...

Der Palast des Ersten Mawdli

Shanatir ibn Amullah, der oberste geistliche und weltliche Richter des Kalifats bewohnt einen Palast unweit dem des Herrschers - und gleich dem Kalifenpalast ist auch dieser Ort voller Annehmlichkeiten und Rangsymbolen, zu denen der Harern mit 99 Konkubinen ebenso gehört wie eine persönliche Leibgarde. Doch anders als der Kalif muß der Mawdli in seinem Palast auch die Werkzeuge seiner Arbeit unterbringen (Denn die Trennung von Wohn- und Arbeitsplatz kennen Novadis und Tulamiden kaum), und so liegen in vielen Kammern die Rechtsgutachten der Hofmawdlis, die Korrespondenz mit anderen Rechtsschulen und die Unterlagen über alte Fälle verstreut. Ferner beherbergt der Palast die Räume der Mherweder Rechtsschule: In sorgsam vom Wohnflügel des Ersten Mawdus getrennten Räumen wohnen und arbeiten die Novizen, die sich mit seiner Hilfe und Unterweisung auf das anspruchsvolle Amt des Rechtsgelehrten vorbereiten.

Der Palast des Khediven

Auch der Palast des „Verwaltungschefs“ des Kalifates dient zugleich als Ministerium: Wer die marmornen Hallen und Gänge mit ihren Wandgemälden, seidenen Vorhängen und kostbaren Kristallleuchtern durchschreitet, kommt kaum auf die Idee, daß hinter manchen dieser Türen eifrige Bedienstete über den Berichten aus fernen Provinzen brüten und Antwortbriefe oder Erlasse ausarbeiten - räumlich sorgsam getrennt von den eigentlichen Wohnräumen des Khediven Shna Utsefholl die er nur geladenen Gästen öffnet. Besondere Bedeutung genießt dieser Palast auch, weil dem Khediven die Aufbewahrung aller wichtigen Urkunden und Schriftstücke obliegt, die nicht direkt die göttlichen Dinge betreffen: daher findet sich in den weiten Räumen des Khedivenpalastes auch das Staatsarchiv des Kalifates mit fast allen Stammstücken der erwürdigen Novadisippen und -stämme.

Der Palast des Almosar

Neben dem eigentlichen Kalifenpalast ist die Residenz des Almosar der vielleicht bestbewachte Ort im ganzen Kalifat, findet sich hier doch, in Reichweite des kalifischen Finanzministers, die Schatzkammer des Reiches: Die Pracht der schützenden Ebenholztüren mit ihren goldenen Beschlägen ist nichts gegen die Kostbarkeiten, die sich hinter ihnen aufstürmen. Neben unbearbeiteten Barren aus Gold und Silber liegen Berge von blitzenden Adamanten, leuchtenden Almandinen, gleißenden Emeralden und strahlenden Karfunkeln - den Gesamtwert der Schätze kennt nicht einmal der Almosar selbst.

Das Eindringen in die Kammer ist übrigens nahezu unmöglich, denn außer tödlichen Fallen, unbestechlichen Elitekriegern und antimagischen Schutzvorrichtungen wacht - so sagt man - noch ein überaus übellauniger, ganz aus Gold und Juwelen bestehender erzener Djinn über die Schätze - und nur wenige kennen die rechte Art, ihn zu besänftigen.

Der Palast des Mautaban

Der Vollzieher des Kalifischen Willens hat seine Residenz langsam aber sicher zum Übungsplatz für Kampftechniken umgestaltet: Denn während dem „Herrn der Heerscharen“ körperliche Annehmlichkeiten weitgehend einerlei sind, legt er großen Wert darauf, seine Gewandtheit zu erhalten und seine kämpferischen Tugenden auch an andere zu vermitteln. So finden sich in den Räumen des Palastes große Säle mit Gerätschaften zur Körperertüchtigung, wie man sie eher in einer Knegerakademie oder auch einer Gaukelschule vermuten würde. Hier übt der mohastämmige Mautaban seine Geschicklichkeit, den Umgang mit vielerlei Waffen und unterweist auch einige Vertraute in tödlichen Kampftechniken. Daß er aus Statusgründen über einen eigenen Harern verfügt, kümmert den Eunuchen nur wenig, daher bleiben weite Teile des Wohntraktes ungenutzt, und die Konkubinen und Odaliskinnen vertreiben sich die Zeit beim Brettspiel gegen die Haremswächter. Unter anderem ist hier auch ein Kusliker Meister der Belagerungstechnik zu Gast, den Fürstin Kusmina - ohne Wissen ihrer Königin - an den Hof des Kalifen entsandt hat.

Der Palast des Haimamud Pascha

Ebenfalls zu den Großen des Reiches zählen die Besitzer der äußeren Palastanlagen - so auch der Haimamud Pascha, der nicht nur der „Oberste Geschichtenerzähler“ des Kalifats ist, sondern generell die Aufsicht hat über alle Künstler, die zum Ergötzen des Kalifen da sind: In Seitenflügeln des Palastes wohnen die ihm unterstellten Hofmusikmeister, Tänzer, Artisten und Geschichtenerzähler.

Die Aufgabe des Haimamud Pascha besteht vor allem darin, immer die Art der Unterhaltung parat zu haben, die der momentanen Stimmungslage des Kalifen angemessen ist.

Daher findet man in den Kammern seines Palastes die Dichter von heroischen Kriegsgesängen ebenso wie die Meister melancholischer Weisen oder die Komponisten lustiger Trinklieder, zu denen die Tänzerinnen ihre reich geschmückten Hüften schwingen.

Doch auch Turgai al-Selarnluk, der Haimamud Pascha selbst, ist ein Meister der Erzählkunst: Wenn er die düsteren Schauer märchen seiner Selemer Heimat erzählt, kriecht jedem ein Schauer über den Rücken und die

Zuhörer freuen sich ihrer Sicherheit im Palast des Kalifen.

Der Palast des Serailik Pascha

Dem Haushofmeister des Palastes obliegt nicht nur die Führung des eigenen Haushaltes, sondern die Organisation der gesamten Palastanlage: Er ist zuständig für die Beschaffung von Speisen und Getränken für alle Bewohner der Paläste und für die Beaufsichtigung der Palastwerkstätten mit all ihren Bediensteten. Das Inangahalten eines so gewaltigen Organismus wie des Kalifenpalastes ist schon eine Aufgabe, die den ganzen Mann fordert - und so steckt Maimud ibn Shurin auch Tag und Nacht in Arbeit und hat kaum einmal Zeit, die Annehmlichkeiten seiner Position auszunutzen: Deshalb kommt es auch zu der skurilen Situation, daß der Haushalt des haushofmeisterlichen Palastes der bei weitem am nachlässigsten geführte bei Hofe ist. Maimud lebt ständig in Angst, etwas zu versäumen und kümmert sich weit mehr um jene, die sich über seine Fehler beschweren können, als um sich selbst.

Der Palast des Liobhun Pascha

Die Aufgabe des Liobhun Pascha („Herr der Tiere“) erstreckt sich auf vielerlei Dinge: So hat er ebenso die Oberaufsicht über die Kalifischen Pferdeställe wie über die Meuten der Jagdgeparden oder die Gehege, in denen Antilopen und Hirsche gehalten werden. Denn wenn der Kalif jagen will, so soll er auch etwas fangen - noffalls läßt man deshalb eben ein Stück zahmes Wild frei, wenn sich partout kein wildlebender Braten zeigen will. Die meiste Zeit allerdings sind die Tiere eine Attraktion für die Damen der verschiedenen Harems: Unter den strengen Augen eines Eunuchen brechen die Schönen auf zu den Gehegen und Gattern, wo sie die zahmen Hirsche mit Zucker füttern, die Kraft der edlen Shadifröscher bewundern oder munter mit den jungen Geparden herumtollen.

Die Residenz des Kaiserlichen Botschafters
Hauptaufgabe seiner Exzellenz Rauwulf vom Berg ist die Schaffung guter Beziehungen zwischen dem Kalifat und dem Kaiserreich. Tatsächlich geht das dem ehemaligen Soldaten nicht leicht von der Hand, denn es gibt viele Reibungspunkte zwischen den beiden großen Reichen. Baron Rauwulf müht sich nach Kräften. Er setzt auf das Gespräch unter vier Augen und ist bestrebt, den Kalifen möglichst auf auf dessen Ausritten zu begleiten. Was die beiden bei solchen Gelegenheiten alles besprechen, wissen nicht einmal die mitreitenden Wächter: Denn der Kalif wählt zu seinen Treffen mit dem mittelreichischen Gesandten nur solche Gardisten aus, die gewißlich kein Garethi beherrschen.

Die Residenz des Vinsalter Botschafters

Der Gesandte des Alten Reiches hat nach Anweisung Königin Amenes vor allem darauf zu sehen, daß Frieden herrscht zwischen dem Kalifat und dem Vinsalter Königreich. Denn schon zweimal haben Novadis das Liebliche Feld überfallen, und beide Male konnten sie nur mit Mühe abgewehrt werden. So versucht seine Exzellenz Yorgos ya Ciolonya auch angestrengt, jede sich anbahnende Einigung zwischen dem Kalifat und dem Kaiserreich zu hintertreiben: Die Schreckensvision eines Paktes, der seine Heimat zwischen Gareth und Mherwed aufteilt, ist seine persönliche fixe Idee geworden.

Privat ist der Gesandte ein Kunstliebhaber und deshalb von seiner Residenz hin und hergerissen: Zum einen bewundert er die zahlreichen Kunstgegenstände der Einrichtung, zum anderen empfindet er das ganze jedoch als fürchtbar protzig und überladen. In seinen persönlichen Wohnräumen hat Yorgos daher schon alle Kunstschatze außer einigen wenigen Blickfängern forträumen lassen.

Bastrabuns Brücke

Der Überlieferung nach soll über diese Brücke bereits das Heer des Helden Bastrabun geschritten sein, als er aufbrach zum letzten Gefecht gegen die Echsi-schen. Nun, die gedrunghenen schwarzen Pfeiler aus Basalt sehen tatsächlich so aus, als stünden sie seit Jahrtausenden unerschütterlich in der Flut.

Seitdem sind unennbar viele Generationen über die Brücke geschritten und haben die seltsamen Reliefs bestaunt, die unbekannte Fabelwesen darstellen und der Phantasie eines verwirrten Künstlers entstammen mögen. Seit Jahrtausenden schon erklingt das Klappern von Esel- und Pferdehufen auf der Brücke, das Rattern der Fuhrwerke und Streitwagen und das Tappen nackter Fußsohlen, wenn Sklaven eine Sänfte mit einem hohen Herrn vorbeitrugen.

Heutzutage, nachdem die Residenz des Sultans und die Stadt auf unterschiedlichen Ufern liegen, erweist sich die alte Brücke allerdings als zu schmal für den enorm angestiegenen Verkehr: Spahis reiten hin und her, Waren müssen angeliefert werden, Gäste statten dem Herrn der Gottgefälligen ihren Besuch ab. Da kann es schon rasch einmal passieren, daß sich vor der Brücke Stauungen bilden und nur der rasch vorankommt, der rücksichtslos Gebrauch macht von Name, Rang und Reitpeitsche.

Bethaus des Haschabnah

Während für den Hofstaat des Kalifen zu diesem Zweck auf dem Palastgelände verschiedene prachtvolle Gemächer existieren, dient den Bürgern Mherweds das Bethaus inmitten der Stadt als Andachtsraum. Das kostbar geschmückte Bauwerk stammt noch aus der Zeit des Kalifen, der als erster Mherwed eroberte und das damals einzige Bethaus des Rastullah in einer Stadt des Mhanadita-les stiftete.

Mit seinen unzähligen Türmchen, Erkern und Kuppeldächern bietet das Gebäude schon von weitem einen prachtvollen Anblick, und schnell sieht der Betrachter hinweg über die Spuren der Al-Anfaner Besetzung: Hier und da sind noch Brandspuren zu erkennen, die von dem vergeblichen Versuch der Boroni herrühren, das Bauwerk niederzubrennen. Im Inneren des Bethauses sieht man eine große Büste des Rastullah, die vom jetzigen Kalifen gestiftet wurde. Sie folgt ganz der Beschreibung des Gottes, wie sie in den Berichten über die Kefter Offenbarung erscheint und zeigt einen ansehnlichen Mann in der Blüte seiner Jahre, dessen schimmernde Lockenpracht bis auf seine Schultern fällt.

Basar

Inmitten des Mherweder Stadtgebietes liegt, dicht zusammen gedrängt, das Basarviertel: Hier haben die Händler ihren Sitz, die Krämer und Geldwechsler, die Handwerker und Künstler der Stadt. Denn nach altem Erlaß darf nur innerhalb der Mauern des Basars Kleinhandel und Gewerbe betrieben werden, darum haben die Handwerker sogar schon die oberen Stockwerke der Lehmbauten bezogen, und manche Läden sind nur über

Treppen oder Leitern zu erreichen. Im Basar haben sich die Gewerbetreibenden nach Berufen getrennt angesiedelt: So hat man die Konkurrenz gut im Auge, der Kunde kann die Preise vergleichen und weiß sofort, wo er eine Ware zu suchen hat.

Neben Ladengeschäften und Ständen findet man aber auch immer wieder kleine Gaststätten, in denen Tee, Wein und Saft feilgeboten wird - hier treffen sich die Handwerker mit ihren Kunden zum kleinen Plausch, wenn die Sonne gar Zu heiß vom Himmel brennt und niemandem die Arbeit so recht von der Hand gehen will. Dabei werden natürlich auch Neuigkeiten ausgetauscht, die dann in Windeseile die Runde machen: Was eben noch Gespräch der Schmiede war, wissen wenig später die Parfümhändler, von denen es die Zuckerbäcker hören, damit es auch die Juweliere mitbekommen... Doch man kann im Basar nicht nur leicht zu Neuigkeiten kommen - ebenso rasch verbreitet sich die Kunde, daß schon wieder ein gerissener Beutelschneider einen ungeschickten Nordländer übertölpelt hat...

Chamallah-Karawanserei

Die größte Karawanserei östlich der Khom trägt den Namen des Kalifen, der Mherwed zu seiner Hauptstadt machte und damit über alle Städte des Kalifats erhob. Erbaut wurde die Karawanserei vor einigen Jahrzehnten von Chamallahs Sohn Abu Dhelrumun, der auf diese Weise der Nachwelt wenigstens eine Glanzleistung hinterließ, denn die aus weißem Sandstein errichtete Anlage ist fürwahr ein Meisterstück der Baukunst. Hohe Säulen tragen schattige Wandel-gänge, die sich zum weiten Innenhof mit seinen zahlreichen Brunnenbecken öffnen, wo Mensch und Tier ihren Durst löschen können. Dattelpalmen und Obstbäume spenden Schatten und saftige Früchte, von denen der Gast gerne zehrt, ehe er des nachts zur Ruhe geht in einem der vielen Zimmer für müde Reisende - während Esel, Pferd und Kamel untergebracht sind in den geräumigen Stallungen, die Tag und Nacht bewacht werden. Doch der Innenhof dient nicht nur zum Ergötzen der Reisenden - hier werden auch die größeren Lieferungen sogleich aufgeteilt und weiterverkauft, ehe sie ihren Weg finden zu den Krämern des Basars. Aus diesem Grund herrscht nach der Ankunft einer Karawane immer reges Treiben im Garten der Karawanserei: Kaufleute und Warenprüfer laufen hin und her, Karawänenführer feilschen mit Aufkäufern um Zechinen und Maravedis, die wegwandigen Wüsten kenneer werden entlohnt und füllen die Schankstube, um ihr Geld sogleich in flüssigen Reichtum zu verwandeln.

Die Maultierzucht des Amul al-Hinnj

Berühmt wurde Mherwed für seine genügsamen und ausdauernden Esel, die Mherwati, die man heutzutage wohl im ganzen Land der Morgenröte finden kann. Die Aufzucht dieser Tiere macht kaum Probleme, denn ihre Fruchtbarkeit ist sprichwörtlich und die Futterkosten sind äußerst gering: Die Tiere fressen beinahe alles. Anders ist das schon mit der Zucht von Maultieren: Die Sprößlinge von Eselhengst und Pferdestute haben fast die Größe der Mutter, aber die Ausdauer des Vaters, was sie zu sehr begehrten Transport- und Reittieren macht. Normalerweise aber sind Maultiere unfruchtbar... So ist es fürwahr eine Besonderheit, daß der reiche Tierzüchter Amul al-Hinnj offensichtlich ein Mittel kennt, durch das seine Maultierstuten munter Fohlen werfen, die ihm natürlich enorme Gewinne bescheren und seinen Namen

in ganz Südostaventurien bekannt gemacht haben. Was Wunder, daß die Konkurrenten des Tulamiden vor Neid kaum schlafen können und alles versuchen, hinter sein Geheimnis zu kommen. Doch bisher hat Amul al-Hinnj es noch gut hüten können, und er behauptet, daß seinen Neidern die Kenntnis seiner Methoden auch nichts nützen würde - das aber vermag nur wenige abzuschrecken.

Heute verfügt der reiche Züchter über mehrere Stallanlagen und Weiden rund um ganz Mherwed - sein Wohnsitz ist aber weiterhin in der inneren Stadt, wo er auch seine besten Hengste und Stuten in einem geschützten Garten vor Feinden abschirmt.

Unau

Einwohner: 7800

Garnisonen: 50 Truppen des Sultans („Gelbherzen“), zudem sind fast alle Männer kriegsfähig

Tempel: 3 Bethäuser des Rastullah

Bis heute ist Unau eigentlich die einzige echte novadische Stadt und damit - neben Keft - ein Zentrum ihrer Geschichte. Insbesondere ist sie ein Symbol ihres unaufhörlichen Triumphes über die ungläubigen Mittelländer: Statt einem Trittstein zur Eroberung der Khom wurde Unau zum Grundstein des Kalifats. Der Cichanebi-Salzsee wimmelt von den tausenden Geistern der Toten, die dieser Triumph auf beiden Seiten gekostet hat.

801 v.H. wurde hier von den Klugen Kaisern eine Garnison gegründet, um die Khom zu erschließen (man war damals überzeugt, daß sich im Inneren der Wüste fruchtbarste Gebiete, vielleicht sogar eine heilige Stadt des Praios befanden). Das erste, was die Soldaten jedoch fanden, war der *Wurm von Unau*, der die halbe Garnison ausrottete. Da sich die abergläubischen Tulamidischen Reiter weigerten, gegen das riesige Ungetüm vorzugehen, mußte der Kaiser EhfeTruppen aus Perricum schicken, die den Wurm schließlich stellten und in einer regekechten Schlacht töteten. Erst zwei Jahrhunderte später versuchten die Priesterkaiser erneut, die Khom zu erobern. Der Ausgang war fatal: In der Ersten Schlacht am Cichanebi-See wurden 1000 Tempelwachen von den Wüstenreitern in die Salzschlünde des Cicha-nebi getrieben. Auch in der folgenden Zeit endeten kleinere Vorstöße der Mittelländer meist blutig für beide Seiten. 229 v.H. wurde in Unau die Wüstenlegion gegründet: Nordländer ersetzten die Söldner aus der Khom und der übrigen Region, denen man nach Rastullahs Erscheinen nicht mehr traute. Der nivesische Oberst Erm Sen erlangte Berühmtheit, spätestens als er sich 223 v.H. im Zuge einer Strafexpedition mit dem Kamel-Korps durch die Khom kämpfte - und die Novadis zu ihrem Ausbruch aus der Khom provozierte.

Zwar eroberte die Unauer Wüstenlegion Keft, aber Unau seinerseits wurde von dem zurückeilenden Malkillah erobert. Schließlich wurde vor Unau die gesamte Wüstenlegion vernichtet - wieder wurde eine gesamte Armee von den schweigenden Tiefen des Sees verschlungen.

Die Mittelländer hatten genug Tote erlitten, aber um Unau wurde weiter gekämpft. Ein Kalif nach dem anderen starb durch seinen Nachfolger, noch viel mehr Thronräuber scheiterten bei ihren Versuchen - und stets

kamen ihre fanatisch kämpfenden Gefolgsleute in Massen ums Leben.

Auch bei der jüngsten Erstürmung Unaus durch die Truppen Al'Anfas mehrten sich die Reihen der Geister von Unau: 50 Gelbherzen - zuvor unter dem Thronräuber Abu Tarfidem in Verfm geraten - hielten mit 100 weiteren Kriegern der Beni Khibera die Festung heldenhaft zwei Tage lang, ehe sie von der vieltausendfachen Übermacht niedergemacht wurden.

Hinter so vielen Märgen von Opfermut und heldenhaftem Tod muß eine wirklich existierende Stadt einfach verblissen. Selbst bis ins ferne Vinsalt ist das Bild einer Stadt der Helden gedrungen, hundertfach überzeichnet in der pompösen Oper ‚Der Kalif von Unau‘.

Der Fremde wie der Gottgefällige muß einfach enttäuscht sein, wenn er die Stadt im Shadif am Südostrand der Khom zum ersten Mal sieht. Auf einem der halbverwitterten Felsplateaus der Khom, einem Ausläufer der nahen Unauer Berge, liegt die Oberstadt, im Osten durch 15 Schritt Steilwand geschützt, während die übrige Stadt zum Seeufer nach Westen hin leicht abfällt.

Auch die Unterstadt ist von einer fünf Schritt hohen weißen Mauer umgeben. Ringsherum erstrecken sich die Baracken der Ärmsten und während der Regenzeit karge Felder und ein unübersehbarer Wald von Zelten. Echte Bäume gibt es fast nur innerhalb der Mauern, wo die Paläste der neun Familien von Gärten und Hainen mit eigens gepflanzten Palmen und Mandelbäumen umgeben sind.

Jenseits des Kreises, der anzeigt, wie weit das Wasser der Feggagir aus den Unauer Bergen geschöpft und getragen werden kann, beginnt die gnadenlose Khom: Im Südosten ockerfarbene Geröllwüste, die sich bis zu den Unauer Bergen hinzieht; im Norden der feine gelbe Sand der ‚echten‘ Khom; und im Westen die mörderische, weiß glitzernde Salzwüste, der niemand ansieht, wo sie wirklich in den Salzsee übergeht. Selbst bei Tage meint man die Rufe der verlorenen Seelen zu hören und jene Wüstengeister huschen zu sehen, die wie andernorts Irrlichter oder Seeteufel aus dem Aufein-andertreffen der Elemente entstehen.

Aber inmitten dieser Öde ist tatsächlich Leben: Unau ist die größte Oase der Khom! Die 7800 Unauer der letzten Volkszählung sind jedoch ein Höchstwert. Während der Trockenzeit leben hier viel weniger: Ein Großteil der ärmeren Bevölkerung sind halb-nomadische Hirten, die nur während der Regenzeiten zur Bestellung der Felder da sind.

Einen wesentlichen Anteil machen auch die Händler aus: Über Unau verläuft die einzige Landverbindung der beiden tulamidischen Kornkammern, dem Balash und dem SzintoTal. Auch die Karawanenstraße nach Keft und Terel:h ist bedeutend, wo man auf die Hauptstrecken in ost-westlicher Richtung trifft.

Gehandelt wird mit Reis von Mhanadi und Szinto, Rosenholz aus den Eternen, Mohagoni aus dem Süden und Sklaven aus den Nachbargebieten der Khom und aus dem Regenwald; besonders aber mit jenen Gütern, für die Unau bekannt ist: Der Salzsee ist neben den Salzsiedereien des Lieblichen Feldes und den Bergwerken der Zwerge die wichtigste Quelle Aventuriens. Das Porzellan wurde in Unau wegen seiner

Resistenz gegen alchimistische Stoffe erfunden und ist bis heute eher auf den tulamidischen Bereich beschränkt. Unau ist die Hauptstadt des Shadif, und praktisch alle echten Shadif (im Gegensatz zu den Tulamiden Mhanadistans und den Goldfelsen) werden hier zum ersten Mal verkauft. Ingrim, ein herbes Gewürz, und Mandeln kommen fast nur in den Unauer Bergen vor, für Tee sind diese - wenn auch auf der thalusischen Seite - das Hauptanbauggebiet. Auch der starke, süße Dattelwein der Gegend ist bekannt.

Die meisten Händler sind Novadis, den Löwenanteil kontrollieren die neun oberen Familien Unaus. Ungläubige sieht man in der Stadt ungern, manch ein Sultan hat ihre Einreise überhaupt verboten; vor allem die Bomländischen Krämer aus Kannemünde gelten als Inbegriff der gefühllosen, heidnischen Unterdrücker.

Al'Shabaoth

Zwischen den Palästen der Oberstadt sticht einer besonders hervor: Al'Sha-baoth, die Residenz der Kalifen bis vor etwa 40 Jahren. Heute dient sie als Palast des Sultans, ist aber meist verwaist: Sultan Mustafa weilt fast immer in Mherwed, und da er (derzeit noch) der letzte seiner Familie ist, wird der Palast nur von seinem Wesir, einer ehemaligen Konkubine und zwei Dutzend Sklaven bewohnt. Wesir Jikhbar ibn Tamrikat ist ein treuer Diener seines Herren, nach mehreren Jahren Kerkerhaft unter Mustafas Vorgänger und unter den Al'Anfanern aber ein harter und schweigsamer Mann.

Garnison der Gelbherzen

An der Westseite der Oberstadt bewacht die Garde des Sultans die zwei Zugänge über den Rastullahtempel und die ‚Pforte der Waren‘, die einzigen Stellen, wo die Mauer aus dem hellen Sandstein der Unauer Berge durchbrochen ist. Die Gelbherzen haben ihren Namen vom traditionellen Symbol Unaus, dem gespaltenen Schädel eines Echsenmenschen; ehemals ein Schimpfwort, wird er heute sehr respektvoll benutzt. Die Gelbherzen sind meist Angehörige der Stämme des Shadif und werden größtenteils von Mitgliedern der neun oberen Familien kommandiert.

Paläste

Im Wesentlichen wird die Oberstadt von den Palästen der neun Familien eingenommen, die die Stadt beherrschen. Einer davon ist der Sultanspalast, aber auch die anderen sind eines tulamidischen Fürsten würdig. Die Gebäude bestehen aus dem Sandstein der nahen Berge; während die Palastwände mit weißen Kalkplatten verkleidet und die Kuppeln mit Quarzsand besetzt sind, erscheinen die Türme im natürlichen Ocker. Die üppigen Gartenanlagen sind mit fruchtbarem Schlamm aus dem Balash aufgeschüttet und mit Mandel-, Öl- und Obstbäumen bepflanzt; alle werden jeweils durch eine eigene Foggara bewässert. Die neun Familien haben bei der Salbung eines neuen Sultans abzustimmen und stellen so wichtige Ämter wie das des Wesir-el-Bir, der für die Trinkwasserversorgung verantwortlich ist, oder des Kommandanten der Gelbherzen. Die Abwesenheit des regierenden Sultans führt bei diesen Mächtigen zu allgemeinem Unmut, und es mag sein, daß bald eine neue Palastrevolte ansteht - zumindest wäre dies die erste, die nicht innerhalb der Familie des Monarchen ausgetragen wird.

Erster Rastullahtempel

Das Bethaus der Kalifen war bis zur Übersiedelung nach Mherwed der größte Tempel des Rastullah. Auch heute wirkt das Gebäude mit seinen sandsteinernen Mauern und den massiven Zedestämmen, die das Vordach und im Inneren die Decke tragen, noch ehrfurchtgebietend. Trotzdem steht das Haus nur den neun Familien und wenigen Auserwählten der Unterstadt zur Verfügung. Da der Tempel zudem den üblichen Zugang zur Oberstadt bildet, wird er ständig von einigen Gelbherzen bewacht. Der Hohe Mawdli Unaus Abidalluh ibn Hamadi, selbst Angehöriger der Oberen, verwaltet diesen Tempel mit dem heiligen Standbild, das Rastullahs Augen zeigt. Der größte Schatz des Tempels, Rastullahs Antlitz, wurde natürlich von Chamal-lah nach Mherwed mitgenommen.

Hain der Gnade

Auf halbem Weg zwischen der Oberstadt und dem Funduq, dem Zentrum der Unterstadt, liegt der Hain aus Mandelbäumen und Dattelpalmen, in dem der einzige öffentliche Brunnen aus einer Foggara gespeist wird. Hier herrscht ein ständiges Kommen und Gehen der Bauern, Weiber, Wasserträger, Sklaven und Hirten; wer hier Wasser schöpfen will, muß meist fast eine Stunde warten. Die Feggagir sind teils unterirdische Wasserkanäle, die bis in die Unauer Berge führen, wo die thalussischen Winde abregnen. Kein Unauer wird das zugeben, aber ohne die von den mittelländischen Eindringlingen gebaute Wasserleitung könnte Unau nicht existieren. Vielleicht gelten die unterirdischen Anlagen deswegen als verflucht und werden von jedem Gottgefälligen gemieden.

Funduq

Wie in jeder Oase liegt auch in Unau eine große Karawanserei im Stadtzentrum. Allerdings ist dieser Funduq der größte seiner Art, mit einem eigenen Basar in der Mitte und sogar einer kargen Weide für die Kamele und Shadifs. Im Hof steht eine der typischen Unauer Zisternen, in denen das Regenwasser gesammelt und mit einem Klappdeckel gegen Verdunstung und Staub geschützt wird. Schlafräume und Stallungen sind fast immer voll mit Kaufleuten aus allen Teilen des Kalifates. Hier gibt es auch eine Schmiede, in der man sowohl seinen frisch erworbenen Shadif beschlagen als auch seinen neuen Sklaven mit Armreifen aus Kupfer oder Messing ausstatten lassen kann. Der Besitzer des Funduq, Hairan Ahmed ben Jedrech, gehört nach den Oberen zu den wichtigsten Männern Unaus.

Q:5 P:7 B:13 A:- Schlafplätze:10

Schänke „Der Lotusgarten“

Diese Gaststätte ist eine der wenigen von Novadis geführte, die nicht zu einer Karawanserei gehört. Zwar wird hier gegen Geld der berühmte Blaue Punsch, ein Gemisch aus maraskanischem Rum, Tee und Zucker, ausgeschenkt, aber sonst erinnert das Lokal wenig an eine mittelländische Taverne. Fremde werden sich eher unwohl fühlen. Zudem haben sich die fremdenfeindlichen Unauer darauf spezialisiert, Ungläubige zu berauschen und auszurauben. Eine Anzeige bei den Gelbherzen verspricht natürlich wenig Erfolg: Die können nämlich auch keine Ungläubigen leiden...

0:4 P:5 B:7 A:- Schlafplätze

Bethaus der Kasimiten

Dieses Bethaus wurde vor etwa 120 Jahren von Mawdli Kasim ben Ilram gestiftet, einem der schärfsten Gegner der Unauer Schule. Seine Nachfahren und Jünger, die Kasimiten, bilden heute eine orthodoxe Sekte, neben der selbst die Kefter Mawdlis reichlich gemäßigt wirken. Die Kasimiten legen ihre Schleier niemals ab, heiraten nur untereinander und lehnen fast alle Güter ab, die nicht aus der Khom stammen. Ihr ansehnlicher Tempelschatz umfaßt eine Kupferplatte mit Rastullahs Fußabdruck („Der Gottgefällige ist nicht würdig, auch nur ein Haar von Rastullahs Leib anzubeten.“) und das 1300 Jahre alte Original des von den Philosophen Aventuriens hochgeschätzte Werkes „Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes“.

Tor der Eroberer

Dieses zweiflügelige Portal aus massivem Zedernholz, zuweilen auch Kanne-münder Tor genannt, ist der südliche Zugang zur mauerumwehrten Stadt. Die Einlegearbeiten des Tores zeigen Szenen aus dem Leben des Kalifen Omar, sind allerdings durch zahlreiche Kämpfe und Erneuerungen des Torholzes schwer in Mitleidenschaft gezogen. Das Tor wird zwar immer von einem Krieger bewacht, jedoch nur in Kriegszeiten geschlossen.

Salzlagerhäuser

Am westlichen Rand der Stadt, außerhalb der Mauern, liegen die Lagerhäuser in der Bauweise eines Funduq, in denen die Salzhacker die Produkte des Sees lagern, ehe sie über den ganzen Kontinent verkauft werden. Die Salzgewinnung wird von einigen wenigen Sippen geradezu kastenartig kontrolliert: Sie haben ihre Privilegien und Pflichten der Stadt gegenüber und hüten beiderlei eifersüchtig und traditionsbewußt. Die Besten unter ihnen gehören der Bruderschaft der Salzgänger an, die mit geradezu elfischer Sicherheit Wege über den Salzsee finden können und an ihren Ritualnarben im Gesicht erkennbar sind.

Brennerhäuser

Im Norden Unaus erstreckt sich ein ganzes Viertel von niedrigen Lehmbauten und Zelten, in denen die Alchimisten, Glasgießer und -bläser und Porzellanbrenner tätig sind. Unter den Novadis, die ja Magier und Zauberkundige eher ablehnen, sind diese Gelehrten und Handwerker sicherlich so etwas wie zauberkundige Weise. Noch unter tulamidischem Einfluß wurde Unau zu einem Zentrum der Glasproduktion, und später wurde hier - fast irrtümlich - das Porzellan erfunden. Neben dem wertvollen Geschirr, das vor allem von reichen Novadis geschätzt wird, weil es Gottgefälligkeit mit Luxus verbinden läßt, ist Glasschmuck das wichtigste Gut der Brennerhäuser.

Fischerstadt

Im Südwesten Unaus erstrecken sich die Elendsviertel, natürlich ebenfalls außerhalb der schützenden Mauern. Die brüchigen Lehmbauten, Zelte und Palmwedelbauten werden von den Bewohnern innerhalb der Mauern als Fischerstadt bezeichnet. Dieser beleidigende Name für das Armenviertel beruht auf der Unterstellung, daß die Bewohner aus Armut Fisch essen (strenggläubige Novadis dürfen nichts essen, was aus dem Wasser

kommt). Dieser Stadtteil ist aber trotzdem nicht mit den verwahrlosten Vierteln einertulamidischen oder mittel ländischen Großstadt zu vergleichen: Auch bei den armen Novadis bestehen noch die sozialen Bindungen der Khom-Nomaden; sie sind arm, aber keineswegs heruntergekommen.

Quad Al'Zulquh

Im Norden der Stadt liegt Quad Al'Zulquh, das Feld der Verbrüderung, wo der erste Kalif Malkillah alle seine Mitstreiter formell zu Novadis ernannte, indem er sich mit ihren Sultanen in der größten Zulquh aller Zeiten zu Blutsbrüdern erklärte. Am 25. Firun findet hier ein großes Kamelrennen statt, und auch sonst tragen hier manche Reiter Wettkämpfe aus, die sich in der Taverne „Die Peitsche“ ergeben haben. Regelmäßig in jedem Gottesnamen findet hier ein Pferde- und Sklavenmarkt statt, auf dem frisch gefangene Wildpferde aus dem Shadif ebenso wie die Opfer der Karawanen-überfälle der letzten Zeit verkauft werden.

Übrigens ist Quad Al'Zulquh der einzige Ort außerhalb der Mauern Unaus, wo zuverlässig keine Geister umgehen.

Djer-es-Sahiri

Auf einem eigenen Felssockel am Ostrand des Quad Al'Zulquh, Djer-es-Sahiri genannt, liegt d9r halbverfallene Palast des unglückseligen Kalifen Sahir-llram. Der genußsüchtige Kalif ließ hier eine Art Lustschloß errichten, an dem er sich aber nicht lange freuen konnte. Als sein Bruders Abu Marwan Unau eroberte, beging Sahir-llram hier mit allen Sklaven und Freunden Selbstmord. Die Märchen erzählen, daß man noch heute zwischen den Ruinen den Klang eines nesigen novadischen Festes vernehmen kann, das schließlich im Wehklagen einer einsamen Seele endet.

Djer Al'Melachim

Im Osten Unaus, durch einige hundert Schritt Geröllwüste getrennt, liegt die Ruine der kaiserlichen Zwingfeste, die dort 800 Jahre stand, ehe sie von Malkillah erobert und geschleift wurde. Auch heute noch kann man die Reste einer typischen alten Festung aus der Zeit der Klugen Kaiser erkennen, mit viereckig-ern Grundriß, Ecktürmen und innerem Wehrbau. Nichts davon erhebt sich jedoch noch höher als einen halben Schritt. Da und dort kann man auch die unterirdischen Feggagir erkennen, die von den Bergen durch die Festung bis nach Unau verlaufen. Natürlich spuken auch in diesen Ruinen die Seelen der unglückseligen tulamidischen Reiter, die von ihrem ehemaligen Gefährten, Rittmeister Malkillah ibn Hairadan, verraten und getötet wurden. Mag die Ansicht der Verlierer in Aventurien sonst unmaßgeblich sein - in Unau kehren sie immer wieder zurück, um ihr Leid zu klagen..

Keft - Heimat der Novadis

Einwohner: 1200 (und zusätzlich immer ca. 500 bis 700 Pilger)

Garnisonen: 150 Gardisten des Kalifen,
20 Tempelgardisten

Tempel: Rastullah

Vor dreihundert Jahren war Keft wenig mehr als ein Haufen niedriger Lehrhütten, die sich um das einzige Wasserloch der Oase drängten; Heim des kleinen Wüstenstammes der Beni Novad.

Vor genau 250 Jahren allerdings geschah hier etwas, das den Namen dieses Stammes und seiner Heimatoase hinaustrug in alle Welt: Gerade den von allen Menschen und Göttern vergessenen Novadis offenbarte sich Rastullah, Herr und Schöpfer all dessen, das existiert. Unter seinem Banner scharten die Novadis die übrigen Wüstenstämme um sich und begannen einen Siegeszug, der trotz einiger Rückschläge bis heute unvermindert anhält.

Die meisten Kefter sind der festen Überzeugung, daß jede Veränderung von übel ist. Hätte Rastullah Städter als Diener gewollt, wäre er damals doch in einer Stadt erschienen, lautet ein beliebtes Argument deijenigen, die auf der Beibehaltung der alten Lebensweise beharren. So findet man in Keft auch heute noch nur wenig Bauten, die aus anderem Material ausgeführt sind als aus Lehmziegeln, und kaum ein Haus hat mehr als ein Geschloß. Kein Kuppeldach, kein Zwiebelturm erhebt sich über diese flachen Lehmhäuser, selbst die Stadtmauer, mit der die frühen Kalifen Keft versahen, wurde in späteren Zeiten als „unnovadisch“ größtenteils wieder niedergerissen.

Die äußere Schönheit Kefts ist es also keineswegs, die jedes Jahr zahlreiche Pilger anlockt - es ist der geweihte Boden, auf dem sie stehen wollen, der Boden, über den einst Rastullah selbst schritt. So ist auch nicht ungewöhnlich, daß sich das ansehnlichste Bauwerk Kefts am Ort der göttlichen Erscheinung befindet: Der Handelsherr Jala ibn Hiachmjani stiftete vor siebzig Jahren den großen Gebetsplatz, der an eine Arena erinnert, wie der Weitgereiste sie wohl im Lieblichen Feld oder in Fasar gesehen haben mag. Inmitten eines Ringes von treppenartig ansteigenden Sitzplätzen erhebt sich das aus weißem Marmor geschaffene Abbild eines novadischen Zeltes:

des Zeltes, in dem damals Rastullah erschienen ist. Daß sich zwischen den Sitzplätzen eine hervorgehobene Empore für den Kalifen befindet, falls dieser einmal in Keft weilt, findet nicht nur Zustimmung: Denn in Keft steht man dem Kalifenamt mit größerer Skepsis gegenüber als sonst an einem Ort im Kalifat, und so kommt es nicht selten zu einem Handgemenge zwischen den Pilgern und Einheimischen.

Doch auch untereinander sind die Pilger keineswegs unbedingt friedlich: Wenn sie die Zeit in der engen Karawanserei verbringen, werden die Nerven der Wüstensöhne arg strapaziert. Schnell flammen alte Stammesfehden wieder auf, Unterschiede der Gesetzesauslegung führen zu blutigen Gefechten, manchmal gehen die heißblütigen Pilger sogar ohne erkennbaren Anlaß aufeinander los. Wahrlich, die Soldaten des Kalifen haben allerhand zu tun, um das Ausbrechen allgemeiner Stammeskriege zu unterbinden. Scharf abgegrenzt vom Viertel der Pilger mit seinen

Herbergen und Karawansereien liegt das Gebiet, in dem die Rechtsschule ihren Platz hat: Hier, bei den Häusern der alten Familien Kefts, lehren und arbeiten die Mawdliyat, deren Kennzeichen die besonders strenge Auslegung aller Gebote ist. Unter der Führung des alten Ruhollah Moswi al-Hendi predigen manche den unaufhörlichen Krieg gegen alle Götzendiener, bis die Zwölfgötter aus Aventurien getilgt sind: Lehren, die bei vielen Wüstensöhnen auf fruchtbaren Boden fallen.

Eine ähnliche Zweiteilung kann man im übrigen auch bei den Einwohnern Kefts feststellen: Tatsächlich sind es meistens die „Fremden“, die Herbergen und Karawansereien führen oder Handel und Gewerbe treiben (auch wenn die letzten wirklich Fremden die Urgroßeltern aus der Nachbaroase waren) - die Nachkommen der alten Keft Sippen bestellen auch heute noch die kargen Äcker oder wandern mit den Schafen und Ziegen umher wie ihre Vorväter und kümmern sich kaum darum, daß ihre Oase zum Ziel von Gläubigen aus dem ganzen Land der Morgenröte geworden ist.

Fast hat man das Gefühl, die Zeit sei stehengeblieben in Keft und die Menschen noch die gleichen wie vor urdenklicher Zeit - nur die Götter haben sich gewandelt...

Thalusa

Einwohner: 3500 Einwohner

Garnisonen: 250 Thaluser, 50 Khunchomer, (300 Löwen von Thalusa)

Tempel: Rastullah, Praios, Efferd

Im breiten Tal des Thaluser mit seinen Reisfeldern und Sümpfen liegt Thalusa, die Stadt, „wo Sonne und Wasser Hochzeit halten“, wie ein örtliches Sprichwort sagt. Überhaupt ist Thalusa eine Stadt eigenartiger Gegensätze: Einerseits haben sich gerade hier viele der ältesten tulamidischen Traditionen erhalten, andererseits ist der Einfluß der Mittelländer und in jüngster Zeit der Novadis enorm. Die Stadt wurde schon von Kaiser Silem-Horas erobert, und von hier aus brach die Flotte nach Khunchom auf, die dem Diamantenen Sultanat den Todesstoß versetzte. Lange Zeit war Thalusa Hauptstadt einer der zwei tulamidischen Herzogtümer. Seit Fürst Ras Kasan vor fast 40 Jahren zum Rastullahglauben übergetreten ist, hält auch das Novadische immer mehr Einzug. Trotz all der neuen Elemente hat sich jedoch nichts an dem eigentümlichen Hauch stolzer Rückständigkeit und barbarischer Traditionsbewußtseins geändert, der der ganzen Stadt anhaftet. Das Neujahrsfest der Sommersonnenwende, der 1. Praios, wird hier recht urtümlich gefeiert; manch vornehmer Gast aus Gareth mußte noch bis vor wenigen Jahren schockiert erleben, daß man dem Sonnengott einen Sklaven opferte. Die Schlachtung etlicher Stiere, Wappentiere der Stadt, ist auch heute noch Statussymbol der reichsten Familien. Der Tag des Wasser am 1. Efferd ist vielleicht das höchste Fest Thalusas. Es wird ähnlich wie in Perricum begangen, wenn der Meister des Flusses den Thaluser und die Reisfelder segnet und Taucher und Fischer im Meer Spiele veranstalten. Auch bei diesem Fest ist es Bemühen der Reichen, durch verschwenderische Opfer, die von Zedrakken ins Meer geworfen werden, ihren Glauben wie ihren Reichtum zu beweisen. Denn in

Thalusa zählen nur die Reichen, allen voran Fürst Ras Kasan. Mit ihrer prunkvollen Kleidung, kürzer Hose und langen Wickeikleidern mit Stehkragen, wirken sie wie exotische Vögel, besonders im Vergleich zu den zerlumpten Reisbauern, die ihren Reichtum begründen. Darum ist auch ein jeder von ihnen ständig von seinen Leibwachen umgeben. Die berühmten Löwen von Thalusa stellen kleine Söldnertrupps für die Gutsherren der Stadt und der Umgebung. Die offizielle Stadtgarde sind die Thaluser, die ihre weiß-blaue Uniform vom Stadtwappen und nicht von dem Fluß haben, nach dem sie benannt sind. Dazu kommen die Söldner, die aufgrund des Städtebundes mit Khunchom hier stationiert sind, und die Absolventen der thaluserischen Kriegerakademie ‚Ehre und Stahl‘, an der die Söhne der Reichen ihre Standesdünkel noch weiter aufpolieren können.

Doch dies ist keineswegs alles, das für die Sicherheit der Reichen getan wird: Fürst Ras Kasan ist für seinen Verfolgungswahn bekannt, aber er befindet sich in Thaluser in guter Gesellschaft. Emir Savak al-Mossad, Hafenmeister und Kommandant der Thaluser, ist ebenso voll beschäftigt wie Dolguruk, der schwarz maskierte Henker, der allein den ‚Tausendjährigen Zweihänder‘ benutzen darf. Besonders häufig werden Fremde verhaftet, sofern es nicht Händler mit direkten Verbindungen oder Bewaffnete sind, die sich direkt bei den ‚Löwen‘ bewerben wollen. Die verhafteten und damit meist schon verurteilten Übeltäter kann man im ‚Loch‘, einem Schaukerker vor dem Fürstenpalast, besichtigen. Der Hafen Thalusas scheint dennoch gut besucht. Meist liegen hier ein Dutzend größere Schiffe, in erster Linie alte drachenflügelige Zedrakken, aber auch dreimastige Perlenmeer-Karavellen. In Wirklichkeit sind nur drei bis vier dieser Schiffe seetüchtig; die meisten Zedrakken werden als Wohnstätten verwendet. Die fürstliche Kriegsflotte, erkennbar an den Flaggen mit dem schwarzen oder blauen Bullenkopf auf weißem Grund, umfaßt zwar einige pompöse Zedrakken, läuft aber so gut wie nie aus. Dabei hausen in den Sümpfen und Inselchen zwischen Thalusa und Selem unzählige Piraten. Aber die Schiffe der wirklichen Reichen, der Thaluser, Festumer oder der Fürstlich Aranische Handelscompagnie, fahren ohnehin mit genügend Geleitschutz. Kein Wunder, daß jeder Thaluser fast alles versucht, um zu jenen Reichen aufzusteigen. Die Beamten betrachten es als ihr Recht, sich für jede Tätigkeit bestechen zu lassen. Selbst die Priester erhalten hier Geschenke, ehe sie eine Hochzeit oder Schiffsweihe durchführen. Den Großteil der Stadt bewohnen aber jene, die kein so einträgliches Amt haben und sich auch nicht leisten könnten, einen solchen Beamten zu bezahlen. Sie leben von einer Handvoll Reis und einer Schale dünner Fischsuppe am Tag; die strenggläubigen Novadis dürfen noch nicht einmal den Fisch essen. Die Selemferkel, die mitten in der Stadt im Schlamm der Straßen wühlen, sind oft Gemeinschaftsbesitz ganzer Sippen, und auch sie landen öfter auf den Altären als im Magen der Thaluser, denn selbst die Armsten versuchen durch üppige Opfergaben, ihren Nachbarn gegenüber ihr Gesicht zu wahren und vor allem die Gunst ihrer drei grimmigen Götter Rastullah, Praios und Efferd zu gewinnen.

Anhang: Neue Heldentypen, Tiere

Der Tulamide

Einen Heldentyp namens „Tulamide“ gibt es ebenso wenig wie den „Mittelreicher“ - dazu ist die Kultur der Tulamiden zu facettenreich. Es ist jedoch ohne Probleme möglich, einige der bereits bestehenden Heldentypen auf tulamidische Herkunft umzuarbeiten - es sind lediglich geringe Veränderungen der Ausgangstalentwerte notwendig.

Die Heldentypen im einzelnen:

Der Gaukler paßt ausgezeichnet zu den Tulamiden - im Reich des Kalifen hat man große Freude an den Darbietungen der geschickten Mitglieder des fahrenden Volkes, und Kartenlesen, Schlangenbändigen und Feuertänze sind beliebte Unterhaltung für Groß und Klein.

Der Händler ist der tulamidische Heldentyp - fast jeder Tulamide hat gesunden Geschäftsgeist und handelt gern - in jeder Bedeutung: Spielen Sie einen tulamidischen Kaufmann mit besonderem Unternehmungsgeist und Drang nach dem Unbekannten.

Der Krieger ist im Land der Tulamiden eher ein kühner und wagemutiger Schwertfechter als ein vorsichtiger und taktisch versierter Stratege - deshalb sollten sie besonderen Wert auf die Steigerung der AT-Werte legen. Der Streuner hat bei den Tulamiden die Grenze zum Dieb schon beinahe überschritten - doch er ist der dreiste und freche Taschendieb und Beutelschneider, kein eiskalter planender Verbrecher. Dementsprechend ist sein Wesen auch sehr offen und weniger heimlich-tuerisch, als man erwarten könnte.

Der Magier tulamidischer Herkunft hat seine Ausbildung fast immer auf einer einheimischen Akademie absolviert und ist damit auf die Klassen Zauberer (Khunchom), Beschwörer (Rashdul) oder Beherrscher (Fasar) festgelegt.

Weiß Magier sind unter den Tulamiden selten - die meisten sind grau gesinnt mit Hang zum Individualismus.

Der Schelm mit seinen roten Haaren gilt bei Tulamiden als echtes Glückskind - und so sieht er sich auch selbst. Und wie das Glück ist auch er unstet und kaum in der Lage, länger an einem Ort zu verweilen - immer strebt er nach Neuem.

Die tulamidische Hexe unterscheidet sich kaum von ihren nördlichen Schwestern. Es heißt, sie sei noch hübscher als jene, aber das ist sicher Geschmacksache.

Als Vertrauten bevorzugt sie den arabischen Kater.

Der Druide ist unter den Tulamiden *sehr* selten - rollenrecht gespielt, müßte er daher ein derartiger Außenseiter sein, daß wir von seiner Verwendung abraten.

Die Geweihten schließlich zeigen zum Teil sehr deutliche Unterschiede zu ihrem Idealbild:

Während die streng hierarchischen Kulte wie die von Praios und Rondra kaum Probleme haben, blühen bei anderen oft Ideen, die andernorts als Ketzerei verfolgt würden.

Der Tulamide im Spiel:

Wenn ihr Held mit Mittelländern zu tun, lassen Sie ihn zuweilen die höfliche Verachtung hervorkehren, die typisch für von Barbaren unterworfenen Hochkulturen ist. Scherzhaft ausgedrückt: „Wir haben schon mehr über die feine Lebensart vergessen, als ihr je wissen werdet.“ Bedenken Sie auch, daß Tulamiden (von ganz wenigen Ausnahmen abgesehen) überzeugte Vertreter der Sklaverei sind - sicherlich Gelegenheit für reizvolle rollenspielerische Darstellung. „...aber den Wilden geht es doch bei uns viel besser als im Urwald.“ „Noch immer menschlicher, als jemand - wie sie's im Lieblingen Feld machen - im Kerker verrotten zu lassen!“

Das Äußere des Tulamiden:

Große: 1,56m +2W20 (158 - 196 cm)

Haarfarbe:

W20:

1-17:	schwarz
18:	braun
19:	blond
20:	rot

(Für Schelme bitte herkömmliche Tabelle verwenden)

Modifikationen der Talentwerte:

Die folgende Tabelle zeigt, wie die tulamidische Herkunft die Talente eines Helden beeinflusst. Achtung! Bei den Zahlen handelt es sich *nicht* um Talentwerte, sondern um herkunftstypische Boni und Mali, die mit den Ausgangswerten des gewünschten Heldentyps zu verrechnen sind.

Kampf

Boxen -2, Ringen +2, Hruduzat +1, Äxte -2

Natur:

Fischen/Angeln - 1, Tierkunde - 1, Wettervorhersage -3

Körperbeherrschung:

Fliegen +2, Klettern - 1, Reiten +1, Schwimmen - 1

Gesellschaft:

Abriechen +2, Alchimie +1, Bergbau -2, Betören + 1, Fahrzeug lenken -2, Holzbearbeitung - 1, Mechanik-2, Prophezeien + 1, Rüstungsbau - 1, Zwergennase - 1

Optionale:

Selbstbeherrschung -2, Geschichte + 1, Sterukunde +1, Lederarbeiten - 1, Etikette + 1, Alte Sprachen + 1

Die Tänzerin (Sharisad)

Bei den Tulamiden gehört der Auftritt einer guten Sharisad zum Repertoire einer jeden Feier und jedes festlichen Ereignisses - und anders als die oft etwas anrühigen Amüsierdamen des Mittelreichs ist die Tänzerin höchst angesehen: Man schätzt ihre Schönheit und Eleganz, aber auch ihre Intelligenz und Begabung zu geistvollen Gesprächen.

Ihre Fähigkeiten sind weitgespannt: eine gute Sharisad beherrscht Säbel-, Schlangen- und Schleiertanz ebenso wie das Vortragen alter Helden- und Liebeslieder, das Führen geistreicher Gespräche und die ungeschriebenen

Regeln der Festkultur wie die Künste der Schönheit und ihrer kunstvollen Hervorhebung durch Kleidung, Schmuck und Kosmetik. Dementsprechend ist die Ausbildung für wahr nicht einfach: sie beginnt schon im zarten Kindesalter, wenn eine erfahrene Tänzerin ein junges Mädchen als Schülerin kauft oder bei sich aufnimmt. Die besten Schülerinnen bringen es nach der Lehrzeit allerdings auch oft bis zur angesehenen und reich belohnten Unterhalterin von Sultanen und Kalifen. Doch auch die nicht ganz so berühmten Tänzerinnen werden mit dem Respekt behandelt, den ein Tulamide einem Künstler entgegenbringt: Eine Tänzerin besitzt weit mehr Handlungsfreiheit und Selbstständigkeit als eine Ehefrau im Serail. „Ähnliches gilt für die novadischen Tänzerinnen. Zwar genießen sie in der Regel keine gesangliche Ausbildung, dafür sagt man ihren Darbietungen nach, daß sie noch leidenschaftlicher und sinnverwirrender seien als die ihrer tulamidischen Kolleginnen.

Die Rolle der Tänzerin

Es kann für eine Sharisad verschiedene Gründe geben, ein umherziehendes Leben zu führen: Vielleicht zieht sie das freie Umherziehen und viele wechselnde Engagements an verschiedenen Orten der festen Anstellung bei einem einzelnen Mann vor, vielleicht ist sie ständig auf der Suche nach Meisterin-nen ihrer Kunst, um sich zu perfektionieren, vielleicht ist sie aber auch auf der Flucht: Viele Schülerinnen wurden Eltern abgekauft und müssen eigentlich erst die Kaufsumme im Dienst der Lehrmeisterin abarbeiten. Wenn Sie eine Tänzerin rollengerecht spielen wollen, dann mischen Sie Mut, Stolz und hitziges Temperament der Tula-midin mit dem fröhlichen und etwas flatterhaften Wesen einer Gauklerin. Die Tänzerin ist höflich und verfügt über gute Umgangsformen. Bei einer schweren Beleidigung, in Bedrängnis oder um ihren Gefährten zu helfen, wird sie durchaus beherrscht zur Waffe greifen. Aber sie ist keine Kn'egerin, und wenn die Situation es erlaubt, wird sie ihren Charme einsetzen, um einen Kampf zu vermeiden. Etwa ein Zehntel der tulamidischen Tänzerinnen besitzt arkane Kräfte. Wenn Sie die magische Veranlagung auswürfeln wollen, dann wäre bei 1 - 18 auf dem W20 Ihre Heldin eine „ganz normale“ Tänzerin, bei 19 - 20 wäre sie eine magiebegabte Tänzerin, und beherrschte als solche die sieben magischen Tänze. Für alle Tänzerinnen gilt: Eine erststufige Tänzerin (16 - 18 Jahre alt) ist einige Jahre in die Lehre gegangen und beherrscht alle tulamidischen Frauentänze; sie hat schon vor Publikum getanzt und ein wenig eigenes Geld verdient. Nach novadischem Maßstab hat sie die vierte Stufe der Vollen-dung erreicht. Die Tänzerin bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

CHARISMA: 13
GESCHWKLICHKEIT: 12
GOLDGIER: mindestens 4

Herkunft, Vermögen:

W20:

1-4	Moha-Sklaven	10 5
5-7	andere Sklaven	10 5
8-14	Handwerker	5 D
15-19	Händler	5 D
20	Sharisad	10D

Haarfarbe:

W20:

1-15	schwarz
16-18	braun
19	blond
20	rot

Körpergröße:

155cm + 3W6 (158 - 173cm)

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen:

Neben ihrer tulamidischen, bzw. besitzt die Tänzerin mindestens ein novadisches Kleidungsstück spezielles Tanzgewand, meist in hellen Farben, am liebsten aus roter, goldgelber oder grüner Seide. Sie führt Fingerschellen oder ein Tambourin mit sich, um ihre Tänze rhythmisch begleiten zu können, wenn keine Musiker zur Stelle sind. Eine Tänzerin bevorzugt als Waffen den eigenen Körper (Ring) sowie den schnellen und unauffälligen Dolch, ist aber auch häufig geübt im Umgang mit Säbel oder Khun-chomer und trägt eine dieser beiden Waffen.

Talente

Kampf

Boxen 0, Ringen 3, Hruruzat -3, Äxte -2, Hieb Waffen, scharf 3, Hieb Waffen, stumpf 2, Schwerer 1, Stich Waffen 2, Schuß Waffen 0, Wurf Waffen 0

Natur:

Fährten suchen -4, Fallen stellen -3, Fischen, Angeln -6, Fesseln, Entfesseln 2, Gefahreninstinkt 0, Pflanzenkunde 1, Orientierung 1, Tierkunde 1, Wettervorhersage -3, Wilnis leben -3

Körperbeherrschung:

Akrobatik 4, Fliegen 0, Klettern 0, Reiten 4, Rudern, Segeln -5, Schleichen 3, Schwimmen 0, Sich Verstecken 2, Sinnen-scharfe 2, Springen 4

Gesellschaft:

Abrichten 2, Alchimie -3, Bekehren -3, Bergbau -8, Betören 6, Bogenbau -3, Fahrzeug lenken - 1, Falschspiel 2, Feilschen 3, Gassenwissen 2, Glücksspiel 3, Heilkunde, Gift 1, Heilkunde, Krankheiten 1, Heilkunde, Seele 3, Heilkunde, Wunden 2, Holzbearbeitung -3, Kochen 2, Lesen/Schreiben 2, Lügen 4, Malen, Zeichnen 1, Mechanik 0, Menschenkenntnis 4, Musizieren 3, Prophezeien 1, Rechnen 1, Rüstungsbau -6, Schätzen 2, Sich verkleiden 4, Sprachen kennen 2, Tanzen 7, Taschendiebstahl 0, Waffenschmieden -6, Zechen 4, Zwergennase 0

Optionale:

Gaukeleien 1, Selbstbeherrschung 1, Stimmen imitieren 1, Lehren 2, Kriegskunst -8, Staatskunst -4, Sternkunde



Die magiebegabte Tänzerin

Spielen Sie die Magie ihrer Heldin behutsam und stimmungsvoll aus. Tanzmagie unterscheidet sich völlig von aller anderen aventurischen Magie - sie wirkt nur auf Menschen, und sie ist keine Kampfmagie. Außerdem sind die Gelegenheiten begrenzt, wo eine magische Tanzvorführung an-gebracht wäre. Das Besondere an dieser Form der Magie ist, daß bei einigen Tänzen eine große Anzahl Menschen erreicht werden kann, nämlich alle, die den Tanz aus nicht zu großer Entfernung beobachten.

Wenn Sie Ihre Heldin einen magischen Tanz aufführen lassen, so gestalten Sie dies zu einem kleinen Fest für Meister und Mitspieler. Überlegen Sie sich, wie die Tänze aussehen könnten, und beschreiben sie Mimik und Gebärden Ihrer Heldin.

Die Astralenergie einer erststufigen Tänzerin beträgt 15ASP.

Bei Stufenanstieg kann entweder die Lebensenergie oder die

Astralenergie erhöht werden, letztere aber nicht über 30 hinaus.

Die magischen Tänze dauern alle 15 - 20 Minuten

Die Reichweite beträgt ca 7m im Radius um die Tänzerin

Die sieben magischen Tänze

1. Tanz der Liebe

Alle Zuschauer verfallen der Tänzerin in blinder, leidenschaftlicher Liebe (das kann durchaus lästig sein).

Einen Tag lang werden sie versuchen, der Heldin jeden Wunsch von den Augen abzulesen und ihr gefällig zu sein.

So lange sie unter dem Bann dieses Zaubers stehen, verlieren

sie einen Klugheitspunkt.

Probe: CH, CH, CH

Kosten: 7 ASP

Wirkungsdauer: ein Tag

2. Tanz der Freude

Mit diesem Tanz werden Schmerzen gelindert, Wunden, Vergiftungen und Krankheiten des Körpers und der Seele geheilt. Alle Zuschauer des Tanzes erhalten einen Schadenspunkt zurück. Will die Tänzerin einen bestimmten Menschen heilen, so tanzt sie nur vor diesem allein und kann bis zu 10 Schadenspunkte heilen.

Probe: CH, CH, KL *Kosten:* 7 ASP

Wirkungsdauer: permanent

3. Tanz der Ermutigung

Dieser Tanz stärkt Mut und Selbstvertrauen und erhöht den

Mutwert aller Zuschauer um einen Punkt oder, bei einer Gruppe von bis zu 5 Zuschauern, um 2 Punkte.

Probe: CH, MU, GE

Kosten: 8 ASP

Wirkungsdauer: ein Tag

4. Tanz der Wahrheit

Die Tänzerin erhält während des Tanzes einen kurzen Einblick in die Gedankengänge und Gefühle von bis zu drei

Zuschauern.

Probe: CH, CH, GE

Kosten: 7 ASP pro Person

Wirkungsdauer: 10 Sekunden pro Person

5. Tanz der Erlösung

Mit diesem Tanz kann eine Person von allen leidvollen, beängstigenden oder Haß auslösenden Beherrschungszaubern befreit werden.

Probe: CH, MU, KK *Kosten:* 12 ASP

Wirkungsdauer: permanent, aber der Beherrschungszauber kann wiederholt werden

6. Tanz der Bilder

Alle Zuschauer sehen während des Tanzes eine rasche Folge sich ständig verändernder Farben und Bilder, die, nach dem Willen der Tänzerin, beruhigend, wohltuend, erquickend oder aber bestürzend, erschreckend und grausam sein können.

Probe: CH, KK, KK *Kosten:* 9 ASP

Wirkungsdauer: Dauer des Tanzes

7. Tanz ohne Ende

gegen Ende des Tanzes fallen alle Zuschauer in einen trance-artigen Zustand, in dem sie glauben, der Tanz dauere immer weiter fort. Sie sind nicht ansprechbar und können sich nicht bewegen.

Probe: CH, KL, KK *Kosten:* 13 ASP

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Auch wenn die Probe auf einen Tanz mißlingt und er seine spezifische Magie nicht entfaltet, so wohnt doch allen Tänzen stets folgender Zauber inne: Die Zuschauer glauben, während des Tanzes Musik zu hören und haben im Anschluß das Gefühl, einem seltenen und wundersamen Schauspiel beigewohnt zu haben.

Die Zauberfertigkeit beträgt bei allen Tänzen 3 und kann bei Stufenanstieg mit insgesamt 2t Würfelwürfen um jeweils 2 Punkte erhöht werden.

Die bisher genannten sind die sieben magischen Tänze, die einer nicht rastullahgläubigen (aber magiebegabten) tulami-dischen Tänzerin zur Verfügung stehen. Ist Ihre Heldin aber eine fromme Novadi, so kann sie noch zwei weitere Tänze lernen. Jedoch nur solch ausgewählten Frauen wird diese Gabe zuteil, „auf die Rastullahs strahlendes Auge mit Wohlgefallen blickt“. Das bedeutet: Wenn Ihre Heldin kein gottgefälliges Leben führt oder gar vom Glauben abfällt, wird sie die Fähigkeit verlieren, die beiden magischen Novadi-Tänze aufzuführen.

8. Tanz der Weisheit

Dieser Tanz erhöht den Klugheitswert aller Zuschauer um einen Punkt. Nach Ende der Vorführung sind sie sogar für die Dauer einer Stunde so scharfsinnig, daß sie wahre von lügenhafter Rede unterscheiden können.

Probe: CH, KL, GE

Kosten: 15 ASP

Wirkungsdauer: eine Stunde/ein Tag

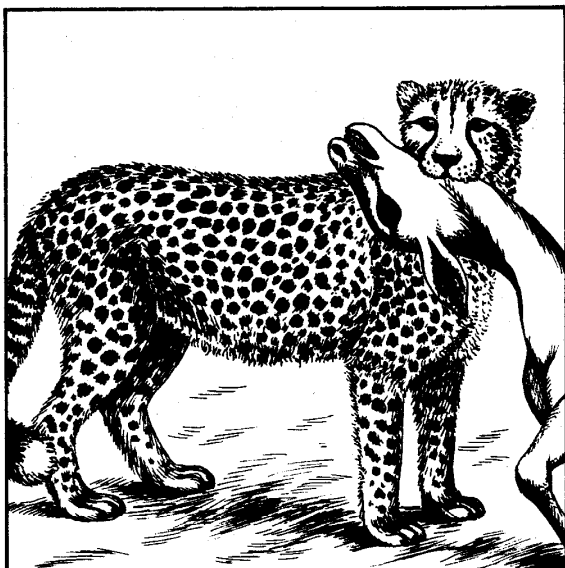
9. Tanz der Unantastbarkeit

Während des Tanzes baut die Tänzerin ein magisches Schutzschild um sich auf, das bis zu 8 TP abfangen kann. Dieser Tanz ähnelt einem Gebet - sie tanzt ihn nur für Rastullah allein und duldet keine Zuschauer.

Probe: MU, CH, CH

Kosten: 2 ASP pro RS-Punkt *Wirkungsdauer:* eine Stunde

Für die Zusatztänze beträgt die Zauberfertigkeit 3 und kann bei Stufenanstieg um 2 Punkte erhöht werden. Der novadischen Tänzerin stehen für die Steigerung ihrer Fertigkeit in allen neun Tänzen insgesamt 27 Würfelwürfe zur Verfügung.



Der Khomgepard

„Vom Jagdpardel oder Gepperdt: Mögen die Siedler des Mittelreichs auch vielerlei Hunderassen kennen, die Tulamiden des Südens dagegen halten sich Katzenwesen, wie man sie andernorts nicht als Haustiere hat. Das größte unter ihnen ist der Jagdpardel, der wohl einen Schritt Höhe er-reicht. Die Alten schreiben, er sei entstanden aus einer schwarzmagischen Kreuzung von Pardel und Windhund, denn er hat von beiden etwas: Vom Pardel das Haupt und das gefleckte Fell, vom Windhund aber den schlanken Wuchs, die Läufe - denn er kann wie dieser seine Krallen nicht einziehen - und die Schnelligkeit.“

Mag das wahr sein oder falsch - heute ist der Jagdpardel ein beliebtes Haustier bei den Reichen im Tulamidenland: Sie richten ihn ab wie einen Jagdhund und verwenden ihn bei der Hatz auf Hirsche und Gazellen, aber auch gar als Schoßtier, denn außer bei der Jagd ist er sanft und anschniegssam als wie eine Katze. Ist schon der gewöhnliche gefleckte Pardel überaus wertvoll, so erzielen die sehr seltenen reinweißen Tiere schier unvorstellbare Preise. Die Vornehmen schützen sie ob ihrer schönen Farbe, obwohl sie flir die Jagd viel zu auffällig sind.“

Der Gepard im Spiel

Anders als die übrigen Raubkatzen Aventuriens stellt der Gepard keine Gefahr für den Reisenden dar, denn es ist kein Fall bekannt, daß Geparden einen Menschen angegriffen hätten. Seine Bedeutung für das Spiel gewinnt dieses Tier deshalb, weil es nicht selten noch als Jungtier gefangen und von Menschen aufgezogen wird - eine Behandlung, die aus der wilden Katze ein sanftes Haustier macht, das seine Kraft und Schnelligkeit nur noch zeigt, wenn des Herren Befehl es freigibt. Daher kann man im Tularnidenland nicht nur sehen, wie vornehme Herren ihre ‚Jagdpardel‘ auf flinkes Wild hetzen, es gibt sogar Arenen, wo diese pfeilschnellen Tiere zur allgemeinen Freude in Wettrennen gegeneinander geschickt werden.

Wenn sich ein Held einen Geparden als Begleiter zulegen will, ist das durchaus möglich. Als ausgewachsene Tiere kann man diese Raubkatzen allerdings so gut wie gar nicht Kalifen - und dann taugen die wilden Geparde auch allenfalls für Tierschauen. Der an einem Begleiter Interessierte muß schon die Augen offen halten nach einem Gepardenjungtier, wie sie hin und wieder auf den Basaren in Unau, Mherwed, Rashdul und Fasar feilgeboten werden. Diese Jungtiere heißt es nun aufzuziehen und ihnen eine gehörige Portion seiner Zeit zu widmen.

(Sie sehen, die Aufzucht eines jungen Geparden unterscheidet sich wenig von der eines Hundes - mit einer Ausnahme:

Die Katzen sind so eigenwillige ‚Persönlichkeiten‘, daß ein Held mit einem Abrichten-Wert unter 5 keine Chance hat, das Tier richtig zu behandeln.)

Die Frage nach dem „Nutzen“ eines halbzahmen Geparden erübrigt sich eigentlich: Das Tier ist nicht nur ein vorzüglicher Renner und Hetzjäger, der sich (ab der zweiten Stufe) auch auf Menschen hetzen läßt, auch der bloße Anblick eines Helden, der von einem Jagdpardel

mit Perlenhalsband begleitet wird, ist beeindruckend genug.

Für die Erfüllung von Aufgaben wie Fährtenuche, Apportieren oder „Wachdienst“ sind die flinken Katzen naturgemäß nicht geeignet, da sie viel zu eigenwillig und neugierig sind. Ihren Begleiter verteidigen sie nur, wenn ihnen eine Mutprobe gelingt.

Regeltechnisch werden Geparden wie Hunde behandelt; das heißt, sie haben ebenso Eigenschaftswerte und müssen von Zeit zu Zeit Proben ablegen - und können auch Stufenanstiege erleben:

Die zweite Stufe erreicht der Gepard automatisch nach dem ersten längeren Abenteuer, zum Aufstieg in die dritte Stufe benötigt er 300 AP.

	1.Stufe	2.Stufe	3.Stufe
MU	1W	+6	+3
GE	1W+2	+7	+4
KK	1W	+5	+2
NG	1W+3	-1	+0
HA	1W3	+0	-1
RA	1W+3	-2	-2
LE	1W	+8	+7
RS	0	+1	+0
AT	6	+7	+2
PA	0	+3	+1
TP	1W-4	+4	+1
GS	15	+5	+2
AU	20	+20	+20
MK	2	+6	+5



Der Bidenhocker

Lobpreisung des Kamels:

Zum Bild der Khomwüste gehören in den Augen aller Reiseerzähler auch die Reittiere der Wüstenstämme, die stolzen und eigenwilligen Kamele. In kaum einer Geschichte, die man in Fasar oder Unau erzählt bekommt, fehlt der Teil, in dem der Held auf seinem Reittier extremste Strecken zurückgelegt hat, um zu seiner Liebsten zu eilen oder in dem ein Kamel seinem Herrn Dienste bis in den Tod geleistet hat. Unser Bild des aventurischen Südostens ist untrennbar mit dem des Bidenhockers verbunden - und das zu Recht.

Den aventurischen Tierkundigen sind drei Unterarten der Gattung Kamel bekannt: Urahn aller Tiere scheint das Hochlandkamel Qaimuyan zu sein, ein graues, zotteliges Tier von etwa 2,30 Schulterhöhe, das durch seine Zähigkeit und hohe Tragkraft den Stämmen des Raschdulswalls und der Khoramberge als Last- und Reittier dient. Zum Kampf läßt es sich jedoch nicht ausbilden.

Die bekannteste Art ist zweifelsohne das Wüstenkamel Qai' Chelar: Von hellgelber Farbe, mit kurzem Fell, sehr aus-daurnd und an Hitze und Wassermangel gewöhnt, ist dieses Kamel der ständige Begleiter der Novadis und ein unentbehrliches Transportmittel in der großen Khom. Aus dieser Art hat man in Unau besonders schnelle Tiere herausgezüchtet, die Qai'Ahjan-Rennkamele (auch Mehan genannt). Sie fallen vor allem durch ihr fast weißes Fell, ihre flachen Höcker und die Grazie ihrer Bewegungen auf. Nur die Stuten werden als Reit- und Renntiere verwendet, die Hengste sind (wie bei den anderen Kamelarten übrigens auch) in erster Linie als Last- und Zuchttiere in Gebrauch. wegen ihrer großen Nervosität lassen sich die Qai'Ahjan nicht zu Schlachtrössern ausbilden.

Von der Geschwindigkeit und der Ausdauer ihrer Kamele wissen die Novadis wahre Wunderdinge zu erzählen. So sollen im Jahre 219 v.H. Kundschafter aus Unau das Heer Malklllahs bei Selem vom Abzug der Kaiserlichen Truppen benachrichtigt haben, wobei sie die Strecke von mehr als 250 Meilen binnen zweier Tage zurücklegten. Bei der Eroberung Chorchops sollen die Kamele der Novadis an einem Tag sogar eine Strecke von 162 Meilen bewältigt haben, während man von Leomar von Almada weiß, daß seine Einsatztruppen einmal in einer Woche 640 Meilen durch die Wüste zurück-gelegt haben.

Solche Gewaltmärsche dürften sicherlich Extremwerte sein, was aber die Leistungen der „gewöhnlichen“ Kamele nicht im Geringsten schmälert. Reitkamele erreichen durchschnittliche Tagesgeschwindigkeiten von etwa 60 Meilen und können einen Eilmarsch von 90 Meilen pro Tag drei Tage lang durchhalten, wenn ihnen danach ein kompletter Tag Rast gewährt wird. Extreme Leistungen liegen bei 120 Meileril Tag (ein Tag, zwei Tage Rast) und 150 Meilen maximal. Danach benötigen die Kamele allerdings eine Woche Rast -sofern sie diesen Gewalttritt überlebt haben.

Lastkamele sind natürlich etwas langsamer, aber auch sie legen im Durchschnitt gute 40 Meilen pro Tag zurück und halten einen Eilmarsch von 70 Meilen pro Tag maximal vier Tage lang durch, wonach sie zwei Tage Rast benötigen. Eine Karawane legt am Tag etwa 30 Meilen zurück, wobei die Tiere allerdings schwer

beladen sind und sich natürlich auch Fußgänger im Troß befinden.

Alles hier Gesagte gilt für die Qai'Chelar. Qairmuyan erreichen zwar nicht so hohe Tagesgeschwindigkeiten, sind aber in der Lage, um einiges länger zu marschieren, während Qai'Ahjan schneller, aber nicht so ausdauernd sind (Wenn man einer alten Geschichte aus Mherwed glauben darf, dann legte ein Bote des Kalifen einmal auf seinem „weißen Kamel“ 197 Meilen „von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang“ zurück, um seinen Herrn vor einem heimtückischen Anschlag zu warnen. Sowohl Reiter als auch das Mehari waren eine halbe Stunde nach Ankunft tot).

Ein interessantes Detail ist übrigens, daß selten einmal Angriffe vom Kamelrücken aus durchgeführt werden. Trotz hoher Geschwindigkeit und Ausdauer eignen sich die Bidenhocker denkbar schlecht für Kavallerieattacken, da der Reiter seinen Gegner fast nur mit einer langen Lanze erreichen kann. Die berühmten Reiterheere der Novadis legen zwar große Strecken auf ihren Kamelen zurück, für Überfälle führt jeder Reiter aber stets ein Pferd mit sich. Andere Einheiten sind sogar am ehesten als berittene Infanterie anzusehen.

Auch die Genügsamkeit des Kamels ist Gegenstand vieler Erzählungen. Vor allem die Fähigkeit, tagelang ohne Wasser auszukommen, hat für seine Berühmtheit gesorgt - wenn sie auch oftmals übertrieben wird. Auch Kamele ernähren sich nicht von klarer Wüstenluft. Für gewöhnlich benötigen sie 15 bis 20 Stein Nahrung und 40 bis 50 Maß Wasser am Tag, sie können aber in der Tat bis zu fünf Tage gänzlich ohne Wasser und mit einer Handvoll Dattelnkerne, Dornranken oder ähnlich kargem Futter auskommen. Wenn das Tier dann allerdings am Wasserloch steht, kann es vorkommen, daß es einhundert bis einhundertfünfzig Maß Wasser in einer ein-stündigen Schluckerei vertilgt.

Tulamidische Berichte sprechen allerdings auch davon, daß ein Kamel bei genügend feuchter Nahrung bis zu zwanzig Tage ohne Wasser auskommt, was aber auch übertrieben sein mag. Nach einer anstrengenden Reise von etwa sechs Wochen benötigt aber auch das beste Kamel gut und gerne ein Vierteljahr auf einer saftigen Wiese, um sich zu erholen. Gänzlich falsch ist die Annahme, daß das Kamel sein Wasser in einer großen Blase unter seinen Höckern speichert, welche selbige man nur anzustechen brauche, um an das kostbare Naß zu gelangen. Die Höcker bestehen fast nur aus Fett und zähem Gewebe, das den Reisenden nur wenig nährt und kaum erfrischt. In höchster Verzweiflung sollte man sich also eher in einem innigen Gebet an die Götter wenden, anstatt das arme Tier zu schlachten.

Aber das Kamel dient nicht nur als Reit- oder Lasttier (Wie schon erwähnt, werden vor allem die Stuten geritten). Die Stämme der Wüste sind dem Kamel auf Leben und Tod verbunden: Sie trinken die Milch der Stuten, heizen mit seinem Dung, machen aus Haut und Haaren Zelte und Kleidung und aus dem Urin allerlei Wundermedizin - ja, wenn sie nicht den 99 Gesetzen folgen, dann essen sie auch sein Fleisch. Vielleicht ist mehr als nur ein Körnchen Wahrheit an der Behauptung, daß der Mensch ein Schmarotzer des Kamels sei. Ohne diese Tiere hätten sich wohl nie Siedlungen in der großen Khom gründen können und nie hätten sich Nachrichten in Windeseile über den glühenden Sand verbreitet. Eigensinnig, stur und verbockt, wie es Art der Kamele ist, sind sie wohl nie ein

„Freund“ des Menschen - wie Pferd und Hund - gewesen und werden es auch nie werden, wer aber kalte Bergplateaus und enlose Sandweiten durchqueren will oder muß, für den ist das Kamel ein verlässlicher Gefährte.

Wenn der Löwe der König der Wüste ist, dann ist das Kamel
der Kalif - und der Mensch hat sich dem Willen Seiner Majestät unterzuordnen, wenn er in solch lebensfeindlicher Umgebung überleben will. Das Kamel, sei es nun Qaimuyan, Qai'Chelar oder Qai'Anjan, ist de facto unersetzlich.

	Qaimuyan, unerf.	Qaimuyan, erprobt	Qai'Chelar, unerf.	Qai'Chelar, erprobt	Qai'Chelar, Streitr.	Qai'Ahjan, unerf.	Qai'Ahjan, Rennk.
MU	18	20	22	26	28	20	22
LE	50	65	45	55	65	45	50
RS	1	1	1	1	1	1	1
AT	9	10	10	11	12	10	11
PA	8	8	8	9	9	8	8
TP	1W+3	1W+4	1W+5	2W+2	2W+3 1W+2 (Beißen)(AT: 10)	1W+4	1W+4
GS	8/12	8/12	8/13	9/13	10/14	9/13	12/16
AU	8/3	10/4	7/3	8/4	9/4	9/4	9/4
Tragkraft	6000	9500	5500	8000	9000	4000	6000
Preis	65 D	220 D	70 D	250 D	550 D	120 D	600+ D

Das Schwarze Auge

Die Wüste Khom und die Echsensümpfe

Meisterinformationen

Selem - Ruinen der Vergangenheit

Einwohner: 1900, davon 100 Novadis und 300 Echsenmenschen

Garnisonen: nur einzelne Leibgarden

Tempel: H'Ranga (mehrfach), Efferd, Peraine, Tsa, Boron (Al'Anfaner Ritus), Satuarua & Satinav, verschiedene geheime Tempel

„Dumpf brütend liegt sie da, die vor Zeiten hehre und reiche Stadt Selem - doch heute hausen nur noch wenige Menschen in ihren Ruinen, zusammengedrängt an einigen Plätzen, die doch nur trügerische Sicherheit versprechen: Auch hier gehen Schrecken um, und nicht selten verlieren Männer und Frauen auf offener Straße den Verstand und laufen schreiend davon oder sinken wimmernd zu Boden - scheinbar ohne jeden Anlaß.

Wen wundert's da, daß sich die meisten Selemier dem Trunke oder dem Rauschkraut ergeben haben und die meiste Zeit nur trübe starrend in ihren Hütten oder auf den schmalen Gassen hocken. Eine Ausnahme machen da nur die Echsenmenschen, denen weder der Wahnsinn noch die Sucht etwas anhaben kann und die sich ungehindert in der ganzen Stadt bewegen -fast scheint es, als hätten sie die wahre Macht über Selem..

(Aus: „Kamele und Kalifen. Meine Reisen durch die Khom in den Jahren 982 bis 988", von Ardo Stoorrebrandt)

Schon früh wurde der tulamidische Hafen Elem reich durch den Seidenhandel und als Hauptumschlagplatz für die Güter aus den Regenwäldern. Zu Zeiten seiner größten Macht hatte Elem an die 20000 Einwohner und wegen der Bauweise im Sumpf enorme Ausdehnung. In allen Dokumenten und Märchen wird der Edelsteinkult erwähnt, der zu jenen Zeiten enorme Bedeutung hatte: Die Mächtigen tranken aus diamantenen Kelchen und besudelten heilige Steine mit Blutopfern.

Ein Jahrhundert vor Ende der Dunklen Zeiten stürzte ein gigantischer Komet in den Selem-Grund; bis heute verrät ein mächtiger Strudel die Stelle, wo das himmlische Geschoß ein geheimnisvolles Unterwasserreich echsischer Wesen vernichtete. Die Flutwelle war so gewaltig, daß das Szintotal auf seiner halben Länge überschwemmt wurde und das Meer in eine Niederung einbrach, wo heute die Bucht von Port Corrad liegt.

Seither wurden die Selemier zunehmend zum Symbol von Elend und Wahnsinn. Es heißt, daß sie sich von Fischschnaps und Rauschkraut, unreinem Fisch wie dem Zitterrochen und einem mürben Reisbrot ernähren - letzteres hat sogar in den Sprachschatz Einzug gehalten („dumm wie Selemier Sauerbrot"). Es gibt nur noch wenig, weswegen es sich lohnt, den Hafen anzulaufen. Selbst das Echsen- und Schlangenleder, das häufig zur Feuerfestigkeit im Sumpf gesäuert und als Iryanleder verkauft wird, ist nicht jedermanns Sache. Über der ganzen Stadt liegt der Geruch von Verfall und Fäulnis:

Was nicht die Termiten fressen, beginnt in der feuchten Luft zu modern, und selbst Steingebäude versinken zuweilen im Uferschlamm.

Die Stadt Selem läßt sich grob in sechs Viertel aufteilen:

Rechterhand des Szinto liegen das Hafenviertel und der Stadtteil Königsgärten, linkerhand, nahe den Sümpfen, liegt das von Echsen bewohnte Ch'rys Szinth, und in der Mitte, auf einer Insel, die durch den Hauptarm des Szinto und einen ehemaligen Kanal begrenzt wird, liegen Khajramar und die Unterstadt. Um all diese Viertel herum zieht sich ein Gürtel verlassener Villen und Landhäuser, die die Wildnis teilweise zurückerobert hat und in denen bisweilen seltsame Gestalten hausen: Alt-Elem, ein Gebiet, in dem wohl weit über zehntausend Menschen wohnen könnten.

Königsgärten

Dieser etwa höher liegende Stadtteil war einst das Herz von Selem. Die Straßen und Plätze sind gepflastert, der ständig wehende Siral verweht auch die ekligen Ausdünstungen des Schlangenflusses und der Sümpfe. Auf einem niedrigen Hügel erhebt sich der Palast des Großkönigs, umgeben von ausgedehnten, verwilderten Gärten. Auch die anderen Häuser dieses Stadtteils lassen auf einstige Größe schließen. Fast alle besitzen große Gärten und sind von hohen Mauern umgeben. Hier wohnen die Alten Familien und die letzten verbliebenen Edelleute und Würdenträger der Stadt. Am Nordende des Viertels liegt an der Szintostraße der Tempel der Peraine (hier wird der Name nach alfanischem Vorbild ‚Perän' ausgesprochen). Bis zum Ufer des Szinto schließt an den Tempel ein großer Kräutergarten an, wenn auch der Kult sonst deutlich an die Verehrung der Tsa erinnert. Nach Westen gehen die Königsgärten unmerklich in Alt-Selem über: Die Gärten sind dichter verwachsen, das Pflaster ist zerbrochen und unkrautüberwuchert, und die Dächer der Villen sind teilweise eingestürzt. Dennoch wohnen hier noch vereinzelt Leute, vor allem solche, die man nicht nach ihrem woher und wohin fragt.

Das Hafenviertel

Zum Hafenviertel gehören sowohl der Uferstreifen rechts des Szinto (von der Landseite aus) als auch sämtliche der Flußmündung vorgelagerten Inseln und Inselchen. Auf diesen Inseln befinden sich fast ausschließlich Lagerhäuser, Tavernen und einige Wohnhäuser. Dazwischen ankern aber auch mehrere Zedrakken, die als Wohnstätte dienen.

Mehr aus Gewohnheit denn aus rechtlicher Einteilung haben sich die hier anlegenden Händler jeweils nach Hafenstädten getrennt niedergelassen und ihre jeweiligen kulturellen Eigenheiten in Selem angesiedelt. So gibt es die Inseln Klein--

Havena, Klein-Festum, Klein-Grangor, Klein-Zorgan und Klein-Perricum und bis vor kurzem auch noch Klein-Al'Anfa. Die Inseln sind untereinander durch Brücken und Floßverkehr verbunden.

Auf Klein-Grangor steht das Haus der Lotsen. Zwar kann man den Hafen auch ohne ihre Hilfe anlaufen, aber der Schlangenfluß führt soviel Schlamm mit, daß zuweilen in wenigen Wochen Sandbänke entstehen. Und es empfiehlt sich nicht, das Hafengesindel anzuheuern, um das Schiff wieder flott zumachen; erfahrungsgemäß fehlt nachher alles, was leicht verkäuflich ist..

Die Gerichtsbarkeit liegt bei den jeweiligen Hafenmeistern, die sich auch zu einem losen Rat zusammengeschlossen haben. Dieser vertritt die Interessen der Händler gegenüber dem

Großkönig und regelt untereinander auftretende Streitigkeiten. Aber auch der Rat kann nur einige Büttel aufbieten, wenn einmal einige Piraten einlaufen, um ihre Beute zu verkaufen. Und als El Harkir 11 Hai den Hafen plünderte, zogen es die Räte wie alle vor, ihm das Viertel zu überlassen. Immerhin führt die Selbständigkeit dazu, daß das Hafenviertel, in dem sich auch der Efferdtempel befindet, beinahe in einer anderen Welt liegt als das übrige Selem: Selten einmal betreten die Seeleute die Stadt, da es kaum Vergnügungen gibt, die einen Weitgereisten anlocken könnten. Und über die Auswärtigen, die sich in die Geheimnisse und Mysterien der Stadt eingemischt haben, hört man die schrecklichsten Dinge...

Khajramar

Khajramar liegt auf der Nordhälfte jener Insel, die durch den Schlangenfluß und den Kanal gebildet wird. Ein armer Stadtteil, in dem in erster Linie Reisbauern, Flußfischer und Perlentaucher leben, im südlichen Teil auch einige Krämer und Zugereiste aus dem Balash und Thalusion. Stinkende Selemferkel suhlen sich in Löchern in der Mitte der Hauptstraße. Von dieser ausgehend wird die Bebauung nach Norden hin immer lichter und geht schließlich in die großen, durch Bewässerungskanäle voneinander getrennten Reisfelder über, die sich szintoaufwärts ziehen und wie ein Keil in die verlassenen Landhäuser von Alt-Selem schneiden. An der Stelle, an der die Hauptstraße den Stichkanal überquert, findet sich eine große Karawanserei, die auch häufig als Garnison für die Truppen eines Eroberers - seien es Al'Anfaner oder Novadis - verwendet wird.

Die Unterstadt

Hier ist Selem genau so, wie Klein-Alrik es sich immer vorstellt: Von der Hauptstraße aus nach Süden wird dieser Stadtteil immer verfallener, gelegentlich unterbrochen von ausgebrannten Ruinen und vereinzelt schäbigen Hütten. Am Ufer stehen die Reste der alten Hafenanlagen, verfallene Lagerhäuser und schiefe Kräne, halb versunken im Morast. Die Luft ist erfüllt von den üblen Ausdünstungen von Betrunknen und Kadavern, von Sumpfgas, süßlichen Rauschkrautdämpfen und verrottendem Holz. Der örtliche H'Ranga-Tempel ist eher eine Rauschkrauthöhle. In der Unterstadt geschehen die meisten Verbrechen, hier sitzen Verrückte wild kichernd oder apathisch an die Hauswände gelehnt, hier treibt fast täglich eine Leiche kopfunter im Brackwasser zwischen den eingestürzten Kais. Den Fremden wird vom Besuch dieses Viertels stets abgeraten, und nur die Kühnsten (oder Leichtsinnigsten?) schlagen diese Empfehlung aus.

Ch'Rys Szinth

Selem ist wie Brabak eine der wenigen Städte, in der eine eigene echsische Gemeinschaft lebt. Die Hütten der Echsenmenschen liegen im Osten der Stadt, teilweise auf Pfählen ins Wasser gebaut, teilweise auch als schwimmende Häuser. Die wenigen Steingebäude in diesem Viertel sind der größte Tempel des H'Ranga (der zwar offiziell geschlossen, aber nichtsdestoweniger gut besucht ist) und einige ehemalige Lagerhäuser und Hotels auf der Schlangeninsel, der östlichsten der Hafeninseln. Die Echsenmenschen vom Stamme der Chriaz Imxxiu haben mit den übrigen Bewohnern der Stadt wenig zu tun, sind aber auch nicht ungelitten. Sie verkaufen Kräuter und selbstgefertigte Lederwaren auf dem Markt und werden auch gelegentlich wegen ihrer Heilkünste aufgesucht. Im Wesentlichen kommt es nur mit Novadis zu Reibereien, denn immer häufiger versuchen die Diener des Rastullah, ihre angeblichen Erzfeinde zu provozieren, so daß sie Grund für deren Bekämpfung oder Vertreibung finden. Allerdings kommt es auch zuweilen von ihrer Seite zu Übergriffen gegen Händler, die ausschließlich mit echsischen Produkten wie Iryanleder und Schildpatt handeln.

Alt-Elem

Unter dieser Bezeichnung faßt man all die verlassenen Gebäude zusammen, die sich wie ein Gürtel um die ganze Stadt ziehen, von den Ruinen auf den Sandbänken und Sumpfindeln im Süden des Hafens bis zu den verlassenen Villen und Herrenhäusern im Dschungel östlich und westlich der Kernstadt. Diese Häuser künden von der einstigen Größe Selems und bezeugen, daß hier früher einmal wohl insgesamt zehntausend Menschen gewohnt haben. Jene Gestalten, die jetzt hier wohnen, haben oft den übelsten Leumund: Geächtete und Verbrecher aus allen Teilen Aventuriens sollen sich hier verbergen, Schwarzmagier und Dämonenanhänger, Meuchlerbanden und Diener des Namenlosen. Selbst viele hartgesottene Selemier wagen sich nicht tief in diese Ruinen der Vergangenheit, von denen es heißt, sie seien untereinander und mit der

eigentlichen Stadt durch ein weitverzweigtes Tunnelnetz verbunden. Nahe der Stadt kann man solche Skurrilitäten entdecken wie einen Tempel, in dem die Zweiheit von Welt und Zeit in Gestalt Satuaris, der Erdtochter, und Satinavs, des Wächters der Zeit, verehrt wird.

Der Palast des Großkönigs

Die großzügige Anlage in den Königsgärten ist noch immer eines der prächtigsten Gebäude in ganz Selem, erbaut im Stil tulamidischer Potentaten aus weißem und rosafarbenem Eternenmarmor, mit Springbrunnen, Wandelgängen, hohen Ecktürmen und großen Gärten. Wenn auch die Anlage bereits leichte Spuren des Verfalls zeigt, so kann sie doch immer noch als äußerst gepflegt gelten. Woher Seine Großkönigliche Majestät die Dukaten (oder sollte man sagen: die Selemer Kupferschillinge?) zum Erhalt des Palastes nimmt, ist ungewiß, aber er besitzt auch noch genügend Geld, um sich einen ansehnlichen Hofstaat zu halten.

Die Silem-Horas-Bibliothek

Inmitten des Selemer Stadtteils Königsgärten liegt ein altes Bauwerk, dessen einst rosenfarbener Marmor stumpf und grau scheint durch die langen Jahre, in denen sich die Ausdünstungen der Sümpfe und kleine Moosflecken auf den einst wunderschön anzusehenden Reliefs und Statuen abgelagert haben. Mit Mühe erkennt man das Bild der hehren Hesinde, doch ihr Gesicht ist zerstört, und den Standbildern der anderen Götter erging es ähnlich oder schlechter: Von Praios vergoldetem Leib stehen nunmehr die Füße, dort, wo Rondra und Phex zu suchen wären, gähnen leere Mauerlücken.

Selten einmal findet ein Besucher hierher, in dieses Gebäude, das einst der Stolz der Selemiten hatte werden sollen: Als Kaiser Silem die Ruinen der Stadt besetzte und einige Aufbaumaßnahmen einleitete, zählte zu den ersten errichteten Gebäuden auch eine prächtige Bibliothek, die alles Wissenswerte der Zeit enthielt. Doch die Zeiten vergingen, die neuen Gebäude verfielen, die ganze Stadt geriet bei den Garethen Kaisern fast in Vergessenheit, und dieses Schicksal traf auch die Bibliothek.

Heute stehen nur noch fünf Gelehrte bereit, und auch sie müssen sich selbst ernähren. Daher können sie nicht einmal die wenigen Schriften erhalten, die noch nicht dem Moder und der Fäulnis zum Opfer gefallen sind. Und so nisten Zerstörung und Verfall in den Regalen der Bibliothek, ein ekliger Geruch nach verrottendem Papyrus, verschimmelndem Pergament und Mäusekot hängt unauslöschlich in der Luft. Das Papier alter bosparanischer Geschichtswerke und Kaiserurkunden dient den Ratten und Eidechsen als Nistmaterial, in uralten Liturgien vergessener Götter und Legenden verschwundener Helden brüten Fliegen und Schnaken, um die wohlige Wärme der faulenden Folianten zu genießen.

Der jetzige Bibliothekar Heshdan al-Azzar ist ein gebrochener Mann: Vor acht Jahren veröffentlichte er eine Auswahl der spektakulärsten Schriften der Bibliothek, um so Geldgeber für die nötigen Kopiarbeiten und Reparaturen am Gebäude zu finden - doch alles, was ihm diese Aktion einbrachte, war der Ruf eines verrückten Selemers, der seine Hirngespinnste niedergeschrieben hat.

So hat auch er sich dem Trunke ergeben und sucht im Rausch Vergessen, dabei aber gleitet ihm die Kontrolle über die Reste der Bücher mehr und mehr aus der Hand. Schon besuchten ihn einige merkwürdige Leute, die auffälliges Interesse an alten verbotenen Büchern an den Tag legten. Denn zwischen Schatzkarten, die angeblich von dem legendären Käpt'n Brabacciano stammen, finden sich uralte Manuskripte in Zhajad, die dank einer Art von OBJEKTUM FIX nicht entfernt werden können. Noch hat Meister Feruzef die obskuren Besucher abweisen können...

Das Kloster der Noioniten

Etwa drei Stunden szintoaufwärts, auf halbem Weg Zwischen der Residenz des Sultans und der eigentlichen Stadt Selem, liegt das Kloster der Noioniten. Dieser Orden, der sich der Pflege und Heilung geistig Verwirrter gewidmet hat, wurde 376 v.H. von der Heiligen Noiona gegründet. Das mächtige Gebäude aus dunklem Granit erhebt sich wie eine Festung aus den Gärten und Feldern am Hang einer der Schleifen des Schlangenflusses. Hier betreuen etwa dreißig Angehörige des Ordens und ein Dutzend Laien fast die dreifache Anzahl von Personen, die unter Wahnvorstellungen, Persönlichkeitsverlust und Besessenheit leiden. Das Gebäude besitzt vier oberirdische und drei unterirdische Geschosse und einen großen Innenhof. Während in den Kammern im Untergeschoß die hoffnungslosen Fälle verwahrt werden, finden sich in den Geschossen darüber die fortschreitenden Stufen der Heilung. Dies ist unter anderem an der Größe der Fenster zu erkennen, die von unten nach oben zunimmt.

Die Noioniten sind wegen ihres Glaubens in den Verdacht geraten, Spione Al'Anfas zu sein, weswegen sich neuerdings ständig ein Trupp Novadis innerhalb der Mauern aufhält. Dieser Wachdienst ist aber für die meisten Wüstensöhne so nervenzermürend, daß kaum einer länger als einen Monat hier verbleibt.

Die Residenz des Sultans

Der Sultan von Selem - eigentlich der Sultan des Stammes der Beni Szelemjati - residiert in einer prächtigen Zeltstadt in den Szintoauen einen halben Tagesmarsch flußaufwärts von Selem. Nach dem Kampf gegen die Al'Anfaner wurde hier der Anbau von Reis, Oliven, Obst und Wein wiederaufgenommen, den die Invasion so jäh unterbrochen hatte. Mittlerweile wohnen bereits mehr als fünfhundert Menschen in den Zelten, großteils das Gefolge und die Krieger des Sultans, aber auch immer mehr Bauern und Händler, die hier ihr Glück und einen Neuanfang versuchen wollen. Die Anlage ist, von einigen wenigen Mauern um die neuen Felder abgesehen, unbefestigt, und außer den Ställen und einem Wachturm findet sich auch kein Gebäude aus Stein oder Lehm.

Der Sultan lebt in Luxus und Verschwendung und schert sich wenig um die eigentliche Stadt Selem, die er erst einmal zu Gesicht bekommen hat. Es heißt, daß er hochfliegende Pläne mit dem unteren Szintotal hat und sich auch bereits mit Baumeistern in Verhandlungen über eine Palaststadt befindet.

Die Alten Familien

Die Nachkommen der ersten tulamidischen Siedler, die einst im noch jungen Elem Fuß faßten, haben noch immer großen Einfluß auf die Geschicke der Stadt. Man sieht sie jedoch selten außerhalb ihrer Villen und wenn, dann nur tief verschleiert. Man sagt, daß sich unter ihnen einige befinden, die der unheiligen Verbindung von Menschen und Echsen entstammen sollen. Wer es als Fremder wagt, das Geheimnis dieser Familien lüften zu wollen, muß damit rechnen, alsbald wie so viele vor ihm tot im Hafenbecken zu treiben.

Die Floßleute

In Selem sieht man gelegentlich auch die seltsamen Schilfboote der Floßleute: kreisrunde Gefährte aus Schilfbündeln, mit etwa acht Schritt Durchmesser, einem kleinen Mast und als Besatzung einer Familie der ‚Tocamuyac‘, wie sie sich selbst nennen. Unvermittelt tauchen diese Boote im Hafen auf, zwei oder drei kleinwüchsige, braunhäutige Männer und Frauen, nur mit Lendenschurzen aus Fell bekleidet, gehen an Land und tauschen Trockenfisch und Kaninchenfelle gegen Mehl, Werkzeuge und Perlen.

Von Kultur und Sitten dieses Volkes weiß man sehr wenig, da seine Mitglieder außer bei solchen Besuchen ihr ganzes Leben auf See verbringen und über eine völlig eigene Sprache verfügen, die nur ganz schwache Anklänge an das alte Tulamida besitzt. So weiß man denn nur, daß sie sich zu gewissen Zeiten im Jahr draußen vor den Echsensümpfen treffen, um Baumaterial für neue Boote zu schneiden,- Hochzeiten zu vereinbaren und Feste zu feiern. Allein diese Tatsache reichte in der Vergangenheit schon aus, um die kleinen Leute als Echsenfreunde zu diffamieren - doch derlei Beschuldigungen entziehen sie sich durch rasche flucht in ihren fast unsinkbaren Booten, um die betreffende Hafenstadt künftig (oft jahrzehntelang) zu meiden.

Persönlichkeiten im Land der Ersten Sonne

Kalif Malkillah III. Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi

Der neue Herrscher der Novadis bestieg erst vor einigen Monden den Kalifenthron in Mherwed. Wenn man ihn heute ausreiten sieht, gewandt in Damast und Seide, auf dem Haupt den juwelengeschmückten Turban, wie er seinen Untertanen huldvoll zuwinkt vom Rücken seines edlen Shadifhengstes Asram, scheint er wie geboren für sein hohes Amt. Doch in Wirklichkeit war der Werdegang des Kalifen voller Höhen und Tiefen. Geboren und aufgewachsen ist er als Kronprinz Mustafa von Unau, wo er als Erbe eines novadischen Sultanates erzogen wurde. Doch jugendliche Unerfahrenheit, Aberglaube und finstere Ränke brachten ihn um den Thron, und er mußte vor seinen Feinden über den mörderischen Cichanebi-Salzsee nach Keft flüchten. Nur dank der Keftler Novadis, der Unauer Salzgänger und vor allem einiger tapferer Recken aus dem Norden konnte er den Sultansthron zurückgewinnen.

Was er in der Zeit der Entbehrung an Reife erworben hatte, kam dem jungen Sultan zugute, als ihn erneut ein Feind der Herrschaft über Unau beraubte: Diesmal waren es die Al'Anfaner, die seine Stadt eroberten, als Mustafa gerade in Mherwed beim Kaufen weilte. Mustafa hatte keine Wahl, als sich erneut in die Weiten der Khom zurückzuziehen, wo er die versprengten Truppen des Kalifen sammelte. In mehreren Kriegszügen glückte es dem jungen Heerführer, die Al'Anfaner zu schlagen und zurückzutreiben.

Als es um die Wahl eines neuen Kaufen ging, konnte sich Mustafa dank seiner Verdienste und einflußreicher Verbündeter durchsetzen. Mustafa, zuvor schon von seinen Anhängern als „neuer Malkillah“ gefeiert, nahm bei seiner Thronbesteigung diesen Namen auch offiziell an. Der „Retter des Kalifates und Bezwinger Al'Anfas“ steht damit als Dritter in einer Reihe mit dem ersten Kaufen und Eroberer Selems wie auch mit seinem eigenen Urgroßvater, dem Eroberer SüdAlmadas.

Malkillah III. hat sich bisher als fähiger und toleranter Herrscher erwiesen. Es ist ein erklärtes Ziel des neuen Kalifen, auch seinen zwölfgöttergläubigen Untertanen ein gerechter Herrscher zu sein und den Verstand und das Wissen der Tulamiden mit Kühnheit und Stärke der Novadis zu vereinen.

Zu Malkillahs liebsten Freizeitbeschäftigungen zählt die Jagd: Bei der Hatz auf Gazelle und Löwe verschmilzt er gleichsam mit seinem Pferd, und es geschieht nicht selten, daß der schnelle Reiter selbst seinen berittenen Leibgardisten davonsprengt. Zuweilen zeigt er hierbei auch eine gewisse Grausamkeit, die wohl von den Ereignissen seines jungen Lebens herrührt.

Wie jeder Monarch im Land der Ersten Sonne hat auch Mustafa eine ganze Reihe von Konkubinen, jedoch noch keine offiziell angetraute Ehefrau. Angesichts der Tatsache, daß Novadis acht Frauen nehmen dürfen, spekuliert man an den verschiedenen Fürstenhöfen bereits über seine Auserwählten.

Wie auch immer, Malkillah kann zufrieden sein: Trotz der entsetzlichen Niederlage am Szinto war das Kalifat selten zuvor so reich, - seine Herden so groß und seine Sklaven so zahlreich.

MU: 14	AG: 3	Stufe: 8	Alter: 24
KL: 13	HA: 4	MR: 5	Größe: 1,72
CH: 13	RA: 4	LE: 56	Haarfarbe: schwarz
GE: 12	GG: 5	AEIKE:	Augenfarbe: schwarz
KK: 12	TA: 3	AT/PA: 14/13	(Khunchomer)

Herausragende Talente: Reiten 15, Sinnesschärfe 10, Abrichten 13, Betören 12, Glücksspiel 11, Kriegskunst 12, Sternenkunde 11

Der Mautaban

Im Kalifat ist das Amt des Scharfrichters bei weitem nicht so verrufen wie im Mittelreich: Der ‚Vollstrecker des Willen des Kalifen‘ zählt zu den geachtetsten und meistgeehrten Personen bei Hofe.

Im Besonderen gilt dies natürlich für den derzeitigen Inhaber dieses Amtes. Durch seine Erfolge und heldenhaften Taten im Kampf gegen Al'Anfa verdiente sich der kräftige Eunuch, dessen Eltern noch im Regenwald lebten, zahlreiche Auszeichnungen. Er führt selbst den Oberbefehl über das Heer des Kalifen - denn in der Tradition gibt es keinen Unterschied zwischen Verbrechern und äußeren Feinden des Kalifats. Sie alle werden Esravun, dem Sternenschwert des Mautaban, zum Opfer fallen.

Bei der Jagd nach Feinden seines Herrn kommen dem Moha seine Gewandtheit und Körperkraft sehr zu gute. Der ehemalige Sklave ist nicht nur ein fähiger Heerführer, sondern auch ein begabter Einzelkämpfer mit dem Khunchomer.

Seine Loyalität gehört uneingeschränkt dem Kalifat, und davon wird auch sein Kampfstil geprägt. Begriffe wie Kriegerehre und Ritterlichkeit sind dem Moha fremd, für ihn sind alle Gegner des Kalifen Schurken, die es auszumerzen gilt:

Zu diesem Zweck benutzt er auch bereitwillig Finten, Tricks und unehrenhafte Mittel wie den Einsatz von Meuchelmördern oder Gift, wenn sich kein anderer Weg finden will.

MU:	13	AG:	5	Stufe:	14	Alter:	42
KL:	14	HA:	4	MR:	1	Größe:	1,81
CH:	13	RA:	4	LE:	69	Haarfarbe:	schwarz
GE:	15	GG:	2	AEIKE:		Augenfarbe:	dkl.braun
KK:	16	TA:	3	AT/PA:	16/15		(Khunchomer)

Herausragende Talente: Hruruzat 14, Fährtensuche 10, Fesseln/Entfesseln 11, Gefahreninstinkt 12, Akrobatik 13, Schleichen 13, Sich verstecken 10, Heilkunde, Wunden 10, Persönliche Waffe (Esravun) 13, Selbstbeherrschung 15

El Harkir

Einen langen Weg hat der „Fluch des Perlenmeeres“ vom einsamen Piraten bis zum hohen Würdenträger des Kalifats zurückgelegt. Nur wenige Seeleute können von jenen Tagen berichten, als El Harkir mit einer einzelnen Thalukke mit blutroten Segeln den Kampf selbst gegen schwer bewaffnete Handelsschiffe aufnahm. An der Kühnheit des Freibeuters hat sich nicht viel geändert - doch heute ist der Novadi der ‚Kapudan Pascha‘, ein offizieller Korsar, dem gar ein kleiner Teil der Flotte des Kalifen unterstellt ist. In dieser Funktion soll er den Seekrieg des Kalifats gegen den verhassten al’anfanischen Feind führen. Viel lieber aber ist es ihm, wenn er selbst an Bord seiner Thalukke ‚Rastullahs Zorn‘ eine der Schwarzen Galeeren entern kann - oder ein Schiff beliebiger anderer Herkunft. Denn wenig bedeutet ihm sein Palast in Mherwed oder der Titel eines ‚Sultans von Souram und Al'Toum‘, den er dank seiner Piratenverstecke auf diesen Inseln erhalten hat. Vermutlich betrachtet er es als viel höhere Auszeichnung, daß bisher niemand die 200 Dublonen oder die 1000 Dukaten einstreichen konnte, die Al'Anfa und Brabak auf seinen Kopf ausgesetzt haben.

(Die folgenden Werte für El Harkir ersetzen die in der Enzyklopaedia Aventurica und der Thorwal-Box angegebenen.)

MU:	15	AG:	3	Stufe:	15	Alter:	40
KL:	15	HA:	2	MR:	8	Größe:	1,80
CH:	13	RA:	7	LE:	85	Haarfarbe:	schwarz
GE:	15	GG:	7	AE/KE:		Augenfarbe:	schwarz
KK:	15	TA:	5	AT/PA:	18/14		(Säbel)

Herausragende Talente: Wurfwaffen 14, Gefahreninstinkt 11, Orientierung 15, Akrobatik 12, Rudern/Segeln 16, Springen 14, Glücksspiel 10, Zechen 11, Kriegskunst 10

Arachnor von Shoy'Rina

Seltsame Wendungen des Schicksals sind nötig, wenn sich ein fanatischer Novadi und ein Schwarzmagier zusammentun sollen: Im Fall El Harkirs und Arachnors war das Überfallen al’anfanischer Schiffe das einigende Band.

Denn der jüngere Bruder des Königs von Mirham rebellierte schon während seiner Zeit als Adept an der Magierakademie gegen die erdrückende Vorherrschaft der mächtigen Nachbarstadt und stellte seine Forschungen ganz unter das Ziel, dereinst die verhassten Al'Anfaner zu vertreiben und Mirham zur alten Größe zurückzuführen. Doch seine Pläne wurden verraten, und nur seine hohe Herkunft rettete den Schwarzmagier vor dem Beil des Henkers: Doch die Gesandte des Patriarchen war unerbittlich, und der Prinz mußte - aller Thronrechte beraubt - den Weg ins Exil nehmen.

Seitdem versucht Arachnor mit allen Mitteln, die Feinde zu vernichten. Gute Dienste leistet ihm dabei die alleinige Kenntnis jener Formel, mit der sich die ‚Sieben magischen Winde‘ beschwören lassen.

Ruhollah Marwan al-Hendj, Hoher Mawdli zu Keft

Der greise Ruhollah ist seit bald vierzig Jahren der Inbegriff gottgefälliger Gesetzestreue. Wenn der kleingewachsene Novadi mit dem wallenden weißen Bart und den eisgrauen, buschigen Augenbrauen seine donnernde Stimme erschallen läßt, merkt man ihm seine 78 Jahre nicht an, wohl aber seine unerschütterliche Ehrfurcht vor jeder Silbe aus Rastullahs Offenbarung und seine vernichtende Verachtung für alle Sünder, die sich um die 99 Gesetze drücken wollen - mit ‚echten‘ Ungläubigen gibt der Hohe Mawdli sich ohnehin nicht ab.

Ruhollah leitet seine Abstammung direkt von ‚Unserem Ersten Mawdli ar Yerhani‘ ab, der die 19 Geheiligten Glyphen Rastullahs einführte, einer der Begründer der Unauer Schule war und seit einer Pilgerfahrt in die Khom verschollen ist. Im Gegensatz zu seinem eher gemäßigten Vorfahren war Ruhollah stets ein Verfechter der strengen Kefters Schule.

Schon zu Regierungszeiten Kalif Chamallas galt er als Autorität, und später wurde Ruhollah zum Wortführer jener, die Kalif Abu Dhelrumun wegen seines Zauderns und seiner Mißerfolge schalten und mahnten. Nach der Entführung der

Kalifentochter kam es beinahe dazu, daß Ruhollah alle Novadis zum Sturz des Kalifen aufgerufen hätte: „Wie soll einer Rastullahs Reich verwalten, der nicht einmal in seinem Zelte für die Seinen sorgt?“

Nur durch eine barfüßige Pilgerfahrt nach Keft und Abbitte vor Ruhollah konnte Abu. Dhelrumun den Hohen Mawdli und damit alle Strenggläubigen versöhnen. Seit einigen Monaten nun schweigt Ruhollah Marwan al-Hendj; doch alle wissen, daß sein strenger Blick auf dem jungen Kalifen ruht, stets bereit, ihn auf den Weg des Gottgefälligen zurückzuweisen.

Sheranbil ibn Amullah, Erster Mawdli des Kalifats

Der oberste Gelehrte für göttliches Recht hat eine reichlich bewegte Vergangenheit: Als Sohn einer novadischen Familie wuchs er im überwiegend zwölfgöttergläubigen Rashdul auf und pflegt auch heute noch recht enge Kontakte zu den Freunden seiner Jugend - auch wenn sie nicht dem Glauben an Rastullah anhängen.

Seine Ausbildung zum Rechtsgelehrten erhielt der junge Mann bei den Mawdlis in Unau und Mherwed, während er die Schule in Keft nur bei kurzen Besuchen beehrte.

Als wäre dies noch nicht genug, um die konservativen Mawdliyat in Keft gegen ihn ein zunehmen, wählte Sheranbil für sich die wenig angesehene Aufgabe eines wandernden Mawdli und zog so einige Jahre lang durch alle fernen Ansiedlungen von Söhnen Rastullahs, um Streitigkeiten zu schlichten und Probleme der Rechtsauslegung zu beseitigen: Von Khunchom über Zorgan nach Gareth und weiter nach Vinsalt und Chorhop führte ihn sein Weg, ehe er in das Kalifat zurückkehrte.

Hier stieg er dank seiner Kenntnisse anderer Länder rasch auf und erreichte immer höhere Ämter bei Hofe, bis ihn Kalif Malkillah III. schließlich als seinen Ersten Mawdli des Reiches berief - und so versucht der inzwischen 48jährige Sheranbil, die Novadis zu größerer Toleranz den andersgläubigen Untertanen des Kalifen und Nachbarn gegenüber aufzurufen.

Seb Kulibin, Fürst von Khunchom

Schon vor einigen Jahren hat man den damaligen Kronprinzen als „nett, aber etwas nichtssagend“ beschrieben - daran hat sich bis auf den heutigen Tag nicht viel geändert. Großfürst Selos Wunsch ist es offenbar, zu allen Leuten freundlich zu sein und keinem Kummer zu bereiten: Es paßt zu dieser Einstellung, daß er dem Hohen Rat Al'Anfas zum Tode des Patriarchen Tar Honak ein Beileids schreiben schickte...

Eigentlich gibt es nur eines, das der junge Monarch verabscheut: die Seefahrt in all ihren Formen, denn sein vom Meer begeisterter Vater Istav Kulibin nahm ihn selbst bei wildesten Stürmen mit auf hohe See. Dadurch entwickelte Seb eine tiefe Abneigung gegen Schiffe und hätte - so spottet man am Hafen - die Khunchomer Kriegsflotte beinahe an seinen neuen Freund Kalif Mustafa versenkt.

Selos größte Liebe sind seine Frau Shenny und sein kleiner Sohn - und er ist sehr stolz darauf, daß ihm Mustafa angeboten hat, den Kleinen nach dem achten Geburtstag am Hofe in Mherwed erziehen zu lassen...

MU:	13	AG:	5	Stufe:	4	Alter:	24
KL:	11	HA:	4	MR:	-1	Größe:	1,76
OH:	13	RA:	2	LE:	41	Haarfarbe:	dki.-blond
GE:	12	GG:	3	AE/KE:		Augenfarbe:	blau
KK:	13	TA:	5	AT/PA:	12/10	(Schwert)	

Herausragende Talente: Rudern/Segeln 6, Tanzen 10, Betören 11

Die Shanja von Rashdul

Wer sich auch nur für einige Stunden in Rashdul, der „Unschätzbar Alten“, aufhält, wird hören, wie sich die Menschen schwärmerisch über die Schönheit der Shanja unterhalten. Man nennt sie die schönste Frau im Land der Ersten Sonne, vergleicht sie mit Nahema oder Rahja, oder behauptet gar, die Fürstin wäre mit einer jener überirdischen Gestalten identisch, zumindest eine Tochter derselben, oder gar ein weiblicher Djinn - jedenfalls wisse keiner, was Glück sei, der sie noch nicht gesehen habe; das aber sei keinem Sterblichen vergönnt. Erst nach diesem Redeschwall der Begeisterung stellt sich meist heraus, daß die Shanja als die rechtmäßige Fürstin Rashduls angesehen werde, wenn auch ihr Oheim der tatsächliche Regent sei.

Der Hintergrund dieser märchenhaften Geschichte konnte sicherlich nur im Land der Tulamiden wirklich werden: Der letzte Fürst Rashduls war Kasim ben Rhayad, Nachfahre und Thronerbe General Rashijds. Da ihm seine sechs tulamidischen Ehefrauen samt und sonders keine Kinder geboren hatten, heiratete er im Alter von 74 Jahren die blutjunge Eshila, die wie er aus einer seßhaften Sippe der Beni Avad stammte. Binnen weniger Monate stand der greise Fürst völlig im Bann der wunderschönen Siebzehnjährigen. Als Eshila ihm mitteilte, daß sie ihm einen Sohn gebären würde, ernannte er sie selbstverständlich zu seiner Shanja; doch Eshila forderte ihn zudem auf, seine anderen Ehefrauen zu verstoßen. Ohne Zögern zerriß Kasim die sechs Akkharid Tücher und schickte die Frauen zu ihren Familien zurück. Das Hofzeremoniell der Fürsten Rashduls hatte diese schon immer von ihren Untertanen abgeschirmt, aber dank Eshila bekam von nun an praktisch niemand

mehr Fürst Kasim zu sehen. Wann genau in den folgenden Jahren er starb, läßt sich daher nicht ermitteln. Es wäre ungerecht, Eshila einen Gatten- und Fürstenmord zu unterstellen; man kann sicherlich davon ausgehen, daß der alte Herr einen sehr angenehmen Tod in den Armen seiner geliebten Gemahlin hatte.

Zu diesem Zeitpunkt gab es kaum einen Höfling, der etwas gegen Eshilas weitere Herrschaft einzuwenden gehabt hätte:

Ihr Oheim, Sheik Almut ben Saajd, war fürstlicher Wesir, die Rashduler Reiter wurden fast ausschließlich von Offizieren der Beni Avad kommandiert. Übrigens: Von einer Schwangerschaft Eshilas ist bis heute nichts zu bemerken, und sie regiert nun schon seit etwa 17 Jahren!

Aber der ebenso klugen wie schönen Herrscherin ist klar, daß sie in der tulamidischen Männerwelt mit dem Feuer spielt. Daher tut sie alles, um das Geheimnis um die wahre Herrschaft von Rashdul zu wahren und die Zuneigung ihrer Untertanen zu fördern - und eine märchenhafte Fürstin hat dazu die besten Voraussetzungen. Zudem fördert die Shanja das Gerücht, sie stehe vollständig unter dem Einfluß ihres Oheims, dessen Erbensprüche auf den Rashij den Thron noch geringer sind, der aber wenigstens ein Mann ist. (In Wirklichkeit ist Sheik Almut ihrem Liebreiz gegenüber genauso hilflos wie jeder andere Mann.)

Bei den wenigen Mächtigen, die bis zu ihr vordringen, haben der Mythos um Eshilas Person und ihr märchenhafter Palast meist schon Wirkung gezeigt, und ihrer Schönheit, ihrem Charme und ihrem - buchstäblich - bezaubernden Wesen konnte bisher noch kein Mann völlig widerstehen. Und was die wenigen Unerschütterlichen angeht: Eshila hat auch gelernt, daraus Vorteile zu ziehen, daß sie als Frau stets unterschätzt wird - eine sehr tulamidische Einstellung, die aber auch gegen die Mächtigen dieses Volkes immer wieder wirkt.

Auch sonst ist Eshila eine typische Angehörige tulamidischer Hochkultur. Sie ist eine begabte Zitarspielerin und Tänzerin und besitzt eine umfangreiche Sammlung kunstvoller Talismane, von denen sie stets ein halbes Dutzend mit sich führt. Sie versteht sich auf Sternkunde, Trankdeuterei und manchen Hexenzauber und beherrscht einige magische Tänze. In Rashdul ließ die Shanja zwar in weiser Voraussicht von novadischen Verwandten einen Rastullah-Tempel einrichten. Sie selbst ist jedoch überzeugte Anhängerin von Phex und Rahja, und es geht das Gerücht, daß sie sich beim Fest der Freuden unerkannt unter die Feiernden mischen soll. Obwohl dieses Gerücht wie so viele von ihren eigenen Handlangern verbreitet wurde, suchen jedes Jahr wieder Tausende junger Männer im Gewühl nach ihr - in der Hoffnung, etwas mehr zu erhaschen von ihr als nur einen Blick.

MU: 13	AG: 5	Stufe: 10	Alter: 34
KL: 15	HA: 2	MR: 5	Größe: 1,71
OH: 18	RA: 2	LE: 58	Haarfarbe: schwarz
GE: 12	GG: 5	AEIKE: 20	Augenfarbe: schwarz
KK: 8	TA: 4	AT/PA: 10/8	(Krummdolch)

Herausragende Talente: Bekehren 10, Betören 16. Heilkunde, Seele 10, Lügen 14, Musizieren 13, Prophezeien 12, Tanzen 14, Staatskunst 10

Sultan Hasrabal

Seit einigen Jahrzehnten regiert Hasrabal ben Yakuban, der sich Sultan der Gorier nennt, in seinem berüchtigten uneinnehmbaren Palast Al'Ahabad. Er träumt von der Erneuerung des Gorischen Großreiches, mit seinen Städten Anchopal und Aimar Gor, vielleicht sogar Khunchom. Alles, was der Sultan tut und denkt, auch seine Meisterschaft als Illusionist und Beschwörer, ist auf dieses eine Ziel gerichtet.

Schon vor fast 15 Jahren schickte Hasrabal seine Unterhändler zu Kalif Abu Dhelrumun, um ihn zu einem gottgefälligen Vorstoß ins heidnische Aranien zu bewegen, im Zuge dessen Sultan Hasrabal dann Gorien hätte übernehmen können. Da der Kalif sein Zaudern nicht aufgeben wollte, ließ Hasrabal seine Unterhändler beim nächsten Besuch die einzige Tochter des Kalifen entführen. Doch selbst dieses Druckmittel fruchtete nichts, Abu Dhelrumun konnte sich zu keinem Eroberungskrieg durchringen, die Befreiung der Kalifentochter bedeutete nur den Abschluß, nicht das Scheitern von Hasrabals Versuch. Seither hat der Sultan in seinen Bemühungen keineswegs nachgelassen, seine Agenten, teils menschlicher, teils magischer Natur, sind im ganzen Land der Ersten Sonne unterwegs. Auch in jüngster Zeit, als der Kalif als verschollen galt, stand Hasrabal bereit, um jede Gelegenheit zu nützen. Er ist, wie die Tulamiden sagen, der Wind-König des Inrah-Spieles, der seine Augen und Hände überall hat.

Dabei ist Sultan Hasrabal ein religiöser Mensch: Er opfert dem neuen Gott Rastullah, und dies keineswegs aus reiner Berechnung. Die Wenigen, die ihn kennen, beschreiben Sultan Hasrabal als Mann in den besten Jahren, von bestechender Intelligenz und mit enormer Ausstrahlung; vor allem seine faszinierenden grauen Augen werden immer erwähnt. Sein Charakter ist der eines geborenen Monarchen:

feinsinnig in seinen Äußerungen, rücksichtslos gegenüber seinen Untergebenen, gnadenlos gegenüber seinen Feinden. Auch sonst ist er vom Scheitel bis zur Sohle ein tulamidischer Potentat: Sein Harem ist weithin für seine schönen Frauen berühmt - berüchtigt jedoch für die Art, wie sie dorthin gelangt sind. Sein Koch, ein verwachsener Zwerg, ist ein Meister seines Faches, mit Nareb ibn Yussuf dient ihm einer der besten Zitarspieler aller Länder. Hasrabals luxuriöse Menagerie umfaßt Jagdfalken, Geparden und Sandwölfe, sein Stall einige der Tulamiden-Shadif, die für ihre Neigung zu magiebegabten Reitern bekannt sind, und einen Reitelefanten.

Am beeindruckendsten ist jedoch sicherlich seine Palaststadt Al'Ahabad, die von einem seiner Vorfahren erbaut wurde und heute in erster Linie durch Hasrabals eigene magische Fähigkeiten erhalten wird. Mehrere Djinnen des Wassers und der Luft sorgen für die Versorgung der Bewohner, die Bewässerung der Anlagen, und die Sicherheit des Palastes. Die Spione des Kalifen, von denen einige viele Monate im Palast eingekerkert waren, berichteten über unheimliche Gefahren von vielerlei Art, und es gilt allgemein als ausgesprochen selbstmörderisch, in diesen Palast einzudringen - zumal der Sultan in den letzten zehn Jahren, in denen kein Spion mehr zurückgekehrt ist, deutlich an arkaner Macht gewonnen hat!

MU: 16	AG: 3	Stufe: 13	Alter: 56
KL: 17	HA: 4	MR: 11	Größe: 1,67
OH: 18	RA: 2	LE: 28	Haarfarbe: schwarz
GE: 10	GG: 7	AE/KE: 91	Augenfarbe: grau
KK: 11	TA: 2	AT/PA: 12/10	(Krummdolch>

Herausragende Talente: Lügen 12, Lesen/Schreiben 13,
Menschenkenntnis 12, Sternkunde 11
Zauberfertigkeiten: Spezialgebiete Beschwörung, Illusion;
Bannbaladin 11, Respondami 10, Meister minderer Geister
12, Transversalis 10, Duplicatus Doppelpein 15, Erleuchten
10, Paralü 14, Salander Mutanderer 12, Elementare beschwören (Wasser) 7

Nedime, die Tochter des Kalifen

Als Nedime geboren wurde, herrschte in Mherwed und der ganzen Khomwüste neun Tage eitel Freude: Das erste Kind des jungen Kalifen Abu Dhelrumun, wenn auch kein Sohn! In den folgenden Jahren jedoch zeigte sich zur allgemeinen Beunruhigung, daß Nedime auch das einzige Kind des Kalifen blieb. Abu Dhelrumun erwies ihr all seine Liebe - kein Wunder, wie man bei Hofe murrte, war sie doch das einzige, was er je vollbracht hatte.

Im Jahr 2 Hal wurde die gerade Siebzehnjährige von Sultan Hasrabals Handlangern nach Gorien verschleppt. An eine militärische Aktion, um die Geisel zu befreien, war natürlich nicht zu denken. Der Kalif sandte daher zunächst rudelweise Agenten aus, und griff dann auf den tulamidischen Brauch zurück, daß der Retter eines Reiches auch sein Erbe werden soll. Aber alle, ob Agenten oder Brautwerber, scheiterten kläglich an Hasrabals verzaubertem Palast Al'Ahabad. Erst einem Ungläubigen - sogar nicht einmal ein Tulamide - gelang es schließlich, Nedime zu retten.

Die ganze Affäre wurde natürlich totgeschwiegen: Der Sultan war nicht daran interessiert, daß seine Pläne bekannt wurden, und dem Kalifen war es ungemein peinlich, daß ausgerechnet ein Ungläubiger seine einzige Tochter befreit und - seinem Versprechen gemäß - zur Frau erhalten hatte. Da damit auch keine Möglichkeit mehr bestand, durch die Verheiratung Nedimes den zukünftigen Kalifen zu bestimmen, nahm der gebrochene Abu Dhelrumun es hin, daß Nedime an der Seite eines vielversprechenden, aber dennoch ungläubigen Glücksritters in den Sonnenuntergang - sprich:

nach Westen - ritt. Natürlich kam es, wie es kommen mußte: Das junge Paar lebte glücklich und zufrieden, bis der junge Recke eines Tages aufstand mit den Worten: „Ich treff' mich mal kurz mit meinen alten Kumpels...“

Zur Ehrenrettung des jungen Ehemannes muß gesagt werden, daß er in den folgenden Jahren noch zweimal bei Nedime vorbeischaute und daß er wirklich wichtige Dinge zu erledigen hatte.

Nedime jedenfalls ernährt seither sich und ihre drei rothaarigen Kinder Alrik (12), Hagen (10) und Harika (7), in dem sie die Märchen ihrer Heimat erzählt und vom Leben am Hofe des Kalifen berichtet. Wenn ihr auch nicht jeder Mittelländer glaubt, daß sie selbst all das erlebt hat, wird doch besonders oft ein Märchen gewünscht: Das von „Nedime, der Tochter des Kalifen“.

MU: 13	AG: 7	Stufe: 5	Alter: 31
KL: 11	HA: 5	MR: -6	Größe: 1,69
OH: 14	RA: 4	LE: 40	Haarfarbe: schwarz
GE: 12	GG: 2	AE/KE: --	Augenfarbe: schwarz
KK: 8	TA: 6	AT/PA: 8/8	(Dolch)

Herausragende Talente: Etikette 11

Abu Terfas Ysasser Shenesach

Im Land der Ersten Sonne erscheinen von alters her immer wieder Harpyien, Mantikoren und andere Mischwesen. Heute gibt es jedoch nur noch einen einzigen Magier, der die Macht und den Charakter hat, ständig neue Chimären zu erschaffen: Der Magier Abu Terfas Ysasser Shenesach empfindet sich selbst als Künstler auf der ewigen Suche nach der vollkommenen Form und als rechtmäßiger Erbe der Magier-Mogule vom Gadang. Denn er als einziger kennt jenes Elixier, das die Kreuzung fast beliebiger Tierarten ermöglicht. Zudem hat Abu Terfas sich ausführlich mit Hexen- und Druidenzaubern zur Beeinflussung der Tierwelt beschäftigt.

Dennoch hat der auffällig klein gewachsene Tulamide bei einem mißglückten Versuch mit einer Khoramsbestie seinen linken Unterarm verloren. Seither trägt er eine kunstvoll geschnitzte Klaue aus versilbertem Elfenbein, mit der er recht geschickt Angreifer abwehren kann.

In der Umgebung von Abu Terfas' Palast in den Ausläufern des Khoram-Gebirges nahe Samra wimmelt es von Mischwesen aus Wüstenskorpion und Klapperschlange, „die an beiden Enden giftig sind“ - wie er gerne voll Schöpferstolz erklärt. Diese Monster sind als einzige bedingt fruchtbar und haben bisher noch jeden Fremden abgehalten; Abu Terfas selbst verläßt seinen Palast nur noch auf dem Luftweg. Im Palast sähe ein Eindringling sich dann mehreren Kreuzungen aus Schakal und Schlange, vor allem der Blutotter, und einigen Sandlöwen-Chimären gegenüber. Abu Terfas erfolgreichste Schöpfung ist die Kreuzung eines Gorischen Schwarzgeiers mit einem Quadan. Der geflügelte Wildesel mit Kopf und Krallen eines Raubvogels dient ihm als Reittier und ernährt sich von den Kadavern weniger erfolgreicher Versuche.

Die einzigen ‚normalen‘ Lebewesen in Abu Terfas' Palast sind eigentlich seine drei Frauen und einige Diener, die allesamt in der Nähe des uralten und unheimlichen Zauberers etwas seltsam geworden sind.

MU:	17	AG:	5	Stufe:	17	Alter:	126
KL:	18	HA:	2	MR:	9	Größe:	1,58
OH:	14	RA:	2	LE:	46	Haarfarbe:	grau
GE:	14	GG:	4	AE/KE:	73	Augenfarbe:	schwarz
KK:	13	TA:	1	ATIPA:	13/16	(klaue)	

Herausragende Talente: Tierkunde 14, Fliegen 11, Reiten 11, Abrichten 13, Alchimie 14, Heilkunde, Gift 10, Lesen! Schreiben 10, Rechnen 12

Zauberfertigkeiten: Spezialgebiet Verwandlung von Lebewesen; Band und Fessel 10, Herr über das Tierreich 11, Somnigravis 12, Salander 10, Mutabih Hybridil 16

Adawadt

Manche erfahrene Ferkinajäger, die sich alleine ins ewige Eis des Raschtulswalles gewagt haben, erzählen, daß sie ihn schon gesehen haben: Auf einem Gipfel sitzend, unbeweglich zum Himmel oder ins Tal starrend, acht Schritt groß und selbst wie ein verwitterter Granitblock wirkend, mit zotteligem, im Bergwind flatternden Haar.

Adawadt ist ein echter Riese, vielleicht der größte und älteste der wenigen, die heute noch existieren. Entstanden aus einer unfassbaren Naturgewalt, älter als alles, was die Menschen kennen.

Für die meisten Menschen ist Adawadt nur eine Märchengestalt. Zu unheimlich ist ihnen die Vorstellung, es könne diesen lebenden Berg tatsächlich geben, dennoch ranken sich viele Gerüchte um ihn. Manche Leute sagen, daß er sich nur einmal in einem Menschenleben erhebt, und auch dann nur, um auf einen anderen Gipfel des Raschtulswalles zu steigen. Manche sagen, daß er von seinem Berg aus alles sieht und sich alles merkt, und da er das seit Anbeginn der Zeit tut, muß er das weiseste Wesen der Welt sein. Die Novadis der nördlichen Khom behaupten gar, daß er der älteste Sohn Rastullahs sei.

Alle Jahrzehnte bricht wieder einer der Sterblichen auf, um den Riesen zu suchen und ihm eine jener großen Fragen zu stellen.

Adawadt ist nicht besonders intelligent, aber vermutlich der klügste der heute noch lebenden Riesen; vor allem hat er im Lauf der Jahrtausende eine gewisse abgeklärte Weisheit erlangt. Was immer im ewigen Lauf der Welt wiederkehrt, ob es die Wege der Sterne, des Wetters oder des Schicksals sind, kennt der alte Riese.

MU:	20	AG:	1	Stufe:	??	Alter:	uralt
KL:	10	HA:	0	MR:	19	Größe:	8,02
OH:	15	RA:	12	LE:	193	Haarfarbe:	grau
GE:	6	GG:	5	AE/KE:	--	Augenfarbe:	rot
KK:	38	TA:	1	AT/PA:	8/6	(junge Zeder)	

Herausragende Talente: Wettervorhersage 18, Prophezeien 15, Sternkunde 18

Khadil Okharim - Leiter der Akademie „Drachenei“

Der 46-jährige, wohlbeleibte Magier ist als Lehrer ein Naturtalent und versteht es, seine Studenten durch seine heiteren Vorträge auch an schwierigste Stoffe heranzuführen. Daß hübsche weibliche Adepten seine besondere Aufmerksamkeit genießen, hat seiner Beliebtheit in der Akademie bisher kaum geschadet - zu sehr bewundern die Schüler Khadils verblüffende Fähigkeiten. Speziell mit den vielfältigen Facetten des ‚ARCANOVI‘ kann er umgehen wie sonst kein zweiter der Zunft.

Khadils viel bestaunte Spezialität ist es, durch geschickte Variationen klassischer Formeln neue Wirkungen zu erzielen, so daß er fast jeden Wunsch erfüllen kann, der an ihn herangetragen wird: Ganz gleich ob es ein Schwert mit einem purpurn leuchtenden ‚FLIM-FLAM‘ oder ein goldener Pokal mit einem alkoholvernichtenden ‚ABVENENUM‘ sein soll

- Meister Khadil gelingt es, fast jeden Auftraggeber zufriedenzustellen.

Das ist nämlich seine zweite Seite: Der stets gut gelaunte Magier hängt sehr an den Annehmlichkeiten des Lebens -seidene Roben, edle Weine, schmackhaftes Essen - und nimmt deshalb auch Aufträge an, die er sich natürlich teuer bezahlen läßt... Daß er mit dieser Praxis nicht überall auf Gegenliebe stößt, ist klar: „Unser Xeraan" nennen ihn seine Adepten halb spöttisch, halb liebevoll - und die Kollegen von anderen Instituten finden noch weit härtere Namen für ihn. Seine Spectabilität lassen solche Schmähungen kalt. Er ist seit langem der Meinung, in der akademischen Magie herrsche allgemein eine zu große Verbissenheit und Humorlosigkeit.

Riftah saba Althufir, Botschafterin des Kaufen in Khunchom

Erst seit kurzer Zeit hat die Kriegerin vom Stamm der Beni Terkui ihr Amt und den Titel einer Beysa inne - davor lag ein wechselvolles und abenteuerliches Kriegerleben.

Denn Riftah ist eine Amachd'sunni: Nachdem ihr Vater und ihre Brüder in einer Stammesfehde starben, nahm die junge Novadi entsprechend der Tradition die Blutrache auf und führte sie zu einem siegreichen Ende für ihre Sippe. Dadurch wurde sie allerdings nach dem Recht ihres Stammes zum „Mann" - ohne Aussicht auf eine Heirat zog sie daher als Kämpferin durch die Lande.

Nachdem sie bereits einige Jahre in Khunchom als Söldnerin gedient hatte, quittierte sie den Dienst, um gegen Al'Anfa zu kämpfen. Ihr jetziges Amt erhielt sie unter anderem, weil sie

- als Novadi der zentralen Khom - fließend Garethi spricht. Bei ihrer ersten Begegnung mit dem neuen Kalifen stellte sich eine kuriose Verbindung zu diesem heraus: Durch Zufall kennt auch Riftah jene mittelländischen Helden, die Mustafa zu seinem rechtmäßigen Unauer Thron verholfen haben.

Von ihrem vielbemunkelten Harem macht die Kriegerin übrigens keinen Gebrauch - er ist einfach das Statussymbol, das einem novadischen Würdenträger zusteht.

MU:	15	AG:	3	Stufe:	9	Alter:	31
KL:	13	HA:	4	MR:	5	Größe:	1,69
OH:	13	RA:	5	LE:	85	Haarfarbe:	schwarz
GE:	15	GG:	1	ÄE/KE:	--	Augenfarbe:	schwarz
KK:	14	TA:	3	ATIPA:	15/13	(Doppelkhunchomer)	

Herausragende Talente: Orientierung 10, Reiten 13, Abrichten 10, Glücksspiel 10, Stimmen imitieren 11

Mancherlei Geheimnisse und Meisterinformationen

Die Wüstenelfen

„Gar nicht toth zu machen scheynt die Mär von dero Wüstenelben, so seyen ein verluren vierthes Volck. Gar manche Seltsamlichkeyt schreybbt man jenen zu, und grad die miraculösen Ding darunt erscheynen mir (bey einem Elbenvolck) viel glaublicher denn manch Behauptnis, so eher zu einem unbekannten Stamm der Wüsten passet: Dasz sie keyn Spuren im Sand hinterlaszen und gar invisibel seyn, lasset wohl auf echte Elben dencken. Auch dasz sie das Geheymnus ewger Jugend haben täthen, mag ich noch als Unverständnis von elbischer Langlebigkeit verstehn. Doch dasz sie eyne alte Stadt bewachen sullen und dasz sie gar zu irgendwelchen Göttern bethen, das lasset mir eher vermuten, dasz es doch verluren Kinder des Menschengeschlechtes seyn. Und so es doch wahr seyn mag, dann musz ich wohl sagen, dasz sie noch mehr denn die Auelben von ihrem überirdschen Erbtheil verloren haben, sodasz sie heut wohl nit mehr denn zauberkundich, spitzoehriche Wüstenmenschen seyn.“

(Aus: „Menschen und Nichtmenschen - Ein phänotypischer Vergleich“, Silas, ca. 475 v.H.)

Das Drachenei

Nur wenigen Eingeweihten ist bekannt, daß die Khunchomer Drachenei-Akademie ihren Namen nicht einfach daher hat, daß sie in der gleichnamigen Gasse liegt. Vielmehr wird das ‚Drachenei‘, der bei der Eroberung der Stadt angeblich verschollene Reichsdiamant der Sultane, in den weiten Kellergewölben der Akademie aufbewahrt.

Die Beweggründe der Magier haben dabei wenig mit dem materiellen Wert des Edelsteines zu tun. Vielmehr hat sich gezeigt, daß die Anwesenheit des Diamanten bestimmte Zauber der Verwandlung von Unbelebtem leichter und rascher geschehen läßt (wie man es ja auch von anderen Juwelen wie dem Polardiamanten glaubt). Auch haben die forschenden Magier manchmal eine Eingebung über die Lösung schwieriger Probleme erfahren, nachdem sie eine Weile über dem Funkenspiel des Diamanten meditiert haben.

Aus diesem Grund kann man das Drachenei fürwahr als den ‚Grundstein‘ der Akademie bezeichnen, und die Hohen Magister hüten es wohl. Denn dränge etwas von der Existenz dieses Juwels an die Öffentlichkeit, müßten sie nicht nur die besten Diebe Aventuriens fürchten (andere sind kaum eine Gefahr für erfahrene Magier), sondern auch die Ansprüche diverser Gruppen abwehren, die das Reichssymbol des alten Diamantenen Sultanats für sich beanspruchen würden.

Wunderbare Maultiervermehrung

Die Wege der Götter sind wunderbar: Der Mherweder Maultierzüchter Amul al-Hinnj ist fest überzeugt (mit einigem Recht), daß seine Maultierstuten nur deshalb mit Fruchtbarkeit gesegnet sind, weil in seiner Familie seit Generationen treu die Göttin Tsa verehrt wird. Daß diese Tatsache ihm in der Hauptstadt des Kalifates einige Probleme verursachen könnte, ist dem Tulamiden bewußt, doch das verborgene Heiligtum im Keller seines Hauses pflegt er weiterhin mit Hingabe und Gottesfurcht.

Die Ruinen von Zhamorrah

Am Zusammenfluß der zwei großen Ströme des Landes der Ersten Sonne, dem Mhanadi und dem Gadang, liegt heute eine kleine Stadt namens Samra, die nicht mehr als regionale Bedeutung hat. Die Märchen und Überlieferungen der alten Tulamiden verraten uns aber, daß hier dereinst Zhamorrah, eine Stadt der Magier-Mogule vom Gadang, lag. Am Ende der Skorpion-Kriege wurde Zhamorrah von dem zaubermächtigen Sultan Sulman al-Nassori zerstört.

Kaum jemand jedoch weiß, daß die Geschichte Zhamorrahs noch viel weiter zurückreicht. In den Zeiten, als die Leviatanirn das Zweistromland beherrschten, war Zhamorrah - wie immer man es damals ausgesprochen haben mag - eine ihrer wichtigsten Städte. Die Eroberung dieser Stadt muß der entscheidende Wendepunkt im Kampf der Menschen gegen die Echsenfürsten gewesen sein.

Es muß wohl Rashtul al-Sheik gewesen sein, der dies erkannte. Damals müssen mindestens hundert der entsetzlichen Leviatanirn hier gelebt haben, und viele tausend Angehöriger ihrer echsischen Dienervölker. Wahrscheinlich wählte der Sheik-al-Sheik eine Nacht in jenem Monat aus, den wir heute Firun nennen, während dem auch im Land der Ersten Sonne die niedrigsten Temperaturen herrschen. In jener besonders kalten Nacht müssen die Echsenwesen fast wehrlos gewesen

sein. Ein vieltausendköpfiges Heer der Urtulamiden, bereit zu sterben oder zu siegen, fiel damals in Zhamorrah ein. Die Tapfersten unter ihnen müssen jene gewesen sein, die sich auf die Wachen stürzten - Leviatanim, die durch ihre Magie vor der Kälte geschützt waren. Sie müssen gewußt haben, daß auch der Angriff einer dreißigfachen Übermacht auf einen aktiven Leviatan den sicheren Tod bedeutet. Aber nur durch ihr Opfer konnte es den Anderen gelingen, die schlafenden Tyrannen zu töten. Es hat sicherlich ein entsetzliches Blutbad auf beiden Seiten gegeben, aber wie wir wissen, setzten die Menschen ihren Siegeszug fort, während für die mächtige, aber zahlenmäßig geringe Rasse der Leviatanim der Verlust von hundert Angehörigen letztlich vernichtend war.

In Zhamorrah entdeckten die Menschen Geheimnisse, die wir uns heute nicht mehr vorstellen können, und sowohl die Magier-Mogule als auch die Diamantenen Sultane begründeten ihre Macht auf jenen Entdeckungen. Selbst die endgültige Zerstörung Zhamorrahs kann nicht alle diese Geheimnisse vernichtet haben.

Heute sind die Ruinen der alten Stadt rings um Samra kaum noch zu sehen. Über die Jahrhunderte haben der Schlamm der zwei Ströme, der Staub der Gorischen Steppe, Dornen und Gras die Mauerreste bedeckt.

Aber kann eine Stadt von dieser Macht in Aventurien völlig vergehen? Können die Geister von Wesen mit der astralen Kraft eines Leviatanim oder eines Magier-Mogules völlig verbannt werden? Welche Bewandnis hat es mit jenen Schatten, die selbst an flirrend heißend Sommertagen zwischen den Hügeln huschen, die einst die Mauern Zhamorrahs waren? Warum sonnen sich so auffällig viele Eidechsen, Schlangen und Skorpione auf den warmen Steinen? Was bedeuten die kaum sichtbaren Schriftzeichen auf jedem Brocken der Ebene, so klein oder so groß er auch sein mag? Und warum erscheinen die fremdartigen Schriftzeichen sogar auf Lehmziegeln und Felsen, die heutzutage in die Hügel gebracht werden? Was haben uns die Ruinen von Zhamorrah zu erzählen?

Abenteuer im Land der Ersten Sonne

Die Länder der Tulamiden und die Große Khom waren bisher schon Schauplatz mehrerer offizieller DSA-Abenteuer. Am Besten läßt sich jedoch der ganze Zauber des *Unbekannten Aventuriens* einfangen, wenn der Meister eine Kampagne - eine Serie aufeinanderfolgender Abenteuer - gestaltet. Zunächst kennen die Helden nur die Lage der größten Städte und beherrschen nicht einmal die Sprache. Nach und nach - wenn sie durch den ersten Stufenanstieg Talentpunkte in Sprachen kennen und Geografie investiert haben - werden sie vertrauter mit dieser fremden Welt werden. Aber wenn Sie es überzeugend darstellen, sollten auch mittelländische Helden, die sich als erfahrene Söldner und große Zauberer einen Namen gemacht haben, niemals das Gefühl verlieren, sich in einer faszinierend fremden Hochkultur zu bewegen, viel barbarischer hier, so viel zivilisierter da, und in so vieler Hinsicht noch immer unverständlich. Um so eine Kampagne zu gestalten, seien hier einige Abenteuervorschläge und einige wichtige Elemente für Abenteuer beschrieben.

Der Khunchomer Kodex

Viele Aufträge Ihrer Helden werden im Land der Ersten Sonne nach jenen Söldnergesetzen geregelt werden, die als der Khunchomer Kodex bekannt geworden sind: Eine Art beispielhafter und allgemeingültiger Kollektiv- oder Tarifvertrag, der vorschreibt, welche Pflichten und Rechte Söldner, Söldnerführer und Soldherr in ihrem individuellen Vertrag übernehmen. Dank diesem findet die Rekrutierung heute im Wesentlichen durch die Söldnertruppe selbst statt, der Dienstgeber schließt seinen Vertrag mit einem Hauptmann oder gar einer Organisation wie den Tulamidischen Reitern in Fasar (mit 1000 Mann die größte Truppe dieser Art in Aventurien) oder den Löwen von Thalusa (immerhin noch 300 Mann).

Häufig werden die Helden, besonders niedrigstufige, ihren Auftraggeber gar nicht kennenlernen oder auch nur seine Identität erfahren. Stattdessen werden sie mit einem Veteranen verhandeln, der gewohnt ist, nicht nur Kämpfe, sondern auch Verhandlungen zu führen. Üblicherweise wird eine typische Heldengruppe angeworben, weil ein Auftrag nicht nur einfache Krieger erfordert, weil man sich aber auch nicht gleich an einen echten Zauberer, die Hadjiniim, die Schattenkrieger oder die Assassinen wenden will - machen Sie aber klar, daß solche kostspieligen, aber gefährlichen Alternativen durchaus erwogen werden: „Nun, was können deine Männer, Fremder? Wir brauchen einige unauffällige und lautlose Experten, die ..., Üblicherweise wird erwartet, daß einer der Helden als Anführer die Verhandlungen und später die Truppe führt. (Demokratisch organisierte Heldengruppen sind ausgesprochen ungewöhnlich und gelten unter ‚Profis‘ als unzuverlässig.) Kämpfer aller Art und Magier werden gewohnheitsgemäß angeworben. Geweihte hingegen, sofern nicht von Phex oder Rondra, die derart weltlich agieren, irritieren die meisten Auftraggeber. Nivesen, Mohas und Elfen sowie Angehörige niedriger Berufe wie Gaukler werden höchstens als dienstbare Geister und Sklaven betrachtet; ihre Beteiligung an Verhandlungen löst Befremden aus: „Eure Pferde fragt ihr wohl auch um ihre Meinung?“

Typische Zahlungen sind 2 Silbertaler pro Tag für Anfänger, 3 Silbertaler für Männer mit entsprechender Ausrüstung, und 5 Silbertaler für einen Offizier oder erfahrenen Spezialisten. Dazu kommen häufig Beuteanteile, Erfolgsprämien und Sterbegelder - wenn die Truppe Verluste hat, erhalten die Überlebenden genug Geld für eine anständige Bestattung. Machen Sie sich den Spaß, Ihre Meisterperson derartige Vertragspunkte knochentrocken und routinemäßig behandeln zu lassen; das Söldnerleben ist kein Vergnügen: „Punkt 5: 1 Dukaten für jeden Totalverlust, gar nichts, wenn die ganze Truppe aufgerieben wird, einverstanden?“

Sobald sich die Helden einen Namen als seriöse und organisierte Truppe gemacht haben (was nur im Zuge einer mehrjährigen Kampagne in der Region möglich ist und natürlich auch alle Nachteile der Bekanntheit mitbringt), haben sie Anrecht auf Ablösezahlungen von etwa 10 Dukaten; nun können sie als die knallharten Verhandler auftreten: „Zuerst das Gold, Effendi. Unter 10 Dukaten sprechen wir überhaupt nicht über einen Wechsel unseres Auftraggebers!“

Es kann der Glaubwürdigkeit eines Abenteuers nie schaden, wenn die Spieler bemerken, daß sie nur Teil einer ablaufenden Geschichte sind und daß ihre Umwelt ebenfalls auf die auftretenden Probleme reagiert. Und zeigen Sie ihnen, daß ‚Held zum Mieten‘ letztlich ein ungewöhnlicher Beruf ist, nicht besonders angesehen, aber mit einem gewissen Respekt verbunden, gefährlich und anstrengend, und keineswegs der Inbegriff der Freiheit, von dem Klein-Alrik träumt - aber dafür mit der Möglichkeit, Karriere zu machen.

Die Rückkehr des Großen Schwarms

In diesem Abenteuer beauftragt einer jener typischen tulamidischen Zauberer, beeindruckend und unheimlich zugleich, die Helden damit, ihm drei bestimmte Papyrus-Rollen zu beschaffen. Er bezahlt großzügig, stellt ausreichend Informationen zur Verfügung, und gibt zudem eine plausible Begründung und einen guten Zweck für den Auftrag an -kurz: ein erfreulicher Durchschnittsauftrag, besonders gut geeignet als Einstiegsabenteuer im Land der Ersten Sonne. Wählen Sie einen Potentaten aus, in dessen Besitz die Schriftrollen sind, oder einen verborgenen Aufbewahrungsort, den ein edler Magier nicht, eine Abenteurergruppe dagegen ohne weiteres besuchen würde. In jedem Fall werden die Schriftrollen gut bewacht: Sie stammen aus dem Nachlaß der Magier-Mogule vom Gadang, die Beschreibungen der Skorpionkriege werden Sie sicherlich zu einschlägigen Schutzzaubern und Monstern inspirieren.

Wichtig ist, daß die Neugier der Helden insofern geweckt wird, als sie einige Symbole auf den Schriftrollen entdecken, insbesondere eine Glyphe, die Zhamorrah bedeutet, und die Illustration einer Heuschrecke. Falls die Helden kein Tulamidisch sprechen, lernen sie auch noch einige auffällige, aber unverständliche Worte kennen. Die Übergabe der Papyrus-Rollen erfolgt wie erwartet, und der Auftrag scheint beendet.

Beim klassischen Verpassen des Soldes haben die Helden Gelegenheit zu einem Treffen mit einem alten Mawdli oder einem anderen Weisen, der ihnen einschlägige Hintergrundinformationen gibt und vielleicht Übersetzen hilft. In den folgenden Tagen beschweren sich immer mehr Einwohner über auftauchende Heuschrecken, und die Stimmung gegen die Ungläubigen bzw. Fremden nimmt immer mehr zu, bis sie den alten Traditionen gemäß verbrannt werden sollen, um die Heuschreckenplage einzudämmen.

Spätestens nun sollten die Helden begriffen haben, daß sie einem gefährlichen Zauberer die Mittel in die Hand gegeben haben, wie in den Skorpionkriegen einen **Großen Schwarm** loszulassen. Wenn den Helden dann noch bekannt wird, daß sich das Sultanat Gorien bis heute nicht von den Verwüstungen erholt hat, sollte ihr Eingreifen wohl gesichert sein.

Das Abenteuer präsentiert als Einstieg gleich mehrere Eigenheiten des Landes der Ersten Sonne: Die enorme Bedeutung seiner Vergangenheit und der Gefahren, die daraus drohen; die Probleme eines Fremden in einer unbekannten Kultur; und die Eigenarten tulamidischer Potentaten, insbesondere den Lehrsatz: „Trau keinem tulamidischen Zauberer!“

Rettet den Stier

In den ärmeren Gebieten des Landes der Ersten Sonne ist oft ein einzelner Gadangstier der ganze Stolz eines Dorfes und -für das Decken aller Kühe vor Ort zuständig. Der Raub - oder besser: die Entführung - so eines Bullen ist gerade für unerfahrene oder schlecht ausgerüstete Räuber (und das sind die meisten) eine einträgliche Möglichkeit, ihre Karriere zu beginnen. Die verzweifelte Dorfgemeinschaft setzt in so einem Fall natürlich eine (für ihre Verhältnisse) hohe Belohnung aus: Etwa 10 Dukaten bzw. 5 Maravedis, größtenteils in kleinsten Münzen und in Naturalien.

Die breite Spur des Bullen zu verfolgen und die unerfahrenen Räuber zu überwältigen, dürften dabei die geringeren Probleme sein. Aber was fangen einige kampfproben, aber ohne jegliche Grundkenntnisse der Viehzucht ausgestattete Helden mit einem Ungetüm an, das ein Gewicht von 15 ausgewachsenen Männern hat und eine Angriffslust, die seiner ‚Männlichkeit‘ würdig ist?

Als noch etwas fröhlichere Variante bieten sich die reicheren Gebiete an, wo das Stehlen des Prachtbullens eher ein Volkssport unter Nachbardörfern ist. Üblicherweise müssen die einheimischen Burschen hier ihre Ehre verteidigen, indem sie den Bullen zurückholen. Möglicherweise beteiligen sich die Helden als Gäste - vielleicht leiden aber auch alle jungen Männer des Dorfes am Mhanadi an der ‚Unauer Jagd‘, und die Helden werden gebeten, für sie einzuspringen.

Der Erste Nickel

Von Jassia, dem legendären Spieler Khunchoms, wird berichtet, daß er mit einem Nickel (einer kleinen Münze aus der Zeit der ‚Klugen Kaiser‘, etwa einen halben Heller wert) bestattet wurde, der ihm sein gesamtes Vermögen gebracht hatte. Allgemein gilt die Münze als Glücksbringer der ersten Güteklasse. Das Auftauchen dieser Münze (oder einer, die dafür gehalten wird) könnte bei den wettfreudigen und talismansammelnden Khunchomern zu interessantesten Tumulten führen. Spielen Sie einem Helden die Münze zu: „Ihr habt doch nichts dagegen, wenn ich euch statt eines Kreuzers diesen alten Nickel herausgebe?“

Setzen Sie einige Diebesbanden und Bettlergilden auf diese Spur, dazu die Agenten eines abergläubischen Potentaten. Lassen Sie 4en Helden überraschend viel Geld gewinnen. Rauben Sie ihm Gewinn und Nickel. Lassen Sie einen anderen Helden fast zufällig über die Münze stolpern. Jagen Sie sie ihm wieder ab. Erzählen Sie nun der Gruppe das Märchen von Jassia dem Spieler. Der Rest - eine unterhaltsam-tumultuarische Verfolgungsjagd - ergibt sich von selbst und gibt Ihnen die Gelegenheit, Khunchoms Nachtleben und Schattenseiten vorzustellen.

Drei Wünsche

Wenn in Ihrer Gruppe ein Elf ist, spielen Sie die tulamidischen Vorurteile gegen ihn aus. In einem kleinen Dorf wird er von der Gruppe getrennt (oder eine elfische Meisterperson gerät in Bedrängnis). Die Nachricht von dem ‚Dschinn‘ verbreitet sich wie Steppenfeuer, und in kürzester Zeit wird er von hilfesuchenden Bauern belagert: Der Eine wünscht sich einen Fliegenden Teppich nach Fasar, der Andere einen Korb voll Geld, der Nächste gar einen kleinen Palast.

Bis die Freunde auftauchen, sind etwa hundert Leute versammelt, und die Stimmung beginnt umzuschlagen. Man wirft dem ‚Dschinn‘ Betrug vor und verdächtigt ihn übler Zauberei.

Die Helden sollten - natürlich ohne Blutvergießen - den Elf aus seiner Misere befreien.

Wertvolle Spiele

Die Bedeutung tulamidischer Spiele wurde ausführlich beschrieben. Fast bei jedem Herrscher oder anderen reichen Tulamiden kann man die luxuriösen Spielzeuge ausgestellt sehen - und zuweilen wird man sogar aufgefordert, damit zu spielen. Für viele etwas abenteuerlustige Gäste kann das eine unwiderstehliche Versuchung sein.

Natürlich können Sie ihre Helden hinter dem Dieb eines wertvollen Satzes Rote und Weiße Kamele (vielleicht sogar einem der legendären magisch belebten) herschicken.

Aber sicherlich haben auch Sie in Ihrer Gruppe einen Helden, der in dieser Situation selbst schwach werden könnte. Machen Sie ihm die Freude. Laden Sie ihn bei einem Potentaten zu einer Partie ein, geben Sie ihm die Gelegenheit, das Spielzeug an sich zu bringen, und zeigen Sie ihm dann, was es heißt, einem mächtigen Tulamiden sein Lieblingsspielzeug zu stehlen: Verfolgung durch Sklaven und Reiter, Meuchler und Magie - vielleicht sogar einen niederen Dschinn!

Wenn der Held ebenso wie seine Freunde all die Überfälle und Attentate übersteht, dann hat er sich seine Trophäe ehrlich verdient.

Thalusische Räuber

Die Räuber Thalusiens eignen sich hervorragend sowohl für Zufallsbegegnungen wie auch als Hauptgegner, die es auszu-schalten gilt.

Wenn Sie lieber auch moralische (und damit rollenspielerische) Entscheidungen Ihrer Helden fördern wollen, können Sie sie auch mit einer der thalusischen Krüppelbanden konfrontieren. Wie reagieren junge Helden, die Taschen voll Geld und den Kopf voll Illusionen, auf eine Horde abgerissener Wegelagerer, Einbeiniger, Lahmer und Blinder, für die einige Münzen das Überleben bedeuten, angeführt von einem heruntergekommenen Veteranen, der ohne weiteres einer der Helden in vierzig Jahren sein könnte?

Buskurdh

Natürlich lädt die Beschreibung einer Buskurdh förmlich dazu ein, einige Helden in die Hände eines Ferkina-Stammes fallen zu lassen. Die originellste Lösung - die Sie durchaus durch die Beschreibung der richtigen Stimmung anregen können - ist die, mit der sich Kara ben Yngerymm gerettet hat: Bei der Buskurdh gelang es ihm, sich zu befreien und einen Ferkina-Spieler, der nach ihm (dem Spielball) griff, zu Fall zu bringen und zu töten. Sodann sprang er geistesgegenwärtig auf das Pony seines Gegners und schleppte ihn über die Ziellinie. Als Spielsieger wurde er nicht nur als Ferkina akzeptiert, sondern sogar in den Stamm aufgenommen. (Primitive Sippen sind stets daran interessiert, ihre Reihen durch gute Krieger zu stärken.) Allerdings brauchte er über ein halbes Jahr, während dem er „mit den Khoramsbestien heulen“ mußte, ehe er es wagte, nächtens durch das Gebirge (!) aus dem Stammesgebiet zu fliehen.

Adawadt

Der uralte Riese im Raschtulswall ist die ideale Meisterperson, wenn die Helden einen Weisen aufsuchen müssen. Er verbindet alle klassischen Elemente einer solchen Queste:

Die Reise ist lang und gefährlich. Das Ziel ist nur ungenau bestimmt, aber hier können die Eingeborenen helfen. Der Besuch selbst erfordert einigen Mut, vielleicht sogar überlegtes Vorgehen. Und die ersehnte Antwort wird (da der Riese keineswegs allwissend ist) die Form eines jener klassischen vieldeutigen Orakelsprüche annehmen.

Der lange Arm des Gesetzes

Wegen der Willkür und Rechtsunsicherheit, die im Land der Ersten Sonne herrscht, bieten sich viele Möglichkeiten, Helden mit dem Gesetz zu konfrontieren. Bereits Eindringen und Einbruch (wie wir wissen eine Standardbeschäftigung der meisten Helden) werden, wenn man gestellt wird, mit öffentlicher Enthauptung durch den Hausherrn bestraft. In den Gebieten, wo die thalusischen Banditen ihr Unwesen treiben, kann es schon gefährlich sein, als Fremder bewaffnet und mit Beute behängt herum zuwandern. Dazu kommen alle Mißverständnisse und Probleme, die sich aus dem Aufeinanderprallen fremder Kulturen ergeben. Wie erwähnt ist es etwa in vielen Gebieten heute noch üblich, beim massenweisen Auftreten der Gelben Heuschrecke jeden Ungläubigen zu ergreifen und zu verbrennen!

Gleichzeitig bieten sich für reiche Helden interessante Möglichkeiten: Es ist fast selbstverständlich, daß man einen tulamidischen Richter, selbst eine Mawdli, beschenken oder bezahlen muß. Es ist immer eine sehr ergreifende Szene, wenn sich ein Held unter Einsatz seiner ganzen Beredsamkeit und unter Opferung seines Drachenhortes vor einer sicheren Hinrichtung rettet.

Übrigens geht es den Opfern meistens „an den Kragen“: Die Tulamiden betrachten den Kopf als Sitz des Lebens, Köpfen und Erdröseln sind die Standardhinrichtungsmethoden. Viele tulamidische Potentaten betrachten es aber als ihre Pflicht, sich und ihre Untergebenen durch besonders einfallsreiche Bestrafungen zu unterhalten. Immer wieder hört man vom Einmauern, Steinigen oder Aussetzen in der Wüste - allesamt grausige Todesarten, denen ein weitgereister Abenteurer aber gerade durch Mut, Glück oder sonstige Fügungen entkommen kann!

Herausforderungen

Tulamiden und Novadis lieben es, ihre Kräfte mit ihren Gästen zu messen, und seien wir ehrlich: die meisten Helden lechzen auch danach. Aber es müssen ja nicht immer Kusliker Ehrenhändel oder Thorwalsche Tavernenholzereien sein. Jeder berittene Held wird unweigerlich zum Wettrennen gefordert, manch einem Anderen - etwa wenn er aus Lowangen oder Weiden kommt - wird man aufgrund unvermeidlicher Vorurteile sogar das Reittier zur Verfügung stellen. Auch Garethar können stundenlang beteuern, daß sie das Hippodrom noch nie von innen gesehen haben - ein Tulamide kann sich nicht vorstellen, daß man nicht in der größten Arena Aventuriens antreten würde, wenn man „daneben“ lebt.

Auch Ihre klugen, aber weniger kräftigen oder trinkfesten Helden haben im Land der Ersten Sonne endlich Gelegenheit, ihre Fähigkeiten zu beweisen. Vor allem Magier, Geweihte und andere Gebildete werden bevorzugt zu Rote und Weiße Kamele, Inrah, Urdas und Garadan eingeladen - oder herausgefordert.

Vergeben Sie für jeden gewonnenen Kampf Abenteurpunkte wie gewohnt - immerhin hat man den Gegner „besiegt“.

Skorpion im Stiefel

Daß Skorpione und anderes Geziefer sich gerne in warmen Stiefeln einnisten, ist allgemein bekannt. Es kann viel zum Bewußtsein, sich in einer gefährlichen Welt aufzuhalten und zudem in einem unbekannten Teil derselben, beitragen, wenn die Spieler die Notwendigkeit erkennen, ihre Helden nach einer Rast ihre Ausrüstung nicht zu lässig anziehen zu lassen. Natürlich sollte man es nicht übertreiben: Wenn die Spieler einige Abende nach einander erwähnt haben, daß ihre Helden aufpassen, kann man annehmen, daß sie es auch in Zukunft tun.

Zudem sollte man Helden, die aus rollenspielerischen Überlegungen darauf verzichten, schwere Rüstungen zu tragen, dann und wann ein wenig bevorzugen. Abgesehen von dem mörderischen Klima bietet sich auch hierdurch eine schöne Gelegenheit: Welcher abgerissene Streuner oder halbnackte Moha freut sich nicht, wenn der protzige Krieger panisch jede Öse seiner Rüstung durchsuchen muß?

Magische Artefakte

Die Städte und Basare der Tulamiden eignen sich hervorragend, um den Helden einige magische Gegenstände abzuluchsen, die Ihnen, geschätzter Meister, schon seit längerem ein Stachel im Fleisch ihrer Abenteuer sind. Auf den Basaren wird allerhand halb-magisches Gerümpel angeboten, für das

der Händler oft seinerseits nur Artefakte von offensichtlicher Wirkung annimmt.

Außerdem haben sich viele Diebe geradezu auf magische Gegenstände spezialisiert; ein unabhängiger Magier als Abnehmer finden sich immer (viele arbeiten sogar direkt im Auftrag). Und viele Djinnen sind stets auf der Suche nach neuen Stücken für ihre Privatsammlung.

Geldwechsel

Wenn wir schon beim Ausrauben der Helden sind: Das unvermeidliche Geldwechseln bei der Ankunft im Tulamidischen bietet erstklassige Gelegenheiten, auch die riesigsten Schätze zu verramschen. Drehen Sie ihnen einige alte Münzen an, vor allem die ungültigen Piaster des Kalifen Abu Dhelrumun, aber auch Messingmünzen aus der Zeit längstvergessener Diamantener Sultane oder einige Selemer Kupferschillinge. Sie können Sie damit auch durchaus einige Erwerbungen machen lassen: Alle Münzen haben einen gewissen Edelmetallwert, und auch unter den Tulamiden wissen nicht alle Bescheid. Aber irgendwann, möglichst beim Erwerb des ersehnten Tuzakmessers oder der wertvollen Öllampe auf dem Bazar, bekommen die Helden es dann mit einem echten tulamidischen Händler zu tun...

Schätze

Zum Besitz reicher und mächtiger Tulamiden gehört fast immer eine kleinere Bibliothek. Bücher sind extrem selten, aber 2W20 Schriftrollen sind ein plausibler Schatz. Meist beschäftigen sie sich mit Sternkunde, Mathematik, Religion, Märchen (Informationen?) - oder bürokratischen Details. Für gut gespielte Gelehrte unter den Helden sind sie ein

echter Schatz, für klügere Helden durchaus verkäuflich, und für jene ‚Verliesbewohner‘, für die aus unerfindlichen Gründen jede Schriftrolle einen Zauberspruch enthält, eine Aufforderung, sich mit dem ‚realen‘ Aventurien zu beschäftigen.

Beute

Im Land der Ersten Sonne ist es nicht wie im Mittelreich üblich, daß man von Schatzfunden und Beute eine Steuer an den Landesherren entrichten muß. Aber selbstverständlich erwarten die Potentaten einer Stadt Geschenke von einem reichen Fremden, der sich länger in der Stadt aufhält: Dazu gehören alle schwerbewaffneten Söldnerführer, imposante Magier, reich gekleidete Emporkömmlinge - ebenso wie alle Personen, die sich teure Zimmer mieten und ganze Bazare leerkaufen.

Meisterpersonen

Einige einfache Tips, um überzeugende Tulamiden und Novadis darzustellen:

- Mischen Sie oft blumige Redewendungen in die ausgespielten Texte: Ein „Sohn der Einfalt“ und „Vater des Edelmuten“ am richtigen Ort macht aus einer farblosen Gestalt einen typischen Tulamiden.
- Legen Sie sich ein wenig tulamidische Philosophie zu. Die Sprüche müssen lyrisch und inhaltsschwer klingen - verstehen muß sie keiner! „Die Einfalt des Abends ist die Weisheit des Morgens!“ „Die Wahrheit ist ein flüchtiger Schmetterling!“ „Geize mit dem Augenblick, aber verschenke dein Leben!“
- Korrigieren Sie (als Meisterperson) ständig die Aussprache örtlicher Orts- und Eigennamen: „Nein, nicht Kuun-Chom! Kunschom!“ Sie brauchen dabei nicht konsequent sein: Wer eine Sprache nicht gut beherrscht, glaubt stets, daß er ein Wort genau so nachgesprochen hat wie sein Gegenüber - für diesen können die feinsten Unterschiede haarsträubend sein!
- Üben Sie das gerollte R; unerlässlich für Novadis, vor allem wenn es um Fanatiker geht, die eines der 99 Gesetze zitieren. Und begleiten Sie die meisten ihrer Taten - zumindest in Gegenwart ungläubiger Helden - mit der Formel: „Ich habe gesündigt und bitte um Vergebung!“

Regel-Ergänzungen

Im folgenden finden Sie einige Hinweise, mit deren Hilfe Sie das DSA-Regelwerk aktualisieren und an die Erfordernisse der jüngsten Spielhilfe „Die Wüste Khom..." anpassen können.

In vielen älteren Tabellen ist der Heldentyp Novadi aufgeführt, wenn alle tulamidischen Heldentypen gemeint sind, z.B. bei der Magieresistenz in der MAGIE DES SCHWARZEN AUGES. Setzen Sie also für ‚Ihren‘ Tulamiden jeweils die novadischen Werte ein.

Talent: Sprachen kennen

Um Novadisch-Tulamida zu erlernen, muß man bekanntlich 4 Talentpunkte in diese Sprache investieren. Das heißt keineswegs, daß es vorher unmöglich ist, die Sprache zu sprechen. Ein Talentwert von 1 bedeutet, daß man einfachste Wörter formulieren kann, 2 bedeutet die Bildung einfacher Sätze, 3 die Führung eines einfachen Gespräches. Falls Zweifel bestehen, entscheidet eine Talentprobe: Um einen Einheimischen zu verstehen, genügt eine einfache Probe, um selber zu sprechen, eine Probe mit einem Malus von 1 bis 10.

Die Erlernung einer fremden Schrift hängt vom Talentwert Lesen/Schreiben ab. Wer seine Muttersprache schreiben kann, wird auch Fremdsprachen schriftlich erlernen. Im Kalifat sowie in Rashdul und Fasar werden die 19 Geheiligten Glyphen Rastullahs verwendet. In Khunchom und Thalusa werden noch die 31 Zeichen von Kuslik verwendet.

Versuchen Sie es: Das ‚Baburinische Sprachgewirr‘ in einer unterschiedlich gebildeten Heldengruppe kann sehr reizvolles Rollenspiel ermöglichen.

Talent: Geschichtswissen

Das Optionale Talent „Geschichtswissen“ (KLIKLICH): kann pro Stufe um 2 Punkte gesteigert werden.

Gaukler -4; Händler 2; Krieger 2; Moha -6; Nivese -5; Novadi -2;

Streuner -3; Thorwaler 0; Zwerg 3; Bürger 2; Magier 3; Auelf 1;

Waldelf - 1; Firneif -2; Hexe 0; Schelm -6; Druiden 2; HesindeGeweiheter 6; Boron-Geweiheter 4; Travia-, Tsa-, Peraine-Geweiheter 2; Firun-, Phex-Geweiheter 0; andere Geweihte 3;

Tänzerin 2;

Talent: Sternkunde

Das Optionale Talent „Sternkunde“ (KLIKLICH): kann pro Stufe um 2 Punkte gesteigert werden.

Gaukler - 1; Händler -2; Krieger -4; Moha -7; Nivese -1; Novadi 1; Streuner -4; Thorwaler 0; Zwerg -6; Bürger -4; Magier 3; Auelf 1; Waldelf 1; Firneif 2; Hexe 3; Schelm -4; Druiden 3; Praios-Geweiheter 3; Efferd-, Boron-Geweiheter 1; Hesinde-, Tsa-, Phex-Geweiheter 2; andere Geweihte 0; Tänzerin 1

Ein Märchen

Das Wort „Märchen“ hat bei Tulamiden und Novadis eine andere Bedeutung als z.B. im Mittelreich. Im Land der Ersten Sonne versteht man unter einem Märchen vor allem eine interessante Geschichte. Diese kann sowohl wahr als auch ausgedacht sein - oder eine Kombination von beidem. Was zählt, ist nur eines: Kann das Märchen die Zuhörer in seinen Bann schlagen...?

Der Zug der Zehntausend

Vor vielen, vielen Jahren lebten am Szinto und in der Shadifsteppe tapfere Söhne schöner Mütter, und sie bestellten ihre fruchtbaren Felder und hüteten ihre Rinder.

Sie konnten in Frieden leben, denn der weise und kluge Sultan Sheranbil in Khunchom schützte sie. So gediehen ihre Besitztümer, und es war jederzeit und überall ein Singen und Musizieren: Die Bauern auf den Feldern sangen im Takt der Arbeit, die Hütejungen auf dem Rücken der mächtigen Büffel bliesen munter ihre Kabasflöten, die fahrenden Sänger schlugen die Zitar zur Begleitung ihrer Heldensagen und Tanzlieder, die sie dem Volk vortrugen. Sie sangen von Rashtul, der sein Volk hinabgeführt hatte aus den Bergen, und von seinem Sohn Bastrabun dem Großen, der die Echsen vertrieben hatte in ferne Gegenden, wo sie dem Menschen nicht mehr gefährlich werden konnten, und eine Bannlinie gezogen hatte, um sie zu bewahren vor dem Echsenengewimmel aus den südlichen Sümpfen.

Doch eines Tages war der gute Sultan Sheranbil verschwunden. Unruhe und Wirrnis befielen das Reich, und Stamm wandte sich gegen Stamm, Sippe gegen Sippe.

Das schlimmste aber war, daß ohne einen Sultan in Khunchom auch niemand mehr die Sprüche an Bastrabuns Bann erneuerte - und so verließen die Echsen ihre Sümpfe und begannen das Menschenland zu verheeren. In der reichen Stadt Elem aber verzagten die Händler und wagten keinen Widerstand, sondern versuchten die Echsischen mit prachtvollen Geschenken gnädig zu stimmen.

Die Bauern und Hirten aber hatten nichts, was sie hätten anbieten können, denn mit den Geschenken wuchs auch die Gier der Echsen, und bald forderten sie Geschmeide und Juwelen. Tapfer waren die Menschen, doch ohne Gold und ohne Eisen konnten sie den Echsischen nicht widerstehen -und so kam der Tag, da ihnen kein anderer Ausweg blieb, als das Land ihrer Vorväter zu verlassen.

So beteten sie denn zu Tsa und baten sie um ihren Segen für das große Vorhaben. Dann nahmen sie all ihren Besitz und zogen fort nach Norden - zehntausend Männer, Frauen und Kinder. Zu ihrem Anführer wählten sie den kühnen Sarhidi ibn Nebahath.

Lang wurde den furchtlosen Auswanderern ihr Weg und viele Schrecken hielt die Khom für sie bereit: Es mangelte an Nahrung für die Menschen, Futter für das Vieh und an Wasser für alle Lebewesen. Am schlimmsten aber waren die Überfälle der Wüstennomaden. Hätte nicht Sarhidi acht starke Männer um sich geschart und furchtlos das Lager der Beduinen aufgesucht, hätten wohl alle Wanderer sterben müssen. So jedoch bewunderten die Wüstenreiter den Mut des unerschrockenen Mannes - genauso sollten sie aber seine List kennenlernen:

Um den Scheik der Nomaden friedfertig zu stimmen, spendete Sarhidi reichlich Pfeifenkraut aus seinem Beutel, das stark mit Ilmenblatt durchmischt war. Der Scheik pries das Kraut mit allerlei lobenden Worten, und es verlangte ihn stark nach dem restlichen Beutelinhalt - Sarhidi ibn Nebahath aber schlug vor, man solle um die Wette reiten: Wer zuerst die Gäste des Stammes umrundet habe, solle den Beutel besitzen. Eifrig stimmte der Scheik zu, und so ritten sie los - doch statt seine acht Begleiter zu umkreisen, ritt Sarhidi geradewegs fort in die Wüste. Ohne viel zu überlegen, folgte ihm der Scheik.

Sarhidi aber trieb sein Pferd an und ritt einmal rings um das Lager der Auswanderer, das Pferd des Scheik folgt auf den Fersen und holte das seine schließlich ein, überholte es gar. Als sie dann zu den Zelten der Wüstenreiter zurückgekehrt waren, triumphierte der siegreiche Scheik. Der schlaue Sarhidi aber sprach: „Oh erhabener Scheik, gewonnen haben wir beide: Denn da du mir gefolgt bist, hast du auch mein ganzes Volk als Gäste deines Stammes anerkannt.“

Der Scheik der Wüstenreiter zürnte zuerst, doch die Aussicht auf den Tabaksbeutel stimmte ihn milde. So stand er zu seinem Wort und befahl seinem Stamm, die Auswanderer mit Nahrung, Wasser und Waffen zu unterstützen.

Daher gelang es den Zehntausend, nach langem Marsch durch die furchterregende Khom wieder in fruchtbares Gebiet zu gelangen, und sie machten Rast an einem breiten Fluß. Laut dankten sie Tsa und Phex für ihren Beistand und beschlossen, sich an den Ufern des Flusses anzusiedeln.

Dieses Land nämlich, so erfuhren sie, war einst Teil eines machtvollen Reiches im Westen gewesen, nun aber sei dessen Herrschaft zerfallen und dahin, die Menschen zurück-geflüchtet zu ihrer Herkunft. So konnten die Kinder Tulams dieses Gebiet besiedeln, daß sie Al Mada nannten.

Am Oberlauf des Flusses, der Yaquir hieß, stießen sie auf eine reiche Stadt, in der nur noch wenig Menschen wohnten. Punin war ihr Name. Noch zögerten die Kinder Tulams, sich in der fremden Stadt niederzulassen, um nicht die Geister der vormaligen Bewohner zu stören - doch als der kühne Sarhidi eines Tages über ein Feld vor der Stadt ging, stieß er sich den Fuß an einem spitzen Ding, das aus der Erde ragte. Er bückte sich und grub es aus, und siehe, es war der goldenen Helm eines Heerführers der Kinder Tulams. So erfuhren die Auswanderer, daß sie auf altem Land ihres Volkes standen und zogen frohgemut in die Häuser und Paläste ein, der Tsa errichteten sie einen gewaltigen Tempel zur Dank für das neue Land, Sarhidi aber hielten sie stets in hohen Ehren.

Später wollten sie ihn gar zum großmächtigen Herrscher machen, doch der alte Sarhidi dankte nur und wies auf seinen Sohn Aslam. Den erhob das Volk dann zum Sultan von Al Mada und er regierte lange weise, klug und gerecht. In seiner Zeit begannen die Almadani mit den Kleinen Menschen der Berge um Eisen und Gold zu handeln, und einige der Kinder Tulams zogen gar nach jenseits der nördlichen Berge und erreichten einen anderen großen Fluß, wo sie die Städte Al Benush und El Envina gründeten.

Die Bürger der Stadt Elem aber wurden für ihr Geschachere von den Göttern bestraft, die ihre Stadt mit Feuer und Wasser vernichteten.

Die Sterbenden Götter

Diese Informationen sind dem Meister vorbehalten und jenen Meisterpersonen, die die verschollensten und grausigsten aller Geheimnisse zu lüften begonnen haben:

Beim Lesen in den hier zusammengefaßten Texten werden Sie, lieber Spielleiter, den Sinn dieses Heftes rasch erkennen: Es ist eine Beschreibung abgründiger Mysterien, wie sie dem heutigen Aventurier zumeist völlig unbekannt sind. Wenn Sie und Ihre Spieler also Freude haben an Abenteuern, die abseits der gewohnten Orte spielen, Abenteuern, in denen das Element des Horrors einen nicht geringen Stellenwert einnimmt, stellen ‚Die sterbenden Götter‘ für Sie genau das Richtige dar. Hier finden sie Hinweise auf geheimnisvolle Kulte, äonenalte Schrecken und machtvolle Unwesen, von denen heute nur noch Gerüchte existieren. Aus diesem Grund haben wir uns auch dafür entschieden, in diesem Heft fast ausschließlich aventurische Originalquellen zu zitieren, um den Hintergrund solcher Abenteuer darzustellen: Sie werden bei aufmerksamem Lesen die wahren Hintergründe rasch erkennen, ohne daß trockene Wertetabellen, Zeitleisten und Beschreibungen die Stimmung zerstören.

Auch wenn einige der Quellentexte ihren Spielern zugänglich gemacht werden können, so sind es dennoch Informationen, an die aventurische Helden nur mit einigen Recherchen gelangen können. Entscheiden Sie also selbst, wann Sie eines dieser „Dokumente“ einem Ihrer Helden zukommen lassen wollen.

Quellen und Sagen

„In den Tagen, da die Menschen nach Aventurien kamen, waren die Lande voll Ungeziefer und Ungeheuer, und sie stellten den Menschen nach den ganzen Tag. Da erschuf der Lichtgott eine Waffe ohnegleichen und tat kund, daß da nur ein Wesen in der Welt war, daß mehr denn sieben Streiche dieser Waffe ertrüge. Und er gab das Schwert, Siebenstreich genannt, dem Helden Geron dem Einhändigen, der ein Sohn der Götter war, das Schlangengezücht zu bezwingen. So ging Geron hin und erschlug die Große Schlange vom Sikram mit einem Hieb, und den Chimärischen Oger mit zwei Hieben und die Schlangenleibigen Schwestern mit drei Hieben. Und da er weiter zog, tat er vier Hiebe, um die Bestie Harodia zu töten, fünf Hiebe, um den Wurm von Kababien zu töten, und sechs Hiebe, um den Basiliskenkönig zu töten. Ob dieser Taten war sein Name in aller Munde, aber er mußte sieben Schläge führen, um den Ewigen Drachen von Phecadien zu bezwingen. Endlich ging er hin, das letzte Untier zu stellen, und er fand sein Schicksal, das keiner zu nennen vermag. Das Schwert Siebenstreich aber führten noch andere Helden nach ihm, solange es Halbgötter auf Erden gab. Und da die Menschen sahen, daß keiner die Waffe mehr zu führen vermochte, erstürmten sie die verborgene Stadt Rabal und zerschmolzen die Götzen und mit ihnen Siebenstreich, damit es nicht in die Hände der Menschenfeinde falle.“ (Aus den ANNALEN DES GÖTTERALTERS oder ‚Vom Anbeginn der Zeiten‘, gekürzt; Sammlung der bekanntesten aventurischen Götter- und Heldensagen, Kuslik 4 Hal)

„Und als der himmlische Löwendrache den güldenen Pyrdacor vernichtet hatte, breitete sich an der Stelle seines Todes eine öde Wüstenei, wo schier gar nichts wollt wachsen. Allein die Herrenechsen zogen doch dorthin, den Tod ihres Gottes zu beweinen, und fanden gar einen großen Diamanten., der gar herrlich leuchtete. Den nahmen sie mit sich und ließen ihn von ihren Dienern schleifen und hießen ihn des Drachen Ei. Später aber kam der starke und weise Bastrabun mit seinen Männern, zerstörte die Stadt der Herrenechsen und nahmen den Diamanten mit sich, auf daß er sein Schmuck werde.“
(Aus dem Märchen vom Güldenen Drachenkönig)

„Seyet nicht allem Ecksischem gemeyn, dasz sie hintherfozzich und dem Menschen feyntlich seyn? Erwuerget nicht der guthen Peraine Thier, der Stork, die Vypern, allwo er sie findt? Seyet nicht Hesinderei - magest du auch Hexerei sagen - widernathyrllich Herumthun und Zauberwerck mit Schlang unt Kroithe? Waren es nicht jene Gotzendiener der Ecksenherrin Tsa, die dem Sterblichen geben wollten die Ewigkey, die dem Himmel alleyn gehoiireth? Seyent nicht die uibelsten von allen Unthieren der schlangichten Art, als da seyen Basilisk und Drach? Seyent nicht dero Sumpff und Oidlande in Aventuria, da keyner gehet, so verderbt er auch sey? Wer wisse, was durten alles wechst und echst? Und seyent nicht all Ecksischem der trygerisch Schlaf zu eigen, dasz der Guthe nimmer wisse, ob es toth sey oder nur im Schlafe? Und erhebeth sie sich nicht noch wieder nach dem sibenten Hiebe?“
(Aus: DER ECHSENHAMMER - ‚Drither Annexus zur Inquisitorischen Halsgerichtsordnung‘, Priesterkaiser Gurvan, Neu-Gareth, 572 v.H.)

„13. Ingerimm:

Haben eine Stunde vor Sonnenuntergang etwa 40 Meilen vor der Maraskanischen Küste ein Schwarzes Schiff ausgemacht. Magister Rakorium, Leiter der Expedition, erklärte: Fahrzeug aus den verfluchten Unterwasserreichen nahe Selem, besetzt mit schuppigen Kreaturen und unheiligen Wesen aller Art. Schiff tatsächlich von geradezu widernatürlicher Form - muß mit dem Namenlosen zugehen, daß der Klotz überhaupt über Wasser bleibt. Führt an der Galion irgendeinen Echsengötzen. Hörte weiter, wie Rakorium seinen Leuten von einem Diamant erzählte, einer Art Schlangenei, aus dem gräßliche Ungeheuer kröchen, wenn es erst an Land ausgebrütet werde. Die Männer und Frauen - alles tapfere Leute - ruderten wild entschlossen hinüber.

14. Ingerimm:

Kurz nach Mitternacht Expedition wieder aufgenommen. Einige schwer verwundet, manche redeten im Fieber. Faselten von Echsengöttern und Fallen. Auf einem Schiff?! Rakorium erklärte: Unerwarteterweise auch Untote und Dämonen an Bord. Diamant-Ei aber trotzdem zerstört. Wollen weiterhin diese Tempelpyramide im Dschungel suchen. Bat den Magister, bis Brabak unter Deck zu bleiben. Machen mir mit ihren Geschichten die Matrosen verrückt. Bin froh, wenn ich wieder normale Passagiere aufnehmen kann." (Aus dem Logbuch der ‚Königin von Festum‘, 3-5 Hal)

„9. Praios: Die Frau, die wir am zweiten der Namenlosen Tage fanden, schlug heut das erste Mal ihre Augen auf. Nicht sehend, daß sie in Sicherheit sei, begann sie wild um sich zu schlagen und griff den Bruder Mepoldus an, doch er vermochte sie zu beruhigen. Sie erzählte ihm dann eine wirre Geschichte von Ungöttern und kriechenden Schrecken, die sie im Sumpf gesehen habe, bis wir ihr ein Schlafmittel beibringen konnten, das in dem dünnen und ausgezeherten Körper dann auch rasch wirkte.

11. Praios: Die Frau erwachte heute nach langem Schlaf. Ihr Körper scheint sich auf dem Weg der Heilung zu befinden, die Schrammen und Brüche sind in beruhigendem Zustand. Ihr Verstand jedoch scheint sie ganz verlassen zu haben, denn wiederum erzählte sie zusammenhanglose Dinge über Echsengötter und Dämonen und war um nichts zu bewegen, ihre Portion Fleisch zu essen. ‚Sie wisse, von welchen Wesen es stamme!‘ Ein sehr interessanter Fall.

18. Praios: Heute konnte unsere Patientin - ihr Name scheint Harika zu sein - zum ersten Mal aufstehen und umhergehen, natürlich geführt von einem kräftigen Pfleger. Als sie im Hof des Klosters den Bruder Chriazzl sah, brach sie voller Angst zusammen und flehte ihren Pfleger an, ‚das Untier zu erschlagen‘.

22. Praios: Harika hielt heute unvermittelt eine feurige Ansprache, in der sie zum Kampf gegen die Götter des Bösen und ihre geschuppten Diener aufrief und dadurch einige Unruhe unter den Kranken hervorrief. Schließlich mußte ich entscheiden, daß sie künftig fernab der anderen Kranken in einem einzelnen Raum untergebracht wird, den sie nicht mehr verlassen darf.

Die Frau verstand wirklich überzeugend zu sprechen, und befände sie sich nicht in der Obhut erfahrener Seelenheiler, könnte sie allerlei Unheil anrichten."

(Aus den Akten des Noionitenklosters in Selem)

Götter

Die folgenden Ausführungen und Enthüllungen widersprechen zutiefst der allgemein anerkannten aventurischen Kosmologie. Das universale Konzept sieht die Zwölfgötter als einzige Quelle göttlicher Macht, die meisten gebildeten Aventurier sind höchstens bereit, die Existenz einiger unbedeutender Rassengottheiten zu akzeptieren. Schon die Behauptung, daß die herrschenden Götter nicht absolut ewig und unveränderlich in ihrer Macht und Position seien, ist also für einen gewöhnlichen Aventurier kaum zu erfassen.

„Die Echslinge aber und die Selemiten kennen die Gottechse H'Ranga, die sie selberhaben fürchten. Wohl sind sie sich aber selbst nicht klar über ihre Gestalt: Bald sei sie eine monströse Seeschlange, die die Matrosen von den Schiffen holt, bald sei sie eine riesenhafte Kobra, deren Gift selbst Götter töten kann. Mal sei sie eine formlos schuppichte Mißgeburt, mal der donnernden Tyrannenechse gleich, dem größten aller Untiere, die Aventurien verwüsten." (Aus: WAS GLAUBT DAS VOLK? Von Errik Dannike, Wehrheim, 5 v.H.)

Die ewig junge Zsahh

„Die Echsichen aber, die hier ihr Heimstatt haben, sind ohne Zweifel vor vielen Jahren schon von Geweihten der Jungen Göttin besucht und auf den rechten Weg geführt worden: Wie sonst wäre es zu erklären, daß ich eine Kultstätte fand, in der die Ehsenmenschen eine Fruchtbarkeitsspendende Göttin verehrten, die von ihrer Gestalt ist und die sie abwechselnd Zzahh und H'ranga nannten.“ (Aus DER SCHUPPENTRAEGER, Reiseerzählung von Alexon Hundertsilber, Punin 89 v.H.)

„Ist es nicht so, daß die Diener der Tsa wissen, wie man die Ewige Jugend erlangt? Gewiß doch, weshalb sonst sollten sie all die unsinnigen Regeln ihres Kultes freiwillig auf sich nehmen!

Aber wollen sie es mit uns teilen? Sie denken gar nicht daran! Was sind denn ihre Beweggründe? Neid und Mißgunst, sie gönnen all jenen die Ewige Jugend nicht, die nicht auch vor der Bunten Echse kriechen.

Was gilt es also zu tun? Gleiches mit Gleichem zu vergelten und die Jünger der Tsa für ihren üblen Willen gebührend zu strafen!“

(„Vier Fragen zur Göttin Tsa“, Flugschrift eines Praiosgeweihten ca. 600 v.H.)

„Es ist vor zuvörderst zu bedenken, daß die Kirche der jungen Göttin keinerlei Hierarchie kennt: es gibt keinen aventurischen Höchsten Geweihten, ja selbst das Amt des Tempelvorstehers wird oft von Jahr zu Jahr neu besetzt - nicht selten sogar durch Wahl innerhalb der Priester oder aber der gesamten Gemeinde. Das höchste Gremium aber ist der jährliche Konvent, der allgemeine Richtlinien festlegt - doch sind diese Entschlüsse oft so vage und kompromißhaft, daß ein jeder Priester nach eigenem Gutdünken vorgehen mag.“ „So finden sich in dieser Kirche auch allerlei Gruppen, die sich so gar nicht mit dem Bild der friedfertig-stillen Anbeter des Lebens vertragen, daß man gemeinhin hat: Sekten, deren Ziele so dunkel sind, daß man sich nur wundern kann.“

„Von diesen heißt es auch, die Göttin habe ihnen besondere Kenntnisse vermacht: So sollen manche ihres Ordens fähig sein, die Gestalt zu wandeln und nach freiem Willen die Züge eines jeden Menschen anzunehmen.

Ihre große Beschäftigung aber ist das Studium des Lebens und des Todes: So geht die Rede, sie seien mit Hilfe geweihter Gegenstände und bestimmter Rituale in der Lage, aus dem Fleisch unlängst Verstorbenen neue Menschen nach deren Ebenbild zu schaffen, denen Gestalt, Stimme und Verstand der Toten zuteil sei - allein die Seele und die Erinnerungen halte der Herr des Todes zurück.“

„Eine weitere Gemeinschaft aber beschäftigt sich mit jenen Dingen, die auch durch Tsas Kreide berührt werden: Sie hoffen, durch besondere Zeremonien nicht nur das Geschlecht, sondern alle Eigenschaften des noch Ungeborenen festlegen zu können. Zu diesem Zweck beobachten sie sorgfältig das Leben der Eltern, und manche behaupten, sie kauften geeignet erscheinende Sklaven, um aus ihnen den vollkommenen Menschen zu züchten.“

(Aus: WAHN DER VERFOLGUNG - Der Al'Anfa-Komplex, von Maffia Vellia)

„Glaube vor allem nicht, die Göttin verabscheue die Künste der kreativen Former des Lebens - ist doch die stete Umbildung des Alten ihr liebstes Vergnügen; so genießt sie auch den Anblick jener neuen Geschöpfe, die man gemeinhin Chimären nennt - und nur die feigen Memmen behaupten ein anderes.“

„Denke nicht, die Göttin sei entweder gut oder böse - sie ist das Leben und kennt solche Einteilungen nicht: Ist denn das lebendige Gewimmel der Maden im toten Fleisch gut? Nein, die erhabene Tsa lebt und spielt und schert sich nicht um Moral, und viel halte ich von jenem Bericht, im Fernen Meer - gebe es eine Insel der Tsa, wo sie nichts täte als ständig neue Kreaturen zu erschaffen, dem schöpferischen Chaos gleich.“ Kommentar zu zwei in Zhayad verfaßten Schriftrollen unbekannter Herkunft - aus der ENZYKLOPAEDIA SAURIA, Übersetzung aus dem Bosparano, von Bewahrer Cordovan Puriadin, Fasar, ca. 1000 v.H.)

Die Vielgestaltige H'Szint

„Es heißt in einer alten Schrift, die Schlangenmenschen verehrten eine Göttin des Wandels, H'Szint mit Namen. Es braucht wenig Phantasie, aber einigen Mut, um sich zu vergewärtigen, um welche von uns allen so geliebte Gottheit es sich hierbei nur handeln kann. Das schlangenhaft-zischende ihres Namens mag der stillen Weisheit der heutigen Namensform gewichen sein, doch die Identität ist unverwechselbar. Doch warum sollte solch Entdeckung unserer weisen Göttin zur Schande gereichen? Wissen wir denn nicht, daß die Götter ewiglich und uralt sind? Wissen wir denn nicht, daß die minderen Ehsenwesen erschaffen wurden lange vor den die Schöpfung krönenden Menschen? Wissen wir denn nicht, daß auch sie in aller urtümlichen Einfalt die Ehrfurcht vor den Wahren Mächten kennen? Was legt näher denn die Vermutung, daß sich die Wandelbare schon ehemals jenen Unwissenden offenbarte, zumal - dies darf nicht unerwähnt bleiben - ihr und unser heiliges Tier ja doch jenem Ehsengeschlechte entlehnt ist und nahe steht?“ (Aus den CHRONIKEN VON ILARIS oder ‚Mensch, sei nicht so ängstlich!‘ Kompilation einer ketzerischen Hesinde-Sekte in Zorgan, ca. 190 v.H.)

„Der wandlungsfähigste von allen Kulturen aber ist der der Hesinde. Selbst ihren erbittertsten Feinden ist es nie gelungen, ihn wahrhaft zu schädigen. Dies ist in jeder Hinsicht der Schlange würdig: Schlängst du ihr den Kopf ab, so wächst er nach; verbrennst du ihr Nest, so findest du sie in deinem Bett wieder; jagst du sie aus dem Stall, deiner Hühner Eier zu retten, so stellt sie den Ratten im Kornspeicher nach, und du mußt ihr gar danken!

Wer wider den Hesinde-Kult spricht, wird mit dem Raschen Wahn geschlagen; die Tobenden sind nicht mehr Herr ihrer Sinne und verdummen zusehends; und obwohl die Krankheit sonst nicht ansteckend ist, erkranken doch die, die die Opfer pflegen.

Während der späten Priesterkaiser-Zeit, als mehrere geheime Hesindetempel und -sekten zerschlagen wurden, nahm der Rasche Wahn unter den Inquisitionstruppen sogar überhand."

(Aus: WAHN DER VERFOLGUNG - Der Al'Anfa-Komplex, von Maffia Vellia)

Bei genauerer Betrachtung ist Hesinde ohnehin eher die Göttin des Wandels denn der Magie: Ihr Sternbild, die Schlange, gilt als Symbol der Synthese - das alchimistische Gesetz von der Einheit der Gegensätze. Das berühmte Gleichnis vom Edelsteinschleifer, der den Kristall zerstören muß, um den Brillanten zu schaffen, beweist überdeutlich, daß sie jeden Dualismus von Gut und Böse ablehnt.

Sad'huarr (Satuaria)

„Nun ists aber die Sitten der Krötischen, dasz sie ihm Laich eynfach innes Wasser thun und abwarten, bis iemand davon trincket.

So diesz nun einer thut, nisten sich die kleynen Kröten in seinem Bavche ein und wachsen gar langsam heran, sich von seiner Speisz nährend. Nach ein'ger Zeit, in der der Unglückliche mehr und mehr abmagert - werden die Kröten den Versuch machen, ans Freie zu gelangen.

Du weyszt ja: Kröten haben starke Kiefer, doch keinerlei Zahn - iedoch für das weyche Gedärn reicht es, es brauchet nur sein Zeit. Wenn dann aber der Mensch niedergestürzt ist und verendt unter Qualen, so krauchen die kleyn Kröten zu Aberdutzenden aus ihm herfür und hüpsen gar munter davon."

(Aus: DAS MONSTER-HANDBUCH. Von Gargi, Sohn des Gax, etwa 1300 v.H.)

„Vernichtet die Hexen und ihren Anhang, wann immer ihr ihrer habhaft werdet. Denn ist's nicht ein offenbar Gleichklang, zu sagen Echsen - Hexen? Soll euch sagen: Die bösen Frauen sind ebenso verabscheuungswürdig wie das Schuppengezücht. Und ihr wißt alle, liebe Leut', daß auch die Geschuppten nur Böses wollen: Die Schlangen mit ihren Giftzähnen, die Eidechsen mit ihrem kalten Blick, sie alle streben nur das Verderben der Menschen an.

Die schlimmsten aber ist das Krötengesipp: Ihr wißt wohl, Kröten sind so feist, weil sie die Seelen von kleinen Kindern verschlingen. Wer aber eine Kröte berührt, bekommt Warzen, und wenn man sie tötet, ohne auf Praios Schutz zu vertrauen, dem läßt die Krötendämonen Satuaria die Hand abfaulen.

Wird nicht auch der Basilisk, jenes alles vernichtende Unwesen, von einer Kröte ausgebrütet? Ihr seht, meine Freunde, die schwarzen Mächte schlafen nicht und spinnen ihre Netze, uns zu verderben.

Was aber hilft gegen die Ränke der Dunkelheit? Nun, Feuer, dessen Licht die Finsternis vertreibt. Lasset und darum jede entdeckte Hexe ergreifen und den Flammen aussetzen, auf daß sie geläutert werde vom Bösen und uns nicht länger behelligen kann."

(Ansprache des Wanderpredigers Prayadan ay Sanyalara, 590 v.H.)

Der Unaufhaltsame Ssad'Navv

„Wohl wiszen auch die Ecksischen von dero Zweyheith Universi. Denn scheyneth mir dero Zwist ob der Gestalt jenes Goitzen H'Ranga unnutzich. Gebeth es doch dero Zweye:

Item Sad'Huarr, welches sey Sumu, das Weybliche, die Endlichkeyt und alles, was werde. Item Sad'Navv, welches sey Los, das Mannische, die Unendlichkeyt und alles, was ist."

(Aus der OBJEKTIVITÄTSTHEORIE, von Magister Noleander Kupferstein, Gareth, 540 v.H.)

„Dieser Satinav aber ist uns heute noch bekannt, ruft man den Unerbittlichen doch an bei den ‚Sieben Formeln der Zeit‘, von denen das machtvolle INFINITUM IMMERDAR nur das Geringste ist. Er gilt uns als der vielgehörnte Dämon der Zeit, der und das Einzige, das den ewigen Fluß der Zeit verzögern, anhalten, umkehren und durchbrechen mag. Doch selbst er ist nur ein Wächter, und dem, was er bewacht, unterworfen."

(Aus: AM FÜNFZIGSTEN TOR ca. 440 v.H. Schule der Niobara)

„Sein heiliges Tier ist die Hornechse, die ein wenig Stier und Rhinoceros gleicht, mit einem Hornkragen von zehn Zacken, so daß sie insgesamt dreizehn Hörner trägt. Über die genannten Tiere erhebt sie, daß sie zwar behäbig und langsam ist, aber einmal in Bewegung durch keine Macht der Welt mehr aufzuhalten."

(Aus der ENZYKLOPAEDIA SAURIA, Cordovan Puriadin, Fasar, ca. 1000 v.H.)

Ppyrr, der Gott der vier Elemente

„Wohl zu den rätselhaftesten Göttern zählt der drachengestaltige Ppyrr, den die Echsen - und manche anderen - als einen der höchsten Götter und Herrn der Elemente verehren. Noch heute findet man unter den Echsischen einige, die vor den Altären des Ppyrr zu Boden fallen und ihn um die Verwandlung von Elementen bitten - doch der Gott antwortet und reagiert nicht.“

(Kommentar zu zwei in Zhayad verfaßten Schriftrollen unbekannter Herkunft - aus der ENZYKLOPAEDIA SAURIA, Übersetzung aus dem Bosparano, von Bewahrer Cordovan Puriadin, Fasar, ca. 1000 v.H.)

„Als zu Anbeginn der Welt die zwölf Alten Drachen entstanden, lebten sie zuerst einige Ewigkeiten auf Sumus Leib -aber schließlich fiel der Blick der mächtigen Wesen auf die himmlischen Sphären, und sie beschlossen, dort ihr Lager zu suchen. Doch Alveran bot nur für die Hälfte der ihren Platz. So erging der Ratschluß, daß die mächtigeren Sechs sich dort niederlassen sollten - und derart geschah es: Darador, Branibor, Yalsicor, Menacor und Varsinor stiegen auf zum Himmel, Fuldigor, Aldinor, Nosulgor, Umbracor und Tedador verblieben auf Dere.

Es waren aber zweie unter den Drachen, die an Macht gleich waren: Der hochgemute Pyrdacor und der kühne Famerlor. Doch der güldenschuppige Pyrdacor verspottete seinen Bruder ob seines mischgestaltigen Aussehens, denn Famerlor trug den Kopf eines Löwen. So erscholl das höhnische Lachen Pyrdacors durch alle Sphären, als er den anderen zurückstieß und Einzug hielt in Alveran.

Famerlor jedoch setzte ihm nach und zwang ihn hinaus vor die Tore Alverans und forderte ihn zum Gefecht. Viele Lebensspannen der Sterblichen dauerte der Kampf, und alle Sphären durchtobte er. Ein jeder kämpfte mit allem, was er an Kräften besaß:

Pyrdacor mit all seinen Zaubern verwandelte Luft in Fels und Feuer in Schnee, wenn er auf den Gegner einstürmte, Famerlor dagegen verließ sich auf seinen Mut und die Kampfeswut, die in ihm raste. Doch das Duell war ohne Sieger und ohne Besiegten, denn beider Drachen Kräfte waren verschieden, aber gleich groß.

Die Frage wäre wohl nie entschieden worden, hätten die Götter nicht ein Ende der Schlachten gefordert denn die Drachen in ihrem Zorn hatten zahllose Katastrophen über die Welt gebracht, vernichtet lag das Erste Reich der Menschen im Staub und das Leben glomm nur noch als zarter Funke.

Rondra war es, die die Entscheidung fällte, denn sie bewunderte den kühnen und kräftigen Famerlor. So zog der Löwenköpfige ein in die Gefilde der Götter und wurde der Gemahl der Göttin, Pyrdacor aber mußte bei Sumu verbleiben - der Erste Krieg der Drachen hatte ein Ende.

In Pyrdacor aber war der Wunsch nach Göttlichkeit erwacht. Als der mächtigste der Unteren Sechs glaubte er, auf Sumus Leib nach Belieben schalten und walten zu können - so zog er umher und ließ seinen Blick schweifen. Da bemerkte er weit im Süden das Volk der Echsen, schuppig am Leibe wie er selbst; und Pyrdacor beschloß, sich zu ihrem Gott aufzuwerfen.

So erschien er ihnen, der goldene Drache, und sprach von Macht und Göttlichkeit - und als er zu Ende war, knieten alle Echsischen vor ihm im Schlamm und ließen sich willig hinführen nach Aventurien.

Pyrdacor blieb bei ihnen und nährte sich von ihren Opfern, vor allem aber begann er, sie die Geheimnisse der Elemente zu lehren, denn die Verwandlung des Unbelebten war seine größte Fähigkeit. All dies tat er in langer Zeit und seine Untertanen dankten es ihm. Doch die sechs Oberen Alten Drachen merkten auf und sprachen entsetzt über das, was sich in der Sphäre ereignete, und sie kamen überein, daß der Anmaßende vernichtet werden müsse - und Famerlor bat um den Auftrag, dieses zu tun.

Pyrdacor aber hatte zu lehren, als sein Bruder hinabstieg und wider ihn focht. Der Zweite Krieg der Drachen währte ein Jahrhundert und ein halbes und erschütterte die Sphären von Grund auf. Viele Tore zu den Höllen der Dämonen wurde geöffnet und allerlei Übel kam heran.

Am Ende aber hatte Famerlor den „Gott“ Pyrdacor niedergeworfen, denn Rondras Geist war mit ihrem Gemahl. So kam wieder Ordnung in das Gefüge der Welt und die Bedrohung der Götter selbst fand ein Ende.“

(Verbotene Überlieferung der Druiden, alle Niederschriften um 700 v. H. vernichtet, heute manchmal als Märchen getarnt)

Der Todbringende Chr'Ssir'Ssr

„Magst du auch glauben, der schieren Gewalt trotzen zu können, eines ist noch furchtbarer: Die lautlose Tücke, die Hinterlist. Ihn hörst du nicht, der ohn Geräusch heranschwebt hinter, über dir, der dich packt mit einem Griff und hinauffliegt in die Welt der Lüfte. Doch nicht dich zu zerfetzen mit seinen Klauen ist sein Wille, nein, er hebt dich immer höher und läßt dann unvermittelt los. Wie die Katz die gefangene Maus umkreist er dich dann, in steilen Schrauben, während du hinabfällst, unaufhaltsam, unabwendbar, voller Angst, doch unversehrt bis zum Moment des Aufpralls. Das Grauen in deinem Gesicht - das ist seine Freude.“

(Aus: ANGST - DAS MENSCHLICHE PHÄNOMEN, von dem Druiden Wassilaw Junkhof{ Bomland, 56- v.H.)

Echsenvölker

Die Leviatanim

„Unser erster Eindruck war der eines drei Schritt hohen, aufrecht gehenden Riesenfrosches mit schuppiger Haut. Sobald der Leviatan jedoch aus seiner behäbig-stumpfsinnigen Lethargie erwachte, erwies er sich als Raubechse, die höchstens einem Schlinger weichen mußte. Das Maul startete von über vierhundert messerscharfen Zähnen, jeder eine Spanne lang. Dank der mächtigen Beine bewegte sich der Leviatan mit riesenhaften Laufschritten fort. Bei seinem direkten Angriff legte er mit einem einzigen, beidbeinigen Sprung 15 Schritt zurück! Uns, denen der Leviatan als blutgieriges Raubtier erschien, stand die schlimmste Überraschung jedoch erst bevor: Der Leviatan war von einer geradezu dämonischen Intelligenz, verbunden mit der böartigen Arroganz eines Wesens, daß keine Feinde, sondern nur Opfer kennt. Und der letzte Schlag in das Antlitz von Los' ausgewogener Schöpfung: Der Leviatan verfügte über magische Fähigkeiten, die denen eines Drachen in Nichts nachstanden. Kein Wunder, daß diese Wesen Jahrtausende lang Aventurien unangefochten beherrschten!"
(Aus dem Tagebuch des Magiers Rakorium, Festum, 3 v.H.)

„Es will mir sogar scheinen, als wären die Leviatanim wie von einem Zwang getrieben auf der Suche nach ebenbürtigen Gegnern: Arenakämpfe gegen ausgewachsene Sultansechsen - mit ‚bloßen Klauen‘ - dienten der Selbstbestätigung, ebenso wie eine ausgesprochene Duellwut untereinander, die mit Zähne, Klauen, Waffen und Magie ausgetragen wurde. Ihre Aggressivität machte also auch vor ihnen selbst nicht halt - vielleicht ein letzter Kunstgriff des allweisen Los (sofern ihm diese Ungeheuer überhaupt unterstanden), damit diese Rasse nicht völlig ungehemmt wuchern konnte."
(Aus der ENZYKLOPAEDIA SAURIA, Cordovan Puriadin, Fasar, ca. 1000 v.H.)

Heute sind die Leviatanim unvorsichtigerweise fast völlig in Vergessenheit geraten. Nur noch die dunkelsten Mythen der aventurischen Ureinwohner berichten von den mächtigen Herrenechsen. Nun aber haben es die Schrecken der Vergangenheit an sich, daß sie niemals gänzlich ruhen. Erst vor kurzem gelang es dem gleichermaßen skrupellosen wie wahnsinnigen Magier Abu Tarfidem, mehrere Dutzend Leviatanim aus der Vergangenheit zu beschwören. Die Herrenechsen waren durch die Strapazen der Transition nur ein Schatten ihrer selbst, und die meisten von ihnen fast völlig bewegungs- und handlungsunfähig, aber selbst diese Monstren kosteten den Beschwörer beinahe das Leben.

Die Ssrkhrsechim

Betrachtet man die Leviatanim als den Adel der Echsenkultur, so waren die Ssrkhrsechim wohl die Magier-Elite. Ihre Gestalt ist die einer Schlange mit einem grob menschenähnlichen Oberkörper und einem Schlangenhaupte. Wir wissen, daß Geron der Einhändige drei von ihnen tötete, die als die Schlangenleibigen Schwestern bezeichnet und als besonders zaubermächtig beschrieben wurden.

„Als Sultan Sheranbil weise regierte, lebte in der Oase Terekh ein böser Zauberer mit dem Leib einer Schlange, der hatte mehr Menschen getötet als die Zorgan-Pocken. Wen er mit seinen giftigen Fingern berührte, der zerfiel zu Staub, und wen er mit seinen gelben Augen anblickte, der mußte sterben."
(Aus dem ‚Märchen vom kühnen Dschadir‘, wie es in den Basaren Rashduls erzählt wird)

Die Echsenmenschen

„Die Echsenmenschen, die ich sah, erwiesen sich als extrem friedfertig und absolut harmlos für einen wohlgerüsteten Reisenden - freilich, wäre ich ein solcher Schwächling, wie dieser selemitische Dorfälteste, hätte ich die gutgemeinten Warnungen ernst nehmen müssen. So aber, gestützt auf das Schwert in meiner starken Faust, konnte ich den Echsischen frei heraus begegnen und mußte nichts bangen.

Wie ich nach und nach erfuhr - die unkultivierten Wesen sprachen kaum Garethi -, waren die Echsenmenschen dem Kampf sogar in besonderer Weise abhold: Sie kannten weder die edlen Wettstreite der Männer noch den Krieg zur Vergrößerung ihres Besitzes oder Landes - so wunderte mich nicht, daß sie kaum Macht besitzen."

(Aus DER SCHUPPENTRAEGER, Reiseerzählung von Alexon Hundertsilber, Punin 89 v.H.)

„So unterschiedlich wie die Kulturen der Warmblüter scheinen auch die Echsenmenschen zu sein: Was beim einen Stamm gang und gäbe ist, kennen die Nachbarn vielleicht schon gar nicht mehr. Das gilt besonders im Gebiet des Handwerks und der Künste - die verwendeten Stoffe, die Feinheit der Arbeit und die Muster und Verzierungen sind von Dorf zu Dorf so verschieden, daß es dem Beschreiber ein Graus ist: Wenn der eine Stamm seine Speere mit den Hornspitzen von Herrenechsen besteckt und kostbar mit Schnitzereien verziert, so verwenden ihre nächsten Nachbarn grob bearbeitete Eisenspitzen und binden die bunten Federn von Sumpfhühnern daran. Deshalb kann dieser Text auch nur die wenigen Züge aufzählen, die zumindest die Mehrheit der Echsenmenschen gemeinsam hat: So verehren sie eigentlich alle eine Göttin, die von ihrer Gestalt ist und die sie H'Ranga nennen. Der

Überlieferung nach handelt es sich um eine Fruchtbarkeitsspendende Göttin der Erneuerung, so daß nicht wenige vermuten, die ewig junge Tsa habe sich den Echsichen offenbart. Denn wie die Geweihten jener Göttin kennen auch die meisten Stämme keine feste Ordnung, sondern wählen ihre Herrscher von Zeit zu Zeit neu. Manche meinen auch, so käme es, daß heute friedliche Stämme alsbald, durch neue Häuptlinge aufgehetzt, in wilde Raserei verfallen und ihre Nachbarn attackieren - doch dies muß fraglich erscheinen wo doch auch einzeln lebende Echsenmenschen nachweislich abrupten Stimmungswandeln unterworfen sind." (Aus „Menschen und Nichtmenschen - ein phänotypischer Vergleich", Silas 488 v.H.)

Magie und Rituale

„Die Magie der Echsichen scheint nun ganz fremdartig zu sein: Kaum etwas gleicht dem, was wir als Schulweisheit der arkanen Künste kennen und anerkennen, vielmehr scheint die Echsenmagie ihren eigenen Regeln zu folgen. So steht zu vermuten, daß sich die Zauber der Leviatanim vor allem auf zwei Gebiete richten: Zum einen haben sie die Fähigkeit, gleich wie sie Schlange einen Warmblüter in Bann zu tun und können ihn dann allerlei Qualen erleben lassen, zum anderen aber vermögen sie auch die Körper und Dinge in ihrem Bestand selbst anzugreifen: So können sie nicht Feuer speien, wohl aber Flammen aus einem menschlichen Leib schlagen lassen. Der Gelehrte bemerkt dabei Ähnlichkeiten mit den Zaubern, wie sie den Jüngern Borbarads zugeschrieben werden, scheint mir aber kein anderer Zusammenhang zu sein als die grenzenlose Machtgier der Borbaradianer, die selbst solche verdammungswürdigen Echsenzauber erforschen und sich aneignen. Dabei sei auch verwiesen auf die Verwendung von Diamanten in den Ritualen der Linken Hand, was offenbar den Echsenbräuchen nachempfunden ist." (Aus einem unveröffentlichten Manuskript des Magiers Rakorium, Festum ca. 13 Hal)

„Die größte Gefahr aber besteht in der Verlockung, die von den echsischen Dingen ausgeht: Ich selbst befand mich mehrmals in Versuchung, alle Vorsicht hintanzustellen und mich mit Haut und Haaren auf eine der alten Zeremonien einzulassen. So hätte ich vielleicht zunächst meinen bohrenden Forscherdrang befriedigt und gar mit diesem Wissen der Menschheit Gutes getan, auf Dauer aber wäre ich zweifellos dem Bösen verfallen und hätte meine Seele verloren. Dies ist denn auch das Schicksal so manchen edlen Magiers aus Tulamidengeblüt: Sie, die so ungleich näher den echsischen Dingen stehen, sind auch in höchster Gefahr, der Faszination zu verfallen - wo immer man das Schuppegezücht erbittert verfolgt, finden sich auch solche, die sich ihm anschließen und ganz seine Sklaven werden. Ach, wie beneide ich doch die Ignoranten im Mittelreich, die nichts von alledem ahnen und mich lächelnd als Wirrkopf abtun!" (Aus den persönlichen Aufzeichnungen des Magiers Rakorium)

„In jener Zeit las ich auch viel in den alten, verbotenen Büchern, die sich in der Bibliothek meines Onkels fanden. Da standen furchtbare, unaussprechliche Werke, geschrieben mit brauner Tinte auf seltsam grünes Pergament, und allmählich begann ich die Umstände zu begreifen, die zu meines Onkels seltsamen Verschwinden geführt hatten. Von finsternen Kulturen war da die Rede, von den Opferungen junger Seelen an entlegenen Plätzen im Moor, daß sich direkt hinter dem Haus ausbreitete. Am meisten erschreckte mich aber ein Manuskript, in dem beschrieben wurde, wie unnennbar böse Wesen aus ihrem Bann zu lösen seien, der sie dank der gütigen Götter fernab unsere Welt gefangen hielt. So wuchsen meine Kenntnisse von jenen Schrecken in dem selben Maße wie mein Abscheu vor ihnen, und als ich schließlich das letzte Buch gelesen hatte jedenfalls so weit, wie ich es mir ohne Verlust meines Verstandes zutraute), ging ich hinab vor die Tür und verbrannte einen der Folianten nach dem anderen, und es war, als stiegen dabei die geretteten Seelen in der hellweißen Rauchwolke zum Himmel empor."

„Iszt avch kavm nogh kentlygh, dasz bey der Toetungh oder dem Toodt eynsz Drackensz oder eyner Ekcsen der Carbunc-
kelsteyn kan fallen in die Erdt unnd dorten keymen. Soo disz aber geschihet, waeschet daravsz ein gaar groszer Demant, den
man solt nenen eyn Dracken-Ey.
Eyn sulch Dracken-Ey iedogh kan lygen auff vile Jare unnd Zehentjare ohn Enderung, dan aber truebt es sich in eynem
Tage. Unnd bricht herfür eyn Dracken oder Ekcs, dem inwohnt die Seel unnd Macht des Vaters, alleyn er sigh nogh näeren
musz mit menschem Fleysch, auff dasz er wueckse."

Seltsame Orte und Bauwerke

Bastrabuns Bann

Bei dieser Gelegenheit besichtigte ich auch das Monument, daß die Eingeborenen als „Bastrabuns Bann“ kennen: Eine gewaltige und uralte Wallanlage, die sich auf der ganzen Länge von Selem nach Kannemünde hinzieht. Heute stehen von diesem Bauwerk nur noch einige Reste in Form von Mauerstücken und Grenzsteinen, und doch liegt etwas Kraftvolles ja Erhabenes über den Ruinen, und die alten, von Wind und Regen fast abgeschliffenen Reliefs und Hieroglyphen gemahnen an die Tage, als die Menschheit noch jung war

Die wenigen Bauern hier sind ein abergläubischer Menschengeschlag und sehr verschwiegen. Mir scheint, sie haben mich für einen bösen Zauberer gehalten, denn viele sahen ich die alten Schutzgesten des Tulamidenvolkes machen oder Amulette hervorzerren, kaum daß ich in Sicht kam. Erst nachdem ich den kranken Hairan des Dorfes mit einer kleinen Menge Atanax vom Sumpffieber heilen konnte, wurden sie zugänglicher und antworteten auf meine Fragen. Dieser Bastrabun, dessen Namen das Bauwerk trägt, scheint ein Heerführer und Zauberer gewesen zu sein, der vor undenklicher Zeit lebte und einen Wall errichten ließ, um die Echsen Sümpfe vom Land zu trennen.

Späteren Jahren aber hätten innere Kriege die Sultane daran gehindert, die Schutzzauber zu erneuern, und so sei der Wall langsam zerfallen. Seitdem könnten die Echsen wieder die Länder verheeren, was sie auch hin und wieder taten. Als Beweis wurde mir von den Bauern ein gar gewaltiger Schädel voller spitzer Zähne gezeigt, wie er wohl einem gewaltigen Krokodil gehört haben muß. Die Bauern erzählten mir denn auch die wirre Geschichte von einem zweibeinigen Krokodil, daß vor gut neunzig Jahren ins Dorf gestapft sei und alle Rinder und viele Menschen getötet hätte, bis es in einer kalten Nacht von den überlebenden Männern gefesselt und erschlagen werden konnte. Seit sich nun der mit allerlei Zauberzeichen bemalte Schädel im Dorf befinde, habe nie mehr ein solches Echsentier die Menschen angegriffen."

(Reiseerzählung des Kara ben Yngerymm)

Zze Tha

„In Mitten dieser zerstörten Stadt mit all ihren Ruinen aber ist gelegen ein Kreis aus Mauerwerk, das jüngeren Datums zu sein scheint: Sind die rissigen, gesprungen Felsblöcke der Ruinenhäuser aus poliertem, fast schleimig glänzenden Basalt, so besteht diese Mauer aus hellweißem Sandstein, hineingemeißelt in die Quader aber sind allerlei merkwürdige Symbole: Alte Glyphen sieht man da, wie sie in den Schriften des Diamantenen Sultanats verwendet wurden, Zauberrunen, deren Kenntnis längst vergangen ist, kultische Symbole wie das Sechseck der Elemente oder die unheilbannende Sonnenscheibe des Praios. Doch manche dieser Zeichen sind zerstört, mit groben Schlägen beschädigt oder mit Blut und Schlamm besudelt.

Keine Fenster findet sich in diesem Ring, keine Tür noch irgendeine andere Öffnung, wohl abgeschirmt ist das, was von ihr umschlossen wird und nicht hinauskommen kann, es hätte denn Flügel.

Wagt man es aber, den Mauerring zu erklimmen, steht einem eine harte Mühe bevor: Wohl kann man sich mit Fingern und Zehen an Sprünge und Risse im Gestein klammern, doch wenn die Kräfte auch nur einmal nachlassen, die Hand einen Vorsprung verfehlt oder die schweißfeuchten Fingerkuppen abrutschen, ist es um einen geschehen, und man stürzt unabwendbar in die Tiefe, um zu Füßen der Mauer zu zerschellen. Noch heute liegen die Leichen und Skelette solcher Neugieriger an den weißen, blutbefleckten Steinen, die Köpfe und Schädel aber sind gestohlen...

Gelingt aber der Aufstieg, so kann man von Rand der Mauer aus sehen, was von ihr eingeschlossen wird

- und manche stürzten erst jetzt hinab in die Tiefe, unfähig, die Sinne zu bewahren. Gleich einem Berg liegt hier ein Wesen, größer als sonst ein Tier, das die Welt trägt: Bedeckt mit Schuppen, stumpf durch die Zahl der Jahrhunderte, überzogen mit Staub und Sand, doch unverkennbar in ihren Formen, ruht hier eine Schreckensechse wie tot: Gegen dieses Wesen scheinen Hornechsen wie Käfer zu sein, und heißen manchen Riesenechsen Schlinger, so trifft für diesen Wesen allein der Name Zermalmer zu: Kein Baum findet sich, dick genug, um mit den Beinen des Tieres verglichen zu werden, kein Sterblicher wird je eine Klinge schmieden, wert, mit diesen Klauen in einem Atemzug genannt zu werden. Steine sind wie Sand im Maul dieses Ungeschöpfes, der Glanz der im Schlaf trübten Augen reichte noch aus, um vorbeihuschende kleine Tiere - es mögen wohl Schakale gewesen sein - in Brand zu setzen und als Asche niederfallen zu lassen.

Und langsam zieht im Geist des Betrachters der Wahnsinn herauf, gepaart mit der Erkenntnis, daß die Mauer nicht errichtet wurde, um das Urwesen einzusperren - denn ein Hieb seiner Klauen fegte wie Felsquader hinweg wie Sandkörner -, sondern um die Priester abgründiger Götzen zu hindern, es wiederzuerwecken."

Anhang

Politische Geschehnisse in Aventurien

Tar Honaks Feldzug gegen das Kalifat

Aventuriens Geschichte ist in Bewegung geraten: Kriege werden geführt, Intrigen gesponnen und Monarchen gestürzt. Diese kurze Zusammenfassung enthält die wichtigsten Ereignisse der Sommer- und Herbstmonate des Jahres 15 Hai bis etwa zum Handlungszeitpunkt dieses Abenteuers. Zugleich ist sie eine Übersicht über die diesbezüglichen, detailreicheren Veröffentlichungen im ‚Aventurischen Boten‘ bis Anfang 1991.

Alles begann mit den Umtrieben des alananischen Patriarchen Tar Honak: Kurz nach der Unabhängigkeit des kleinen Gebietes Trahelien im äußersten Süden Aventuriens erhob der machthungrige Despot bereits eindeutige Ansprüche auf das junge Königreich - doch sie wurden zurückgewiesen.

Diese unerwartete Weigerung dient nun dem Herrn der größten Hafenstadt am Perlenmeer als willkommener Anlaß, eine der größten Flotten zusammenzuziehen, die man in jüngster Zeit in Aventurien gesehen hat.

Befehlshaber über die gewaltige Armada wird der Patrizier Darion Paligan, der Bruder der Alara Paligan und damit Schwager des Kaisers. Aufgabe der Flotte soll es sein, das schwache Trahelien zu erobern und seine Bewohner zu versklaven - zum Ruhm Borons und Al'Anfas.

Während das Kaiserreich und andere bedeutende Staaten sich abwartend verhalten, findet der Patriarch unter den Boronpriestern und Handelsherren Mengbillas frühzeitig Verbündete, und Brabak schlägt sich hoffnungsvoll auf die Seite des alten Feindes. Lediglich Stoorrebrandt und die Nordlandbank sorgen sich um ihre eigenen Interessen auf den Waldinseln, worauf der gerade wiedergewählte Adelsmarschall Jucho von Dallenthin den verstärkten Ausbau der bornländischen Kriegsflotte verkündet.

Als ein weiteres mögliches Opfer der Al'Anfaner Armada wird der novadische Pirat El Harkir genannt - angeblich ein Korsar des Kalifates. Der Hof des Kalifen in Mherwed leugnet jedoch jeden Kontakt mit dem Freibeuter.

Doch dann geschieht etwas, das die Menschen im Süden Aventuriens derart bewegt, daß sich sofort die Geschichtenerzähler auf den Märkten der großen Städte dieses Themas annehmen. Erzählt wird von einem waghalsigen Korsarenstück El Harkirs: Während Al'Anfa sich auf die großen Boronfeierlichkeiten vorbereitet, schleppt eine Schwarze Galeere eine geenterte Piratenschiff in den Kriegshafen, wo die Armada kurz vor dem Auslaufen steht - doch in Wirklichkeit wurde die Galeere ein Opfer der Freibeuter. Nachts verlassen die Piraten ihr Versteck und schleichen auf das alananische Flaggschiff, die ‚Gorgan‘, entführen im Handstreich den Hochadmiral Darion Paligan, zerstören (eher irrtümlich) die Schiffskapelle des Boron und entkommen mit ihrem Gefangenen...

Ein gefangengenommener Pirat gesteht wenig später auf der Folter, Kalif Abu Dhelrumun habe El Harkir zu dem Überfall angestiftet, um in Rastullahs Namen Borons Macht zu verringern.

Patriarch Tar Honak droht darauf dem „Feind der Zwölfgötter“ mit gnadenloser Vergeltung.

Tatsächlich bleiben diese Worte keine leere Drohung: Tar Honak begibt sich höchstpersönlich an Bord der Gorgari und befiehlt den Aufbruch ins *Land der Ersten Sonne*. Die Invasion stößt in Selem auf geringen Widerstand, das Heer des Patriarchen zieht szintoaufwärts gegen Unau. In aller Eile schickt ihm der Kalif Truppen entgegen...

Am Szinto treffen die Armeen aufeinander: hier das gefürchtete alananische Expeditionskorps aus Dukatengarde, ‚Schwarzem Bund des Kor‘ und Stadtruppen, dort die Übermacht der berittenen und fanatischen Wüstensöhne. Der Angriff der Novadis beginnt - doch Tar Honak hebt die Hände, ruft seltsame Worte in der Rabensprache... Und Totenstille senkt sich über das Schlachtfeld, schwarze Nebel wehen zwischen den Novadis. Niemand weiß mehr seinen Namen oder seine Aufgabe, das große Vergessen ist über die Wüstensöhne gekommen.

Die darauffolgende Schlacht ist mehr ein Gemetzel: Wer von den Novadis nicht erschlagen wird oder im Fluß ertrinkt, wird gefangengenommen und als Sklave verkauft. Nur einige Veteranen und erfahrene Helden können entkommen. Die Al'Anfaner haben kaum Verluste zu beklagen.

Zur selben Zeit setzt Mengbilla ein Heer nach Port Corrad in Marsch, um das dortige Kontor der Gerbelsteins „vor der bornischen Habgier Stoorrebrandts zu schützen“.

Unau wird kurze Zeit tapfer von einer kleinen Schar der ‚Gelbherzen‘ gehalten, fällt aber schließlich den vereinigten Truppen Al'Anfas und Mengbillas in die Hände. Ein kleineres Heer belagert Kannemünde, in Festum macht sich die Flotte bereit. Ein Vorstoß nördlich der Unau-Berge bringt das Heer des Patriarchen bis nach Mherwed, der Kalif ist geflohen, vielleicht sogar tot.

Auch der Widerstand der tapferen Trahelien ist schnell gebrochen, da es Tar Honak gelingt, die beiden Töchter der trahelischen Königin nach Al'Anfa verschleppen zu lassen. Königin Peri III. wird gezwungen, ihr Land unter Al'Anfas Herrschaft zu stellen und sich selbst als Gefangene zu Tar Honak zu begeben.

Thalusa beteuert eilig seine Freundschaft mit Al'Anfa; im ganzen Süden Aventuriens versuchen nun alle, sich möglichst gut mit Tar Honak zu stellen, der sich im Palast des Kalifen zum *Imperator des Südens* ausruft. Aus seiner Erklärung geht hervor, daß Boron ihm ein wahrhaft göttliches Geschenk gemacht hat: Macht über Schlaf und Vergessen sowie - wie es scheint - völlige Unverwundbarkeit.

Währenddessen fliehen die geschlagenen Novadis in die Khom zurück. In den angrenzenden Gebieten fragt man sich sorgenvoll, wohin sich Tar Honak nun wenden wird: Ziehen die Schwarzen Truppen demnächst mhanadiabwärts nach Rashdul und weiter nach Khunchom? Oder aber marschieren sie nordwärts nach Gorien, Anchopal und weiter nach Zorgan? Manche befürchten gar, die neue Route der Truppen aus Al'Anfa und Mengbilla führe mhanadiaufwärts über

Fasar nach Punin, um den konkurrierenden Boronkult dort auszulöschen.

In Punin jedenfalls setzen sich Freischärler unter Führung von Hauptmann Leomar und der Geweihten Borondria in Bewegung, um das scheinbar herrenlose Land südlich des Yaquir sichern und einen Angriff Tar Honaks frühzeitig abzufangen.

Auf den Meeren schließlich ist der Krieg zwischen dem Bomland und Al'Anfa in vollem Gange: Stoorrebrandt und Festum haben zuviel im Kalifat und im Süden investiert, um Tar Honak zum Imperator aufsteigen zu lassen.

Es besteht also kein Zweifel: Für tapfere Recken und Kämpfer, die sich ihr Brot mit der blanken Waffe verdienen, gibt es künftig viel zu tun im Süden Aventuriens.