

Der tiefe Süden

vom aventurischen Dschungel
und seinen Bewohnern



Das Schwarze Auge



Schmidt
Spiele

DSA-Spielhilfe

Der tiefe Süden



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Michaela Sommer (Caryad), Rudolf van Giffen, Ugurcan Yüce
Planzeichnungen von Ralf Hlawatsch

©1994 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Caryad
Boxcover-Illustration: Ertugrul Edirne
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Der tiefe Süden

von
Jörg Raddatz und Hadmar Freiherr von Wieser

Mit Beiträgen von
Heike Kamaris und Stefan Küppers

-Das Schwarze Auge-

Schmidt
Spiele

Inhalt

Der Tiefe Süden.....	5
Städte, Landschaften und Bewohner.....	5
Das Leben in den Städten des Südens.....	6
Brabak.....	11
Charypso.....	18
Chorhop.....	20
Kannemünde.....	22
Höt-Alem.....	23
H'Rabaal.....	25
Port Corrad.....	27
Altaia.....	28
Mengbilla.....	29
Mirham.....	35
Sylla.....	38
Trahelien - das Kemi-Königreich.....	41
Meere und Inseln.....	43
Das Charyptische Meer und die Waldinseln.....	43
Die Entdeckungen.....	46
Die Pirateninseln: Altoum, Souram und Nikkali.....	47
Kaucatan - Das südliche Perlenmeer.....	55
Das Südmeer.....	55
Die Bukanier.....	57
Die Waldmenschen.....	58
Kamaluq.....	69
Die Nipakaus.....	70
Der Tapam.....	70
Die Satuuls.....	71
Die Kopfjagd.....	71
Tabus.....	73
Gulagal: Der Tempel der Roten Jaguare.....	73
Kun-Kau-Peh: Das Tal der Geisterspinne.....	74
Gron'gu'mur: Die verbotene Höhle.....	75
Schamanismus.....	75
Sprache und Musik.....	76
Geschichte.....	77
Bedeutende Stämme.....	78
Der Regenwald - Die Grüne Hölle.....	90
Flora.....	91
Wichtige und kostbare Pflanzen.....	93
Fauna.....	97
Kulturschaffende.....	100
Die Glücksritter.....	100
Persönlichkeiten des Südens.....	101
Ein Held aus dem Süden.....	105

Der Tiefe Süden

Städte, Landschaften und Bewohner

Wenn man die aventurische Landkarte betrachtet, so stellt man bald fest, daß jenes Gebiet, das in diesem Kompendium vorgestellt werden soll, einen markanten Teil des Kontinents darstellt. Der Selem-Grund, die Bucht von Port Corrad und Loch Harodröl bilden eine Linie, die den tiefen Süden recht deutlich vom übrigen Aventurien abgrenzt. Sehr vielfältig und gerahmt von ungewöhnlichen Küstenlinien, erstreckt sich hier die Halbinsel südwärts, im Inneren fast frei von nennenswerten Ansiedlungen, nur an der Küste liegen die Siedlerstädte, deren teils fremdartige, teils verheißungsvolle Namen den Garethter oder Vinsalter mit Fernweh erfüllen. Der Blick auf die Landkarte zeigt zahlreiche Buchten, Landzungen und schmale Meeresstraßen, die allesamt eigentümlich geformt sind und doch häufig nicht einmal einen Namen tragen - denn nur selten setzt der nordländische Kartograph einen Fuß hierher.

Die Form der Halbinsel erinnert ein wenig an das Bein eines Drachen, dann wäre das hochaufragende Regengebirge sein sein tragender Knochen - eine von Nebelwäldern bedeckte Bergkette, die zahllose Geheimnisse gut und wehrhaft verbirgt.

Doch auch das Tiefland ist größtenteils vom alles verhüllenden Mantel des Regenwaldes bedeckt, und wo nicht der Dschungel herrscht, da liegt der schwüle Modergeruch eines Sumpfes in der Luft. Plantagen und Dörfer der Weißen gibt es nur in einer schmalen Küstenzone - doch auch diese Ufersiedlungen sind von wilden Tieren, feindseligen Urwaldstämmen und raublustigen Piraten nur zu oft bedroht.

Die Kartographie kennt als Teilgebiete noch das AI'Anfaner Land zwischen Mirham und dem Jalob, das Askanische Land mit Mengbilla und Chorhop, die Landschaft Mysobien mit Brabak und H'Rabaaal, oder auch die Region Trahelien mit den verfeindeten Staaten um Khefu und Höt-Alem.

Östlich Höt-Alems läuft Aventurien in die Syllaner Halbinsel aus, einem von mohisch-tulamidischen Mischlingen bewohnten Küstenland.

Noch weiter entfernt liegen nur die Inseln, rätselhafte Punkte zwischen Perlenemeer und Meer des Südens - in weitere Ferne wird der Mensch wohl kaum jemals vorstoßen.

Altoum ist nach Maraskan die größte Insel Aventuriens und nur durch eine schmale Meerenge vom Festland getrennt. - und doch zählt das Innere der Insel zu den unbekanntesten Teilen des Kontinents.

Gen Osten erstreckt sich das weite Band der Waldinseln, das aufgrund seiner geschwungenen Form auch als Schwert des Südens bekannt ist. Die einzelnen Inseln tragen oftmals Vulkane und sind nur dünn besiedelt - wenn man von der oft feindseligen einheimischen Fauna einmal absieht...

Niemand kann davon träumen, diese vielfältigen Landschaften, die Menschen und Kreaturen, die sie beherbergen, erschöpfend - oder auch nur umfassend - zu beschreiben. Das wenige an Wissen, was wir unter manigfaltigen Gefahren zusammentragen konnten, findet Ihr, geneigter Leser, auf den folgenden Seiten. Wir wünschen erbauliche Lektüre.

Das Leben in den Städten des Südens*

Der Adel

Echten oder alten Adel findet man in Südaventurien praktisch nur in ein paar aristokratischen Familien aus dem Kaiserreich, dem Lieblichen Feld, dem Bornland und Aranien vor. Im Vergleich zu den nördlicheren Gebieten ist der traditionelle Adelsstand damit in den Stadtstaaten und Kolonien sehr dünn gesät: Adlige, die hier siedeln, haben entweder ein ehrenvolles Amt (wie das eines Gesandten, Marinekonimandanten oder Gouverneurs) oder aber einen guten Grund, das Heimatland zu meiden - meist wegen einer Fehde oder aufgrund von Verarmung.

So oder so ist eines der Hauptziele der allermeisten Adligen, zu vergessen, wo sie gerade sind. Das bedeutet, daß sie sich in den größeren Kolonien ausgiebig mit Bällen, Teegesellschaften, Jagdausflügen, ja, sogar Turnieren beschäftigen, um die Illusion aufrechtzuerhalten, man sei gar nicht 2000 Meilen von Gareth, Vinsalt und Festum entfernt.

Die Oberschicht

Die Oberschicht bilden im Süden vor allem erfolgreiche Reeder, Handelsherren, Sklavenhändler, Pflanze und Viehzüchter, aber auch Offiziere und erfolgreiche Gelehrte wie Alchimisten, Geweihte oder Akademiker (mit den mittellosen Philosophen ist es eine andere Sache ...). Fast immer liegt die eigentliche Macht über Politik, Gesetze und Streitkräfte der Stadt bei diesen wohlhabenden Personen.

In den meisten Stadtstaaten entstammt der sogenannte örtliche Adel aus dieser Schicht, und fast alle Regierungen belohnen Rat und Tat lieber mit klangvollen Titeln als mit klingender Münze (in Brabak ist es gar üblich, daß sich der König für Adelsbriefe gut bezahlen läßt), so daß es allerorten Edelleute mit den phantastischsten Titulaturen gibt - eine Praxis, mit der vor allem das kleine Trahelien (neuerdings Kemi-Reich geheiß) seine wenigen Freunde bei Laune hält.

**Die Städte des Südens - etwa ein Dutzend, das mehr als lokale Macht und Bedeutung hat - sind meist entweder unabhängige Stadtstaaten wie Mengbilla, Chorphop, Sylla, Charypso und Altaia oder Kolonien mittelländischer Mächte wie Kannemünde, Höt-Alem, Port Stoerrebrandt. Die einzigen unabhängigen Reiche sind das Alanfanische Imperium, dem Mirham und Port Corrad angehören, das Königreich Brabak, das bis H'Rabaal reicht, sowie Trahelien, das immerhin über einige Inselkolonien verfügt.*



Teegesellschaft in Mirham

In den Kolonien ist eine solche Adelserhebung eher unüblich: immerhin müßte sie der oberste Lehnsherr im fernen Mutterland bestätigen. Doch auch hier ist es oft die begüterte Oberschicht, die die Fäden in der Hand hält: Wenn überhaupt eine Ratsversammlung die Alleinherrschaft des Gouverneurs beschränkt, wird diese unweigerlich von den Mitgliedern der Oberschicht gebildet.

Der Mittelstand

Zu dieser Schicht sind jene Freien zu rechnen, die ihr Auskommen, aber keine Reichtümer haben: die kleinen Ladenbesitzer, Gastwirte, Söldner, Seefahrer, selbständige Fischer und dergleichen. Der Ausdruck Stand entspricht keineswegs der klaren Gliederung nördlicher Gesellschaften (mit bürgerlichen Rechten, Gilden, Steuerpflicht, Milizdienst usw.), sondern nur einem formlosen Durchschnitt wie in tulamidischen Ländern: nicht reich, aber wenigstens nicht arm. Die verhältnismäßige Anzahl der Mittelständigen ist deutlich geringer als weiter nördlich, und das Schicksal zeigt wenig Gnade: Eine Pechsträhne, eine einzige Katastrophe kann einem solchen Freien rasch alles Eigentum und schließlich die Freiheit rauben.

Andererseits streben auch all diese Leute nach sozialem Aufstieg - und gerade, daß es einige wenige geschafft haben, zu Reichtum zu gelangen, hält nicht nur den Neid, sondern auch den Ehrgeiz wach.

Gewöhnlich wird bis Mittags gearbeitet und während der heißen Mittagszeit ruht. Anschließend wird bis Sonnenuntergang gearbeitet, und danach trifft man sich auf den großen Plazas in der Stadt, um gemeinsam zu feiern. Die Nahrung besteht aus Früchten, Kokosmilch, Fisch und Effersfrüchten, selten aus Fleisch. Man hält sich Haustiere, vielleicht einen kleinen Affen oder einen bunten Vogel. Die Einrichtung besteht meistens aus Palmholz.

Die Armen

Es gibt im Süden praktisch keinen Unterschied zwischen "arm" und "unfrei": Wer keinen Besitz hat, der hat auch keine Freiheit. Ein Zyniker mag sagen, daß das in anderen Ländern und Welten kaum anders ist - doch so hart und gnadenlos wie in Südaventurien geht es selten zu.

Nur wenig über den echten Sklaven stehen die Unfreien, die (oder deren Vorfahren) sich in Schuldknechtschaft begeben haben, um dem Hungertode zu entgehen. Heute fristen sie als Fronarbeiter einer reichen Einzelperson, selten auch der Obrigkeit ein bedauernswertes Dasein, nur durch eine Fassade der persönlichen Freiheit geschützt, denn zumindest auf dem Pergament gehört ihr Leib und Leben ihnen selbst - doch wer fragt schon kinse, wenn ein solcher Arbeiter einen Unfall hat



Einige wenige Arme können zumindest den Anschein von Selbständigkeit wahren, wie etwa Bettler und Dirnen, doch auch hier gibt es in der Regel jemanden im Hintergrund, der die Armen zu dieser Tätigkeit ausschickt und selbst am meisten profitiert. (Böse Zungen behaupten, daß das auch für die typischen Glücksritter, Schatzsucher, Söldlinge und Abenteuerer gilt ...)

Die meisten ehemaligen Unfreien in den Kolonien sind im Heimatland unerwünscht - und der Grad ihrer Verfehlung kann von schlichter Tagediebelei bis zu schwerwiegenden

Verbrechen reichen: Vor allem in Festum und Vinsalt ist es in letzter Zeit mehrfach vorgekommen, daß die Regenten die Streuner, Tagediebe, Bettler und Landstreicher einer Region haben "einsammeln" und nach Süden verschiffen lassen, wo sie ein Stück Land zur Bearbeitung bekamen.

Die meisten Schuldknechte leben in kleinen Hütten aus Rohr oder Palmwedeln, die ihrem Patron gehören. Diese Behausungen haben häufig nur einen Raum, der den oft zahlreichen Familienmitgliedern als Küche, Schlafplatz und Wohnraum dient. Die Einrichtung besteht zumeist aus einer qualmenden Feuerstelle und einigen Strohsäcken. Gegessen wird auf dem Boden sitzend. Als Kleidung dient nicht selten die abgelegte Garderobe der Reichen, die ihre Arbeiter damit hin und wieder belohnen. Die Hauptnahrung dieser Menschen besteht aus kleingeschnittenen, gekochten Wurzeln, einer Art Grütze und hin und wieder Fischresten. Einige haben Glück und dürfen im Haus der Herrschaft als Küchengehilfe, Zofe, Hausdiener oder ähnliches leben.

Spätestens bei Sonnenaufgang heißt es, zur Arbeit zu gehen, sei es auf den Plantagen, in den Werften, Sägemühlen, Webereien, Färbereien oder anderen Betrieben (echte Manufakturen gibt es noch keine), vielleicht aber auch im herrschaftlichen Haushalt. Die Arbeit endet in den Betrieben um die Mitte der Nacht, im Haushalt der Herrschaft, wenn diese - meist nicht sehr viel früher - geruht, schlafen zu gehen. Die Schuldknechte, die auf den Plantagen oder in vornehmerem Haushalt leben, bekommen in der Küche die Speisereste der Herrschaft - ein luxuriöseres Essen, als es viele andere je in ihrem Leben sehen werden.

Die Sklaven

Auf der untersten Sprosse der Leiter stehen die Sklaven, meist Eingeborene, Mischlinge und Kriegsgefangene. Sie haben keinerlei Rechte und müssen oft unmenschlich harte Arbeit leisten.

In manchen Städten sind eingeborene Sklaven ungebräuchlich, sei es, daß das Mutterland die Sklaverei verboten hat (z.B. Höt-Alem), sei es, daß frühere Angriffe durch die Wilden die Sklavenhalterei als unklug erscheinen lassen. Aber selbst dort haben sich die Gouverneure und Magnaten angewöhnt, von den Häuptlingen der Umgebung die Kriegsgefangenen anderer Stämme zu erwerben ...

Stadtbild und Häuser

Ein charakteristisches Merkmal für das Stadtbild der meisten Städte im Süden sind breite, von Palmen gesäumte Alleen, die die Stadt zumeist rasterartig durchziehen; entweder wurde die Stadt von Anfang an nach diesem einfachen und übersichtlichen Schema erbaut, oder ein Potentat hat einfach ganze Hüttenviertel niederreißen lassen.

In der Mitte der Stadt liegt meist ein natürlicher, selten auch künstlicher Hügel, auf dem sich der Palast des einstigen Gouverneurs und heutigen Regenten erhebt, davor erstreckt

sich fast immer ein großer Platz, der als Markt, vor allem aber für Paraden, Zeremonien und ähnliche Anlässe der Macht- und Prachtentfaltung dient.

Die Häuser der Edlen und Reichen liegen in der Nähe des Palastes - nicht nur aus gesellschaftlichen, sondern auch aus militärischen Gründen. Immerhin leben hier mit allen Anverwandten und ihren Dienern oft so viele Leute wie im Mittelreich in zwanzig Handwerkerhäusern. Die Villa einer reichen Familie besteht meistens aus weißem Eternenmarmor oder zumindest aus weißen Korallenkalkblöcken, die Dächer sind häufig mit roten Ziegeln gedeckt. Die Häuser umgibt ein Garten, häufiger ein Park. Zäune sind ungebräuchlich, nicht zuletzt, weil Holz vermodert und Eisen so selten ist. Die Villa ist fast immer zweigeschossig. Fast alle Villen verfügen über einen aranischen Innenhof mit einem prunkvoll verzierten Wasserbecken. Vom Hof führt eine Freitreppe auf die Veranda in der ersten Etage, dort sind auch die Gemächer der Herrschaften gelegen, während die Dienstboten im Erdgeschoß in der Nähe der Küche wohnen. Im Erdgeschoß befinden sich zumeist auch der Salon und das Musikzimmer (letzteres nach Vinsalter Vorbild benannt, aber selten eingerichtet). Die Einrichtung einer Villa besteht fast immer aus den edelsten Hölzern wie Ebenholz, Rosenholz oder Mohagoni. Geheime Einbauten in den Tafelungen sind häufig, aber wenig kunstvoll.

Wer etwas auf sich hält, hat natürlich auch Haustiere; wo sich die Oberschicht im Mittelland aber mit Hunden, Katzen und Falken zufrieden gibt, herrscht im Süden die Manie, sich entweder Papageien, kleine Affen und Raubkatzen oder vielleicht gar einen Zwergelöfanten zu halten.

Viele Reiche lassen ihre Villa so ausbauen, daß ihr Prunk den der Nachbarsanwesen oder gar den des Herrscherpalastes übertrifft: der kostspielige Import mittelländischer Architekturschätze und Baumaterialien eignet sich hervorragend für derartige Protzereien. Sollte Phexens Gnade aber weichen, wird alles versucht, um zumindestens die Fassade des Reichtums zu wahren. Es gibt viele Geschichten von einstmalen reichen Familien, die ihren gesamten Reichtum damit verschwendeten, bis sie schließlich verarmt als Schuldknechte jenen Nachbarn dienen mußten, die sie zu übertreffen anstrebten.

Die Häuser der Mittelschicht liegen zumeist an den etwas weniger prächtigen Straßen, auch sie sind wegen der Hitze zumeist mit weißem Korallenkalk getüncht und mit roten Dächern gebaut. Im Erdgeschoß befinden sich zumeist die Geschäfte, Werkstätten oder Schänken. Lediglich Herbergen verfügen über Innenhöfe, zum Teil auch mit großen Wasserbecken. Die Wohnräume des Mittelstandes befinden sich im oberen Stockwerk.

Die Armen leben in kümmerlichen Behausungen in engen Straßen, die - oft gleichfalls rechtwinklig - außerhalb der breiten Alleen verlaufen. Die tropische Fruchtbarkeit engt die Städte nicht mit Äckern ein und erlaubt ihnen daher sich großzügig auszudehnen.

Die Städte haben fast ausnahmslos Häfen (Mirham und Altaia sind die einzigen nennenswerten Binnenstädte) und sind Umschlagplätze für Waren aller Art. Die wichtigsten Produk-

te aber stammen aus dem Umland: Hier findet man großzügig angelegte Plantagen, auf denen etwa exotische Früchte, Reis, Kakao oder Shatakwurz angebaut werden. Auf diesen Pflanzungen befindet sich immer eine hochherrschaftliche Villa mit Stallungen und zahlreichen kleinen Hütten für Söldner, Aufseher, Schuldknechte und Sklaven. Die meisten Plantagenbesitzer verfügen aber auch über ein Stadthaus und nutzen ihre Landsitze hauptsächlich für Jagdgesellschaften oder Bälle.

Lebensart

Der Tagesablauf der vornehmen Gesellschaft sieht ein kleines Frühstück vor, das recht oft im Bett eingenommen wird. Üblicherweise trifft man sich dann gegen die Mittagszeit im Salon einer der übrigen Familien zu einem zweiten Frühstück. Diese bisweilen von Maraskolinenklängen untermalte Mahlzeit kann aus fünf bis sechs Gängen bestehen, angefangen mit einer Suppe aus Schalentieren über kleine gefüllte Pastetchen, geeiste Melonen mit Schinken, kalten Bratenplatten und natürlich exotischen, sprich einheimischen, Früchten. Während des Essens trinkt man gerne Kokosmilch mit einem Schuß Dattelwein oder maraskanischem Rum. Nach diesem Imbiß zieht man sich für gewöhnlich zurück, um während der Mittagshitze zu ruhen. Wenn es etwas kühler wird, legt man seine guten Kleider an.

Aufgrund des schweißtreibenden Klimas pflegen die Reichen morgens ein Bad in hölzernen oder kupfernen Badewannen zu nehmen. Anschließend reiben sie sich ihre Körper mit parfümiertem Kokosöl ein. Die Damen lassen sich ihre Haare zu aufwendigen Frisuren stecken, in welche sie Blüten einflechten. Die Herren nutzen das Kokosöl zusätzlich, um sich ihre Haare zu frisieren. Außerdem lieben sie es, offene Hemden zu tragen, um ihre glänzenden Muskeln zu zeigen. Bei der Mittelschicht ist das Baden noch wenig verbreitet. Sklaven und Schuldknechte waschen sich - wenn überhaupt - im Meer oder in den Flüssen.

Die Kleider der edlen Damen bestehen zumeist aus spinnenwebartigen Seidenstoffen oder kunstvoll verarbeiteten aranischen Straußenfedern, dazu trägt man aufwendig gestaltete Hüte aus den Putzmachereien von Mengbilla bis Belhana, einen tulamidischen Fächer sowie einen farblich passenden Sonnenschirm. Herren und weniger damenhafte Frauen schätzen Seidenanzüge und glänzende Stiefel, nicht selten aus Iryanleder. Fast unverzichtbar - selbst wenn man nicht damit umgehen kann - ist eine Repräsentationswaffe an der Seite; meist jedoch keine der eleganten Klingenwaffen des Lieblischen Feldes, sondern ein Enter- oder Haumesser, das den Eindruck erwecken soll, man habe sich sein Vermögen eigenhändig auf Schiff und Plantage erkämpft - immerhin kann man damit Kokosnüsse spalten.

Derart feingemacht, flaniert man über die Alleen, um zu sehen und gesehen zu werden. Manch einer läßt sich auch im offenen Wagen oder einer alanfanischen Sänfte spazierenführen. Unverheiratete junge Damen tragen häufig einen leichten Schleier und gehen in Begleitung einer Zofe spazieren, dabei halten sie Ausschau nach passenden Bewerbern.

Wenn ein junger Mann nun eine Dame erblickt, so steht es ihm auf keinen Fall zu, sie anzusprechen. Vielmehr wird er versuchen, ihre Dienerin irgendwie allein anzutreffen, um sie zu bitten, ihrer Dame eine Nachricht zu übermitteln. Wer kühn ist, mag auch das Haus seiner Herzensdame ausfindig machen und eine Gauklergruppe beauftragen, vor ihrem Haus ein romantisches Theaterstück aufzuführen. Wehe jedoch, falls die Dame verheiratet ist, dann wird unter den Händen der spöttischen Komödianten aus diesem Auftrag leicht das Stück vom gehörnten Ehemann, und der Auftraggeber mag sich mit einer Duellforderung konfrontiert sehen.

Wenn die Sonne untergeht, treffen sich die Granden in ihren Salons zu prachvollen Empfängen; ein recht teures Vergnügen sowohl für den Gastgeber wie auch die Gäste, ist es doch üblich, prunkvolle Gastgeschenke mitzubringen.

Festlichkeiten

Zum Jahreswechsel, in den letzten Rahjtagen vor Beginn der großen Sommerregenzeit, gibt es vielerorts ein zweiwöchiges Fest, an dem sich die Unterschiede zwischen Reich und Ami verwischen. Alle kleiden sich in phantasievolle Gewänder und verhüllen ihre Gesichter mit Masken. An den Gewändern für dieses Fest wird monatelang gearbeitet, denn jeder will einzigartig sein. In dieser Zeit arbeitet fast niemand, die Straßen sind mit Tausenden von Blumen dekoriert, es wird gesungen und getanzt, und allerorten sind kleine Garküchen und Trinkbuden aufgebaut.

In einigen Städten, wo die Reichen unter sich bleiben wollen, werden diese Festlichkeiten auf Schiffe verlegt. Am Abend des ersten Tages wird eine junge Frau zur Königin gewählt, und sie darf sich unter den maskierten - und oft ansonsten entblößten - jungen Männern ihren König aussuchen. Danach vollzieht ein Geweihter der Rahja die "Eheschließung" des Paares, das danach im Mittelpunkt der Festlichkeiten steht und manchmal symbolisch die Stadtherrschaft übernimmt. Aber auch andere Paare finden sich zusammen: Viele Kinder von Schuldknechten versuchen von klein auf, genügend Geld zu besorgen, um einmal in ihrem Leben in prachtvolle Gewänder gehüllt, das Gesicht mit einer Maske bedeckt, am Fest teilzunehmen und einen reichen Gefährten kennenzulernen.

Die Sprache

Der charakteristische Dialekt Südaventuriens, das Brabaci, wird im ganzen küstennahen Gebiet südlich von Dröl und Port Corrad gesprochen. Es ist eine recht altertümliche Abart des Garethi, die noch viele Ausdrücke aus alt-bosparanischer Zeit bewahrt und hat diese mit dem melodischen Tonfall der Tulamiden verbrämt. Gerade die Oberschicht bemüht sich um eine Nähe zum Bosparano, während die unteren Schichten einen ganz eigenen Dialekt verwenden, der irgendwo zwischen Bosparano und Garethi anzusiedeln ist, in den sich aber auch mohische und tulamidische Elemente mengen.

Typische Brabaci-Ausdrücke:

Don / Donna - Edler / Edle; sehr höfliche Anrede

Questador - Abenteurer

Südländische (Brabaci-) Namen

Das Brabaci ist eine sehr klangvolle Sprache, in der Namen oft recht lang sind. Auch im Süden erhalten die Kinder bei der Geburt Vornamen für ihr ganzes Leben, allerdings meist so viele davon, daß sie sich auf einen Rufnamen festlegen müssen (in Mittelaventurien ein typischer Brauch des Adels). Der Nachname wird von den Eltern (meist vom Vater) übernommen und wird als besonderes Besitztum betrachtet: Verbrechern kann der ehrbare Elternname entzogen werden, und wegen der vielen Deportierten müssen ganze Bevölkerungsschichten mit diesem Makel leben.

Aus fast jedem Namen kann durch ein angefügtes -ela/-elo oder -ita/-ito die Koseform gebildet werden. Nur wer besonders seine Tatkraft betonen will, kürzt seinen Namen ab (häufig hinter der ersten Silbe).

Es gilt als "klassisch" und daher vornehm, weibliche Namen auf betontem -e oder -is (statt unbetontem -a) und männliche auf -o enden zu lassen.

Weibliche Vornamen

Adaqua, Alara, Balatravis, Carimina. Consuela, Desiderya, Diantha, Dolorita, Dominga. Emerencia, Esmeralda, Fiorella. Galindia. Heliantha, Imelde, Inares, Jesabela*, Karianna, Katalinya, Luisina, Maryarita, Marchesca, Morisca, Nicolasina, Oralía, Phelippa, Praiociose. Querinia, Rayades, Rosinia. Saranya, Tomassina, Ugolines, Ulembina, Ursania, Vadoria. Valerfa, Xantilia. Ximena, Yvonya, Zalines. Zephirina, Zeradia

Männliche Vornamen

Adario, Augusto, Alondro, Amirato. Boromeo, Coragon, Diago. Diamantes, Dorio, Efferdito, Egiliano, Enrisco, Fiorenzo, Firunando, Flaminio, Gaiomo, Gordo, Hesindiego. Imaculo, Ingarin, Jesidoro*. Kamillio, Koloman, Lirolbal, Lucan, Mandolo, Marno, Micirio. Morisys, Nestario, Nostromo. Orelío, Panfilo, Pedresco, Praiopio. Quintilian, Ramon, Romero, Rondrigo, Salpico, Sandro, Simodo, Tirato. Trienco, Tito, Ulan. Vitario, Xenoforo, Yorge. Yuan, Zurbaran

Nachnamen:

Anthos, Beratas, Cornio, Delazar. Erabenas. Fontanoya, Gonralas, Gredo, Inezano, Jacobella, Kalando, Lupinez, Malagro, Monterey. Nirrano. Olibantin, Piriones, Queseda, Rivito, Salmoranes, Santana. Tiamartin, Uludaz

Grundsätzlich kann man auch aus fast jedem Vornamen einen Familiennamen bilden, indem man das -o oder -a durch -ez oder -uez ersetzt.

^gesprochen mit tulamidischem Dsch-

Die "Neue Brabaker"

Die *"Neue Brabaker Bilderpostille"* ist - wie in allen Hafenstädten Südaventuriens, ja teilweise bis Festum und Havena - ein seltenes Vergnügen der Ungebildeten. Die etwa zwei-monatlich erscheinende Zeitung ist übrigens nicht so barbarisch rückständig, wie belebte Aventurier das gerne sehen: Die hesindiale Idee, die ihren Herausgeber vor etwa 20 Jahren beflügelte, bestand darin, einfache Holzschnitte zu drucken und die maraskanischen Holzlettern nur für Überschriften und Untertitel zu verwenden. Die Karikaturen der *"Bilderpostille"* sind gefürchtet, sind sie doch meist die einzige Darstellung, die Seeleute und Söldner von den Mächtigen wie Amene-Horas und Stoorrebrandt zu sehen bekommen. Der verblichene Tar-Honak (stets mit riesiger Rabennase) war ein besonders beliebtes Motiv, und mehr als einmal haben seine Wutanfälle einige alananische Aufrührer (sprich: Besitzer der Bilderpostille) Besitz und Freiheit gekostet.

Geld und Währungen

Vielfältig ist das Geld im Süden, sowohl an Aussehen, Metall und Wert wie auch an Namen: Manche Währung hat mehr als drei verschiedene Bezeichnungen, was das heillose Durcheinander noch verstärkt. Vor allem die alananische Währung (die im entsprechenden Heft beschrieben wird) ist berüchtigt für ihre verwirrende Kompliziertheit. Im folgenden seien zuerst die heute üblichen Namen (meist aus dem Brabaci) genannt, danach eventuelle mittelländische Umschreibungen. Die meisten Stadtstaaten außer AI'Anfa prägen Geld, das dem kaiserlichen nachempfunden ist und auch dessen Namen trägt - und was all die Brabaker Kreuzer, Chorhoper Heller und Syllaner Taler angeht, kann man sagen, daß hier Nennwert und Metallgehalt auch weitgehend übereinstimmen. Eine Ausnahme machen da die mannigfaltigen Nachprägungen des Dukaten, denn dessen Gold ist den meisten Stadtfürsten doch zu kostbar, als daß sie es unverfälscht ausgeben möchten. Die von ihnen geprägten "Dukaten" sind mit etwa 20 Skrupeln meist leichter als die Originale und bestehen aus Weißgold oder Elektrum, einer Gold-Silber-Mischung. In fast allen Städten außer der jeweiligen Prägestätte werden solche Pseudo-Dukaten nur zu etwa fünf Silbertalem gerechnet und sind dank ihrer oft sehr protzigen Aufmachung als Kronen bekannt. (Dieser Mangel ist, einer der Gründe dafür, daß die alananische Dublone, das Doppelgoldstück, in allen Piratensagen der Inbegriff der Goldmünze ist.)

Gladiatoren

Schaukämpfe spielen in der Kultur des Südens eine sehr große Rolle: Das beginnt mit den unblutigen, fast rituellen Kämpfen zwischen den ausgewählten Helden verschiedener Waldmenschenstämme und geht bis zu den abscheulichen Gemetzeln, die in AI'Anfa im Namen der Unterhaltung gezeigt werden. Die in den meisten anderen Stadtstaaten übliche Form - wo man nicht den Reichtum hat, nur zum Vergnügen wertvolle

Sklaven zu töten - sind Kämpfe zwischen Unbewaffneten, die in einer kleinen Arena zur Freude des Publikums wild aufeinander einschlagen. In traditionell südaventurischer Hochstapelei werden diese Kämpfer als Gladiatoren bezeichnet. Meist kämpfen sie einzeln oder in Paaren gegeneinander. Traditionell haben fast alle Gladiatoren - soweit sie nicht ohnehin einen Besitzer haben - einen reichen Förderer, der sie unterstützt, Kämpfe und Wetten aushandelt und andere Dinge erledigt: vor allem aber genießt er Ansehen und Einkünfte aus Wetteinnahmen und Preisgeldern, wenn sein Schützling erfolgreich ist.

Das Publikum nun schaut sich gerne bestimmte Gladiatoren als seine Favoriten aus, die umjubelt und bewundert werden, wo immer sie auftreten - ein gutes Mittel für die Reichen, sich im Glanz dieser Volkshelden zu sonnen, die den Immanheroen des Nordens in nichts nachstehen.

Außer bei den fast immer tödlichen Kämpfen in AI'Anfa ist es auch gang und gäbe, daß Gladiatoren gezielt verlieren. Die Gründe dafür können vielfältig sein: Der Förderer (oder der Kämpfer selbst) hat auf eine Niederlage gewettet, ein neuer Gladiator soll durch einen Sieg populär gemacht oder einem anderen Förderer soll ein Gefallen erwiesen werden. Gerüchten zufolge werden nicht nur die Kampfresultate selbst aus dramaturgischen Aspekten vorherbestimmt, sondern auch die Fehden und Streitereien der einzelnen Gladiatoren haben viel von einem Schauspiel an sich:

So gab es etwa in Brabak einen Ringer namens "Der Patriarch", der angeblich für AI'Anfa kämpfte und mit faulen Tricks einen "einheimischen" Gladiator nach dem anderen besiegte, bis er schließlich vom Kämpfer des Königs in einem spektakulären Zwei-Stunden-Kampf niedergerungen wurde. Die patriotische Aufwallung im Stadtstaat kann man sich vorstellen.

Tatsächlich spielen die unehrlichen Gladiatoren, die nur mit regelwidrigen Manövern kämpfen, eine ebenso große Rolle wie die "Guten", denn sie dienen als allgemeine Ziele des Hasses, und derjenige Stadtstaat sollte aufpassen, der in den Straßen eines Verbündeten auf einmal von einem schurkischen Ringer dargestellt wird: In dieser Hinsicht hat das Gladiatorenwesen viel von der Typenkomödie des Lieblingen Feldes geerbt und kann dem Kundigen gute Einsichten in die öffentliche Meinung gewähren.

Meisterinformation:

Die Gladiatorenkämpfe lassen sich vom Spielleiter in vielen verschiedenen Arten nutzen: der Atmosphäre halber, als Stimmungsbarometer, als Abenteueransatz. So könnten die Helden etwa einem Wettbetrug auf die Spur kommen, ein einzelner Held wird vielleicht mit einem ähnlich aussehenden "Regelbrecher" verwechselt. Vielleicht ist ein Kämpfertyp unter den Helden ja auch bereit, selber eine Zeitlang als Gladiator anzutreten: entweder als Tarnung, zum Geldverdienen oder direkt im Auftrag eines noblen Reichen. (Gekämpft wird nach den herkömmlichen Regeln für waffenlosen Kampf, allerdings kann durchaus während eines Kampfes zwischen Box-, Ring- und Raufmanövern hin und her wechseln.)

BRABAK

Regierung: Aristokratische Monarchie: König

Einwohner: 2950

Garnisonen: 25 Königlich Brabaker Hellebardiere, 10 Leibgardisten Mizirions. 150 Matrosen und Seesoldaten der "Königlich Brabaker Flotte", etwa 250 Freibeuter

Tempel: Efferd, Phex, Boron, Rahja

Brabak. Hafen am Kap, Sitz reicher Handelshäuser, Zentrum uralter Machttraditionen, Stadtreichgefüllter Märkte; aber auch Stadteines machtlosen Königs. Schlupfwinkel ruchloser Schwarzmagier und Versteck mysteriöser Ungeheuer.

Historischer Überblick:

Bis 800 v.BF.:	Echsenreich von H'Rabaa
874 v.BF.:	Admiral Sanin entdeckt das Mysob-Delta
860 v.BF.:	Admiral Sanin II. umsegelt das Kap
762 v.BF.:	Gründung Brabaks unter Nasul-Horas
701 v.BF.:	erste Hungersnot
Ab 602 v.BF.:	Kronkolonie Brabak; der Bau der Mysobstraße scheitert
Ab 476 v.BF.:	Herzogtum Mysobien/Brabakien (Lex Imperia)
341 v.BF.:	Auswanderungswelle nach Höt-Elem
154 v.BF.:	Sturmfahrt der Heiligen Elida von Salza
15 v.BF.:	Heilige Aussaat der Peraine
Ab 2 n.BF.:	Grafschaft des Vizekönigreiches Meridiana
Ab 336 n.BF.:	selbständiges Gouvernement (Priesterkaiser)
4./5. Jh. n.BF.:	Käpt'n Brabacciano
594 n.BF.:	Magierkrieg zwischen Brabak und AI'Anfa
Ab 602 n.BF.:	Großer Brand: Gouvernement der Meridiana
735 n.BF.:	Der Gauklergouverneur
849-859 n.BF.:	Unabhängigkeit unter König Ariakon
859-887 n.BF.:	König Mizirion I.
887-896 n.BF.:	König Ariakon II
896-910 n.BF.:	König Ariakon III
908 n.BF.:	Vertrag mit Hetfrau Olverja Kendrifari
911-933 n.BF.:	Königin Therseia
933-959 n.BF.:	König Peleiston
944-947 n.BF.:	Krieg mit AI'Anfa; Annektion H'Rabaa's; Seeschlacht von Charypso
959-980 n.BF.:	König Mizirion II.
Seit 980 n.BF.:	König Mizirion III.

Geschichte

Brabak wurde vor vielen Jahrhunderten gegründet und kann auf mehr unruhige Ereignisse zurückblicken als manche Großstadt im Mittelreich; immer schon war die Siedlung ein wichtiger Stützpunkt am Schiffahrtsweg zwischen Ost und West. Die genaue politische Situation der Stadt änderte sich in den fast 1800 Jahren ihres Bestehens naturgemäß mehrfach, in den letzten Jahrhunderten war Brabak durchgängig die Hauptstadt der Provinz Mysobien. Nach dem großen Brand von 602 n.BF. kam die Stadt allerdings unter die ungnädige Herrschaft des Vizekönigreiches Meridiana, dessen Regenten in AI'Anfa es als unterworfenen Kolonie behandelten.

Seine Unabhängigkeit erlangte Brabak im Jahre 849 n.BF., als die hungernde Meridianische Legion rebellierte, sich sowohl vom

Mittelreich wie auch von AI'Anfa lossagte und den örtlichen Gouverneur Thiralion von Sylphur zum König ausrief.

Eine der vielen Episoden von Tücke und Widertücke, die heute noch Folgen zeigt, ereignete sich während des Krieges gegen AI'Anfa: Der König von H'Rabaa, offiziell neutral, aber insgeheim längst mit der Schwarzen Perle verbündet, verlockte mit Versprechungen von Gold und Land die Olporter Hammerfaust-Otta, eine bekannte Söldnertruppe, zum Angriff auf Brabak, während zugleich ein Heer aus H'Rabaa den Mysob abwärts zog. Nur durch sein Verhandlungsgeschick gelang es König Peleiston, die Thorwaler davon zu überzeugen, daß sie praktisch für AI'Anfa kämpften. Der empörte Hetmann Thorgal verbrannte den alten Kontrakt und akzeptierte einen neuen. Dieser Seitenwechsel führte letztlich zur Kapitulation H'Rabaa's und seiner Eingliederung in das Brabaker Reich.



Das Königreich Brabak

Trotz seiner offensichtlichen Schwächen ist das Königreich an Mysob und Kap noch immer einer der bedeutenderen Staaten Aventuriens. Unter dem Harpyienbanner leben immerhin fast 80.000 Menschen - ein Drittel der Bevölkerung Südaventuriens. Dichte und Verteilung der Bewohner entsprechen eher mittelländischen Bevölkerungsverhältnissen: Etwa 4.000 Bürger leben in Städten, etwa die zwanzigfache Zahl Bauern auf dem Land. Diese Population ist jedoch von häufigen Hungersnöten bedroht, da die ständigen Überschwemmungen des Mysoblandes und der saure Boden Ackerbau kaum zulassen. Versuche, die Sümpfe trockenzulegen, sind selbst mit brutalster Fronarbeit unter Franchoras gescheitert und heutzutage unfinanzierbar.

Neben der Hauptstadt - der drittgrößten Stadt des Südens nach AI'Anfa und Mengbilla - und H'Rabaa sind die bedeutendsten Ortschaften Vinay an der Südküste und Sylphur. 40 Meilen mysobaufwärts.

Die kleineren Ortschaften und auch H'Rabaa sind stets Übergriffen alanfanischer Söldner ausgesetzt, meist auf der Verfolgung flüchtiger Sklaven, neuerdings werden auch trahelische Ansprüche laut.

Auch die militärische Macht entspricht eher mittelländischen Proportionen: nur wenige stehende Truppen, hingegen eine theoretisch beeindruckende Gesamtzahl mit Milizen - im Gegensatz zu AI'Anfa, wo ein Maximum an stehenden Truppen unterhalten wird. Die Bewaffnung läßt jedoch wegen der bedrückenden Finanzlage und da Eisen jeder Art im Süden Mangelware ist, deutlich zu wünschen übrig.

Handel und Gewerbe

Wirtschaftlich gesehen, ist Brabaks Lage sowohl ein Fluch wie ein Segen: Das sumpfige Hinterland verhindert jede weitere Ausdehnung und macht Ackerbau fast unmöglich. Die Lage am Kap hingegen führt zu regem Schiffsverkehr, der viele Waren und vor allem Dukaten nach Brabak bringt. Denn trotz aller Piraten und Seekriege, aller Stürme und Meeresungeheuer ist der Seeweg immer noch einer der besten Wege, Güter von der Ostküste zur Westküste zu befördern. In diesem Fall passieren alle Handelsschiffe irgendwann Brabak, und der erholsame Zwischenaufenthalt in der Stadt gehört zu den festen Ereignissen fast jeder Fahrt, ist die Umschiffung des stürmischen Kaps doch aufreibend und gefährlich genug.

Ja, die meisten Kauffahrer wissen nur zu gut, daß Perlenmeer und Meer der Sieben Winde überaus unterschiedlich sind und jedes Gewässer seine eigenen Gefahren hat, die den Ortsunkundigen nur zu rasch zugrunde richten. Aus diesem Grund überlassen sie die Kapfahrt (wie man die Umschiffung der Südspitze auch nennt) den wagemutigsten oder erfahrensten Kapitänen und bringen ihre Güter aus Festum oder Havena nur bis Brabak - von dort soll sie dann ein anderer weitertransportieren. Die Zahl der Schiffsunglücke vor dem Kap zeugen von der Weisheit dieser Maßnahme, und selbst solche reichen und angesehenen Handelshäuser wie etwa Stoorrebrandt oder Engstrand bleiben mit ihren Handelsschiffen und Konvois überwiegend im "eigenen" Meer. Die Brabaker profitieren davon natürlich immens: Seit langer Zeit schon dient ihre Stadt als Umschlagplatz aller Güter, und der stolze Spruch "Was immer irgendwo in Aventurien gehandelt wird, ist auch auf den Brabaker Märkten zu finden." ist nicht allzu weit von der Wahrheit entfernt. Seit der Zeit Königin Therseias gibt es in Brabak das Gesetz, das den Handel "von Fremd zu Fremd" verbietet, d.h., keine Ware darf direkt von einem z.B. Kusliker Kaufmann an einen Händler aus Perricum verkauft werden. Statt dessen muß stets ein Brabaker als Zwischenhändler angeworben werden, dessen Provision üblicherweise ein Zehntel des Warenwertes beträgt.

Nicht alles, was hier gehandelt wird, kann Praios' Blick standhalten: bisweilen kommt die mühsam geborgene Ladung einer vor Jahrhunderten versunkenen Silberkaracke auf den Markt, viel häufiger aber solche aus Wracks, die nur einem falschen Leuchtfener aufgesessen sind. Und es kommt auch vor, daß untreue Güldenlandsegler, die offiziell im Meer der Sieben Winde verschollen sind, Schiff und Ladung einfach in Brabak zu Gold machen.

Neben den Gewinnen aus dem Zwischenhandel - zu denen natürlich noch die Hafenzölle und Liegegebühren sowie die gewiß nicht zu unterschätzenden Einnahmen aus den diversen Gaststätten und Herbergen zu rechnen sind - kommen noch die, allerdings weit geringeren, Einkünfte aus der eigenen Produktion; doch sei gleich gesagt, daß Brabak von diesen Geldern allein kaum leben könnte.

Die wichtigsten Produkte sind das biegsame Brabaker Rohr, ein Sumpfschilf, sowie das Iryanleder: im Sumpf gesäuerte Häute vor allem von Echsentieren, die durch spezielle Gerbung sehr zäh und feuerfest wurden und dank ihrer aparten, schlangenhaft feuchtglänzenden Farbe auch in der Mode recht beliebt sind.

Wichtige Familien

An der Spitze des Staates steht seit seiner Unabhängigkeit die Dynastie der *De Sylphur*, deren wichtigste Ländereien im und um Sylphur am mittleren Mysob liegen. Hier bauen die Vasallen und Schuldknechte der Familie vor allem Süßwurz. Shatak und natür-

lich Reis an. Die eigentliche Macht der De Sylphur rührt aber daher, daß sie in den letzten beiden Jahrhunderten praktisch identisch mit der herrschenden Klasse Brabaks wurden: Jeder Regent hat die öffentlichen Ämter am liebsten mit seinen Verwandten besetzt, und König Mizirion macht da keine Ausnahme. Darum sind neun von zehn Schreibern, Hafenbeamten, Zöllnern, Marktaufsehern und Steuereintreibern Angehörige der Familie De Sylphur und haben vor Mizirion als ihrem Sippenoberhaupt weit mehr Respekt als vor ihm als König. Die meisten De Sylphur wachsen dabei in dem Bewußtsein auf, die Elite des Stadtstaates darzustellen und die einzigen, die das Auseinanderfallen Brabaks in verfeindete Sippen verhindern können - eine eitle und arrogante Haltung, die dennoch nicht unrealistisch ist... Ginge es nun nach ihnen, wäre Brabak ein friedlicher Hafen, der sich vor allem dem Handel zur Aufstockung der Finanzen widmet, und sich von solch unpopulären und gefährlichen Abenteuern wie Kaperkriegen und Sklaverei fernhält.

Einst die Linie der Könige von H'Rabaal, zählen die *Charazzar* heute noch zu den wichtigsten und einflußreichsten Familien des kleinen Brabaker Reiches. Nicht nur nach Ansicht mißgünstiger Feinde weisen die Charazzar eine Reihe von äußeren Merkmalen auf, die auf eine schwere Erbkrankheit, Inzucht und Degeneration deuten: sei es die Tendenz zu schuppigen Hautkrankheiten, die seltsam kleinen, fast verkümmerten Ohrmuscheln, der geringe Haarwuchs mit vorzeitigem Haarausfall in frühen Jahren sowie - am unheimlichsten - der berüchtigte "Böse Blick der Charazzar", ein unerschütterliches Starren aus scheinbar lidlosen Augen, mit dem die Mitglieder der Familie schon manches Mal andere Honoratioren im Bann gehalten und Abstimmungen in ihrem Sinne entschieden haben. Welcher Natur diese Erbkrankheit auch immer sein mag, mit fortschreitendem Alter wird sie offensichtlich immer stärker. So pflegt der fast neunzigjährige Azzaph Charazzar, das Haupt der Familie, in der Öffentlichkeit nur noch tief verschleiert aufzutreten, und der von seinen weiten Roben ausströmende Geruch läßt fast das Gerücht glaubwürdig erscheinen, er sei ein entstelltes Opfer der Zorganpocken oder der Duglumpst geworden.

Doch die Gefolgschaft von Azzaphs Familie scheint keinen Moment zu schwanken, und wenn er sich auf den alten Ländereien seines Hauses immer noch als "König von H'Rabaal" titulieren und behandeln läßt, sind es nicht nur die abergläubischen Echsenmenschen der Sümpfe, die ihm darin gehorchen. Wann immer es geht, predigen die Charazzar die Vorteile von Plantagen voller Arbeitssklaven, wie sie sie in H'Rabaal seit Jahrhunderten! betreiben - naturgemäß verbunden mit einem Bündnis und Handelsverträgen mit dem großen Vorbild Al'Anfa.

Die dritte wichtige Familie der Stadt sind die *Hammerfaust* von Vinay; ersteres der Name der Thorwaler-Otta, aus der sie hervorgegangen sind, das zweite der Name des relativ reichen Dorfes, das ihnen einst als Belohnung verliehen wurde.

Die Führung der Familie, die vielfach noch thorwalschen Sitten und Bräuchen folgt, liegt bei der etwa 55 Jahre alten Barsotha Marby, die für ihr Temperament berüchtigt ist: Zum einen liebt sie ausgeklügelte und wohl durchdachte Pläne, andererseits kann sie eben diese Vorhaben durch plötzlichen Jähzorn wieder zunichte machen.

Ein solcher Wutanfall hat auch vor vielen Jahren zum Zerwürfnis mit ihrer Schwester Ragna geführt, die von ihr rasch entschlossen aus der Familie ausgestoßen wurde. Die Ursache war damals eine Debatte über Raanas "stures Festklammern an veralteten Sitten"

bzw. Barsothas "kriecherische Übernahme dekadenter Zivilisation". Ragna führt heute nur noch den Vaternamen Surensdottir und herrscht ihrerseits über zwei Ottaskin, deren wichtigerer nur 120 Meilen nördlich von Brabak liegt. Zum Teil diese Macht, zum Teil auch ehrliche Reue lassen Barsotha Marby-Hammerfaust nach einem Weg suchen, wie sie sich mit ihrer Schwester versöhnen kann, ohne ihr Gesicht zu verlieren.

Die Hammerfaust sind über die Generationen loyale Brabaker geworden, die das Wohl der Stadt allerdings auf ungewöhnlichen Wegen erreichen wollen. Sie lehnen die Sklaverei ab und besitzen selbst keine Unfreien; vor allem aber sehen sie Brabaks Zukunft im Sieg über Al'Anfa und Mengbilla, die das Königreich dann quasi beerben soll. Zu diesem Zweck wünschen sie den Aufbau einer Brabaker Freibeuterflotte und bringen regelmäßig Anträge ein, die auf die Umgestaltung Brabaks zur Piratenbasis und Zuflucht aller Feinde Al'Anfas hinauslaufen - bislang ohne nennenswerten Erfolg, denn die meisten Familien erahnen nur zu gut das Schicksal ihrer Stadt, wenn sie erst einen Ruf wie Sylla oder Charypso bekäme und von fremden Korsaren überlaufen würde.

Die Familie *Geraucis* ist vor allem im Reedergeschäft tätig und besitzt letztlich gut zwei Drittel der typischen Brabaker Pöten, die vor allem Kom importieren, z.B. die 'Sonne von Brabak' oder die 'Heilige Elida XVI'. Vor allem aber haben die Geraucis selbst oder über Strohmannen den Löwenanteil der Warenmaklerei in Händen, wobei sie oft nur den Namen unter Handelsverträge von Fremd zu Fremd setzen und dafür beträchtliche Provisionen kassieren.

Politisch stehen die Geraucis für den Ausbau des Brabaker Fernhandels, für die Schaffung einer eigenen Handelsflotte sowie die Entdeckung und Kolonisierung neuer Gebiete im Süden. Den Kaperkrieg gegen die Al'Anfaner unterstützen sie durchaus, wenn auch nicht besonders leidenschaftlich - aber gegen Profite aus dem Handel mit Beutegut haben sie gewiß nichts.

In der Regel unterstützen die Geraucis die Position des Königs und stellen mehrere Offiziere der Brabaker Flotte.

Die *Bocadilio* sind Bodenspekulanten reinsten Wassers - Mietechsen nennt man sie hier. Seit langem haben sie es verstanden, gewaltige Mengen des knappen Baulandes in ihren Besitz zu bringen und entweder gegen immensen Profit weiterzuverkaufen oder - weit lieber noch - mit billigen und viel zu hohen Häusern aus Lehm, Brabaker Rohr und Göttervertrauen zu überziehen, die sie dann gegen hohe Gebühr an kleine Krämer und Handwerker vermieten. Daneben haben sie ihre Hände noch ein wenig im Hafentavernen- und Herbergengeschäft und im Lagerhauswesen. Die genaue Herkunft der Familie ist ungeklärt, fest steht nur, daß sie einen beachtlichen Anteil Waldmenschenblut in ihren Adern haben müssen, denn allen Familienmitgliedern sind dunkle Haut, schräg stehende Augen und blauschwarze Haare gemeinsam. Dies verleiht ihnen zwar ein sehr apartes Aussehen, jedoch reagieren die Bocadilos äußerst pikiert, wenn man sie auf dieses Erbe anspricht. Grundsätzlich sind auch sie an der friedlichen Entwicklung Brabaks interessiert und stehen recht fest im Lager des Königs.

Die Familie *Zcforika* betreibt die einzige Werft für Hochseeschiffe (22) und verdient am Bau neuer Schiffe, aber weit besser an der Wartung und Reparatur derjenigen, die die gefährvolle Fahrt um das Kap gerade vor oder hinter sich haben. Die meisten Schiffe des Königs wie der Freibeuter - üblicherweise nur Pöten und

Kutter - stammen aus ihrer Werft. Zudem gehören ihnen direkt oder indirekt fast alle Läden und Werkstätten für Schiffsbedarf sowie einige Tavernen und Pfandhäuser im Brabaker Hafen. Die in Chorhop herrschende Familie gleichen Namens geht auf einen jüngeren Sohn zurück, der vor Jahrzehnten nach Norden geschickt wurde, um die Möglichkeiten für die Ausdehnung des Werftgeschäfts zu überprüfen. Nach unerwartetem und gigantischem Erfolg weigerte er sich, zurück unter die väterliche Obhut zu kommen und blieb in seiner neuen Heimat - seitdem herrscht Fehde zwischen dem Brabaker Haupthaus und dem ungleich mächtigeren Ableger. Auch das ist einer der Gründe, weshalb die Zeforikas eifrige Unterstützer der Hammerfaust und ihres Planes sind, die Stadt in einen Piratenhafen zu verwandeln.

Die kleinste der reichen Familien Brabaks sind die *Du Berilis*, die neben den De Sylphur zum ältesten Adel der Region gehören - doch ihr wichtigstes Einkommen ist kaum adlig zu nennen: Ihnen gehören fast alle Bordelle im Hafen und anderenorts, die meisten Kurtisanen, Dirnen und Lustknaben zahlen ihnen für einen eher schwachen Schutz hohe Abgaben. Darüber hinaus verfügen die Du Berilis als alte Adelsfamilie über eine gewaltige Armee von Leibeigenen und Schuldknechten, deren Kontrakte zum guten Teil noch aus der "Kaiserzeit" bis vor 170 Jahren stammen und immer wieder vererbt wurden. Diese billigen Arbeitskräfte werden von den Du Berilis an jeden Zahlungswilligen "ausgeliehen", so daß sie so sehr eine Sklavenhändlerfamilie geworden sind, wie man das in Brabak nur sein kann.

Kein Wunder also, daß die Du Berilis die eifrigsten Unterstützer der Charazzar sind und mit diesen durch viele Handelsverträge verbunden. Was alles gehandelt wird, darüber schweigt man sich aus, doch unter anderem sollen es "Medikamente" aus H'Rabaal sein, die die sorglose Glückseligkeit der in elenden Kammern hausenden Dirnen herbeiführen ...

Trotz ihrer Jugend ist Natalina du Berilis bereits Hochgeweihte im Brabaker Rahjatempel, ihre Zwillingschwester Naomi die Leibmagierin König Mizirions.



Natalina du Berilis

Die Audienza

Einst nicht mehr als die beratende Versammlung des Königs, hat sich der Rat der großen Familien heute zu einem eigenständigen Machtfaktor entwickelt, denn so zerstritten die Sippen auch sind - wenn es darum geht, Mizirions Einfluß zu schmälern und den eigenen auszubauen, herrscht Einigkeit. Unter anderem hat sich die Audienza Brabaks in den letzten Jahren das Recht erstritten, bei Besetzung der wichtigsten Ämter der Stadt mitzureden und über Dinge wie Steuern, Zölle und Ähnliches mitzuentcheiden. Außerdem hat sie das Recht, mit einem einstimmigen Beschluß königliche Erlasse für ungültig zu erklären - doch da hat Mizirion wenig zu befürchten, ist er doch selbst Vorsitzender des Rates, in den die De Sylphur noch zwei weitere Mitglieder entsenden. Auch die Charazzar und die Hammerfaust stellen zwei, die übrigen großen Familien je einen Rat.

Der Hafen

Der Hafen Brabaks liegt heute noch an der von Admiral Sanin beschriebenen einzigen Stelle, wo keine Untiefen eine Landung verhindern, und ist dafür, daß er der meistfrequentierte Hafen

Aventuriens ist, wenig ausgebaut. Zwei uralte Molen aus der Zeit der Sklaverei schirmen die Bucht gegen die Ausläufer der Stürme ab, ein bröckeliger Leuchtturm trägt das berühmte Kapfeuer. Hinter einem zusätzlichen Wellenbrecher und einigen drohenden Holzpfeilern, die das Fahrwasser begrenzen, schaukeln des Königs Karavellen 'Großer Mysob', 'Kap Brabak' und 'Tapferkeit' und die drei Chorphor Birenen der Stadt. Auf der Werft liegt aufgebockt die vor 75 Jahren erbeutete Galeere 'König Peleiston'. Dazwischen herrscht die bunteste Unordnung: zwischen einheimischen Freibeutern, Fischkuttern und Schinakeln kann man dann Schiffe wie den wehrhaften Festumer Holken 'Milzenis' oder die 'Purpurblitz' aus Prem sehen ...

Am Kai laufen Lastenträger und Scheuerleute mit Handkarren durcheinander, wenn es gilt, hunderte von Quadem Schiffsladung binnen Stunden von Schiff zu Schiff zu verladen. Dazwischen lauern Straßenhändler, die Gedörrtes, Gefäße und Schnitzwerk aus Edelmholz, schmutzige Kupferstücke, ein grauenhaftes Wurzelbier namens 'Brabakbräu' oder die "Neue Brabaker Bilder-Postille" feilbieten - und natürlich die berüchtigten Taschendiebe der Stadt.

Gebäude und Örtlichkeiten in Brabak

1 Hafenfestung

Die ganze Stadt Brabak ist eine Festung, doch auf einer Insel im Mysob erhebt sich unter der Flagge mit der roten Harpyie auf Gelb eine Befestigung, die nach den neuesten Erkenntnissen der Kriegskunst errichtet ist: komplett mit geschützten Vorsprüngen und Bastionen versehen, könnte sie wohl jedem Feind lange trotzen. Ihre eigentliche Aufgabe aber ist es, den Hafen gegen Piraten und Seesöldner zu verteidigen, die hier im Süden über alle Maßen zahlreich sind - und nicht wenige sind so tollkühn, daß ihnen selbst ein Überfall auf eine große Hafenstadt wie Brabak machbar erscheint. Zum Schutz des Hafens besitzt die Festung vier Geschütztürme mit je zwölf Böcken (schwere Katapulte). Das Problem ist jedoch, daß alle technische Perfektion wenig nützt, wenn die Menschen unmotiviert sind und wenig Eifer zeigen: eine eindeutige Folge der schlechten Bezahlung und der Einsparungen in ihren Unterkünften.

2 Efferdtempel

Einst direkt über dem Meer erbaut, liegt der Efferdtempel heute durch die Verschlammung der Mysobmündung einige hundert Schritte landeinwärts. Dadurch ist der Tempel nicht mehr ein leuchtendes Monument über den Wogen, sondern längst umringt von kleinen Hütten und baufälligen Häusern, die seine einst vielgerühmte Architektur fast verdecken. Schon deshalb fordert der hiesige Hohepriester und Meister der Brandung für das Südmeer, Emmeran Traloper, seit Jahren einen Tempelneubau, und in der Königin hat er eine verwandte Seelegefunden. Doch solange der Bau des neuen Tempels durch Geldmangel und andere Probleme stockt, werden sich auch weiterhin die Seeleute in den viel zu kleinen alten Tempel drängen, um dem Meeresgott und Windherren für

die erfolgreiche Umschiffung des Kaps zu danken, ein Umstand, der dem Kult allerdings mehr fromme Schnitzereien oder schöne Muscheln als bares Geld an Opfergaben eingetragen hat. Vor allem in der Opferschale der Heiligen Elida von Salza, die ja dereinst mit vier Kornschnitten das sturmumtoste Kap bezwang, finden sich täglich eimerweise kleine Devotionalien.

3 Phextempel

Der Tempel des Händler- und Diebesgottes in Brabak ist ein protziges Gebäude, das gar nicht zum Gott der Heimlichkeit passen will. Doch nach dem Kult des Efferd hat der des Phex vermutlich die meisten Anhänger in der Stadt. Kaum einen Kenner der Stadt wird es überraschen, daß der allgemein zugängliche Teil des Tempels zugleich als eine Art Börse dient, in der Nachrichten ausgetauscht, Anteile an Schiffsladungen gehandelt, und vor allem der gesetzmäßige Warenumsatz durchgeführt wird; Vogtvikarin Aduque Falkner beteiligt sich übrigens lebhaft an den Geschäften. Unterhalb der Tempelanlage soll sich ein zweiter, geheimer Tempel befinden - so munkelt man - in dem Scharen von Dieben hausen sollen. Wesentlich realistischer scheint da schon die Vermutung, daß der Tempel - wie die ganze Stadt - jenen Phexjüngern als Zuflucht dient, die anderenorts zu eifrig gesucht werden.

4 Borontempel

Der Kult des Todesgottes hat in Brabak zahlreiche Anhänger, ist aber bei weitem nicht so einflußreich wie in Al'Anfa. Der kleine Tempelbau aus schwarz geteertem Holz verfügt über unterirdische Gewölbe, die weit geräumiger sind als der oberirdische Bereich, aber teilweise seit Jahrzehnten unter Wasser stehen.

Zur Zeit des großen Krieges sollten die hiesigen Boronis auf Befehl Bai Honaks den Widerstand der Brabaker brechen, doch die nach einigen Sabotageakten beabsichtigte Vergiftung der städtischen Brunnen mit betäubenden Drogen konnte noch gerade rechtzeitig verhindert werden. Die fünf Söldner, die damals diesen Plan enthüllten, gelten heute noch in Brabak als Volkshelden. Die Priester hingegen verschwanden kurz darauf aus der Stadt. Gerüchte sprechen zwar von einem immensen Tempelschatz, der irgendwo in einem Versteck zurückgelassen wurde, doch haben alle Untersuchungen nichts zu Tage gefördert.

Inzwischen haben längst Diener des Raben, also Angehörige des Puniner Ritus, den Tempel übernommen. Doch die Hüterin des Raben, Barla Orokand, - die erste in Brabak Geborene - hat theologische Einwände: Die meisten Brabaker Borongläubigen schätzen die ekstatischen, mit Rauschkrautgenuß verbundenen Teile des Kultes sehr hoch und verzichten seit dem Rituswechsel nur ungern darauf. Aus diesem Grund erwägt Barla seit einiger Zeit, eine Petition nach Punin zu senden, derzufolge der Brabaker Tempel bei Wahrung der Oberhoheit des Raben von Punin die alphanische Liturgie pflegen darf. Bislang ist keine Entscheidung gefallen, doch sollten die übrigen Priester dem zustimmen, wären gewiß einige vertrauenswürdige und zuverlässige Ortsfremde vonnöten, die ein solches hochbedeutsames Dokument vorbei an allen Gefahren unauffällig nach Almada brächten.

5 Rahjatempel

"Wie sagt der Festumer Kaufmann zur Brabaker Dime? Das sehe ich mir an, und wenn's mein eigenes Geld kostet..."

Es ist unbestreitbar, daß der Rahjatempel Brabaks

zu den geistlosesten und weltlichsten Häusern des Kultes zählt: Unter der Führung von Natalina du Berilis ist der Tempel schlicht und einfach zum größten Bordell der Stadt geworden, dessen Geweihte und Novizen nicht einmal die Verfeinerung mancher Kurtisanen haben - und man munkelt, daß so mancher Novize das Gelübde eher unfreiwillig abgelegt habe.

6 Tempel von Licht und Dunkelheit

Dieses kleine Gebäude diene als Beispiel für die vielen - eher an Hütten gemahnenden - Tempel anderenorts unbekannter Kulte, die in Brabak eine Zuflucht gefunden haben. (Neben Fasar ist Brabak das bedeutendste Zentrum der Freidenkerei.) Das Haus ist wie ein Riva-Spielbrett in Schwarz und Weiß gefleckt und von einem kleinen Garten umgeben, in dem seltsame Kräuter wachsen. Die beiden einzigen Priester predigen - inspiriert von der Satinav-Sage vom Weltenbuch, in dem die Tage und Nächte verzeichnet sind - eine seltsame Lehre, nach der die zwei Prinzipien Licht und Finsternis in ihrem Wechselspiel die Welt lenken und beide gleichermaßen verehrt werden müssen. Der stets weiß gekleidete "Sohn des Lichts" trägt auch am Tage eine Laterne und spricht nur, solange die Sonne an Himmel steht, sein dunkler Bruder redet allein bei Dunkelheit. Eherdierecht freimütig ausgegebenen Wundertränke, die sogar Heilkraft haben sollen, als die Lehren haben dazu geführt, daß der Kult schon ein Dutzend Gläubige gesammelt hat.

7 Königspalast

Die üppig und geschmacklos verzierte Residenz der Könige von Brabak wurde vor langer Zeit als Palast des Kaiserlichen Gouverneurs aus dem rosenfarbenen Marmor der Etemen errichtet - ein kostbarer Baustoff, der heutzutage kaum mehr erschwinglich ist, so daß die von Zeit zu Zeit angefügten Anbauten und Verzierungen aus jeweils anderem, preiswertem Material sind: Die unzähligen Gargylen bestehen aus glitzerndem Feuerstein, manche Balkons und Erker sind vom stumpfen Gelb billigen Sandsteins, und hier und da mischen sich noch grüne und blaue Tupfer darein, das Erbe von Mizirions offensichtlich farbenblindem Vorgänger - und über all dem weht die Harpyienflagge!

Unter all diesen "Ausschmückungen" übersieht man leicht, daß das Gebäude mit drei Stockwerken und insgesamt vierzig Räumen eher eine große Villa als ein königlicher Palast ist - selbst manche der reichen Familien haben größere Residenzen. Dennoch wimmelt es hier nur so von Dienstboten und Leibwachen, die für das Wohlergehen der Königlichen Familie sorgen sollen.

Die Königlich Brabaker Hofhaltung soll eigentlich die Leitung dertäglichen Routine im Palast und die Erfüllung aller Wünsche des Königs gewährleisten, doch nach dem überraschenden Tod seiner Vorgängerin wurde dem König von der Audienza

der überaus eifrige Thiamon Duchenn aufgenötigt, und dieser hat sich in König Mizirions Augen zum Widersacher in vielen Dingen entwickelt: Denn der vom König der Bestechlichkeit verdächtige Hofmeister tut vermutlich viel dazu, Ansehen und Ruf des Königs zu schmälern, ganz wie es seinen Freunden in der Audienza gefällt. So vergißt er gerne, gerade geringfügige Rechnungen zu bezahlen, den König über Audienzgesuche zu informieren oder ihn auf wichtige Ereignisse vorzubereiten.

Daß an einem der wichtigsten Empfänge der letzten Jahre, dem Staatsbesuch der Hüterin des Zirkels am Tag des Wassers, die Festrobe leider verlegt worden war und König Mizirion in einem alten, geflickten Mantel auftreten mußte, ist nur ein Beispiel von vielen...

8 Admiralität

In diesem außen prachtvollen, innen recht verfallenen Gebäude wachen zahlreiche Verwandte des Königs darüber, daß Brabak von See her kein Leid droht.

Die Königliche Brabaker Flotte ist klein, verglichen mit denen anderer Mächte, doch nicht ohne Bedeutung im Kräftespiel im Südmeer. Mit ihren zwölf Galeeren, acht Seglern, einigen Drachen und zahlreichen kleinen Hilfsfahrzeugen (den sogenannten Freibeutern) ist sie durchaus in der Lage, Feinde zur See zumindest an der Eroberung Brabaks zu hindern. Größere Unternehmungen wie die inzwischen legendäre Fahrt der 'Korisande' sind allerdings kaum mehr möglich.

Großadmiral der Flotte ist Hjaldr Hammerfaust, ein früherer Drachenskapitän, der persönlich einige Kaperfahrten gegen Al'Anfa und Mengbilligeführt hat. Aus den politischen Intrigen in der Audienza hält er sich nach Möglichkeit heraus.

9 Generalstab

Der Führer der Königlich Brabaker Armee, der Großmarschall, besitzt eine eigene Residenz unweit des Königspalastes.

Das Amt des Marschalls wurde vom König schon aus Gründen der Ausgewogenheit mit einem Angehörigen der Familie Charazzar besetzt: Zaphine Charazzar befehligt nicht nur die wenigen Brabaker Hellebardiere, sondern auch die anderenorts untergebrachten Krieger (etwas weniger als vier Banner), sie genießt auch gerüchteleise die Ergebnis der Sippen der Echsenmenschen in den Sümpfen - eine "Hilfsgruppe", die nicht nur geeignet ist, um Brabak gegen alle Angriffe zu Lande zu schützen, sondern auch immer wieder ins Gespräch kommt, wenn es um die Macht speziell ihres Hauses geht...

Die Großmarschallin verabscheut die Seefahrt und insbesondere den Großadmiral Hjaldr Hammerfaust, seitdem dieser sie als "Hranngarbrut" bezeichnet haben soll - ein Umstand, der die Kriegsführung Brabaks im Ernstfall nicht gerade einfacher macht.

10 Schatzkammer

Trotz ihres Namens ist die Königlich Brabaker Schatzkammer keineswegs im Königspalast untergebracht, sondern besitzt eine eigene Villa neben dem Palast. Sie wird von der Königlichen Schatzmeisterin geleitet, der die zahlreichen Steuereintreiber Brabaks unterstehen. Doch angesichts des exzessiven Schmuggels hat des Königs Kusine Pellione de Sylphur nur wenig zu tun. Zwar hat sie als erfahrene Kauffrau vielfach gute Vorschläge ersonnen, die Einkünfte der Krone aufzubessern; doch fehlt bereits für deren Verwirklichung das Geld: "Arm wie König Mizirion" ist in Aventurien eine stehende Redewendung. Seit geraumer Zeit bedrängt sie ihren Vetter, die Gründung einer königlichen Handelsgesellschaft nach aranischem Vorbild - quasi eine private Unternehmung Mizirions - bekanntzugeben, doch bleibt das grundlegende Problem, daß zur Zeit nicht einmal genug Geld für die Anmietung von Handelsschiffen da ist, und die meisten Schiffe des Königs sind bereits 200 Jahre alt.

11 Kanzleipalast

Die Königlich Brabaker Kanzlei ist zuständig für die Führung von Aufzeichnungen aller Art und besonders für die Aufsicht über die Rechtsprechung.

Da allerdings das Hofgericht verglichen mit den Gerichtshöfen anderer Monarchen eher machtlos ist (viele Streitigkeiten werden entweder mit privaten Vergleichen oder gezielten Morden geregelt), hat Kanzler Guelmo de Sylphur-Hardebrand, ein ergebener Gefolgsmann des Königs, genug Zeit für sein Traumprojekt: die Schaffung und Veröffentlichung eines "Kodex Mizirion", der als Gesetzsammlung richtungsweisend für den ganzen Süden sein soll.

12 Großer Markt

Anders als in vielen Städten ist der Brabaker Markt kein Platz, sondern eine breite Straße, die sich fast durch die ganze Stadt zieht. Zu allen Markttagen säumen hier Stände und Verkaufsbuden die ungepflasterte Straße, die bis zum Abend von vielen hundert Füßen und Karrenrädern in zähen Schlamm verwandelt wird, in dem sich Dreck und Sumpfwasser mit zertrampeltem Obst, Fischabfällen und Hühnereingeweiden mischen. Zu den Zeiten, wenn die ehrbaren Leute in ihre Häuser zurückgekehrt sind und die Händler ihre Stände schließen, huschen die vielen Straßenkinder und Bettler durch den Dreck und suchen gierig nach Eßbarem.

Einige Kaufleute, darunter der berühmte Kräuterkändler Kiban Shossler, sind allerdings dafür bekannt, daß sie sich selbst mit diesen Ärmsten der Armen noch um Waren streiten, die sie gesäubert noch einmal anbieten können ...

Da auf der langen Straße auch alle eventuellen Festzüge und Ausritte des Königs stattfinden, darf eine Woche davor kein Markt stattfinden; ein

Gesetz, daß derlei Festivitäten bei den Kaufleuten recht unbeliebt gemacht hat.

Alle Pläne zur Pflasterung des Marktes wurden bislang von Adel und König zurückgewiesen, da "das Geld sinnvoller angelegt werden kann".

13 Dunkle Halle der Geister

Hinter der imposanten und sinistren Fassade des riesigen Granitklotzes mit seinen winzigen Fenstern, der nur von dem auf dem Hügel liegenden Königspalast überragt wird, verbirgt sich eine der berühmtesten Magierakademien des Kontinents. Der einzige Zugang zu dem Gebäude liegt hinter einer schweren bronzernen, mit Dämonenfrazzen verzierten Eingangstüre. Es gibt keinen Klopfer; wer Einlaß begehrt, muß seine Hand in den messerscharfen Schnabel eines basaltenen Vogels legen, was durch die blutrote, feuchtschimmernde Farbe des Schnabels nicht gerade erleichtert wird. Wer es dennoch wagt und fürwurdig befunden wird, wird Zeuge, wie die mächtige Bronzetüre lautlos zur Seite gleitet. Der Besucher sieht nun vor sich einen dunklen Flur, der rechts von der Jadedstatue eines sechsarmigen Riesen mit Falkenkopf und links von alchemistisch erzeugtem schwarzem Nebel flankiert wird. Sobald der Besucher in den Flur tritt, schließt sich die bronzene Türe wiederum lautlos. Wer mutig durch den Flur weiterschreitet, gelangt in eine prächtige Halle, wo er bereits erwartet wird...

In der Dunklen Halle werden auch jene Magiekundigen willkommen geheißen, die in allen anderen Gilden Hausverbot haben. Das einzige Entgegenkommen, das man in Brabak erwartet, ist eine Spende für die Bibliothek.

Die Akademie kann auf eine lange Tradition zurückblicken: angeblich wurde sie von den Überlebenden der legendären Zitadelle der Geister im Regenwald gegründet, sicherlich jedenfalls von den Schamanen der Mohas und Napewanhas beeinflusst. Vieles von dem alten Wissen wurde beseitigt oder vergessen, aber es ruhen noch immer eine ganze Reihe von kostbaren Büchern und Schriftrollen gut verschlossen in der Bibliothek.

Berüchtigt wurde die Halle, als sie während der Magierkriegen den Nebel der Niederhöhlen Isyahadin rief und gegen Al'Anfa schickte (siehe MYSTERIA ARCANA, Seite 158). Eines der zahlreichen Gerüchte, die sich um die Akademie ranken, besagt sogar, daß es dort ein Schwarzes Auge gäbe, mit dem man in andere Sphären schauen könne.

In Magierkreisen werden die Brabaker Magi häufig als inkompetente Spinner belächelt, ein gefährlicher Trugschluß, den die Brabaker Zauberkundler aber gerne unterstützen - denn dadurch können sie unbelligig von ihren Kollegen ihre Forschungen betreiben.

14 Werkstätte des Roten Salamanders

Wie in Fasar, Festum und Andergast unterhält der Bund auch in Brabak ein Haus, in dem sich

Alchimisten aus allen Teilen Aventuriens treffen und gemeinsam forschen können. In dem zweigeschossigen Gebäude leben außer Alchimisten auch stets einige der berühmten Brabaker Philosophen, zum Beispiel der über die Stadtgrenzen hinaus bekannte Toron Mironimus, der die kühne These aufstellte, daß die wahre Gestalt Deres ein Ikosaeder sei.

Hier wird auch der "Salamander" gedruckt, die recht kompetente Quartalsschrift des Bundes, und auch die Dunkle Halle der Geister liefert hier die Manuskripte für den "Spiegel der Schwarzmagie" zum Drucken ab.

In einem Anbau wird eine Reliquie gezeigt, die die Werkstätte kürzlich dank einiger Glücksritter in ihren Besitz bringen konnte: den legendären heiligen Stohrsack des Nandus. (Für die Echtheit des Fundstücks bürgen eine einäugige Söldnerin, ein rauschkrautsüchtiger Seemann und ein entlaufener Mohasklave.) Die Spenden der Pilger sichern den Alchimisten zusammen mit den Einkünften aus ihren Produkten (z.B. dem bekannten Brabaker Vitriol) ihr Einkommen.

Es gibt unter den Forschern allerdings einige, die sich nicht mit den reinen Forschungen zufrieden geben und die ihre seltenen Elixiere an jeden verkaufen, der genügend zahlen kann - angeblich nur wirksame Gegengifte und stärkende Tränke; doch vermutlich auch gefährliche Gifte, Liebeselixiere und den immer populären Regenbogenstaub ...

15 Arena

Dieser irreführende Name bezeichnet ein Freilufttheater, in dem, wie auch in den anderen Städten des Südens, regelmäßig Gladiatorenkämpfe stattfinden - allerdings solche der unblutigen Art, so daß die Kampffläche kaum größer ist als ein mittelreichischer Boxring. Die Zuschauerreihen sind dafür umso großzügiger angelegt und bieten fast tausend Schaulustigen Platz.

Manchmal werden hier allerdings auch Aufführungen von fahrenden Schauspielern gezeigt, so daß sich die Brabaker Bevölkerung in den großen Dramen der Theatergeschichte weiterbilden kann - zu solchen Anlässen ist der Adel aber fast unter sich ...

16 Palast der Charazzar

Die Residenz der zweitmächtigsten Familie der Stadt ist auffallend klein und unscheinbar, ohne daß der Grund dafür offensichtlich wäre: Manche munkeln von Katakomben und Labyrinth, die sich meilenweit im Sumpfboden (!) erstrecken sollen, andere von magischen Räumen in anderen Welten, während dritte schlicht darauf hinweisen, daß sich die Charazzar wohl im heimatischen H'Rabaa am wohlsten fühlen. Was immer hier die Wahrheit ist - ihre Privatsphäre schützen die Charazzar nicht nur mit menschlichen Wachen, sondern auch mitechsenhaften Kreaturen, die des Nachts frei durch die Gärten streifen, wie schon

mancher Neugierige oder Einbrecher kurz vor seinem Tod erfahren mußte. Angeblich ist jeder der zahlreichen Wasserspeier des Hauses ein magisch gezähmter Gargyl, doch derlei erzählt man auch von der "Dunklen Halle der Geister" und anderen Gebäuden der Stadt.

17 Villa Hammerfaust

Die in Brabak gelegene Villa dient der Familie Hammerfaust immer dann als Residenz, wenn wichtige Ereignisse die Anwesenheit in der Hauptstadt erfordern. Sonst sind hier meist nur einige jüngere Familienmitglieder zu finden, von denen eines als der örtliche Statthalter fungiert - doch im "heimatlichen" Vinay halten sich die meisten Mitglieder der Sippe weit lieber auf.

Denn dort sind die Gebäude inzwischen auf modernen Stand gebracht, die Villa Hammerfaust wurde aber vom traditionsverbundenen und nostalgischen Vater Barsotha Marbys errichtet und kennt keinerlei Annehmlichkeiten der Zivilisation. Frau Barsotha, die das Thorwaler Erbe ihrer Familie nicht leugnet, aber auf ein gesundes Maß beschränkt sehen möchte, haßt die deplaziert wirkende Anlage aus vier Langhäusern in einem runden Erdwall und würde sie am liebsten durch einen repräsentativen Palast ersetzen.

18 Casa Bocadillo

Die dreistöckige, schneeweiße Villa übertrifft in ihrer Größe sogar den Palast des Königs. Die Bocadillos können es sich mühelos leisten, mit ihrer neunzig Zimmer umfassenden Residenz die Fläche zu bebauen, auf der ansonsten Hunderte derärmlichen Behausungen Platz fänden - und vor Erbauung des Palastes auch hatten.

Am Eingang des kunstvollen Tores stehen zu jeder Tageszeit zwei uniformierte Hellebardiere, die nur geladenen Gästen den Zugang in den palmenumsäumten Innenhof gestatten. Die Einrichtung des Hauses ist auf dem neuesten Stand, es gibt sogar von einem Havener Baumeister angelegte Thermen. Die meisten Mitglieder der Familie leben hier in Brabak, wenn auch nicht alle von der Menagerie des Familienoberhauptes Marsila Bocadillo begeistert sind, deren zahme Alligatoren und junge Elefanten mit Vorliebe im großen Badebecken im Innenhof planschen. Es heißt, daß den zum Teil recht ungestümen Tigern auch schon häufiger Diensthunden zum Opfer fielen.

19 Palazzodu Berilis

Die Wohnstatt der Familie du Berilis ist ein für den Süden recht ungewöhnliches Gebäude: Während die meisten Villen des Südens über Innenhöfe verfügen, handelt es sich bei dieser Anlage um einen von einer Mauer umgebenen Garten, in dessen Mitte ein einstöckiges, mit Türmchen und Erkern verziertes Gebäude im pseudo-helaischen Stil steht.

Hier lebt Baradia du Berilis, die nach dem frühzei-

tigen Todes ihres ältesten Sohnes Marnon erneut die Familiengeschicke lenkt, gemeinsam mit zwei Schwestern, einigen Cousinen und etwa 30 Dienstboten. Baradias größte Hoffnungen ruhen derzeit auf ihrer Tochter Naomi, von der sie hofft, daß sie der Familie einen "königlichen" Erben schenkt.

20 Echsenvorstadt

Am Westufer des Mysob liegt das kleine Dorf Lrr'zzkrot, in dem etwa fünfzig Echsenmenschen leben. Selbstständig verwaltet, sind sie dem König dennoch tributpflichtig und werden dafür von ihm in Angelegenheiten der Sümpfe gehört - eine gewisse Quelle des Unfriedens, da ihr Stamm zu den wenigen gehört, die den Charazzar ablehnend gegenüberstehen.

Die geistige Führung der Echsenmenschen lag bis vor kurzem bei einem scheinbar stummen Zilitenpaar, deren unhörbare Sprache nur von den Echsen selbst verstanden wurde. Dennoch ka-

men sogar Adlige aus der Stadt hierher, um Rat zu suchen, seit die Königin damit begonnen hatte, hielt sie die beiden doch für Gesandte des Efferd. Doch vor wenigen Wochen wurde einer der beiden Fischmenschen ertrunken (?) aufgefunden, und seitdem hat sich auch der / die andere zurückgezogen.

21 Neubau des Efferdtempels

Dieser - noch - freie Platz am Stadtrand, nahe dem Fluß, soll nach dem Willen von Königin und Geweihtenschaft dereinst den neuen Tempel des Efferd tragen, den größten in ganz Aventurien. Doch außer den Fundamenten ist davon noch nicht viel zu sehen, und der im ersten Über-schwang herangeschaffte maraskanische Alabaster ist auch längst bei Nacht verschwunden. Neben den allgegenwärtigen Finanzproblemen Brabaks, die den Weiterbau hemmen, hat sich vor kurzem ein weiteres Problem ergeben: Die vielen,

kaum zu übersehenden Zelte auf dem Gelände stammen von einem Kult, der den Efferdpriestern das Leben schwer macht. Sein Führer, Vater Mysobian, ist der Prophet des Mysob, der Personifizierung des Stromes der Stadt. Seinen Lehren nach war Mysob der Schöpfer und Gründer der Stadt und hatte hier vor Urzeiten seinen Tempel, der durch den Efferdkult entweiht würde. Die immerhin gut dreißig kräftige Flußschiffer zählende Gemeinde des Mysobian hat den Bauplatz vor einiger Zeit besetzt und die wenigen Arbeiter vertrieben, um einen eigenen Tempel zu errichten. Die vielfältigen Klagen und Beschwerden des Efferdkultes haben bislang nicht dazu geführt, die Mysobianer in ihrer Absicht wanken zu lassen, aber zu einem Kampf auf bereits geweihtem Grund will es doch keine Seite kommen lassen.

22 Werftgelände

(siehe Abschnitt "Wichtige Familien/Die Zeforikas)

Nr.	Etablissement	(Besitzer)	B*	A*	Q*	P*	Bemerkungen
23	Bordell "Zum wilden Kaiser"	(Elisa Windbrecht)	3	5	7	9	vorwiegend einheimische Gäste
24	Taverne "Mysobwellen"	(Stover Gujan)	2	-	1	2	
25	Hotel "Brabaker Admiral"	(Radegast T. Merion)	5	12	8	9	
26	Schenke "Roter Jaguar"	(Gernot Boregast)	4	1	3	4	Seefahrerkneipe
27	Taverne "Kap Brabak"	(Radulf Schwarzbunk)	3	2	6	6	Seefahrer, höhere Ränge
28	Pension "Ritterstube"	(Pamma, Edle von Plotzbitz)	1	-	1	6	Besitzerin derzeit verschollen
29	Herberge "Südkap"	(Yaslanda Bonion)	5	-	5	5	
30	Hotel "Güldener Mysob"	(Terza Imogena)	3	8	7	7	

*B.: feste Bewohner; *A.: im Gebäude Arbeitende; *Q.: "Qualität der Leistungen; P.: Preise
Bei Q. und P. liegt eine Skala von 1 (miserabel, bzw. sehr billig) bis 10 (exzellent, bzw. sehr teuer) zugrunde.

Meisterhinweis:

Zur Rolle Brabaks in einem Abenteuer braucht man eigentlich nicht viel sagen, stellt sie doch so etwas wie eine Zusammenfassung ganz Südaventuriens im Kleinen dar: Die Stadt sprudelt geradezu über von Intrigen, offenen und verborgenen Konflikten. Dekadenz und Lasterhaftigkeit, düsteren Geheimnissen vergangener Zeitalter und anderen Abenteueransätzen.

(Weitere Informationen zu Brabak siehe DAS LAND DES SCHWARZEN AUGES, Seite 56f. sowie DIE SEEFAHRT DES SCHWARZEN AUGES. Seite 20 und 46f..)

Charypso*

Regierung: Ochlokratie (=Pöbelherrschaft)

Einwohner: 1600

Garnisonen: 15 Büttel, etwa 400 Freibeuter der Schwarzen Schlange (8 al'anfanische Dromonen mit Freibeutern)

Tempel: Efferd, Phex

Historischer Überblick:

ca. 1000 v.BF.: Zedrakken erreichten Souram und Al'Toum:
Entdeckung von Tempelstadt und
Dämonenhöhle As-Shabija al-Charypdosor

499 n.BF.: Syllanische Siedler gründen eine Stadt

802 n.BF.: Zerstörung durch die Haipu und Darna

854 n.BF.: Neugründung durch Sylla

947 n.BF.: Seeschlacht von Charypso

Die Stelle, an der die Insel Altoum dem Festland am nächsten kommt, besitzt zugleich einen guten natürlichen Hafen und trug schon mehrmals eine Stadt - in der Regel vom nahen Sylla an der Gegenküste aus gegründet.

Zwei Geländemerkmale begrenzen die Stadt der schwarzen Schlange im Norden und Süden: Zum einen breitet sich Charypso fast ausschließlich am Nordufer des Ilara aus, der den besten Weg ins Binnenland der Insel darstellt; zum anderen begrenzt im Norden eine schroffe Klippe die Ausdehnung der Stadt.

Doch es ist alles andere als eine gedrängte Stadt, die der Seefahrer erblickt, wenn er sich Charypso nähert: Denn die heutige Stadt Charypso, etwa 150 Jahre alt, hat sich noch lange nicht alle verlassenen Gebäude ihrer von Waldmenschen zerstörten Vorgängerin angeeignet - viele Teile der Stadt sind mit kaum bewohnbar scheinenden Bruchbuden und Hausruinen bebaut, in denen jeglicher Abschaum Aventuriens sicher vor Störungen hausen kann.

Charypso hat sich vor über 100 Jahren von Sylla losgesagt und ist zu einem erbitterten Rivalen der einstigen Mutterstadt geworden. Diese Rivalität führte zu einem engen Bündnis mit Al'Anfa, das der Stadt sogleich eine Garnison gegen die Rückeroberungsversuche Syllas zur Verfügung stellte. Charypso steht bei heute treu zu dem Pakt mit der Schwarzen Perle, der einerseits nennenswerte Einkünfte als Versorgungshafen der Al'Anfaner Flotte bringt, der Stadt andererseits aber die erbitterte Feindschaft fast aller übrigen Stadtstaaten der Region eingetragen hat.

Von den 1600 Charyptern sind allenfalls ein Drittel "echte" Stadtbürger, die sich mit Geschäften, Kneipen und Spelunken über Wasser halten, die übrigen sind Piraten - das Strandgut der südlichen Meere, daß sich seit dem Brabak-Al'Anfaner Krieg hier angesammelt hat: Damals belagerten die verbündeten Streitkräfte Brabaks und Hot-Alems die Al'Anfaner Garnison in Charypso, deren Fall den Krieg entscheiden würde

**Aussprache: Kdrüpsö; Eigenschaftswort: charyptisch; Bewohner: Charxptcr*

- denn danach stünde den Verbündeten der Weg ins Perlenmeer weit offen. In der Seeschlacht vor Charypso gelang es den verbündeten Flotten, vor allem aber ihren Thorwaler Söldnern und den Freibeutern Syllas, die Al'Anfaner Entsatzflotte vernichtend zu schlagen und somit Al'Anfa zum Waffenstillstand zu zwingen - mehr als zu Kriegsbeginn erhofft worden war.

Die Überlebenden der Al'Anfaner Seite aber ließen sich zum größten Teil in Charypso nieder und es dauerte nur wenige Jahre, bis sie erneut die Meere des Südens unsicher machten - diesmal als Piraten, die keine Treue außer zu sich selbst kannten. Ihr Beispiel lockte andere an, die nirgendwo sonst mehr Zuflucht fanden, und heute ist Charypso ein günstig gelegener Stützpunkt für die Plünderfahrten seiner Raubfahrer. Damals entstand auch der den Thorwalern zum Spott und Trotz gewählte Name einer "Stadt der Schwarzen Schlange", und nach diesem mythischen Seeungeheuer ist auch der zeremonielle Bund benannt, den die Seeräuber schlossen und angeblich mit blutigen (Menschen-?) Opfern besiegelten. Die Feindschaft der umliegenden Städte wird durch die skrupellosen Raubzüge und Piratenstücke der charybdischen Seeräuber nur noch verstärkt, da die Piraten auch die Matrosen erobelter Schiffe als Sklaven verkaufen und nur die Schiffe Al'Anfas verschonen.

Sehr viele dieser Piraten sind Abschaum aus aller Herren Länder, die in den teils zerfallenen Teilen der Stadt hausen und stark zum Ruf Charypsos als der gesetz- und gottlosesten Stadt des Südens beigetragen haben.

Unter ihnen wechseln Rang- und Hackordnung ganz nach dem Glück, daß sie auf ihren götterlosen Raubzügen haben, und nur von Zeit zu Zeit kann sich eine lockere Gruppe die Vorherrschaft erkämpfen, doch einige Dinge sind ihnen allen gemein: Charypso ist kein Platz für "Schwächlinge", die den Feind schonen und mehr als die kräftigsten oder hübschesten Männer und Frauen an Bord gekapeter Schiffe am Leben lassen: Nur wer guten Gewinn verheißt, sei es Lösegeld, sei es der Verkaufspreis als Sklave, hat Aussicht, zu überleben. Alle anderen Opfer werden sogleich über Bord geworfen oder für brutale Spektakel bereitgehalten, mit denen die verrohten Übeltäter sich amüsieren:

In der Mitte der Stadt erhebt sich die berühmte "Planke", eine viele Schritt hohe Konstruktion, die einem mit grausigen Trophäen, Knochen und Schädeln behängtem Sprungturm ähnelt, werden diejenigen Opfer, die kein gutes Lösegeld bringen, zum Amusement der götterlosen Piraten hinabgestürzt - eine blutige Zeremonie, der sogar die aufgesetzte Feierlichkeit des Al'Anfaner Fluges der Zehn fehlt.

"Zeremonienmeister" dieses Haufens und das, was im Bund der Schwarzen Schlange einem Anführer am nächsten kommt, ist Dagon Lolonna, einer der erfolgreichsten und andernorts meistgehaßten Piraten Aventuriens.

Seine Grausamkeit scheint fürwahr grenzenlos zu sein: Er prahlt damit, niemals einen Syllaner oder Liebfelder Gefan-

genen am Leben gelassen zu haben, ganz gleich, wie hoch die Verluste waren: und auch Menschen anderer Herkunft sind nicht vor seinen sinnlosen und kaltblütigen Schlächtereien geieft.

Sein berüchligstes Schurkenstück war wohl die Kaperung eines Pilgererschiffes, auf dem zahlreiche Perainepnester und -gläubige aus dem Liebliehen Feld auf dem Weg nach Zorgan waren: Lolonna ließ sie in Reihen antreten, um zu sehen, wieviele sein Armbrustbolzen nacheinander durchschlagen konnte... Hin und wieder vergnügt er sich auch damit, einigen Gefangenen wie etwa Kindern Schutz vor jeglichem Blutvergießen zuzusichern, um sie dann ersäufen oder erhängen zu lassen...

Eine andere beliebte Folter ist das "Elfenmachen", bei dem ausgesucht hübsche Opfer an den Ohrmuscheln aufgehängt werden...

Heute hat seine pervalische Grausamkeit ihm einen solchen dämonischen Ruf verschafft, daß kaum ein Seefahrer vor Angst mehr aus und ein weiß, wenn seine Karavelle am Horizont erscheint und Eltern von Dröl bis Kannemünde mit seinem Namen Kinder einschüchtern.

Über seine Herkunft ist so viel Widersprüchliches bekannt, daß man eigentlich nichts genaues weiß: Dagon Lolonna lügt über seine eigene Person so beiläufig, wie er Menschen tötet, und trotz aller wilder Behauptungen, die bis hin zu seinem früheren Leben als Kronprinz Jalték von Vinsalt reichen, ist nicht auszuschließen, daß dieser zugleich taktisch brillante und völlig irrsinnige Mann seinen Haß auf Liebfelder nur als Vorwand für Metzeleien ersonnen hat.

Diejenigen Gefangenen, die das Glück haben, als profitabel zu gelten, werden mit großer Wahrscheinlichkeit auf einem der allmonatlich stattfindenden Sklavenmärkte ausgestellt. Hier können ihre Verwandten oder Freunde (oder deren Beauftragte) sie auszulösen versuchen, doch nicht selten kommt es vor, daß anwesende Charybdier mitbieten - sei es aus purem Vergnügen, um die Spannung zu erhöhen und die Fremden zu quälen oder auch, weil sie selber am "Handel" mit dem Gefangenen profitieren wollen. Manche Kaufherren oder Adlige gehen so durch einige Hände, ehe sie gegen ein exorbitantes Lösegeld freikommen - wenn sie freikommen... Wer nämlich kein Lösegeld verspricht oder seinen "Besitzern" zu lästig ist, findet sich schnell bei Madame Messalia di Aragoja wieder, einer Al'Anfaner Sklavenhändlerin, die sich dem Konkurrenzdruck der Schwarzen Perle entzogen hat, in dem sie ihr Geschäft nach Charypso verlegte - manche munkeln aber auch von einem vertuschten Skandal um einen zu Tode gepeitschten Grandensohn...

Zur Zeit ist Madame Messalia jedenfalls die führende Sklavenhändlerin (und Mäzenin des Phextempels) der Stadt, die ihre Ware von den Piraten erwirbt und nach Al'Anfa weiterverkauft - ganz offensichtlich eine lukrative Tätigkeit, denn sie bewohnt eine der größten Villen Charypsos und geht nie ohne ihre zwanzig Leibwächter aus dem Haus.

Vor allem aber munkelt man über die Gesellschaften, die sie von Zeit zu Zeit gibt und denen angeblich die schönsten Sklaven zum Opfer fallen...

Der charybdische Efferdtempel ist weniger eine Stätte der Andacht als ein weiterer Ort, wo Piraten mit ihren Untaten prahlen und Teile ihrer Beute für weiteren Beistand des Meeresgottes opfern...

Von den Geweihten des Efferd wird geradezu erwartet, daß sie alle Emotionen ausleben, doch so mancher Besucher Charypsos hat sich schon gewünscht, daß die Geweihten des hiesigen Tempels nicht gar so zerstörerische Launen hätten: Unter der Führung des Tempelobersten Raul Moreno - einst als Schiffbrüchiger auf hoher See gerettet und zum Geweihten geworden - haben sie sich zu einer sehr einflußreichen Kraft im Gewirr Charypsos entwickelt, die nach Lust und Laune "Schifferzehnte" und "Hafengebühren", aber auch schikanöse Regeln und Strafen auferlegt und allen Missetätern mit Efferds Zorn droht, der sie von den Meeren spülen wird.

So überzeugt und dreist ist ihr Auftreten, daß kaum ein Schiffer Widerspruch wagt - zumal die Piraten der Stadt sehr gläubige Anhänger des hiesigen Efferdkultes sind.

In den Geschichten der abergläubischen Südländer werden den Efferdpriestern geradezu magische Fähigkeiten zugeschrieben - so sollen sie Stürme herbeirufen und Seeungeheuer beschwören können und in geradezu höhnischer Verspottung des Speisegebotes von noch warmem, blutigem Fleisch leben. Nicht zuletzt konnte sich diese eigenartige Sekte hier behaupten, weil sich bei Charypso die nach Meeresgebieten aufgeteilten Amtsbereiche zweier übergeordneter Kultmeister (in Brabak und Thalusa) berühren und zu beiden Städten der Kontakt eher lose ist...

Eine von den Feinden der Stadt gerne kolportierte Legende erzählt von einem Unheiligtum der Erzdämonin Charyptoroth, das sich in ihrer Nähe befinden soll.

Tatsächlich liegt dort, wo die Klippe nördlich Charypsos auf das Meer trifft, eine verrufene Höhle, die in Syllaner Legenden seit eh und je mit schlangenhaften Seeungeheuren verbunden erscheint...

Meisterhinweis:

Sie haben es schon gemerkt: Charypso erfüllt die Funktion der abgründig schlechten Piratenstadt. Hier können Sie alles ansiedeln, was an götterlosen Gesellen die Meere unsicher macht und was an Bosheit und Grausamkeit seinesgleichen sucht.

Fast jederzeit mag es Helden passieren, daß ihr Schiff in die Hand charybdischer Piraten gerät und sie den langen Weg zu einem grausamen Tod antreten müssen, wenn sie sich nicht befreien können.

Vielleicht werden sie ja aber auch in die Ränke der Mächtigen Charypsos gezogen und müssen sich mit der tierischen Brutalität Dagon Lolonnas, der schmierigen Dekadenz Messalia di Aragojas oder der fanatischen Dreistigkeit des Hochgeweihten Raul Moreno auseinandersetzen...

Charypso ist definitiv kein Ort, aus dem ein Held stammen sollte - doch auch anders denn als Gefangener kann er hierher gelangen: Nicht selten suchen verzeifelte Familien Südaventuriens nach furchtlosen und vertrauenswürdigen Boten, die bereit sind, einen Gefangenen freizukaufen.

Chorhop*

Regierung: Plutokratie: Stadtrat (unabhängig / Kalif von Mherwed)

Einwohner: 1350 (20% Novadis)

Garnisonen: 70 Stadtgardisten

Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus), Phex, Rastullah

Historischer Überblick:

etwa 1000 v.BF:	Tulamidische Deserteure gründen Chorhop
875 v.BF.:	Besiedelung Corapias aus dem Lieblichem Feld
476 v.BF.:	Das Gebiet bis zum Südask untersteht direkt Yarum-Horas (Lex Imperia)
bis 11 n.BF.:	Befriedung Yaquiriens von Grangor bis Chorhop
ab 56 n.BF.:	Teil der Markgrafschaft Dröl
864 n.BF.:	Die "Große Havarie"
866 n.BF.:	Unabhängigkeitserklärung Chorhops
906 n.BF.:	Plünderung durch Hetmann Hyggelik den Großen
961-966 n.BF.:	novadische Herrschaft unter Chamallah

So wechselhaft wie das hier verehrte Glück scheint auch die Spielerstadt am Südask zu sein - oft hat sie die Herren gewechselt, ohne sich im Grunde zu verändern. Spätestens seit der Eroberung durch Kalif Chamallah kennt man das einstige Corapia wieder unter seinem tulamidischen Namen - doch auch die Anwesenheit von fast 300 Novadis, Nachfahren der Eroberer, hat das Bild der Stadt kaum gewandelt (abgesehen von den Geiern, die den neu erbauten Turm des Schweigens besuchen).

Chorhops lehmige Straßen, in denen der charakteristische Duft von Maisbrot schwebt, bieten ein buntes Gemisch unterschiedlichster Bauformen. Im Novadiviertel findet man viele der Gebäude mit Zwiebelbogenfenstern, wie sie in den Tulamidenlanden geschätzt werden. Die Reichen der Stadt bevorzugen die im Süden üblichen, weiß gekalkten Villen mit Veranda, Laubengängen und Gartenhof, während der Wohnsitz der herrschenden Familie Zeforika ein tulamidisch anmutender Rundbau aus weißem und rosa Eternenmarmor ist. "Herrschen" ist dabei nur indirekt zu verstehen. Nominelles Oberhaupt von Chorhop ist seit der Eroberung durch Chamallah der Kalif von Mherwed, während der Werftbesitzer Adlan Zeforika das Haupt einer der zehn reichsten Familien Aventuriens ist und die Würde des örtlichen Vogtvikars, des Phex-Hochgeweihten, innehat. Doch dieses geistliche Amt ist der Schlüssel zur wahren Macht in Chorhop.

In ganz Südaventurien sprichwörtlich geworden ist die Wettleidenschaft und Glückspielversessenheit der Chorhoper: Nicht nur hat jede Schänke und Herberge wohl mindestens eine

geeignete Vorrichtung, sei dies eine Mondscheibe, ein Glücksrad oder eine Arena für Kröten- und Hahnenkämpfe; an neun wechselnden Terminen im Jahr finden darüber hinaus noch große Wettspiele und öffentliche Glücksspiele statt, bei denen man nach Herzenslust wetten kann: welcher Gepard als erster den Hasen erreicht, wie weit die Schildkröte läuft oder auf welchen Abschnitt des Arenabodens der Elefant seinen ersten Haufen fallen läßt ... Daß bei diesen Veranstaltungen der Tempel des Glücksgottes Unsummen an Dankopfern und "Bestechungsgeldern" einnimmt, versteht sich von selbst. Doch eine Verlosung - nämlich die zu jedem ersten Frühlingsvollmond abgehaltene - übertrifft all diese Ereignisse bei weitem: In der Großen Lotterie werden nämlich - man mag es katzm glauben - die neun höchsten Ämter des Stadtstaates vergeben.

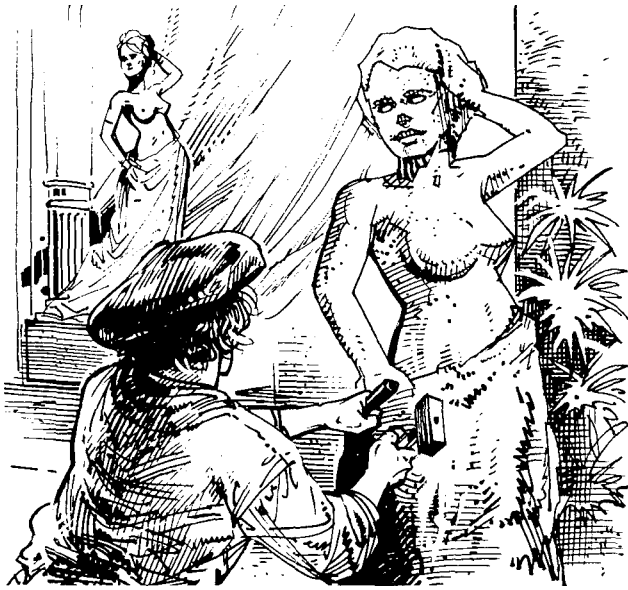
Ein Jeder, der daran teilnehmen will, begeben sich an diesem Tag ins "Haus der Spiele" gegenüber dem Phextempel und setze entweder die horrende Summe von 1000 Dukaten ein - oder die eigene Freiheit... Erbekommt dann eine Losnummer zugewiesen und wartet, bis die große Trommel gedreht ist und Melyssa Zeforika, die bildhübsche Tochter des Vogtvikars, nacheinander die neun Elfenbeinplättchen mit den siegreichen Nummern hervorgezogen hat.

Während der Verlosung sind hier nur Lotterieteilnehmer und -Organisatoren zugelassen, doch der Jubel, die gedämpften Wutschreie und die Laute äußerster Verzweiflung drängen mühelos durch die Säulenreihen bis zu der angespannt wartenden Menge der Chorhoper auf dem Marktplatz.

Der Brauch der Großen Lotterie ist übrigens noch ziemlich jung und wurde erst vor knapp hundert Jahren von Sarkisian Zeforika, dem Großvater und Vorgänger Meister Adlans, eingeführt: Nach der wiederholten Plünderung der Stadt durch Thorwaler hatte Phex seinem Oberpriester eine Vision geschickt, der zufolge das Schicksal Chorhops künftig ganz von den Entscheidungen des Glücksgottes abhängen sollte. Man mag am Wahrheitsgehalt dieser Offenbarung zweifeln, sicher ist aber eines: Seit dieser Zeit hat kein Stadtregent jemals die Macht gehabt, den Einfluß der Reeder-, Händler- und Priesterdynastie Zeforika zu verringern oder gar auszuschalten. Im Gegenteil: Ein jeder der neun Würdenträger weiß nur zu gut, daß eine "Wiederwahl" so gut wie ausgeschlossen ist und nutzt deshalb sein Jahr im Amt, um möglichst gründlich für die Zeit danach vorzusorgen... Korruption ist in Südaventurien die Norm, aber in Chorhop ist sie beinahe Pflicht. So kommt es jedes Jahr vor, daß ein Dutzend der Ärmsten der Armen, die gerade noch ihre Freiheit besitzen, auch diese riskieren, um entweder in einem Jahr reich oder am nächsten Tag Sklave zu sein. Letzteres ist natürlich die Regel

Die größte Einnahmequelle Chorhops ist die *Werft der Zeforikas*. Hier arbeitet gut ein Fünftel der Bevölkerung mehr oder minder freiwillig. Die Nähe zum Regenwald mit seinen Edelhölzern hat dabei entscheidend dazu beigetragen, daß

"Aussprache: Körhop: Eigenschaftswort: chorhoper: Bewohner: Chorhoper"



Chorhoper Bildhauer bei der Arbeit

heute die meisten Galeeren Mengbillas, Dröls und mancher anderen Stadt aus Chorhop stammen.

Berühmt sind die Bildhauer der Stadt, die Wasserspeier, Statuen und Gallionsfiguren aus den Edelhölzern des Regenwaldes und dem Elfenbein der Elefanten formen. Aber auch die Zuckerbäcker der Stadt sind über die Stadt hinaus berühmt, verstehen sie sich doch wie kaum ein anderer darauf, ihre berühmten Zuckerstangen zu fertigen, die gerade so viel Rauschkräuter enthalten, daß ihr Genuß leicht anregend wirkt. Weitere charakteristische Waren sind die Tinte der Kraken und Jaguarfelle, die in Kürschnerei und Heraldik Verwendung finden. Der Mais, der nur auf den Feldern der Yakusha gedeiht, ist hingegen Chorhops Hauptnahrungsmittel, ergänzt durch Thunfische und den Beerenwein Mohaska.

Obleich die *Werft* so bedeutsam ist, kann man die Flotte Chorhops nur klein nennen: die Prunkgaleere 'Stolz von Chorhop' und die drei Biremen 'Nordask', 'Südask' und 'Adlan Zeforika' sind die einzigen Kriegsschiffe. Denn bislang hat die Stadt wenig Interesse, auf hoher See die schwarz-goldene Pardel-Flagge zu zeigen. Das hieße nur die Thorwaler zu provozieren, die die Stadt in der Vergangenheit mehrfach geplündert haben. Die Werft arbeitet nur gegen Bestellung und Vorauskasse - unter der Voraussetzung, daß das Schiff direkt nach dem Stapellauf in den Besitz des Käufers übergeht. Wenn eine der neuen Biremen der Pfeil-Klasse hinaus in das Askanische Meer fährt, trägt sie also bereits die Mengbillanische Flagge ...

Zum Schutz des *Hafens* verläßt man sich lieber auf die beiden Batterietünne, die die achtzig Schritt breite Hafeneinfahrt flankieren und jeweils mit zehn Böcken und sechs Rotzen bestückt sind - eine der stärksten Hafenbefestigungen Aventuriens und kaum bezwingbare Verteidigung gegen Angriffe von See her. Die große Plünderung durch Hetmann Hyggelik den Großen aus Olport lief dann auch so ab, daß die sechs Ottas an der Küste landeten und von Land her aufmarschierten.

Die landeinwärts Hegenden Bastionen wurden seitdem allerdings erheblich verstärkt, so daß die Chorhoper Grund haben, sich als Bewohner einer sicheren Insel in wildem Barbarenland zu fühlen - auch wenn die Barbaren gar nicht so wild sind: Mit dem Stamm der Yakosh-Dej jedenfalls treibt die Stadt regen Handel und bezieht nicht wenige ihrer Sklaven von ihm - Kriegsgefangene, die den Raubzügen der Waldmenschen zum Opfer fielen.

Zweitmächtigste Sippe der Stadt sind die *Arupanaq*/. wenn auch Besitz und Einfluß sich nicht mit dem der Zeforikas messen können. Die Arupanaq haben noch immer einen beträchtlichen Anteil Waldmenschenblutes in ihren Adern. Sie selbst behaupten, daß sie vor einer feindlichen Sippe, die sie ausrotten wollte, nach Chorhop flüchten mußten und dort rasch die Segnungen der Zivilisation kennenlernten.

Seit dieser Zeit wird allen Erben der Arupanaq schon im jüngsten Alter beigebracht, daß die Menschen der Wälder wilde Barbaren seien, denen nichts Besseres geschehen könne, als ebenfalls in die segensreiche Kultur der Städte und Plantagen geführt zu werden, notfalls auch mit Zwang. Diese oftmals ehrliche Überzeugung, verbunden mit einer beträchtlichen Arroganz gegenüber störrischen Wilden und den bis heute bewahrten Kenntnissen und Geheimnissen der Urwaldjäger haben die Arupanaq zu der erfolgreichsten Sippe aller Sklavenjäger gemacht, die ihre "Expeditionen" bis weit ins Regengebirge hinein unternehmen. Dort genießen sie auch recht gute Kontakte zu prunkliebenden Kriegshäuptlingen der Yakosh-Dej, die nur zu gern Gefangene aus den häufigen Stammesfehden gegen klingende Münze oder Glasschmuck verkaufen. Dank dieser Verbindungen können Chorhops Krämer die einzige Paßstraße über das Regengebirge benutzen, die durch Gebiet der Yakosh-Dey und Anoiha führt und auf der Süd-Elemitischen Halbinsel auf die Straße von Port Corrad nach Mirham trifft.

Es gibt zahlreiche Hinweise, daß die Arupanaq einst selbst ein Stamm waren, der einfach die Nachbarn unterwerfen wollte und dabei scheiterte - doch liebt es Hurak Arupanaq, seine Sippe als die unschuldigen Opfer wilder Angreifer darzustellen. In letzter Zeit allerdings mehren sich Hinweise, daß ein Stamm im Regengebirge im Besitz des zerstört geglaubten Totembildes des Sippenvaters ist - und unter seinen seidenen Roben und gedrehten Locken ist Huraq noch so abergläubisch wie seine Vorväter und fürchtet sich sehr vor eventuellen Schadens- und Rachezaubern ...

Vor allem von außenpolitischem Einfluß ist der Hüter der Nacht, der Hochgeweihte des Boron, der recht gute Beziehungen zu seinem Kirchenbruder in Mengbiila und dem Patriarchen von AI'Anfa pflegt. Der 17.Boron, der Geburtstag Bai Honaks, wird hierzulande mit einem orgiastischen Fackelzug begangen, bei dem für eine Nacht Herren und Sklaven gleich sind. Erwähnen muß man auch die *Novadis*, die in Chorhop leben: Angeblich handeln sie vor allem mit Giften. Weit glaubhafter ist jedoch, daß sie sich ihr Maisbrot mit ehrlicher Arbeit, vor allem als Krämer, Töpfer und Söldner, verdienen. Von den knapp dreihundert Novadis sind immerhin gut hundert Männer im kampffähigen Alter. Daß diese sich unter ihrem Hairan

Rastafan ibn Thabaruliah weitgehend aus allen Kämpfen des Khomkrieges herausgehalten und nicht einmal einen Angriff auf das von Truppen fast entblößte Umland Mengbillas unternehmen haben, zählt zu den großen Rätseln des Krieges.

Meisterhinweis:

Für den Meister bietet die Stadt des Glücks zahlreiche Möglichkeiten, die Helden am südaventurischen Lebensgefühl teilnehmen zu lassen. Intrigen und Gegenintrigen sind an der Tagesordnung, so daß die Helden jederzeit Aufträge und Anreize finden können.

Oder lassen Sie doch einen Ihrer Helden zum Stadtregenten werden: Als Spielleiter können Sie die Große Lotterie ganz

nach Belieben manipulieren. Warum soll nicht vielleicht die eine Hälfte der Helden in den Stadtrat kommen, während die anderen versklavt wird und erst einmal wieder freigekauft werden muß? Die einjährige Amtszeit sollte interessant werden: Angefangen von Intrigen unter den Würdenträgern, über Auseinandersetzungen ehrlicher und reformerisch gesonnener Helden mit der Macht Adlan Zeforikas, plötzliche und drastische Tribut- oder Gefolgschaftsforderungen des Kalifen in Mherwed bis hin zu echten Krisen wie einem erneuten Überfall der Thorwaler.

(Weitere Informationen zu Chorhop siehe DIE SEEFAHRT DES SCHWARZEN AUGES, Seite 20 sowie IM DSCHUNGEL VON KUN-KAU-PEH, Seiten 14ff. und 20.)

Kannemünde

siehe Farbkarte "Die Wüste Khom und Mhanadistan"

Regierungsform: Plutokratie (Bornländische Kolonie)

Einwohner: 1850 (30% Novadis)

Garnisonen: 50 Stadtgardisten

Tempel: Phex, Efferd, Travia, Tsa

Kannemünde liegt zwar nicht in Südaventurien, sondern am Rand der Khom, ist aber die bekannteste und größte der neuen Kolonien. Die Stadt wurde am Südufer der Mündung des salzigen Chaneb in die Tränenbucht errichtet. Hier fand sich vordem nur ein völlig unbedeutendes Dorf des Sultanats von Unau, nicht einmal als Anlegestelle ausgebaut (die Novadis lehnen Fischfang und Seefahrt ab). In den letzten Jahrhunderten wurde der natürliche Hafen mit der direkten Verbindung ins Herz des reichen Kalifates wiederholt als Standort für Kontore genutzt, aber erst mit dem Aufblühen der bornländischen Seemacht in den letzten fünfzig Jahren wurde Kannemünde zu einer mittelgroßen Stadt von offensichtlich nordaventurischem Charakter: mit annähernd rechteckigem Grundriß von 150 Schritt mal 200 Schritt, mit einer Steinmauer, etwa 150 Fachwerkhäusern, Tempeln, soliden Hafenanlagen und Speichern. Rings herum jedoch wachsen Zwergpalmen und Hartlaubgewächse, und außerhalb der Mauern liegen die novadischen Lehmbauten.

"Wir lagen vor Kannemünde..." ist eines der bekanntesten Seefahrerlieder, und tatsächlich kann man den Hafen nicht zu jeder Tageszeit anlaufen, denn Kannemünde hat den größten Gezeitenhub Aventuriens: In der engen Tränenbucht steigt die Flut fast fünf Schritt!

Kanne ist eine bornländische Verballhornung des tulamidischen Flußnamens Chaneb. Am gesamten Lauf des Chaneb wird wenig Ackerbau betrieben; der salzhaltige Schlamm ruiniert fast jedes Saatgut. Dennoch war das Salz - als wichtigstes Handelsgut - der Hauptgrund für die Gründung der bornländischen Kolonie. Der Chaneb ist auch nicht schiffbar. Eine bekannte Kannemünder Redewendung: "Man fragt sich, was Efferd sich bei der Erschaffung dieses Flusses gedacht haben mag."

Kannemünde hat etwa 1300 bornländische und 500 novadische Einwohner. Der Markt ist das Zentrum der Stadt. Hier liegen die Kontore der sieben Handelshäuser Stoorrebrandt, Surjeloff (Festum), Fürstlich-Aranische Handelskompanie, Waltich (Beilunk), Klande (Perricum), Morello (Tuzak) und Alschera (Sylla), weiterhin die vier Tempel und der Gasthof "Zur Krone", in dem der Stadtrat tagt.

Der Versuch, ein Stadtrecht zu schaffen, scheitert seit Jahrzehnten an der Streitfrage, ob die Handelshäuser entsprechend ihrer aventurienweiten Macht oder ihrer lokalen Präsenz entscheiden sollen. Die Bornländer, zuvörderst Stoorrebrandt, wollen natürlich ihren kolonialen Einfluß geltend machen, die anderen sehen Kannemünde als Freihandelsstadt. Beide Parteien leben jedenfalls - mit sprichwörtlich bornierter Ignoranz - wie in einer nordaventurischen Bürgerstadt, unbeschadet der Tatsache, daß man am Rande der Salzwüste und viele hundert Meilen weg von zu Hause ist. Obrist der (bornländisch uniformierten und organisierten) Stadtgarde ist Boleslaw von Salderkeim-Schwertbergen.

Die östliche Stadthälfte wird vom Hafen eingenommen, der auffällig große Korn- und Salzspeicher hat. Im Frühjahr, wenn die Altoum-Winde jeden Schiffsverkehr aus Festum verhindern, müssen die Kannemünder von ihren Vorräten leben. Die Hafenarbeiter und Lastträger im Schlepperviertel haben viel zu tun, weil es wegen der Wasserknappheit kaum Tragtiere gibt. Am Fluß leben auch einige Fischer: In dem salzigen Chaneb hat man durchaus Chancen, auch einmal einen Streifenhai zu fangen.

Im Westen der Stadt, außerhalb der Mauern und beiderseits der Straße, liegt die Novadisiedlung. (Die Kannemünder lassen die Novadis ebenso ungern in die Stadt wie die Unauer die Kannemünder.)

996 n.BF. schlug hier die gefürchtete Eiserne Maske erstmals zu und erbeutete eine Kogge. Die Spuren des Khomkrieges - 1008 n.BF. wurde Kannemünde ein halbes Jahr von den Mengbillanern belagert - sind längst wieder getilgt.

(Weitere Informationen zu Kannemünde siehe WIE SAND IN RASTULLAHS HAND, Seite 8-10; DER LÖWE UND DER RABE II, Seite 19-20)

Höt-Alem*

Regierung: Aristokratie: Fürstprotektor (Neues Reich)

Einwohner: 1800

Garnisonen: 1 Kompanie der Fürstlichen Stadtgarde "Protektor Salpikon". 2 Kompanien der Löwen von Thalusa

Tempel: Efferd, Praios, Boron, Ronda

Historischer Überblick:

341 v.BF.: Prinz Ukhraban gründet Höt-Elem

336 v.BF.: Schlacht gegen die Wudu

Seit 1013 n.BF.: Kaiserliches Fürstprotektorat

Sonnenstadt nennen die Bürger Höt-Alems ihre Heimat. Nicht nur, weil die malerisch gelegene Stadt am Tirob (neben Khefu) der südlichste Ort des aventurischen Festlandes ist, auch weil es einen der wenigen Praiostempel des Südens besitzt, und weil es seit kurzem die südlichste mittelreichische Besetzung ist - ein Hort von Ruhe und Frieden, aber auch Adelsdünkel und Blasiertheit im unruhigen Süden.

Höt-Alem kann auf eine bewegte Geschichte zurückblicken. Es wurde im Jahre 341 v.BF. vom Sultan von Elem begründet, Prinz Ukhraban nannte seinen Palast aus Altoumscher Jade Groß-Elem (Tulamydia: Höt-Elem), und die Siedler "kauften" die bereits damals reiche Mutterstadt einfach in Brabak, das in den Dunklen Zeiten völlig vom Horas-Reich abgeschnitten war. Mit den Siedlern kamen die ersten Praiosdiener zu den Elementen.

Kurz nach der Gründung kam es zum Ansturm der Wudu und ihrer Scharen von todesverehrenden Fanatikern, ja, die Märchen erzählen sogar von Untoten, die in ihren Reihen kämpften. Das Umland wurde schnell überrannt, doch die Stadt selbst hielt voller Opfermut aus. Da traf ein Brabaker Entsatzheer ein, begleitet von einem leibhaftigen Greifenreiter aus dem fernen Bosparan, und die Macht der Wudu wurde in einer großen Schlacht derart gebrochen, daß die Krieger nie wieder südlich des Hanfla auftauchten.

Vor allem in der folgenden Zeit des Wiederaufbaus, in der häufig noch zurückgelassene Untote und magische Gefahren besiegt werden mußten, gewann der Praioskult stark an Anhängern und ist heute noch einer der wichtigsten Kulte in der Stadt. Auch Brabak mehrte seinen Einfluß, vor allem nach der Zerstörung Elems (106 v.BF.).

Doch nach dem Großen Brand Brabaks (602 n.BF.) und in der Folgezeit mußte Höt-Alem viele Herren als Regenten anerkennen. Vor allem AI' Anfa streckte seine Hand nach der Stadt aus. Zeitweilig waren auch die Syllaner Korsaren so stark und zahlreich, daß Hot-Alem beinahe ein weiterer Freibeuterhafen geworden wäre. Eine Aussicht, die den gesetzestreuern Bürgern wenig benagte, so daß es 894 n.BF. unter Führung des Praios-Hochgeweihten zu einem kurzen und unblutigen Aufstand kam, der die Seeräuber aus der Stadt warf.

Für die Wahrung der Unabhängigkeit reichte die Kraft jedoch

nicht lange: Füreine Weile lagen wiederum Schwarze Galeeren im Hafen, in den letzten sieben Jahren seit der Seeschlacht von Charypso hingegen war Höt-Alem praktisch unabhängig unter Protektoren, die formal im Namen der Brabaker Könige herrschten. Doch auch das Mittelreich, das dem Verlust sämtlicher südlicher Besitzungen fast tatenlos zugesehen hatte, besann sich unter Kaiser Reto auf den Nutzen eines Stützpunktes, und vor allem Kaiser Hai forcierte die Einflußnahme auf die kleine Stadt - doch viele Gründe, vor allem aber des Kaisers Ehe mit einer Alanfanerin, verhinderten eine feste Bindung.

Als jedoch im Jahre 1013 n.BF. die Lage zwischen Höt-Alem und Trahelien prekär wurde, war man in Gareth nur zu gerne zur Hilfe bereit. Ein Fürstprotektionsvertrag unterstellte die Stadt dem Kaiser (bzw. dem Regenten) persönlich. Der Verlust der (zweifelhaften) Freiheit wurde zudem versüßt durch den Fortbestand der Herrscherdynastie, Privilegien wie 20 Jahre Steuerfreiheit und eine kaiserliche Garnison, die, statt bezahlt werden zu müssen, ihren Gardesold in der Stadt läßt, sowie die Aussicht auf Investitionen durch Magnaten aus Perricum, Beilunk und Havena. Seitdem ist die Sonnenstadt der einzige südaventurische Hafen unter dem Schutz des Gareth Thrones.

Zur Zeit herrscht in der Stadt Fürstprotektor Refardeon II., der älteste Sohn des beim trahelischen Angriff umgekommenen Salpikon III. Sein Beraterstab setzt sich zu einem großen Teil aus Adligen des neuen Reiches zusammen, von denen manche aus Pflicht, manche freiwillig ein Leben im Süden führen. Die Flagge Höt-Alems zeigt weiße Säbel auf rotem Grund - leicht zu verwechseln mit vielen Piratenfahnen der umgebenden Häfen.

Das Stadtbild ist bunt zusammengewürfelt, da durch die zahlreichen Eroberungen große Teile der Stadt zerstört wurden. Größtenteils herrschen roter Lehm, Palmwedel, Bastmatten und Brabaker Rohr vor. Neue Gebäude werden zumeist in Anlehnung an den Eslamidischen Stil Gareth errichtet: So ist auch der neue Palast des Protektors eine Miniaturausgabe der Neuen Residenz. (Von Prinz Ukhrabans Jadepalast ist nach 1300 Jahren der Plünderung nicht mehr als ein Bröckchen geblieben, obwohl der Schatzraum noch irgendwo im Boden liegen soll.)

Überhaupt versucht man in der Stadt nach Möglichkeit, den Lebensstil des Mittelreiches zu imitieren: Die Vornehmen treffen sich zu Turnieren, Hofbällen und Jagdgesellschaften, man orientiert sich an der aktuellen Gareth Mode - ein für die Betreffenden oft unangenehmes Unterfangen, denn die höfische Kleidung ist nun einmal für andere Temperaturen konzipiert. Auch die Sklaverei ist hier - dem Vorbild Brabaks folgend - verboten.

Im Zentrum der Stadt befindet sich der *Praiostempel*, der heute viel zu groß erscheint - ist er doch dem Großen

*Das O wird lang gesprochen: Eigenschaftswort: höt-alemitisch: Bewohner: Hot-Alemit

Sonnentempel Bosparans nachempfunden. Lange Zeit diente der immerhin einem Wahrer der Ordnung als Residenz und war damit Mittelpunkt der "Ordnung Südland"; bis verschiedene Ereignisse (vor allem das Kultverbot in Mengbilla) die Verlegung des Sitzes nach Dröl ratsam erscheinen ließen. Heute residiert hier deshalb "nur" ein Hochgeweihter. Doch da Seine Hochwürden Solareon di Morundi zugleich Ordentlicher Rat der Heiligen Inquisition ist, besitzt der Kult immer noch beträchtlichen Einfluß in der Stadt, auch wenn er nur selten in der Sonnenstadt weilt - denn vielerorts im Süden gibt es magische Phänomene, zu deren Beseitigung man nach ihm ruft.

Der *Borontempel* gehört als einziger des Südens dem Puniner Ritus an und ist fast ausschließlich mit der Durchführung von Bestattungen beschäftigt. Ihm angegliedert ist allerdings eine kaum als Ordensburg zu bezeichnende Niederlassung der Golgariten, die einmal als Vorposten des Kriegerordens gegen Visarketzerei und alananische Häretiker dienen sollen, vorerst aber vollauf damit beschäftigt sind, die kleine Kultstätte gegen Angriffe der weitaus stärkeren Gegner auszubauen. Allgemein meiden die Bürger der Sonnenstadt den Tempel und die schwarzgekleideten Ritter lieber, obgleich sie ihren Nutzen durchaus anerkennen - doch mit Todeskulen hat man in Höt-Alem zu schlechte Erfahrungen gemacht. So ist es auch verbreitete Überzeugung, daß die Nachbarstadt Khedu eine Gründung der einstigen Wudu und damit das borontreue Trahelien eigentlich der Erbe der Todesanbeter wäre. Wenn man dann noch an die Brabaker Geisterbeschwörer denkt, kann man sich leicht eingekreist fühlen...

Jenseits der zwei prunkvollen Palmenalleen mit den Palästen, Tempeln und Villen liegen die typischen Gassen Südaventuriens, voll Hitze, Gestank und Armut, wenn auch die Hütten aus Lehm und Schilf etwas weniger dicht stehen als andernorts. Die einfachen Höt-Alemiten können stundenlang auf ihren Bastmatten zwischen Orangen, Kokosnüssen und Fischen sitzen, die Hitze macht träge und gemütlich - die Leute ebenso wie die Hunde. Selemferkel und Hühner.

Direkt am Hafen befindet sich ein großer Markt. Hauptangebot sind billiger Fisch und Badeschwämme, dazwischen kann man aber fast alle erdenklichen Güter erstehen, seien es Gareth Samt oder Kusliker Keramik - allerdings zu horrenden Preisen. Dennoch kommen auch viele Kauffahrer aus kleineren Städten nach Höt-Alem, um hier Dinge zu ergattern, für die sie sonst 700 Meilen weit reisen müßten. Der Hafenzoll ist ebenso wie die Kosten für Proviant recht hoch, aber welcher ehrliche Kauffahrer will schon in Sylla oder Charypso anlegen, wenn er die Sicherheit Höt-Alems genießen kann: Nach der erfolgreichen Zurückweisung der trahelischen Invasion wurden zwei Kompanien der Löwen von Thalusa unter Vertrag genommen, außerdem liegt die "Stern des Südens", eine kaiserliche Kriegsgaleere der Perricum-Klasse mit 85 Seesoldaten im Hafen, der somit zum südlichsten Stützpunkt für

die gewaltige Perlenmeerflotte geworden ist. Auch ein Rondra-Tempel ist (wieder einmal) in der Stadt eingezogen. Die traditionelle Piratengefahr des Südmeeres ist damit keineswegs gebannt: Vor der Bucht von Höt-Alem treiben sich häufig Thalukken, Biremen und Kutter herum, immer bereit, blitzschnell zuzuschlagen und einen leichtsinnigen Kauffahrer um seine reiche Ladung zu bringen: denn die kaiserlichen Schiffe sind zur Abwehr von Angriffen auf die Stadt, nicht zur Jagd auf Piraten gedacht - und wären dafür auch kaum geeignet...

Es wird gemunkelt, daß eine ganze Reihe der hier lebenden Fischer immer noch Kontakt zu den Syllaner Piraten pflegt und diese über besonders lohnende Beute verständigt. Manche Fischer bieten den Kauffleuten auch eifrig an, ihnen am Eingang der Bucht Proviant zu günstigeren Preisen zu verkaufen und damit auch den horrenden Hafenzoll zu umgehen - eine zweifelhafte Offerte, denn wenn der Kauffahrer statt im sicheren Hafen fünf Meilen davor am weißen Sandstrand liegt, mag es durchaus geschehen, daß zufällig dann einige Piratensegler des Weges kommen und der Händler froh sein kann, wenn er sein Schiff behält.

Wem ein solcher Überfall widerfährt, der hat keinerlei Hilfe von Seiten Höt-Alems zu erwarten - schließlich wollte er ja zuvor die Stadt betrügen. Es heißt sogar, daß der Fürstprotektor recht froh ist über diese Piraten, gegen die er ohnehin wenig ausrichten könnte, zeigen sie den Händlern doch, wieviel ein geschützter Hafen wert sein kann...

Angeblich soll es gar in den Sümpfen am Eingang der Bucht einen Piratenstützpunkt geben, von dessen "Einnahmen" einzelne Höt-Alemer Adlige profitieren - doch derlei Gerüchte sind zuerst im feindlichen Khedu aufgekommen, also mit Vorsicht zu genießen. Hingegen sind schon mehrere Seeräuber mit trahelischen Kaperbriefen vor Höt-Alem gefangen genommen worden.

Bisweilen kommt es sogar vor, daß sich einige leichtsinnige Herrschaften der Oberschicht zu Festlichkeiten auf Booten treffen und ein wenig im Südmeer spazierenfahren. Auch auf diese Gelegenheiten lauern die Piraten, denn für Adlige wird zumeist ein hohes Lösegeld gezahlt.

Meisterhinweis:

Höt-Alem steht bewußt im Gegensatz zu vielen anderen Orten des Südens. Seine prunkliebende Gesellschaft ist weit gesetztes- und obrigkeitstreuer als die der meisten anderen Städte. Nutzen Sie das für Ihre Abenteuer: Die Sonnenstadt ist geeignet als "letzter Ausweg", falls die Helden doch einmal die geballte Macht des Kaiserreichs oder der Praioskirche benötigen.

Zudem ist Höt-Alem die wahrscheinlich umstrittenste Stadt Südaventuriens, ein Objekt der Intrigen, bei denen die Städte der Umgebung um die strategisch wichtige Stadt ringen. Immerhin haben sowohl Brabak wie Al'Anfa einen "Herzog/Grafen/Markgrafen von Höt-Alem", das kleine Trahelien verbindet, unterstützt vom Alten Reich, gar einen solchen Ehrentitel mit seiner Kanzlerwürde.

H'Rabaa*

Regierung: Aristokratie

Einwohner: 950 (davon 10% Mohas und 5% Echsenmenschen)

Garnisonen: 20 Milizionäre, 5 Königlich Brabaker Gardisten

Tempel: Hesinde, Tsa, diverse Echsen götter

Historischer Überblick:

ca. 1750 v.BF.:	Bastrabun vertreibt die Leviatanim nach H'Rabaa
1200 v.BF.:	Angriff durch tulamidische Kataphrakten
ca. 800 v.BF.:	vernichtende Niederlage der Echsen
ca. 6.Jh. v.BF.:	Erstürmung H' Rabaa's und Zerstörung Siebenstreichs; tulamidische Siedlung
bis 946 n.BF.:	Königreich der Charazzar
ca. ab 943 n.BF.:	Vertrag mit Al'Anfa
946 n.BF.:	Seitenwechsel der Hammerfaust-Otta; Kapitulation und Anschluß an Brabak
998 n.BF.:	Scharmützel bei H'Rabaa: Tod der letzten Marus

In einem Tal in den südlichen Ausläufern des Regengebirges liegt H'Rabaa, eine der ältesten Städte Aventuriens. Sie entstand vor mehr als 5400 Jahren als das religiöse Zentrum der im Süden lebenden Echsenwesen. So bedeutet denn auch der echsenische Name einfach "Heilige Stadt". Der jahrtausendelange Kampf gegen den unaufhaltsamen Dschungel hat die Stadt geprägt; der Urwald überwuchert jeden Flecken, der nicht ständig davor bewahrt wird. Die Landwirtschaft ist nur durch Brandrodung möglich, die das Umland einer ständigen Veränderung aussetzt.

Eigentlich besteht H'Rabaa aus drei Teilen: den relativ neuen Bauten der Menschen - zum Großteil Glücksritter, Händler, Plantagenbesitzer und Sklaven -, dem Tempelkomplex der Echsen und den Hütten der Echsenmenschen oder Achaz und der Ziliten im Sumpf vor der Stadt.

Die alten Tempelanlagen standen einstmals auf festem Grund, und ein kompliziertes Entwässerungssystem sorgte dafür, daß die Talsohle größtenteils trocken blieb. Heute ist dieses jedoch durch den wuchernden Urwald zerstört, und der Sumpf hat sein einstiges Territorium zurückgewonnen. Außerdem zeigt er eine seltsame Eigenschaft: Er wandert und verändert seine Größe. Abhängig von der Wassermenge, die in das Tal fließt und dem Weg, den es hierbei nimmt, ändert der Sumpf seine Ausdehnung. Somit hat er schon so manches steinerne Zeichen aus uralter Zeit begraben. Seltsam nur, daß er an anderer Stelle vor Gebäuden zurückzuweichen scheint, die er schon vor Jahrhunderten verschlungen hat und sie nun wieder freigibt...

Wo Satinavs Hörner noch nicht zu viel Schaden angerichtet haben, zeigen kunstvolle Reliefs Priester, Götter, Könige und mystische Gestalten einer lange vergangenen Zeit. In *"sprich 'rabahV. Eigenschaftswort: h'rahaalisch: Bewohner: H'Rabaaler*

nordöstlicher Richtung verläßt eine alte, aus großen steinernen Blöcken erbaute Straße die Stadt und verliert sich irgendwo im Dschungel. Heute weiß niemand mehr, wohin die vorzeitliche Straße geführt hat.

Der Stamm der Napewanha, die an den Quellen von Mysob und Jalob und im Sumpfland südöstlich von H'Rabaa leben, meidet die Stadt, die für ihn tabu ist. Andere Waldmenschen - entflozene Sklaven - flüchten vor den Sklavenhaltern Al' Anfas und Brabaks hierher, wo deren Macht nicht mehr allzugroß ist. Viele von ihnen verschwinden jedoch über Nacht, werden von Häschern der Charazzar eingefangen und landen auf einer der großen Plantagen vor der Stadt. Die Charazzar, die einst die Könige von H'Rabaa stellten, zählen heute zu den einflußreichsten Familien der Stadt und des ganzen Brabaker Reiches. Ihr Oberhaupt, der fast neunzigjährige Azzaph Charazzar, läßt sich auf seinem Gut und in der Stadt sogar noch immer als König titulieren.

Neben Achaz und Menschen der verschiedensten Rassen hausen auch einige Ziliten in den Sümpfen unweit der Stadt. Die Menschen H'Rabaa's leben recht gut vom Handel mit den Ziliten, denn nur diese vermögen vom Grund der sumpfigen Seen jene grauen Perlen zu holen, die bei den Tulamiden als Mittel gegen das Altern und seine Folgen so begehrt sind und gut bezahlt werden. Im Austausch dafür erhalten die Ziliten Metallwaren und andere Dinge, die sie selber nicht herstellen können. Eine Verständigung mit den Ziliten, die ja bekanntlich die menschliche Sprache nicht sprechen können, fällt zwar schwer, doch haben sich im Laufe der Zeit einige Familien in der Stadt gefunden, die als Dolmetscher fungieren. Dies geschieht meist in einer Gestensprache, deren Ursprung im Füchsisch liegt, jedoch nur eine verstümmelte Kurzfassung desselben darstellt. Ein weiteres Handelsobjekt, das bei den Echsenwesen eingetauscht wird, ist Iryanleder, jenes feuerfeste und zähe Leder, bei dem es sich um im Sumpf gesäuerte Häute von Echsen handelt.

Aber auch viele Kräuter. Gifte und Grundlagen für alchemistische Tränke und Tinkturen kommen aus H'Rabaa, sie werden von Waldläufern gesucht oder bei Achaz und Waldmenschen eingetauscht. Von Arganwurz über Disdychondablätter, Höllenkraut und verschiedenen Lotosarten bis zu den Grundlagen diverser Rahjaika kann man hier alles erwerben, was der Regenwald zu bieten hat. Auch das Geschäft mit diesen Waren liegt zu einem großen Teil in den Händen der Charazzar.

Eine Kuriosität stellen einige sehr alte Häuser aus den Anfangszeiten der menschlichen Besiedlung der Stadt dar. Sie wurden in die leeren Panzer von Riesenschildkröten hineingebaut. Mit ihrer Höhe von gut 3 Schritt können sie eine ganze Familie beherbergen. Ihre einstigen Träger sind wohl schon lange ausgestorben, aber ehemals müssen sie den Sumpf beherrscht haben. Einige Forscher vermuten, daß es zwischen ihnen, der Havenischen Riesenschildkröte Lata und der uralten echsenischen Gottheit Kha einen Zusammenhang gibt. Der kleinste

Hesindetempel Aventuriens ist auch in einem der Panzer beheimatet. Das Gebilde hat eine Höhe von fast 4 Schritt und einen Durchmesser von nahezu 6 bzw. 10 Schritt. Andere steinerne Bauten aus der Gründungszeit der Stadt stehen ebenfalls noch. So gibt es etwa ein halbes Dutzend große Tempel und Pyramiden in H'Rabaal und im Umland. Die größte von ihnen ragt mehr als 150 Schritt in die Höhe. Die tiefsten, frei zugänglichen Gänge in ihrem Innern liegen jedoch mehr als 10 Schritt unter der Erdoberfläche, was darauf schließen läßt, daß die steinerne Masse im Laufe der Jahrtausende tief in das sumpfige Erdreich gesunken ist. An einer der kleineren Pyramiden, einem Zsahh-Heiligtum, ist noch ein Teil der Pracht erhalten, die einst viele der Tempel schmückte. Die Ostseite ist mit glasierten Ziegeln bedeckt, die das Gebäude in den Farben des Regenbogens schimmern lassen, wenn die Strahlen der Sonne darauf fallen.

Die alten Bauten und Tempel, die aus mörtellos aufeinandergefügt Steinen errichtet wurden, bieten anscheinend auch sonst noch einige Zeugnisse der alten Achazkultur. Gerüchten zufolge gibt es hier noch einige der "Goldenen Bücher". Es handelt sich um Bücher, die vollständig aus mit Ringen zusammengefaßten dünnen Goldtafel bestehen, in die die Zeichen des Chuchas, der alten Achazschrift, geprägt sind. Sie sollen zumeist magische und religiöse Texte enthalten, so daß schon viele Magier versucht haben, eines von ihnen zu erhalten. Doch bisher ist es noch niemandem gelungen, auch nur den Beweis der Existenz der Bücher zu erbringen. Selbst die bekannten Magier Salpikon Savartin und Rakorium Muntagonus, beide als Echsenforscher bekannt, sind bisher gescheitert.

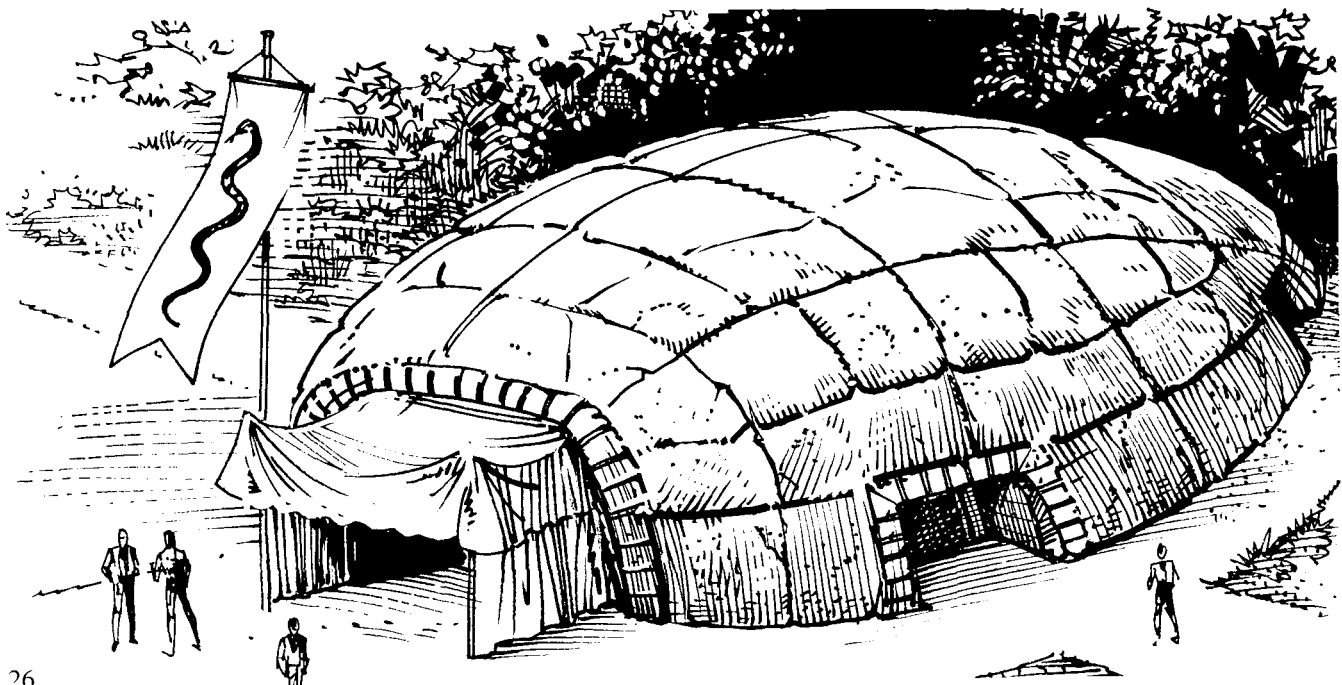
Es heißt jedoch, daß die Mirhamer Magierakademie demnächst eine neue Expedition unternimmt, um nach H'Rabaal vorzustoßen. Doch wird dies wohl im Geheimen geschehen, begibt man sich doch auf feindliches, auf brabakisches Territorium. Ebenso legendenumwoben ist eine alte Gesetzesammlung: "Die 1664 Weisheiten des Güldenens". Bei den Priestern der Achaz kennt man die Schriften unter dem Namen

Lks'Khn. Dieses Werk soll auf den Drachen Pyrdacor selbst zurückgehen, dessen Worte einst von emsigen Schreibern aufgeschrieben und als Gesetzestexte für die Nachwelt erhalten wurden. Auch diese Schriften werden in einigen der geheimnisvollen, halbversunkenen Bauten vermutet. Über sie sollen einige Priester und Magier der Achaz wachen, denen man starke magische Kräfte nachsagt und die eine andere Art von Magie betreiben als die Schamanen, die man meist bei den Achaz vorfindet.

Daß H'Rabaal ein heiliger Ort war, erkennt man an dem Präfix im Namen, der sonst nur den echsischen Göttern zusteht. Vielleicht findet man einige der mysteriösen und begehrten Schriften in der "Versiegelten Pyramide" weit draußen vorder eigentlichen Stadt. Für die Achaz und Ziliten des Gebiets scheint sie einfach nicht zu existieren, und alle Fragen nach ihrem Geheimnis bleiben unbeantwortet. Einige Berichte sprechen davon, daß sie nur eine einzige, gleichfalls versiegelte Kammer enthalten soll, doch kein Mensch weiß, was dort verborgen ist. Selbst die Herkunft der Berichte ist in Vergessenheit geraten. Und so steht die uralte Pyramide, von dereine unbekannte Hand fast alle Statuen und Bilder entfernt hat, im Sumpf und harrt ihrer Erforschung. Bislang jedoch vergeblich, denn niemand, der sie betreten hat, ist zurückgekehrt. Wurde das äußere Bleisiegel am Eingang zerstört, so war es am nächsten Tage wieder unversehrt und das Tor an der Spitze wieder verschlossen. Mancher Beobachter behauptet gar, einige der zerstörten Figuren in den Friesen an der Außenseite, seien wie durch Magie neu erstanden.

Die Stadt H'Rabaal im Spiel:

Es ist fast unnötig zu sagen, daß H' Rabaal als uralte Echsenstadt einer der mysteriösesten Plätze Aventuriens ist und unzählige Möglichkeiten für die Erkundung der Vorzeit bietet. Doch es mag den Helden auch passieren, daß sie im Zusammenhang mit Brabaker Intrigen nach H'Rabaal gelangen, weil sie sich irgendwie mit den hier herrschenden Charazzar befassen müssen...



Port Corrad*

siehe Farbkarte "Echsensümpfe"

Regierung: Diktatur: Generalpräfekt (Alanfanisches Imperium)

Einwohner: 800

Garnisonen: 10 Rabengardisten des Generalpräfekten, 50 Alanfanische Fremdenlegionäre, 50 Mann vom "Schwarzen Bund des Kor"

Tempel: Boron, Efferd, Phex. Travia

Historischer Überblick:

Etwa 200 v.BF.: Süd-Elemitisches Tiefland: Dreifache Krönung Großsultan Ghulshevs

106 v.BF.: Der Komet: Wassereinbruch in das Tiefland des Osdask

632 n.BF.: Gründung Port Corrads

ca. 650 n.BF.: Verlängerung der Silem-Horas-Straße von Dröl bis Port Corrad

903 n.BF.: Garelher Erbfolgekriege: Unabhängigkeitserklärung

ab 903 n.BF.: Herrschaft der Händlerfamilie Rhudainer

1008 n.BF.: Besetzung durch Mengbillanische Truppen

ab 1012 n.BF.: Alanfanische Generalpräfektur

"Aufstrebend hieß man Port Corrad in seiner Anfangszeit, blühend nannte man es in den Tagen seines Ruhmes, doch heute gibt es kaum mehr ein passenderes Wort für die Stadt als heruntergekommen. Port Corrad ist auf dem besten Wege, ein zweites Selem zu werden..."

Zu hart erscheint uns dieses Urteil eines fahrenden Gelehrten, doch einen wahren Kern hat der Ausspruch durchaus: Dort, wo sich noch vor einem Jahrzehnt eine kleine, aber wohlhabende Freistadt befand, lagern heute die Truppen eines - zumindest im Mittelreich - last vergessenen Krieges.

Für Al'Anfa und Mengbilla ist die Stadt am Arrati, einer der wenigen Häfen an der Südostküste, in deren sumpfigen Priel und felsigen Buchten zahlreiche tulamidische Piraten lauern, die einzige nennenswerte Beute, die sie aus dem Khom-Feldzug haben halten können - und den Verlust dieser Trophäe können sich vor allem die Verantwortlichen in Triumvirat. Garde und Armada nicht leisten.

Die Teilung der Beute hat zu erheblichen Spannungen zwischen den ehemaligen Verbündeten geführt: Nominell gehört Port Corrad zum alanfanischen Imperium, die neue Stadtregierung liegt bei Generalpräfekt Oderin du Metuant. Seine Söldner halten die Stadt in stählernem Würgegriff; wenn es um die innere und äußere Sicherheit geht, kennt der berühmte Oberbefehlshaber Al'Anfas und Angehörige des Triumvirates keinerlei Hemmungen. Der Einfluß Mengbillas

**Aussprache: Korad; Eigenschaftswort/Bewohner: Porter oder Corrad (beides gebräuchlich)*

ist vor allem wirtschaftlicher Natur und zentriert sich im Kontor des Magnaten Gerbelstein, das mit umfassenden Privilegien ausgestattet ist. Über Gerbelsteins Kontor laufen die meisten Schätze der Eternen: weißer Marmor, duftendes Rosenholz, glitzernde Saphire, feiner Quarzsand (für die Glasherstellung), herbe Ingrim-Wurzeln und duftende Mandeln. Einig war man sich über die Eröffnung eines Borontempels, während der viel ältere der Travia heute kaum noch Spenden erhält.

Das tägliche Leben in Port Corrad hat in den letzten Jahren allerdings beängstigende Formen angenommen: Seit der Ablösung der mengbillanischen Bezirksgardisten durch die Söldner Al'Anfas wurden Hunderte von Novadis und Bornländern verschleppt oder hingerichtet. Die übrigen Bürger durften zwar weiterleben, aber viele wurden als Sklaven auf die Maisfelder und in die Eternenminen getrieben und durch Al'Anfaner ersetzt - unfreiwillige und oft unfreie Siedler, die ihrer neuen "Heimatstadt" nur wenig Liebe und Loyalität entgegenbringen.

Doch es sei nicht verschwiegen, daß der Generalpräfekt tatsächlich eine schwere Aufgabe hat: Die novadischen Sippen Arratistans waren der Stadtwährend des ganzen Khomkrieges eher gleichgültig als feindlich gesonnen, doch seit in den letzten Kriegstagen ihre einzige Stadt El Arrat an der Straße nach Mengbilla besetzt wurde, attackieren sie die beiden Städte fast ohne Unterlaß. Und auch wenn es der wohlbewaffneten Osdaskbastei am Östufer des Arrati bisher stets gelang, die unorganisierten Beni Arrat blutig abzuweisen, ist das Leben in der Stadt doch keineswegs sicher.

Noch viel mehr Aufwand erfordert die Sicherung der zahlreichen Wege. Vor allem endet hier eine ausgesprochen gut ausgebaute Strecke, die als Verlängerung der Reichsstraße V von Bethana nach Neetha gellen kann. In der Gegend des Loch Harodrol besteht die Straße zwar aus einem Knüppeldamm, aber die mächtigen Zypressenstämme, die halb in den Sumpfboden eingetreten sind, werden alle paar Jahrzehnte erneuert. Die Echsensmenschen verlangen als Wegzoll (für die Wassergeister) Eisen oder Bronze, weswegen an beiden Enden der Strecke Händler Altmallstück anbieten. Auch die Chirakah stellen seit ihrer Missionierung keine Gefahr mehr dar. Hauptproblem sind aber schon seit Jahrzehnten die Überfälle aus den Sultanaten Arratistan und Chababien.

Zum regelrechten Hexenkessel wird Port Corrad immer dann, wenn hier die große Seidenkarawane zusammengestellt wird, die die Reichtümer Al'Anfas zu den Märkten Mengbillas bringt und einen Monat später mit den Waren der westlichen Stadt zurückkehrt. Dann sind fast mehr Soldaten als Einwohner in Port Corrad, doch bald ist der Spuk vorbei und der Alltag kehrt wieder ein. Auch die Sicherheit der Schiffe ist ein Problem: Außer den Piraten lauern treibende Tangfelder und - durch den starke Tidenhub - ständig neue Untiefen: die Bucht ist ohne einheimischen Lotsen fast unbefahrbar.

Die beiden alten Karawanenpfade - der eine über die süd-elemitische Halbinsel und durch den Regenwald nach Mirham, der andere mit der Fähre über den Arrati nach Selem - können ebenfalls nur von Ortskundigen oder mit massivem alananischen Geleitschutz benutzt werden, kann doch hier hinter jedem Busch ein Shokubunga mit seinen Shuringift-Pfeilen lauern.

Die Strecke flußaufwärts schließlich führt direkt ins novadisehe Feindesland. Seit der Einwanderung der Beni Arrat ist der Wasserlauf allgemein als Arrati bekannt. Viele konservative Mittelländer nennen ihn aber noch bei seinem seltsamen garetischen Namen Osdask (vermutlich passend zum Nordask von Mengbilla und dem Südask bei Chorhop).

Inmitten der etwa vierzig Meilen durchmessenden Bucht von Port Corrad liegt die legendenumrankte Dreikroneninsel, auf sich dereinst die Großsultane von Eiern krönen ließen. Bei den Eingeborenen gilt sie als Tabu, von den einheimischen Weißen würde sich ebenfalls keiner auch nur nähern. Angeblich soll es dort derart viele Geister oder Ghule geben, die nur aus brutzelndem rohen Fleisch und Knochen bestehen, daß manche davon schon ins Wasser gedrängt werden.

So scheint es, daß die kleine Handelsstadt ihre Blütezeit schon hinter sich hat - und das, obwohl ihre Geschichte nicht im geringsten mit der vieler anderer Städte mithalten kann: Abgesehen von der alt-elemitischen Besiedelung, die mit dem Kommet von Elem und dem Wassereinbruch endete, lagen hier bis vor 400 Jahren nur ein alter Handelsposten und dann ein Dorf selemitischer Fischer. Erst nach den Magierkriegen (632 n.BF.) lief der kaiserliche Admiral Corrad von Hardenstein in die Arratibucht ein und begründete hier im Namen seiner Magnifizen Eslam I. einen Hafen.

Doch ein Flottenstützpunkt, wie einst geplant, konnte der Hafen kaum werden - war die doch enge und zugleich sumpfige Einfahrt zur Bucht eine gefährliche Strecke für jede Kriegsflotte. Erst mit der Errichtung des Knüppeldamms durch das Echsengebiet südlich des Loch Harodröl war die Stadt an die Westküste mit den großen Häfen der ehemaligen Dröler Mark angeschlossen. Nun war es Kaufleuten möglich, den Weg in den piratenreichen Süden zu vermeiden und ihre Waren einfach nach Port Corrad zu bringen, wo ihnen das Handels- und Fuhrmanns Haus Rhudainer gute Preise zahlte - denn die eigenen Profite waren beim Weiterverkauf noch höher.

Doch heute sind Ruhm und Reichtum des Hauses verweht, und was es schuf, dient Al'Anfa und Mengbilla zur Bereicherung.

Meisterhinweis:

Die kleine Stadt Port Corrad als größte Kolonie des Schwarzen Imperiums ist vorzüglich geeignet, um die Helden Schläge gegen die Macht Al'Anfas führen zu lassen, ohne sie ins sichere Verderben zu schicken; insbesondere werden dies Geisel- und Sklavenbefreiungen sein.

Daneben bietet sich die Gelegenheit, die Anwesenheit alananischer Truppen in der Stadt nur als Aufhänger für ein Abenteuer zu nehmen, das die Helden mit den düsteren Überresten aus alt-elemitischer Zeit konfrontiert.

Schließlich kann Port Corrad auch der rettende Ort sein, nachdem die Helden Gelegenheit hatten, eines oder mehrere der wilden Barbarenvölker der Umgebung näher "kennenzulernen".

(Weitere Informationen zu Port Corrad siehe WIE DER WIND DER WÜSTE, Seite 25f.)

Altaia

* Eigenschaftswort: altaisch; Bewohner: Altaier

Regierung: Monarchie: Herzog

Einwohner: 1300

Garnisonen: 50 Herzogliche Gardisten

Tempel: Hesinde, Tsa, Boron, Efferd

Historischer Überblick:

ca. 1000 v.BF.	tulamidische Zedrakken erreichen Souram und Al'Toum; Gründung zu mindest eines Tempels namens Al'Taia
761 n.BF.:	Besiedelung Altaias durch den verbannten Herzog von Cres
1017 n.B.F.:	der Untergang Altaias

1017 n.BF.: Nachdem über einen Zeitraum von sechs Monaten in keiner der umliegenden Küstenstädte irgendeine Nachricht aus Altaia eingetroffen war, brach aus Charypso ein kleines Expeditionskorps unter der Führung des bornischen Freiherrn Erborn von Hinsinken nach Altaia auf. Die Truppe fand die Stadt leer von Leben, aber voller Leichen von grausam Erschlagenen; sämtliche Gebäude waren geplündert, gebranntschätzt und lagen größtenteils in Trümmern. Am schwersten zerstört warder Hesindetempel, die berühmte "Leuchtende Kugel der Hesinde" verschwunden.

Einige der Leichen, die Baron Hinsinken und seine Leute in den Straßen entdeckten, trugen die Waffenröcke der berühmten trahelischen (will sagen kemischen) Schwarzen Armee, dennoch wird die Untat dem Reich der Keini wohl kaum nachzuweisen sein, da es dem Hinsinken-Korps nicht gelang, auch nur einen einzigen überlebenden Zeugen zu finden.

Hinsinken ließ die Leichen der Täter und Opfer zusammentragen und verbrennen, dann kehrte er dem Ort, der einmal Altaia gewesen war, den Rücken.

Mengbilla*

Regierung: Oligarchie, Hoher Rat (Großemirat)
Einwohner: 5000 in der eigentlichen Stadt,
Garnisonen: 100 Mann Stadtgarde, 100 Mann "Schwarze Garde", in den Wehrdörfern 1300 Bezirksgardisten, davon 500 beritten
Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus). Efferd, Rahja, Hesinde

Historischer Überblick:

um 1000 v.BF.:	Waldmenschenstamm der Cuori als Ureinwohner
873 v.BF.:	Bosparanische Garnison Belenas am Nordask
476 v.BF.:	Teil von Yarums Horasiat (Lex Imperia)
Dunkle Zeiten:	erste Thorwaler Plünderzüge
ca. 200 v.BF.:	Elem erobert Mengbilla; seither Großemirat
ca. 100 v.BF.:	Silem-Horas erobert Mengbilla zurück; Zwölfgötteredikt: Verbot mehrerer Götzenkulte
bis 11 n.BF.:	Befriedung Yaqiriens von Grangor bis Chorhop
ab 56 n.BF.:	Teil der Markgrafschaft Dröl
292 n.BF.:	Gründung des Borontempels
345-464 n.BF.:	Priesterkaiser: geheime Siedlung Al'Bor
464 n.BF.:	Befreiung durch boronbekehrte Beni Szintauti; Sultanat
467 n.BF.:	Mengbilla unterstellt sich Rohal; Statthalter (Großwesir)
ca. 650 n.BF.:	Straßenverlängerung bis Port Corrad; Isolation Mengbillas
744 n.BF.:	Aufmarschplatz kaiserlicher Truppen gegen das Liebliche Feld
745 n.BF.:	Seeschlacht von Neetha: Flotte Mengbillas besiegt
858 n.BF.:	Unabhängigkeitserklärung Mengbillas als Großemirat
864 n.BF.:	Die "Große Havarie"
906 n.BF.:	Plünderung sämtlicher Vorstädte durch Hetmann Hyggelik den Großen
bis 954 n.BF.:	wiederholte Thorwaler Plünderungen
974-996 n.BF.:	Großemir Sarawan al-Djehadi
996-1011 n.BF.:	Großemirin Rahjane Lassenheim
1008-1009 n.BF.:	Khomfeldzug; Besetzung Port Corrads; Vernichtung der Kavallerie

Geschichte

Die in Mengbilla immer gern erwähnten Begründer der ältesten Stadt waren die Cuori, ein kleiner Stamm von Waldmenschen aus dem Mirhamer Raum, der sich um das Jahr 1000 v.BF auf der Flucht vor mächtigeren Feinden auf

""Eigenschaftswort: menghillanisch (selten: Mengbüler); Bewohner: Menghillaner

sumpfigen Inselchen und Halbinseln im und am Nordask niederließ.

Hundertfünfzig Jahre später, am 1. Praios des Jahres 873 v.BF. gründete das Alte Reich hier eine Garnison, die den Namen Belenas erhielt.

Unter den Friedenskaisern weitete sich Belenas allmählich zu einem Handelsposten und später einer regelrechten Stadt aus. Selbst während der Dunklen Zeiten blieb das Land am Nordask Teil des Kaiserlichen Kronlandes und damit eng mit den anderen reichen Regionen um Bosparan verbunden. Etwa 200 Jahre vor Bosparans Fall allerdings eroberte das Großsultanat von Elem in einem unaufhaltsamen Heerzug alle Lande zwischen Szinto und Westmeer. Die Stadt Belenas erhielt ihren tulamidischen Namen Mengbilla, den sie heute noch trägt und erlebte einen steten Zuzug von Siedlern aus dem Szintotal, die im Jahre 187 v.BF das Großemirat Mengbilla ausriefen. Die neuen Herren der Stadt huldigten den gleichen Widergöttern und Dämonen wie ihre Oberherren in Elem, doch als die Götter die Sündenmetropole am Szinto mit einem feurigen Stern zerstörten, brach auch die Macht der Mengbillaner: 100 v.BF eroberten die Truppen des Silem-Horas Mengbilla zurück; und im Zwölfgötteredikt wurden die Götzenkulte unter schwere Strafe gestellt.

In den Folgejahren teilte die Stadt weitgehend das Schicksal des Lieblichen Feldes, wenn sie auch dank ihrer Abgelegenheit von den schlimmsten Folgen verschont blieb, die Hela-Horas' Herrschaft und Sturz für die nördlicheren Lande mit sich brachten.

Dieses relative Glück endete jedoch abrupt im Jahre 360 n.BF mit dem Eintreffen der Erleuchteten Hildemara von Wehrheim, die im Auftrag der Priesterkaiser die Stadt "zum Rechten Glauben" führen sollte. Sie und ihre Nachfolger errichteten eine Schreckensherrschaft, die die ihrer Meister noch übertraf und bis zum Jahre 420 die meisten übrigen Kulte aus der Stadt oder in den Untergrund gedrängt hatte. Damals zogen sich die Boroni in die Sümpfe der Seelen zurück, wo sie die geheime Ansiedlung Al'Bor gründeten.

Im Jahre 450 n.BF begannen sie damit, heimliche Missionare zu den entfernten Stammesbrüdern im Szintotal zu senden, um sie zum Boronglauben zu bekehren und Verbündete gegen die Praiospriester zu gewinnen.

Tatsächlich brach im Jahr 464 ein Heer von etwa 2000 Beni Szintauti auf, um die Stadt zu erobern und dem Boron zu weihen. Der Schlag kam für die Praoisgeweihten völlig unerwartet und nach wenigen Wochen waren die Priester aus der Stadt gejagt.

Der siegreiche Heerführer Kermal ibn Aldar wurde von seinen Truppen zum ersten Großemir von Mengbilla seit vielen Jahrhunderten ausgerufen. Da ein Jahr später Rohal die Priesterkaiser vertrieb, blieb ein Vergeltungsschlag Gareths aus. In den nächsten Jahrzehnten entwickelte sich das Fürstentum Mengbilla prächtig: Die siegreichen Beni Szintauti holten ihre Familien in das neugewonnene Land und gründeten mehrere

Wehrsiedlungen, während die Stadt Mengbilla selbst unbefestigt blieb.

Noch lange Zeit bestand ein erheblicher Gegensatz zwischen den borongläubigen, ja, teils fanatischen Tulamidenkriegeren und den städtischen Mengbillanern, bei denen Boron nur ein Gott unter vielen gewesen war: Die ersten Großemire residierten nur selten im sogenannten "Fürstenpalast" sondern bevorzugten die offene Landschaft um die Siedlung El'Halem, wo bald eine bemerkenswerte Pferdezucht entstand.

Mit der Zeit wuchs der boronische Einfluß jedoch immer mehr - nicht zuletzt dank Al'Anfaner Missionaren, die nach 700 n.BF den Glauben an ihren düsteren Gott der teils widerstrebenden Bevölkerung nahebrachten. Im Jahre 858 n.BF schließlich erklärte Mengbilla endgültig seine Unabhängigkeit vom Neuen Reich. Um vollendete Tatsachen zu schaffen, erschlug zwei Jahre darauf ein kleiner, aber fanatischer Trupp boronischer Mengbillaner die wenigen Praiosgeweihten, die seit Kaiser Eslams Zeiten den Kult wieder aufgenommen hatten. Der Tempel wurde geschlossen, sämtliche Symbole entfernt oder geschändet, des Kaisers Büste in Stücke geschlagen. Wenig später entstand ein Gesetz, daß die Errichtung neuer Praiostempel im Großemirat verbot.

Derartigen Ungehorsam gegen geistliche und weltliche Obrigkeit konnte Kaiser Eslam nicht ungestraft lassen, und so sandte er im Jahr 864 n.BF eine Flotte aus, um Mengbillas Unterwerfung zu erzwingen. Doch in der großen Havarie vor den Zyklopeninseln endete dieser Versuch katastrophal - die Unabhängigkeit Mengbillas war gesichert und die Boronis deuteten den Tod so vieler Seesöldner und Matrosen als göttlichen Akt des Totenherrschers, der seiner Stadt Mengbilla huldvoll zugeneigt sei.

Gegen den nächsten Feind jedoch half der Stadt kein Sturm - kaum daß sich Mengbilla einen Namen als Sklavenhandelsstadt gemacht hatte, überfielen mehrere Jahrzehnte lang immer wieder Thorwaler das reiche Großemirat. Im Jahre 906 n.BF plünderte der legendäre Hetmann Hyggelik sämtliche Vorstädte Mengbillas.

Auf lange Sicht noch verheerender für Mengbilla aber kann sich die jüngst erfolgte Besetzung Dröls durch das Horasreich erweisen, denn das Großemirat verlor einen kleineren, gut zu dominierenden Nachbarn und grenzt nun an ein aufstrebendes Kaiserreich, das wenig Toleranz für das Mengbillaner Machtstreben zeigt - die Folgen dieses Umschwungs werden sich erst in den kommenden Jahren zeigen.

Handel und Gewerbe

Die Wirtschaft Mengbillas lebt überwiegend vom Handel mit den Exotika, die der Regenwald und die üppigen Gärten des Südens bereithalten: Vom allerorten gerühmten Purpurfarbstoff über Seidentaft, allerlei Duftwässer und Parfümöle bis zu so verrufenen - und dennoch vielerorts begehrten - Produkten wie Rauschkräutern, Giften und Sklaven. Daneben ist die Stadt der getreue Westküstenhafen seines Verbündeten Al'Anfa: Sehr viele der Waren aus der Schwarzen Perle erreichen den Norden nicht per Schiffsroute um Kap Brabak, sondern über Mengbilla. Für den Weitertransport der Güter

erwirbt Mengbilla Galeeren aus der Werftenstadt Chorhop, auf denen dann die zahlreichen Sklaven des Großemirats fronen müssen.

An eigenen Produkten verzeichnet das Großemirat vor allem verschiedene Getreide wie Hirse, Mais und Weizen sowie das daraus gebrauchte Bier, aber auch Seidentuche und -taft, die in den zahlreichen Spinnereien und Webereien der Stadt erzeugt werden.

Außerdem kann die Stadt aber auch einen profitablen Fremdenverkehr verzeichnen, der auf dem Ruf Mengbillas als dem Sündenpfuhl der Westküste beruht. Obwohl die Tatsache, daß dort fast alle Rauschmittel legal sind und Sklavenhandel existiert, allgemein lautstarke Empörung auslöst, ist es doch nicht zu leugnen, daß die Anzahl der Besucher eher steigt, da der Wohlhabende in Mengbilla viele Formen des Vergnügens findet, die weiter nördlich im Horasreich oder in Albemia verrufen oder gar strafbar sind.

Die Landverbindungen der Stadt sind eher schlecht: Sie wird von der Reichsstraße aus dem Horasreich zum Perlenmeer umgangen und ist durch zwei miserable Straßen mit Dröl und dem Horasreich sowie mit Chorhop verbunden, während die Straße über El'Halem und Lorfis nach Port Corrad in vergleichsweise gutem Zustand ist.

Die Gilden der Stadt Mengbilla

Neben dem Tempel des Boron bilden die Kartelle den größten Machtfaktor im Großemirat: Die einflußreichsten Vereinigungen stellen den Hohen Rat der Stadt Mengbilla, unter ihnen sind besonders die Alchimisten, die Sklavenhändler, die Kurtisanen und die Rauschkräuthändler sowie das Handelshaus Gerbelstein erwähnenswert.

Hervorgegangen sind die Kartelle teils aus kleineren Handelshäusern, teils aus einflußreichen Familien, teils aus Arbeiter- und Handwerksverbänden. Inzwischen haben diese auch Gilden genannten Gruppen aber mit den Zünften des Nordens nur den Namen gemein: Ein jedes Kartell beherrscht einen oder mehrere Erwerbszweige und wird seinerseits von einer kleinen Gruppe oder Familie oder auch einem "Starken Mann" (oder Frau) kontrolliert, den einige ergeben und oft sehr kampfkraftige Gefolgsleute unterstützen und für den die einfachen Mitglieder oft kaum mehr als Handlanger oder Milchkühe sind - so bietet zum Beispiel die Kurtisanengilde zwar eine gewisse Sicherheit für ihre Freudenmädchen und Lustknaben, doch beherrscht wird sie letztlich von wenigen Bordellwirtinnen und Zuhältern.

Die einfachen Kartellmitglieder sind oftmals bei ihren Meistern hochverschuldet und damit völlig von ihnen abhängig - häufig müssen sie sich anhören, daß nur die Gnade des Meisters das tägliche Bürgergeld weiterfließen lasse. Wer nicht freiwillig arbeiten wolle, könne ja auch in die Sklaverei gehen...

(Nach diesem Prinzip funktionieren dann auch so "romantische" Erscheinungen wie die Bettlergilde, deren meist kindliche Mitglieder oft erst mitleiderregend entstellt oder verstümmelt werden, ehe sie zum Wohle des Bettlerkönigs auf die Straßen Mengbillas geschickt werden.)

Meisterhinweis: **Bandenkriege**

Als Meister werden Sie immer wieder den Wunsch haben, einen Banden- oder besser Gildenkrieg anzuzetteln, um Ihr mengbiller Abenteuer um eine Gefahr zu erweitern - denn wenn zwei Kartelle um Macht und Pfründen kämpfen, werden oft auch Umstehende mit einbezogen. Damit die Gildenkonflikte einigermaßen plausibel erscheinen, betrachten Sie einfach die Punkte, wo sich die Interessen berühren oder gar überschneiden: Hier ist entweder gute Zusammenarbeit oder erbitterte Rivalität zu erwarten.

Beispiele bietet etwa der Bereich der Bardamen und Animiermädchen, wo sich die Kurtisanengilde und dem Kartell der Schankwirte treffen, oder auch die denkbaren Kooperationen oder Konflikte zwischen Rauschkrauthändlern und Traumpulver brauenden Alchimisten.

Religion

Die Stadt, in der Sonne und Mond nicht scheinen, trägt ihren Beinamen aufgrund der einzigartigen Tatsache, daß in Mengbilla sowohl der Kult des Praios wie der des Phex verboten ist. Denn in Mengbilla ist Boron der höchste aller Götter, so daß viele Regeln des Al'Anfaner Ritus in die Gesetze der Stadt aufgenommen wurden. Im Vergleich zu Al'Anfa ist der Einfluß der Boroni auf die Staatspolitik viel subtiler und indirekter, was nicht heißt, daß allzuoft etwas gegen den Willen Borons (oder eher seiner irdischen Diener...) stattfindet.

Politik

Der Hohe Rat - neun Ratsherren und Ratsfrauen, die von den wichtigsten Kartellen gestellt werden - hat seine Aufgabe weitgehend darin, die unvermeidlichen Streitigkeiten auf ein erträgliches Maß zu beschränken und die allgemeine, sprich äußere, Sicherheit des Stadtstaates zu gewährleisten.

Zu diesem Zweck wählt der Hohe Rat einen Großemir, der mit der Zustimmung von mindestens sechs Ratsherren und -frauen auch wieder abgesetzt werden kann - doch da er zugleich oberster Richter Mengbillas und Oberbefehlshaber der Truppen ist, kann eine solche Absetzung in der Praxis schwierig werden..

Der Hohepriester steht dem Glaubensrat der Mengbiller Tempel vor, hat das Recht, jeder Ratssitzung beizuwohnen und gilt als "Gewissen des Rates" - von ihm eingebrachte Ratschläge wurden bisher immer befolgt. Gewählt wird der Hohe Priester durch den Priesterrat, und ist stets ein Diener des Boron gewesen, da die Boroni allein neun der fünfzehn Ratssitze innehaben...

Garde und Flotte

Das Großemir fällt durch seine gewaltige Truppenstärke auf - bezogen auf die Einwohner besitzt Mengbilla zehnmal mehr Truppen als etwa das Mittelreich: Etwa jeder zehnte Mengbillaner ist Stadt- oder Bezirksgardist und fast jeder hat wegen der allgemeinen Wehrpflicht irgendwann in der Armee gedient. Von dieser Wehrpflicht kann man sich freikaufen - das allerdings ist sehr teuer und kostet pro Jahr 200 Goldstücke.

Die Flotte unter Großadmiral Sidor Dorikeikos umfaßt zur Zeit (1018 n.BF) zwölf altmodische Biremen sowie sechs neue Triremen und drei Karavellen. Zwar mußte die "Haiflotte" in den letzten Jahren die Horasischen Hoheitsgewässer nördlich Aldenias meiden, doch können die neuen Galeeren die Schifffahrt weitgehend vor Thorwalerüberfällen schützen. Wie in Mengbilla kaum anders zu erwarten, ist der Großadmiral zugleich der "Besitzer" der Flotte: Der einstige Oberst der Hylailer Seesöldner hat sich vor gut zehn Jahren selbständig gemacht und vermietet dem Großemirat seine nach und nach zusammengestellte Flotille für viel (Schutz-)Geld, das ihn zu einem der reichsten Männer der Stadt und dem stillschweigenden Oberhaupt der Seefahrgilde gemacht hat.

Recht und Gesetz

Die Garden sollen theoretisch auch die Sicherheit in der Stadt überwachen, doch ist es damit nicht weit her; zumal was die fast alltäglichen Fehden und Anschläge unter den Herrschenden angeht: "Zustände wie in Mengbilla" sind geradezu sprichwörtlich geworden. Aus diesem Grund zählen Vorsichtsmaßnahmen wie das gifteneutralisierende Belmart-Blatt vor dem Frühstück zum Alltag der reichen Bürger. Wer sich gar wie Alrik Gerbelstein für wöchentlich fünfzig Dukaten Olginwurz leisten kann, ist relativ sicher...

Mengbilla besitzt kein geschriebenes Strafrecht, so daß vor allem die Laune des Richters oder die Angebote der Prozeßparteien über einen Fall entscheiden.

Ein im Norden beliebtes Sprichwort behauptet, "in Mengbilla gibt es außer der Regierung kein organisiertes Verbrechen" - und daran ist etwas Wahres: sämtliche andernorts verrufenen oder verbotenen Professionen sind in Mengbilla zugelassen und in die Politik eingebunden, und was andernorts Bandenkriege wären, gilt hier als politische Debatte...

Das Bürgerrecht

Der lebenswichtige Unterschied zwischen Freiheit und Sklaverei ist in Mengbilla nicht gerade umsonst: Wer nicht in Knechtschaft und Unfreiheit fallen will, muß regelmäßig sein Bürgergeld entrichten. Wer sein Bürgergeld nicht zahlen kann, wird schneller zum Sklaven, als er "Großemir von Mengbilla" sagen kann, sofern keine mitfühlende Seele, oft der Gildenmeister selbst, die Gebühr vorschießt ...

Die Gesamtgebühr kann pro Tag drei Taler betragen und setzt sich zusammen aus den fünf Hellern "Wohn- und Verweilgebühr", fünf Hellern für das "Mindere Waffenrecht" (Besitzrecht für kleine Waffen bis 24 Finger Gesamtlänge) und schließlich zwei Talern für das Gewerbeamt, zu denen oft noch ein Taler für längere Waffen kommt - eine beträchtliche Summe, wenn man bedenkt, das die Nahrung für einen Tag zwischen fünf und zehn Heller kostet.

Weitere Steuern bestehen nicht, wenn man von den oft honenden Abgaben und Schutzgeldern an die Gildenmeister absieht - und dennoch können sich von den etwa 5000 Bewohnern der eigentlichen Stadt allenfalls 3000 die Bürgerrechte leisten.

Jeder Bürger erhält ein in Mengbillas Flaggenfarben schwarz

und weiß gehaltenes Dokument, das die erworbenen Rechte einzeln aufzählt und mit dem Hai-Siegel der Stadt geschmückt ist - wer sich seinen Bürgerbrief stehlen läßt, hat gute Aussichten, alsbald in einem Sklavenpferch zu verschwinden.

Im Großemirat ist selbst ein kaiserlicher Paß nichts wert, so daß auch fremde Besucher gut daran tun, eingeschränkte Bürgerrechte zu erwerben - und Kaufleute müssen zudem das Gewerberecht erstehen, da nur ein Bürger in der Stadt Handel treiben darf. Länger als für drei Monate werden solche Bürgerrechte nur in speziellen Fällen gewährt, um fremde Händler von der Errichtung dauerhafter Niederlassungen und Gesetzesbrecher vom Zuzug abzuschrecken.

Dennoch treiben sich in Mengbilla auch einige Dutzend Leute herum, die auf der Stirn das Sonnenbrandzeichen des Bannstrahl-Ordens oder der Inquisition tragen - in diesem Falle handelt es sich allerdings so gut wie nie um kleine Sünder, sondern um einflußreiche oder mächtige Schwarzkünstler aus allen Teilen Aventuriens.

Verwaltung

Die Landbezirke haben jeweils einen eigenen Wesir, der in seinem Amtsbereich eigene Zölle und Steuern erhebt und auch seine Schreiber selber ernennt. (Die Stadt Mengbilla wird durch die Kartelle direkt beherrscht.)

Die wenigen Überlandreisenden erleben des öfteren, daß sie an der Grenze zwischen zwei Bezirken zur Kasse gebeten werden - meist ganz nach Lust und Laune des örtlichen Wesirs oder seiner Büttel.

Die zehn Bezirke des Großemirates

Aldenia (800 Bürger, 200 Gardisten, 2200 Sklaven)

Mit einem kleinen Hafen und einer stark befestigten Stadt gilt Aldenia als die Bastion gegen eventuelle Übergriffe aus dem Horasreich im Norden.

Benivilla (280 Bürger, 100 Gardisten, 1240 Sklaven)

Das einstige Fischerdörfchen dient vor allem zur Verschiffung der Erze und des Marmors aus den Arralcor-Höhen, daneben blühen im Bezirk Hirschbau und Fang der Purpurschnecken und ihre Weiterverarbeitung.

Cuoris (1480 Bürger, 150 Gardisten, 1750 Sklaven)

Die älteste Siedlung auf dem Gebiet der Stadt Mengbilla ernährt sich auch heute noch hauptsächlich von Ackerbau und Flußfischerei, doch werden auch viele verschiedene Sorten von Rauschkräutern geerntet.

Dujar (750 Bürger, 250 Gardisten, 2500 Sklaven)

Berüchtigt sind die Steinbrüche von Dujar, in denen der in Mengbilla so begehrte zartgraue Marmor gebrochen wird. Sklaven und Schuldknechte, die dorthin, geschickt werden, haben einen elenden Tod unter senkender Sonne vor sich.

Ansonsten wird auf dem Gebiet des Bezirkes noch ausgiebig Schafzucht betrieben - zu mehr eignet sich das steinige Land nicht.

EPHalem (550 Bürger, 100 Gardisten, 1400 Sklaven)

Auf den saftigen, grünen Weiden von EI'Halem werden die Bilar-Pferde gezüchtet, die noch eine Spur Shadifblut in den Adern haben: kleine, ausdauernde Pferde, meist von silbergrauer Farbe und mit dunkler Mähne, die durchaus mit Elenviner Vollblütern vergleichbar sind. Viele dieser Pferde gingen allerdings im Khomkrieg verloren, so daß die Zucht schwer geschädigt ist.

Istina (800 Bürger, 200 Gardisten, 1900 Sklaven)

Der Ort selbst ist eine stark befestigte Wehrsiedlung tief in den Arralcor-Höhen. In seiner Nähe liegt Festina, eine ursprünglich von Amboßzwerge begründete Bergbausiedlung, in der heute auch viele Menschen leben.

Lhasor (350 Bürger, 150 Gardisten, 1600 Sklaven)

Lhasor in den Bergen südlich der Seelensümpfe besitzt eine Bleimine, in deren Stollen hin und wieder auch alchimistisch nutzbare Edelsteine gefunden werden - vor allem aber wird in den tiefsten Schächten mitunter eine kleine Menge des bei Alchimisten und Magiern hochbegehrten Metalls Arkanium oder Marboblei aufgespürt.

Gerüchten zufolge soll eine magische Absicherung vorhanden sein, die unter anderem die Dienste eines Dschinns - oder gar eines Dämonen - umfaßt...

Lorfaz (90 Bürger, 250 Gardisten, 500 Sklaven)

Die östlichste Siedlung Mengbillas ist eine fast reine Wehrsiedlung, die den strategisch wichtigen Weg nach Port Corrad und damit zum Verbündeten Al'Anfa bewacht. Fast ganz in den Sümpfen gelegen, ist Lorfaz auf steten Nachschub angewiesen, zumal das Horasreich nahe und die Echsenmenschen unruhig sind.

Ohzara (550 Bürger, 100 Gardisten, 1300 Sklaven)

Wichtigster Handelsartikel sind neben der allgegenwärtigen Hirse die in den Sumpfseen gefundenen TERNMUSCHELN, deren getrocknetes Fleisch in Mengbilla als Delikatesse gilt, obgleich es ein ebenso würziges wie starkes Gift enthält: Ein TERNLIEBHABER gibt zugleich zu verstehen, daß er sich das nötige Antidot leisten kann.

Al'Bor

Über den zehnten Bezirk gibt es mehr Legenden und Gerüchte als Wahrheiten. Es ist bekannt, daß dort immer noch ein geheimer Tempel des Boron steht, aber wo dieser Tempel in den Sümpfen zu finden ist und wieviele Geweihte dort leben, wissen nur wenige. Al'Bor gilt manchen Gerüchteköchen als die heimliche Hauptstadt von Mengbilla, eine vom Boron-tempel gerne verbreitete "Wahrheit".

Das Stadtbild

Wie in so vielen südlichen Städten prägen Mühsal und Schmutz das Bild der allermeisten Gassen und Plätze: Lastenträger bahnen sich mit schweren Schulterpacken oder vollbeladenen Handkarren schreiend und gestikulierend ihren Weg in den engen Sträßchen, wo Truthähne und Selem-Ferkel im Schmutz scharren und wühlen. In der Altstadt zu Füßen der Festung stehen die Häuser dicht gedrängt und liegt der Schmutz machmal kniehoch.

In scharfem Gegensatz dazu stehen die neueren Viertel am Rande der Stadt, in denen die Gebäude weiträumiger verteilt und von großen Gärten umgeben sind - allmählich wandeln sich Stadthäuser mit Gärten zu Villen mit Parks und diese am äußersten Stadtrand zu regelrechten Landgütern - denn Mengbilla besitzt keinerlei Mauern oder Befestigungen, wenn man von der Zwingburg über dem Hafen einmal absieht:

Der trutzige Fürstenpalast beherbergt heute die Residenz des Großemirs, den Sitzungssaal des Hohen Rates, die Kasernen der Stadtgarde und die Verwaltung des Großemirates Mengbilla.

Der Hafen selbst ist fest in der Hand des Handelshauses Gerbelstein und einiger kleinerer Kauffahrteien, die zusammen den Im- und Export fast völlig kontrollieren: hier werden unter dem Schreien der Seevögel die Handelsgaleeren be- oder entladen, deren Waren den Wohlstand des Großemirats und seiner Handelsherren zu vermehren. Mengbillaner prahlen gerne damit, daß hier selbst Güldenlandwaren eintreffen. Dem mag schon so sein, doch dann wurden sie niemals auf den schlechterdings nicht ozeangängigen Galeeren geholt, sondern von Piraten erworben, die sie wiederum den echten Güldenlandfahrern abgenommen haben...

Doch nützt nur Lagerhäuser, auch die schwerbewachten Unterkünfte der vielen Rudersklaven prägen das Bild des Hafens.

Ein weiteres Merkmal der Stadt sind die zahllosen Plätze, manche kaum mehr als Höfe, andere echte Märkte, die überall zu finden sind und die fehlenden Alleen und Ladenstraßen ersetzen:

Auf dem Basar findet täglich von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang reger Klein- und Großhandel statt. Die meisten Waren der Stadt werden ausschließlich hier umgesetzt, so daß es in Mengbilla fast keine Läden gibt. Unübersehbar ist die Präsenz der Marktwache des Hauses Gerbelstein, denn zusammen mit seinen kleineren Compagnons hat dieser Herr der Mulis, Karren und Galeeren auch die Aufsicht über den Basar an sich gezogen.

Einmal wöchentlich findet auf dem Kermal-ibn-Aldar-Platz ein Sklavenmarkt statt, bei dem sowohl Sklaven angekauft wie verkauft werden, daneben werden auch gelegentlich die Dienste der in Zwangsknechtschaft geratenen Einwohner und Fremdlinge verpachtet.

Über dem Platz erhebt sich der Palast der Bruderschaft der Sklavenmeister. Diese "Gilde" beherrscht fast alle Erwerbszweige, die mit der Sklaverei zu tun haben - sowohl die Jäger wie auch die Aufseher und kleine Händler werden durch sie vertreten und gegen Gebühr "geschützt". Da der

Sklavenhandel maßgeblich zum Reichtum Mengbillas beigetragen hat, gehört die Gilde trotz der eher geringen Mitgliederzahlen zu den einflußreichsten der Stadt. Vor allem aber ist es ein offenes Geheimnis, daß Großemir Dulhug Ankbesi weit häufiger hier als im Fürstenpalast anzutreffen ist. Unweit dieses prächtigen Hauses liegt ein großes, schmuckloses Gebäude, von dem keine Symbol und kein Schriftzug berichtet, daß es einst der reich verzierte Praiostempel war. Heute sind in dem weitläufigen Komplex ein Badehaus, zwei Schänken, ein Bordell und mehrere Lagerhäuser untergebracht ...

Auf dem Höhepunkt seines Glanzes hingegen steht der Borontempel: Die neuneckige, aus poliertem schwarzem Basalt erbaute Halle des Schweigens liegt am Platz der Nacht und gilt als das beeindruckendste - wenn auch nicht das größte - Gebäude der Stadt. Die um den runden Innenhof angeordneten Räume beherbergen sowohl die Tempelwachen der Schwarze Garde wie auch die Wohnräume der Priester; in dem prächtigen Saal gegenüber dem Tor tagt der Glaubensrat, direkt daneben hat Kerim Akbashi, der Oberste Tempelherr und Hohe Priester der Stadt Mengbilla, seine prächtigen Gemächer.

Der große Kultraum liegt unterirdisch - eine breite schwarze Treppe führt in die fast lichtlose Tiefe. Der Saal wird beherrscht von einer vier Schritt großen Statue eines Raben mit weit ausgebreiteten Flügel, die den halben Saal zu umspannen scheinen. Geschickt angebrachte Leuchten verleihen der Statue durch ihr flackerndes Flammenspiel ein Eigenleben, das keinen der Gläubigen unberührt läßt. Die Luft ist geschwängert von dem Duft der Rauschkräuter, auf dem lichtlos schwarzen Altar vor der Statue werden die rituellen Opferungen ausgeführt.

In der Kriegerschule "Rabenschnabel" am Schwertermarkt findet in erster Linie die Ausbildung der Wehrpflichtigen unter der Anleitung erfahrener Waffenmeister statt; in besonderen Ausbildungsgängen werden hier auch die Tempelwächter des Borontempels, bekannt als die Schwarze Garde, ausgebildet. Bevorzugte Waffen sind dabei neben dem namensgebenden Rabenschnabel der einhändige Sklaventod und verschiedene Stichwaffentypen, während das klassische Schwert so gut wie ignoriert wird.

Die Auswahlkriterien sind sehr streng, sowohl die Waffenfertigkeiten als auch die Einstellung betreffend: Nur wer seine entschiedene Borongläubigkeit vorweist, erhält den begehrten Abschluß, der zugleich einen Bürgerbrief auf Lebenszeit (!) darstellt.

Talentwert-Änderungen (für Heldentyp "Krieger"):

Raufen-2, Hruruzat+5 oder Ringen +3, Scharfe Hieb Waffen (spez. Sklaventod)+3 oder Stumpfe Hieb Waffen (spez. Rabenschnabel)+5, Schwerer-7, Stichwaffen+6, Lanzenreiten -2 Reiten-3, Selbstbeh.+3, Zechen+2, Etikette+1, Gassenwissen+4, Lügen+1, Götter und Kulte +2, Falschspiel+1, Heilkunde, Gift+2

Abgängererhalten zu Spielbeginn nur 20 Steigerungsversuche zur Ausbildung ihrer Starttalente - die übrigen 10 sind bereits in den Boni enthalten.

Auf der gegenüberliegenden Seite des Platzes ist die Arena ein Ziel für viele Bewohner und Besucher Mengbillas. Einmal in der Woche finden dort Gladiatorenkämpfe statt, bei denen eifrig gewettet, gezecht und Traumkraut geraucht wird. Zweimal im Jahr finden hier Pferderennen statt, außerdem wird die Arena für die häufigen öffentlichen Hinrichtungen benutzt, die stets ein gewaltiges Spektakel darstellen, zu dem die Großen der Stadt kostenlos Speise und Trank an das Volk verteilen, um das eigene Ansehen zu mehren.

Ebenfalls am Schwertmarkt ist die Bruderschaft der Söldner zu finden, die allen Mietkämpfern Verträge und Vetreten verspricht - und wehe dem fahrenden Abenteurer, der nicht auf die erst freundlichen, dann immer nachdrücklicheren Werbeversuche reagiert und auf eigene Faust einen Auftrag sucht...

Als in den letzten Jahren der Einfluß der Rahjakultes immer größer und ein neuer, geräumigerer Tempel errichtet wurde, ging das alte Tempelgebäude als Geschenk an die Kurtisanengilde, die es in den berühmten Hof der Laternen umwandelte, das angeblich stilvollste Bordell des Südens... Die Besitzerin, Keidre dai Tarifa, ist eine abtrünnige Rahjageweihte, die heute nicht nur ihr Bordell, sondern die gesamte Kurtisanengilde wie mit der Peitsche führt und keinen Ungehorsam duldet, weder von ihren untergebenen Lustknaben und Straßenmädchen noch von den Kunden. Zur Zeit ist ihre Gilde eine der reichsten und mächtigsten in Mengbilla - und das nicht zuletzt dank der Tatsache, daß trotz offiziell frostiger Beziehungen so mancher Liebfelder ins relativ nahe Mengbilla reist und für viel schweres Gold Vergnügungen sucht, die ihm selbst das offenherzige Belhanka nicht bietet: Erwähnt seien hier nur das Bordell "Orchidee", das mit seinen blutjungen Mohaknaben wirbt oder der "Palast der Tausend Ruten". Am Platz der 99 Tugenden (im Volksmund auch "Platz der 66 Laster" genannt) finden sich das schwer bewachte Haus des reichen Sammlers Farad el Haras, dessen magische Fähigkeiten Thema vieler Sagen sind, sowie das Gildenhaus der Alchimisten mit einem kleinen Laden für Kräuter, Tinkturen, Tränke und ähnliches. In dieser Gilde sind sowohl Alchimisten, manche Heiler als auch die meisten der in Mengbilla ansässigen Schwarzmagier vertreten, die sich mit der Herstellung sowohl von Elixieren (vor allem Gegengiften) wie auch magischer Gegenstände einige Dukaten verdienen. Man munkelt von einem geheimen Gang zwischen dem Palast des el Haras und dem Gildenhaus, der angeblich von Chimären bewacht wird...

Die Stadt Mengbilla im Spiel:

Um es direkt anzusprechen: Ist Mengbilla die Stadt des "Organisierten Verbrechens"? Ja und nein. Sie ist es insofern nicht, als daß wir bewußt auf die klassischen Bezeichnungen "Familie", "Gang" etc. verzichtet haben, da sie nicht zum kulturellen Hintergrund passen.

Sie ist es, da die Strukturen weitgehend gewahrt bleiben. Mengbillas Kartelle sind nahezu klassische Mafia-Sippen, mit einem kleinen, aber feinen Unterschied: Al Capone hat die Stadt Chicago nur faktisch kontrolliert, die Kartelle Mengbillas tun es auch rechtlich - und wer sich mit ihnen anlegt, kann nicht auf die Hilfe einiger unbestechlicher Polizisten hoffen... Für das Spiel bedeutet das, daß Mengbilla eine der gefährlichsten Städte überhaupt ist. Die Helden müßten dort eigentlich sehr leise und unauffällig auftreten, denn wer nicht nur zum Einkaufen oder Dirnenbesuch nach Mengbilla kommt, wird schnell die unfreundliche Seite seiner Gastgeber kennenlernen.

Vielleicht will eine Gruppe die Helden verjagen, woraufhin eine andere sie anwirbt, um einen kleinen Streit "beizulegen" und ihnen danach eine längere Anstellung bietet - für diesen Zweck böte es sich an, wenn Sie in Ihrem Aventurien ein oder zwei Kartelle für ehrlicher oder sympathischer erklären. (Falls Sie öfter in Mengbilla spielen wollen, wäre es ohnehin ratsam, daß Sie den einzelnen Kartellen mehr Profil verleihen, als uns auf diesen Seiten möglich war.)

Oder aber die Helden sind zuerst irgendwo anders mit dem Machenschaften einer der aventurienweit agierenden Kartelle in Konflikt geraten und kommen nun nach Mengbilla, um "der Schlange das Haupt abzuschlagen". (Grundsätzlich eine sehr gefährliche Sache und der würdige Abschluß einer längeren Kampagne) In diesem Fall müssen die Helden sehr bedachtsam vorgehen, um nicht zu früh aufzufallen und alles zu verderben - immer wenn sie ungeduldig werden und unüberlegt losschlagen wollen, kann ja ein Fremdling aus dem Nordask gefischt werden, der das auch versucht hat...

Schließlich sind da noch die Kulte: Der Puniner Boronkult könnte die Helden bitten, den Mengbiller Tempel zu demütigen, vielleicht aber will auch der Phexkult endlich in dieser reichen Stadt Fuß fassen, aus der er so rüde ausgeschlossen bleibt (der Aufbau eines geheimen Tempels ergibt sehr viele Möglichkeiten).

Die Möglichkeiten in dieser verderbten Stadt sind groß, und grundsätzlich gilt eines: Mengbilla steht bei weitem nicht so im Rampenlicht wie sein "großer Bruder" Al'Anfa - und daher können Sie Ihren Spielern kleine oder große Erfolge gönnen, ohne mit dem offiziellen Aventurien in Konflikt zu geraten.

Mirham*

siehe auch Farbkarte "Echsensümpfe"

Regierung: Monarchie: König (Alanfanisches Imperium)

Einwohner: 1150

Garnisonen: 100 Alanfanische Stadtgardisten

Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus)

Historischer Überblick:

ca. 1600-1500 v.BF.:	Gründung der Grenzposten Mirham und Al'Anfa
ab 1500 v.BF.:	Das Emirat Mirham begründet den märchenhaften Reichtum Elems
ca. 800 v.BF.:	Mirham bezwingt das echsische H'Rabaal
ca. 700 v.BF.:	Bosparanische Helden reisen zur 'Mirhamer Brautwerbung'
641 v.BF.:	Mirham und Al'Anfa werden geräumt
ca. 600-250 v.BF.:	Reich der Wudu
ca. 260 v.BF.:	Das Großsultanat Elem erobert Mirham
106 v.BF.:	Der Komet: Zerstörung der Mirhamer Flotte
ca. 230 n.BF.:	endgültige Zerstörung unter Kaiser Menzel
669 n.BF.:	Gründung der Palaststadt durch König Huntas I.
686 n.BF.:	Die Seuche: Vertreibung des Königs nach Mirham
978-1006 n.BF.:	König Huntas II.
Seit 1007 n.BF.:	König Damian

Die zugleich uralte und junge Stadt der weißen Paläste liegt am östlichen Abhang des Regengebirges am Fluß Chamir, an einer Stelle, deren Geschichte in urdenkliche Zeit zurückreicht: Den Märchen zufolge stand hier einst eine reiche Echsenstadt, auf deren Ruinen die siegreichen Tulamiden die Festung Mirham gründeten. Aus ihr wuchs mit den Jahren eine Stadt, die alle Länder zwischen Arrati und Jalob, Perlenmeer und Regengebirge beherrschte, das kleine Al'Anfa aber war nur ein Vasall unter vielen. So reich an Schätzen war die Stadt, daß selbst das Khunchom der Diamantenen Sultane neben ihr verblaßte - so sagen zumindest die Legenden. Fast ein Jahrtausend währte die Blüte Mirhams, doch eine Seuche in Al'Anfa und der Druck der güldenländischen Eroberer zwang die Mirhamim, ihre Stadt aufzugeben.

In die verlassenen Paläste und Villen der Stadt zogen die wilden Stämme der Wudu ein und brachten hier ihre Menschenopfer dar. Es war etwa im Jahre 260 v.BF., daß die Panzerreiter des Großsultanats Elem den Wilden die entscheidende Niederlage brachten und auf dem Weg zum Visarberg Mirham eroberten. Doch die Neubesiedelung kam nie mehr über dörfliche Ausmaße hinaus und geriet immer mehr in Vergessenheit. **Aussprache mit langem i: Eigenschaftswort: mirhamer: Bewohner: Mirhami. Mz. Mirhamim*

Den Todesstoß versetzten ihr schließlich die Konquistadoren der Klugen Kaiser, die die letzten Waldmenschen aus der dschungelüberwucherten Stadt jagten und die Gebäude voller Abscheu vor den blutigen Riten, die in ihnen stattgefunden hatten, bis auf die Grundmauern schleiften. So hätte es bleiben können, und Mirham wäre heute eine jener sagenhaften verschollenen Städte, von denen das Tulamidenland einige kennt. Doch das Schicksal wollte es anders: Es war der meridianische Vizekönig Huntas von Shoy'Rina, der in seiner alanfanischen Residenz die Sagen um das versunkene Mirham las und seitdem nicht mehr von dem Gedanken loskam, die legendär reiche Stadt wiederaufzubauen und zum strahlenden Zentrum seiner Machtentfaltung zu machen. Nun, das Wort des Vizekönigs war Gesetz, und ohne sich groß um die Erlaubnis des Kaisers im fernen Gareth zu scheren, steckte man am Chamir Land ab und errichtete nach der pompösen Grundsteinlegung am ersten Praios des Jahres 669 n.BF. in jahrelanger Arbeit aus schnee- und rosenfarbenem Eternenmarmor eine gewaltige Palastanlage, die mit allen Thronsälen, Wohnflügeln, Wirtschaftsräumen und Stallungen Platz für tausend Höflinge, Beamte, Konkubinen, Diener und Sklaven bot.

Im Jahre 680 bestieg Vizekönig Huntas feierlich den Opalthron in Mirham und gab Befehl, auch die gewaltige Bürokratie der Provinz Meridiana zu verlagern - denn hier in seinem steingewordenen Märchenschloß fühlte er sich weit wohler als in der geschäftigen Handels- und Hafenstadt Al'Anfa mit ihren Menschenmassen.

Doch der Umzug zog sich in die Länge und war längst nicht vollendet, als die Rabenseuche Al'Anfa heimsuchte. Nach deren Ende aber war Vizekönig Huntas mehr oder minder entmachtet und die Regierung an die Sklavenhändler Al'Anfas gelangt. Den Shoy'Rinas blieb nur die prachtvolle Palaststadt von Mirham, die in allen Dingen Al'Anfa untergeordnet war. Äußerlich unterscheidet sich Mirham nicht allzusehr von den anderen Städten des Südens: Die Wohngebiete des Hofadels weisen penibel gerade Straßen und schmucke weiße Adelsvillen auf. Als Abschluß der breiten Plaza Shoy'Rina in der Palastmitte prunkt das prächtige Königsschloß aus weißem Marmor - mit seinen drei weithin sichtbaren messingglänzenden Kuppeltürmen und einer Breite von über einer halben Meile ist der gewaltige dreistöckige Bau ein Meisterwerk der Kolossalarchitektur.

Von der Neuen Residenz des Kaisers abgesehen, wurde seit dem Ende des Diamantenen Sultanats in Aventurien kein anderes Gebäude dieser Größe gebaut: Die Paläste der Amene-Horas in Vinsalt und der des Kalifen in Mherwed sind klein, die Alte Residenz der Almadaner Kaiser in Gareth bescheiden gegen den Prunk und die Dekadenz, die man hier zu sehen bekommt. Mirham **hat** nicht einen, Mirham **ist** ein Königspalast, wie ihn sich Fran-Horas nicht besser hätte wünschen können.

Von der Stadt aus gesehen hinter dem Schloß liegt ein

Ziergarten voll versteckter Lustschlößchen, Wasserspiele, Orchidealen und Orangerien, dessen von unzähligen Sklavenhänden gestutzte Bäumchen und Blumenflächen nicht weniger als eine Rechtmeile Fläche bedecken - selbst einige bewußt wild gestaltete Haine voll Unkraut und einheimischer Schlingpflanzen gibt es, für den Fall, daß es den König nach "Wildnis" gelüstet.

Weiter gen Westen erstreckt sich ein mehrere Rechtmeilen großer Park, in dem schnurgerade Wandel- und Reitwege in den sorgfältig von wilden Tieren und Menschen gesäuberten Urwald geschlagen wurden. Hier liegen auch drei weitere "kleine" Schlösser mit jeweils etwa 150 Schritt Breite, die den König beherbergen, wenn er zur Jagd auszieht. Dann werden auch in der Menagerie die sorgsam gehüteten und gemästeten Tiger, Jaguare und Riesenaffen mit den abgefeilten Klauen und Zähnen freigelassen ... Von Zeit zu Zeit geruht der König auch, eine Hatz auf nackte und buntbemalte Wudus - wie man die Sklaven hier kollektiv nennt - zu veranstalten.

(An Regentagen ist es übrigens möglich, mehrere Gänge des eigentlichen Schlosses mit Bäumen und Jagdwild zu versehen, auf daß der König und seine Adelsgesellschaft nicht naß werden.)

Im diesem Park findet sich auch ein großer künstlicher See in exakter Sternform, der dem König und den Höflingen Bootsfahrten und Bordfeste ermöglicht, ohne daß sie sich in Sichtweite der Reisbauern auf den Fluß Chamir begeben müßten. Zur Zeit ist das frivole Schifferstechen mit schwammbewehrten Turnierlanzen und leicht bekleideten Kombattanten sehr beliebt.

Daneben gibt es in der Palastanlage unweit des Borontempels eine kleinere Arena, in der theoretisch zu Ehren Borons, in der Praxis aber zur Unterhaltung der Oberschicht blutige Gladiatorenkämpfe zwischen Sklaven und wilden Tieren abgehalten werden.

In dieser schneeweißen und rosenhellen Stadtanlage gibt es nur ein Gebäude, das durch seine ungewöhnliche Farbe sofort ins Auge fällt: Die aus grauem Stein errichtete Schule der variablen Form, die Magierakademie der Vier Türme zu Mirham. Ihr Leiter Salpikon Savertin ist zugleich auch Oberhaupt der gesamten Schwarzmagiergilde Aventuriens, eine Stellung, die ihm auch außerhalb der Stadt von erheblichem Nutzen ist.

Die Gründung (763 n.BF.) geht auf den königlichen Hofmagier Al'Gorton zurück, der sich die Einrichtung der Akademie als Gunst für die Errettung des Königs vor einem Giftanschlag erbat: rechtlich ist die "Akademie der Vier Türme" heute noch eine Behörde des Königlichen Haushaltes und ihr Leiter der oberste Hofmagier; die täglichen Pflichten allerdings werden natürlich von einem Vertreter wahrgenommen.

Auch die von zwei Golems bewachte Akademie verfügt über eine beträchtliche Anzahl von Sklaven, die auf den umfangreichen Ländereien vor allem mit Rauschgiftanbau (Zithabar und Vragieswurzel) den Reichtum der Akademie mehren. (Weitere Informationen siehe DIE MAGIE DES SCHWARZEN AUGES. Seite 107.)

Im königlichen Park steht übrigens ein weiterer Golem, und zwar aus Knochen - angesichts dieses Materials stammt er wohl aus der Zeit der Magier-Mogule. Da seine Befehle längst vergessen sind, ist heute nicht mehr zu eruieren, warum er dreimal in den letzten 300 Jahren Personen angegriffen hat. In allen drei Fällen bezeugen Dokumente das königliche Urteil, daß die Opfer ihr Schicksal wohl verdient hatten und daß der Golem weiterbestehen solle.

König Damian von Shoy'Rina wird wie seine Vorgänger vielerorts als Mirhamionette bezeichnet - und genau das ist er auch. Der Königtitel ist spätestens seit der Ausrufung des Kriegegesetzes reine Formsache, Mirham untersteht unbestreitbar Al'Anfa, dessen Rat die Gesetze erläßt, die vom König nur noch gegengezeichnet werden.

Die Präsenz Al'Anfas macht sich überall bemerkbar: angefangen damit, daß auf zehn Bürger ein alananischer Stadthauptmann kommt - offiziell selbstverständlich als Leibwache und Ehrengarde des Königs. Die alananischen Soldaten sind in der Stadt recht unpopulär, doch seit die im Khomfeldzug aufgestellten Mirhamer Hilfstruppen sich mit Schmach und Schande bedeckt haben, wagt keiner, die Anwesenheit der Al'Anfaner zu kritisieren. Sogar Mirhams Flagge, die Goldene Krone auf Schwarz, wird von den Hauptleuten gehißt und eingeholt.

Die Wirtschaft der Stadt ist naturgemäß sehr einseitig und fast nur auf die Versorgung des Königlichen Haushaltes ausgerichtet: Auf die gut zweihundert Angehörigen der Adelsfamilien kommen fast sechshundert Leibdiener, Köche, Kurtisanen, Reitknechte und andere Palastbedienstete sowie Sklaven für die härteren Arbeiten - auch wenn der Dienst im Palast ein Zuckerlecken ist gegen die Fronarbeit, die auf den Feldern abseits der Palastanlage verrichtet wird: Hier erstrecken sich in den feuchtschwülen Chamirniederungen weite Reisfelder und Shatakurz-Plantagen.

Keine andere Stadt der Weißen liegt so eng an das geheimnisvolle Regengebirge geschmiegt wie Mirham, und so verwundert es wenig, daß gerade im Umland von Mirham sehr viele Sklavenjäger heimisch sind, liegen doch die Gebiete der letzten Wudu und Tinzameha und der Anoiha direkt vor der Haustür. Vor allem aber werden die reichen Bodenschätze des Gebirges ausgebeutet, zudem werden auch Gewürze, Rauschkräuter und die Mirhamer Seidenliane (für Schiffstau und Giftgewinnung) geerntet. Ein holpriger Weg führt nach Port Corrad und Mengbilla, der Paß von Sorbur über das Regengebirge.

Der Handel Mirhams ist allerdings sehr stark eingeschränkt, da ein "Exklusivvertrag" mit Al'Anfa besteht, der für praktisch alle Produkte Mirhams wie Gewürze, Rauschkräuter, Opale, Gold, Edelhölzer und Sklaven das Vorkaufsrecht vorsieht (und das selbstverständlich zu festgelegten Preisen, die die Schwarze Perle stark bevorzugen). Es gibt eigens eine gut ausgebaute Handelsstraße, die den problemlosen Warentransport von Mirham nach Al'Anfa erlaubt.

Vor allem aber wird "zur Sicherung der Versorgung" be-

stimmt, daß Mirham nur von Al'Anfas Kaufleuten Waren beziehen darf; selbst Lebensmittel (Delikatessen für die Höflinge, Reis und Gedörrtes für die Diener) müssen von der ungnädigen Herrin im Süden erworben werden und werden gegen die Güter Mirhams verrechnet.

Daher versuchen Schmuggler häufig, das Verbot zu unterlaufen und Nordlandwaren nach Mirham zu bringen, ein Handel, der großen Gewinn verspricht, aber auch mit enormem Risiko verbunden ist: Mirham ist über den Chamir mit einem Meerarm des Perlenmeeres verbunden, der aber wird von den Festungen Pinnacht und Imrah überragt. Diese beiden alananischen Garnisonen sind stark befestigt und wachen darüber, wer in die Bucht ein- und ausfahren darf. Jedes Schiff wird angehalten und muß seine Waren verzollen.

Der Chamir ist sehr seicht und kann daher nur von sehr kleinen Booten und Galeeren befahren werden. Wer also Waren schmuggeln will, muß auf den Schutz der Dunkelheit vertrauen und kann nur schwache Bewaffnung mitführen. Es heißt, daß die Söldner gerade in der abgelegenen Garnison Imrah für kleine und größere Geschenke recht empfänglich seien und auslaufende Schiffe nicht besonders gründlich untersuchen. Wer allerdings diese Ausgaben scheut und dann mit Schmuggelgut an Bord erwischt wird, hat keine Gnade zu erwarten. Schmuggler werden für gewöhnlich in der Arena zu Tode gehetzt, wobei manche Reiche selbst darauf noch Wetten abschließen.

Die verbannten Adelsfamilien Mirhams sind durch die Einschränkungen der alananischen Oberherrschaft nicht besonders glücklich, und man träumt von der Zeit, als Mirham die Herrin und Al'Anfa die Dienerin war: Der heimlich recht populäre Debattierverein der "Königstreuen" ist eine Gemeinschaft, die bei allem revolutionären Gerede eigentlich nur das Ziel hat, die Königsmacht wiederherzustellen und damit den eigenen Einfluß zu vergrößern. Ihr vornehmstes Mitglied war Prinz Arachnor, Adept an der Magierakademie, der offen von einem Umsturz mittels seiner masischen Macht

träumte. Doch so durchsetzt, wie die "Königstreuen" von Spionen der alananischen Assassinen sind, war es nur eine Frage der Zeit, bis er entdeckt und aus dem Imperium verbannt wurde. Heute ist Arachnor Schiffsmagier des gefürchteten Südmeerpiraten El Harkir. (Sein älterer Bruder, König Damian, ist ein klassischer Sproß jahrhundertelanger Dekadenz, der am liebsten mit seiner anerkannt gut sortierten Leguansammlung spielt.)

Ein wenig weltgewandter ist die geheime Gesellschaft der "Füchse", ein Zirkel von weniger wichtigen Adligen, die vor allem um die an Al'Anfa verlorenen Profite aus dem Sklavenhandel trauern: Ginge es nach ihnen, so wäre Mirham frei von jeder Vormundschaft, um die ganze Welt mit seinen Rauschkräutern und Sklaven zu beglücken.

Genau das macht es den Feinden Al'Anfas auch so schwierig, die Partei der Stadt zu ergreifen: bekämen die Mirhamer "Freiheitskämpfer" ihren Willen, würden sich im Süden nur die Namen ändern, nicht die Zustände.

Meisterhinweis:

Die Palaststadt Mirham ist in vieler Hinsicht ein ebenso gefährliches Pflaster wie Al'Anfa. denn hier können fremde Abenteurer kaum ungehindert durch die Straßen streifen. Nutzen Sie Mirham daher als exotischen Ort. den aufzusuchen bereits gefährlich sein kann und den man nur betritt, wenn gute Gründe vorliegen - wie etwa der "Besuch" bei einem Würdenträger des alananischen Reiches.

Doch auch der Schmuggel vorbei an den Bastionen kann sehr reizvoll sein und den Helden Schätze, Abenteuer und vor allem Kontakte mitten im Reich der Schwarzen Perle verschaffen - wenn sie den Versuch überleben, versteht sich...

Schließlich bleibt noch die Suche nach den Ruinen des altulamidischen Mirham; denn es ist keineswegs sicher, daß die Palaststadt an der gleichen Stelle gegründet wurde. Vielleicht liegt, fünf Meilen entfernt im Dschungel, eine uralte Ruinenstadt voll von Schätzen und Gefahren ...



Sylla

Regierung: Monarchie: Harani / Admiral-Bürgermeisterin
Einwohner: 1600
Garnison: keine (ca. 1000 Bewaffnete)
Tempel: Efferd, Phex, Rahja, Tsa

Historischer Überblick:

ca. 900 v.BF.:	Zedrakkenflotten erreichen Al'Toum
857 v.BF.:	Admiral Sanin III. durchfährt die Straße von Altoum
ca. 800 v.BF.:	Gründung Shilas
618 v.BF.:	Annektion unter Friedenskaiser Thuan-Horas
ca. 580 v.BF.:	Bau des Leuchtturms unter Fran-Horas
548 v.BF.:	"Syllanischer Turmsturz" Unabhängigkeit
547 v.BF.:	Oluks Legionen desertieren schon auf dem Weg aus Brabak
450-350 v.BF.:	Die Wudu beherrschen die Syllanische Halbinsel
ca. 180 v.BF.:	Sylla schließt sich dem Großsultanat Elem an
115 v.BF.:	Eroberung durch Brigon-Horas
1-140 n.BF.:	Hauptstadt des Vizekönigreiches Meridiana (Admiraloberst Paligan)
Um 333 n.BF.:	Grafschaft Altoum
947 n.BF.:	Brabak und Sylla besiegen Al'Anfa und Charypso

Die Stadt der Freibeuter an der nur zehn Meilen breiten Straße, die Perlenmeer und Feuermeer verbindet, ist vielfach zum Inbegriff der Seeräuberei geworden. Doch eigentlich sind die kühnen "Haie von Sylla" nur eine Gefahr für Al'Anfa oder seine Verbündeten wie Charypso, denn mit diesen Städten verbindet die Syllaner ein wohl unauslöschlicher Haß. Die Geschichte Syllas ist lang und farbenprächtig, so reich an Heldentaten und Legenden wie kaum eine andere im Süden. Schon die Gründung der Stadt ist mit einer Sage verbunden.

Vor mehr als 1800 Jahren wurden die Truppen des Diamantenen Sultanats erstmals geschlagen. In Folge entwickelte sich rund um die reiche Stadt Zorgan ein ganz unbotsames Reich, in der die Männer nur noch dem Namen nach herrschten, während die wahre Macht in den Händen ihrer Gemahlinnen oder Mutter lag: das spätere Aranien. Zu dieser Zeit gab es in Zorgan zwei Schwestern, Shila und Shahane, kühne Freibeuterinnen, die gegen die Flotten des Sultanats stritten. Nach vielen Erfolgen kam es doch dazu, daß eine übermächtige Zedrakkenflotte den Maraskans und versperrte und damit den beiden Schiffen der Korsarinnen den Rückweg nach Zorgan.

Da trennten sich die Schwestern: Shila wagte, um die Rückkehr auf anderen Wegen zu suchen, die kaum bekannte Insel Maraskan im Osten zu umrunden - eine Fahrt, von der sie nie zurückkehrte. Shahane hingegen entwich mit ihrem Schiff

"Hai" südwärts und plünderte Thalusa, Elem, ja, sogar Mirham. immer den Häschern eine Schiffslänge voraus. Schließlich aber sah sie ein, daß der Wagnisse ein Ende sein müsse und bat die Götter um Rat - und die sandten ihr einen Traum, sie solle sich gegenüber der Insel niederlassen, wo die Schlange herrscht.

Zunächst dachte Shahane, der Traum habe ihr die Rückkehr nach Aranien, zur Gegenküste Maraskans befohlen, doch wenige Tage später gelangte die "Hai" zu einer Meerenge - und an der äußersten Spitze der Halbinsel war ein hübscher Jüngling von dunkler Farbe angebunden.

Als Shahane versuchte, ihn zu befreien, eilten andere dunkle Menschen aus dem Wald herbei und erklärten, der Jüngling Pakaha sei ein Opfer für eine riesenhafte Seeschlange, die in einer Höhle auf der jenseitigen Insel lebe und alle Boote mit ihrem mächtigen Leib zerquetsche. Die Anführerin des Stammes habe ihren eigenen Sohn dargeboten, um den Stamm zu retten, denn die Ahnen hätten erklärt, daß sie ihn verlieren müsse, wenn die Bedrohung enden solle.

Shahane aber wollte den schönen Pakaha vor dem Tode bewahren und beschloß, den Kampf gegen die Seeschlange aufzunehmen. Eingedenk der vielen Warnungen ließ sie den Rumpf der "Hai" von innen mit Säbelklingen spicken und behielt nur ihren eigenen Khunchomer zurück, bis das stolze Schiff mehr einem riesigen Seeigel denn einer Thalukke glich. Als die jadegrün geschuppte Seeschlange aus der Höhle glitt und über die schmale Meerenge geschwommen kam, steuerte Shahane ihr die "Hai" entgegen. Brüllend umschlang das Untier das Schiff, das unter der Kraft des Angriffes erbebte - doch zugleich trieb die Schlange sich die wohl über hundert Klingen in den Leib, bis ihr das Blut aus unzähligen Wunden strömte. Da schlug ihr Shahane den mächtigen Kopf durch einen Streich ihres Khunchomers ab.

Das treue Schiff aber war zerbrochen, und nur durch der Götter Gunst konnten sich die Freibeuterinnen von der "Hai" ans Festland retten, wo sie von den Einheimischen mit Jubel begrüßt wurden.

Eingedenk ihres Traumes erbat sich Shahane nun die Landzunge als Wohnplatz für sich selbst und die ihren, das Recht, einen Hafen zu erbauen und eine Stadt zu gründen. Freudig und dankbar gewährten die Eingeborenen ihr diesen Wunsch. Zudem nahm Shahane den hübschen Pakaha zum Mann, der neugegründeten Stadt aber gab sie den Namen ihrer Schwester Shila. Ihre Besatzung folgte ihrem Beispiel und suchte sich Männer unter den Eingeborenen.

Die Stadt wuchs schnell und hatte bald die äußerste Landzunge ganz ausgefüllt. Nun begannen sich die Sabi Shila (Töchter Syllas) auch auf das eigentliche Festland auszudehnen, und nach ein, zwei Jahrhunderten war aus Tulamidinnen und Waldmenschen ein neues Volk geworden, das von Fischfang und Feldbau lebte und mit den Städten des Diamantenen Sultanats zu handeln begann. Auch auf die Insel AFTouni gegenüber drangen sie vor, und mieden allein die Umgebung

der alten Schlangengrotte, die sie als Dämonenhöhle oder As-Shabija al-Charypdosor kannten.

In den folgenden Jahrhunderten wurde die Stadt immer wieder einmal von den großen Mächten besetzt, doch nie für lange Zeit. Die deutlichsten Spuren hat dabei die Herrschaft der Kaiser Thuan-Horas und Fran-Horas hinterlassen, die der Stadt mit Festung und Leuchtturm zwei heute noch erhaltene Monumente sowie die übliche Namensform Sylla gaben.

Doch Sylla sollte nicht lange kaiserlicher Vorposten bleiben. Schon 70 Jahre später erhob sich die Stadt unter ihrer Harani Ismaban und erlangte die Freiheit zurück, die sie etliche Jahrhunderte genießen sollte.

Die glücklichste Zeit in der Geschichte der Stadt kam, als die Klugen Kaiser Ost- wie Westküste beherrschten und der Schiffsverkehr rege war wie nie. Die Stadt an der Meerenge verdiente an jedem Schiff und war für einige Jahrhunderte Sitz des Vizekönigs, der alle Lande des Südens beherrschte. Aus dieser Zeit stammen nicht wenige der heute langsam verfallenden Prunk- und Prachtbauten - denn seit dem Umzug des Vizekönigs und seiner gewaltigen Bürokratie nach Al'Anfa sank der Stern der Stadt wieder.

Seit damals war Sylla eine friedliche Provinzstadt, die zudem stark unter der Enge zu leiden hatte - die einst so günstige Halbinsellage erschwerte eine Ausdehnung.

Zweimal streckten die Syllaner die Hand zur verlockend nahen Gegenküste aus: das erste Mal vor 500 Jahren unter Rohais Herrschaft, dann im Jahr 854 n.BF., doch beide Male dankten es die Siedler der Mutterstadt schlecht und erwiesen sich bald als die ärgsten Rivalen, ja Feinde. Unter den Frauen und Männern Syllas verbreitete sich der Aberglaube, daß sich das vor Urzeiten vergossene Schlangenblut noch immer an den Töchtern Shahanes rächen wolle...

Das tulamidische Erbe ist auch heute noch allerorten in der Stadt zu spüren. Geradezu aberwitzig mutet an, wie das einst klare Schachbrettmuster der Straßen - ein Erbe des Fran-Horas - mit der Zeit durch Straßen- und gassenüberragende Bauwerke in ein schier unüberschaubares Gewirr verwandelt wurde, das Städten wie Unau oder Rashdul kaum nachsteht. Die einstige Prachtstraße etwa wird von einem völlig belanglosen Wohnhaus säuberlich in der Mitte unterbrochen, Karren, Mherwati-Esel und Lastenträger müssen den Umweg durch enge, übelriechende Seitengäßchen wählen. Und der einstige Palast des Vizekönigs, der heute als Stadtfestung und Admiralität der Harani dient, wurde so oft erweitert, daß er gleich drei Straßen versperrt.

Auch im täglichen Leben hat sich das tulamidische Erbe erhalten: von der kultiviert-blasierten Ausdrucksweise über das Verhandlungsgeschick bis zur charakterlichen Mischung von Besinnlichkeit und Wagemut; aber auch in der Sitte, daß sich Frauen wie Männer recht farbenfroh schminken (auch wenn hier wohl die Luloas der Waldmenschen mit eingewirkt haben).

Berühmt ist Sylla für seine Feste: Wann immer ein Kapitän besonders reiche Beute einbringt, fließen Dattelwein, Mohaska, Kokosbrand und Maraskaner-Rum reichlich und die ganze Stadt genießt den Triumph.

Die beiden größten Feste finden jeweils am 1. Efferd und am 1. Phex statt, wenn die vierzehnjährigen Mädchen und fünfzehnjährigen Jungen feierlich für mündig und wehrfähig erklärt und von ihren Vormündern zum ersten Mal mit dem Entersäbel gegürtet werden, der Waffe und Statussymbol jeden Syllaners ist. Manche der frischgebackenen Erwachsenen versuchen sich sogleich in einem der Syllanischen Säbeltänze (ähnlich dem Khunchalla), wie ihn die Seefahrer der Kaperschiffe so vollendet darbieten - meist haben die Heiler alle Hände voll zu tun, die Schnittwunden zu flicken.

Auch sonst hat die Freibeuterei dem Leben in der Stadt ihren Stempel aufgedrückt: Sylla ist eine Stadt von Seefahrern, wie man es sonst nur von Thorwal kennt. Mehr als ein Viertel der Stadtbevölkerung tut Dienst in der Flotte: auf dem offiziellen Flaggschiff, der Viermast-Karacke "Siegreich", die allein über 200 Matrosen, Seesoldaten und Schützen trägt, sowie den zwei Biremen "Shahane" und "Shila" und der Karavelle "Schwert von Sylla". Weitere 600 Bewohner Syllas und der wenigen Wehrgehöfte darum herum fahren auf den rund vierzig "Haie von Sylla", wendigen Thalukken und Karavellen mit Dreieckssegeln und bis zu zwanzig Mann Besatzung, sowie einer exil-maraskanischen Schivone. Die meisten der "Haie" führen obskure Piratenflaggen in Blutrot oder Schwarz; aber alle zielt das berühmte aufgemalte Haifischmaul am Bug.

Kein Wunder also, daß Seefahrer und Bürger in Sylla zwei Namen für die gleiche Gruppe sind: Nur wer auf See seine Mutterstadt verteidigt, darf auch mitentscheiden.

Regiert wird die Stadt von der Harani, die als erste Frau Syllas zugleich Bürgermeisterin und Admiralin der Freibeuterstadt ist. In ihrem Titel hat sich das alte Tulamidenwort für Herrin enthalten, das auch die Grundlage des Namens Aranien ist - und die Bindungen an das ferne Mutterland sind nie ganz abgerissen. Mitunter waren Aranien und Sylla sogar unter einer gemeinsamen Fürstin vereint, dann nämlich, wenn die Harani die Gemahlin des Zorganer Thronfolgers war; so zuletzt vor einigen Jahrzehnten Sulamin von Sylla, die in ihrer langen Regierungszeit erst den Wirren der kaiserlosen Zeit und später dem Großmachtstreben Bai Honaks trotzen mußte. Die jetzige Harani, Zulhamin Alschera, ist eine würdige Frau Anfang vierzig, die bis vor kurzem eine berühmt-berüchtigte Freibeuterin war und Al'Anfa manche Schlappe beibrachte, bis sie bei der Erstürmung einer Schwarzen Galeere ihr rechtes Bein verlor. Seitdem beschränkt sie sich auf die Lenkung der Flotte aus dem Hintergrund - und angesichts des niedrigen Heiratsalters kann nicht wundem, daß ihre älteste Tochter Dendra bereits als Kapitänin der Thalukke "Tigerhai" die Familientradition fortsetzt; gilt doch seit langem das ungeschriebene Gesetz, daß keine Frau Harani werden darf, die nicht die Kaperung zumindest eines Schiffes angeführt hat. Noch hat Dendra sich keinen Gatten gewählt, denn die drei Töchter der reichsten Familie Alschera haben geschworen, nur Männer zu heiraten, die sie im Schwertkampf besiegen. Fast jeder Jüngling Syllas träumt von einem Leben an ihrer Seite - und daß sie in Tavemenklatsch und durch Al'Anfas

Tempelrufer als unersättliche Männerfresserinnen dargestellt werden, erhöht allenfalls ihre Beliebtheit.

Die Wirtschaft Syllas ist recht einseitig: Im Umland werden Reis, Anfelsinen, Feigen und Kokosnüsse geerntet, soweit die ständigen Überfälle der blutrünstigen Kopfkrieger das zulassen. Handwerk gibt es hingegen kaum, sieht man einmal von Waffenschmieden, Segel- und Seilmachern und anderen Schiffsausrüstern ab - denn es wäre töricht, mühselig seine Tage mit Leinenweberei zu verbringen, wenn schon morgen eine gekaperte Potte mit ein paar hundert Ballen spottbilliger Seide aus Mengbilla in den Hafen einläuft.

Andererseits herrscht dadurch oft Mangel am Notwendigsten, und die reine Kaperwirtschaft ist auch nicht ohne Risiken: Eines Tages mag sich Sylla zu viele Feinde gemacht haben.

Eine Spezialität der Syllanischen Halbinsel ist der Syllarak, ein sehr kräftiger Schnaps, der aus Palmwein gewonnen wird. Die Einheimischen konsumieren ihn mit der gleichen Begeisterung wie die Thorwaler ihr Feuer oder andere Korsaren ihren Maraskanischen Rum.

Geradezu legendär ist der große Basar, auf dem es praktisch alles zu kaufen gibt, was auch den Markt im ungleich größeren Al'Anfa schmückt - und das zu niedrigeren Preisen, haben die Anbieter doch oft selber nichts bezahlen müssen außer einigen Schuß Rotzenmunition.

Viermal im Jahr aber findet in Sylla der "Umgekehrte Sklavenmarkt" statt: Dann nämlich werden die Gefangenen der letzten drei Monde öffentlich vorgeführt, zumeist albanische Seeoffiziere und Kaufleute, charybdische Piratenkapitäne, Mengbillanische Sklavenhändler und andere hohe Vertreter des Feindes. Und wie im Süden üblich, können nun die Gesandten der Feindesstädte, die an diesem einen Tag freies Geleit haben, den Markt betreten und die Geiseln gegen hohes Lösegeld (um die 1000 Goldstücke) freikaufen. Wessen Familie, Freunde oder Vorgesetzte aber nicht zahlen wollen, der wird bis zum nächsten Mal wieder auf die Galeere zurückgeschickt.

In der Stadt gibt es eine kleine Arena, in der allerdings keine Tierhatzen, sondern die unblutigen Kämpfe raufender und ringender Gladiatoren ausgetragen werden, wie sie vor allem an der Westküste beliebt sind.

Die Tradition eines Tsatempels stammt angeblich noch aus der Gründungszeit Syllas. Doch die Dutzend Male, daß neue Stadtherren der Göttin des Neubeginns einen Tempel errichten ließen, sind nicht ohne Spuren geblieben: Das Bauwerk weist nur noch geringe tulamidische Merkmale auf, hat dafür aber albosparanische Säulengänge, Türmchen im selemitischen Stil und einen typisch südlichen Innenhof mit Garten... Den berühmten Leuchtturm von Sylla kann man sowohl als breiten Turm wie auch als schlanke Pyramide bezeichnen, steigt er doch von einer Grundfläche von 100 mal 100 Schritt zu einer Höhe von gut 80 Schritt auf. Sein Inneres aber ist voll verwirrender Gänge und Kammern, die wohl einst als letzte Bastion geplant waren, in denen heute aber die ärmeren Töchter und Söhne der Stadt leben - in fast lichtlosen Kavernen, die oft abscheulich stinken und einen krassen Gegensatz zu der mit Reliefs geschmückten Außenseite des Turmes bilden. Hierher kommt nur, wer nichts Besseres mit seinem Gut anzufangen weiß. Allein die Lucifera, wie man auf Bosparano hier das erbliche Amt der Lichtträgerin nennt, kann ungestört ein- und ausgehen; denn sie als die Hüterin des Leuchtfeuers gilt den Turmbewohnern als mächtige Gebieterin, die sie fast abergläubisch verehren.

Deswegen wagen es auch nur einige wenige Schurken aus der Umgebung der Stadt, in übelster Weise vom Ruhm des Leuchtturmes zu profitieren. Mit falschen Signalfeuern locken diese Strandpiraten gegnerische Schiffe ins Unglück.

Meisterhinweis:

Sylla ist sozusagen die "gute" Freibeuterstadt Aventuriens - ein idealer Schauplatz für Abenteuer, in dem Sie kühne Seewölfe und Kämpfer gegen Al'Anfas Übermacht des Bösen auftreten lassen können. Und vielleicht gelingt es ja einem Ihrer Helden, sich eine der Alschera-Töchter zu erkämpfen - ohne die Braut dabei zu sehr zu ramponieren. (Weitere Informationen zu Sylla siehe DIE SEEFAHRT DES SCHWARZEN AUGES, Seiten 19 und 46.)

Trahelien - das Kemi-Königreich

einst und jetzt

ca. 2750 v.BF.:	Die ersten Könige Kacha und Peri I.
ca. 770 v.BF.:	alt-bosparanisches Militärgouvernement
547 v.BF.:	Königin Rhonda I. zerschlägt die Brabaker Legion; Unabhängigkeit
500 v.BF.:	fast völlige Vernichtung der Kemi durch feindliche Stämme, Territorium gerät unter die Herrschaft Bosparans
ab 23 n. BF.:	Trahelien Kolonie des Neuen Reiches
902 n.BF.:	Eroberung durch Brabak
975 n.BF.:	Kaiser Reto gewinnt T. zurück
997 n.BF.:	Unabhängigkeit unter Peri III.
1007 n. BF.:	Ausrufung des unabh. Königreiches Trahelien
1008-10 n.BF.:	Krieg mit Al'Anfa
1010 n.BF.:	Tod Tar Honaks, Vertreibung der alananischen Truppen
1012 n.BF.:	Südmeervertrag mit Amene-Horas; Peri III. wird (u.a.) horasische Baronin von Benbukkula

Die Ursprünge des Königreichs Trahelien lassen sich aufgrund der Funde auf der Insel Laguana bis weit in die Vergangenheit zurückdatieren, so man das Land als den Nachfolger eines heute fast ausgelöschten Kulturvolkes, das sich die "Kemi" nannte, sehen mag.

So weisen jüngst entzifferte Schriftfunde aus, daß die Grabanlage zu Laguana unter der Herrschaft der Nisut Nebeka II. errichtet wurde. Dies geschah lange bevor die ersten bosparanischen "Entdecker" trahelischen Boden betraten. In jener Zeit wurden auch Tempel von beachtlicher Ausdehnung und astronomische Beobachtungstürme erbaut; ihre Überreste findet man in den Wäldern um H'Rabaal. Auch auf den Waldinseln, z.B. auf Aeltikan, wurden Zeugnisse der Kemi gefunden, aus späterer Zeit als die in Laguana, aber immer noch aus einer Epoche vor dem ersten Auftreten der Bosparaner.

Der Niedergang der Kemi begann im Jahre 1960 v. H., als Mohas mehrerer Stämme das Königreich in großer Zahl angriffen. Die offenbar demoralisierte Armee der Kemi-Könige war nicht in der Lage, den Ansturm aufzuhalten. Binnen weniger Jahre waren die wenigen Überlebenden des einstmals mächtigen Kemi-Volkes in West-Frencaal zusammengedrängt worden. Im Jahre 1867 besetzten Truppen des Kaisers Belen-Horas weite Gebiete in Südaventurien und herrschten fortan auch über die Reste des Kemi-Volkes. Die Regierungsgewalt wurde durch die dortige Militärgarnison ausgeübt. Während der Zeit Belen-Horas kam es zu einem Aufstand der Kemi, dieser brach aber bald zusammen. Die Bosparanische Periode erwies sich insgesamt als friedliche Zeit, in der der Wiederaufbau des Reiches als vorrangiges Ziel ins Auge gefaßt wurde. Die Gouverneure aus Bosparan hatten kein Interesse daran, das Land zu vernichten, und so

fügten sich die Kemi der Fremdherrschaft, die später von den Kaisern in Gareth übernommen wurde und fast tausend Jahre währte, eine Herrschaft über ein Gebiet, von dem die Kaiser oft kaum mehr wußten als den Namen.

Für kurze Zeit unterwarf Brabak das trahelische Gebiet, aber als in Gareth Kaiser Reto den Thron bestieg, ging er sofort daran, sein Reich um jene Gebiete zu erweitern, die unter der Ägide seiner unfähigen Vorgänger verspielt worden waren. So kam es, daß bereits im ersten Jahre seiner Regentschaft ein Kriegsschiff vor Maiheim kreuzte und die Brabaker nach kurzer Verhandlung aus dem für sie kaum mehr lohnenden Landstrich abzogen. Leider machte Kaiser Reto die unselige Reichsgrundreform Kaiser Eslams II. nicht rückgängig, und so blieb das Kemi-Reich weiterhin geteilt. Im nördlichen Teil wurde mit dem Grafen Draken I. ein kränkelder Mann eingesetzt, der bereits nach zwei Jahren im Amte starb. Sein Sohn Draken II. übernahm sein Amt und wurde aufgrund seines Regierungsstiles als "der freundliche Herr" bekannt. Als er im Jahre 1 ohne Erben starb und Kaiser Hai als neuen Verwalter einen gewissen von Halberg einsetzte, war der Weg zur Unabhängigkeit des wiedervereinigten Kemi-Reiches vorgezeichnet, denn von Halberg trat unter noch ungeklärten Umständen nach nur einem halben Jahr Regierungszeit zurück und überließ sein Amt der jungen Boroni Setepen. Bald veranlaßte der örtliche Hohepriester des Boron die neue Herrscherin, den Namen "Peri" anzunehmen und das Gebiet zum Königreich Trahelien zu proklamieren, um so an die glorreiche Vergangenheit zu gemahnen. Peri ist ein traditioneller Herrschermame bei den Kemi. Der Name des Volkes selbst, Kemi, wurde erst in jüngster Zeit in den Laguaner Schriften entdeckt, bis dahin nannten die Kemi sich irrtümlich "Trahelier", eine Bezeichnung, die aber offenbar eine andere, nur der trahelischen Führung bekannte, Bedeutung hat, und die kurioserweise neuerdings von eben dieser Führung unterdrückt und aus allen amtlichen Schriften gestrichen wird.

Bereits wenige Tage nach der Inthronisierung Nisut (Königin: ebenfalls ein neu entdecktes Kemi-Wort) Peri **III.**, erließ diese - auf Veranlassung ihres Mentors - ein Gesetz, wonach die Sklaverei und die Unterdrückung anderer Rassen und Kulte im Kemi-Reich nicht statthaft sind. Diese eher pragmatische als wirklich tolerante Haltung verhinderte, daß sich das Völkerkonglomerat des Kemi-Reiches bei der ersten Gelegenheit in einem Bürgerkrieg aufzureiben drohte.

Obwohl Königreich, galt Trahelien immernoch als südlichste Provinz Gareths, doch das sollte Peri III. bald ändern: Nachdem trahelische Schiffe bei Re"cha einen Brabaker Angriff zurückgeschlagen hatten, kam es auf Aeltikan nach einem Gefecht zwischen trahelischen Truppen mit Soldaten aus Charypso. Letztere Schlacht stellt einen Wendepunkt in der Geschichte des Kemi-Reiches dar, ohne den die folgende Entwicklung nicht zu verstehen ist. Sowohl Kaiser Hai, der sich aufgrund der Niedermetzlung aller Gefangener aus

Charypso äußerst verärgert zeigte, als auch der Patriarch Tar Honak als Charypsos Verbündeter nahmen nun gegen die Nisut, die damals noch Königin hieß, eine feindselige Haltung ein. Als Hai im Jahr 13 die Einrichtung eines kaiserlichen Inquisitionsamtes in Khefu anordnet, weigert sich Peri kategorisch, dem Kaiser erneut Lehenstreue zu schwören. Als trotz intensiver Verhandlungen kein Kompromiß gefunden werden konnte, erklärte Nisut Peri III. Trahelien am 30. Rahja 13 n.H. zum "unabhängigen Königreich". Bereits wenige Tage nach der Proklamation forderte der Patriarch von Al'Anfa, der ein Zweckbündnis mit Brabak eingegangen war, die Nisut auf, sich und ihr Reich zu unterwerfen, ansonsten die Waffen sprechen müßten. Das Mittelreich verhielt sich abwartend, da es keine Soldaten in ein Gefecht zwischen "blutsaufenden Barbaren auf beiden Seiten" (Kaiser Hai zu seinen Beratern) schicken wollte. Bald schon kam es zu ersten Kämpfen der Schwarzen Armee mit Brabaker Truppen, bei denen - wie Gerüchte besagen - ein kem'sches Untotenbanner die Soldaten Mizirions vertreiben konnte.

Doch noch bevor die mittlerweile in Höt-Alem eingerückten Al'Anfaner ersten Feindkontakt zu den Soldaten Peris hatten, war der Krieg für das Kemi-Reich schon verloren. Einer Agentin Honaks gelang es nämlich, die beiden kein'sehen Prinzessinnen zu entführen, und so kapitulierte Nisut Peri III. am 20. Boron 15 n.H..

Während sich Nisut Peri und die Heerführerin Mout' pekeret in Al'Anfa der Gnade Honaks auslieferten, zogen sich die Soldaten der Schwarzen Armee in die undurchdringlichen Wälder des Südens oder auf die Inseln der Überseeprovinz zurück; hunderte von Flüchtlingen folgten ihnen.

Am 3. Peraine 17 n.H. blies Al'Anfa überraschend zum Rückzug, da seine Truppen nach dem Tode Tar Honaks in Mherwed an anderen Fronten dringender gebraucht wurden. Bald wurde auch bekannt, was sich in der Kalifenstadt zugegetragen hatte: Dort nämlich hatte die mächtige Nahema, vereint mit Nisut Peri, den Patriarchen Tar Honak bezwungen und damit den Vormarsch der Al'Anfaner in der Khom in einen hastigen Rückzug verwandelt.

Nisut Peri verlor keine Zeit, kehrte nach Trahelien zurück und machte sich tatkräftig an den Wiederaufbau. Das eroberte Gebiet wurde in Kemi-Reich umbenannt, in Provinzen aufgeteilt und an fähige Aventurierinnen und Aventurier zur Verwaltung übergeben.

Mit dem einstigen Erzfeind Mizirion verbindet Nisut Peri III. mittlerweile eine persönliche Freundschaft; in hohen Kreisen wird gar von einer bevorstehenden Vermählung des Brabaker Kronprinzen Peleiston mit der kern'sehen Kronprinzessin Ela gemunkelt.

Die heutigen Grenzen des südlichsten Reiches Aventuriens sind nicht einfach anzugeben, ein Faktum, welches sich demjenigen leicht erschließt, der jemals die dichten, unbekannten Wälder des Südens bereist hat. Welcher König mag schon guten Gewissens behaupten, er beherrsche diese Wälder, in denen es von wilden Eingeborenen, die noch niemals eine "Blaßhaut" zu Gesicht bekamen, züngelnden Echsenwesen, gefährlichem Getier und mörderischen Pflanzen nur so

wimmelt? Und deshalb ist es im Süden so, daß sich fast alles um die Beherrschung der Küstenstreifen und die wenigen, halbwegs sicheren Verbindungspfade im Landesinneren dreht. Die Nisut der Kemi, Peri III. Setepen, beherrscht fast die gesamte Halbinsel von Höt-Alem, mit der Hauptstadt Khefu, dazu einige Küstenlinien. Das Land dazwischen ist größtenteils unerforschter Regenwald, nur hie und da findet sich ein trutziges Fort, erbaut, um mit den unberechenbaren Einheimischen Handel zu treiben und dem Reisenden, der die lange Schiffsreise durch die Straße von Sylla scheut, Unterkunft zu bieten. Auch die Waldinseln Per'hesä (Javalasi), Aeltikan. Zylke (Mikkan), Ääresy und Chäset gehören zum Königreich der Kemi. Die Inseln dienten im Unabhängigkeitskrieg als Rückzugsweg Tausender Kemi, die vor den anrückenden Al'Anfanern den fragwürdigen Schutz der wilden, gefährlichen Eilande in Anspruch nahmen.

Die trahelischen Berge und der Dschungel sind - wie erst jetzt bekannt wurde - reich an Bodenschätzen, doch sind ihnen das Gold, Silber und die Edelsteine nur unter größter Gefahr an Leib und Leben zu entlocken. Der Osten des Landes ist flach, sieht man einmal von den Sturmfelsbergen ab, einem Höhenzug, der die Halbinsel von Höt-Alem vom Rest des Kontinents abschließt und in dem die wohl südlichste Angroschimsippe Aventuriens haust. Das Königreich profitiert von den reichen Gaben der Natur, die hier wie nirgends sonst von den Göttern gespendet werden: Gewürze, Holz, Rauschkräuter, Tabak, Tee, Obst und Früchte werden gewonnen, aber auch Reis und Hirse zur Versorgung der eigenen Bevölkerung angebaut.

Die Bevölkerung des Königreichs setzt sich aus den unterschiedlichsten Volksgruppen zusammen, man sieht Al'Anfaner, Mittelreicher, Tulamiden, Mohische und gar den ein oder anderen Echsischen oder Thorwaler in den Straßen der Städte wandeln, wohingegen von den ehemals zahlreichen, eingeborenen Kemi nur noch wenige Überlebende existieren. Aus diesem Blickwinkel wird auch klar, weshalb das Königreich eine gegen die Sklaverei gerichtete Politik betreiben muß, denn ein einziger Aufstand der mächtigen Mona-Stämme im Landesinneren würde wohl genügen, um die Existenz des Königreichs bis hin zur totalen Vernichtung zu bedrohen. Ebenso vielfältig wie die Bewohner sind die Religionen, denen im Königreich gehuldigt wird, obschon der Herr Boron bei den Kemi fraglos die größte Verehrung genießt.

Außenpolitisch hat Peri III. ihr Ziel der Anerkennung des Reiches nunmehr erreicht, das Bündnis mit dem Neuen Bosparan, das die Herrscherin sehr ernst nimmt, verschafft dem bedrohten Land ein wenig mehr Schutz vor den äußeren Feinden. Eine weitere, nicht zu unterschätzende Gefahr für den Bestand des Königreichs ist der sich immer mehr zuspitzende Konflikt zwischen der Boronskirche und dem KKAB, dem Geheimdienst des Keini-Reiches. Beide Institutionen bekriegen sich hinter dem Rücken der Nisut mit finsternen Intrigen, Verschwörungen und Anschlägen bis aufs Blut, und schon der eine oder andere unbescholtene Adelige wurde Opfer des KKAB-Leiters und Kanzlers Dio de Cavazo oder seiner über die Inquisition gebietenden Gegenspielerin Boronya von Nedjhit.

Meere und Inseln

Das Charyptische Meer und die Waldinseln

Im Südosten läuft die Landmasse Aventuriens über die große Insel Altoum langsam aus in eine Kette von etwa zwanzig kleinen vulkanischen Eilanden und ungezählten kleinen Inselchen, Korallenriffen und Sandbänken. Der große, aber wenig fantasievolle Admiral Sanin nannte sie die Inseln der Feuerberge, die Südaventurier nennen sie wegen des dichten Regenwaldes einfach die Waldinseln, in der offiziellen Geographie der Hesindekirche aber nennt man das gesamte Archipel das Schwert des Südens.

Die umliegenden Gewässer, die das samtige Perlenmeer vom sagenumwobenen Südmeer trennen, diese Wasser von geradezu unwirklichem Blau mit den türkisfarbenen Lagunen, bezeichnet man nach der einzigen bedeutenden Ansiedlung Charypso als das *Charyptische Meer*, kurz die *Charyptik*.

Bunt und vielfältig ist die Welt der Inseln, die sich vor Aventuriens Süden im weiten Bogen ostwärts ins Perlenmeer erstrecken. Doch so unterschiedlich die einzelnen Eilande dem Auge des Besuchers erscheinen mögen, es gibt auch zahlreiche Gemeinsamkeiten in Geschichte und Natur. Deshalb seien - ehe wir die einzelnen Inseln näher beschreiben - erst einmal die Dinge benannt, die auf allen oder vielen Inseln ähnlich oder gleich sind. Diese Angaben gelten wohl auch für weitere unentdeckte Inseln sowohl der Charyptik als auch des Südmeeres.

Klima

Wenn ein Mittelländer die Charyptik erreicht, spürt er zu allererst die hohen Temperaturen, die hier Tag und Nacht, das ganze Jahr über, herrschen. Ein Wechsel von Sommer und Winter ist fast unbekannt.

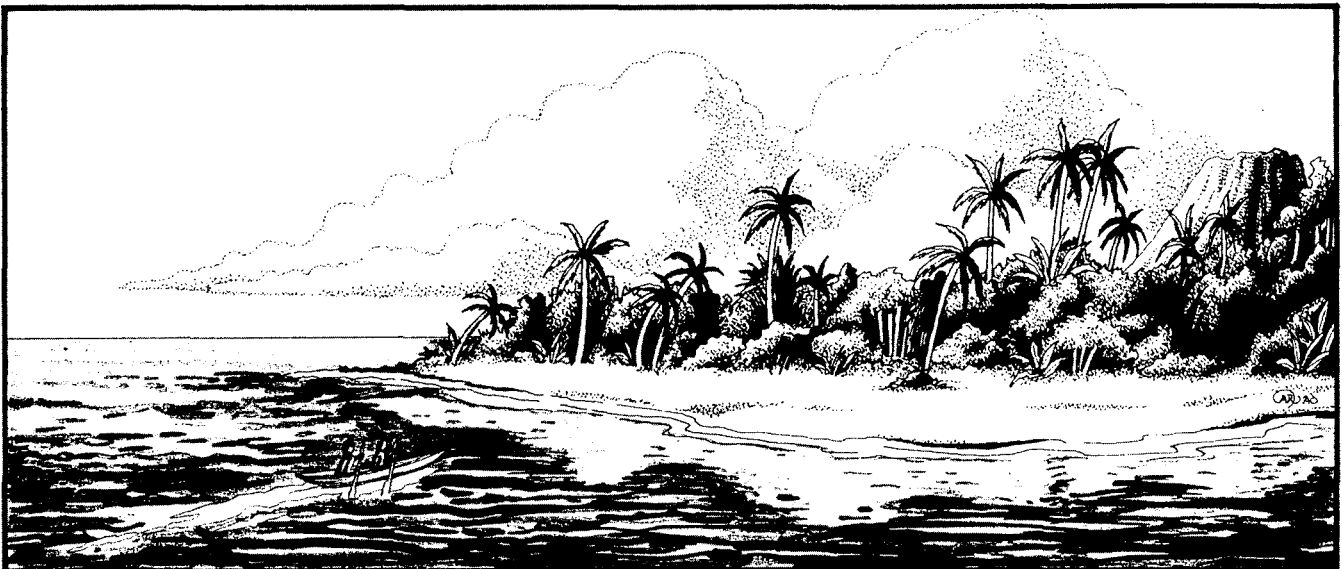
Wie auch auf dem Festland im Süden wird der Jahreslauf auf den Inseln vor allem von den beiden großen Regenzeiten im Rondra und im Tsa gekennzeichnet, wenn das Wasser so dicht fällt, daß man meint, es schneiden zu können, und einen Krug binnen weniger Augenblicke füllt. Zu diesen Zeiten ist die Sonne kaum zu sehen, und der Blick reicht nur wenige Schritt weit, ehe er sich im Dunkel des Wolkenbruchs verliert.

Nach "Winterende" tobt der *Kauca* über das Meer: Geräuschlos, ohne Vorwarnung, treibt er schwarze Wolkenmauern heran und zieht dann über Inseln und Hochsee. Regen und Gischt bläst er fast waagrecht vor sich her. Umgehmt von nennenswerten Erhebungen, ist weit draußen im Meer die elementare Gewalt der Regenstürme noch gewaltiger als auf dem Festland. Kaum ein Jahr ist vergangen, wo nicht eine reich beladene Bireine oder Silberkaracke auf den Riffs scheiterte.

Doch auch außerhalb der beiden Regenzeiten weht ein schwacher, aber beständiger Wind aus Nord bis Nordost zu den Waldinseln herüber: ein Ausläufer des *Sirals*, der oft nicht einmal ausreicht, ein einziges Segel zu blähen, der aber dennoch regelmäßig feuchtwarme Luft heranbringt, so daß dann auf den Inseln Regen fällt.

Sumulogie

Nach der klassischen Mythologie, auf die sich die Zwölfgötterkirchen geeinigt haben und die auf den Offenbarungen eines Zyklopen (!) beim Orakel von Balträa beruht, schmiedet Ingerimm am Rande des Feuermeeres das Schwert des Südens - eine Waffe, die nur der Stärkste der Götter und Giganten führen kann und die in der Letzten Schlacht imstande sein wird, einen Erzdämon zu töten.



Auch für den Laien ist offensichtlich, daß die Inseln unter dem Schutz des Gottes von Feuer und Stein stehen - aber auch, daß die brüderlichen und doch verfeindeten Elemente Wasser und Luft einen erbitterten Kampf gegen diese Inseln führen. Der ganze Bogen der Waldinseln ist reich an Vulkanen, jedes der Eilande trägt einen oder mehrere dieser Feuerberge, von denen allerdings zum Glück längst nicht mehr alle aktiv sind. Deshalb stellt die vulkanische Vergangenheit auch eher einen Segen als eine Gefahr dar, trägt die sehr fruchtbare Asche doch zur allgemeinen Üppigkeit bei. Den Obsidian, das schwarz glitzernde Vulkanglas, verwenden die Eingeborenen für scharfklingige Werkzeuge und Waffen. Geysire und brodelnde Schwefelquellen färben die Landschaft in allen Regenbogenfarben. Manche Inseln haben als Erbe der alten Lava einen überaus feinen, in seiner samtschwarzen Farbe jedoch sehr ungewöhnlichen Sand, der die Sonnenwärme besonders gut hält und daher bei Krokodilen und Seeschildkröten als Brutplatz sehr beliebt ist. Die jüngeren Inseln sind nackte basaltene Kegel, auf die Peraines segnende Hand erst wenige Samen geworfen hat. An die jüngsten, die sich eben erst erheben, muß ein Schiff auf zehn Meilen heranfahren, um sie überhaupt zu entdecken.

Kaum ein Seefahrer muß auf das Schauspiel verzichten, Ingerimms Machtdemonstrationen zu beobachten. Über vielen Inseln steht die schwarze Fahne aus dem zentralen Schlot. Bisweilen legt sich weiße Asche sengend auf Segel, Taue und Haut, manchmal hagelt Bimsstein vom Himmel oder treibt im Wasser. Vielleicht kann man gar kochende Lava über die Abhänge fluten oder sich wälzen sehen, bis sie an einem älteren Wall zum Stillstand kommt oder sich tropfend ins kochende Wasser ergießt. Schlackenwirrlinge, Gischtteufel. Schwefelwolken und andere Mindere Geister tanzen im Schlachtfeld zwischen Feuer und Wasser. Alle paar Jahre schließlich kommt es zu einem echten Vulkanausbruch, einer gigantischen Explosion, die ganze Krater, Gipfel oder sogar Inseln sprengt und die glühenden Trümmer Dutzende Meilen weit rings umher verstreut.

Eine besondere Bedeutung haben die Korallenriffe, die viele Inseln umgeben, seien es die umgürtenden Bänke eines Saumriffes, sei es der gezackte Schutzwall eines Barriereriffes vor einer türkisblauen Lagune, sei es ein ringförmiges Atoll, das weit draußen eine Untiefe mit dem weißen Schaum der Brecher umgibt. Die Korallen beschenken den Eingeborenen Schmuck und eine ruhige See - und sie halten nicht nur die meisten wilden Wellen fern, sondern auch die Blaßhäute mit ihren tief im Wasser hängenden Schwimmhäusern. Das Wasser der Charyptik ist anders als das schieferblaue Meer der Sieben Winde: von faszinierendem Grünblau, von weißen Brechern gekrönt, relativ flach und vor Leben strotzend, das kaum ein Mensch gesehen hat.

Mangroven und Palmen - Die Pflanzen

Unter den tropischen Bedingungen im tiefen Süden gedeiht das Pflanzenleben besonders kraftvoll. So klein die einzelnen Inseln auch sein mögen, ihre Pflanzenwelt ist sehr vielfältig, und die meisten Eilande weisen unterschiedliche Waldzonen

auf: Nur die kleinen und flachen Inseln zeigen dabei einheitlich den üppig blühenden, immergrünen Regenwald, den man von ihnen erwartet. An die unterschiedlich breite Strandzone mit Mangroven, Kokospalmen und Brabaker Rohr schließt im Landesinneren ein feuchtwarmer Regenwald mit typischem Stockwerkwuchs an: himmelstürmende Mohagonis und Brettflügelbäume, überwuchert von Lianen, Orchideen, Schlingpflanzen und vielen anderen Gewächsen, auf dem Boden Bananenstauden, Zwergpalmen, Schachtelhalme, Purpurfarn und Perainäpfelbäume - und zuweilen einige der botanischen Raritäten wie Zimmetbäume, Mir-Theniok-Pflanzen, Praiosandelholz oder die Würgedattel. Auf den meisten mittleren und großen Inseln hingegen findet sich dieser wuchernde Regenwald vor allem im Norden und Nordosten der Insel, dort also, wo stets reichlich Niederschlag fällt, während die regengrünen Wälder der Südseiten durchaus Trockenheit gewohnt sind. Die höheren Vulkanberge hingegen sind meist von Nebelwald bestanden, in dem sich als Besonderheit der Tiik-Tok-Baum mit seinem extrem leichten Holz findet.

Echsen, Mücken, Papageien - Die Landtiere

Eine Gesamtübersicht aller Tiere der Waldinseln aufstellen zu wollen, wäre ein dem "Prem's Tierleben" ebenbürtiges, aber ermüdendes Unterfangen: es sollte reichen, allein zu wissen, daß es etwa achtzig verschiedene Schmetterlingsarten auf Altoum gibt, auch ohne ihre Namen zu kennen...

Der eigentliche Regenwald ist dabei überaus reich an Tierarten, die zwar gut von den vielfältigen Pflanzen leben können, ihrerseits aber auch stets von hungrigen Räubern bedroht werden, so daß viele Tiere entweder sehr flink oder gut getarnt sind.

Vor allem Insekten, Eidechsen, Baumschlangen, Frösche und Lurche finden sich in diesem feuchtwarmen Gebiet, doch auch die Vögel sind zahlreich und bunt: Kolibris, Papageien. Pfefferfresser und viele andere. Säugetiere sind eher selten, doch kann man Fledermäuse auf fast allen Inseln finden. Auf den inneren Inseln gibt es auch größere Tiere wie Brüllaffen. Faultiere und sogar Jaguare.

Die gebirgigen Nebelwälder sind sehr reich an Leben und zugleich sehr isoliert. Vor allem bei den Eidechsen und Schlangen gibt es hier Arten, die nur an einem Vulkangipfel zu leben scheinen. Doch auch bestimmte Vogelarten wie etwa Kolibris kommen ausschließlich in der Nähe bestimmter Orchideen vor, so daß man sie auf ganz Dere nur an einem Berg finden mag. Mancher Nebelwald birgt sogar noch weit größere Tiere, die es nirgend anders gibt, da sie nicht einmal ins Tiefland vordringen, von anderen Inseln ganz zu schweigen.

Die Sumpfgebiete sind die Heimat von Pelikanen, roten und weißen Flamingos und Ibissen in solcher Zahl, daß sie beim Auffliegen den Himmel rosensfarben wie ein Sonnenuntergang färben können.

In den Strandzonen und Mangrovenwäldern schließlich hausen vor allem Tiere, die halb an Land und halb im Meer leben: bunte Krabben, Schwimmvögel, Alligatoren und Riesenkaimane, Morfus und Zwergkrakenmolche, und auch

Meeresschildkröten, die oft ihre Gelege im Sand der Waldinseln ablegen. Der Albatros schließlich beherrscht Luft und Wasser, ist er doch ein so geschickter Flieger, daß ihm sogar die Böen an den Ausläufern eines Kauca nichts anhaben können.

Zwergtiere

Die Tierwelt der Waldinseln ist allgemein durch zwei Besonderheiten gekennzeichnet, die auf den ersten Blick durchaus widersprüchlich erscheinen: Viele der Geschöpfe, die wir eigentlich als Riesen des Tierreichs kennen, kommen auf den Waldinseln, wenn überhaupt, nur in kleineren Varianten vor. Die Erklärung scheint darin zu liegen, daß diese Arten ursprünglich vom Festland stammen und um so schwieriger schwimmend von Insel zu Insel gelangen konnten, je massiger sie waren: Der Jaguar ist zwar auf den Inseln bis Iltoken verbreitet, kommt dort aber nur noch in der Größe eines Luchses vor. Waldelefanten gibt es sogar nur bis Token - und auf dieser Insel erreichen selbst ausgewachsene Bullen kaum mehr als zwei Schritt Höhe.

Je kleiner die Tiere, desto eher scheinen sie sich von Insel zu Insel ausbreiten zu können - ganz abgesehen von kleinen Vögeln oder Insekten, die selbst noch auf den äußersten Inseln ohne große Unterschiede zu ihren Verwandten auf dem Festland vorkommen.

Riesentiere

Andere Tiere hingegen scheinen aus dem Fehlen größerer Feinde erheblichen Nutzen ziehen zu können, indem sie zu anderenorts ungeahnter Größe heranwachsen: Auf den Inseln jenseits von Iltoken soll es Ratten geben, die die Größe ausgewachsener Dachse erreichen, ebenso wird von büffelgroßen Schildkröten berichtet, von Fledermäusen von zwei Schritt Flügelspannweite, handgroßen Käfern und kürbisgroßen Fröschen.

Neben etlichen inselweit verbreiteten Riesenarten dürfte es auch bei anderen Tierarten Einzelfälle von Gigantismus geben, der wohl überirdischen Ursprunges ist und fast unbegrenzt scheint. Wie über den gigantischen Eber von Sirokeln (Bornland) berichten Tulamidenmärchen und Seemannsgarn über Tiere, die nicht aufhören zu wachsen, namentlich von einem turmhohen Riesenaffen, einer hausgroßen Riesenspinne, einer hundert Schritt langen Würgeschlange und einem Riesenkrokodil von Schiffsgröße; diese und andere geistern meistens schon etliche Jahrzehnte durch lokale Berichte.

Die vorherrschende Lehrmeinung unter Aventuriens Tierkundlern ist, daß Borons Diener - sofern der Gott überhaupt für Wesen ohne nennenswerte Seele zuständig ist - zuweilen eine Kreatur übersehen, so daß sie niemals zu altern beginnt und, in einem Zustand ewiger Jugend, fortwährend weiterwächst. Dies verträgt sich durchaus mit der magietheoretischen Erklärung, derzufolge die Entfesselung der Elemente, die auf den Inseln so offensichtlich im Bruderkwitz liegen, Ursache für den Gigantismus ist - immerhin sind hier nur zwei der Elemente nicht im Aufruhr, nämlich Humus und Eis, die gemeinhin für Leben und Tod stehen.

Korallenfisch und Blumentier - Die Meerestiere

So bunt und artenreich das Leben im Regenwald sein mag, die Vielfalt des tropischen Korallenmeeres ist unübertrefflich. Efferds Zaubergarten nennen die wenigen mutigen Taucher die Welt der Korallen, wo schwarzer Basalt und weißer Kalk Berge, Täler und Grotten von solcher Schönheit bilden, daß man sich fast ins Paradies des Meeressgottes versetzt fühlt.

Korallen

Unter Wasser ist das Ringen der Elemente Stein geworden: Auf den schroffen, oft steil aufragenden Abhängen von schwarzem Basalt, aus denen da und dort kristallen und messerscharf Obsidian ragt, hat eine göttliche Hand terrassenartig einen Zaubewald angelegt. Äste, Fächer, Wedeln, Blätter, Knollen, Würste und Geweihe - sie alle sind Korallen, wundersame Artefakte, die nicht ganz Stein und nicht ganz Pflanze sind. (Ja, die Schamanen der Haipu behaupten gar, daß die Korallen eigene Nipakaus hätten und eigentlich Tiere seien.)

Fische

Das flache, warme, lichtdurchflutete Wasser der Charyptik und das Labyrinth der Korallen bietet einer unübersehbaren Vielfalt von Fischen Heim und Nahrung. Bastan Munter berichtet, daß ihm eine Haipu-Sippe binnen dreier Tage über tausend Fischarten beschrieb - deutlich unterscheidbar, aber wohl nur für die Eingeborenen, für die dieses Wissen lebenswichtig sein kann. So sieht der Zedrakkenfisch mit seinen gespreizten Drachenflügelflossen dem hochgiftigen Rotfeuerfisch zum Verwechseln ähnlich, und bei der Feuerzunge ist zwar das Fleisch eßbar, die Galle aber kann zu schweren Vergiftungen führen.

Am auffälligsten und bekanntesten sind die zwei Hand großen Korallenfische: die Gaukler, die Schmetterlingsfische, die Tänzer, die Fächerfische und die Papageienfische, von denen es jeweils an die hundert Farbkombinationen gibt. Einige sind so prachtvoll, daß ihnen sogar die blaßhäutigen Fischer Namen gegeben haben: der gepanzerte Scharlachrote Paladin, der endlosflossige Schleierfisch und der gestreifte Tigerfisch. Andere sind Ziel des berüchtigten Spottes der anarchistischen Südaventurier: der quirrlige "Seepinz", der "Levthansaal" (raten Sie, welchem Körperteil des Halbgottes das Tier ähnelt!) und der "Priesterkaiser", ein feister gelber Algenfresser mit massigem Kopf und unglaublich arrogantem Gesichtsausdruck.

Auf dem Meeresboden

Ebenso überschäumend ist das Leben auf dem Boden, sei er nun Fels oder Sand, samtschwarz oder kalkweiß. Dicht aneinander kleben die Tigermuscheln, Efferdsschneckenhörner. Neckerohren, Perlentaustern, Swafnirstaler, Herzmuscheln, Seenadeln und wie sie alle heißen, dazwischen und oft darauf blühen die Blumentiere, Seeanemonen und andere Zauberpflanzen, zwischen denen Krebschen, Garnelen und Seepferdchen spielen. Manche Felsen entpuppen sich als Riesenmuscheln und Sargmuscheln, und selbst versunkene Silberkaracken werden von Korallen, Tana, Muscheln und

Seepocken bis zur Unkenntlichkeit bewachsen. Seesterne, fünfarmig, siebenarmig, manche bis zu zwei Schritt durchmessend, räubern sich durch das Paradies, bunte Nacktschnecken und riesige Seeschnecken raspeln die Korallen blank, Scherenkrabben und Stachelkrabben suchen nach Aas und wehrloser Beute. Dazwischen lauern kurz- und langstachelige Seeigel, von denen die Pfeilseeigel die lästigsten sind, und die bösartige Messermuschel, die halbvergraben im Sand steckt.

Raubtiere

Natürlich zieht dieser Reichtum des Lebens auch Räuber an, die auch einem tauchenden Insulaner gefährlich werden können. Die Gewässer der Charyptik wimmeln von kleineren Haien: Am aggressivsten sind die Streifenhaie (die dreimal so großen Tigerhaie bleiben zum Glück im offenen Meer), im Rudel recht angriffslustig auch die giftigen Fleckenhaie. Vom Hammerhai erzählt man sich, daß er aus Ingerimms im Zorn geschleuderten Hammer entstanden sei, den Efferd nicht mehr zurückgeben wollte. Während die Haie vor allem auf Blut reagieren, attackiert der Perlbeißer, ein vier Schritt großer Meereswels, vor allein harmlos wirkende Wesen.

Wirklich gefährlich sind auch die Lauerfische, namentlich die Brabaker Riesenmuräne, die bis zu drei Schritt lang wird, und die pfeilschnellen Brabacudas, die rudelweise auf der Lauer liegen und jagen. Eine böse Überraschung schließlich: die sechs Schritt großen Riesenkaimane scheuen auch Salzwasser nicht, wohl aber die Brandung der flacheren Riffe.

Es scheint unglaublich, daß Efferd ausgerechnet über diese Schönheit keine Wächter gesetzt hat wie die Drachenschildkröte Lata, den Flußvater oder den Altehrwürdigen Mhanadi. Allerdings berichten die Tayas (Märchen) der Utulu von zwei Nipakaus, dem Fischkönig und der Muschelkönigin, in denen unschwer zwei dertypischen Tierkönige zu erkennen sind, jener unsterblichen Ersterschaffenen ihrer Art, die sich durch besondere Schönheit und Weisheit auszeichnen.

Erwähnt werden muß noch der Sansaro, jener Blasentang, den es fast an allen Küsten von Selem-Grund, Al'Anfa-Bucht und der Charyptik gibt, wenn auch nur für Experten erkennbar. Für die von Ungeziefer und Parasiten geplagten Südaventurier ist Sansaro, was Egelschreck nördlich von Selem ist (die beiden Pflanzen scheinen einander übrigens aus dem Weg zu gehen).

Die Entdeckungen

Abgesehen von der urzeitlichen Besiedelung der Waldinseln durch die Utulus, beginnt die Erkundung der Charyptik durch Menschen vor etwa 2000 Jahren. Schon während des Diamantenen Sultanates - keine 400 Jahre nach Beginn der Hochseeschifffahrt - entdeckten tulamidische Zedrakkenfahrer Altoum. 857 v.BF. gelang Admiral Sanin III. die Durchfahrt durch die Straße von Altoum, in den folgenden Jahrzehnten erkundete er für den 'Groszen aventurierischen Atlas_ die "Inseln der Feuerberge". Trotz des Baus des Leuchtturmes von Sylla (580 v.BF.) galten die Gewässer jenseits der großen Insel ein Jahrtausend lang als lebensgefährliches Feuermeer, wo Seefahrer kochendes Wasser und Feuer vom Himmel erwartete. Erst nach und nach drangen Gesetzlose und Abenteurer in das Archipel vor, aber kaum einem gelang es, jemals wieder eine der Inseln gezielt anzusteuern. Bis heute harren die legendären Piratenschätze ihres Finders, alleine die Schatzkarten Käpt'n Brabaccianos machen angeblich ein Dutzend aus. Erst im siebten Jahrhundert nach Bosparan erlaubte die Blütezeit Havenas den Karavellen nicht nur die Fahrt ins Güldenland, sondern auch die gezielte Navigation zu, zwischen und von den Waldinseln. Die entstehenden Seemächte steuerten die Inseln zunächst jedoch vor allem in der Hoffnung auf Entdeckung überirdischer Reichtümer an; erst nach und nach kam es zur Einrichtung regelmäßiger Handelsrouten und zur Gründung von Kolonien. Schritt dorthin war der Brauch, mißliebige Adelige auf die Inseln zu verbannen, von denen wohl Prinz Salman, bis 880 n.BF. Regent des Lieblichen Feldes, der berühmteste war. Schritt für Schritt wurden die Gewürzinseln (Token, Sokkina und Itoken), die Moskitoinseln (Javalasi, Aeltikan und Mikkan)

und die Zimtinseln (Benbukkula bis Numesi) gewonnen, und bis heute sind diese zwölf Inseln die einzigen, deren Existenz und Lage allgemein gesichert ist.* Man geht davon aus (und manchen Mächten und Handelshäusern ist dies auch bekannt), daß es etwa ein Dutzend der Perleninseln gibt. Die weitere Erkundung von Charyptik und Feuermeer bleibt furchtlosen Abenteurern überlassen. Berühmteste Entdecker der Gegenwart sind Ruban ibn Dhachmani aus Khunchom, besser bekannt als Ruban der Rieslandfahrer, der im Zuge von zwei Schiffbrüchen notgedrungen mit dem Floß von Insel zu Insel und von Schrecken zu Schrecken fuhr, und die Expedition der Karavelle "Korisande", die 1000 n.BF. tief ins Feuermeer vordran».

**Die herrlichen Farbkarten stehen nur Meistern und Spielern zur Verfügung. Helden müssen mit aventurischen Karten Vorlieb nehmen. Die berühmte Karte aus dem Jahre 7 Reto (982 n.BF.), die die Kaiserlich Geographische Gesellschaft in Brabak erstellte (siehe ENCYCLOPAEDIA AVENTURICA. Mitte, sowie DIE SEEFAHRT DES SCHWARZEN AUGES. Seite 60) zeigt nur acht Inseln sowie weit draußen das sagenumwobene Adamantenland.*

Diese Karte zeigt auch ein weiteres Problem der Kartographie (das den aventurischen Gelehrten nur teilweise klar ist): Die Höhe und damit die Nord-Süd-Ausdehnung des Kontinentes läßt sich deutlich am Blickwinkel zu den Sternen messen. Die West-Ost-Ausdehnung dagegen kann kaum gemessen werden. Aufgrund der Stürme um Kap Brabak und der Sümpfe zu Land sind dort auch Streckenmessungen sehr ungenau. Daher ist das "Brabakische Großreich" seit Jahrhunderten auf den meisten Karten viel zu groß verzeichnet.

Die Pirateninseln: Altoum, Souram und Nikkali

Als Pirateninseln kennt man im Süden die große Insel Altoum mit ihren Trabanten Souram und Nikkali. Nicht nur in der Stadt Charypso, auch an den übrigen Küsten wimmelt es von Seeräubern, die die günstige Lage und Gestalt der Inseln - durch die 10 Meilen breite Straße von Sylla vom Festland getrennt - für ihr verbrecherisches Gewerbe auszunutzen verstehen.

Altoum

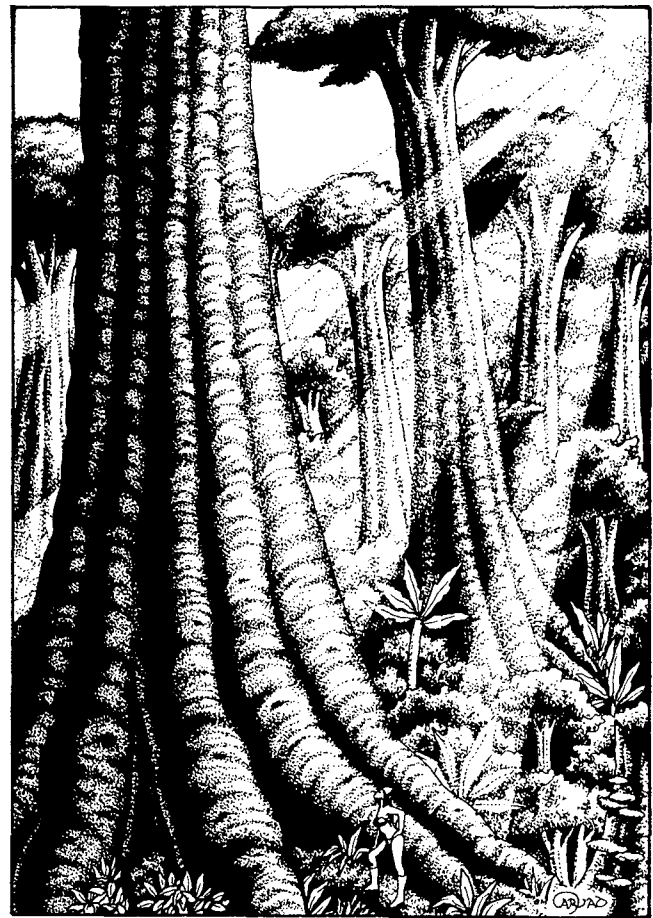
Altoum ist mit einer Länge von 450 Meilen die zweitgrößte Insel Aventuriens, bei der sich aufgrund der Naturgegebenheiten recht einfach eine Ost- und eine Westhälfte unterscheiden läßt.

Der kleinere Westteil nimmt etwa ein Drittel der Insel ein und ist überwiegend flaches Hügelland. Der Ilara, mit 200 Meilen Länge einziger nennenswerter Fluß der südlichen Inseln, bewässert dieses mit regengrünen Wäldern bestandene Tiefland; im Norden gibt es auch einzelne Regionen echten Regenwaldes. Vor allem an der Westküste und im weitgespannten Stromgebiet des Ilara finden sich Sumpfgebiete. Als Küstenzone Altoums ist ein etwa fünfzehn Meilen breiter Streifen zu betrachten, der mit den im Süden verbreiteten Mangrovenwäldern und breiten weißen Sandstränden bedeckt ist.

Die Tierwelt im Küsten- und Ilaragebiet zeigt nur noch vage Spuren der einstigen exotischen Tierarten: Jaguare oder gar Elefanten sind längst fast ganz ausgerottet, die meisten übrigen Arten ins unzugängliche Bergland ausgewichen. Statt dessen finden sich verwilderte Ziegen und Schweine, aber auch Rashduler Drehhörner, gewaltige halbwilde Rinder, die einst hier eingeführt wurden.

Der Ostteil der Insel hingegen wird von einem grünlichen Bergmassiv beherrscht, das erst von der "Seeadler-Von-Beilunk"-Expedition in gelehrtem Bosparano den Namen Altimont erhalten hat - zurecht, denn es besitzt neben dem Regengebirge die höchsten Berge Südaventuriens, die mehr als 3000 Schritt aufragen. Vorherrschendes Gestein ist die Jade, die es (außer im Guldenland) nur hier gibt, ja, es scheint sogar, daß der ganze Altimont ein einziger grünweißlicher Jadeigant ist, vielleicht hingestreckt in einem der urzeitlichen Gigantenkriege. Daneben findet man auch Bronze und - durch die zahlreichen Feuerberge - Obsidian und puren Schwefel. An den meisten Stellen ist das Bergland jedoch von einer ansonsten seltenen Landschaftsform bedeckt: dem Nebelwald, in dessen zerklüfteten Gefilden sich unter anderem die himmelhohen, nadeltragenden Turupa ("Hoch-oben-wohnt-Leben") oder Südmeerzedern finden. Diese immergrünen Baumriesen wachsen nur im Bergland von Altimont und ragen bis zu 100 Schritt weit auf, einige uralte Exemplare sollen sogar die doppelte Höhe erreichen. Über die Lebensspanne dieser Bäume ist nichts bekannt, unter den

"Andergaslern" (alanfanische Edelholzfäller) hält sich der Glaube, sie seien unsterblich, sofern sie nicht gefällt werden - und das scheint schier unmöglich bei einem Baum, der direkt über der Erde dreißig und weiter oben immerhin noch gut zwanzig Schritt durchmißt. Jeder Turupa-Baum ist mit vier bis sechs mächtigen Wurzeln im Boden verankert. Etwa drei Viertel der Gesamthöhe wird von einem Stamm mit sehr rissiger Borke eingenommen, dem nur vereinzelt kräftige Äste entsproßen. Die eigentliche Laubkrone beginnt erst wenige Schritt unter der Spitze, breitet sich allerdings schirmförmig so weit aus, daß sich die äußeren Zweige bereits mit denen der Nachbarbäume zu einem einheitlichen Baldachin vereinen. Unter der Borke verlaufen "Adern", die einen milchigen und süßlichen Saft transportieren, der vielen Wesen als Nahrung dient. Die Turupa-Früchte sind sehr wohl-schmeckend und wachsen in Trauben, die bis zu einem Schritt groß werden können. Sie sind allerdings fast nur in den Wipfeln zu finden.



Der hochgelegene Nebelwald im Osten ist Zuflucht und letzte Heimat vieler Urwaldtiere, zu denen auch die letzten Groß- und Raubtiere zählen; selbst von Säbelzähntigern berichten noch die Sagen der Bukanier, der einheimischen Abenteurer. Das vielleicht gefährlichste Tier der Insel hingegen ist die

Nebelspinne, eine Abart der riesenhaften Höhlenspinne. Nebelspinnen haben einen Rumpfdurchmesser von gut anderthalb Schritt und leben in vulkanischen Höhlen und unter den Wurzeln von Turupa-Bäumen. Sie jagen, indem sie mit fast menschlicher Klugheit Netzfällen zwischen den ohnehin schon wirren Farnen und Urwaldsträuchern errichten. Die Wipfel der himmelhohen Turupa-Bäume werden in erster Linie von den Tisamotus bewohnt, einer Brüllaffenart, die mit anderthalb Schritt Größe, einem kräftigen Kletterschwanz und mächtigen Kiefern auch für die geschickten Kletterer der einheimischen Darna ein gefährlicher Gegner ist.

Auch die menschlichen Bewohner Altoums lassen sich eindeutig regional unterscheiden. Im Westen, an der flachen, fruchtbaren Küste, die der Ilara angeschwemmt hat, finden sich ganz überwiegend die Nachkommen tulamidischer und mittelländischer Siedler, die in kleinen Dörfern von Reisbau und Fischfang leben. Die meisten Plantagen, die einst im Westen Altoums existierten, sind heute verlassen und vom Urwald zurückerobert, die Nachkommen der einstigen Arbeiter als Bukanier in die Wildnis gegangen, die von der Wildbeuterei leben. Die Beziehung Charypsos zu Dörflern und Bukaniern schwankt zwischen Handel - die Stadt lebt von Reis, Fisch und Wild - und Piratenterror.

Im Hügelland, durch einen ständig zuwuchernden Saumpfad erreichbar, liegt die merkwürdige Stadt Altaia, die vor allem Tsas und Hesinde verbunden ist und deswegen zumindest begrenzten Kontakt mit den Ureinwohnern pflegt, die versteckt im Bergland des Altimont leben. Die mysteriösen Darna sind angeblich samt und sonders zaubermächtige Schamanen und üblicherweise scheu und friedliebend.

Die schmalen Strände des mittleren und östlichen Altoum sind der Lebensraum der Haipu. Da hier des öfteren die Schwarzen Galeeren Al'Anfas anlegen und Jagd auf Sklaven machen, ist das Küstengebiet nur spärlich besiedelt, und die Dörfer sind gut versteckt. Die Haipu sieht man - sofern sie nicht zum Tauschen in die Siedlungen der Blaßhäute kommen - nur, wenn sie mit ihren Katamaranen und Wellenreitbrettern in den Lagunen und auf hoher See fischen, tauchen und spielen.

West-Souram und Ost-Souram

Vor der Nordostküste Altoums liegen zwei mittelgroße Inseln - West- und Ost-Souram - so eng beieinander, daß sie bei Ebbe mancherorts von Landbrücken verbunden werden.

Die gelehrte Einteilung der Insel in eine östliche und eine westliche Hälfte mag den Kartographen hochwissenschaftlicher Expeditionen zwar nötig erschienen sein; die Frauen und Männer der Praxis wissen dagegen nur von einer einzigen Insel. Souram eben.

Denn der schmale und seichte Kanal, der die beiden Hälften trennt, ist schon bei Flut sehr flach und voller tückischer Untiefen und Sandbänke - bei Ebbe aber wird er zu einem Streifen schlammigen Sandes, den nur einige zu Priel gewordenen Bäche durchziehen und über den man zwar nicht trockenen Fußes, so doch ohne über die Hüfte einzusinken, zu

Fuß von einer Insel zur anderen gelangen kann. An der geeignetsten Stelle ist dies ein Marsch von einer knappen Stunde.

Kein Wunder also, daß sich erfahrene Navigatoren von der trügerischen Souramstraße fernhalten - es sei denn, sie sind auf das Strandgut aus, daß sich immer dann findet, wenn ein unvorsichtiger Kapitän wieder einmal sein Schiff auf Grund gesetzt hat. Denn so schwierig ist die Durchfahrt, daß sie selten unter zehn und nie unter sechs Stunden dauert. Es heißt also, die Untiefen gut und gründlich kennen und den rechten Zeitpunkt, nämlich den des leicht anschwellenden Wassers, wählen, will man ein Scheitern vermeiden: Dann nämlich erreicht man die gefährlichsten Sandbänke in der Mitte der Insel gerade bei höchster Flut und wird auf dem Rest der Fahrt vom fortströmenden Wasser nach vorn gezogen - leider auch oft auf Klippen und Untiefen ...

Die Pflanzen- und Tierwelt Sourams weicht insofern vom Üblichen ab, als daß der alte Regenwald mit seinen Baumriesen schon vor urdenklicher Zeit den Sägen der tulamidischen Schiffsbauer zum Opfer fiel und nur noch einzelne Giganten auf Ost-Souram, anderenorts überwucherte Stümpfe von der einstigen Flora zeugen. Ansonsten findet sich ein weniger dichter und hoher Regenwald, der auch nur einen Teil der Artenfülle und Blütenpracht aufweist. Was Tiere betrifft, sind vor allem die Schweine zu erwähnen, die wohl von Selemferkeln abstammen und einst von Siedlern auf die Insel gebracht wurden: inzwischen sind diese völlig verwildert und gedeihen in der Halbwildnis prächtig.

Ursprünglich haben wohl Waldmenschen auf Souram gelebt, doch von ihnen ist außer gelegentlichen Bodenfunden nichts zurückgeblieben. Die ersten eindeutig feststellbaren Bewohner waren tulamidische Siedler, die später durch mittelreichische Einwanderer verdrängt wurden oder sich mit ihnen vermischten. Die Plantagenkultur brach offenbar vor einigen Hundert Jahren zusammen, als die überwiegend dienstpflichtigen Arbeiter revoltierten und die Lebensweise von Bukaniern annahmen. Die Insel blühte eine Weile als Proviantplatz für Piraten und Freibeuter, und einige der Bukanier wandten sich ganz der Seeräuberei zu. Vor etwa zwei Jahrzehnten allerdings wurden die meisten bei einer alananischen Strafaktion erschlagen, verschleppt oder nach Altoum vertrieben, so daß Souram heute nur noch von einigen auswärtigen Piraten als Unterschlupf benutzt wird, unter denen El Harkir wohl der berühmteste ist. Die Haipu legen mit ihren Katamaranen und Wellenreitbrettern nur selten an, ein uraltes, halbvergessenes Tabu liegt auf der Insel.

Nikkali

Die mittelgroße Insel Nikkali ist die westlichste der Waldinselnkette und sehr eng mit Altoum verbunden: Außer an einigen Stellen der Nordküste ist Nikkali ganz von Korallenriffen umgeben, die sich auch in die Meerenge nach Altoum hin ausdehnen und eine Durchfahrt unmöglich machen.

In der Mitte Nikkalis erhebt sich ein relativ niedriger Vulkan,

der alle Dutzend Jahre die Insel ein wenig vergrößert, indem er einige Tage lang heiße Lavaströme nordwärts ins Meer fließen läßt. Nikkali ist in vieler Hinsicht ein Anhängsel von Altoum: Hier ist der gleiche Regenwald zu finden, der nur im Südwesten einem wechselgrünen Wald weicht. Sehr verbreitet sind Mangroven, die zusätzlich zu den Riffen die Insel unzugänglich machen.

Im Laufe der Zeit haben sich verwilderte Tiere von Altoum aus hier verbreitet und die einheimische Tierwelt weiter zurückgedrängt, die in der Vergangenheit schon durch die verwilderten Hunde der einheimischen Utulu stark dezimiert wurde. Die Wildhunde von Nikkali hatten mehrere Jahrhunderte Zeit, ihrer Zähmung abzuschütteln, und sind heute wilde Räuber, die im Rudel auch Menschen gefährlich werden können. Die einst hier heimischen Utulu wurden schon vor langer Zeit nach Al'Anfa in die Sklaverei verschleppt, und die Insel blieb herrenlos, auch wenn eine-Zeitlang ein alananischer Posten bestand.

In der darauffolgenden Zeit siedelten sich hier allmählich Bukanier an, die die große Nachbarinsel Altoum verlassen mußten. Da Nikkali allerdings kaum den Vieh- und Wildreichtum Altoums hat, wandten sich die Neusiedler schon bald der Seeräuberei zu, die anfangs gerade einmal ihr Verhungern verhinderte. Seit Etablierung der Tokenpassage jedoch hat sich die Lage Nikkalis als sehr günstig erwiesen und fördert die Jagd auf Handelsschiffe, die die Kosten für Bewaffnung oder Geleitschutz umgehen wollen und daher die Straße von Sylla meiden.

Einzige feste Ansiedlung ist Ingrimspont, das seinen Namen von den unweit verlaufenden Lavaströmen hat, die alle Jahrzehnte die Räumung des Ortes erfordern, ansonsten aber für die Rodung der Mangrove sorgen und so den Hafen offenhalten. Auf einer kleinen Klippe inmitten des erstarrten Basaltflusses liegen die wenigen Reste des alten alananischen Stützpunktes, die heute allerdings nicht mehr aufgesucht werden, da es dort spuken soll.

Eigentlich müßten die Utulustämme Altoums auch eine eigene Toteninsel besitzen, doch bislang konnten weder auf Souram noch auf Nikkali Beweise dafür festgestellt werden - und die unter Piraten und Bukaniern beliebte Geschichte von einer unsichtbaren Insel voller kostbarer Grabbeigaben ist nur einer vor verschiedenen Erklärungsversuchen.

Die Gewürzinseln: Token, Sokkina und Itoken

Unter dem Namen "Gewürzinseln" kennen die weißen Aventurier die drei Inseln *Token*, *Sokkina* und *Itoken*, die für ihren Gewürzreichtum bekannt sind und auf denen die meisten Seemächte und etliche Handelshäuser Forts oder Kontore angelegt haben. Die Ureinwohner der Inseln waren schwarzhäutige Utulus, die schon zur Zeit des Diamantenen Sultanats hier siedelten. Beherrscht werden die Gewürzinseln allerdings heute von den Nachkommen freigelassener Waldmenschen, die vor Jahrhunderten hierhergebracht wurden, den Miniwatu.

Token

Die südwestliche Küste der großen Insel Token besitzt das für Nordländer angenehmste Klima im ganzen Archipel, da die Luft zwar recht warm, aber außerhalb der Regenzeiten auch sehr trocken ist und daher nur selten Schwüle herrscht; des öfteren weht sogar ein kühlerer Luftzug von Nordosten die Berge hinab.

Drei größere Wasserläufe strömen hier von den Bergen zum Meer und liefern frisches Wasser.

Die Insel ist von Regenwald bedeckt, der mit steigender Höhe zu Nebelwald im Hochland wird. Dort oben gedeihen die Tiik-Tok-Bäume, mächtige Nadelhölzer, deren ungewöhnlich leichtes, hellweißes Holz für Schiffs- und Hausbau sehr begehrt ist und wegen seines geringen Harzanteils nur schwer brennbar. Der Schiffsbohrwurm und andere Parasiten und Schmarotzer des Meeres, die das Holz aus gleichen Gründen schätzen, kann mit einer von den Haipus entdeckten Lackierung aus Orazallösung abgehalten werden.

Sokkina

Die kleinere Insel Sokkina steht ganz unter der Herrschaft des Miniwatu-Volkes, dessen Königin Kaba-Tica in der prachtvollen, aus Edelhölzern errichteten Palastsiedlung Tapam-Waba an der Südküste residiert. Hier findet sich auch, inmitten von Lorbeersträuchern, ein Naturhafen, der mehreren Dutzend Kanus und Katamaranen Platz bietet.

Manchmal legen hier auch Kontorschiffe von Handelshäusern an, die keine feste Kolonie besitzen. Sonst aber achtet die Königin strikt darauf, daß sich auf ihrer Residenzinsel keine Bläshäute festsetzen.

Itoken (bornländisch)

Eine der größten Waldinseln ist Itoken, sie beherbergt die älteste und bekannteste Kolonie der Mittelländer im ganzen Schwert des Südens: Port Stoorrebrandt, eine Niederlassung des berühmten bornländischen Handelshauses.

Vor nunmehr 40 Jahren, im Sommer 27 vor Hai, wurde hier das Falkenbanner des Vikko Stoorrebrandt gehißt: Der Festumer Gewürzkrämer hatte nach Übernahme des Kurkumer Safranhandels derartige Gewinne gemacht, daß er den kühnen Sprung zum Südrand der bekannten Welt - in eine Region, in der nach allgemeiner Meinung nur blutrünstige Seeräuber und wilde Menschenfresserstämme hausten - wagte und nie bereute. Tatsächlich gelang beim zweiten Anlauf die Gründung eines Kontors, das dem Handelshaus auch die Gewürzreichtümer der Waldinseln erschloß, vor allem durch die Übereinkunft mit den Miniwatu, die den Bornländern gegen ein Dutzend Metallwaffen und einige Ballen Tuch die halbe Insel verkauften.

Heute gewinnen das Haus Stoorrebrandt und die Festumer Colonialcompagnie jeden Monat Schätze in diesem Wert.

z.B. Hesindigo, Mir-Theniok (das Kuchengewürz, das es nur hier gibt). Lorbeer u.v.a.. Ein weiterer bornländischer Schatz stammt ebenfalls von hier, wenn er auch schon einige Generationen früher entdeckt wurde: die Iltok-Knolle, die zur Mutter der bornländischen Kartoffel wurde, die inzwischen ihren Siegeszug bis nach Weiden und Garetien angetreten hat.

Die Moskitoinseln: Javalasi, Aeltikan und Mikkan

Seit eh und je bilden die drei Inseln Javalasi, Aeltikan und Mikkan eine Einheit. Entscheidend ist vor allem gewesen, daß die Moskitoinseln durch eine besonders üppige Vegetation gekennzeichnet sind - so üppig, daß sie dem Menschen schon zu viel ist: Wie wenige andere Waldinseln sind selbst die beiden größeren reich an Regen. Ihre nur geringe Nord-Süd-Ausdehnung führt dazu, daß die Luftfeuchtigkeit des Sirals - und erst recht der beiden Regenzeiten - die gesamte Insel trifft. Die allgemein sehr flachen Inseln, die kaum vulkanische Aktivität zeigen, sind durch ihr niedriges Profil reich an Wasserflächen: einige davon Seen und Teiche, die meisten aber stehende Tümpel, die wie natürliche Zisternen vom allgegenwärtigen Regen gespeist werden und die zur Kaucazeit oft überlaufen und neue, kurzlebige Ströme erzeugen.

Daher stammt auch der Name Moskitoinseln, denn die stillen, warmen Gewässer bieten diesen lästigen Insekten ideale Lebensbedingungen: Mitunter ist die Luft schwarz vor kleinen Stechmücken und Sumpffliegen. Die Eingeborenen behaupten, daß sie aus der Asche der erloschenen Vulkane entstanden sind; immerhin stechen beide, wenn sie sich auf die Haut legen ... Die Moskitos wiederum dienen allerlei Vögeln, vor allem aber Eidechsen, Chamäleons, Leguanen und anderen Kriechtieren als Nahrung.

Eine Besonderheit der Inseln ist der nur zwei Spann lange Zwergdrache - in Wirklichkeit eine Echsenart -, dessen Schwanz alleine die Hälfte der Länge ausmacht. Zwergdrachen ähneln mit ihren langen wendigen Hälsen, knöchigen Rückenkämmen und den weiten Drachenflügeln tatsächlich winzigen Drachen, doch sind sie weder mit Intelligenz noch Magie begabt. Ihre Nahrung stellen vor allem Insekten dar, die sie im Fluge aufschnappen, aber sie fressen auch gerne Vogeleier und sogar bestimmte süße Obstsorten.

Die größten Raubtiere der Region sind die Alligatoren, die in vielen Wasserlöchern vorkommen und deren Beute alles zu sein scheint, was sie mit ihren kräftigen Kiefern packen und ersäufen können.

Aus diesen Gründen wurden die Moskitoinseln wiederholt und wenig erfolgreich von Menschen besiedelt: Selbst die Utulu scheinen mehrfach binnen weniger Generationen gescheitert zu sein, und die trahelische Besiedlung konnte auch nur durch ständige Unterstützung aus Khefu bestehen. Heute noch gibt es kaum Warmblüter hier, selbst die eingeführten Haustiere fielen bald den Krankheiten zum Opfer, die die Stechmücken so eifrig übertragen. Nur die Echsenwesen der Inseln scheinen immun zu sein, und so sind sie auch die eigentlich vorherrschende Rasse.

Javalasi (trahelisch / bornländisch)

Javalasi ist von einem besonders heimtückischen Atoll, einem ringförmigen Korallenriff unter Wasser, umgeben, an dem schon manches schutzsuchende Schiff gescheitert ist (*Javalasi*, Mohisch: "Erhebung, die Schutz sagt und lügt").

Nach Ausbruch des Krieges zwischen Al'Anfa und Trahelien vor einigen Jahren bestand ständige Gefahr, daß sich die Schwarze Perle die bekannte Ohnmacht der trahelischen Marine zunutze machen und auch diese Nachbarinsel Iltokens besetzen könnte. Aus diesem Grund wurden in Port Stoorrebrandt eilig und eifrig Kaperbriefe ausgegeben mit dem ausdrücklichen Ziel, keinen Feind Festums auf Javalasi landen zu lassen. Überraschenderweise blieb Al'Anfa der Insel fern: in der Praxis wurde die Insel damit aber auch von der übrigen Außenwelt abgeschlossen, und ihr Gewürzhandel glitt zunehmend in Festumer Hände. Einige Zwischenfälle, bei denen übereifrige Korsaren trahelische Schiffe kaperten, trugen zur weiteren Verstimmung im fernen Khefu bei. Allein die unverhohlene Drohung Festums, im Kriegsfall die Insel einfach zu besetzen und direkte Verträge mit den eingeborenen Echsenmenschen abzuschließen, haben einen unruhigen Frieden aufrecht erhalten.

Nähert man sich Javalasi von Osten, so wird man auf eine hohe Obsidiansäule aufmerksam, die aus den Fluten ragt. Sie bildet ein Heim für einen großen Schwärm Möwen. Auffällig ist eine Felszeichnung, die man recht deutlich erkennen kann: ein gewaltiger Dreizack, wohl sieben Schritt hoch, ist von eines unbekannten Künstlers Hand in den schwarzen Fels geschlagen worden. Einige Seeleute erzählen, er würde den Weg zu dem Schatz der Seeräuberin Andra Paligan weisen, den diese auf der Spitze der Klippe versteckt habe. Aber noch nie sei es jemandem gelungen, die Spitze zu erklimmen. Wer nicht in der tobenden Brandung umkäme, den zerrten die wütenden Möwen vom Felsen, die ihre Nistplätze verteidigen wollten.

Aeltikan (alanfanisch)

Anders als Javalasi besaß die gleichfalls sumpfige Nachbarinsel Aeltikan einmal menschliche Ureinwohner: Einst bewohnte ein Stamm von schwarzhäutigen Siedlern, die Kasam'Utulu, die Insel, doch wir wissen von ihnen nur sehr wenig. Die Tayas (Märchen) der benachbarten Zimtinselfölker erzählen von tapferen Frauen und Männern, die einen steten Kampf gegen die Geschuppten austrugen. Letztlich aber vergeblich, denn das Diamantene Sultanat überfiel die wenigen Inseldörfer, und auf Zedrakken der Tulamiden wurden die Kasam'Utulu zu den Plantagen auf den Gewürzinseln verschleppt.

Bis zum Eintreffen der ersten trahelischen Siedler war damit die menschliche Besiedlung der Insel vorbei. Im Inneren der Insel gibt es mehrere Dörfer von Echsenmenschen, die speziell an das Leben im Regenwald angepaßt sind.

Von besonderer Bedeutung wurde der trahelisch-alanfanische Krieg vor wenigen Jahren: Damals wurde einer der wichtigsten Häfen an der Nordküste der Insel vom eben begründeten

"Schwarzen Bund des Kor" besetzt, die übrigen Siedlungen verheert und die Bewohner in den Urwald gejagt. Heute sind die Überlebenden zwar weitgehend zurückgekehrt, eine Kompanie der Schwarzen Perle aber lagert weiterhin in Port Honak und leistet einen unangenehmen, von Schwüle, Moskitos und gelegentlichen Überfällen geplagten Dienst, der dennoch wichtig und daher gutbezahlt ist, denn mit Port Honak hat Al'Anfa einen dringend benötigten Stützpunkt und Provianthafen für seine wenig hochseetüchtigen Galeeren, die von oder zu den äußersten Perleninseln unterwegs sind.

Mikkan (trahelisch)

Wie der Nachbar Aeltikan wurde Mikkan einst vom Stamm der Kasam'Utulu bewohnt, der jedoch schon zu sehr früher Zeit verschleppt wurde. (Der wohl älteste Fund auf Mikkan ist eine verrostete Khunchomerklinge, die vermutlich zur Zeit des Diamantenen Sultanates geschmiedet wurde.) Die viel spätere Besiedlung der Insel durch Trahelier kam über die Küstenzonen nicht hinaus.

Im letzten Krieg landete eine flachgängige Trireme Al'Anfas auf Mikkan und führte beim Ablegen die meisten Einwohner der größten trahelischen Ansiedlung mit sich. Dafür ließ sie eine kleine Garnison zurück, die allerdings in Folge wiederum den in den Urwald geflohenen Traheliern zum Opfer fiel. Heute ist Mikkan daher wieder so fest in trahelischer Hand, wie man das bei einer Insel sagen kann, auf der acht von zehn intelligenten Einwohnern Echsenmenschen sind.

Die Zimtinseln: Benbukkula bis Numesi

Als Zimtinseln bezeichnen die Mittelländer die fünf Eilande von Benbukkula bis Numesi, deren für den Handel wichtigstes Produkt der Zimt oder Benbukkula ist. Trotz des umfangreichen Gewürzhandels ist nur wenig über die Inselgruppe bekannt, da die Einheimischen sehr stark darüber wachen, daß Blaßhäute auf die wenigen zugelassenen Handelsplätze beschränkt bleiben.

Mehrere aventurische Seemächte beanspruchen alle oder einige Zimtinseln als ihre Kolonien - darunter das Liebliche Feld und Trahelien am lautesten -, doch in der Realität besitzt keine Macht auch nur im weitesten Sinne Kontrolle über eine der Inseln.

Benbukkula (altreichisch / trahelisch)

Benbukkula gilt traditionell als die bekannteste und größte der Waldinselnkette und hat ihren Schwestern sogar einen inzwischen ungebräuchlichen Namen gegeben: die Benbukkulen. (Tatsächlich sind die beiden Pfefferinseln Token und Iltoken größer.) Die namensgebende Pflanze der ganzen Inselgruppe, der strauchartige Zimmetbaum, gedeiht auf Benbukkula an vielen Orten.

Im Südwesten Benbukkulas gibt es zahlreiche Überlieferungen, die von echsischen Siedlern erzählen, doch wenn es heute noch Echsenmenschen auf der Insel gibt, leben sie weit zurückgezogen im Regenwald. Vor dem Kap Sanin - dem südlichsten Punkt des Archipels - hingegen besteht auch heute noch ein teils untermeerisches Zilitendorf, dessen stumme Bewohner dem Sonnensohn im fernen Ulikkani einen symbolischen Tribut zahlen.

Die übrigen Bewohner sind durchweg Menschen aus dem Volk der Utulu, die sieben einander recht feindlichen gesonnenen Stämmen angehören. Oft herrschen Fehden zwischen ihnen, doch fünf der Stämme erkennen den Sonnensohn auf Ulikkani als Oberherrscher an und beugen sich seinen seltenen Urteilssprüchen.

In der nordwestlich gelegenen Bucht steht eine ursprünglich trahelische Holzfestung aus Mohagoni und Ebenholz, mit einigen Äckern Umland, die heute Kastell Firdayon heißt und über der der Vinsalter goldene Adler auf grünem Grund weht. Vor allem auf dieser Kolonie beruht die in Vinsalt und Khedu ausgerufene "Annexion der Südmeerinseln". Der berüchtigt übereifrige Amtsschimmel Vinsalts hat hier mit großer Begeisterung Titel und Lehen vergeben, über die nicht einmal in den einzelnen Kanzleien Einigkeit besteht - womit die Redewendung vom "benbukkulischen Durcheinander" plötzlich Sinn macht. Jedenfalls regiert nach mancher Leute Vorstellung hier die trahelische Peri III. als Baronin, also als Lehenspflichtige des Horasreiches, über das Kron-Kondominium Benbukkula.

Bis jetzt deckt die Ausbeute an Kolonialwaren gerade die Besatzungskosten: Hesindigo für die Offiziersuniformen des Neuen und des Alten Reiches, rauchig schmeckender Benbukkula und Bimsstein, den man für Unterwasserbauten und zum Deckschrubben verwendet, werden hier auf horasische Schivonen und Karavellen verladen.

Nicht zuletzt verdanken die Blaßhäute ihre Anwesenheit der Zustimmung des Sonnensohns, der die Fremdlinge als gutes Mittel einschätzt, die zerstrittenen Utulustämme friedlich zu halten - ein Spiel mit unübersehbarem Risiko für die Kolonisten, die sich manchmal als Trophäen im "sportlichen Jagdwettstreit" zweier Stämme wiederfinden ...

Am Kap Sanin ragen mehrere steinerne Figuren empor. Die grünen, inzwischen mit Moos überwucherten Basaltkolosse stehen - zum Teil schon recht schief - auf einer Klippe oberhalb des Strandes. Sie sind, so scheint es, die stummen, fünf Schritt großen Zeugen einer längst vergangenen Zivilisation.

Die Utulu, die auf den Inseln leben, sind nicht in der Lage, so ein Werk zu verrichten. Auch die Gestalt der Figuren, die mehr an die von hockenden und stehenden Echsen, die Beine dicht zusammengestellt, als an menschenähnliche Vorbilder erinnert, läßt eher an die Sagen vom Reich Uthuria denken. Leider fehlen bei dreien der Statuen die Gesichter, sie wurden von unbekannter Hand zerstört. Die Waldmenschen, die auch nichts über die Herkunft der Figuren wissen - für sie sind sie steingewordenen Geister -, erzählen von den Augen, die den Weg zum Südlichen Volk weisen sollen.

Ibekla

Die kleine Nachbarinsel hat keine menschlichen Bewohner. Ibekla ("Erhebung der Toten") dient den Utulu von Benbukkula bis Numesi als Begräbnisstätte für ihre Verstorbenen, die so gründlich von der Welt der Lebenden abgesondert werden sollen.

Zu diesem Zweck bestehen auf Ibekla vier den anderen Inseln zugeordnete Dörfer, die wie herkömmliche Utulukrale angelegt sind, aber ganz als Friedhöfe dienen: Von jeder Insel werden die Toten auf Flößen herangeschafft, in das jeweilige Dorf getragen (Häuptlinge auf Sänften, berühmte Jäger und Krieger auf Bahren und einfache Verstorbene auf dem Rücken ihrer Hinterbliebenen) und dort bestattet, wo es ihr Rang im Leben gebietet.

Der Wachdienst in den Dörfern der Toten zählt zu den ehrenvollsten Aufgaben für junge Krieger; daneben berichten auch viele Tayas davon, wie die Toten selber ihre Ruhe verteidigten.

Im Inneren der Insel soll ein weiterer, inzwischen verfallener Totenkral liegen, in dem vor vielen Jahrhunderten die Verstorbenen der Insel Mikkan ihre Ruhe fanden. Das Wiederfinden eines solchen Platzes gestaltet sich in der üppigen Vegetation als außerordentlich schwierig.

Ulikkani, Ilvat, Numesi, Unaiekk - Das Reich des Sonnensohnes

Die Zimtinselfn gehören zu den schönsten Gestaden Avenuriens: die lange Linie der Brandung, die sich schon hundert Schritt weit draußen am Riff bricht, die lürkisfarbenen Lagunen, die bunten Krabben auf den Klippen, die Dünen und Sandbänke aus Korallenkalk - dieser Anblick ist von den Reisenden und Matrosen bis nach Festum und Thorwal berühmt gemacht worden.

Aber diese Inseln sind für Fremde kaum zugänglich. Denn die sichelförmig eingebuchtete Insel Ulikkani ist der Mittelpunkt der kleinen Zimtinselfgruppe: Hier lebt der Sonnensohn, der Oberherrscher der Inseln. Kaum etwas ist über die Inseln bekannt, da blaßhäutige Besucher nicht gerne gesehen sind. Zuweilen kommen den Schiwonen zur Begrüßung Boote entgegen, begleitet vom stetigen Trommeln der Vorsänger und dem Chor der Ruderer, aber ihre Botschaft ist allenfalls freundliche Zurückweisung, ja, oft genug werden die Blaßhäute mit Speeren und Keulen attackiert.

Der altreichische Anspruch einer Grafschaft Neu-Horasia, die die vier Inseln umfaßt, ist völlig theoretisch; Graf Perainhilf Firdayon, ein Vetter der Amene-Horas, hat sein Lehen noch nie gesehen.

Numesi etwa ist so flach, und das Weiß der Korallenriffe, das Gelb des Strandes und das Grün der Palmen vermengt sich derart zu einem schillernden Kaleidoskop, daß die Insel aus mehr als zehn Meilen Entfernung praktisch unsichtbar ist; daher auch ihr mohischer Name, der etwa "Insel, die lügend ihre Farbe ändert" bedeutet.

Das Bilku-Archipel: Sorak, Kossike, Pekladi, Bilku (altreichisch)

Jenseits der Zimtinselfn liegen die zahlreichen, aber durchweg kleinen Perlinselfn, die außerhalb des Süden kaum bekannt sind. Auch sie sind reich an Regenwald, vor allem aber an Naturschätzen, die auf dem Festland hohe Preise erzielen.

Die vier Inseln Sorak, Kossike, Pekladi und - inmitten der drei anderen - Bilku sind auf ganz besondere Weise miteinander verbunden: Denn bis vor 2000 Jahren bildeten sie eine einzige runde Insel - manche meinen, das Adamantina der Legenden. In ihrer Mitte erhob sich ein gewaltiger Vulkan, der bei einem gewaltigen Ausbruch sich selbst und die umgebende Insel praktisch in die Luft sprengte. Die Explosion löste damals eine Jahrhundertwelle aus, die wohl noch bei weitem die Katastrophen von Havena und Gjalskingford übertraf und allenfalls mit dem Einschlag des Sterns von Selem vergleichbar ist. Aus diesem Grund sind sie bei den Eingeborenen heute noch als die Drei Waisen bekannt - trauernde Hinterbliebene eines dahingegangenen Häuptlings.

Tatsächlich ist die Unterscheidung der drei Inseln eher akademisch als naturgegeben, denn unter der Wasseroberfläche sind sie immer noch sehr eng verbunden, wie viele Untiefen und Korallenriffe dem unvorsichtigen Seemann schnell zeigen: Die scheinbar breiteste Durchfahrt zwischen Kossike und Sorak etwa ist für kein Schiff befahrbar, das weiter als zwei Spann unter Wasser ragt ...

Die einzelnen Inseln ragen inzwischen weit weniger steil aus dem Wasser als ehemals, und inzwischen besitzen sie auch wieder zahlreiche Quellen und Wasserläufe, in und an denen sich prachtvolles Leben zeigt. Auch die Utulus haben die Inseln irgendwann wieder besiedelt.

Auf der Zentralinsel Bilku steht seit etwa vierzig Jahren der Forschungsturm einiger altreichischer Gelehrten, um den inzwischen eine kleine Holzfestung entstanden ist: Das ist Neu-Bosparan, die Hauptstadt des Capital-Condominiums und Admiral-Gouvernements Südmeer, das wiederum zum Hoch-Kommissariat Südmeer gehört und Cron-Segretario Cyrano ya Strozza, einem der besten Männer Amene-Horas', untersteht. Bombastische Titel, über 1000 Meilen vom Festland, über 2000 Meilen vom Lieblichen Feld entfernt, aber die trunksüchtige Gouvemeurin Cavalliera Nurim ya Balesh kommandiert hier immerhin eine ganze, eigens rekrutierte Kompanie der Horasgarde, deren Brünnen, Banner und feinziselierten Prunkhellebarden ein deutliches politisches Zeichen des Alten Reiches setzen. Außerdem gehören der Siedlung etwa 50 Verwandte der Soldaten, zwei verbannte Adelige, einige gestrandete Abenteurer sowie einige Geweihte der Hesinde und der Peraine an, die hier die Fauna studieren. Das nahe Pekladi ist eine längliche Insel von geringer Größe, deren Gestalt von zwei Vulkanen dominiert wird. Der größere der zwei, Chap Tabungapa genannt ("Berg, der immer alles Leben tötet"), hat zuletzt vor wenigen Jahren bei einem Ausbruch praktisch die gesamte Insel unter glühender Lava bedeckt und alles Leben vernichtet, wo das glutflüssige Gestein entlanakroch.

Das Ter-Rijßen-Archipel: Sukkuvelani & Ibonka

Sukkuvelani, die größte der Perleninseln, und ihr kleiner Trabant Ibonka werden auf den Karten zwischen Kuslik und Perricum als Ter-Rijßen-Archipel bezeichnet, nach der Grangorer Admiralin Yaquiria ter Rijßen, die die Inseln vor etwa 100 Jahren entdeckte. Vinsalt beansprucht die Inseln natürlich, und zwar als Staatskreis des Hoch-Kommissariates Südmeer; Präfekt Comto Nawilf Berlinghan von Methumis hat sich bei Amtsübernahme immerhin bis nach Brabak gewagt, um sich "vor Ort" (auf halber Strecke!) von der Ordnung der Dinge zu überzeugen.

Kein Wunder, daß sich das wichtigste Detail noch nicht bis Vinsalt herumgesprochen hat: Sukkuvelani ist so etwas wie der Eckpfeiler, ja Grundstein des Alanfanischen Imperiums; genau betrachtet sogar das echte Adamantenland, das von den Kartographen der Schwarzen Perle aus gutem Grund viel weiter im Osten dargestellt wird. Denn hier finden sich mehrere Gewürzplantagen sowie zahlreiche Stollen für den Bergbau nach Gold, Silber und vor allem Diamanten, die hier, durch Ingerimms Toben heraufgeschleudert, sehr häufig vorkommen. Eine Erkundung und Blockade der Inseln würde Al'Anfas Macht zumindest ankratzen.

Sukkuvelani - Die Menschenfresserinsel

Sukkuvelani ist die größte der Perleninseln und zugleich eine der unheimlichsten: Ihre Bewohner sind Utulus, doch haben sie anscheinend nie die kulturelle Stufe ihrer Brüder auf den Zimtseln erreicht. Die Logbücher der "Seeadler von Beilunk" sprechen von urtümlichen schwarzhäutigen Waldbewohnern, die oft Krieg führen, möglicherweise sogar Menschenfresser sind und deren schamanistisches Oberhaupt, der Sonnenbruder, nur wenig Macht außer seiner Magie besitzt.

Einige Bauten im Urwald deuten allerdings daraufhin, daß die Einwohner der Inseln einst kulturell weit höher standen und viele ursprüngliche Fähigkeiten vergessen haben. Schon die Rateral-Sanin-Expedition äußerte die Vermutung, eine Katastrophe habe die alte Kultur vernichtet - wahrscheinlich die Explosion der Nachbarinsel, die das Bilku-Archipel zurückließ und nicht nur für lange Zeit die Sonne verdunkelte, sondern nach der auch die wenigen Überlebenden wie wilde Tiere auf Landsuche über Sukkuvelani hereinbrachen.

Die Plantagen und Minen der Alanfaner lassen sich nur durch massiven Einsatz schwerbewaffneter Söldner und regelmäßige Strafexpeditionen halten - aber für diese Art der Außenpolitik sind die Alanfaner ja berüchtigt und qualifiziert. Dennoch ist man davon abgegangen. Einheimische als Sklaven zu verwenden: nach mehreren Befreiungsangriffen durch die Utulus begannen die Al'Anfaner mit der Einfuhr von Sklaven vom Festland. In den Gebieten außerhalb der Plantagen und Minen sorgen ausgewilderte Bluthunde dafür, daß Sklaven gar nicht erst an Flucht denken - abgesehen davon, daß die sich vor den Utulus ebenfalls fürchten müssen.

Die große Festung Saphirna - nach dem Vorbild der Legenden

genannt oder Ursprung derselben, wer kann das sagen - bewacht, hinter einer Landzunge versteckt, den Hafen und die einzige für Schiffe geeignete Durchfahrt in die Lagune. 100 Mann der besten Truppen sichern eine der größten Quellen der Macht Al'Anfas. Einmal im Jahr wird hier der legendäre Adamantenkonvoi zusammengestellt: 20 Zedrakken werden mit Ebenholz, Mohagoni, Gewürzen, Gold und Diamanten beladen und unter schwerstem Geleitschutz die Inselkette entlang zum Festland eskortiert.

Die "Tränen Sumus" sind übrigens etwa faustgroße Kristalle von trübweißer Farbe mit nur geringem Wert - dennoch pflegen die Alanfaner bewußt das Gerücht, gerade diese Steine wären die legendären Riesendiamanten.

Ibonka - Die Gespensterinsel



Die Nachbarinsel Sukkuvelanis ist die Insel der Geister (Ibonka bedeutet "Hand der Toten"). Hier sollen laut den Eingeborenen die Geister ihrer Verstorbenen hausen: Wenn die Sonne sinkt und die Schatten länger werden, scheint die Landschaft gar von einem schrecklichen Eigenleben erfüllt. Dann ertönt ein zuerst leises und dann immer lauter werdendes Gewimmer. Es gibt auf Ibonka keine Tiere außer Insekten und Würmern, nicht einmal die zu erwartenden Aasfresser wollen sich einfinden. Auch für Menschen scheint diese Insel nicht bewohnbar, denn kein Mensch, der auch nur eine Nacht hier verbrachte, soll mit klarem Verstand zurückgekehrt sein, um zu berichten, was dort geschieht. Es gibt zwar eine Quelle, aber das ihr entspringende Wasser ist von blutroter Farbe. Die alten Begräbnisriten werden noch immer durchgeführt, aber mit nur geringer Achtung vor den Toten. Das erwähnte Logbuch vergleicht die Insel mit einem riesigen Notgrab, wie sie in Seuchenzeiten notwendig sind.

Die äußeren Perleninseln

Jenseits des Ter-Rijßen-Archipels liegt die unerforschte Weite des Perlenmeers, von dem kein Aventurier weiß, wieviele Inseln sich dort verbergen. Manche Gelehrte rechnen mit einem Dutzend, fast alle glauben an die Existenz des Adamantenlandes. Das Alte Reich hat vorsorglich einige Titel vergeben und die Mark Perlenmeer für alle unerforschten Perleninseln

vergeben. Man muß schon den Blickwinkel eines Gottes haben (oder eines Meisters des Schwarzen Auges), um die restlichen vier Inseln wahrzunehmen - und eine der größten Gefahren des Perlenmeeres:

Das die Inseln umtösende Meer sieht friedlich aus; nur die eigenartige Schwarzfärbung läßt erahnen, daß sich nördlich von Nuvak einer der gefürchteten riesigen Mahlströme befindet (mohisch: "Seto"). Ruban der Rieslandfahrer war nicht der erste, dessen Schiff in den Strudel gerissen wurde, wohl aber der einzige, der es überlebte.

Aeniko - Die Vogelinsel

Eine Merkwürdigkeit der Insel Aeniko ist das völlige Fehlen von größeren Raubtieren, ja überhaupt Pelztieren - allein die Ratte wird der prachtvollen Vogelwelt zur Bedrohung, indem sie die Gelege verspeist. Sind die Jungen aber erst einmal geschlüpft, droht ihnen so gut wie keine Gefahr, so daß manche Arten zu gewaltiger Größe heranwachsen: Neben einer Fülle von schillernd bunten Alveranis, Kolibris, Pfefferfressern, Papageien, Kormoranen. Tölpeln, Albatrossen und anderen Fliegern fallen vor allem die gewaltigen Laufvögel auf, die eine gewisse Ähnlichkeit mit den aranischen Straußen haben, aber Hälse und Beine von der Dicke eines Elefantenbeins besitzen und nahezu drei Schritt hoch werden. Ihr friedliches Leben macht diese sanften Riesen so furchtlos und zutraulich, daß sie selbst dann noch neugierig auf Menschen zulaufen, wenn diese bereits vor ihren Augen einen Artgenossen erschlagen haben; fürwahr eine große Versuchung für den Jäger, zumal ein einzelnes Tier etwa zweihundert Portionen schmackhaftes Fleisch liefert.

Die Eingeborenen der Inseln kennen diese Vögel gut und nennen sie allgemein Dodotuko ("sehr dummes Essen da oben") ... Da fast alle Stämme Tabus haben, die die Tötung mehr als eines Dodotukos in einem festen Zeitraum (meist einem Monat) pro Stamm verbieten, sind die gewaltigen Tiere noch nicht besonders bedroht - ein weiteres Vordringen der blaßhäutigen Kolonisten könnte allerdings rasch ihr Ende bedeuten.

Nuvak

Nuvak ist eine der kleinsten Inseln des Schwertes des Südens. Wie über vielen Inseln steht auch über ihr die schwarze Fahne aus dem zentralen Schlot.

Ungewöhnlich ist das wilde Zuckerrohr, wie man es sonst eher auf den maraskanisehen Inseln findet. Wirklich auffällig ist aber eine mächtige Palisade aus angespitzten Mohagonis und Palmen, die eine der Schluchten des zentralen Vulkans absperrt. Ruban der Rieslandfahrer verlor, ehe er in den Mahlstrom geriet, bei dem Versuch, das Rätsel zu ergünden, seine halbe Mannschaft. Dem Tulamidenmärchen zufolge, das Ruban in jedem Hafen zwischen Festum und Brabak bekannt gemacht hat, soll sich im Bergland ein Riesenaffe aufhalten, der von Zuckerrohr und Menschenfleisch lebt und zuweilen über

die Utulus herfällt, sofern man ihm keine regelmäßigen Menschenopfer bringt.

Andikan - Die Fledermausinsel

Aus einem nur den Göttern bekannten Grund haben sich auf Andikan keinerlei Vögel angesiedelt - oder die einst dort lebenden sind verjagt worden, wie eine Taya der Eingeborenen andeutet. Wie dem auch sei, heute ist Andikan eine Insel der Fledermäuse: Die übliche Dschungelfauna wird - im wahrsten Sinne des Wortes - überschattet von den Scharen von Fledermäusen, die die Lüfte beherrschen und deren verschiedene Arten fast jede denkbare Futterquelle nutzen. Da gibt es winzige Nektarschlürfer, falkengroße Insektenjäger, Aasfresser, die fast Hundegröße erreichen, und sogar einige Arten, die wie Affen in den Bäumen leben und ihre Flughäute nur noch zu kurzen Gleitflügen von Baum zu Baum nutzen. Manche dieser Fledermäuse haben die vertraut braunschwarze Färbung, andere hingegen zeigen bunte Farben wie anderenorts Papageien. Die Tayas der Inselbewohner behaupten, daß es auch eine tiefschwarze Art gibt, die etwa eulengroß wird und von dem Blut lebt, das sie ihren Opfern aussaugt; eine unwahrscheinliche Aussage, da es auf Andikan keine Tiere gibt, die groß genug wären, solche Vampire auf Dauer mit Nahrung zu versorgen - von Fledermäusen abgesehen!

Setokan - Die Paradiesinsel

Die Spitze des Schwertes des Südens bildet eine Insel, die logischerweise die "Rundfluß-Inselkrümmung" heißen muß: Setokan. Sie hat einen Durchmesser von etwa 20 Meilen. Sollte ein kühner Seefahrer wie Ruban der Rieslandfahrer es schaffen, die Insel anzulaufen, bietet sich ihm ein Bild von überwältigender Schönheit. Am weiten feinen Sandstrand wiegen sich Palmen träge im Wind. Ein sanft ansteigender Hügel führt in einen Wald aus unzähligen Orchideen, wo farbenprächtige Vögel und schrill kreischende Affen geschäftig von Ast zu Ast huschen. Setokan ist ein Paradies ohne Menschen - nicht einmal den Utulu ist es gelungen, den Mahlstrom zu überwinden.

Das Boronsrad

Im südlichen Perlenmeer, inmitten der Waldinseln, befindet sich eine Gruppe von Klippen und Felseilanden, die sich, von Efferd nach Rahja gemessen, etwa 100 und, von Firun nach Praios gemessen, etwa 70 Meilen weit erstrecken. Den Berechnungen unserer besten Kapitäne und Navigatoren gemäß sollen die äußeren Eilande in ihrer Anordnung einem halben Kreise ähneln, mit Inselgruppen dazwischen, die wie Speichen zur Nabe des halben Rades führen. Wegen ihrer Form - und auch, weil schon viele Schiffe dort zerschellt, gesunken oder verschollen sind - werden die Irfteln von Fahrleuten das "Boronsrad" genannt.

Kaucatan - Das südliche Perlenmeer

"Das Perlenmeer: Unendliche Weiten. Dies ist das Logbuch der 'Seeadler von Beilunk', die vier.fahre lang unterwegs ist, um neue Küstoi zu erforschen und neue Kulturen zu entdecken. Viele Seemeilen von Perricum entfernt, dringt die 'Seeadler' in Gebiete vor, die nie zuvor ein kaiserliches Schiff gesehen hat." (Von den Küsten und Häfen des Perlenmeeres, ihren Vorteilen und Widrigkeiten; 11 Hai)

Kaucatan nennen die Waldmenschen das Perlenmeer zwischen Maraskan und den Waldinseln, den Vater der Kauca, der gefürchteten schwarzen Frühlingsstürme.

Immer wenn sich das weite Meer im Norden und Osten der Waldinseln besonders erwärmt hat - meist in den Monaten Praios und vor allem Rondra -, bildet sich dort ein gewaltiger Wolkenwirbel, der Kauca, der erst langsam, dann immer schneller in einem weiten Bogen nach Westen zieht und dabei zwischen zwanzig und fünfzig Meilen in jeder Stunde zurücklegt. Die Mitte dieses Wirbels - das sogenannte Auge - ist fast windstill, die Wand aus Sturmwind und Regen um ihn herum aber birgt eine zerstörerische Kraft, die jedem Rondrikan und jedem Vulkanausbruch ebenbürtig ist. Selbst die Gebiete und Inseln, die außerhalb der Zugbahn des großen Wirbelsturms liegen, leiden stark unter den hochgepeitschten Flutwellen und Wolkenbrüchen, die manchmal ganze Dörfer unter Schlammlawinen begraben.

Neben den Waldinseln - allein die äußeren Perleninseln jenseits von Numesi liegen außerhalb der üblichen Zugbahn - sind vor allem die Festlandsküsten der Goldenen Bucht von AP Anfa und des Selemgrundes betroffen, doch auch Maraskan und Aranien sind nicht völlig davor gefeit, zumindest von Ausläufern eines Kauca getroffen zu werden. Alle Küstenbewohner dieses Gebietes wissen, was ihnen binnen weniger Stunden bevorsteht, wenn die Luft plötzlich fast greifbar schwer wird und sich laut schreiend riesige Mövengeschwader im Hafen sammeln, um vor dem nahenden Kauca Schutz zu suchen ...

Ein schwächere, aber immer noch sehr heftige Variante des

Kauca sind die Altoum-Winde, die vor allem ein halbes Jahr später, im Tsa auftreten - zu jener Zeit also, wenn in Aventurien Frühling herrscht, nach den Berichten kühner Reisender hingegen weiter südlich jedoch Spätsommer. Und aus dem tiefen Südwesten kommt diese gewaltige schwarze Regenfront auch heran und begießt die sonst so karge Südseite der Inseln mit warmer Nässe, um häufig als harmlose Wolkenballung im Phex bis Maraskan oder gar Tobrien hinaufzuziehen. Schiffe, die sich in ihrer Bahn finden, werden von den Wassermassen und der Windgeschwindigkeit einfach ersäuft.

An der Ostküste Aventuriens gibt es ein Märchen, demzufolge der Kauca einstens sogar die Türme Alverans zertrümmert und ihre leuchtenden Gwen-Petry 1-Trümmer über den ganzen Kontinent verstreut haben soll.

Vorherrschender Wind des Kaucatans ist aber der mittelstarke, stetig wehende Siral aus Nordost.

Der Tidenhub beträgt im südlichen Perlenmeer - im Gegensatz zu den anderen Ozeanen - fast überall über zwei Schritt. In den Häfen von Kannemünde bis Charypso ist es nicht wie andernorts nur üblich, sondern notwendig, auf die Flut zu warten, um nicht gegen ihren Strom auslaufen zu müssen. Die Springfluten durch den Siral im Herbst und Frühling, und vor allem bei Vollmond und Neumond, erreichen bisweilen katastrophale Ausmaße.

Eine Besonderheit des westlichen Perlenmeeres ist auch der riesige Mahlstrom im Selemgrund, wo der Sage nach der Stern begraben liegt, der Elem zerstörte.

Charakteristische Strandform des Kaucatans ist die von Korallenriffen gebildete Lagune, wie man sie vor allem auf den Waldinseln, aber auch auf Altoum und mancherorts auf der Syllanischen Halbinsel findet. Vielgerühmt ist auch das samtige Blau des Perlenmeeres, das sich sehr vom je nach Wetterlage schiefergrauen bis ultramarin-farbenen Meer der Sieben Winde unterscheidet. Typische Bewohner sind Schwarmfische wie der Kupferschwärmer, die Grangorine und die Grangorelle. Häufig sieht man Pottwale, Zwergwale und Delphine, Tigerhaie hingegen nur im offenen Meer.

Das Südmeer

Das Südmeer, auch Feuermeer genannt, ist der dritte der großen Ozeane rings um Aventurien. Vom Perlenmeer durch die Charyptik und die Waldinseln getrennt, ist der Übergang des Südmeers zum Meer der Sieben Winde bei Kap Brabak naturgemäß nicht festzulegen. Die meisten Seeleute der Westküste beginnen unruhig zu werden, sobald sie südlicher als Brabak liegen.

Denn mehr als jeder andere Ozean ist das Südmeer ein Ort unbekannter Schrecknisse. Schon sein zweiter Name rührt von der Vorstellung her, die Sonne stünde im Süden so nah über dem Wasser, daß dieses zu flüssigem Feuer würde. Viele Kapitäne - meist ohnehin nur flüchtige Piraten und hoffnungs-

los optimistische Abenteurer - binden, wenn sie ins Südmeer vordringen müssen, Stroh Bündel an den Hauptmast, damit sie, sollte sich dieses entzünden, noch Zeit zum Umkehren haben. Kapitän Belsarius Süderstrand berichtete als einer der ersten von riesigen Tangfeldern, und Ruban der Rieslandfahrer, den es auf einer seiner Fahrten hierher verschlagen hat, bestätigte, daß auf diesen Tangfeldern die hundert Schritt großen Seeschlangen nisteten, und daß diese von Pottwalen niedergekämpft würden. Schon das Delphin-Manuskript, die heilige Schrift der Efferdkirche, berichtet von Schamaschtu, der Fürstin aller Seeschlangen, und Bahamuth, dem Fürst aller Seeungeheuer, und ihren Schlachten gegen Efferd und seinen

Sohn Swafnir. Auch der Walkönig, der Erstgeborene seiner Art, soll in Gestalt eines fünfzig Schritt großen goldenen Walbullen über die Meere ziehen. Weniger glaubwürdige Seefahrer wollen H'Ranngar, der Götterschlange, und sogar Charyptoroth, der Unbarmherzigen Ersäuerin, begegnet sein. Seeungeheuer, die unerfreulicherweise recht überzeugend dokumentiert wurden, sind der riesige Panzerfisch, der vor Brabak die Kogge "Rose von Beilunk" durch einen einzigen Biß zum Kentern gebracht hat, und ein Riesentier. Fisch oder Meeresschildkröte, das Ruban der Rieslandfahrer für eine Insel hielt, weil sich auf seinem Rücken Erde und Sträucher angesammelt hatten.

Die Überlebenden der Hedonia und der Korisande, zweier Expeditionsschiffe des letzten Jahrzehntes, benennen etwas greifbarere Gefahren: Seeteufel und andere Mindere Geister, die in dem offensichtlich elementar wenig ausgeglichenen Feuermeer zu Dutzend auf Schiffen auftauchen können, die etwa halbschrittgroße rote Feuerqualle und die über sechs Schritt langen Tigerhaie, die glücklicherweise nur Schwimmern gefährlich werden können, und ein Tiefseefisch von solcher Häßlichkeit, daß sie ihn Tiefseeghul taufen.

Eine wenig spektakuläre, aber sehr reale Bedrohung sind die Bohrwürmer. Da sie nur ganze selten Treibholz finden, bohren sie es mit rasender Geschwindigkeit an, um sich darin einzunisten und ihre Eier abzulegen. Wenn es sich bei dem Holz um eine Schiffsplanke handelt, sind sie ebenso überrascht wie die Seeleute, wenn sie schon nach einer halben Handspanne Bohrens auf der anderen Seite ins Freie stoßen... Bedrohliche Merkmale des Südmeeres sind auch die Neigung

zu Flauten und der Mangel an beständigen Winden. Der Siral aus Nordost ist einige hundert Meilen südlich von Brabak kaum noch spürbar. Der Siral ist es wahrscheinlich auch, der dort die Brabakdrift erzeugt, die Schiffe über etliche Tag stark vom Kurs abbringen kann.

All diesen Gefahren würden ja noch manche Seewölfe und Abenteurer trotzen, wenn es zumindest die verlockende Aussicht auf lohnende Entdeckungen und Schätze gäbe. Aber wo jenseits der anderen Ozeane immerhin nachweislich das Gildenland und das Riesland liegen, kann das Südmeer außer den Eilanden Chäset und Aaresy, die von Traheliern beherrscht werden, allenfalls einige weitere vulkanische Inseln versprechen. Es kann inzwischen als gesichert gelten, daß etwa 700 bis 1000 Meilen südlich von Benbukkula einige solcher Inseln liegen - das entspricht der doppelten Fahrtstrecke von Thalusa zu den Waldinseln, und das über offenes Meer! Die Navigation zu diesen Zielen ist etwas einfacher als bei Fahrten in Ost-West-Richtung, da sich die geographische Höhe am Stand der Sterne ablesen läßt, und mit den Aufzeichnungen der erwähnten Seefahrer und Expeditionen sowie mittels Efferdsstab, Hylailer Dreikreuz, Astrolabium, Südweiser oder Kusliker Kompaß könnte ein Meister der Navigation wohl einige dieser Inseln wiederfinden.

Jenseits dieser Ziele locken dann nur noch zwei der ältesten Mythen der Menschheit: die Uthurische Rose, jene Riesenblüte, die angeblich das Elixier des Lebens enthält, und Uthuria, der legendäre Kontinent der zwölftausend Gottheiten, jener Ort, der einigen der ältesten Quellen zufolge den Ursprung der Greifen, das erste Volk des Praios und die Goldene Stadt birgt.

Die Bukanier

Aussehen und Herkunft

Eher durch ihre Lebensweise als durch die Zugehörigkeit zu einem echten Volk gekennzeichnet, haben die Bukanier keinerlei einheitliches Aussehen - von Mitteleuropäern über Tulamiden bis zu Waldmenschen und sogar einigen Thorwalern ist hier alles vertreten. Erkennen ließen sich solche Unterschiede allerdings erst nach einem gründlichen Bad, wie es die Bukanier nur sehr selten nehmen. Ihr deutlichstes - und fast unverwechselbares - Erkennungsmerkmal ist ihre aus teils blutbefleckten Fellen zusammengestückelte Bekleidung, die durch filzige Haare und Barte sowie gelegentlich durch einen persönlichen Fliegenschwarm ergänzt wird.

Die Bukanier sind meist die Nachkommen tulamidischer und mittel- oder gildenländischer Siedler und Plantagenarbeiter, die ihre angestammte Lebensweise zugunsten der barbarischen Wildbeuterei aufgegeben haben - oft notgedrungen als Flüchtlinge, manchmal aber auch freiwillig - und sich zum Teil mit Waldmenschen vermischten, aber auch Gestrandete aus verschiedenen Kriegen, Deserteure, Partisanen, Schiffbrüchige und Abenteurer gehören zu ihnen.

Sprache

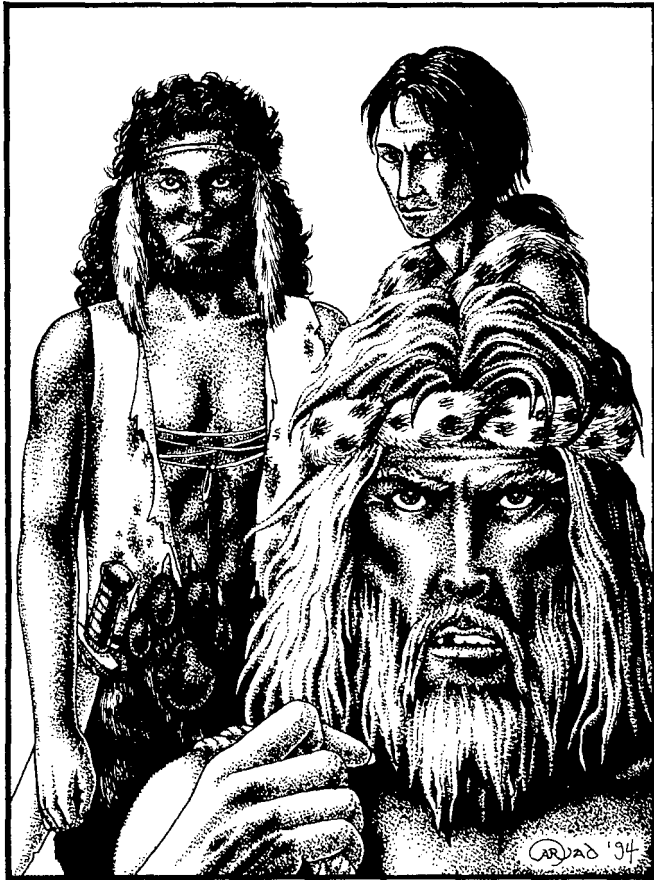
Als Sprache der Bukanier dient ein wildes Gemisch aus Garethi und Tulamidisch mit Elementen aus vielen anderen Sprachen. Generell ist diese Zunge sehr primitiv und kennt weder komplexe Ausdrücke noch viele abstrakte Begriffe, so daß sie bereits für einem TaP erlernt werden kann, wenn man einer der beiden "Muttersprachen" mächtig ist (ansonsten 2 Punkte).

Lebens- und Siedlungsweise

Bukanier leben vor allem auf den Inseln Altoum und Nikkali, doch gibt es auch im Gebiet zwischen Sylla und Hot-Alem sowie zwischen Mirham und Selem Leute mit vergleichbarer Lebensweise. Die wichtigste Nahrungsquelle stellen die zahlreichen verwilderten Haustiere - vor allem Schweine - dar, die im Verlauf der letzten zwei Jahrtausende aus aufgegebenen Siedlungen den (Rück-)Weg in die Freiheit fanden.

Heute ist aus dieser Jagd fast ein Handwerk geworden: Nur ein Teil der erlegten Beute wandert in die Mägen der Bukaniere - der Rest wird als Trockenfleisch und angegerbtes Leder bei

Schiffsbesatzungen eingetauscht, von denen die Bukanier Kleidungsstoffe, Waffen und andere nützliche Dinge bekommen, die sie selbst nicht herstellen können. Es wird ein schwunghafter Handel mit Seeräubern und manch-



mal auch furchtlosen Handelskapitänen getrieben; das einzige Steinbauwerk ist oft die Schänke, die auch als Rathaus, Gericht und für alle anderen gesellschaftlichen Anlässe dient. Dort hängen auch die übelsten Gesellen herum, die mit allem handeln, Waffen, Rauschgift, Pelzen, Menschen, stets bereit, sich selbst an den Meistbietenden zu verdingen.

Handwerk

Wie schon erwähnt, ist die Handwerkskunst der Bukanier weitgehend auf das beschränkt, was sie mit dem Messer aus Hölzern, Knochen und Leder herstellen können. Ein ganz besonderes Produkt der Bukanier sind ihre Jagdbögen, die aus Holz, Hörn, Knochenleim und Sehnen in langwieriger sowie kunstfertiger Arbeit zusammengefügt sind.

Weltbild und Glaube

Jeder Bukanier verehrt seinen eigenen Schutzgott, besonders verbreitet sind vor allem Phex und überraschenderweise Firun, der hier natürlich als reiner Gott der Jagd angebetet wird. Tempel oder ein Priesterstand sind bei den Bukaniern unbekannt, da es ihrem anarchischen Freiheitsbegriff zuwiderläuft, einem anderen Autorität zuzugestehen, nur weil er an einem fernen Ort eine Weihe erlebt hat.

Recht

Die Gemeinschaften der Bukanier kennen so gut wie keine Autoritäten - schließlich beruht ja ihre Lebensweise auf der Flucht vor Sklaverei und Unterdrückung. Stehen wichtige Dinge an, die alle betreffen, so entscheidet die nächste Versammlung im Handelsplatz mit einfacher Mehrheit. Die Überstimmten halten danach den Mund oder ziehen fort, da der Widerstand gegen solche Übereinkünfte oft mit einer derben Tracht Prügel oder härteren Strafen bedroht wird.

Die Waldmenschen

"Mohaaitfstand ist in Khunchom, Umbarassa, Umbarassa, O'ahe!" (Kinderlied aus Festum)

"Wer sich beim Einsetzen der Neumond-Trommeln im Moha-Dschungel befindet, ist des Todes." (Volksweisheit aus Mengbilla)

".. weiß man doch, welch widerliche Rituale sich im Düster des Regenwaldes abspielen. All die Heiden, Schlangenanbeter, Götzendiener und Monstren sondergleichen sind zugange mit allem, was der Himmel verboten hat. Menschenfresserei und blutige Menschenopfer .."

(Aus der Hetzschrift "Der Wilde - Und wie man ihm beikommt", von Dorada Paligan-Silberstein, Al'Anfa 23 v.H.)

"Hör mal!"

"Ich höre nichts."

"Eben! Gar nichts! Kein Affengekreisch, kein Vogelzwitschern, nicht einmal Insekten!"

"Heißt das ...'."

"Genau! Sie kommen!"



Aiwihapaar

Charakterisierung

Die Waldmenschen sind die Ureinwohner Südaventuriens. Sie leben im Dschungel des Regengebirges und an den Stränden südlich der Linie Mengbilla-Selem, auf der gesamten Syllanischen Halbinsel, auf Altoum, auf den Waldinseln sowie auf den Kleinen Maraskanischen Inseln. Ihre wichtigsten Merkmale sind die dunkle Haut und der kleine Wuchs. Im wesentlichen kann man die Festlandmohas und die Insulaner unterscheiden, obwohl hier durch Wanderung und Verdrängung die Grenzen verschwimmen. Ihre Gesamtzahl beträgt etwa 30.000, die Bewohner der Feuerinseln eingeschlossen.

Als übliche Bezeichnung für die Waldmenschen hat sich mit Neubeginn des Sklavenhandels und dem Manakus-Aufstand in Mittelaaventurien der Ausdruck *Moha* durchgesetzt (fälschlich mit dem Plural *Mohas* und der weiblichen Form *Mohin*), korrekt sind *Mohaha* (Plural) und *die Moha* (weibl. Form gleich männl. Form).

In den Dunklen Zeiten hingegen war der Ausdruck *Wudu* gängig, nach dem damals mächtigsten Volk. Heute findet sich die Bezeichnung *Wudu* nur noch im mengbillischen Dialekt. Eigentlich ist es unpassend, die z. T. grundverschiedenen Waldmenschen mit einem einzigen Sammelnamen zu belegen, dennoch verwenden die Autoren aus Gründen der Vereinfachung eben diesen Begriff, auch auf den volkstümlichen Plural "*Mohas*" wurde nicht völlig verzichtet.

Körperbau

Der Leib der Waldmenschen ist voll natürlicher Anmut und Stolz, sie sind von auffallend schönem Wuchs, gepaart mit einer spielerischen Eleganz der Bewegungen. (Den aventurischen Bildhauern gilt der Moha neben dem Elf und dem rondrianischen Hünen als eine der drei hesinde-gefälligen Idealproportionen).

Die Waldmenschen sind eindeutig die kleinsten unter den Menschenvölkern: Ein typischer Vertreter reicht einem Durchschnittsaventurier gerade bis zur Achsel und wiegt selten mehr als 60 Stein.

Die Augen stehen deutlich schräg, wie man es auch von den Nivesen kennt (man ist bei beiden geneigt, an archaische Lebewesen zu denken). Ihre Lippen sind voll und geschwungen, aber nicht aufgeworfen. Die ausgeprägten Backenknochen betonen den exotischen Reiz des Waldmenscheneesichtes.

Haut

Wesentlichstes Merkmal ist die Hautfarbe, die, je nach Herkunft, von Bronzefarben über Braun bis zu tiefem Ebenholzscharz reichen kann.

Möglicherweise war die Haut der Urbevölkerung dunkler.

beinahe schwarz, und wurde erst durch Jahrtausende Kontakt mit Hellhäutigen - zuerst den Tulamiden, dann den Guldländern - zu jenem bronzefarbenen Mischton. Schwarze Haut findet man nämlich bei einigen der unberührten Stämme der Waldinseln, auf der Syllanischen Halbinsel und bei Selem. Die Häufigkeit dieser "schwarzhäutigen Menschenfresser" ist jedoch durch Matrosen und Söldner enorm übertrieben worden. Man erinnere sich, daß das jüngste Ausbrechen der Schwarzen Wut 8 Hai in Bethana und Havena zunächst als Angriffe "tobsüchtiger Südländer" abgetan wurde (siehe SEUCHE AN BORD).

Wichtigster Effekt der Hautfarbe ist der Sonnenschutz: Das schwüle Klima zwingt fast dazu, nackt zu gehen und damit die Haut der Sonne auszusetzen. Ein interessanter Aspekt der mohischen Haut ist es, daß Insektenstiche kaum Wirkung zeigen - vermutlich durch jahrtausendelange Gewöhnung.

Haar

Ein weiteres Charakteristikum ist das glänzend schwarze, glatte Haar - auch wenn es durch Versetzen mit Tinkturen oder gezielte Beschmutzung häufig strubbelig wirkt. Für die Waldmenschen ist die Haartracht das wichtigste Merkmal, die zahllosen Stämme zu unterscheiden. Nur bei Mischlingen, die meist in Sklaverei leben, kann man zuweilen krauses Haar finden - ein mittelländisches Erbe.

Die Männer sind üblicherweise bartlos, allenfalls ein dünner Strich über der Lippen und ein leichter Stoppelbart auf den Wangen bildet sich in späten Jahren.

Sonstiges

Die extrem lebensfeindliche Umwelt der Grünen Hölle hat die Körper der Waldmenschen gestählt und ihre Sinne aufs Äußerste geschärft, wie man es sonst nur von Elfen und Zwergen kennt. Als Läufer sind sie nicht besonders ausdauernd, aber unglaublich schnell, und im Geländelauf kann sie allenfalls ein Waldelf schlagen. Ihre Füße und Zehen sind durch das ständige Klettern auf Bäumen und Lianen und das Schleichen ungemein beweglich, viele Waldmenschen können mit den Zehen schnippen und einfache Greifbewegungen ausführen. Schwere körperliche Arbeit ist für Waldmenschen ungewohnt und führt schnell zu gesundheitlichen Problemen. Wie alle Naturvölker sind sie gegen Hunger abgehärtet, Durst dagegen sind sie nicht gewohnt. Ihre auffälligste Anpassung ist natürlich die Widerstandsfähigkeit gegen Hitze und Luftfeuchtigkeit; sie sind Verhältnisse gewohnt, in denen die meisten anderen Rassen dem körperlichen Zusammenbruch nahe wären, andererseits leiden sie sehr unter Kälte.

Ihre Resistenz gegen einige der gräßlichsten Krankheiten und Gifte übertrifft teilweise selbst die der Ferkinas und der Zwerge. Sie sind gegen den Brabaker Schweiß (sehr ansteckend für Weiße) immun ebenso wie gegen das Pfeilgift Wurara - beides wohl durch ständige Gewöhnung und Ausle-

se. Aus dem gleichen Grund zeigen bei ihnen Insektenstiche kaum Wirkung, und selbst unter Parasiten leiden sie weniger als andere Rassen.

Viele Waldmenschen verströmen einen feinen Geruch, der von den meisten Aventuriern als sehr angenehm empfunden wird und mit Moschus vergleichbar ist; hinzu kommt allerdings oft - aufgrund der Lebensweise - ein stechendes Aroma aus gärenden Pflanzenfarben.

Fremdkontakt

Einem einzelnen Eindringling, vor dem er sich nicht fürchten muß, wird der Waldmensch mit Neugierde begegnen, aber im allgemeinen betrachtet er alle Fremden als Feinde. Er unterscheidet - zumindest solange der Stamm nicht in regelmäßigem Kontakt lebt - auch nicht zwischen ihm unbekannten Waldmenschen und anderen Menschen als mehr oder weniger Fremden. Für einen Napewanha sind schon die Keke-Wanaq furchterregende Ungeheuer - und er ist durchaus bereit, sich darüber bei einem Tulamiden auszuweinen, sollte er sich mit ihm angefreundet haben.

Handel

"Manche sagen, das unberechenbare Verhalten der Waldmenschen rühre daher, daß ihre rätselhaften Jaguargötter ihre Gemüter beeinflussen." (Tai Ogul, Hesinde-Geweihte, Aventurischer Bote 9)

Der Regenwald birgt einige der größten Schätze Aventuriens, und da die Waldmenschen sie oft als einzige erreichen können, begann man schon im Diamantenen Sultanat, mit ihnen Handel zu treiben.

Die Gifte, Kräuter und Tinkturen vor allem der Mohas sind hochbegehrt, wie etwa der Beerenwein Mohaska. Von den meisten Stämmen kann man Tierpräparate, Felle und Bälge erhandeln, dazu Orazallianen und verschiedene Gewürze. Viele Händler und Medici schicken Söldner und Glücksritter in den Süden, um solche Geschäfte abzuwickeln; ohne die rudimentäre Kenntnis der Handelsbräuche ist so eine Expedition jedoch ein reines Glücksspiel, und ein sehr unausgewogenes dazu.

Die Tauschplätze werden meist von den Waldmenschen bestimmt, die hierbei Vorsicht, Tabus, Erfahrungen und völlig unverständliche andere Gesichtspunkte zu Rate ziehen. Als Zeitpunkt werden besonders charakteristische Sternkonstellationen gewählt, da die Eingeborenen anders überhaupt nicht datieren können, und selbst dann muß das Datum mit etwa einer Woche Spielraum gelten.

Immer wieder kommt es vor, daß die Waldmenschen dennoch nicht erscheinen oder die Händler sogar angreifen. Gründe können Meinungsverschiedenheiten zwischen Häuptling und Schamane, beim letzten Handelstreffen verletzte Tabus, Rausch oder visionäre Erscheinungen sein.

Häufig spielt sich der Tausch sehr merkwürdig ritualisiert ab. Bei den tulamidischen Händlern ist beispielsweise seit Jahrhunderten folgende Prozedur üblich: Die Kauffahrer gehen mit ihren Waren an Land, entzünden ein stark rauchendes Feuer, errichten einen Erkennungspfahl und ziehen sich dann auf das Schiff zurück. Dann erscheinen die Waldmenschen, legen Felle, Früchte, Kräuter und andere Güter ab und ziehen sich ihrerseits in den Dschungel zurück. Nun - inzwischen sind oft schon zwei, drei Tage vergangen - gehen wieder die Händler an Land, und nur wenn sie mit dem Angebot zufrieden sind, nehmen sie die Tauschgüter der Waldmenschen mit. Sonst gehen sie wieder auf das Schiff und warten, bis die Waldmenschen zusätzliche Tauschgüter herangeschafft oder einige Handelswaren als unerwünscht an den Strand aussortiert haben. Die Prozedur kann sich über Wochen hinziehen, vor allem, wenn die Waldmenschen erst verwandte Sippen informieren müssen, um den gesamten Handel abwickeln zu können. Dieser Handelsbrauch hat sich über Jahrhunderte bewährt und ist heute stellenweise bereits mit zahlreichen Tabus und Tayas (uralten Geschichten) belegt. Auch auf Seiten der Tulamiden hat sich wiederholt gezeigt, daß der jährlich wiederholte Tauschhandel derart einträglich und unkompliziert ist, daß jeder Übergriff, Betrug oder Trick von Seiten der Händler geschäftsschädigender Unsinn ist. Und Versuche durch fremde Händler und Piraten, sich ins Geschäft zu drängen oder die Waldmenschen auszuplündern, scheitern meist am gesunden Mißtrauen der Waldmenschen und an den perfekt überlieferten Bräuchen: bis heute ist es niemandem gelungen, die Erkennungspfähle des Hauses Dhachmani (Khunchom), der Familie Alschera (Sylla) und der Fürstlich Aranischen Handelscompagnie zu kopieren.

Als Tauschwaren sind vor allem Schmiedegut begehrt (Boabungaha beispielsweise wird nur gegen Metall getauscht) sowie gewebte und gefärbte Stoffe. Ein Klassiker sind auch Glasperlen, wie sie beim Glasschmelzen in Unau, Al'Anfa und Kuslik als Abfall entstehen, sowie Splitter von Silberglas (vollständige Spiegel sind auch für Mittelländler zu kostbar). Wegen der enormen kulturellen Unterschiede kann man bisweilen die merkwürdigsten Dinge anbieten; generell jedoch sind die Waldmenschen nicht so rückständig und dumm, wie mancher unerfahrene Händler vermutet.

Eine Besonderheit unter den Händlern stellen die Tocamuyac dar, die Floßleute, selbst Waldmenschen, die nur zum Handeln an Land kommen und die anzugreifen bei fast allen Stämmen als Tabu gilt.

Auf dem Kriegspfad

"Solange du die Trommeln hörst, ist es gut. Aber sobald die Trommeln verstummen, sind sie unterwegs ..."

Es ist kaum vorhersehbar, wann die Waldmenschen Eindringlinge angreifen. Sicher ist aber, daß sie bisweilen - vor allem an Tagen um den Neumond herum - auf dem Kriegspfad sind:

Dann legen sie ihr markantes Lulua, die Kriegsbemalung, an und verfolgen jeden Gegner - zumindest einer bestimmten Gruppe.

Siedler und Seeleute, die sich dann auch nur außerhalb fester Gebäude aufhalten, sind ihres Lebens nicht mehr sicher. Jedes Jahr verschwinden zwischen Dröl und Sylla Dutzende Blaßhäute. Zuweilen findet man am nächsten Morgen in der Nähe der Siedlung einen Pfahl aus Holz oder Rohr, darauf einen Totenkopf mit gestocktem schwarzem Blut und besudelten Federn - Kopfhaut und Fleisch sind natürlich längst zum Schrumpfkopf verarbeitet. Der Brauch gilt keineswegs nur den Blaßhäuten: es ist die übliche Art der Stämme, untereinander den Ausgang eines Kriegszuges zu dokumentieren. (Dafür, daß die Fremden so dumm sind, trotz ständigem Trommeln nicht einmal zu begreifen, daß Krieg herrscht, können die Waldmenschen nun wirklich nichts.)

Das berühmte "Hand um Hand. Kopf um Kopf, das fast alle Stämme anerkennen, ist eigentlich ein sehr gemäßigtes Gesetz und eben nicht der Aufruf zu maßlosem Morden. Vielmehr bedeutet es, daß eine Sippe, der man einen Angehörigen getötet hat, ihrerseits nur das Recht hat, einen der Mörder zu töten, und verhindert so die sinnlose Eskalation der Rache; die Stämme sind klein, und der Dschungel ist erbarmungslos genug.

Aus dem gleichen Grund beschränkt sich eine Begegnung zwischen verfeindeten Stämmen (und eigentlich sind alle Stämme verfeindet) oft auf ein gegenseitiges Verhöhnern: Man erinnert die anderen daran, wie viele ihrer Krieger man getötet hat und wie oft man sie in die Flucht geschlagen hat. Wenn man einige der Gegner persönlich kennt, wird die Häme erst richtig schön. Dieser Hohn ist viel weniger eine Provokation, die den anderen zum Angriff anstachelt, als Ersatz dafür, selbst anzugreifen.

Blaßhäute

"Der häufig gehörte Begrüßungsspruch 'bananeya sekan pema' heißt keineswegs 'Wollt ihr mit uns eine Banane essen?'. wie das unter den Missionaren der Travia-Kirche verbreitet wird, sondern vielmehr 'ist deine Banane so krumm, daß du sie verbergen mußt?' - wie ja auch die damit verbundene Geste keineswegs auf den Bauch deutet, sondern deutlich darunter ..."

(Baron Gona von Rosenteich)

Trotz der beschriebenen Einstellung zu unterschiedlich fremden Gegnern haben die Waldmenschen zu den Blaßhäuten - Tulamiden wie Güldenländern - eine besondere Beziehung, ja, es berufen sich viele Schöpfungssagen geradezu auf das frevlerische Eindringen dieser Wesen ohne Tapam in den Regenwald.

Die meisten Stämme hegen merkwürdige Vorurteile und Aberglauben gegenüber diesen Nene-Nibunga ("Gelbweiße Baumtöter"). Hiezu einige beispielhafte Zitate:

"Die Blaßhäute fangen die Kinder des Kamaluq, um ihren Tapam auszusaugen."

"Euer Herz ist tot!"

"Alles, was ein Sklavenjäger berührt hat, ist Tabu."

"Napewanhas tragen keine toten Gegenstände mit sich."

"Die Blaßhäute bauen aus Stein, weil ihnen Holz unter den Händen stirbt."

"Dort mußt du für alles bezahlen, sogar fürs Essen, für Bananen und Tomaten."

Das Leben in der Grünen Hölle

"Es wird gerne gesagt, daß die Waldmenschen mit der Natur im Einklang lebten. Aber das ist eine romantische Vorstellung der Zivilisierten. Vielleicht leben die Elfen mit der Natur - aber die können zaubern. Die Waldmenschen kämpfen gegen die Natur, härter und erbitterter als jedes andere Volk, jeden Tag aufs Neue. denn in der Grünen Hölle geht es um das nackte Überleben.

Der Waldmensch tötet jedes Tier und schneidet jede Pflanze, wenn ihm das nützt oder ihn schützt. Wenn er ein Tier oder eine Pflanze schont, dann tut er dies, weil alles andere unnötiges Risiko und Kraftverschwendung wäre, nicht aber, weil er jener Gattung nützen will. Der Waldmensch sieht in seiner Umgebung - zumindest im Alltags/eben - genausowenig ein heiliges Ganzes wie unsereins. den dazu ist der Regenwald zu groß und zu verwirrend. Allein der Baum ist für ihn eine besonders "liebenswerte" Pflanze, da von ihm keinerlei Gefahr, aber sehr viel Nutzen ausgeht.

All das bedeutet nicht, daß der Waldmensch nicht klug und besonnen vorgeht. Die Erfahrungen von Hunderten von Generationen lehrt ihn. was der Sippe nützt, was ihr schadet, und - wohl am wichtigsten - was ihr nur scheinbar nützt, aber letztlich schadet. Der Waldmensch brennt keine Lichtungen in den Regenwald, denn Lichtungen ziehen Elefanten an, und Elefanten sind unbesiegbar. Der Waldmensch schießt nach dem ersten keinen zweiten Affen, denn den zweiten könnte er weder tragen noch essen, und zudem müßte er morgen doppelt so weit gehen, um einen dritten Affen zu finden."

(Baron Gona von Rosenteich)

Sammeln

"Ich habe mit Wüstensöhnen gespeist und mit Thorwalpiraten gezecht, mit Nivesen gegessen und sogar mit schwarzpelzigen Orken gefressen. Aber von allen menschnahen Rassen ist die Ernährung der Waldmenschen wohl die merkwürdigste und widerwärtigste ..."

(Menschen und Nichtmenschen - Ein phänotypischer Vergleich. Silas. 490 v.H.)

Nahrungsmittel

Das Nahrungsangebot des Dschungels ist vielseitig und exotisch: vor allem Perainäpfel, Anfelsine, Pampelmuse, Pomeranze, Mandarine, Limone; dazu Wurzeln, Triebe und Schößlinge, wie etwa Sakowurzeln, Dasselblätter und Süß-

holz; Beeren, wilde Feigen und Datteln; Zwiebeln, Kokosnüsse und Palmenkerne.

Zu den weniger bekannten "Köstlichkeiten" gehören Raupen, in Sirup getunkt, Zikaden, geröstete Ameisen und Honigameisen, denen man den zuckergefüllten Hinterleib abbeißt. Ein Ameisenhaufen wird oft mit einem palmwedelbedeckten Holzgerüst überdacht; die ewige Nacht hält die besonders großen geflügelten Geschlechtstiere vom Wegfliegen ab, bis die Waldmenschen beschließen, sie zu verspeisen.

Die Insulaner kennen auch noch ein halbes Dutzend Früchte, die nur auf den Waldinseln gedeihen und so unnachahmliche Namen haben wie Mango und Papaya.

Zubereitung

Wurzeln und Nüsse werden auf geglätteten Steinen zu Mehl zerrieben. Gekocht wird in geflochtenen Körben oder ausgehöhlten Baumstämmen. Man legt so lange heiße Steine in das Wasser, bis es kocht, nimmt dann die Steine heraus und rührt das Mehl ein.

Typische Zubereitung läßt sich auch beim Höllenkraut beobachten, das die braunen Leute gemeinsam kauen, in ausgehöhlte Bäume spucken, mit Wasser und heißen Steinen kochen, und dann als Paste auf Waffen auftragen. Aus den roten Quinjabeeren, die es in ganz Südaventurien im Regenwald gibt, wird - auf ähnlich primitive Weise - Mohaska gebraut. Vorratshaltung und Konservierung von Lebensmitteln ist angesichts des Klimas fast allen Stämmen fremd.

Jagd

In einer Jäger- und Sammlerkultur wie die der Waldmenschen benötigt ein Stamm von 1000 Angehörigen etwa 300 Quadratmeilen, die er regelmäßig (und ohne Konkurrenz) durchstreift, um überleben zu können.

Beutetiere

Affen gelten den Waldmenschen als Delikatesse, ob es sich nun um handspannenlange Zirkusäffchen, langatmige Springaffen, kräftige Brüllaffen, mannsgroße Riesenfaultiere oder vier Schritt große Riesenaffen handelt (obwohl letztere für manche Stämme tabu sind).

Auch beinahe alle Vögel werden gejagt. Besonders beliebt sind Papageien, namentlich Aras und Tukane, ebenso Sturzpelikane, Waldraben und Haubenpfeifer.

Echsentierte und Schlangen machen einen beträchtlichen Teil der Nahrung aus: Warane, Leguane, Geckos und Chamäleons werden geschossen oder erschlagen, Krokodile. Alligatoren und Kaimane werden mit Speeren und Harpunen gespickt, und selbst Boronsottern, Palmvipern und Würgeschlangen werden mit Schlinge, Keule, Messer und sogar bloßer Hand gefangen. Die zahllosen Lurche werden schon von den Kindern gejagt, sofern sie nicht giftig sind: in diesem Fall werden sie von den Erwachsenen gefangen, um Pfeilgifte zu mischen. Unter den Vierbeinern sind Ameisenbären, Gürteltiere und sogar Wolfsratten die häufigsten Beutetiere, während das

Baumstinkt nur von den Oijaniha geschätzt wird. Natürlich werden auch alle den Blauhäuten vertrauten Vierbeiner gejagt, von denen es aber nur wenige Arten gibt; das schließt Ongalobullen, aber auch die "Jagd" auf zahme Selemferkel ein, falls sie ein Schweinehirt zu nahe an ein Stammesgebiet herantreibt. Die Waldelefanten sind jedoch für fast alle Stämme tabu.

Philosophie

Bekanntlich haben die Waldelfen eine regelrechte Jagdphilosophie entwickelt, der zufolge das Opfer, das um seinen Tod weiß, seinen Jäger erwählt, und ihn auch lehrt, nie mehr zu jagen und zu sammeln als unbedingt nötig. Diesen Luxus können sich die Waldmenschen nicht leisten. Sie wissen, daß der Dschungel ein Schlachtfeld ist, und daß der Jäger nie erfahren wird, an welche Spielregeln sich ein "edles Tier" halten mag - dazu gibt es zu viele Arten, und dazu sind ihre Tarnungen und Gifte zu gefährlich.

Daher jagt der Waldmensch mit jedem ihm zu Gebote stehenden Mittel, eingeschlossen Fallen, Feuer und besonders schmerzhaftes Geschosse; vor allem aber eben mit dem effektivsten Mittel, dem Gift. Für den Bann der möglicherweise rachsüchtigen Nipakaus der getöteten Tiere ist der Schamane zuständig.

Technik

Gejagt wird mit Keulen, Blasrohr, Bogen und Speer. Alle Geschosse können vergiftet werden.

Doch auch die Giftpfeiljagd erfordert großes Geschick: Es braucht nur mäßige Erfahrung, ein Tier zu töten, aber das

sterbende Tier noch zwei, drei Stunden zu verfolgen, erfordert allen Spürsinn, alle Gewandtheit und Ausdauer.

Beim Lagunenfischen waten und tauchen die Sippen gemeinsam durch das Wasser. Gespeerte Fische werden sofort auf Bastseile gefädelt und gefangene Krabben in Netze gesteckt, die an nebenher schwimmenden Hölzern mitgeführt werden; nach ein paar Stunden hebt man die Äste dann, behängt mit der Beute, auf die Schulter und wandert nach Hause. Gefischt wird sowohl zu Mittag, wenn das Wasser glasklar ist, als auch in der Nacht, wenn andere Tiere hervorkommen.

Auch auf hoher See wird Gift verwendet, da austretendes Blut in den haiverseuchten Gewässern lebensgefährlich ist. Bei der Flußfischjagd wird vor allem gespeert, es werden aber auch Reusen und einfache Netze ausgelegt.

Zubereitung

Beutetiere werden mit den Beinen an Hölzer gebunden und auf dem Rücken zweier Leute nach Hause getragen. Beim Ausnehmen größerer Vierbeiner haben die jungen Krieger Vorrang, so daß sie das Abtrennen des Kopfes üben können. Das Fleisch, ob Affe, Leguan, Schlange oder Fisch, wird in großen Brocken in Palm- oder Bananenblätter gewickelt, in einer Feuergrube zwischen glühenden Steinen vergraben und mit heißer Asche bedeckt, wo es dann binnen einiger Stunden gart. Riesenschildkröten werden gleich im Panzer gebraten. Ganz selten wird Fleisch als Wegzehrung zu Pemmikan gemahlen, wie das von Nivesen und Elfen bekannt ist.

Kleidung

Wichtigstes und meist auch einziges bekanntes Kleidungsstück ist der Lendenschurz, üblicherweise aus weichgeklopfter Rinde und in Schurzform geschnitten, wenn möglich auch gewebt - die meisten der Nordstämme kennen den Webrahmen (allerdings nicht den viel komplizierteren Webstuhl zwergischer Herkunft). Frauen tragen bisweilen auch ein Brusttuch, einige insulare Stämme dagegen laufen völlig nackt umher.

Die Füße stecken bei den Festlandstämmen fast immer in ledernen Schuhen, üblicherweise wadenhohen Stiefeln. Die berühmten Mohassins werden - wie so oft - gar nicht von den Mohaha des Tieflandes getragen, sondern von einigen Berglandstämmen, die nicht bei jedem Schritt auf Dornen und giftige Insekten achten müssen.

In der mörderischen Schwüle sind die Augenbrauen oft nicht ausreichend, um den Schweiß aus den Augen zu halten - zumal wenn man stundenlang unbeweglich auf der Lauer liegen muß. Daher hat sich eine regelrechte Stirnbandkunst entwickelt, bei der die mit dickem Stoff unterlegten Stirnbänder bestickt und vor allem mit Glas, Federchen, Perlen, Schmuck und dergleichen benäht werden. Oft - abhängig von der Haartracht - wird das Haar mit Bändern aus dem Gesicht gehalten. Um die Haut gegen die unbarmherzige Sonne zu schützen, werden Kakaobutter und Palmenöl aufgetragen. Zur Trophäensammlung neigen die Waldmenschen eigentlich wenig, wenn man sie mit den Wald- und Firmelfen und den



Thorwalem vergleicht: Zuweilen sieht man Beutestücke wie die Lederweste eines Edelhölzfällers, den Hut eines Opalsuchers, ein rotes Brüllaffenfell oder die zerschlissene Kutte eines Peraine-Missionars.

Viel wichtiger als die Kleidung sind für den Waldmenschen aber sein persönlicher Schmuck sowie Haartracht und Haufbemalung - die wesentlichen Mittel zum Ausdruck seiner Stammes- und Sippenzugehörigkeit (siehe *Das Leben im Stamm*).

Waffen

Die wichtigsten Waffen der Waldmenschen sind der Speer, Keulen und andere stumpfe Hieb Waffen (jedoch keine Wurfbeile!), das erwähnte Hackmesser (eine Scharfe Hieb Waffe), das Blasrohr und der Bogen. Da viele Waldmenschen sehr gute Speerwerfer und Harpuniere sind, wurden manche schon bis in den Norden verschleppt, wo sie unter den Walfängern hochangesehen sind. (Auch die Idee des Katamarans, zwischen dessen Rümpfen das erlegte Tier transportiert wird, ist so ins Nordmeer gelangt.)

Mit dem langen Blasrohr wird der winzige Anpa-Hah, der Giftpfeil, verschossen. Daneben wird ein ellenlanges, dickeres Blasrohr verwendet, um Boabungaha, Samthauch und andere Atemgifte zu Verblasen; eigentlich kann nur ein Waldmensch im Dschungel unbemerkt so nahe an einen Gegner herankommen, daß er dessen Gesicht trifft. Für Bögen sind Spitzen aus Holz, Knochen, Fischbein, Eisen und Feuerstein in Gebrauch.

Werkzeug

"Von einer Technik im eigentlichen Sinne kann man kaum sprechen, der Moha kennt weder Mühlstein noch Säge, Glas, Töpferscheibe oder Brennofen, er versteht sich nicht auf die Lehren der Mechanik und vermag es auch nicht, Metalle zu verarbeiten."

(Bastan Munter: "Die dampfenden Waelder - Von den mittäglichen Eilanden", 340 v.H. übertragen in modernes Garethi)

Die Waldmenschen haben eine noch kaum arbeitsteilige Gesellschaft; grundsätzlich fertigt jeder selbst an, was er braucht. Allenfalls tauscht man mit den etwas geschickteren Verwandten.

Hauptwerkzeug ist das kurze Hackmesser aus Feuerstein oder feuergehärtetem Mohagoni: ein Universalwerkzeug, dessen Form deutlich an den Khomer Hiebdolch erinnert und das zum Holzhacken, Bananenschneiden, Kokosnußspalten, Fleischzerlegen und Kämpfen gleichermaßen taugt. Es wird fast ständig im Gürtel oder am Oberschenkel getragen.

In der Holzbearbeitung sind die Waldmenschen wahre Meister, und so kennen sie auch zwei Dutzend Schnitzmesser, Hobelmesser, Bohrahlen, Raspelsteine, Feilstöcke und der-

gleichen, mit denen sie ihre kunstvollen Götzen, Idole und Fetische ebenso anfertigen wie die Holzspießchen aus Mohagoni, mit denen sie essen.

Das wichtigste Utensil ist der Feuerbohrer - ein aufrechter Stab in einem Brettchen, beide üblicherweise aus dem harten Holz des Mohagoni-Baumes -. der mit den Händen oder mittels einer darumgewickelten Liane so lange gedreht wird, bis Glut entsteht. Nur die Bergstämme (Anoiha, Oijaniha, einige Mona-Sippen) verwenden den glitzernden Feuerstein des Regengebirges zum Feuermachen.

Töpferei ist grundsätzlich bekannt, wird aber kaum verwendet, da Lagerhaltung unnötig ist: Wasser ist ständig verfügbar, Nahrung wird sofort restlos verzehrt. Zudem neigen die ungebrannten Lehmgebilde dazu, in der Schwüle niemals ganz zu trocknen und eher porös zu bleiben.

Gifte

Die Waldmenschen sind berühmt-berüchtigt dafür, einige der gefährlichsten Gifte Aventuriens herzustellen und zu verwenden. Bei den Sklavenjägern, Schatzsuchern und Hölzfällern sind die winzigen Pfeile gefürchtet, die unsichtbar Tod und Verderben bringen, bei den Händlern, Meuchlern und Ränkeschmieden sind die Gifte, Pasten und Pulver hochbegehrt. Doch wird die Wirkung meist überschätzt: Die meisten jungen Krieger benötigen etliche Anläufe, um ein Gift ausreichender Wirkung zu erzeugen.

Fast jeder Stamm kennt ein eigenes Lähmungsgift, das gegen Papageien, Wofsratten, Äffchen und andere kleine Beutetiere tödlich wirkt: Die Mohaha verwenden das Nacan-Ne des Gelben Pfeilfrosches, die Anoihas der Berge das leicht lähmende Arachnae der Höhlenspinne, die Napewanha der Sümpfe das Morfugift.

Für die Jagd auf größere Tiere benutzen fast alle Waldmenschen das schauerliche Wurara, das aus dem milchigen Saft des Höllenkrautes gebraut wird, einige wenige auch Kupeq ("graues Gesicht"), wie sie das Gift des Eitrigen Kröten-schemels wegen der Symptome nennen. Die Keke-Wanaq verstehen sich darauf, Kelmon, das völlig lähmende Gift der Disdychonda, zu verwenden, die Utulu beherrschen als einzige das Rezept, das Gift des Fleckenhais zu konservieren.

Gegen Menschen Gift einzusetzen, ist für die großen inneren Stämme des Regengebirges - die Mohaha und ihre Verwandten - meist äußerst verwerflich, zuweilen sogar tabu. Die wilderen Stämme haben keine solche Skrupel und sind dementsprechend verhaßt und gefürchtet: Die Shokubunga der Savanne südlich Port Corrads sind dafür berüchtigt, ihre Opfer mit Shurinpfeilen in eine tödliche Lethargie zu versetzen. Die schwarzen Tschopukikuha der Syllanischen Halbinsel und viele Insulanerstämme schließlich schießen auf alles, was sich bewegt, mit dem binnen einer Minute wirkenden Kukris. Dieses Faulgift der Seidenliane ist selbst schlecht verarbeitet noch fast immer tödlich, und sogar bei der Zubereitung kommen immer wieder unvorsichtige junge Krieger zu Tode. Schließlich kennen die Mohaha noch das schreckliche

Inhalationsgift Boabungaha (frei übersetzt: "Womit ein Mann eine Riesenschlange töten kann"), das sie jedoch, wie es scheint, nur gegen Ungeheuerlichkeiten verwenden, die ganze Sippen und Stämme bedrohen - Sklavenjäger eingeschlossen. Daß Boabungaha üblicherweise nur in einen Schrumpfkopf gefüllt getauscht wird, zeigt seine Seltenheit und rituelle Bedeutung. Nur die Schamanen und einige alte Mohakrieger und Söldnerveteranen kennen die einzige Rettung: Da Boabungaha in erster Linie die Luftröhre zuschwellen läßt, muß es rechtzeitig gelingen, eine Art Schnorchel (Brabaker Rohr wächst fast überall) im Hals des Verwundeten unterzubringen. Wenn die Wirkung nach etwa einer Viertelstunde nachläßt, kann das Opfer wieder selbst atmen. Wie man diese Behandlungen anwendet, während ringsum aus jedem Winkel die Giftpfeile und Speere fliegen, ist eine andere Sache ... (Zusätzliche Informationen zu Giften siehe ENZYKLOPAEDIA AVENTURICA, Seiten 36ff.)

Hruruzat

Daß die Waldmenschen die Kampfkunst beherrschen, mit bloßen Händen zu töten, ist geradezu übertrieben bekannt geworden. Der Name Hruruzat (gesprochen Rurusat) ist eindeutig echsischen Ursprungs (H 'Ruru-Zat), erkennbar an der Ehrfurchtsvorsilbe und der harten Konsonantik. Die Übersetzung "Der nackte Tod" läßt sich jedenfalls aus dem Mohischen nicht herleiten.

Allgemein geht man davon aus, daß der Begriff sich auf die Hand- und Fußballen bezieht, die zum Angriff verwendet werden. Wegen dieser Technik haben die Waldmenschen auch überhaupt kein Verständnis und Talent für das Boxen mit den Fingerknöcheln.

Die gängige Kampfkunst umfaßt je vier gezielte Hiebe, Tritte und Stöße gegen Kehlkopf, Nacken, Sonnengeflecht und Schritt. Behauptungen, den Waldmenschen seien Dutzende solcher Angriffe bekannt, sind jedoch übertrieben: Hruruzat als Kampfkunst wird auch an einigen südlichen Kriegerakademien (v.a. der Universität von AI'Anfa), in Phextempeln und in den Arenen der Gladiatoren gelehrt.

Wohnungen

Das klassische Bild des Runddorfes, bestehend aus wenigen Dutzend um einen großen Platz geordneten Laubhütten, das Bastan Munter und andere Entdecker verbreitet haben, läßt sich vor allem bei den Mohaha und vor allem in den Bergtälern der Oijanihas finden; auch der Kral der Utulus hat eine ähnliche Form. Die hohe Bodenfeuchtigkeit des Regenwaldes macht aber oft Pfahlbauten sinnvoll, wie man sie unter anderem auf den terrasierten Inseln im Fluß der Yakosh-Dey sehen kann. Mancherorts gibt es ein Langhaus auf Pfählen für das ganze Dorf. Jede Familie hat ihr eigenes Abteil, über eine Galerie erreichbar; entstehen durch Heirat neue Familien, wird das Langhaus einfach verlängert.

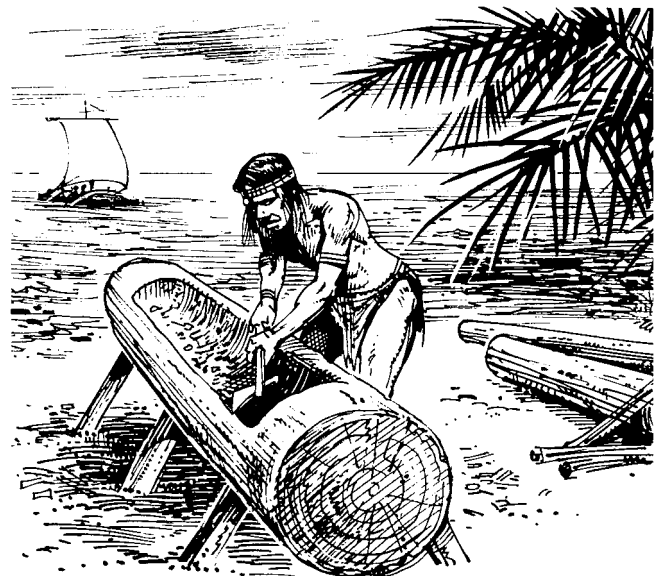
Allerdings sind gar nicht alle Waldmenschen vollständig sesshaft. Die Tschopukikuha, manche Insulaner und sogar einige Sippen der Napewanha leben halbnomadisch. Wenn ein Jagd- und Sammelgebiet erschöpft ist, ziehen sie einige Tagesmärsche weiter. Pfadfinder haben bereits einen neuen Lagerplatz erkundet, und binnen weniger Stunden werden einfache Hütten, aber immerhin auf erhöhten Rosten gegen Schlangen und Ungeziefer, errichtet. Wenn die Hütten verlassen werden, holt sich der Dschungel das Dorf binnen weniger Monate zurück.

Wasserfahrzeuge

Bei fast allen Stämmen (mit Ausnahme der echten Berglandbewohner des Regengebirges) beherrschen zumindest einige Sippen Seefahrt und Schiffsbau in ausreichendem Maße, um auf der Hochsee zu fischen und zu tauchen und benachbarte Strände zu erreichen. Vor allem bei Stammesritualen haben Wasserfahrzeuge oft kultische Bedeutung. All das spricht deutlich dafür, daß die Waldmenschen ursprünglich über das Meer eingewandert sind.

Insgesamt kann man drei Schiffstypen unterscheiden, die deutlich verwandt sind:

Die einfachste Variante ist das Kanu ("Insel-von-Hand") aus



einem ausgehöhlten Stamm, üblicherweise dem extrem leichten Tiik-Tok-Holz, vorne und hinten spitz zulaufend und mit einseitigen Paddeln gerudert. Fast immer wird das Kanu mit einem oder sogar zwei Auslegern versehen, um auch starkem Seegang zu widerstehen. Ein erfahrener Schiffsbauer kann binnen einer Woche praktisch ohne Hilfsmittel ein Kanu für sich bauen, das immerhin seetüchtig genug ist, um eine andere Insel der Kette zu erreichen. Die meisten Kanus fassen fünf bis zehn Leute, aber auf den Waldinseln gibt es auch 100-Mann-Kanus, sowohl für Prozessionen als auch für Kriegszüge. Interessanterweise gehört für die Waldmenschen unverzichtbar neben Ruderern und Steuermann ein Vorsänger und Tromm-

ler dazu (bei den großen Kanus können es bis zu fünf werden), deren stetiger Rhythmus den Ruderern den Takt vorgibt. Die logische Fortentwicklung aus dem Auslegerkanu ist das Schiff mit zwei oder drei Rümpfen: der Katamaran ("Die-Hand-macht-ewigen-Boden"). Die zusätzliche Stabilisierung und der gewonnene Laderaum - vor allem wenn eine Plattform über den Rümpfen liegt und ein Segel verwendet wird - macht den Katamaran hochseetüchtig, zumindest für die Verhältnisse des Perlenmeeres und Südmeeres. Die Haipu von Altoum haben einen Aktionsradius von über 100 Meilen und schaffen es sogar, zwischen den Rümpfen erlegte Tigerhaie festzuzurren und mitzuschleppen, ohne die Stabilität des Fahrzeuges zu gefährden.

Aus dem Kanu hat sich das relativ hochseetüchtige Urschiff - ohne Ausleger, aber mit einem Dreieckssegel - entwickelt, das im ganzen Perlenmeer verbreitet ist: das Talukk (in etwa: "Fortlaufender-Boden"), das die Tulamiden Thalukke nennen. Kennzeichen sind das spitze Heck und die reine Holzbauweise (ohne Nägel!). Allerdings sind die wenigsten Insulaner kultiviert genug, um die doch recht komplizierten Baupläne mündlich von Generation zu Generation weiterzugeben.

Ebenfalls seetüchtig sind die kreisrunden Schilfboote, die nur (noch?) von den Tocamuyac im ganzen Perlenmeer verwendet werden. Diese Floßleute leben damit ständig auf See. Vor allem die Tocamuyac beweisen, daß es auch uraventurischen Kulturen möglich ist, riesige Strecken auf See zurückzulegen und dabei durchaus gezielt zu navigieren. Wie die Thorwaler orientieren sie sich nur nach Wellenformen, Fischarten, Wasserfarbe und dergleichen und sind dabei durchaus imstande, auch bestimmte Ziele wiederzufinden. (An viele der Waldinseln muß ein Schiff immerhin auf zehn Meilen heranfahren, um sie überhaupt zu sehen.)

Verständigung

Im ewigen Halbdunkel des Dschungels ist eine normale Verständigung kaum möglich. Schon nach wenigen Schritten verschwindet der Begleiter hinter einer Mauer aus mannshohen Blättern, Lianen und Stämmen, und das ständige Kreischen, Gurgeln und Tropfen zerfetzt jedes Gespräch. In jenen Augenblicken und Stunden aber, wo der Dschungel schweigt, könnte schon das leiseste Flüstern tödlich sein.

Behindern diese Umstände schon die Sippe bei Jagd, Kriegspfad und Marsch, machen sie eine Kommunikation der Stämme untereinander unmöglich. Kein Botenläufer könnte tagelang alleine überleben, und gelänge es ihm, er fände die Dörfer und die wandernden Sippen nicht.

Die Waldmenschen haben daher einige ungewöhnliche Kommunikationsformen entwickelt. Bei Kampf und Jagd verwenden sie Stimmen der Tiersprache, insbesondere Pfliffe und Pfeifsignale, da sich schrille, hohe Töne im Dickicht besser übertragen - und natürlich unauffällig sind. Die meisten Waldmenschen können Tierstimmen sehr gut imitieren. Dazu kommt eine einfache, aber raffinierte Zeichensprache. Man sollte nicht glauben, wie oft sich im Dschungel lauende,

schleichende und kriechende Feinde auf wenige Schritte nähern und wie häufig eine Geste eines Freundes drei Schritte weiter einem erst klarmacht, daß einen Schritt zur Linken ein nichtsahnender Feind liegt oder steht.

Die Kontinentalstämme, die im Dürst des Dschungels leben, haben ein ausgeklügeltes System, in freier Natur Botschaften zu hinterlassen. Diese Wegzeichen werden Nilaya ("Baum-und-Erhebung-sprechen") genannt. Anhäufungen und Anordnungen von Feuersteinen, Zweigen, Blättern, geknickten Ästen und gespannten Lianen dienen als Wegweiser, als Grenzmarkierung, als Tabuwarnung, als Monument eines Triumphes oder als simples "Ich-war-hier". Ein Fremder kann diese Zeichen meist nicht einmal wahrnehmen, geschweige denn ihre umfassende Bedeutung verstehen, die - mit einigen Dutzend Symbolen und über tausend Kombinationen - der mohischen Sprache beinahe ebenbürtig ist.

Für die Kommunikation zwischen einzelnen Sippen und gar Stämmen, wo selbst ein waldelfischer Wipfelläufer scheitern müßte, werden Baumtrommeln verwendet, die durch Takt, Rhythmus und Tonhöhe (Baumstämme sind immer leicht konisch und daher verschieden "gestimmt") einen enormen Wortschatz besitzen.

Berüchtigt sind die Trommeln, die stets vor einem Kriegszug stunden- und tagelang palavern, bis sich alle Beteiligten über die Modalitäten verständigt haben. (Die Trommeln sind also nicht, wie beispielsweise die der Orks oder auch die großer mittelreichischer Legionen, zur Demoralisierung des Feindes gedacht.)

Auf den Inseln und im Hochland werden schließlich Rauchsignale verwendet, bei der die Trommeltöne durch Wolkengrößen ersetzt werden.

Das Leben im Stamm

Dieser Titel ist eigentlich bereits unrichtig, denn vor allem lebt der Waldmensch in seinem Dorf. Die Stammeszugehörigkeit ist für ihn eher unbedeutend. Wie bei allen wildlebenden Völkern und Rassen kennen auch die Waldmenschen die Zugehörigkeit zu Familie, Sippe und Stamm - aber eben in anderer Reihenfolge.

Es zählen hauptsächlich die Menschen der näheren Umgebung: die direkte Familie und an erster Stelle die Dorfgemeinschaft. Zwischen Sippe und Familie gibt es keine Unterschiede. Durch die hohe Sterblichkeit sind häufig kaum direkte Verwandte vorhanden. Die typische Kerngruppe eines Dorfes umfaßt 30 bis 50 Personen, selten auch bis zu 100: dann handelt es sich allerdings meist um zwei oder drei deutlich unterschiedene Sippen.

Die wesentlichen kulturellen Eigenheiten sind allen Mitgliedern eines Stammes gemein, aber dennoch sollte man die Stammeszugehörigkeit nicht überbewerten. Der Stamm - meist etwa 1000 bis 3000 Mitglieder - ist jene Gruppe, in deren Bereich man sich im Großen und Ganzen frei bewegen darf, innerhalb derer man sich Frau oder Mann erwählt und mit dem man sich jährlich beim Stammestreffen an gemeinsamen Feierlichkeiten erfreut.

Haartrachten

Das Haar ist für den Waldmenschen Ausdruck seiner Kraft und seiner Zugehörigkeit. Das beginnt damit, daß sich die ganze Sippe in eine Reihe hintereinandersetzt, um einander zu lausen, und führt bis zu den stundenlangen Prozeduren, mit denen die traditionellen Haartrachten der Krieger mit Harz, Öl, farbigem Lehm, Rasiermesser und Bändern gestaltet werden.

Den berühmten Mohaq-Haarschnitt, bei dem auf glattrasiertem Schädel eine, zuweilen auch mehrere steife Bürsten stehengelassen werden, findet man hauptsächlich bei den Yakosh-Dey und anderen Nachbarn der Mohaha. Die Mehrheit der Waldmenschen dagegen trägt ihre Haare lang und offen oder zum Pferdeschwanz gebündelt. In jedem Fall hat die Haartracht mit der Kopfjagd zu tun: Als Schrumpfkopf sieht jeder gleich aus, aber einen Yakosh-Dey erkennt man auch dann noch ...

Die extremste Provokation ist es, ein Pahaha zu sein und das Haar kurz zu tragen: Ein Pahaha ("Leben-vieler-Manner") ist derart von seiner Kampfkraft überzeugt, daß er sich quasi zum eigenen Stamm macht und damit seinen Kopf zu einer besonders begehrten Trophäe.

Ein glattrasierter Schädel schließlich ist das Zeichen der Ausgestoßenen, vermutlich in Assoziation mit der glatten Haut der verhassten Schlangen. Bei manchen Stämmen werden Schädel und Gesicht des Delinquenten auch noch mit einem speziellen Luloa bemalt, häufig dem Kriegsrot der Scharlachwurzel: Der Ausgestoßene ist zum ständigen Kriegspfad verdammt und damit jedermanns Feind.

Luloa: Hautmalereien

"Wie die bemalten Monas herumstehen", ist eine alanfanische Redewendung, die dümmliches Verhalten beschreibt. Gängerweise sind bemalte Waldmenschen aber alles andere als



dümmlich und ungefährlich - sie sind nämlich auf dem Kriegspfad, einem Handelszug oder auf Brautwerbung, in jedem Fall aber auf die spezielle Begegnung vorbereitet. Die Waldmenschen kennen allerdings auch Luloas, die die zahllosen Blutsauger wie Vampirfledermäuse, Riesenspringegel, Stechlibellen und Moskitos abhalten sollen - oder Unglück, den Bösen Blick oder sonstige Flüche.

Luloa ist eine schwer oder gar nicht abwaschbare Körperbemalung, z.B. Lehm in Gelb, Weiß oder Grau, rotes Harz, gelber Schwefel, rote Scharlachwurzelbrühe oder blaues Guraan, dessen Blüten die Weißen zur Hesindigo-Gewinnung kennen. Meist wird die Farbe mit Ölen und Harzen angerührt, so daß sie nach dem Trocknen kaum noch wasserlöslich ist. Um sich abzumaskieren, muß man spezielle Mischungen aus Öl, Beerenbrand oder heißem Wasser verwenden. Die Yakosh-Dey etwa waschen sich nach einem Kriegszug in heißen Quellen, die sie Yakushi nennen.

In jedem Fall darf die Technik nicht mit der Tätowierung der Thorwaler verwechselt werden, bei der die Farbenadelspitzenweise unter die Haut gestochen und dadurch wirklich unauslöschlich wird.

Mann und Frau

Wie bei den meisten aventurischen Völkern herrscht bei den Waldmenschen grundsätzlich Gleichberechtigung: Alle gehen auf die Jagd oder zum Sammeln, je nachdem, was ihnen besser liegt. Nur während der Stillzeit bleiben Jägerinnen im Dorf; Kinder werden ohnehin von der Familie und nicht von Einzelnen aufgezogen.

Sehr wichtig ist jedoch die Trennung nach Geschlechtern bei den Unverheirateten, die oft in einem eigenen Haus oder unter dem Langhaus der Sippe leben.

Wenn sich zwei junge Menschen lieben, leben sie ein Jahr zusammen. Dabei erhalten sie eine eigene Hütte oder ein Langhaus-Abteil für sich allein. Dieses sogenannte "Jahr der ersten Hütte" verbringt man, um sich näherzukommen und sich zu prüfen. Häufig besteht die Sitte, daß beide von ihrem Gefährten für ihre verlorene Unschuld einige Gaben erhalten, z.B. ein paar Hühner oder ein Messer (selbiges stellt für die Waldmenschen einen enormen Wert dar). Ist man zusammen nicht glücklich, so trennt man sich nach dem Jahr meist ohne großes Gezanke und ohne Tränen. Sollte während des Jahres der ersten Hütte ein Kind geboren werden, so wird es von seinem Vater anerkannt.

Übrigens lehnen die Mohaha Küsse auf den Mund ab. Dem anderen "den Atem zu rauben", heißt seinen Tapam zu stehlen.

"Gar befremdliches, ja fast lästerliches Tun wurde mir über einen Stamm aus dem Regengebirge kundgetan. Darüber, daß die Waldmenschen keinen rechten Glauben haben, habe ich bereits berichtet. Bei den meisten Stämmen leben jedoch zumindest Mann und Frau ein Leben zusammen, wie es

Travias Wille ist. Bei den Wankataka hingegen, einem kleinen Stamm, der am Jalob lebt, ist dies anders. Dort sind die Männer Besitz ihrer Mütter und werden von diesen "verliehen". Eine Frau kauft oder leiht sich den Mann. Nur wenn er tüchtig für die Familie sorgt, erhält er eine gewisse Freiheit. Dies Tun, welches genauso wenig der göttlichen Ordnung entspricht wie die Zustände in Aranien, sollte man nicht gutheißen. So werde ich dort hingehen, um ihnen den rechten Glauben näherzubringen."

"Die Regengebirge und das Schwert des Südens, Heimat der Waldmenschen", Bericht des reisenden Traviageweiheten Tschimorn Guidinger, Mendena, 45 v.Hal

Bei den Haipu und den Insulanern wird das junge Paar mit einem Floß, auf dem reichverzierte Korbstühle stehen, über die heimatliche Lagune zu einer nahen Insel, Sandbank oder Halbinsel gerudert und singend abgesetzt, wo man sie dann einen Tag später abholt.

Waldmenschen leben für gewöhnlich in einer lebenslangen Einehe. Die Ehe ist eher ein Treue- und Beistandsversprechen, das in beiderseitigem Einvernehmen gelöst werden kann. Wenn ein Partner trotz Weigerung des anderen auf Trennung besteht, wird meist ein Mohaziq beschlossen - ein Duell, bei dem der Trennungswillige der Blasrohrschütze ist und der Ehepartner der Verteidiger mit Schild auf einem hohen Gerüst.

Jugend

So freundlich die Waldmenschen zu ihren Kindern sind, so streng sind sie zu ihren Neugeborenen. Säuglinge werden aufrecht an ein Wiegenbrett gebunden, das üblicherweise von der Mutter am Rücken getragen wird, im Dorf oft aber auch abgestellt oder an eine Hütte gehängt wird. Dieses wenig kindgerechte Verhalten entspringt nicht nur einer Lebensweise, wo eine Jägerin wenig Zeit hat, sich um das Kind zu kümmern. Vor allem erlernt das Kind damit mohische Tugenden, die im Dschungel entscheidend sein können: Das festgestopfte Kleinkind lernt, sich stundenlang nicht zu bewegen - der Ursprung der faszinierenden Fähigkeiten im Schleichen und Lauern. Und schließlich fördern Passivität und erhöhte Position, teils bewegt, teils still, die Wahrnehmung und Sinnesschärfe: Waldmenschenkinder können Bewegungen identifizieren, die so schnell oder so langsam sind, daß sie andere Menschen gar nicht bemerken, und sie können Details vor allem in natürlichen Farben, Formen und Tönen derart genau wahrnehmen, daß jeden Fremde dagegen als halbblind und taub erscheint.

Sobald die Kleinen zu laufen beginnen, werden sie am täglichen Dorfieben beteiligt und erlernen Fertigkeiten wie Bearbeitung von Leder, Pflanzen und Holz, Nahrungszubereitung, Hüttenbau. Farbenmischen und Malen und dergleichen. Nach und nach werden die Kinder über das Spiel mit Erwachsenen und Gleichaltrigen auf die wichtigen Dinge des Lebens

in der Wildnis vorbereitet: Schleichen, Jagen, Klettern. Schwimmen und Kämpfen lassen sich durch einfachste Spiele üben, und der starke Nachahmungsdrang der Kinder und ihr Ehrgeiz tun ihr Übriges.

Auch die Meinung der Kinder ist bisweilen gefragt. Wenn der Rat der Sippe vor einem neuartigen Problem steht, das sich durch Traditionen wie Tayas und Tabus nicht lösen läßt (eine Situation, vor der die Waldmenschen in den letzten Jahrhunderten immer häufiger stehen), werden auch die Kinder zum Rat gebeten: "Einem Kind sind diese Dinge so fremd wie einem Erwachsenen, aber im Herzen des Kindes sind noch so viele Wege, die nicht gegangen wurden."

Mit der Reifeprobe endet die Jugend. Typische Proben sind das Töten eines Tieres, die Geschicklichkeitsübung, mit einer Schlange in einem dunklen Zelt zu bleiben, oder eine Nacht alleine im Dschungel zu verbringen. Fast immer bekommen die Anwärter zur Stärkung Rauschmittel wie z.B. rote Quinjabeeren oder daraus gebrauten Mohaska.

Nach der Reifeprobe hat die Anwärterin oder der Anwärter das Recht, sich entsprechend der Tat oder einer vom Rauschgiftgenuß hervorgerufenen Vision oder dergleichen zu benennen.

Wer sich selbst zu früh für erwachsen hält, wird Tokahe genannt, "Strahl-fließt-auf-die-Hand". also jemand, dessen Schurz derart zu groß ist, daß er sich ständi? selbst benäßt.

Namen

Üblicherweise wählt ein Waldmensch seinen Namen erst anlässlich seiner Reife. Während man bei anderen Völkern schon ein großer Held sein muß, um sich selbst als "Ogertöter" oder "Panther" bezeichnen zu können, wird die Wahl eines Waldmenschen fast immer akzeptiert. Ausnahmen sind Mitglieder, die als Feigling, als lächerliche Gestalt oder auch wegen einer besonders auffälligen Eigenheit einen Spitznamen bekommen, dem sie ebenso wenig entkommen können wie unsereins. Dagegen hilft - im wahrsten Sinn des Wortes - nur, sich einen Namen zu machen. Viele Waldmenschen, die ihren Spitznamen ablehnen, neigen zu tapferem oder gar tollkühnem Verhalten.

Tayas

Jede Kultur hat das Bestreben, ihre Erlebnisse als Berichte an spätere Generationen weiterzugeben. Bei den Waldmenschen heißen diese Traditionen Taya (mit der Wortwurzel Ta für "Dinge, die ewig gleich bleiben") - sie sind das Äquivalent z.B. des tulamidischen Märchens und der thorwalschen Saga. Ebenso hat jede Kultur ihre Wege, die Berichte vor Verfälschung und Vergänglichkeit zu bewahren. Wo sich das elfische Lied auf seine Magie und die mittelaventurische Heldensage auf die Schrift verläßt, erhofft sich das Taya seine Unsterblichkeit von der Kraft der gemeinsamen Erinnerung:

Ein Taya wird vor allem beim Jahrestreffen vom ganzen Stamm wiedergegeben.

Diese jährlichen Treffen kennen zahllose Bräuche, etwa was die Wahl des Platzes, den Veranstalter und die Auswahl von Schmuck und Dekoration angeht, und auch verschiedene Namen, z.B. Sehoyawah ("Rundum-vorne-das-Sprechen-be-wahren") oder Hahatonwan ("Viele-Menschen-liegen-im-Rausch"). Typisch ist das Festessen, bestehend aus mehreren Schichten Fleisch, Fisch, Efferdsfrüchten, Gemüse und Obst, die übereinandergelegt und in Bananenblätter geschlagen, einen Tag lang in der Feuergrube geschmort haben.

Wichtig aber ist vor allem die Wiedergabe der Tayas des Stammes und der einzelnen Sippen. Jeder Teil wird stets von ganzen Gruppen rezitiert, was Fehler schnell offensichtlich macht und so die gemeinsame Erinnerung stärkt. Die einzelnen Teile der Taya bestehen aus Kombinationen von Erzählung, Gesang und Pantomime, allenfalls von Nasenflöten begleitet, und ihre Rezitation obliegt auch verschiedenen Altersgruppen, so daß jeder Beteiligte im Laufe seines Lebens irgendwann einmal jeden Teil der Tradition übernommen hat. Die Kinder intonieren den Refrain, meist eine Inhaltsangabe, bei der sie händehaltend durch die Reihen der Erwachsenen hüpfen: "Als Tapferes Herz, als Tapferes Herz die Mohaha schlug, die Mohaha schlug ..."

Die erwachsenen Sammler und andere Nichtkrieger sind für die Erzählung der Umstände zuständig, wobei der Beginn abrupt und ohne jede Floskel gestaltet wird, am ehesten an einen mittelländischen Witz erinnernd: "Zwei-Speer trifft Stark-wie-ein-Baum von den Oijanihas. Sagt Zwei-Speer:..." Den Kriegern steht der vor allem pantomimische Teil zu, in dem die aufregenden und gefährlichen Details geschildert werden. Insbesondere werden Tiere durch reine Mimik, Gestik und Akustik dargestellt, und viele Waldmenschen zeichnen sich dabei durch enormes Schauspieltalent aus.

Die Alten schließlich - natürlich immer durch den Refrain der Kinder unterbrochen - rezitieren dann die Weisheiten und die Moral, die der Stamm aus der Taya gewinnen und bewahren soll. Dabei werden zunächst die ältesten Bemerkungen angebracht, dann ergänzende von Toten, an die man sich noch erinnern kann und die man für bewahrenswert hält, und schließlich, kaum erkennbar, geht das Taya in eine schnatternde Diskussion über, denn die Alten sind sich keineswegs immer alle einig. Dieser letzte Aspekt garantiert auch die lebendige Überlieferung, die so zumindest in ihrem Nachwort durchaus an neue Verhältnisse angepaßt werden kann - was ja beim verwandten Tabu, dem ewigen Gesetz, nicht gewährleistet ist.

Die Häuptlinge

Die Waldmenschen kennen mehrere Stammesoberhäupter, namentlich den Kriegshäuptling, den Friedenshäuptling, die Ältesten und den Schamanen. Die für den Fremden verwirrende Situation entsteht dadurch, daß in jedem Dorf die Machtverhältnisse zwischen diesen Oberhäuptern anders sind. Gängigerweise wird ein Häuptling gewählt (ob Mann oder Frau, ist traditionell vorgesehen, aber nicht unerschütterlich

festgeschrieben), üblicherweise auf Lebenszeit, er oder sie kann aber jederzeit abgesetzt werden. Recht deutlich zeigt das die Bezeichnung Hohaya ("Mensch-spricht-vorher").

Sehr häufig ist die Einrichtung einer eigenen Hütte für das Stammesoberhaupt oder zum Abhalten verschiedener ritueller Versammlungen.

"Von den Chap-Saniho, einer Sippe der Oijanihas, weiß ich zu berichten, daß der Hohaya immer von einem Knaben begleitet wird, der die Reinheit des Häuptlings verkörpern soll. Der Knabe, Batapam ("unbefleckte Seele") geheiß, wird, wenn er zum Mann wird, durch einen anderen ausgetauscht."

Quelle: Nazir el Dschug. Sklavenjäger aus Al'Anfa

"Bei den Bohanwaha, einem Dorf der Mohaha, ist es Sitte, daß ein Ehepaar (sofern man davon sprechen kann) über das Dorf herrscht. Die Frau fungiert als Kriegshäuptling und ihr Mann als Häuptling in Friedenszeiten."

Bericht des Hesindeseweihten Karon von Nomtal. 6 v.H.

Gesetz

Die Waldmenschen kennen (wie die meisten Naturvölker) im wesentlichen nur eine Strafe: aus dem Stamm ausgestoßen zu werden. Der Verlust der Gemeinschaft, die ständige Feindschaft zu jedem anderen Waldmenschen und damit die Zerstörung der bisherigen Welt des Verbrechers - das ist das Schlimmste, was sie sich vorstellen können. Eine schwere Sanktion ist zum Beispiel das Auftragen der roten Kriegsbemalung auf dem ganzen Gesicht, auf Altoum sogar auf dem rasierten Kopf; letzteres geht dann schon in die größte Strafe über: den Schlangenfluch des Schamanen, die Verwandlung des Übeltäters in eine Werschlange.

Die Entscheidung wird - je nach Art des Vergehens und örtlichen Machtverhältnissen - von Kriegshäuptling, Friedenshäuptling, dem Kollektiv der Ältesten, der ganzen Sippe oder, selten, dem Schamanen getroffen. Die Verzögerung einer Entscheidung bis zum nächsten Stammestreffen ist äußerst ungewöhnlich. Elemente wie schriftliche Gesetzestexte, Ständerecht unterschiedlicher Stufen, Trennung von Richter und Kläger und die Bestrafung durch Verstümmelung und Freiheitsentzug sind den Mohaha unbekannt und größtenteils unverständlich.

Glaube und Aberglaube

Die Grüne Hölle ist nicht der Ort, an dem Menschen - egal welcher Rasse - sich geborgen wie in Traviasschoß fühlen könnten. Das Halbdüster des Dschungels ist erfüllt von tausend Schrecknissen, dem Rascheln, Hüpfen und Gleiten unsichtbarer, blutgieriger Tiere, von Augenpaaren, die im Dunkeln glühen, und dem Höllkonzert der Frösche, Affen, Vögel und Insekten. Und alles, was ans Tageslicht gelangt, scheint «emacht, den Menschen zu verderben, und hat

Tabelle: Gesetze, Bräuche & Tabus

Bei längerem Aufenthalt im Regenwald wird es recht oft zu Begegnungen mit verschiedenen Sippen und sogar Stämmen kommen. Um die Vielfalt der Waldmenschen-Stämme hervorzuheben (und auch den Humor nicht zu kurz zu kommen zu lassen), haben wir die folgenden zwei Zufallstabellen zur Gestaltung lokaler Traditionen vorgesehen. Würfeln Sie einmal, um das Objekt der Tradition zu bestimmen, und ein zweites Mal, um das Urteil darüber festzulegen.

1W20	1W20
1 Metallwaffen zu tragen -> Waffenlos aufzutreten	1 ist für Gäste Pflicht.
3 Etwas Blaues am Leib zu tragen	2 schmeichelt dem Gegenüber.
4 Dem Gegenüber in die Augen zu blicken	3 erhöht das eigene Ansehen.
5 Geschenke zu machen	4 macht dich zum »Verbündeten«.
6 Nahrung oder Jagdbeute mitzubringen	5 bringt dem Gast einen Schrumpfkopf ein.
7 Komplimente zu machen	6 interessiert niemanden.
8 Den eigenen Vornamen zu nennen	7 bedeutet das Gegenteil des Gewohnten.
9 Die Namen der Häuptlinge zu kennen	8 zwingt den anderen, das gleiche zu tun.
10 Den Schamanen zu beachten	9 löst unerklärliche Heiterkeit aus.
11 Über die eigenen Taten zu berichten	10 löst fassungsloses Staunen aus.
12 Über Bäume zu sprechen	11 läßt alle sich mit Lehm beschmieren.
13 Kamaluq oder Jaguare zu erwähnen	12 gilt als Zeichen von Schwäche.
14 Als Gast Frauen/Männer zu verführen	13 läßt anständige Leute erröten.
15 Eine Herausforderung auszusprechen	14 löst Trauer und Wehklagen aus.
16 Herumzubrüllen	15 ist eine gezielte Beleidigung.
17 Berauschende Getränke zu trinken	16 jagt dem Gegenüber Angst ein.
18 Blut auf den Boden tropfen zu lassen	17 ist verboten.
19 Magie gegen jemand einzusetzen	18 ist ein Zeichen von Wahnsinn.
20 Über Tete zu reden	19 leitet eine Brautwerbung ein.
	20 führt zu einer Untersuchung durch den Schamanen.
W6	W6
1 Krieger fürchten sich vor	1 Metallwaffen
2 Krieger attackieren alle Fremden mit	2 rote(r) Gesichtsbemalung
3 Krieger bewundern	3 Sklavenjäger-Gerätschaften
4 Krieger verachten	4 Bekleidung
5 Krieger verlassen Dorf nur mit	5 Masken
6 Krieger zerstören	6 Zauberei

Giftstacheln, Reißzähne. Klauen oder scharfe Schnäbel. Und manches düstere Geheimnis stammt nicht von dieser Welt... Glaube und Aberglaube der Waldmenschen reflektieren diese schreckliche, verwirrende Umgebung, die erlebt wird als von Myriaden unterschiedlicher Geister beseelt, die es zu verste-

hen, versöhnen oder zu vermeiden gilt: den Nipakaus. Die Waldmenschen sind zuvorderst Animisten. Der Glaube an den großen Schöpfergeist Kamaluq entspringt nur den wenigen Augenblicken der Muße, wenn die Jäger und Sammler über das Wesen der Welt nachdenken können.

Kamaluq

Konzept

Kamaluq, der göttliche Jaguar, ist den meisten Tayas zufolge der Schöpfer des Waldes. (Die Silbe luq kommt nur noch in Thalukk und Tlaluq vor, wo sie offensichtlich für "Boden" steht; Kamaluq ist also "die-Hand-die-macht-den-Boden".) Vor allem ist Kamaluq der Schöpfer der Waldmenschen - und nur dieser, denn sie wurden ausdrücklich als Gegner der anderen Völker erschaffen, die den Wald zerstören wollten.

Kamaluqs Hütte steht am Himmel, das Licht, das aus seiner Tür fällt, ist der Losstern. Am ehesten stellt man ihn sich als alten Krieger vor, der alleine weit am Rand des Dorfes lebt. So beginnt auch manches Taya ganz simpel: "Kamaluq nahm Speer und Wasserflasche ..." (Die Waldmenschen sind nicht so weit entwickelt, Götter als überirdische Wesen zu sehen - vergleiche die Vorstellung der Ferkinas, daß Rastullah ein Häuptling mit unglaublich vielen Kriegern ist.)

Natürlich zerbrechen sich viele Geweihte und Gelehrte Avenhuriens den Kopf über die Frage, wie man den Glauben an Kamaluq erklären kann (sofern man ihn nicht billigerweise als Aberglaube abtut). Möglicherweise liegt die Antwort in einem eher unbedeutenden Taya der nördlichen Stämme, demzufolge Kamaluq einst den schrecklichen Burdaq seines Tapams beraubte. Viele Gelehrte interpretieren Burdaq als den Namenlosen, der von Los bestraft wurde, vermuten gar einen Hinweis auf den verlorenen Namen des Namenlosen. Andere Forscher sehen aber viel deutlichere Parallelen zur Auseinandersetzung des Löwendrachen Famerlor und des Drachenkaiseis Pyrdak; hier eine katzenköpfige Gottheit, da ein Wesen mit verblüffender Namensähnlichkeit. Vielleicht also ist Kamaluq nichts anderes als ein Aspekt Famerlors, wie ihn die Waldmenschen vor 3.000 Jahren wahrnahmen. Die plausibelste Erklärung jedoch - die der obigen zudem nicht widerspricht - verweist auf die Roten Jaguare von Gulagal, Metallstatuen, die, wie es scheint, von einer Rasse erbaut wurden, die vom Himmel kam. Die Spur führt nach Uthuria ...

Anwendung

In der praktischen Anwendung hat die Verehrung Kamaluqs kaum die Bedeutung wie die der Nipakaus. (Wie ja durchaus auch der mittelländische Bauer ständig Heilige anruft und zu

Peraine betet, sich aber recht wenig mit Los beschäftigt.) Vor allem für Kinder und für sehr Alte - beide denken über die Grundbegriffe der Kultur nach - dient Kamaluq als letzte Antwort. Als Beispiel sei die klassische Taya der Mohas über die Schöpfung wiedergegeben, in deren offensichtlicher Naivität doch viel Weisheit liegt:

Fragt Baca[†]: "Sag mir, wie sieht die Welt aus?"

Sagt Kuca: "Die Welt steht auf dem Rücken der ersten großen Schildkröte."

Fragt Baca: "Sag mir, worauf steht die Schildkröte?"

Säst Kuca: "Die Schildkröte steht auf den vier ersten Mohagonibäumen."

Fragt Baca: "Sag mir, worauf stehen die vier Mohagonibäume?"

Sagt Kuca: "Die vier Mohagonibäume stehen auf dem Rücken des ersten Elefanten."

Fragt Baca: "Sag mir, worauf steht der Elefant?"

Sagt Kuca: "Frag nicht so viel und nimm noch eine Banane!"

Übrigens ist es bei kaum einem Stamm Tabu, einen Jaguar zu erlegen. Für viele Waldmenschen gilt sein Fell vielmehr als eine der größten Trophäen, ist es doch üblich, es nur zu tragen, wenn man den Jaguar alleine getötet hat. Ähnliches gilt für das heilige Tier, den Waldelefanten.

Die Nipakaus

Konzept

Die grundsätzliche Weltsicht der Waldmenschen ist animistisch: Es gibt eine Unzahl von guten und bösen Geistern, die in Bäumen, Pflanzen, Tieren, Steinen und Gewässern wohnen. Wenn ein Waldmensch stirbt, geht sein Nipakau - seine Lebenskraft und Seele - in den Dschungel ein.

Die Schamanen behandeln im Prinzip die ganze Natur als Nipakaus, darunter so unterschiedliche Manifestationen wie Dämonen, Elementarwesen, Geister, die Seelen der Toten, Kobolde, Feen, Lichtelfen, Tierkönige (das erste Tier jeder Art ist unsterblich), die gebundene Astralenergie von Zaubersprüchen und Flügen, Gifte und Krankheiten.

Grundsätzlich beruht die Vorstellung wohl auf der Mani-

festation dessen, was die Hesinde-Magier das Sikaryan, den Atem Sumus, die Lebenskraft, nennen.

Anwendung

Die praktische Ausübung führt zu einer nicht einmal für die betroffenen Waldmenschen zu überblickenden Ansammlung von Götzenbildern, Idolpfählen, Fetischen und Talismanen. Da Waldmenschen alles als belebt betrachten, zeigen sie besonderes Einfühlungsvermögen bei der Behandlung seelischer Krankheiten, wo sich doch meist ein Teil der Seele - einem Minderen Geist oder Nipakau ähnlich - gegen das Ganze wendet. Selbst beim Orden der Noiona von Selem sind sie als Seelenheiler geschätzt.

Der Tapam

Konzept

Recht verwirrend und ungewöhnlich ist die Vorstellung vom Tapam, dem eigenen Schutzgeist eines jeden Menschen. Während der Nipakau, also die Lebenskraft, mit dem Tode vergeht, ist der Tapam unsterblich. Zuweilen kommt es zu ritueller Besessenheit eines Anwesenden, wenn der Tapam noch etwas Wichtiges mitzuteilen hat (nicht unbedingt aus seinem letzten Leben). Durch fortwährendes Rufen des

* Man beachte, daß Baca "Die Süße" bedeutet und Kuca "Die Starke".

Tapamnamens kann man den Schutzgeist auch von seinem Träger fortlocken und diesen somit ins Unglück stürzen.

Wenn zur Debatte steht, wo sich ein Tapam zwischen zwei Leben aufhält oder wo er ursprünglich herkommt, verweisen Tayas auf "Das Land hinter der Sonne", das mit Mittag und Süden assoziiert wird - möglicherweise Uthuria.

Der Kult von Kun-Kau-Peh erzählt, daß der Tapam von der Geisterspinne Takehe in den neuen Körper eingewoben wird, die im heiligen Tal von Kun-Kau-Pe die glänzenden Lebensfäden aller Geschöpfe spinnt. Wenn eine der silbrigen Schnü-

re reißt, stirbt irgendwo ein Mensch oder ein Tier. Wenn wir davon ausgehen, daß die Weltsicht aller aventurischen Völker im Kern richtig ist (und es wäre hochmütig anzunehmen, die "Wilden" hätten keinen Zugang zu kosmischen Wahrheiten), dann erwartet die Waldmenschen offensichtlich wirklich kein Paradies einer Gottheit. Ihre Seelen gelangen wohl allenfalls in die Halle der Toten, ungewöhnlich viele aber scheinen den Weg über das Nirgendmeer gar nicht anzutreten. (Die Grundaussage der Zwölfgötterreligion ist ja auch, daß der Mensch die Anleitung einer Kirche braucht, um in eines der zwölfgöttlichen Paradiese zu gelangen.)

Anwendung

In der Praxis führt die Idee des unsterblichen Tapams zu einem typischen Ahnenkult, wie ihn die meisten Naturvölker pflegen. Die meisten Waldmenschen bewahren eine Ahnenstatuette, die das Kollektiv all ihrer Verstorbenen darstellt, und sprechen gewohnheitsmäßig mit ihren Vorfahren. Im Gegensatz zu einem Friedhof ist ein Totenkultplatz ein Ort

ständiger ritueller Bedeutung. Die Totenrede bei einer Bestattung richtet sich nicht an die Lebenden, sondern an die Toten. Der Verstorbene wird den Ahnen vorgestellt und anempfohlen, der Tapam wird geleitet. In manchen Dörfern wird für die Toten eine eigene Hütte errichtet, meist das größte Gebäude im Dorf.

Ein ganz typisches Taya über das Zusammenleben mit den Ahnen ist das von Kahemaha ("Hand-macht-Morgendämmerung"), der einst feststellte, daß der Himmel zunehmend berußt wurde durch die vielen Feuer der Sippen und Stämme. Darum kletterte Kahemaha über die höchste Palme - die man als Sternbild sehen kann (in Mittelaenturien das Sternbild Held) - auf den Himmel und begann, ihn mit einem Bananenblatt sauber zu scheuern. Dann schlief er erschöpft ein. Als er erwachte, war der Himmel schon wieder rußschwarz, und so begann Kahemaha wieder unerschütterlich mit seiner Arbeit. Seit damals gibt es durch die Bemühungen Kahemahas das Morgengrauen und den neuen Tag.

Die Satuuls

Konzept

Ein Tapam, der gefangen wird und nicht in einen neuen Leib geboren werden kann, beginnt zu verrotten, er wird zu einem Satuul.

Bei genauerer Betrachtung harmonisiert diese Erklärung (die wohl auf den ungewöhnlich häufigen dämonischen Manifestationen beruht) durchaus mit der modernen aventurischen Sphärentheorie, der zufolge die Seelen der Verdammten in der Seelenmühle des Dämonensultans so lange weilen müssen, bis sie ihr als Dämonen entsteigen.

Tatsächlich zeigt Südaenturien eine Tendenz zu dämonischen Präsenzen, ohne daß der übliche Einfluß eines Beschwörers feststellbar wäre. Der Grund liegt ziemlich sicher in der Vergangenheit der echsischen Dämonologen, die skrupellos Portale zu den Niederhöllen öffneten. Es mag sein, daß diese

Beschwörer so mächtig waren, daß manche Dämonen bis heute nicht zurückkehren konnten. Es mag aber auch sein - und das wäre viel gefährlicher -. daß die fortgesetzten Experimente der Leviatanim und Ssrkhrsechim die Sphärenharmonie hiezulande derart geschwächt haben, daß Wesen der Niederhöllen aus eigener Kraft in die Hier-Und-Jetzt-Sphäre eindringen können!

Anwendung

Es ist eine der wichtigsten und zugleich gefährlichsten Aufgaben der Schamanen, Satuuls mittels Tabuzonen und Exorzismen zu bannen und unschädlich zu machen. Normale Waldmenschen versuchen sich - typischer Aspekt des Tabus - wenn möglich nicht mit diesem grauenhaften Aspekt der Weltordnung zu beschäftigen.

Die Kopfjagd

Konzept

Einer der berüchtigtsten Aspekte der mohischen Kultur ist der Tsantsa oder Schrumpfkopf, also der Brauch, den Kopf eines getöteten Feindes zu präparieren und als Trophäe zu verwenden. Unter den Opalsuchern und Pflanzern gibt es Dutzende von abergläubischen Sagen: von Krieger, die über und über mit Schrumpfköpfen behängt durch den Dschungel schleichen, hört man da, von Untoten ohne Schädel und gräßlicher Wudu-Zauberei und vom Handel mit solchen Gruseldingen. Das meiste davon ist Unfug oder zumindest Mißverständnis. Was Wunder, wissen doch die Waldmenschen selbst kaum noch, was es mit dem Brauch auf sich hat. Einem offensichtlich uralten Taya zufolge wurden ursprünglich den Men-

schenfresser-Echsen die Köpfe abgeschnitten, da sie sonst in ihren Kessel krochen und unsterblich waren.

Anwendung

Sobald es einem Krieger gelungen ist, einen Gegner zu töten, steht er vor seinem größten Triumph. Jeden Handgriff, der nun folgt, hat er zehnmals beobachtet, hundertmal geübt und tausendmal erträumt. Sobald der Sieger sich sicher fühlt, zückt er sein Messer und trennt den Kopf des Toten mit schnellem Schnitt von der Wirbelsäule. Der Schädel wird in Palm- oder Bananenblätter gewickelt (oder was sonst zur Hand ist) und diese mit einer Liane oder Sehne zum Sack gebunden. Der Sack muß dicht sein, denn Blutsieruch und

Blutspuren locken Mensch, Jaguar, Ameise und Schlinger gleichermaßen an.

Sobald der Kopf in der Sippe präsentiert wurde, wird er unter Anleitung der Eltern, des Häuptlings oder des Schamanen zum Schrumpfkopf verarbeitet. Haut und Fleisch werden vom Knochen gelöst, in einer widerwärtigen Brühe aus Harn, Harzen, Orazal und Altoum'schem Schwefel gegerbt und dann wochenlang getrocknet. Der Kopf schrumpft dabei auf etwa Faustgröße. Die rituell bedeutende Handlung gleich zu Beginn ist jedoch das Vernähen von Mund- und Augenöffnungen, so daß der feindselige Tapam nicht entweichen kann. Der fertige Tsantsa wird je nach Tradition am Gürtel oder um den Hals getragen oder am Eingang der Hütte ausgestellt; aufgehängt wird er, wenn möglich, an den langen Haaren, bei kurzen Haarbürsten wird eine Schnur dazugeknötet. Der Schrumpfkopf bleibt eine wertvolle Trophäe: Die Verwandten der Getöteten versuchen von nun an gezielt, den Kopfhänger ausfindig zu machen und ihm den Schrumpfkopf abzunehmen. Gelingt ihnen das, kennt ihr Schamane wie jeder

andere das Gegenritual, um den gefangenen Tapam des Toten zu befreien.

Schrumpfköpfe werden daher selten alt, und auch kaum ein Krieger, der sich mit drei Schrumpfköpfen schmücken konnte, hat das länger als zehn Jahre überlebt.

Mit der Kopfhänger sind natürlich zahllose Tayas und Tabus verbunden. Der Hesinde-Geweihte Strathus, der zur Rohlszeit zu den Mohaha reiste, berichtet beispielsweise von einem eingeborenen Jäger, dem er im Wald begegnete. Strathus bot ihm Nahrung an, die der Moha freundlich annahm. Die beiden kamen mit Strathus' wenigen Brocken Mohisch ins Plaudern und schlugen schließlich gemeinsam Lager auf. In der Nacht erwachte Strathus plötzlich und bemerkte, daß ihn der Moha übers Lagerfeuer hinweg anstarrte.

Als Strathus ihn darauf ansprach, sagte der Moha träumerisch: "Du hast so einen schönen Kopf ... Ich hätte so gerne deinen Kopf genommen - aber wir haben schon zusammen gegessen."

Das Yaq-Hai

"Daß die Mohas die abgeschlagenen Häupter ihrer Feinde zu Schrumpfköpfen - sogenannten Tsan-Tsas - zu verarbeiten pflegen, ist den meisten Bürgern unseres Reiches bekannt: sind diese grausigen Trophäen doch in letzter Zeit zu beliebten Sammlerstücken geworden, eine arge Unsitte, meiner Meinung nach. Daß der mohische Brauch jedoch guten Grund hat, dessen ist sich kaum einer bewußt.

In den Leib eines erschlagenen Waldmenschen, und seltsamerweise nur in einen von diesen, fährt bisweilen ein grausamer Dämon ein. den sie Yaq-Hai nennen. Zunächst ist dem Toten nichts anzumerken, außer, daß Aasfresser und Maden den Leichnam meiden. Doch sobald die Verwesung einsetzt, geschehen grausige Dinge.*

Der Leichnam setzt sich urplötzlich kerzengerade auf und springt behende auf seine Füße. Die Haut hat inzwischen eine gräuliche Farbe angenommen. Die Haare fallen zum Teil aus oder kleben in verfilzten Strähnen am Schädel. Die Augenhöhlen, das Schrecklichste an der ganzen Kreatur, sind mit einem kränklich gelb leuchtenden Pilzgeflecht gefüllt, weswegen diese Wesen auch blind umherstreifen - doch Vorsicht, ihre dämonischen Sinne sind schärfer als die einer hungrigen Raubkatze. Die Nase zuckt ständig, nach Beute witternd. Aus dem Mund, eingefroren in dem bösesten niederhöllischen Grinsen, das je ein Sterblicher erblickt hat, schießt immer wieder eine überlange, blutrote, speicheltriefende Zunge, um sich langsam wieder hinter die Reihen zersplitterter Zähne zurückzurollen. Die Hände, zu Klauen verkrümmt, hacken ziellos in die Luft.

Das Gespenstischste an diesen Wesen ist wohl die Lautlosigkeit, mit der sie jagen. Kein bedrohliches Knurren, kein wütendes Zischen entfährt ihren Kehlen, kein Ästchen knackt, kein Laub raschelt unter ihren leisen Sohlen - und ehe du dich

versiehst, haben sich schon stahlharte Krallen in deine Kehle gebohrt, um dir die Gurgel zu zerfetzen.

So scheint es auch, daß das einzige, was diese Kreaturen am Leben - oder besser: Unleben - hält, ihr unendlicher Haß auf alles Leben ist und ihre Lust zu töten, zu töten und wieder zu töten. Manchmal schnell wie ein Pfeil schließ, manchmal langsam wie Satinavs Ewigkeit, um sich an des Opfers verzweiferten Schreien zu weiden.

Gerüchte, denen ich wohl Glauben schenken mag, besagen, daß schon so manche Sippe der Mohas diesen unirdischen Mördern aus dem Schatten zum Opfer fiel und daß so mancher alanfanische Sklavenjäger, der leichtes Spiel mit dem einsamen Waldmensch zu haben glaubte, die letzte Überraschung seines Lebens erlebte.

Kaum etwas vermag einen Yaq-Hai aufzuhalten. Mühelos reißt sich die Bestie einen Speer aus der Seite, während sich die Wunde bereits wieder, auf grausigste wuchernd, schließt. Solltest du jemals einem begegnen, vertraue lieber dein Leben deinen Beinen an.

Allerdings scheinen sich die Dämonen nur begrenzte Zeit auf Deren halten zu können, danach brechen sie in sich zusammen und hinterlassen nur einen Haufen eklen Unrats und Schleims. Wie lange sie hierzu verweilen vermögen, können dir auch die Brabaker Dämonisten nicht sagen.

Die Mohas haben, den Göttern sei Dank, eben im Zunähen der Augen, der Ohren, der Nasenlöcher und des Mundes einen Weg gefunden, den von Los und Kamaluq verfluchten Kreaturen das Eindringen in unsere Welt zu verwehren."
(Schriftrolle aus der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem, etwa 950 n.BF., Urheber unbekannt)

**Siehe auch MYSTERIA ARCANA, Seite 16H.*

Konzept

Einer der bekanntesten Begriffe der Kultur der Waldmenschen ist wohl das Tabu - was nicht heißt, daß ihn die meisten Aventurier richtig verstanden haben. Generationen von Seeleuten haben in allen Hafenstädten die Vorstellung vom abergläubischen Wilden verbreitet, der mitten im Dschungel oder an einer Küste plötzlich stocksteif stehenbleibt, der auf beruhigendes Zureden erregt das Wort "Tabu!" hervorstößt und dann das Weite sucht oder gar tot umfällt.

Wie sich der gebildete Leser denken kann, handelt es sich hierbei um eine grobe Vereinfachung. Grundsätzlich ist ein Tabu ein überliefertes Verbot, ein Gebiet zu betreten, ein Ding zu berühren oder zu benutzen, eine Handlung zu setzen, über einen Sachverhalt zu sprechen oder dergleichen. Die wesentlichen Eigenarten, die das Tabu von einem einfachen Verbot unterscheiden, sind die Ausdehnung auf alles, was mit dem Tabuierten zu tun hat, die völlige Verdrängung des ursprünglichen Grundes für das Tabu und die fast schon magische Unfähigkeit der dem Tabu Unterworfenen, dagegen anzugehen. Diese Eigenarten sind typisch für eine einzigartige Kultur, die mit absolut unbeeinflussbaren Gefahren zu tun hat (vor allem Flora und Fauna, aber auch die erstaunlich häufigen dämonischen Manifestationen im Dschungel) und die die Erfahrungen mit diesen Gefahren ohne Schrift und bildliche Darstellung über Hunderte von Generationen konservieren muß.

Auch die Mittelaventurier wissen, daß es finsterste Geheimnisse der Vergangenheit gibt, die zuweilen durch Unwissen, Leichtsinn oder Mutwillen entfesselt werden. Manche dieser Dinge, die besser ungesagt und ungetan geblieben wären, haben ganze Völker bedroht. Aber letztlich fand und findet sich in der reichen Kultur Aventuriens doch Rettung und Antwort, um die Gemeinschaft zu erhalten.

Diese Gewißheit hat der Waldmensch nicht. Einige Schritte in ein tabuiertes (nur Laien sagen "tabuisiertes") Gebiet können sämtliche Krieger einer Sippe - und damit alle übrigen Verwandten - das Leben kosten. Ein einziger Verstoß gegen ein

Tabu, das den Genuß einer Pflanze betrifft, kann eine ganze Sippe vergiften. Das Wissen, welches Grauen sich hinter einem Tabu verbirgt, könnte das Selbstbewußtsein eines Stammes lebensgefährlich stören. Und das Befreien einer bösen Wesenheit, ja das Aussprechen ihres Namens, kann tatsächlich einen ganzen Stamm auslöschen. Die Welt der Waldmenschen ist einfach zu klein, als daß sie Platz für das Eingehen von Risiken böte.

Im Gegensatz zur weitverbreiteten Meinung ist ein Tabu keineswegs unbedingt etwas, worüber man nicht sprechen darf (diese Philosophie ist viel eher mit dem elfischen Begriff des *badoc*, des ansteckenden Wahnsinns, verbunden). Vielmehr ist mit den meisten Tabus eine konkrete Tradition verbunden, meist eine Sage, oft auch ein Ritual. Da es sich naturgemäß um etwas Unangenehmes handelt, wird das Tabu aber üblicherweise nicht unnötig erwähnt. Auch ist ein überlieferter Bericht über den Ursprung eines Tabus nicht selten völlig falsch - wie erwähnt ist die Verdrängung belastender, schrecklicher Erfahrungen ein wesentlicher Teil des Tabus. All das bedeutet nicht, daß ein Tabu stets sinnvoll ist - oder es überhaupt jemals war. Die Yawa-Tinza, denen ein Tabu verbietet, Fremden ihren Namen zu nennen, mögen vielleicht einmal üble Erfahrungen mit einem Druiden gemacht haben, der für seine Hexereien den Namen seiner Opfer benötigte. Heute ist das Tabu eigentlich nur mehr Aberglauben.

Anwendung

Bekannt geworden ist auch ein allen Festlandstämmen gemeinsames Tabu, das auf Mana zurückgeht und verbietet, Nichtwaldmenschen gegenüber über die Geheimnisse von Gulagal zu sprechen. Dieses Tabu ist derart mächtig - vielleicht, weil es noch jung ist, vielleicht, weil es allen Stämmen gemeinsam ist, vielleicht durch Manas Macht -, daß schon mehrfach der Versuch selbst eines erzwungenen Verstoßes zum Tod geführt hat! (Ein Umstand, der sämtliche Beherrschungsmagier und Magiethoretiker zwischen Faszination und Verzweiflung wanken läßt.)

Gulagal: Der Tempel der Roten Jaguare

Spätestens seit dem Manakus-Aufstand vor etwa 350 Jahren gilt der Tempel der Roten Jaguare von Gulagal als das spirituelle Zentrum der Waldmenschen und als eines der größten Mysterien des Dschungels. Damals bestimmt Mana, daß die Mohaha - auf deren Stammesgebiet der Tempel liegt - die ehrenvolle Aufgabe hätten, ihn zu bewachen.

Erst zu Kaiser Retos Zeiten gelang es einer Expedition thalusanischer Händler (jenem Typ Zeitgenossen, der sich erhofft, fünf Faß Lebenselixier vorzufinden und fläschchenweise in Khunchom zu verhökern), bis zum Tempel vorzudringen und den Tempel zu skizzieren. Die zwei einzigen Überlebenden wurden binnen weniger Wochen von Krank-

heiten dahingerafft. Die Hesinde-Geweihte Tai Ogul, die die Skizzen und Reiseberichte später publizierte (siehe Aventurierischer Bote 9), starb binnen eines Jahres an den Folgen eines Vipernbisses - in Kuslik!

Der Tempel liegt - das ist natürlich ein recht sorgsam gehütetes Geheimnis, das allenfalls einigen Dutzend Bläshäuten bekannt ist - etwa 120 Meilen nördlich des Oberen Mysob, am Südwestrand des Regengebirges. Der Name Gulagal ("blau", "Erhebung" und eine unbekannte Silbe) beschreibt eine Zikkurat, also eine Stufenpyramide, aus bläulichem Kalkstein. (Das nächste Kalkgebirge ist der Raschtulswall, 750 Meilen von Gulagal entfernt!)

Die Zikkurat hat nur 27 Schritt Basislänge, ist sehr steil und hat eine asymmetrische Form mit Treppenaufgängen auf der Nordseite (die Kulthandlungen scheinen stets nach Süden gerichtet gewesen zu sein). Jede Stufe der acht im Zickzack aufwärts führenden Treppen ist drei Spann hoch, also über einen halben Schritt - etwa dreimal so hoch hoch, wie sie sämtliche Menschevölker verwenden!

Insgesamt hat die Pyramide fünf Ebenen, auf denen die zwanzig rostroten humanoiden Jaguare stehen; es wurde schon vermutet, daß es sich bei diesen Jaguarstatuen um elementare Golems handelt.

Seit Manaqs Zeiten wird der Tempel stets von 20 der besten Krieger der Mohaha bewacht. (Die Vorstellung des rituellen Wachdienstes kennt man auch bei den Utulus der Zimtinself um die Toteninsel Ibekla.) Es muß bezweifelt werden, daß die mohischen Wächter sich in der Pyramide aufhalten. Zweimal jährlich werden die Wächter gewechselt, von jeder ausge-

wählten Sippe ein Mann. Bei den beinahe 200 Sippen der Mohaha bedeutet das, daß jede Sippe nur etwa alle fünf Jahre ausgewählt wird. Naturgemäß wird der Krieger, der die Sippe für ein halbes Jahr vertreten darf, mittels eines Wettkampfes bestimmt. Auch ist es Tradition, einen gefangenen Feind mitzuführen, um ihn in Gulagal zu opfern. Die Bestattung großer Kriegshäuptlinge wäre ebenfalls untypisch - wohl eher eine Söldnersage, zumal stets von reichen Grabbeigaben fantasiert wird.

Mit den auserwählten Wächtern ziehen alle Mohaha, die im Kampf schwer verwundet oder vergiftet wurden oder an Krankheiten leiden, gemeinsam nach Gulagal. Dabei singen sie das berühmte Todeslied der Mohaha, das auch alafanischen Sklavenhaltern zuweilen zu Ohren kommt. Sie steigen auf die höchste Ebene des Tempels und springen "palmenhoch" in den großen Kessel. Einige sterben bei dem Sturz. Alle anderen steigen völlig gesundet aus dem Gefäß.

Kun-Kau-Peh: Das Tal der Geisterspinne

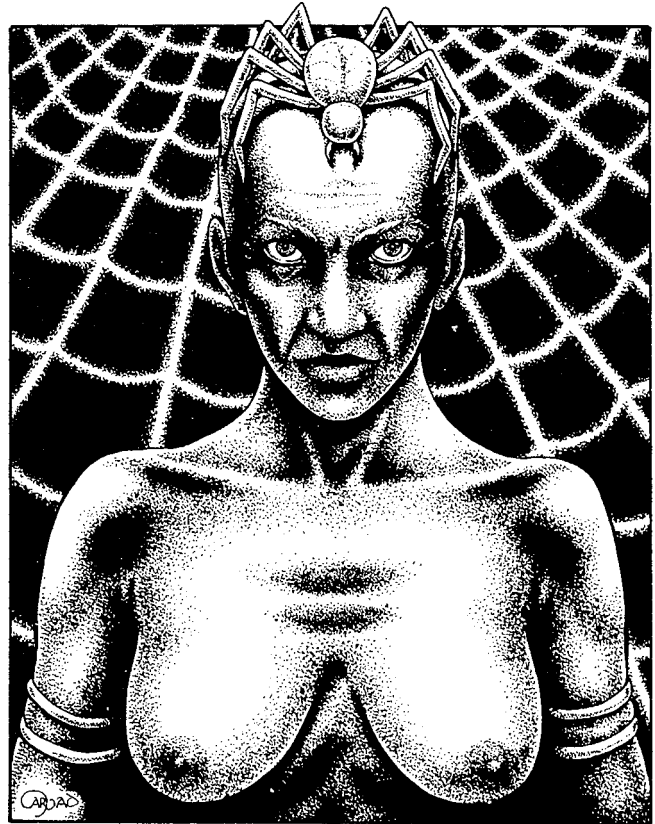
Der zweite allen Waldmenschenstämmen heilige Ort, den Manaq einem der großen Stämme unterstellte, ist das heilige Tal Kun-Kau-Peh (Kau-Pe: "heilige Dinge, nach denen gesucht wird").

Kun-Kau-Peh liegt an der Westseite des Regengebirges im Gebiet der Oijaniha, die auch ein Dorf am Eingang des Tales haben und von dort aus ihren heiligen Wachdienst versehen. Am Ende liegt die Ruinenstadt Kokanu (unverständlich: "essen-Hand-Insel"), die wahrscheinlich von einer echsischen Hochkultur terrassenförmig an den steilen Hang gebaul wurde. Dem Taya zufolge war sie schon verwaist, als die ersten Waldmenschen im Kun-Kau-Peh auftauchten. Angeblich liegt hier ein uraltes Schwarzes Auge, wenn auch es völlig anders gearbeitet ist.

Zentrum des Kultes ist die Geisterspinne Takehe ("ewige Spinne Silberfaden"), die hier seit mindestens dreitausend Jahren lebt. Die Taya lehrt, daß sie ein Diener Kamaluqs ist und Herrin ihrer tausend kleinen Schwestern, die die Lebensfäden aller Geschöpfe spinnen und die Tapams in ihre Körpereinweben. Reißt eine der silbrig glänzenden, filigranen Schnüre, stirbt irgendwo ein Mensch oder ein Tier.

Oberhaupt des Kultes ist die Schamanin der Geisterspinne, die Take-Ca ("Takes Schwester"), die seit Generationen aus den Reihen der Oijaniha kommt und nach der Einnahme bestimmter Rauschkräuter in geistigen Kontakt mit dem Tier treten kann. Diese Aspekte des Kultes lassen vermuten, daß es sich bei der Takehe um ein einzigartiges Elementarwesen des Humus und Lebens und um ein druidisches Ritual handelt. Viele Waldmenschen suchen die Take-Ca mit der Bitte auf, einen Tapamnamen für ihr Kind, eine Weissagung oder eine wundersame Heilung zu erhalten. Jeder Waldmensch, der auf dem Weg ins Kun-Kau-Peh ist, zeichnet sich eine rote Spinne auf die rechte Schulter. Dem Tabu zufolge hat er damit überall freies Geleit und muß auch selber Feindseligkeiten unterlassen. Sich aus einer Kriegslist heraus mit der roten Spinne zu

zeichnen und damit Manaqs Tabu zu brechen, hat bis heute kein Waldmensch gewagt. Der Kult steht in deutlicher Konkurrenz zu dem der Keke-Wanaq bei Höt-Alem, die sich ja schon aufgrund ihres Namens als Wächter der Spinnen darstellen.



Take-Ca

Siehe auch IMDSCHUNGEL VON KUN-KAU-PEH.

Gron'gu'mur: Die verbotene Höhle

Die Höhle von Gron'gu'mur liegt auf der Ostseite des mittleren Regengebirges im Land der Anoihas. Nicht erst seit Manaq ist dieses mutige Bergvolk mit der Bewachung betraut, denn die Höhle von Gron'gu'mur - der Name ist weder mohisch noch echsischen Ursprungs - ist eines der größten Tabus der Waldmenschen. Selbst die ausgewählten Krieger betreten die eine Meile lange Schlucht nicht, an deren Ende die Höhle liegt, schwer zugänglich seit einem Murenabgang. Aber angeblich wird das Tabu von Kamaluq selbst bewacht. Wenn man das uralte Taya richtig deutet - den meisten Aventurieren fehlt dazu natürlich fast jedes historische und magische Wissen -. so beschwor hier in den letzten Tagen der Echsenherrscher ein Überlebender der Leviatanim die grauen-erregende Katzendämonin Aphasmayra (Meisterinformationen

siehe MYSTERIA ARCANA, Seite 148f.). Die permanente Bindung erzeugte eine der gefährlichen Tore in die Niederhöhlen. Ein uthurischer Sphingis (eine der von Praios verstoßenen Aurikaner, die erst ihr Schicksal finden müssen, ehe sie ins Paradies der Greifen aufsteigen dürfen) besiegte und tötete den Leviatan und bannte die Höllencreatur, ohne das Tor aber völlig versiegeln zu können. So legte er sich - wie es jene uralte unsterbliche Rasse oft tut - zum Schlaf und wartet darauf, daß jemand versucht, das Tor von einer der beiden Seiten zu durchbrechen. Die Anwesenheit zweier so mächtiger kalzengestaltiger Wesen seit Urzeiten mußte natürlich im Licht des Kamaluq-Kultes verstanden werden - ja, vielleicht ist sie sogar eine der Wurzeln, die zur Entstehung dieser Religion geführt haben.

Schamanismus

Persönlichkeit

Schamanen sind häufig - um es mild auszudrücken - exzentrisch veranlagt: Während einfache Sippenangehörige, die sich durch Feigheit, Streitlust oder andere unangenehme Charakterzüge auszeichnen, schnell ausgestoßen werden (oder bei den gefährlichen Versuchen, sich zu profilieren, umkommen), wird bei einem Schamanen fast jede Eigenart toleriert. Das einzige, was der Stamm einem Schamanen nicht verzeiht, ist wiederholtes offensichtliches Versagen. Es ist allgemein bekannte Tradition, daß eine Schamane, der dreimal vor dem gesamten Stamm zu den Geistern spricht und keine Antwort erhält, als gescheitert gilt. Was dann geschieht, hängt jeweils vom überlieferten letzten vergleichbaren Fall ab; die Bandbreite reicht von einfacher Absetzung über Verbannung bis zur rituellen Opferung, wobei der Ausführende sofort zum Nachfolger wird (und sich damit dem gleichen Risiko aussetzt). Von großer Bedeutung ist es, asymmetrische Kleidung und Schmuck zu tragen: dies symbolisiert den gleichzeitigen Aufenthalt des Schamanen in zwei Welten. Ein Hosenbein aus Jaguarfell links. Bastschnüre mit Tigermuscheln rechts, Arm-bänder aus Jade rechts, kunstvolles Lulua bis über die linke Schulter, einen Krokodilzahn durch den rechten Nasenflügel, bunte Vogel Federn im Haar, rechts rot und links gelb - all das symbolisiert, daß der Mann sowohl in der Welt der Krieger (rechts) wie in der der Geisler (links) zuhause und stark ist.

Heilkunst

Mohische Mediziner - wie die Blaßhäute Schamanen meist nennen - gelten gemeinhin als Wunderheiler ersten Ranges. Abgesehen von ihren magischen Fähigkeiten, umfaßt ihre Kunst aber auch recht primitive (und dennoch wirkungs-volle) Methoden und viel reine Taschenspielererei. So kennen sie aber auch als einzige ein Mittel gegen den Blutigen Rotz, und meist können sie auch den Brabaker Schweiß heilen.

Zum Nähen von klaffenden Wunden, wie sie durch Speertreffer, Tatzenhiebe oder Krokodilbisse entstehen, bedienen sich die Heiler einer gleichermaßen originellen wie barbarischen Methode: Sie sammeln etwa zwei Dutzend Termitenkrieger oder Söldnerameisen und drücken eine nach der anderen mit den Zangen voran gegen die Wundränder. Sobald das fingergliedlange Kerbtier zubeißt, dreht man ihm den Kopf ab, während die Zangen weiter die Wunde zuklammern. Nach wenigen Tagen muß man nur noch die Klammern entfernen, und zurück bleibt eine saubere Narbe.

Natürlich beherrschen die Schamanen aber auch die Pflanzenkunde: Sie suchen in den Sümpfen die länglichen, blauen Blätter des Arganstrauches (dessen Wurzeln das wichtigste Heilmittel Südaventuriens sind) und die kletternde Rote Pfeilblüte (deren Blüten einen heilenden Tee spenden), sie können erholsamen Tee aus Finage-Trieben brauen und aus Argan. Eidechsenchwänzen und Gold - alles davon ist im Dschungel leicht aufzutreiben - auch echte Heiltränke.

Ein Geheimnis der Moha-Schamanen ist die Zubereitung des mörderischen Boabungaha, einem graugrünen Atemgift, das sie in Schrumpfköpfen aufbewahren. Es ist erst seit einigen hundert Jahren bekannt und wird bei Bedarf eigens angefertigt, und je nachdem, ob es gegen Schwarzoger, Riesenkaiman oder Sultansechse wirken soll, benötigt der Schamane andere Zutaten.

Rituale

Die Schamanen behandeln so unterschiedliche Manifestationen wie Dämonen, Elementarwesen, Geister, die Seelen der Toten, die gebundene Astralenergie von Zaubersprüchen und Flüchen. Gifte und Krankheiten in verblüffender Weise gleich. In einigen Belangen steht die Dunkle Halle der Geister zu Brabak durchaus in der Tradition der Schamanen.

Ihre klassischen Rituale sind die Geistheilung, der Exorzismus, bzw. das Erzeugen von Besessenheit (dazu gehört auch das

Fangen und Befreien des Tapams in einem Schrumpfkopf), die Anrufung der niederen Elementargeister von Humus, Wasser und Wind, die Befragung der Ahnengeister und der Nipakaus, die Errichtung der berühmten Tabuzonen und der schreckliche Schlangenfluch.

Nur Schamanen können Ahnengeister befragen, nur diese die höheren Nipakaus, nur diese die höchsten und nur diese schließlich Kamaluq. Genau gesagt, hat diese Hierarchie

unendlich viele Stufen, obwohl das kaum ein Schamane so formulieren würde.

In einigen Sippen wird auch Wissen weitergegeben, das Parallelen zum Druidentum zeigt, allerdings keine Dolchrituale. Die Schamanen der Utulus können die Karungi und Gotongi, die Geister der Verwirrung, rufen. (In Wirklichkeit handelt es sich hierbei um altechsische Dämonologie und bei den Geistern um Gefolge des Erzdämonen Iribaar. (Informationen siehe MYSTERIA ARCANA, Seiten 141 f, 154, 160.)

Sprache und Musik

Die mohische Sprache gehört zu den weniger bekannten Aventuriens: Die Wilden vermeiden, wenn möglich, das Gespräch mit den Blåhäuten, und den Sklaven verbietet man es meist, sich in ihrer "Affensprache" zu unterhalten. Andererseits haben in den letzten Jahrhunderten doch manche mohische Wörter Einzug ins Garethi gehalten: Papagei, Kolibri, Sansaro, Banane, Mohagoni, Kajubo und - vielleicht am bekanntesten - Tabu.

Sprachlehre

Das Mohische zeichnet sich durch einen relativ kleinen Wortschatz meist einsilbiger Ausdrücke aus. Durch Hinzufügen von Eigenschaftsilben und Umschreibungen ist es jedoch üblich, neue Ausdrücke zu kreieren. Eine besondere Eigenart ist die Einteilung in Bedeutungsgruppen, z.B. Kau = "starke, überwirkliche Dinge", Pe = "Dinge, nach denen gesucht wird" oder La = "Dinge, die sich erheben".

Ein Beispiel, wie Begriffe aufgebaut werden: Die Silbe Ta - einer der Kernbegriffe des Mohischen - bezeichnet "Dinge, die ewig gleich bleiben". Ein Tabu ist ein "Ewiges Gesetz", ein Tapam eine "Ewige Seele" und ein Tachik ein "Ewiger Stinker".

Besonders zum Charme des Mohischen trägt die Mehrzahlbildung durch Wortverdoppelung bei: Kaheißt "Hand", Kaka heißt daher "Hände" (z.B. in Kakadu).

Aussprache

Mohische Wörter werden üblicherweise auf der letzten Silbe betont (z.B. "Katama-RAN"). Manche Silben, die Eigenschaftsworten entsprechen, werden jedoch nur gehaucht, die Betonung gilt dann der vorletzten Silbe (z.B. "Ba-NA-ne"). Die Verdoppelung von Vokalen in der Transkription (z.B. "Satuul", "Guraan") dient vor allem der Betonung.

Die wichtigsten Konsonanten sind vor allem Kehl- und Verschlusslaute (k,p,t), abwechselnd mit Selbstlauten. Besonders charakteristisch sind die k-Laute, von denen die Waldmenschen bis zu fünf unterscheiden. Es wurde versucht, eine einheitliche schriftliche Darstellung zu finden, aber fast jeder Stamm hat hier unterschiedliche Dialekte: vom eher weichen "q" über das normale "k" und das harte "c", zuweilen sogar "cc", bis zum "kk", das mit einem doppelten Knackslaut ausgesprochen wird, mit dem Mittelaventurier allenfalls Hun-

de und Kleinkinder anlocken. Interessanterweise verwenden die Waldmenschen einige Lehnwörter mit echsischer Konsonantik (z.B. H'Ruru-Zat und Tsan-Tsa).

Das Mohisch der großen Festlandstämme ist am ehesten ein hektisch-melodiöses Plappern: "Napewanhaha komababananene." (Die Napewanhas essen gerne Bananen.) Dagegen zeichnen sich die "schwarzen" Stämme durch eine aus tiefster Brust hervorgestoßene rhythmische Sprache und ein gluckern-des Geschnatter aus: "Utulu bunga-bunga Nene-Do Unaiekk iya!" (Die Ululus töten dumme Weiße, kommen nach Unaiekk.) Sogar die Stämme des Regengebirges nennen den Dialekt der Utulu Puka-Puka, also "viel Gesicht und Hand".

Mohische Namen

Ake-Iya (Schreitet mit Kamaluq), An-He (Kommt bei Morgendämmerung), Anpa-Hah (Giftpfeil), Cankuna (Flink), Cante-Tinza (Tapferes Herz), Catka (Linke Hand), Chekpa (Nabelschnur, kindl. Gemüt), Eyapa-Tisa (Laute Stimme), Hahatonwan (Rauschkraul), Han-Hepi (Mond), Haya-Tepe (Drei Speere), He-Sche (Sonne), Hey-Mo (Vier Finger), Hiye-Haja (Tausend Worte), Huka (Fürchtet sich nicht), Huka-Hey (Kriegsruf), Istima-Tonko (Hört im Schlaf den Schreibvogel nicht), Kehala (Schildkröte), Miniwatu (Kind des Wassers), Pahaha (Kurzes Haar), Panha-He (Alligatorzahn), Sica (Spricht mit zwei Zungen), Takate (Dessen Hand immer blutig ist), Tapam-Wah (Den die Geister schützen), Tapo (Schlange), Taya-Ko (Flötenspieler), Tokahe (benäht sich selbst), Tonkowan (Geistertänzer), Tonku (starker Geist), Wapiya (Seine Hände tun Gutes), Yako (Katze)

Musik

Von der Musik der Waldmenschen ist wenig bekannt. Abgesehen von den üblichen Hindernissen wie Entwurzelung der Gefangenen und Scheue der Freien, Fremdartigkeit und Voreingenommenheit liegt dies daran, daß Moha-Musik vor allem eine soziale Betätigung ist. Der einzelne Moha, ob im Dschungel oder in Sklaverei, denkt nicht daran zu singen, sofern er sich nicht auf seinen Tod vorbereitet. In diesem

seltenen Fall kann man den melancholisch-selbstbewußten Sprechgesang hören, der als Todeslied bekannt wurde. Dabei geht es - soweit aus der Erinnerung der Zuhörer und dem Urdialekt verständlich - um eine (körperliche oder seelische?) Pilgerfahrt zur Stufenpyramide der Roten Jaguare in Gulagal, wo der Krieger (oder sein Tapam?) den Sprung in den Großen Kelch wagt, um zu sterben oder zu gesunden. Über den konkreten Inhalt kann kaum etwas gesagt werden: Außer diesem rituellen, äußerst widersprüchlich beschriebenen Lied (das womöglich eine spontane Dichtung das einzelnen ist) ist für den Waldmensch jede andere Mitteilung über diese Inhalte tabu.

Die Musik in Gemeinschaft ist auf Jagdfeste, Hochzeiten und dergleichen beschränkt. Im wesentlichen ist sie ein kreisender Chor des gesamten Stammes, von den wummernden Trommeln und den piepsenden Nasenflöten unterstützt, bei dem die Heldentaten der Ahnen und die gesamte Tradition beschrieben und so an die Kinder weitergegeben wird. Hierbei wechseln sich der Refrain des Stammes und je eine Strophe eines einzelnen jagdfähigen Mannes oder weisen Alten ab - wiederum vielleicht eine spontane Dichtung oder zumindest nur sinngemäße Wiedergabe eines vor Jahrzehnten gehörten Taya-Textes.

Die Trommeln der Monas - bei vielen Stämmen die einzigen Instrumente - sind zudem religiöse und kriegerische Utensilien. Zu gewissen Festtagen, vor allem dem Neumond, steigen sich die Krieger in einen Jagd- und Kriegefraß, in dem sie Eindringlinge in ihr Territorium noch gnadenloser als sonst verfolgen. Die Waldmenschen sind geschmeidige, zierliche Tänzer, obwohl sie sich in dieser Hinsicht nicht mit den Tulamidinnen oder ?ar den Elfen messen können, und ihr

Tanz besteht vor allem aus Stampfen und Springen. Die Nasenflöte, aus Holz, selten aus Ton, heißt ebenfalls Taya und dient nur zur Begleitung dieser Erzählungen. Interessanterweise "ißt" man im Mohischen die Flöte und spielt sie nicht.

Rechnen

Rechnen ist für die Waldmenschen eigentlich ein Fremdwort. Der Nivese und der Ferkina müssen wenigstens noch ihre Tiere zählen, aber der Moha kennt seine Verwandtschaft ohnehin namentlich, und sein Stamm, den er einmal jährlich sieht, sind einfach "wirklich viele Leute".

Zählen bedeutet für die Waldmenschen daher viele Worte machen: Zwei heißt "yaya" (viel reden), drei heißt "haya" (laut reden), vier heißt "hey" (schreien). Weiter zählt man mit "ka" (= Hand, also fünf) und "kaka" (= mehrere Hände). Alles, was darüberhinausgeht, kann man nur noch mit dem Geplapper des ganzen Stammes beschreiben: "hiye-haya" - und da der eigene Stamm der größte sein muß, muß das auch die größte Zahl sein.

Die schwarzen Utulustämme zählen meist nicht verbal, sondern mit Gesten, und dabei nicht mit den Fingern, sondern mit den Gelenken des gesamten Armes (drei Fingergelenke, Armgelenk, Armbeuge, Schulter). Ein benbukkulischer Krieger, der die rechte Hand in die linke Armbeuge legt, drückt keine Beleidigung aus, sondern die Zahl Fünf!

Manche der Stämme der Syllanischen Halbinsel können überhaupt nicht weiter als bis Fünf zählen: jede Zahl darüber hinaus wird durch einen bestürzten Blick ausgedrückt!

Geschichte

Es ist wohl beinahe unmöglich, die Geschichte eines Volkes zu schreiben, ja, nur zu umreißen, das seit Jahrtausenden verborgen lebt, das selbst keinerlei schriftliche Tradition hat und nicht einmal den kulturellen Horizont, sich selbst als zusammengehöriges Volk zu betrachten. Aber dank der Marotte vieler alanfanischer Granden, alte Artefakte zu sammeln und gezielt Sumpf und Dschungel zu entreißen, haben wir verhältnismäßig viele Anhaltspunkte.

Fragt man einen Waldmensch nach der Herkunft seines Stammes, so wird er folgendes Taya erzählen: Vor langer Zeit gab es nur den Wald. Er war das Werk von Kamaluq, dem großen Jaguar, und das Werk war vollendet. Alles lebte mit allem in Einklang, nichts störte das Gleichgewicht. Doch dann kamen Menschen über das endlose Wasser. Sie drangen in den Wald ein, fällten seine Bäume und erbauten tote Städte aus Stein. Kamaluq mußte mitansehen, wie sein Werk zerstört wurde. Ja, selbst die mächtigen Panther, die er nach seinem Abbild schuf, konnten die Menschen nicht aufhalten. Da beschloß er, die Eindringlinge mit ihren eigenen Waffen zu schlagen und ebenfalls Menschen zu schaffen. Er nahm

Blätter von jeder Pflanze und Fleisch von jedem Tier und formte daraus viele Paare, die er mit Leben beseelte. Sie waren auch alle schön und Wohlgestalt, so daß sie ihre Körper nicht in hinderlicher Kleidung verstecken mußten, und Kamaluq gab ihnen eine warme Hautfarbe, weil sie nicht so totenblaß aussehen sollten wie die Eindringlinge.

Es muß daraufhingewiesen werden, daß beinahe jeder Stamm diese Überlieferung nur auf sich selbst bezieht. Wie (und ob überhaupt) die Existenz anderer Waldmenschentämme erklärt wird, hängt sehr vom Horizont des Stammes ab. Die Mohaha wissen sogar, daß es der Mohagoni-Baum war, aus dem sie erschaffen wurden. Die Anoihas behaupten, daß die ersten Ahnen in einem goldenen Katamaran aus der Sonne herabstiegen und einen Berg errichteten, in dem alle Toten bestattet werden sollten.

Die Darna auf Altoom wiederum berichten von Kucanha. Damals suchte das mächtige Seeungeheuer Tschomatachap ("schwarz-frißt-Berg") die Strände heim und verschlang jeden Tag einen von Kucanhas Volk. Da rieb sich Kucanha mit dem klebrigen Saft der Orazal-Liane und zerstoßenem Sansaro-Tang ein. Dann hängte er sich sieben Sakowurzeln um den

Hals, klemmte sein Messer zwischen die Zähne und legte sich an den Strand. Tatsächlich erschien das Ungeheuer Tschomatachap und verschlang Kucanha mit einem Biß. Sieben mal sieben Tage lag Kucanha dem Ungeheuer im Bauch, aber die Wundersalbe bewahrte ihn davor, verdaut zu werden. Wenn Kucanha der Hunger übermannte, lutschte er an den Sackwurzeln, und alle sieben Tage aß er eine. Als Kucanha die letzte Wurzel gegessen hatte, erhob er sich und suchte nach einem Ausgang. Da fand er einen mächtigen Klumpen, das war das Herz des Ungeheuers. Da zog Kucanha sein Messer und stieß es ins Herz. Tschomatachap wand sich in Schmerzen, schwamm schleunigst zum Land und spie Kucanha aus. So kam Kucanha nach Altoum.

Ob die Waldmenschen in Aventurien entstanden sind, ist fraglich. Die verblüffenden seefahrerischen Leistungen der Insulaner und vor allem der Tocamuyac-Floßleute sowie die Jaguargottheit Kamaluq und die Steinkolosse Benbukkulas verweisen eher auf den Südkontinent Uthuria. Bemerkenswert ist auch, daß die Waldmenschen als einzige Rasse ihre Existenz durch die einer anderen begründen. Andererseits erwähnen schon die ältesten tulamidischen und sogar die wenigen echsischen Dokumente kleinwüchsige, dunkelhäutige Dschungelmenschen. Zumindest während der letzten fünf bis zehn Jahrtausende dürften die Waldmenschen also bereits sesshaft sein. (Weitere Informationen siehe AL'ANFA - Geschichte.)

Auch die Angewohnheit vieler Utulu-Stämme, ganze Dörfer für die Toten zu errichten, läßt laut Bastan Munter volkskundlich vermuten, daß die Eingeborenen sich als Kinder zweier Welten empfinden, die, aus der einen ausgestoßen, sich die andere so schön wie möglich herrichten.

Bei vielen der größeren Stämme des Festlandes gibt es ein

Taya, das ihre Herkunft herleitet von Ambala, der Wunderschönen, und einem großen weißen Mann, der war, wie fünf Männer sind (siehe DIE STADT DES TOTEN HERRSCHERS, Seite 34f.). Ihre Nachfahren waren stets etwas größer und bronzehäutiger und besiegten nach und nach alle Nachbarstämme.

Zur Zeit der ersten Tulamiden sind die Kemi auf dem Gebiet des heutigen Trahelien verbriefte, die Cuori sind an der Gründung Mengbillas beteiligt. Die Tulamiden bedienten sich von Anbeginn an des Sklavenhandels, so als wären ihnen die Waldmenschen als Sklaven (der Echsenherrscher?) schon bekannt gewesen; besonders ekzessiv aber erst ab dem Kontakt mit den Gildenländischen Eroberern.

Einziges jüngerer historisches Datum ist das Erscheinen des Schamanen Manaq, der sagte, daß es egal sei, ob man Moha oder Anoiha sei. Nicht einmal die Schamanen und die Händler kannten so viele Stämme, und niemand hatte geahnt, wie groß die Urwälder waren, und daß die Welt draußen noch tausendmal größer war. Entgegen den Darstellungen der Bläshäute (manak = tulamid.: "Der Alte") war er ein Mann um die 30, der körperlich den meisten Gegnern überlegen war. Es gelang ihm, die Waldmenschen des Festlandes gegen die Sklavenhändler zu einen; der berühmte Manakus-Aufstand der Sklaven in Al'Anfa (660 n.BF.) war sozusagen ein Nebeneffekt. Es ist aber nicht auszuschließen, daß Manaq für das Verschwinden des Sklavenschlächters Walkir Zornbrecht verantwortlich ist. Vor allem traf Manaq wichtige Regelungen, die bis heute eingehalten werden, indem er die Schamanen und Wachämter einteilte: den Mohaha den Tempel der Roten Jaguare von Gulagal, den Oijanihas das heilige Tal Kun-Kaupah und die Priesterin der Geisterspinne, den Anoihas die Höhle von Gron'gu'mur und den Napewanhas das Tabu von H'Rabaal.

Bedeutende Stämme

Eine grundsätzliche Unterteilung der Waldmenschenstämme muß nach der Hautfarbe erfolgen: Die schwarzhäutigen, wahrscheinlich älteren Stämme, wie man sie vor allem auf den Inseln findet, und die Bronzehäutigen, die die großen, reichen Urwälder des Regengebirges erobert haben.

Kulturell kann man im wesentlichen vier Gruppen unterscheiden: Rings um die nördlichen Ausläufer des Regengebirges leben die Verlorenen Stämme, die von drei Jahrtausenden Kontakt mit Weißen dezimiert, demoralisiert und ihrer eingeborenen Kultur beraubt sind: Die maisbauenden Chirakahs, die wegelagernden Shokubunga und die sklavenjagenden Yakosh-Deys.

In den dichten Regenwäldern beiderseits der Gebirgskette leben die Großen Stämme, namentlich die Mohaha und ihre Blutsbrüder, die Oijanihas, die Anoihas und die Napewanha;

diese Stämme entsprechen im wesentlichen den Vorstellungen des Mittelländers von den Mohas.

Jenseits des Regengebirges liegen die Jagdgründe der Schwarzen Stämme, die sich durch besondere Ursprünglichkeit auszeichnen, einerseits die barbarischen Kopfkrieger der Syllanischen Halbinsel, namentlich die Keke-Wanaq und die Tschopukikuha, andererseits die feindseligen Utulus der Waldinseln.

Altoum bildet eine Enklave bronzehäutiger, besonders scheuer und kulturell hochstehender Bewohner, der Darnas und der Haipus.

Um die Ausdehnung von Stammesgebieten zu beurteilen, konsultieren Sie die Karte und benützen Sie dabei eine kleine Münze, die einer Fläche von 70 Meilen Durchmesser entspricht; dieses Gebiet bietet 1000 Waldmenschen Nahrung.

Die Chirakahs

Kurzbeschreibung: Chirakahs (*sprich: Tschirakähs*)

Gebiet: nördliches Regengebirge

Anzahl: 2500

Haartracht: kurz

Siedlungsform: Lehmhütten

Es ist noch keine fünfhundert Jahre her, daß die Chirakahs mit ihren Booten über das Loch Harodrol plündernd bis vor die Mauern Dröls vordrangen. Sie galten als extrem gefährlich (Chirakah bedeutet "Messer-kalt-in-der-Hand"), und die Chroniken Mengbillas strotzen vor jahrhundertealten Berichten über blutrünstige Überfälle. Doch dann wurden die Kopfkrieger von ehrgeizigen Geweihten der Tsa und der Traviamissioniert. Sie zogen sich "anständig" an, bauten "anständige" Häuser aus Lehmziegeln mit strohgedeckten Dächern, legten Maisfelder an, schnitten ihre stolzen Mähnen ab, stellten ihre Waffen in die Ecke und begannen, zu den Zwölfgöttern zu beten. Viele wurden sogar Vegetarier - oder Trunkenbolde, Armeepfadfinder und Söldner. Die offensichtliche Wandlung hielt die blaßhäutigen Siedler in den ersten Jahrzehnten nicht von einigen Racheefeldzügen ab, im Zuge derer die Eingeborenen stark dezimiert wurden.

Heute kann man die maisbauenden Chirakahs überall zwischen Mengbilla, Chorhop und Port Corrad finden, an den Straßen ebenso wie in den Ausläufern des Regengebirges, wo noch immer einige schneebedeckte Gipfel von fast dreitausend Schritt Höhe stehen. Zahlreiche Mischlinge haben sich sogar über das Loch Harodrol hinaus bis in die Dröler Mark verteilt, wo sie häufig als rechtlose Wanderarbeiter und Tagelöhner auf den Feldern arbeiten.

Die Yakosh-Dey

Kurzbeschreibung: Yakosh-Dey

Gebiet: oberer Südask

Anzahl: 1000

Haartracht: "Mohak"-Haarbürste

Siedlungsform: Pfahlhütten auf terrasierten Inseln

Die Yakosh-Dey (auch Jakush-Dej), mit nur 1000 Angehörigen der größte der kleinen Stämme, leben entlang dem Südask oberhalb von Chorhop und am Rand der großen Wälder zwischen Küste und Regengebirge. Naturgemäß hatten sie hier - an der Grenze zwischen Zivilisation und Wildnis - seit über zweitausend Jahren Koniakt zu den Tulamiden und dann den Güldenländern. Zwar kam es immer wieder zu heftigen Zusammenstößen, ganze Dörfer wurden in gegenseitigen Racheaktionen zerstört.

Aber zwischendurch hat sich ein schwunghafter Handel entwickelt. Die Yakosh-Dej interessieren sich natürlich vor



Yakosh-Dev-Frau und Mann der Oijaniha

allem für Waren, die sie selbst nicht herstellen können, besonders Waffen und Werkzeuge aus Eisen sind sehr begehrt. Dafür liefern sie Felle, Kräuter und vor allem Sklaven aus ihren Kriegszügen gegen die Mohaha, Oijanihas und Chirakahs - denn die unverbrüchliche Brüderlichkeit aller Waldmenschen existiert eben nur in den Schriften mittelreichischer Romantiker.

Die anderen Stämme blicken ob dieser Geschäfte mit Verachtung auf die Yakosh-Dej herab. Für sie ist dieser Stamm ein Volk von Verrätern, Feiglingen und Sklavenjägern. Es ist zwar wahr, daß man mit den Yakosh-Dej gut ins Geschäft kommen kann und daß sie manchmal sogar gegen Bezahlung für Blaßhäute arbeiten. Dennoch sind sie genauso unberechenbar und kriegerisch wie die anderen Stämme auch, und schon so mancher Händler endete als Schrumpfkopf.

Denn natürlich sind die Yakosh-Dey gefürchtete Krieger. Von allen Stämmen haben sie die besten Waffen, kaum einer ist ohne eiserne Pfeilspitzen und sogar eigens angefertigte Beile unterwegs. Der ganze Stamm ist nach seinem stärksten Kriegerbund benannt, dessen Name etwa "listige Katzen" bedeutet. Die Mitglieder dieser Bruderschaft haben sich den Schädel bis auf eine schmale Bürste kahlgeschoren. Wer als besonders tapfer gelten will, reißt sich die Haare selber unter Schmerzen büschelweise aus. Dieser berühmte Mohak-Haarschnitt und die Kriegsbemalung mit den roten und blauen Streifen ist vor allem gedacht, den Mohaha - die ja sechs mal so viele sind - Eindruck zu machen, und damit haben die Yakosh-Dey Erfolg.

Die Mohaha

Kurzbeschreibung: Mohaha

Gebiet: westlich des gesamten Regengebirges

Anzahl: 5500 bis 6000

Haartracht: lang und offen oder Pferdeschwanz

Siedlungsform: Langhäuser auf Pfählen oder Runddorf

Der heutzutage bekannteste und größte Stamm, schon früher durch Kriegszüge sehr mächtig geworden, erlangte seine Bedeutung unter Manaq, als er sich zahlreiche andere Stämme durch Blutsbruderschaft verband; einige kleinere, durch Sklavenjäger dezimierte Gruppen gingen überhaupt im Stamm der Mohaha auf. So beherrschen die Mohaha heute fast das gesamte Flachland westlich des Regengebirges, bis hinab zum Mysob-Knie und der Brabaker Tiefebene, und bewachen damit auch den Tempel der Roten Jaguare von Gulagal.

Als Heiler und Giftmischer sind sie in ganz Aventurien bekannt, ihre Gifte, Kräuter, Tinkturen und ihr Beerenwein sind hochbegehrt, und ihnen verdankt man auch die Entdeckung der Kakaobohne, aus der getrocknet und mit Kokosmilch angerührt eine cremige Köstlichkeit entsteht, die sie Tschokola ("schwarzes-Essen-erhebt-sich") nennen.

Die Mohaha, deutlich in zwei Stammesgruppenunterscheidbar, tragen ihre Haare lang und offen oder zum Pferdeschwanz gebunden, und sie bewohnen auch im Tiefland Langhäuser auf Pfählen und dagegen in höheren Lagen Runddörfer aus Laubhütten.

Die Anoihas

Kurzbeschreibung: Anoihas

Gebiet: nordöstliches Regengebirge

Anzahl: 2500

Haartracht: lang und offen, zwei Zöpfe

Siedlungsform: Felsensiedlung

Die Anoihas bewohnten ursprünglich den Regenwald der gesamten Halbinsel nördlich von Mirham. Als sich Mirham und Al'Anfa ausdehnten, wichen die Anoihas immer weiter in die Berge aus. Heute, ein halbes Jahrtausend später, bewohnen sie zwar noch die östlichen Täler und Hänge des Regengebirges, bis Mirham, teilweise bis Al'Anfa, aber einige Sippen leben bereits auf beinahe 3000 Schritt Seehöhe. Nur in der Schwüle des Regengebirges ist es möglich, daß in dieser Höhe noch Pflanzen gedeihen, die Wild und Menschen ernähren.

Hier, wo der Nebel morgens suppig aus den Bergtälern hervorquillt, verborgen in Schluchten und Steilwänden, jenseits von schwindelerregenden Seilbrücken und hinter und über Wasserfällen, liegen die Felsendörfer und Höhlensiedlungen der Anoihas. Über die Generationen sind sie hervorragende Kletterer geworden, die sich mit jedem Ferkina

und jedem Erzzwerg messen können. Sollten auch diese letzten Zufluchten entdeckt und erobert werden - dafür brauchte man allerdings einige Söldnerbanner-, bliebe den Anoihas wohl nur noch die Flucht zu ihren Vettern, den Oijanihas, jenseits der mächtigen Gipfel.

Die Anoihas tragen ihre Haare lang und offen, schmücken sich aber mit zwei kunstvoll verzierten Schläfenzöpfen. Ihre Lieblingstrophäe ist das Fell des Schneeleopards, denn zumindest während der Regenzeiten wird es in diesen Höhen doch recht naßkalt. Ganz besonders gilt das für die alten Kavernen mit den Höhlenmalereien aus grauer Vorzeit, die die Anoihas entdeckt und besiedelt haben. Eine dieser unterirdischen Anlagen ist auch die finstere Höhle von Gron'gu'mur, die die Anoihas seit etwa 20 Generationen bewachen.

Vielleicht besteht deswegen der merkwürdige Brauch, daß der neue Friedenshäuptling, sobald ihn die Ältesten bestimmt haben, zu einer Queste zu dem Riesenlindwunn Ykkdragill nahe dem Paß von Sorbur aufbricht, der ihn einem geheimen Prüfungsritual unterwirft - auf des Drachen eigenen Wunsch, versteht sich! Und was immer dort geschieht: Noch nie ist ein Anwärter zurückgekehrt, der nicht das Wohlwollen Ykkdragills gewonnen hat. In den letzten zwei Generationen kamen auch mehrfach Versprengte anderer Stämme zu den Anoihas, und diese, immer daran interessiert, ihre Reihen durch starke Fremdlinge zu erweitern, unterwarfen auch diese Bewerber der ehrenhaften Prüfung bei dem dreiköpfigen Drachen.

Die Shokubunga

Kurzbeschreibung: Shokubunga

Gebiet: Süd-Elemitische Halbinsel, Szintomündung

Anzahl: 3000

Haartracht: Bürsten oder Stacheln

Siedlungsform: Lehmkegelhütten

In der Savanne, dem Trockenwald der weit ins Meer ragenden Süd-Elemitischen Halbinsel sowie um Port Corrad herum und bei Selem leben die schwarzhäutigen Shokubunga, mit fast 30 Dörfern einer der großen Stämme und offensichtlich zu den alten utulischen Ureinwohnern gehörend. Sie leben in Gruppen von drei bis sechs in kegelförmigen Hütten. Der gelbe Lehm der Savanne wird mit Wasser angerührt und die Hütte aus handgeformten Klößen aufgebaut. Sobald das Wasser verdunstet ist, entsteht eine recht stabile Behausung. Die Shokubunga formen auch ihr Haar mit Lehm und Dung zu Bürsten oder Stacheln, und jedes Dorf hat seine eigene Überlieferung über die Bedeutung der merkwürdig starren Fortsätze am Kopf.

Eine Begegnung mit den "Lehmköpfen" ist aber selten zum Lachen: Ihren Namen haben die Shokubunga ("die durch Kraftraub töten") davon, daß Feinde, die von ihren Giftpfeilen getroffen werden, binnen ein bis zwei Stunden alle Kraft verlieren. Denn die Shokubunga jagen und kämpfen mit dem Gift des Shurinstrauches. Während zivilisierte Giftmischer

nur die grünen Kirschen verarbeiten, verwenden die Shokubunga Blätter, Rinde und Harz für Mischungen unterschiedlicher Wirkung.

Durch den jahrhundertelangen Kontakt mit den Bläshäuten haben die Shokubunga die meisten kulturellen Errungenschaften, ja teilweise sogar die Jagd aufgegeben und leben in erster Linie von der Wegelagerei und Überfällen auf die geplagten Siedlerdörfer. Erst in jüngster Zeit sind dem die AFAnfer mit zwei für beide Seiten verlustreichen Strafexpeditionen entgegengetreten, hoffen sie doch seit der Eroberung Port Corrad's, ihren berühmten Seidenkonvoi in Zukunft über den Landweg nach Mengbilla führen zu können. Dem entscheidenden Aufeinandertreffen dieser zwei gleich gnadenlosen Totschlagervölker wird in den kleinen, von beiden bedrängten Dörfern recht hoffnungsvoll entgegengesehen ...

Die Oijanihas

Kurzbeschreibung: Oijanihas

Gebiet: westliches Regengebirge

Anzahl: 2000

Haartracht: lang und offen (Stirnband)

Siedlungsform: halbüberdachtes Runddorf

Zurückgezogen in den westlichen Vorbergen des gesamten Regengebirges, leben die Oijanihas. Ihre Heimat sind sowohl die Täler und Schluchten, das Hochland wie auch echtes Bergland. Vom Gebiet der Mohaha trennen sie die Jagdgründe einiger kleinerer Stämme. Zu ihren Vettern, den Anoiaha jenseits des Regengebirges, pflegen sie über den Paß von Sorbur regelmäßige Beziehungen, mit den Yakosh-Dey eine generationenalte Fehde.

Der große Bastan Munter hat die Oijanihas als tapfersten aller Stämme bezeichnet, und ihr stolzer Name bedeutet in Garethi •'Haupt-(aufrecht)-wie-ein-Baum'". Deswegen tragen sie ihr Haar lang und offen und schmücken es mit besonders kunstvoll bestickten Stirnbändern. Die anderen Stämme nennen das Volk der Berge aber meist weniger klangvoll. Weil die Oijaniha den Tachik jagen und verspeisen, das Baumstinktler, das bei den meisten Kontinentalstämmen aus offensichtlichen Gründen tabu ist, werden sie oft abfällig Tachika-Ha ("Stinktlerleute") genannt.

Von den Stämmen des Regengebirges sind sie wohl diejenigen, die ihre Kultur am ursprünglichsten bewahrt haben. Sie leben am weitesten entfernt von der Zivilisation und hatten bisher wenig Kontakt zu den Weißen. Viele von ihnen haben noch keine Bläshaut gesehen. Dennoch begegnen sie ihnen mit großem Mißtrauen, was man ihnen nicht verübeln kann, wenn man sich die mohische Entstehungsgeschichte vor Augen hält, nach der die Weißen nichts anderes im Sinn haben, als Kamaluqs Wälder zu zerstören. Auch sind die Geschichten von den Sklavenjägern Chorhops und Al'Anfas bis in die entlegendsten Winkel des Regengebirges vorgedrungen.



Shokubunga-Fraii. Tschopukikiha-Mann

Mit Eindringlingen, die sie umzingeln und gefangennehmen, verfahren sie nach einer uralten Tradition: Jeder einzelne wird, nackt und wehrlos bis auf einen Lendenschurz, auf einen Todeslauf geschickt, verfolgt von zwei nur mit Messern bewaffneten Oijanihas. Erreicht er die nächste Tabuzone (deren Richtung und Entfernung ihm gewiesen wird), dann wird er in Freundschaft begrüßt und kann sogar als Krieger in den Stamm aufgenommen werden. Wer die heiligen Pfähle nicht erreicht, dessen Schädel wird sie bald schmücken ... Das typische Runddorf der Oijanihas erinnert an den Kral der Utulus, hat aber eigenständige Elemente. Es besteht aus einem runden Innenhof, um den herum eine ringförmige Palisade mit einem nach innen ragenden Dach erbaut ist. Diese riesige, runde Hütte ist durch Bastmatten in mehrere kleine unterteilt. Die große Feuerstelle liegt in der Mitte des Hofes.

Die Napewanha

Kurzbeschreibung: Napewanha

Gebiet: Hochland und Sumpfland von H'Rabaal

Anzahl: 2500

Haartracht: Zöpfchen

Siedlungsform: schwimmende Schilfhäuser

An den Quellen von Mysob und Jalob und im Sumpfland südöstlich von H'Rabaal - nicht aber um die Echsenstadt, die für sie tabu ist und die sie bewachen - leben die friedfertigen Napewanha, die hervorragende Schwimmer und Fischer sind. Sie wohnen in Schilfhäusern auf schwimmenden Inseln, die

möglicherweise mit den Schilfbooten der Tocamuyac verwandt sind und aus Bündeln bestehen. Jedes Jahr wird eine neue Schicht aufgelegt, während an der Unterseite, zwei Schritt tiefer, die älteste Schicht langsam verrottet.

Die Stromschnellen des Mysob und des Jalob sind ein unerschöpflicher Jagdgrund. Das Wasser, gischtend und braun von aufgewühltem Schlamm, ist ein beliebter Tummelplatz großer Grundfische wie Wels und Karpfen. Ein hinreichend großer Fisch - manche werden zwei oder drei Schritt lang - kann bewegungslos am Flußrand verharren und sich das Futter ins Maul schwemmen lassen. Ebenso leicht gewinnt der Napewanha seine Nahrung: Er braucht den Fisch nur mit einer Keule zu betäuben und mit einem Lianennetz aus dem Wasser zu schöpfen. In der Nähe werden die Reusen ausgelegt, simple Trichterkörbe mit Widerhaken, in die kleinere Fische zwar hinein-, aber nicht mehr herauschwimmen können; nur die Goldkraniche und die Schildkröten muß man von den Reusen fernhalten, aber die kann man ja auch essen.

So bleibt den Napewanha recht viel Zeit, in Flüssen, Stromschnellen, Weihern und Wasserfällen zu spielen und ihre Fertigkeit zu messen. Selbst ihr jährliches Stammestreffen - dort, wo der Mysob sich in einem vierhundert Schritt breiten Katarakt vom Hochland von H'Rabaal ins Brabaker Becken stürzt - verbringen sie vor allem im Wasser und nicht mit üblichen Vergnüglichkeiten (daher ihr merkwürdiger Name "Suchen-beim-Tanzen-nach-Platz-zum-Liegen-Menschen"). Höhepunkt ist der Todessprung der tapfersten Männer und Frauen in die Stromschnellen - das Akapukoho ("Wasserfall-ißt-Gesicht-zuerst").

Bei dieser Gelegenheit hilft man sich auch bei der Erneuerung der Haartracht: Dutzende Zöpfchen, mit echten Perlen und solche aus Holz und Schildpatt verziert - eine Frisur gilt dann als perfekt, wenn im Wasser jede Strähne einzeln, strahlförmig vom Kopf treibend, schwimmt.

Die Keke-Wanaq

Kurzbeschreibung: Keke-Wanaq

Gebiet: zwischen Al'Anfa und Höt-Alem

Anzahl: 2500

Haartracht: lang, rasierter Vorderschädel

Siedlungsform: Ruinenstadt / halbnomadisch

Vielleicht der unheimlichste aller Waldmenschenstämme sind die Keke-Wanaq, die "Spinnenwächter mit der Krallen". Mit ihren merkwürdigen Halbkahlschädeln und den langen Ohrläppchen, die mit Opalen, Knochen und Edelmetall beschwert werden, ziehen sie fast unentwegt durch den Jalob-Dschungel zwischen Al'Anfa und Höt-Alem. Stets sind sie auf der Jagd nach tierischen und menschlichen Opfern, die sie für ihre Rituale mit Kelmon betäuben und in die alte Ruinenstadt Shan YTrak schaffen, wo sie den Keke, den "Glücksspinnen", huldigen. Trahelischer Tavernengrusel fabuliert von Men-

schonopfern, die durch einen Schamanentrunk willenlos zur Schlachtbank geführt werden. Jedenfalls ist bis heute von dort niemand zurückgekommen, nur bisweilen tauchen Ausrüstungsstücke wieder auf. So trägt bei den Keke-Wanaq fast jeder fünfte Krieger einen alten trahelischen Waffenrock, und auch gestreifte Seemannshemden kann man bisweilen sehen; Schrumpfköpfe dagegen scheinen sie keine mit sich zu führen.

Die Tschopukikuhas

Kurzbeschreibung: Tschopukikuhas

Gebiet: Syllanische Halbinsel

Anzahl: 3000

Haartracht: Scheitelbürsten, rundherum ans

Siedlungsform: nomadisch

Auf der gesamten Syllanischen Halbinsel, am südlichsten Ausläufer Aventuriens, lebt der Stamm der Tschopukikuhas ("schwarze Gesichter laufen mit Stärke"), ein kriegerisches Volk, das grausame Bräuche pflegt und finstere Götzen anbetet. Die Tschopukikuhas haben wenig mit den anderen Stämmen der Waldmenschen gemein.

Ihr einziger Lebensinhalt scheint der Kampf zu sein, sei es gegen die Unbilden der Natur, gegen die nur wenig friedlicheren Keke-Wanaq oder gegen die Siedler Traheliens und Syllas. Auf dem Kriegspfad verwenden sie gewohnheitsmäßig das tödliche Lianengift Kukris, und während die meisten anderen Waldmenschen auch Blauhäuten gegenüber das "Hand um Hand. Kopf um Kopf einhalten - so daß ein Kriegszug üblicherweise nur mit ein oder zwei Toten enden muß - vernichten die Tschopukikuhas immer wieder ganze Dörfer, um einige Gefangene zu machen. Sie selbst haben keine Dörfer, sondern leben halbnomadisierend, und oft kann man sie mit Tragen und Bündeln durch den lichten regengrünen Wald oder über die weißen Sandstrände des Feuermeeres ziehen sehen.

Auch äußerlich unterscheiden sie sich vom anderen Waldvolk, ihre Haut ist dunkler, und sie sind meist größer. Ersteres ist nicht nur auf das uralte Erbe zurückzuführen, sondern auch darauf, daß sie ihre Körper mit Kakaobutter dunkel färben, denn ihren Legenden zufolge sind nur Dunkelhäutige eines Tapams würdig. So kommt es, daß die Haut ihrer ältesten Krieger eine fast schwarze Färbung hat. Am Kopf tragen sie üblicherweise drei parallele kurze Scheitelbürsten, den Rest des Haares aber lang.

Ihre Geister scheinen besonders blutrünstig zu sein, sind doch ihre Krieger ständig auf der Suche nach neuen Opfern, um sie zu besänftigen. Ob es unter den Tschopukikuhas Menschenfresser gibt, ist nicht eindeutig zu beantworten. Jedenfalls wird ritueller Kannibalismus praktiziert, bei dem Herz, Leber oder Hirn getöteter Feinde verzehrt werden, um erwünschte Eigenschaften aufzunehmen.

Die Haipu

Kurzbeschreibung: Haipu

Gebiet: Strände und Küstenwälder Altoums

Anzahl: 1500

Haartracht: dicker, kurzer Zopf

Siedlungsform: Rundhütten im Kreis

Von den Haipu, den schon seit ur-tulamidischen Zeiten erwähnten bedeutendsten Ureinwohnern Altoums, hat man in den letzten Jahrhunderten nicht mehr viel gesehen. Wegen der Sklavenjäger vom Festland wagen sie sich immer seltener offen an die Strände. Viele Dorfgemeinschaften wurden in die Gefangenschaft verschleppt, die anderen sind scheinbar ins Innere der Insel geflohen. In Wirklichkeit liegen aber an der ganzen Küste der östlichen Hälfte Altoums durch mächtige Hecken versteckte Siedlungen, und im Schutz der Nacht kann man ganze Dörfer beim Lagunenfischen mit erhobenen Speeren durch das Wasser waten sehen.

Denn die Haipu könnten gar nicht auf ihre Siedlungen an den pastellfarbenen Stränden verzichten: Für die Haipu liegt die wahre Welt unter Wasser, in Efferds Zaubergarten. Ihrem Taya zufolge hat Kamaluq einst die ganze Insel mit dem Fischernetz aus dem Wasser gezogen, und jetzt sitzen die Menschen auf dem Trockenen. Seither ist es wichtiges Ritual für die Reife, daß die Haipu auf kleinen Kanus oder Wellenreitbrettern - die sie eigens dafür angefertigen - hinausfahren und dann nach einer Trophäe tauchen, um ihren Mut unter Beweis zu stellen.

Daher sind die Haipu großartige Taucher. (In ganz Süd- und Südostaventurien sind sie, versklavt oder freiwillig, als Schatztaucher begehrt, um versunkene Schiffsladungen zu bergen.) Ganz besonders verehren die Haipu daher einen unscheinbaren, nur auf Altoum gedeihenden Dornenstrauch mit gelben Blüten, den sie Kajubo ("Hand-atmet-frei") nennen. Wenn nach der Frühlingsregenzeit die Knospung beginnt, suchen sie die Küsten und Waldränder nach der unglaublich seltenen Pflanze ab, deren Knospen die Kraft verleihen, bis zum vierten Teil einer Stunde unter Wasser ohne Atemluft auszukommen. Sorgfältig werden von allen Haipu so viele Knospen gesammelt, wie man sich erlauben kann, ohne den Tod des Strauches heraufzubeschwören. Ein Teil wird in Kokosöl eingelegt und dem Vorrat des Dorfes zugefügt, der im Fall der weltweiten Überschwemmung - wenn Kamaluq die Insel zurück ins Wasser läßt, womit die Haipu durchaus ernsthaft rechnen - das Überleben sichern soll. Kein Wunder ist es also, daß selbst die weltoffensten Haipu sehr mißtrauisch werden, wenn fremde Blauhäute die heiligen Slräucher plündern wollen. Oftmals werden diese "Schergen der Nachtblauen Herrin" (ein Begriff aus der Religion der benachbarten Utulu) mit Waffen daran gehindert, das Geschenk Kamaluqs an sich zu reißen.

Die Schamanen der Haipu verstehen sich bestens mit Gischtteufeln und anderen Minderen Geistern, die sie auf Hoher See und auch an den Geysiren und heißen Quellen des

vulkanischen Altimont anrufen. Die Haipu sind auch - von den Tocamuyac abgesehen - die einzigen echten Seefahrer unter den Waldmenschen. Mit ihren Katamaranen fahren sie bis zu hundert Meilen weit aufs offene Meer und steuern auch gezielt andere Inseln an. Die kleine Schwesterinsel Souram ist allerdings tabu, obwohl das zugehörige Taya berichtet, das die Haipu früher dort durchaus gesiedelt haben. Die Seefahrt dient nicht nur dem Fischfang, sondern auch dem Tauschhandel.

Wenn sie nach Charypso kommen (das sie, seit sie es mit den Darna zerstört haben, wieder unbeschadet besuchen können), handeln sie mit den Waren des Meeres, vor allem Perlen. Perlmutt und Korallen, und denen des Altimont, insbesondere Schwefel, Obsidian und Jade. Die Jade, die es (außer im Gildenland) nur hier gibt, gilt ihnen als Symbol der fruchtbringenden Urschildkröte und Erdgöttin Shamata. Einige abgeschiedenere Dörfer messen der Jade gar eine so wichtige Bedeutung für den Erhalt der Bodenfruchtbarkeit zu, daß sie den Handel mit ihr als gefährliche Ketzerei betrachten, durch die die ganze Fruchtbarkeit allmählich in die Hände der Blauhäute übergeht.

Der Stammesname der Haipu ("zwei-Gesicht") kommt von einem merkwürdigen Kastensystem, dem ihrteils friedfertiges, teils kriegerisches Naturell entspringt. Die Hälfte der Stammesmitglieder - jene, deren Reifetrophäen vom Schamanen als "friedlich" befunden wurden - sind zwar Fischer und Seefahrer, aber die meiste Zeit rituelle Vegetarier. Die Krieger dagegen - deren Trophäen als "kriegerisch" eingestuft wurden - essen hauptsächlich Fleisch und trinken Blut: ihr Hauptgericht ist roher Fisch, mit Kokosmilch mariniert. Sie tragen Kriegsbemalung aus gelbem Schwefel und roter Scharlachwurzelschmelze und die kostbaren Bronzewaffen aus den Altimont-Vulkanen. Die Bluttrinker der Haipu waren es auch, die mit den Darna an dem Massaker in Charypso teilnahmen, halten sich aber wie diese an einen speziellen Kriegerethrenkodex. Beide Kasten jedoch tragen die traditionelle Haartracht, einen dicken, kurzen Zopf im Nacken, zuweilen umwickelt mit Perlenschnüren.

Die Darna

Kurzbeschreibung: Darna

Gebiet: Altimont-Bergland

Anzahl: 1000

Haartracht: lang und offen, mit Blüten

Siedlungsform: Pfahlbau-Langhäuser

Von den geheimnisvollen Darna hörte man das erste Mal 802 n.BF., als sie gemeinsam mit den Haipu Charypso vernichteten. Bis heute halten sich die sonst recht skrupellosen Charypter von jeder Sklaverei fern.

Dabei sind die Darna eigentlich ein ausgesprochen friedfertiger Stamm. Es sind schön gewachsene Menschen mit Mirabellenblüten im wehenden Haar, die das gebirgige Quellgebiet

des Ilara im westlichen Teil des Altimont bewohnen, wo sie von der Jagd auf einheimische und verwilderte Tiere leben, aber auch von wilden Turupa-Früchten und dem Anbau von Itok-Knollen (Maniok) und Bergmais.

Nun, wo man sie größtenteils in Frieden läßt, sind die Darna wieder ein Volk der Freiheit und Ruhe. Sie lassen ihre Kinder den ganzen Tag singen und spielen, ohne sie zur Ordnung zu rufen, und ihre Lebensweisheit lautet: "Hier ist ein Tag wie der andere - und die meisten Tage sind gut." Fast alle unter den Darna können ein wenig zaubern, denn ihre mythische Herkunft geht auf zwei astral begabte Schamanen zurück; allerdings bedienen sie sich einer recht heimlichen Heil- und Hellsichtmagie. Man hat sie schon die Elfen unter den Waldmenschen genannt.



Dama-Frau und Miniwatu-Mann

Das ist denn doch etwas übertrieben: Bei ihren gar nicht seltenen Kriegen untereinander, mit den Haipus und unabhängigen kleinen Stämmen verwenden die Eingeborenen Altoums Waffen, die sich stark von denen anderer Waldmenschen unterscheiden: Das Blasrohr und Waffengifte sind fast unbekannt und werden allenfalls als Jagdwaffe verwendet - die Krieger hingegen kämpfen ehrenhaft mit Speer und Lederschild. Vor allem sind ihre Kämpfe blutig, aber nur selten tödlich, da sich ein recht kompliziertes Wertsystem entwickelt hat, das den verschiedenen Treffern speziellen Wert und klangvolle Namen zuweist: Ein "Trägheit läßt den Panzer sinken" etwa ist ein Speerstich in den Schildarm und wegen seiner Seltenheit zwanzig Jadestückchen wert, die der Sieger als Trophäe erhält. Für getötete Kämpfer müssen dem Gegner hingegen gar fünfzig Jadestückchen Entschädigung gezahlt werden. Der "Sieger" einer Schlacht berechnet sich demnach einfach aus der getauschten Steinzahl - die Seite mit dem größeren Profit hat gewonnen.

Von großer Wichtigkeit ist der Abbau der Jade, die die Darna nicht nur selber als Schmuckstein verwenden, sondern die sie in Altaia auch gegen allerlei Waren der Zivilisation eintauschen. Eine kleinere, aber nicht unbedeutende Rolle spielt bei ihnen auch die Suche nach den Gewürzen, die die Bläshäute so hoch schätzen.

Die Kunst der Eisengewinnung ist den Darna praktisch unbekannt, aber aus dem gediegenen Kupfer und dem Obsidian (Vulkanglas) der Altimontberge stellen sie vielfältige Werkzeuge und auch Waffen her. Vor allem kämpfen sie aber mit den in Altaia im Austausch gegen Jade erworbenen Speeren und Dolchen, doch werden diese gern und häufig als Beutestücke aus der Vernichtung Alt-Charypsos bezeichnet - selbst wenn sie von Stil und Zustand her offenkundig wenige Jahre alt sind. Für spezielle rituelle Zwecke verwenden sie auch Waffen mit Klingen bzw. Spitzen aus Jade.

Anders als die meisten Einborenen wagen sie durchaus den Kampf gegen die Nebelspinnen, deren zähe Haut sie zu Ledepanzern und anderen Gegenständen verarbeiten. Besonders erwähnt seien aber ihre "Todestrommeln", die mit den Fellen der Nebelspinnen bespannt sind und mit deren Klang sie angeblich wirksame Flüche übertragen können.

Neben den Haipu und den Darna leben noch andere Stämme auf Altoum, die sich kulturell nur wenig von ihnen unterscheiden. Tayas dieser Stämme erzählen allerdings auch von einem fremdartigen Volk, das auf den Baumriesen im Nebelwald lebt und einen unentwegten Kampf gegen die Nebelspinnen des Bodens und gefährliche Kletteraffen der Wipfel führt - doch wieviel davon Wahrheit und wieviel Märchen ist, kann man gerade bei den sehr phantasievollen Tayas kaum entscheiden.

Die Miniwatus

Kurzbeschreibung: Miniwatus

Gebiet: Sokkina, Token, Itoken

Anzahl: 1000

Haartracht: verschieden

Siedlungsform: teste Bauten

Die meisten Miniwatus stammen ursprünglich von Waldmenschen des Regengebirges ab, weisen also einen kleinen Wuchs, kupferfarbene Haut und leich mandelförmige Augen auf. Vor allem bei der Hautfarbe kann es allerdings durch Vermischungen mit weißen Besitzern oder utulustämmigen Sklaven auch zu deutlich helleren oder dunkleren Tönen kommen, ebenso sind gelockte oder gekräuselte Haare nicht selten.

Die Ankunft der Miniwatus auf den Gewürzinseln liegt nur wenige Jahrhunderte zurück: Schon kurz nach dem Beginn des Sklavenhandels durch Al'Anfa fingen im ganzen Süden Sklavereieigner - vor allem Thorwaler - damit an, die Unglücklichen zu befreien. Da sie allerdings wenig Ahnung von

den komplexen Zusammenhängen zwischen den verschiedenen Stämmen hatten, pflegten sie befreite Waldmenschen einfach irgendwo an einer urwaldreichen Küste an Land zu setzen - und die Inseln hinter Altoum boten sich besonders an, da sie für furchtlose Drachenbootkapitäne leicht zu erreichen waren.

Mit der Zeit kamen also recht viele Waldmenschen vom Festland auf die Inseln und genossen den erheblichen Vorteil, daß sie nicht nur von ihren Befreiern mit wichtigen Vorräten, Geräten und sogar Waffen versorgt worden waren, sondern daß sie auch durch die Sklaverei - wenn auch unfreiwillig - engeren Kontakt mit der Zivilisation gehabt hatten, als es bei den Ureinwohnern der Inseln der Fall war.

Es würde viel zu weit führen, hier auf die genaue Entwicklung einzugehen, am Schluß aber hatte vor etwa 120 Jahren eine erfahrene Mohafrau namens Wapiya die vorher zerstrittenen und ständig von einem Angriff Al'Anfas bedrohten Freigelassenen und ihre Nachkommen geeint und über die alten Stammesgrenzen hinweg zu dem neuen Stamm der Miniwatus ("Kindern des Wassers") verschmolzen.

Die Miniwatus verwenden das herkömmliche Mohische. haben allerdings zahlreiche Fachausdrücke technischer und politischer Natur aus dem Garethi und dem Thorwalschen übernommen.

Die Lebensweise der Miniwatus ist recht einfach zu beschreiben: Die kupferhäutigen Freigelassenen bilden einen Adel, der in der Ausbeutung der schwarzen Eingeborenen den Vornehmen Al'Anfas oder Mengbillas nur wenig nachsteht. Vor allem werden die Schwarzen auf regelrechten Plantagen eingesetzt, die all jene Güter produzieren, für die die Leute aus dem Norden so gute Waren tauschen, wie etwa Benbukkel, Mir-Theniok und viele andere Gewürze.

Die Königin der Miniwatus ist eine direkte Nachfahrin Wapiyas und residiert auf der kleinen Insel Sokkina. Ihr kleines Reich ist in Anlehnung an die Bräuche der Weißen - und speziell der Trahelien - feudal aufgebaut: Die beiden größeren Inseln werden von "Fürsten" aus der königlichen Familie beherrscht, den einzelnen Stämmen stehen "Grafen", den Pflanzungen "Barone" vor. Dieser gesamte Adel ist ausschließlich den Reihen der kupferhäutigen Freigelassenen entnommen.

Der Kampf spielt eine erhebliche Rolle im Leben der Miniwatus, die sich selbst als eine Art Kriegeradel verstehen: Schon die jungen Kinder werden an den Waffen ausgebildet, um stets gegen einen Aufstand der Eingeborenen wehrhaft zu sein.

Die meisten Miniwatus verwenden durchaus die Waffen ihrer Vorfahren - Keulen, Messer, Blasrohre -, doch seit den ersten Tagen schon stehen ihnen auch modernere Waffen zur Verfügung. Von besonderer Bedeutung sind hier das Keulenbeil, das einfach durch Anfügen einer Axtklinge entsteht (Werte wie Kriegsbeil), und der Langspeer mit breiter, tödlicher Klinge (Werte wie Gleve). Daneben pflegen sie auch häufig bunt bemalte Lederrüstungen zu tragen.

Von erheblicher Bedeutung sind die Kriegskanus und doppelrumpfigen Kriegskatamarane, die von den segelerfahrenen Miniwatus verwendet werden: Angesichts der Furcht vor dem Meer, die die Eingeborenen zeigen und die die

Zusammenarbeit von Insel zu Insel unmöglich macht, können die Miniwatus schnell von einem Ende ihres kleinen Reiches zum anderen gelangen - und das, ohne besonders auf die Korallenriffe Rücksicht nehmen zu müssen, die die Schiffe der Nordländer behindern.

Traditionell verehren die Miniwatus Kamaluq, den göttlichen Jaguar. Eine besondere Rolle spielt aber auch die Figur der Wapiya, die als "Mutter des Volkes" fast schon göttliche Verehrung genießt; ihr Grab auf Sokkina ist eng mit dem Palast der Fürstin verbunden.

In vieler Hinsicht sehen sich die Miniwatus als auserwähltes Volk Kamaluqs, das die Streitigkeiten der früheren Stämme überwunden hat und nun bereit ist, die noch Unwissenden im Namen Kamaluqs zu einen. Gegenüber den Einheimischen spielen Dünkel und Sendungsbewußtsein mit: Die Schwarzen werden als ahnungslose Kinder betrachtet, die erst der langen Unterweisung durch die fortgeschritteneren Miniwatus bedürfen, ehe sie auch in den Stamm aufgenommen werden können.

Die Utulus

Kurzbeschreibung: Utulus

Gebiet: Waldinseln

Anzahl: 3000

Haartracht: verschieden

Siedlungsform: befestigtes Runddorf

Eine ebenholzschwarze Haut und leicht gekräuselte schwarze Haare sind das Kennzeichen der Utulus. ebenso heben ihr sehr hoher Wuchs - zwei Schritt sind keine Seltenheit - und ihre muskulöse Gestalt sie deutlich von den kleinen und elegant-schlanken Festland-Waldmenschen ab. Die Herkunft der Utulus ist ungeklärt, doch scheint es, daß sie zuerst auf den äußersten Inseln siedelten und sich später in Richtung Westen ausdehnten. Wie sie aber zuvor auf die fernen Eilande gelangten, ist angesichts ihrer Abscheu vor jeglicher Hochseefahrt ein Rätsel.

Die Stämme der etwa 3000 Utulus leben auf fast allen Inseln von Token bis Setokan und auch vereinzelt auf der Sylianischen Halbinsel und dem Festland bei Selem. Zwar betrachteten sie sich in ihren Mythen als Einheit mit gemeinsamen Stammesem, doch im täglichen Leben sind die Stämme weit wichtiger, die meist alleine eine, selten zwei Inseln bewohnen. Ihre wichtigsten Wirtschaftsformen sind die Jagd und teilweise der Feldbau, während Viehzucht eher selten ist. Manche Stämme üben auch Fischfang aus. doch nur in küstennahen Gewässern.

Die Utulus leben in sogenannten Kralen: kreisrunden Dörfern, die nach einem festen Schema angelegt und von einer mehrere Schritt hohen Palisadenmauer umgeben sind. In ihrem Inneren finden sich bis zu acht von einander durch Zäune abgeteilte Sippenbezirke mit eigenen Hütten und Gärten. Die Randgebiete dienen als Pferche für Selemferkel und Geflügel, die

Mitte des Kral's hingegen ist der Zeremonialhütte des Häuptlings vorbehalten. Ein unverwechselbares Merkmal ist ein aus vier Schritten hohen Pfählen errichteter Irrgarten, der bis zu einem Viertel des Kral's einnimmt und durch den ein vielfach gewundener Gang verläuft. Am Beginn dieses Weges ist eine eigene Hütte für einen alten, oft blinden Utulu errichtet, der Fremdlinge durch den Irrgarten führt, um in ihnen Respekt für den Häuptling zu wecken: Dieser labyrinthische Gang führt vom Tor bis zur zentralen Häuptlingshütte, und man braucht oft eine halbe Stunde und mehr für den Weg. Auch für heilige Prozessionen und andere Rituale wird der Irrgang benutzt, den nur Erwachsene betreten dürfen. (Daneben gibt es natürlich noch einen "profanen" Weg in den Kral, der nur wenige Minuten erfordert, allerdings Stammesfremden verschlossen ist.)



Utulus

Zumindest für die Utulus der Zimtinseln von Bebukkula bis Numesi spielen zwei Bäume eine sehr bedeutende Rolle. Der Utulumba, dessen wohlduftende Zweige man im Norden als Praiosandelholz kennt, steht im Mittelpunkt vieler Kultbräuche, und die Utulu verbrennen mindestens ebensoviel von seinen harzreichen Zweigen, wie sie an die wenigen blaßhäutigen Händler aus dem Norden verkaufen, mit denen sie Handelsbeziehungen pflegen. Doch achten sie sorgsam darauf, keine Bäume zu fällen und keine Samen oder Zapfen in die Hände der Blaßhäute gelangen zu lassen.

Weit weltlicher, aber immer noch sehr wichtig ist der Zimetbaum, dessen junge Zweige den begehrten Benbukkell oder Zimt liefern. Auch ohne daß sie Zwangsarbeiter verwenden, wissen die fingerfertigen Utulus stets so viel von dem kostbaren Gewürz zu erzeugen, daß sie durchaus wertvolle

Waren im Tausch erhalten. Angeblich verstehen sie sich darauf, das rare Gewürz so zu behandeln, daß es nicht nur Wohlgeschmack bringt, sondern auch langes Leben und Schutz vor Krankheiten gewährt - doch das mag eine der vielen Legenden über die Waldinseln sein.

Recht eigenartig ist die Währung der Utulus, denn Gold aus den vulkanischen Tiefen ist auf ihren Inseln so häufig, daß sie es nicht als Münzmetall verwenden. Statt dessen benutzen sie kleine Meeresmuscheln, aber auch Perlmutterstücke und Korallenstücke als Geld, denen sie feste Werte zugeordnet haben und die sie als Minisepe bezeichnen. (Der Tauschwert einer Minisepe - von durchschnittlich einem Skrupel Gewicht - entspricht ganz grob einem kaiserlichen Heller.)

Das sogenannte "Waldische" oder Puka-Puka ("viel Gesicht-Hand") ist der Dialekt der Utulus, der vor allem auf den äußeren Inseln verbreitet ist. Er verwendet sehr viele Selbstlaute und bildet recht lange Begriffe, besonders wichtig aber ist der Sprachrhythmus, der fast noch stärker über den Sinn eines Satzes entscheidet als die eigentlichen Laute - ein Merkmal, das bis heute die Entwicklung einer Schrift verhindert hat.

Die Utulus sind sehr musikalisch und lieben schnelle rhythmische Stücke, die dazu verwendeten Instrumente sind vielfältig. Aber keines ist so wichtig wie die Trommel, die in zahllosen Variationen vorkommt, von der kleinen Handtrommel über sanduhrförmige Knettrommeln bis zu fellbespannten Fässern. Zu der Musik der Trommeln wird viel und gerne getanzt - im wesentlichen durch Stampfen und Springen -, und die Utulus kennen Tänze für jede Gelegenheit, vom Kriegsbeginn über Hochzeiten bis zu Sieges-, Trauer- oder Fruchtbarkeitstänzen.

Eine Besonderheit der Utulu-Musik erklärt sich aus ihrer Sprache: Da Rhythmus und Melodie eines Satzes ebenso wichtig sind wie die eigentlichen Laute, kann man ihre Sprache auch recht gut mit der Trommel "sprechen" - zumindest einfache Sätze können so über viele Meilen, ja, angeblich sogar von Insel zu Insel, weitergegeben werden.

Vater der großen und kleinen Geister ist der utulischen Religion zufolge der mächtige und dennoch wohlthätige Sonnenvater Obaran. Über ihn wird nur wenig gelehrt, doch allgemein wird er als gütiger Hochhäuptling gesehen, dessen vornehmste Aufgabe der unermüdliche Kampf gegen alle Dämonen und Schrecken der Schadensmagie ist. Als sein Symbol und König der Tiere betrachten sie den Jaguar, dessen Fellzeichnung sie an die zahllosen Augen des allsehenden Obaran erinnert.

Als sein ewiger Widerpart und Verkörperung des Bösen gilt die Nachtschwarze Herrin, deren Namen nur wenigen Schamanen bekannt ist und der nicht laut ausgesprochen werden darf. Ihr Reich ist das tiefe und unergründliche Meer voller Ungeheuer und Gefahren, doch des Nachts kann sie ihre Schrecken auch an Land senden.

Die Utulu erzählen von ihrem Volk, daß es einst in Obarans Sonnenreich lebte, später aber der eigenen Sorglosigkeit zum

Die Tocamuyac

Kurzbeschreibung: Tocamuyac

Gebiet: Perlenmeer

Anzahl: 500

Haartracht: im Nacken geknotet

Siedlungsform: Rundboote

Opfer fiel, und es der Nachtschwarzen Herrin gelang, sie in ihr lichtloses Finstermeer zu reißen, wo sie lange dahinvegetierten, ehe ihnen die Flucht gelang. Doch nun konnten sie nicht mehr zu Obaran zurückkehren, sondern mußten in ihrer heutigen Heimat siedeln; und kein Utulu wäre (zumindest heutzutage) so wahnwitzig, eine Meeresstrecke zurückzulegen, bei der er das Land aus den Augen verlieren und von der Dunkelheit überrascht werden könnte. Fischer, die nach Sonnenuntergang nicht zurück sind, werden wie Tote betrauert und in machen rückständigen Dörfern tatsächlich bei der Rückkehr mit Steinwürfen vertrieben, da man fest glaubt, daß sie nunmehr besessen seien. (Auf den zivilisierteren Zimtinseln müssen sie sich "nur" einem Exorzismus unterziehen ...) Aus diesem Grund streben Utulus, die erst einmal entführt und nächtelang über das Meer verschleppt wurden, auch kaum nach Flucht und Rückkehr.

Die Farben Braun und vor allem Schwarz gelten den Utulu als Zeichen der Macht - der Ebenholzbaum ist demnach der König der Bäume. Allein der Sonnenvater ist so machtvoll, daß seine Hitze sogar den Menschen die kraftvolle schwarze Hautfarbe verleihen kann, so wie auch seine Kinder, die Flammen, alle Dinge bräunen.

Die Nachtscharze Herrin hingegen muß alle Dinge ihrer Farbe berauben: Das ist der Grund, weshalb Tote bleichgraue Haut bekommen, und nicht wenige Utulus munkeln, daß die Blauhäute, die zudem über das Meer reisen, ganz offenkundig Diener der Seeherrscherin sind.

Eines der wichtigsten Merkmale ihrer Bräuche ist auch eine extreme Scheu, ja, sogar Angst, vor den Toten: Selbst die Leichname zuvor geliebter Angehöriger werden mit Argwohn beäugt, und so bald wie möglich entledigt man sich ihrer auf eine ehrenvolle Weise. Bei den Utulus gibt es eigene Toteninseln, auf denen Grabdörfer errichtet wurden, die völlig den Kralen der Lebenden entsprechen. Hier finden die Verstorbenen ihre Ruhestätte, die in Rang und Größe ihrer Bedeutung zu Lebzeiten entspricht.

Die Utulus antworten sehr ausweichend auf die Frage, ob sie an ein Wiedererwachen und körperliches Weiterexistieren der Toten glauben: Manchmal heißt es, sie wollten den Ahnen eine prächtige Wohnstatt bereiten, dann aber wird gehofft, daß die neuen Wohnungen die Toten im Falle ihres Wiedererwachens besänftigen und von Raubzügen gegen die Lebenden abhalten werden.

So streng wie kaum ein anderes Naturvolk Aventuriens unterscheiden die Utulu zwischen böartiger und absolut verdammt Schadensmagie und hilfreichen Gegenzaubern. Die Magie gilt ihnen als Domäne verfluchter Zauberer, die darauf aus sind, Macht und Reichtümer zu gewinnen, und sich dafür der Dämonologie und vor allem der Totenbeschwörung zuwenden.

Ihnen steht der Gegenzauberer gegenüber, der sich auf das Austreiben böser Geister, das Heilen angehexter Krankheiten und andere antimagische Künste versteht. Der mächtigste Gegenzauberer ist stets der Häuptling, doch ist nicht ganz klar, was dabei Ursache und was Wirkung ist.

Zunächst kann man das rhythmische Trommeln der Vorsänger hören, dann kündigt das Blasen der Muschelhörner offiziell an, daß die Tocamuyac da sind. Diese Händler des Meeres sind bei allen Stämmen Tabu und gern gesehener Besuch; nicht zuletzt sind sie der Grund für die relativ hochstehende Kultur der Utulus und der Altoum-Stämme.

Selbst nach den Maßstäben der Waldmenschen sind die Floßleute oder Tocamuyac sehr kleingewachsen: Im Durchschnitt erreichen sie gerade einmal eine Größe von anderthalb Schritt. Dabei sind sie aber keineswegs stämmig gebaut, so daß man sie nicht mit hochgewachsenen Zwerg verwechseln könnte. Die Haut der Floßleute hat genau die gleiche mittelbraune Farbe wie ihr kurzes, leicht gekräuselteres Haar und die großen, ausdrucksvollen Augen - mit Ausnahme der schwarzen Pupillen und des Weißen im Auge scheinen die Tocamuyac vollständig aus Mohagoni-Holz geschnitzt.

Die Sprache der Tocamuyac ist sehr fremdartig und schwer zu verstehen, da sie etliche rauhe Knurr- und Knacklaute kennt, die bei vielen Worten über die genaue Bedeutung entscheiden. Die einstige Verwandtschaft mit dem "Ur-Mohischen" ist unbestreitbar, heute aber nur noch von vollendeten Sprachkundlern nachzuvollziehen. Das Erlernen der Floßsprache kostet 4 Punkte (2 für Mohas). Sie selbst sprechen meist auch die Dialekte der Festlandwaldmenschen wie der Utulus, und zudem manchmal einige Brocken Tulamidya, Maraskani und Garethi.

Mögen sich auch die Gelehrten über ihre Urheimat streiten, die eigentliche Heimat der Tocamuyac ist das weite Perlenmeer, das sie von Brabak bis Festum auf ihren kreisrunden Flößen bereisen. Ein solches Floß - üblicherweise in Dreiergruppen unterwegs - mißt zwischen 12 und 25 Schritt im Durchmesser und ist meistens aus kunstvoll geflochtenen Schilfbündeln, selten auch aus Tiik-Tok-Holz gefertigt. Auf ihm befindet sich alles, was die etwa dreißigköpfige Sippe besitzt: Die Wohnhütte, Stapel mit Schilf für eilige Reparaturen, das sorgsam gepflegte Schleppnetz und vieles mehr.

(Die ungewöhnlichste Sippe sind wohl die Paktupetepeq, die auf dem Rücken einer fünfzig Schritt großen Riesenseeschildkröte aus dem Feuermeer leben, mit der die Schamanen eine beinahe empathische Beziehung pflegen, so daß die "Floßleute" im Lauf von Jahrhunderten ein kleines Dorf auf dem Tier anlegen konnten.)

Besonders auffällig sind die aus feuchtem Schlamm geschaffenen Gärten, die auf kleinen Schilfinseln wie Beiboote am Floß befestigt sind und die die Tocamuyac mit allerlei Gemüse versorgen. Ihre Hauptnahrung stellt allerdings der selbstgefanaene Fisch sowie im Süden der eifrig Gesammelte

und getrocknete Seetang dar. Die vor allem im Norden des Perlenmeeres lebenden Floßleute haben auch des öfteren Riesenlöffler (Kaninchen) an Bord, die sie mit den Überresten ihres Gemüses füttern und deren Fleisch, Felle und sogar Knochen sie vielfältig zu verwenden verstehen. Natürlich ernten sie auch den heilkräftigen Sansaro-Tang im westlichen Perlenmeer.

Die Floßleute sind ausgesprochen friedliebend und ziehen es traditionsgemäß vor, jede Gefahr zu fliehen. Wenn absolut notwendig, wissen sie sich mit Fischespeeren, Harpunen und schweren Dolchen mehr schlecht als recht zu wehren.

Für die Floßleute besteht naturgemäß eine krasse Trennung zwischen ihresgleichen und den "Anderen", d.h. der Gesamtheit der nützlichen oder auch gefährlichen Fremdwesen. Den "Anderen" schuldet man allenfalls Respekt für offenkundige Macht, den Stammesgefährten aber gilt alle Zuneigung und Liebe. Der sehr seltene Ausschluß von Unruhestiftern aus dem Volk ist darum für diese eine ebenso harte Strafe wie für die Floßleute selbst, die um sie trauern wie um Tote.

Gesetze sind bei einer derartigen Lebensweise fast unnötig: Das allerwichtigste ist ihnen der unbedingte Floßfriede, das friedliche Zusammenleben der Gemeinschaft. Den Umgang untereinander regeln die alten Bräuche von Respekt und Höflichkeit, und wer dagegen so stark verstößt, daß er den Floßfrieden gefährdet, wird von den versammelten Schamanen ermahnt. Wenn das nichts hilft, entledigt man sich seiner; sei es, daß man ihn über Bord wirft, an Land aussetzt oder gar gegen Geld an die "Anderen" verkauft. Mag das auch sehr skrupellos erscheinen, die Tayas der Tocamuyac kennen viele warnende Beispiele von Floßgemeinschaften, die sich zerstritten und dadurch untergingen (im wörtlichen ebenso wie im übertragenen Sinne).

Jedes Floß hat einen Schamanen, der zugleich auch als



Panaq-Si-Mann und Tocamuyac-Frau

Sippenoberhaupt fungiert, ungeachtet seines Geschlechtes oder seiner Herkunft. Die Rituale dieser Schamanen haben sich im Laufe der Jahrtausende stark von den bei den übrigen Waldmenschen verbreiteten Praktiken fortentwickelt: Anstelle der üblichen Knochenkeule tragen die Sippenhäupter der Tocamuyac das kostbar verzierte Schwert eines Sägefisches, das die irdischen Eigenschaften eines Entermesser besitzt und auch so geführt wird, daneben allerdings die übernatürlichen Fähigkeiten einer mittelgroßen Schamanenkeule hat. Statt der Rituale des Schlangenfluches und der Tabuzone kennen die Tocamuyac zwei andere:

Reinigen des Wassers

Mit Hilfe dieses Rituals vermag ein Schamane, Meerwasser für den Genuß durch Menschen tauglich zu machen. Eine exakte Höchstmenge existiert nicht, allein das Meerwasser muß während des Rituals in einem von Menschen gefertigten Gefäß aufbewahrt werden. Wichtiges Utensil des Schamanen ist eine mit heiligen Symbolen und magischen Zeichen geschmückte Tafel, die vom Schamanen selbst aus Perlmutter gefertigt worden sein muß. Diese meist runde Scheibe schwimmt auf dem Wasser, während der Schamane in Trance fällt. Nach vollendetem Ritual hat sich das Salz in einem weißen Klumpen auf der Tafel gesammelt - das Wasser aber ist frisch und trinkbar. Alle Schamanen wissen, daß der ständige Gebrauch solchen Wassers anstatt frischen Quellwassers den Zorn der Nipakaus des Meeres auf den Trinkenden lenkt, so daß sie dieses Ritual nur in Notfällen anwenden.

Zeichen setzen

Dieses Ritual ermöglicht es einem Schamanen, vor einem Hafen ein kaum wahrnehmbares übernatürliches Zeichen erscheinen zu lassen, daß seinesgleichen zahlreiche wertvolle Informationen zu geben vermag: sei es ein unsichtbares, aber spürbares Leuchtfeuer, sei es eine Warnung, sei es der Verweis auf einen großzügigen Händler oder ähnliches. Die Komplexität der Mitteilung schwankt, doch als Richtlinie läßt sich sagen, daß sie nicht mehr beinhalten kann, als sich mit 21 Wörtern ausdrücken läßt.

Zum Verständnis der Botschaft ist entweder Magie oder aber eine gelungene Prophezeien-Probe notwendig, die für alle "Anderen" um 13 Punkte erschwert ist.

Die Panaq-Si

Kurzbeschreibung: Panaq-Si

Gebiet: Westseite des mittleren Regengebirge

Anzahl: 500

Haartracht: verschieden

Siedlungsform: Baumhäuser

"In den Wäldern am Fuße des Regengebirges, etwa auf halbem Weg zwischen Chorhop und Al'Anfa - wie der Adler fliegt -, dort, wo das Unterhol: noch dichter und die schwüle

Dämmerung unter dem fernen Blätterdach hoch droben noch drückender zu sein scheint, so erzählte mir meine Führerin Kehala vom Stamme der Oijaniha, lebt ein Stamm, dessen wahren Namen nicht einmal die nächsten Nachharn kennen. Allgemein werden sie Panaq-Si genannt - in etwa "Die-Leben-mit-Krallen-vortauschen" -. berichtete sie weiter. Sobald ein Abkömmling dieses Stammes alt genug ist, um als erwachsen zu gelten, sondert er sich von seiner Sippe ab, um einige Zeit in völliger Abgeschiedenheit vom Menschen zu leben. Während dieser Zeit sucht er sich ein Tier, das ihm zuvor im Traum erschienen ist. Dieses beobachtet er zunächst äußerst genau, dann imitiert er dessen Verhalten, bis seine Lebensweise mit der des Tieres nahezu identisch ist. Ist sein Totem zum Beispiel ein Panther, so wird der junge Waldmensch den größten Teil des Tages, lässig auf einem bequemen Ast ausgestreckt, mit Schlafen und Faulenzen verbringen. In der Abenddämmerung befällt ihn dann aber eine nervöse Unrast. Es ist Zeit für die Jagd. Geschmeidig wie die Raubkatze schleicht er durchs Dickicht, um sich lautlos an seine Beute heranzupirschen. Mit Baccanaqs, Waffen, die wie die Krallen eines Panthers geformt sind, fährt er seinem Opfer an die Kehle, tötet es und schlingt das rohe Fleisch hinunter. Glaubt er völlig eins mit seinem Totem zu sein, ist die Zeit gekommen, um wieder zu seinem Stamm zurückzukehren und ein einigermaßen menschliches Leben aufzunehmen. Als Totem werden zumeist Säugetiere und Reptilien gewählt. Das kriegerische Volk ist bei den benachbarten Mohaha

gefürchtet, und man geht Kämpfen möglichst aus dem Weg. Meine Führerin schilderte mir, wie so ein Kampf wohl aussehen würde:

"Der Wald ist still, zu still. Plötzlich bricht eine Horde in struppige Felle gehüllter Krieger, die mit Ketten aus Krallen geschmückt sind, aus dem Unterholz und gellt ihre Gegner mit der Kraft und der Wut verwundeter Wildschweine an. Andere stoßen so lautlos und überraschend wie Schlangen zu. Wieder andere bedrängen die Feinde mit sensenartigen Klauen, angetan mit grün bemalten Holzpanzern, wie menschgewordene Praiosanbeterinnen. Weitere greifen mit dem Gebrüll und der Eleganz eines Jaguars an, bis der Feind entweder tot oder vertrieben ist."

Es folgte eine Schilderung kanibalischer Siegesriten, die ich dem geschätzten Leser liebevoll ersparen möchte.

Wenig ist über diesen Stamm bekannt, da er sich völlig vor Fremden abschirmt, und so bleibt der Bericht auf Kampf und Jagdbräuche beschränkt, die von anderen Stämmen beobachtet wurden. Daß diese Waldmenschen sogar tierische Körpermerkmale aufweisen sollen, glaube ich ins Reich der Phantasie verbannen zu können. Auch scheint mir dieses geheimnisvolle Volk recht kunstsinnig zu sein, was ein erbeuteter, sorgfältig beschützter Speer beweist, den Kehala mir zeigte. Vielleicht wird in Zukunft ein wenig mehr über die Tierkrieger bekannt, allerdings bezweifle ich das."

(Aus "Die Reiseberichte von Hochgeboren Hadomar von Natterntal")

Rollenspiel: Der Moha als Heldentyp

Sofern Sie den Moha nicht nur "zwischen durch" spielen wollen, ist es für Ihr Selbstbewußtsein sowie das Ihres Helden wichtig, dem Vorurteil vom "Wilden" etwas entgegensetzen zu können. Für ihn sind eigentlich die "anderen" tapamlose Barbaren; er sieht sich als einziger im Bewußtsein der spirituellen Welt, und höchstens ein Waldelf, vielleicht noch ein Nivese kann ihn (seiner Meinung nach) verstehen.

Haben Sie keine Hemmungen, Ihren Helden anecken zu lassen und sich manchmal lächerlich zu machen; das macht seinen Charme aus. Lassen Sie ihn, wenn der Wirt fragt, wie viele Betten die Helden brauchen, eine rüde Geste mit der Hand in der Ellenbeuge machen - denn das heißt fünf. Und wenn einer Ihrer Gefährten nickt, dann lassen Sie den Moha in Deckung gehen - denn diesen Reflex hat er im Dschungel gelernt.

Der Regenwald - Die Grüne Hölle

Allgemeines

Beginnend im Bergland von Arratistan und den Echensümpfen östlich von Selem über das mächtige Regengebirge bis zur Spitze der Syllanischen Halbinsel, über Altoum und die meisten der Waldinseln des Südmeeres erstreckt sich der wuchernde immergrüne Regenwald mit seinem charakteristischen Stockwerkwuchs, in dem Peraines wildeste Träume wahrgeworden zu sein scheinen. Die Mittelländer nennen ihn Regenwald, die Tulamiden Dschungel (etwa: "höllische Schwüle"), die Eingeborenen Nipa("Baumleben")-die Siedler und Abenteurer aber, die an seiner Grenze leben, sprechen nur von der Grünen Hölle.

Von Außen

Vom Schiff aus gesehen, nimmt der Urwald die unterschiedlichsten und oft auch trügerischsten Formen an: regungslos, stumm, undurchdringlich, unerbittlich, ermüdend, faszinierend. Meist steht er als Mauer, auf der die hellen Stämme der Palmen ein verschnörkeltes, an tulamidische Schriftzeichen erinnerndes Muster bilden. Dem Eindringling mag ein lichterer Teil des Dschungels mit seinen rasenartigen Flächen und den verstreuten Baumgruppen wie der Vinsalter Park erscheinen - aber der Rasen schwimmt auf brackigem, verseuchtem Wasser, und der Großteil der Baumleiber, die Stelzwurzeln, sind darunter verborgen.

Drinne

Wenn man eindringt, schlägt einem eine Luft entgegen, die so feucht ist, daß man sie fast schneiden kann, geschwängert mit dem Geruch von Moder, Fäulnis. Feuchtigkeit und bezaubernden Blüten. Hier ist es egal, ob du einem Flußlauf folgst oder einfach direkt vordringst: Du mußt dir jeden Schritt mit dem Entermesser bahnen. Die meisten Dinge, die am Boden im ewigen Zwielflicht verrotten, sind überlebensgroß: Hülsen, Blätter, Ranken scheinen von Riesengewächsen zu stammen, vermodernde Palmwedel liegen wie Skelette von Riesenfischen herum, uralte Spinnennetze erwecken den Eindruck, als hausten darin zwei Schritt große Spinnen. Ab und zu scheint ein bemooster Baumstamm vorbeizutreiben - bis er plötzlich abtaucht: ein Krokodil! Kleine Blätter rieseln aus solcher Höhe herab, daß man nicht sieht, woher sie kommen. Der grüne Baldachin hoch über dir ist fast undurchdringlich, nur hier und da fallen durch das Dunkel breite Streifen von Licht. Überall tropft, trieft und träufelt es. Auf Schritt und Tritt fühlt man sich ringsum eingeschlossen, gefangen in einer Verschwörung von Schlinggewächsen, feuchten Blättern und triefendem Moos.

Geräusche

Im Dschungel knarrt es wie in einem baufälligen Haus, blubbernde und gurgelnde Geräusche verwirren die Sinne. In den Stunden des Morgengrauens und der Abenddämmerung ist der Urwald von vielfältigem Lärm erfüllt, der jedoch, solange die erbarmungslose Sonne vom Himmel brennt, verstummt. Nachts hingegen bricht der Lärm einer Großstadt los: Es bellt, grunzt, keckert und brüllt durcheinander, und bisweilen gellt ein Schrei, der aus der Seele eines Verdammten zu stammen scheint.

Wasser

Wem es gelingt, einen Blick auf den Himmel zu erhaschen, den erinnert fernes Wetterleuchten daran, daß der Wald von der Hochzeit von Rondra und Efferd lebt, die ein unaufhörlich wiederkehrendes Regengewitter darüber zeugt.

Einmal an jedem Tag, ziemlich genau um die Mittagszeit, verstummt selbst das dauernde Donnerrollen, und für einige Augenblicke scheinen alle Kreaturen den Atem anzuhalten. Eine gespenstische Stille erweckt den Eindruck, daß etwas Schreckliches über die Welt hereinbrechen wird. Die Schwüle wird noch drückender, die Luftfeuchtigkeit preßt einem den Schweiß aus allen Poren. Dann bricht das Mittagsgewitter los - ein Naturschauspiel, das seinesgleichen sucht. Fast genau eine halbe Stunde lang prasselt das Wasser herab, als gössen alle ozeanischen Geister Efferds ihre Eimer aus. Dick und warm klatschen die Regentropfen herab. Wo das Wasser nicht sofort versickert, kann man zuweilen bis zu einem Schritt Niederschlag messen. So schnell wie es gekommen ist, beruhigt sich das Wetter wieder, und ebenso schnell setzt auch die Geräuschkulisse des Dschungels wieder ein.

Der größte Strom Südaventuriens - wie es der unvergleichliche Bastan Munter formulierte - ist das Wasser der Regenzeit, das zweimal im Jahr einen Monat lang vom Himmel stürzt. Wenn Tsa und Phex sich einander verbinden, legen die Regenwolken dichte Schatten über das Land, und die aufwallenden Nebel verhüllen die Welt. Die große Regenzeit aber ist die Hochzeit von Rondra und Efferd, wenn die beiden Urgewalten sich zu einem vier Wochen dauernden Gewitter vereinen. Kleine Bäche werden während dieser Regenzeit zu unüberwindlichen, reißenden, braunen Ungeheuern, auf den verhältnismäßig kleinen Flüssen erreichen die Überschwemmungen beträchtliche Ausmaße, und der einzige nennenswerte Strom, der Mysob, überflutet ganze Landstriche und dehnt sich auf das Fünffache aus. Im Regengebirge gehen bisweilen Schlamm-lawinen ab, die ganze Täler verschütten.

Man muß dem Himmel danken, daß der Teil Aventuriens, der in die Subtropen reicht, eine derart geringe Landfläche hat. Wenn man bedenkt, zu welchen Unceäumen sich der Große

Fluß und der Mhanadi während vier Wochen Regen aus-
wachsen, dann kann nur schaudern bei der Vorstellung eines
großen subtropischen Stromes, der das Wasser einer ganzen
Regenzeit in sich laßt.

Kein Wunder, daß das Wasser allgegenwärtig ist: Rinnsale,
Wildbäche, Wasserfälle und Klammsflüsse rinnen durch dichte
grüne Tunnels und ergießen sich in grünbraun moderne
Buchten und strahlende Lagunen. Echte Seen sind selten,
denn die wuchernde Natur erobert jeden Wasserspiegel. Al-
gen verwandeln Wasserflächen in trügerische grüne Teppiche,
schwimmende Truggraspolster, deren Wurzeln im Was-

ser hängen, vervollständigen die Illusion festen Bodens.
Moospolster wirken wie Schwämme, ständig tröpfelt es von
den Myriaden von Blättern herab.

Und doch kann es dem Ortsfremden geschehen, daß er hier
verdursten muß, denn trinken kann man das Wasser des
Dschungels nur dann, wenn man es von klein auf gewohnt ist:
Manaks Vergeltung, die Unauer Jagd, der Flinke Difar -
Dutzende Namen hat das Übel, das sich in deinen Gedärmen
einnistet und, wenn es zum Schlimmsten kommt, zur
Auszehrung führt, wo du keinen Tropfen Wasser bei dir
behalten kannst, während es ringsum verschwenderisch von
den Bäumen rinnt.

Flora

Die Fruchtbarkeit des Regenwaldes ist unvergleichlich, über
dem ganzen Land liegen Peraines und Tsas Segen gleicher-
maßen. Der Boden Südaventuriens wird von fruchtbarer
schwarzer oder zumindest brauner Erde gebildet, auch wenn
man sie meist nur als Schlamm zu Gesicht bekommt. Jedes
Fleckchen, jeder Krümel dieses Bodens ist heiß umkämpft.
Nirgend herrscht eine Pflanzenart vor, wie in den Wäldern des
Nordens etwa die Birke, die Schwarztaanne oder die Firuns-
Föhre. Die Pflanzenwelt des Dschungels ist ein Chaos, ein
wildes Wirrwarr tausender Arten, die einander in mörderischem
Nahkampf umklammert halten.

Bäume

Bäume sind hier keine Einzelpflanzen, sondern ein Schlacht-
feld aus großen und kleinen Pflanzen, aus Schlingpflanzen
und Parasiten, die alle in fiebrigem Kampf den dunklen Tiefen
des Unterholzes zu entrinnen suchen und nach der Sonne
drängen. In ihrem verzweifelten Wettlauf, dem Schatten der
Konkurrenten und der Schmarotzer am eigenen Leib zu
entkommen, streben die Bäume teilweise in enorme Höhen,
wobei man drei typische Stockwerke unterscheiden kann, je
nachdem, ob die Pflanzcn das Wettrennen aufgegeben haben
und anders überleben, ob sie bis zu dem großen Baldachin in
dreißig bis vierzig Schritt Höhe vordringen, oder ob sie sich,
alle anderen hinter sich lassend, sechzig, siebzig Schritt hoch
oben einen unbestreitbaren Platz an der Sonne erkämpft
haben.

In dieser gigantischen Halle, wo Blattkrone und Boden soweit
voneinander entfernt sind, erlangen die Wurzeln entschei-
dende Bedeutung: Sie sind es, die den Baum nähren und die ihn
stützen. Da gibt es Bretlvvurzeln, flach bis in Brusthöhe
aufragend, Stelzwurzeln, die sich erst in drei Schritt Höhe zu
einem gemeinsamen Stamm vereinen und diesem in Schlamm
und Treibsand Halt verleihen, und Luftwurzeln, die scheinbar
aus dem Nirgendwo bis zum Boden reichen.

Die Rinde der meisten Bäume ist zerfurcht, und gerade diese
Form gibt den Kletterpflanzen Halt, und die Insekten und
selbst Echsentiere benutzen sie als Weg hinauf ins Licht. In
den wuchernden Stämmen entstehen Vertiefungen, die dann,
ein, zwei Schritt tief mit Wasser gefüllt, zu Tümpeln und

Brutplätzen für Moskitos und Froschlarven werden.

Die meisten Blätter sind fleischig, hart wie Leder und von
saftig-dunklem Grün. Viele Bäume und selbst Lianen sind
derart von pelzigem triefnassem Moos umhüllt, daß sie wie
fremdartige Lebewesen aussehen.

Zu den höchsten Bäumen, den einsamen Riesen des Dschun-
gels, gehören die Drachenflügelbäume, die Alveranspfeiler
und die Elefantebäume. Von ihren turmarligen Kronen, die
noch zwanzig, dreißig Schritt aus dem Baldachin der Blätter
herausragen, hängen traubenförmig, girlandengleich - kaum
voneinander zu trennen -. Früchte, Astwerk. Moos und Schma-
rotzerpflanzen.

Einige dieser hölzernen Einzelgänger sind so hart wie Eisen.
Aber viele Baumriesen sind nur hohle Rohre, aufgebläht im
Bemühen, sich Lebensraum zu schaffen. Wenn sie ausnahms-
weise umfallen, zerspringen sie wie Glas, doch meist bleiben
ihre Leichname von Lianen gefesselt hängen und vermodern
in der Luft.

Mohagoni-, Ebenholz- und Brettwurzelbäume bilden die
Säulen der lebendigen Halle, in deren Dachgebälk eine
unüberschaubare Vielfalt von Pflanzen und Tieren lebt. Lia-
nen, dicker als Taue, spiralförmig gewundene Schlingpflanzen,
schwere Lianenvorhänge, ordinäre Zunderschwämme und
Orchideen wachsen hier. Von Mohagoni und Ebenholz sagen
die Glücksritter, daß sie angeblich dort wachsen, wo Zwerge
oder Kobolde ihr Gold versteckt oder verloren haben.

Zu den Gewächsen des untersten Stockwerks gehören vor
allem Bäume mit auffallenden Früchten, die die Tiere veran-
lassen, die Samen weithin zu verteilen. Das Auge erfreuen
hier Tulpenbäume und Korallensträucher, dem Gaumen zulie-
be wachsen Kakaopflanzen, Brotfrucht-, Perainapfel- und
viele anderen Obstbäume. Dattelpalmen und Kokospalmen
weichen meist an die Ränder und Küstensäume aus. Die
Mangrove wiederum läßt ihre Samen schon am Ast keimen,
und zu Boden fallen bereits winzige Bäumchen. Dazu kom-
men kleine und riesengroße Farne. Gräser und allerlei Stau-
den.



Blumen

Ein alt-tulamidisches Märehen berichtet, daß, als die liebliche Tsa die ersten Blumen vom Himmel regnen ließ, sie damit über dem Regengebirge begann. Nirgendwo sonst (mit Ausnahme vielleicht der salamandrischen Feenwälder) gibt es eine solche Vielfalt einzigartiger Blüten in solch atemberaubenden Farben.

Der Großteil gehört zu den Orchideen: Sie wachsen auf Bäumen und Wurzeln und lassen ihre eigenen Wurzeln in die von Feuchtigkeit und Fäulnisduft gesättigte Luft hängen. Typisch ist ihr starker Blütengeruch, häufig ein berauschender Duft, der Schmetterlinge und Kolibris anlockt, oft aber auch der von faulem Fleisch. Die Gelehrten haben Dutzende von Arten entdeckt und benannt, aber selbst die blumigsten Namen können der Schönheit kaum gerecht werden: Die *Praiadna Paligaiui* (auch Goldsamer genannt), die *Vanilla* (deren Frucht ein berühmtes Gewürz birgt), die *Euphoha*, die *Mirahella*, die *Phantasia Alhcnüana*, die *Stellara Rhajaiüa* und die *Nympheia* sind die bekanntesten - hundert andere hat noch keines Bläshäutigen Auge gesehen. Überhaupt keine eigene permanente Farbe hat die Chamäleon-Orchidee der Mysob-Sümpfe, deren einziges bekanntes Exemplar bei Markgraf Thronwig von Warunk blüht. Berüchtigt ist die Orchidee *Schleichender Tod*, deren Pollen, als Samthauch bekannt, rauschhafte Träume erzeugt: der Pollen aus 5 Blüten, konzentriert eingeatmet, ist bereits lebensgefährlich.

Erwähnt sei noch die Jaguarlilie mit ihren schwarz-gelb gefleckten Blüten, die zuweilen von einem der gefährlichsten Dämonen besessen wird. Völlig unübersehbar schließlich ist die Vielfalt der Schlingpflanzen und Parasitenpflanzen, die häufig die wundersamsten Blüten tragen, wie z.B. die Rote Pfeilblüte.

Bodengewächse

Der Boden des Urwalds bietet naturgemäß den meisten Platz. Wo die Wurzeln eines Elefantenbaumes jeden anderen Baum verdrängen, finden immer noch Hunderte kleinerer Pflanzen Lebensraum. Da gibt es Finage-Bäumchen, mannshohe Schachtelhalme, Schwertfarn und Purpurfarn, welch letzterer auch im Mittelreich gerne als Zierpflanze gehegt wird. Das Brabaker Rohr, auch Bambus genannt, schießt während der

Regenzeit um bis zu einer Elle pro Tag in die Höhe.

Eßbar oder heilsam sind die runden fleischigen Dasselblätter, verschiedene Beeren, aus denen Mohaska gebraut wird, Pfeifenkraut oder Mohacca, der wilde Tabak, und in den Sümpfen wichtige Heilpflanzen wie der Arganstrauch mit seinen charakteristischen länglichen, blauen Blättern und die Rote Pfeilblüte.

Auch zahlreiche Wurzeln sind eßbar, wie die Sakowurzel, für viele Waldmenschen Hauptnahrung, der leicht bittere Shatak, von dem sich vor allem die Sklaven ernähren müssen, das berühmte Süßholz, das man erst raspeln muß, damit sein Zucker frei wird, und die Brabaker Wurzeln (Kandiswurz), die vor allem Kinder gerne naschen. Und schließlich gibt es noch die Iltok-Knolle, auch Maniok oder Süßkartoffel genannt, die vor etwa zweihundert Jahren die Bornländer nach Hause gebracht und daraus die Kartoffel gezüchtet haben, die heute fast ein Nationalgericht ist.

Tödliche Pflanzen

In der mörderischen Arena des Dschungels gedeihen natürlich auch mehr Pflanzen, die auch einem Menschen gefährlich werden können, als irgendwo anders. Das beginnt mit zahlreichen giftigen Pflanzen, von denen sich Laien fernhalten sollten, wie die Mirhamer Seidenliane und das Höllenkraut, aus dessen milchigem Saft die Waldmenschen ihr Pfeilgift Wurara brauen und das auch für den Mengbiller Wahn (Angstgift) verwendet wird. Besondere Gefahr aber geht von den fleischfressenden Pflanzen aus: Da sind die Mordpilze, deren Sporen ein lebendes Wesen befallen und binnen 24 Stunden auskeimen, bis das ausgezehrte Opfer irgendwo als "Nährboden" liegenbleibt. Überall lauern die recht beweglichen Mordranken, nur auf den Inseln gibt es die Würgedatteln. Die Disdychonda ist die größte und bekannteste aller fleischfressenden Pflanzen; in manchen Exemplaren sollen schon Elefantenknochen gefunden worden sein. Ein Opalsuchermärchen mag schließlich die Rose Tigermaul sein, deren Duft wie ein Beherrschungszauber wirken soll und die angeblich von alanfanischen Magiern und Borongeweihten für Zaubersäfte verwendet wird.

Waldarten

Neben dem eigentlichen Regenwald, der immergrün und besonders dicht und lebendig ist, gibt es in Südaventurien, klimatisch bedingt, auch andere Wälder.

An den südlichen Küsten der Syllanischen Halbinsel und der Waldinseln sowie auf der süd-elemitischen Halbinsel findet sich regengrüner Wald, der auf längere Trockenzeiten eingestellt ist und so bemerkenswerte Pflanzen wie die Faßbäume enthält, die in ihren gewaltig dicken Stämmen Wasser speichern. Lianen und andere Schlingpflanzen gibt es hier nur sehr selten, und im Vergleich zum Regenwald mit seinen grünenden "Vorhängen" wirkt dieser Trockenwald - der nur in den Regenzeiten zu einer Farbenpracht erblüht, die dem Regenwald in nichts nachsteht - so licht wie die Wälder des aventurischen Nordens. Hier finden sich in den trockensten Zonen auch zahlreiche Zierkakteen und Schmuckpalmen. Die wenigen Inseln, in denen Berge über 2000 Schritt auf-

ragen, kennen auch den immergrünen Nebelwald, der in vieler Hinsicht dem Regenwald gleicht. Seine überlebenswichtige Feuchtigkeit erhält er aber nicht vom Regen, sondern direkt durch den ewigen Nebel der Wolken, die sich an den warmen vulkanischen Abhängen schon in einer Höhe von zwei Meilen bilden. Am Boden finden sich Bergbambus und vor allem sehr üppige Farne, die teilweise mehr als drei Schritt hoch werden. Die Bäume sind die des Regenwaldes, doch auch Myrtenbäume und sogar Nadelbäume finden sich hier. Mehr als jeder andere Wald ist er von seiner doppelten Insellage geprägt: In einem Nebelwald finden sich oft Pflanzen, die in der ganzen Welt nur hier vorzukommen scheinen, ja manchmal hat jeder Gipfel seine eigenen Orchideen ...

In regenreichen Gebieten sind auch Sümpfe recht verbreitet. Von ihren nördlicheren Gegenstücken unterscheiden sie sich nur wenig, außer daß auch hier die Wasserflora noch üppiger und farbenfroher gedeiht. Vor allem die zahlreichen Lotos- oder Seerosenarten seien hier genannt.

Besonders typisch sind die Mangrovensümpfe, die sich im Küstengebiet auf Wattzonen entwickeln: Als Mangroven bezeichnet man bäum- oder strauchgroße Plauzen, deren Stelzenwurzeln auch in Schlamm oder feinem Sand Halt finden: manche siedeln sich noch im Meer, andere direkt an der Küste oder schon am Strand an und bilden einen sehr dichten Uferwald, der Schiffen oder Booten den Zugang fast unmöglich macht.

Wichtige und kostbare Pflanzen

Edelhölzer

Die bedeutendsten Edelhölzer sind das schwere, dunkelrote bis dunkelbraune Mohagoni und das schwarze Ebenholz - beide sind dem Boron geweiht und finden sich in allen Regenwäldern Südaventuriens und Maraskans -, weiterhin das rötliche Rosenholz der beiden Eternengebirge, das einen intensiven Rosengeruch verströmt und das der Rahja geweiht ist. Alle drei Arten werden zu mindestens 100 Dukaten je Quader gehandelt und für kunstvollstes Mobiliar, Dekor und Artefakte verwendet. Ebenfalls ein Edelholz ist das extrem leichte, helle Tiik-Tok-Holz, das die Insulaner Balsa nennen und das vor allem im Schiffbau verwendet wird.

Als die besten Edelhölzfäller gelten - nicht ganz zu Unrecht - die Andergaster, die 1800 Jahre Erfahrung darin haben, Steineichen zu fällen und sich gleichzeitig auf Überfälle vorzubereiten (ob von Orks oder Mohas. ist ja egal). Seit Jahrhunderten kommen Andergaster ins Regengebirge, auf der Flucht vor Krieg und Armut, angelockt von den Versprechungen professioneller Werber, die für jeden "echten" Andergaster eine Prämie bekommen. Es ist immer wieder ein merkwürdiges Bild, wenn die baumlangen Kerle und Weiber, meist von Thorwalern in Brabak abgesetzt, in AI'Anfa eintreffen: die Axt auf der Schulter, schweißüberströmt, blauäugig und fassungslos in eine Stadt tretend, die doppelt so viele Einwohner hat wie ihr ganzes Heimatland.

Gewürze

Die genaue Natur der so weithin berühmten Gewürzpflanzen des Südens zu kennen, mag vor allem der Hintergrundgestaltung dienen, aber auch für den Meister durchaus von Nutzen sein. Dann ist es nicht mehr nötig, einfach aufs Geratewohl von Kisten und Krügen zu reden, wenn die Helden eines der berühmten alananischen oder bornländischen Gewürzschiffe vor sich haben, und auch die Schilderung der Plantagen gewinnt viel an Eindringlichkeit, wenn die genaueren Umstände bekannt sind.

Kakao

Kakao, bei den Waldmenschen seit Urzeiten eine rituelle Kostbarkeit, ist ein in den letzten Jahren bei den Wohlhabenden ganz Aventuriens in Mode gekommenes Getränk, welches durch Kaiserin Alara Paligan auch in der Garether Gesellschaft populär gemacht wurde. Die kräftigen Stämme der Kakaobäume haben eine silberfarbene Rinde und rötliches Holz. Die Blüten des Baumes sind rosenrot und weiß - doch man muß schon großes Glück haben, um sie bewundern zu können, denn der Baum blüht nur wenige Stunden.

Fünf Monate nach der Blüte sind die gelben, gurkenförmigen Früchte reif. Nun muß die Ernte sehr bald erfolgen, damit die Früchte nicht verfaulen. Jede Frucht enthält etwa 30-50 Bohnen von violetter Farbe. Die Bohnen werden entfernt und eine Woche in Fässern fermentiert. Danach haben sie eine leicht bräunliche Farbe, die durch das Rösten in der Sonne noch verstärkt wird. Anschließend werden die Bohnen mühsam geschält, dann fein mit schweren Mahlsteinen zerrieben. Danach wird die Masse durch Tücher gepreßt und getrocknet und so das Kakaopulver gewonnen, welches über große Strecken transportierbar ist. Die zurückgebliebene Kakaobutter wird von den Sklaven benutzt, um ihre Haut zum Schutz gegen die Sonne einzufetten. Alles in allem ist die Verarbeitung von Kakao sehr aufwendig, und das macht das Getränk so wertvoll - in mancher Hinsicht ist es das Lebenselixier der Schwarzen Perle AI'Anfa.

Verbreitung: Osthänge des Regengebirges von H'Rabaal bis Mirham

Vorkommen: feuchter Regenwald (4), auf Plantagen (18)

Probe: (+4)

Shatakwurz

Shataksträucher sind hohe farnartige Gewächse, die vielfach auf riesigen Feldern um die Städte angebaut werden, um die Bevölkerung zu ernähren. Die Wurzeln sind dann reif, wenn die Blätter gelb werden und abfallen. Die durchschnittliche Größe einer Shatakwurzel beträgt etwa zwei Spann. Eine längere Reifezeit führt zwar zu Exemplaren von bis zu einem Schritt, diese sind jedoch recht holzig. Die schwarzviolett

schimmernde Wurzel ist vielfältig verwendbar: Sie wird roh gegessen, zu Mus gekocht, aber auch getrocknet, gemahlen und als Fladen gebacken. Sie hat einen leicht süßlichen Bittermandelgeschmack und enthält eine geringe Menge Giftstoffe, die bei ständigem Genuß zu schweren Erkrankungen führen können. Da die Shatakwurzel aber oft das einzige Nahrungsmittel ist, das sich die Armen im Süden leisten können, bleibt ihnen oft nur die Wahl, zehn bis fünfzehn Jahre weniger zu leben oder innerhalb einiger Wochen zu verhungern.

Verbreitung: Im Süden AvenUmens

Vorkommen: Auf Feldern in Nähe von Ansiedlungen (14)

Probe: +4

Kandis- oder Zuckerwurzel (Brabaker Wurzel)

Diese etwa rüben große Wurzel ist von kräftig braungelber Farbe und im ganzen Umland des Regengebirges zu finden. Ursprünglich eine Sumpfpflanze, stammt sie wohl aus dem Mysobgebiet, wo sie heute noch ob ihres süßlichen Lakritzgeschmacks von den einheimischen Echsenmenschen wie auch von Menschen gerne gegessen und sogar als "Brabaker Wurzel" ausgeführt wird. Wohl schon zur Zeit der Klugen Kaiser wurde die Kandiswurzel auch im etwas trockeneren Gebiet um Al'Anfa und Mirham eingeführt. Daß eine Verwandtschaft mit der hier gleichfalls heimischen - und ähnlich schmeckenden - Vragieswurzel besteht, erscheint Pflanzenkundlern als sehr plausibel.

Die klimatischen Bedingungen am Osthang des Regengebirges lassen die Kandiswurzel noch besser gedeihen als anderenorts im Süden, insbesondere aber ist hier der Pflanzensaft weit süßer und daher für die Zuckergewinnung geeignet. Vor allen anderen Faktoren aber macht die Sklaverei die Kandiswurzel zu einer der Goldgruben Afanas - denn der Anbau erfordert sehr intensive Arbeit. Alles beginnt mit dem Setzen von kleinen Stecklingen gegen Ende der Regenzeit, die nach einigen Monaten ausgewachsen sind, dabei entwickeln sie zwei oder drei schlanke, bis zu drei Schritt hohe Schäfte, die sich zu farnwedelartigen Blättern entfalten. An den Blattwurzeln entstehen kleine Keime - die neuen Stecklinge.

Kurz bevor die Trockenzeit zu Ende geht, müssen die Stecklinge gesammelt werden; häufig werden danach die Felder angezündet, auf daß die Blätter verbrennen und nur die zuckerreichen Wurzeln übrigbleiben. Sie werden mühsam aus der Erde gegraben und dann auf großen, von Sklaven gedrehten Mühlen ausgepreßt. Der so gewonnene Saft wird gefiltert, geklärt und mehrfach gesotten, bis der Sirup (vor allem durch Zusatz eifersüchtig gehüteter Geheimmittelchen) eine möglichste helle Farbe bekommen hat und in spezielle Behälter gegossen werden kann, wo er allmählich seine unverwechselbare Kristallform annimmt. Brauner Kandiszucker ist würziger mit einem deutlichen Rost- oder auch Lakritzgeschmack; kostbarer und gesuchter ist der reinsüße und damit allgemein verwendbare weiße Kandis.

Die beiden wichtigsten Nebenprodukte der Zuckerherstellung sind die Melasse, ein dunkelbrauner Sirup, sowie der daraus hergestellte Branntwein, der wie der maraskanische Zuckerrohrbrannt als "Rum" bezeichnet wird.

Da nur die besten Stecklinge für den Anbau genutzt werden, trocknet man die anderen zu dem sehr beliebten und billigen Süßholz (für das auch minderwertige Wurzeln genommen werden) oder kocht sie zu einem zähen schwarzen Sirup, der getrocknet die begehrte Lakritze ergibt.

Verbreitung: Südlich und östlich des Regengebirges, Altoum

Vorkommen: Sumpfland (5), Plantagen (18)

Probe: +4

Benbukkel (Zimt)

Benbukkel ist eines der wichtigsten Handelsgüter für die nordländischen Kontore.

Der Zimmetbaum gedeiht am besten im feuchten Regenwald und kann dort bis zu fünfzehn Schritt hoch werden; in den wenigen Zimmetplantagen wird er jedoch durch ständiges Beschneiden als Strauch auf einer Höhe von zwei bis drei Schritt gehalten. Die für die Gewürzgewinnung wichtige Rinde seiner jungen Seitentriebe ist sehr dünn und muß sehr vorsichtig abgeschält werden; dazu ist große Erfahrung notwendig - zumal die eigentliche Gewürzschicht wiederum vorsichtig von der äußeren Rinde abgezogen werden muß. Diese hauchdünnen Steifen werden zu zehnt ineinandergeschoben und sorgfältig getrocknet.

Je dünner und heller die Rinde, desto feiner der Geschmack und desto höher der Preis. Der Ulikkaneel gilt als milder und edler als der schärfer und brennender schmeckende Benbukkel. Aus den Blüten und Blättern der Pflanzen kann das weit billigere (aber immer noch sehr kostbare) Zimmetöl gewonnen werden, das aber nicht so würzig schmeckt.

Schon seit vielen Jahrhunderten ist der Wert dieser Baumrinde bekannt: Schriftrollen aus dem Diamantenen Sultanat erwähnen den Benbukkel ebenso wie Berichte aus dem Bosparanischen Reich, wo er als Speisegewürz beliebt war, aber auch zum Würzen von Weinen und zur Zubereitung von Salben, Ölen und sogar alchimistischen Elixieren verwendet wurde.

Verbreitung: Waldinseln von Benbukula bis Numesi

Vorkommen: feuchtheißer Regenwald (3)

Probe: +13

Muskatnuß

Der Muskatbaum fällt vor allem durch seine außergewöhnliche kegelförmige Krone sowie seine enorme Größe von 15-18 Schritt auf. Aus den gelblichweißen Blütentrauben entwickeln sich grüngelbe, in Größe und Aussehen Pfirsichen ähnelnde Früchte. Wenn diese reif sind, platzen sie auf und geben einen blutroten Samen frei. Bei der Ernte wird zuerst das Fruchtfleisch entfernt, dann der Samenmantel vorsichtig von dem Kern der Muskatnuß geschält (der Samenmantel wird übrigens als "Muskatblüte" angeboten).

Sowohl "Blüten" als auch Nüsse werden als Gewürze und für alchimistische Tinkturen verwendet, wobei die Nüsse - in zu großer Menge genossen - rauscherzeugend und sogar giftig sind -. bereits der Genuß zweier ganzer Nüsse kann zum Tode führen.

Verbreitung: Waldinseln

Vorkommen: in küstennahem Regenwald (5)

Probe: +12

Vanille

Mit zu den kostbarsten Gewürzen gehört die Vanille. Dieses vor allem für Süßspeisen verwendete Gewürz entspringt der Frucht einer weißblühenden Kletterorchidee - bemerkenswerterweise findet man diese Orchideen besonders häufig dort, wo es auch viele Kolibris gibt. Die Reifezeit der gelben Früchte macht sich dadurch bemerkbar, daß diese aufplatzen. Nach der Ernte werden die Früchte auf verschiedene Weise fermentiert, um das bekannte Aroma zu erzeugen. Die zivilisierte Methode besteht aus wiederholtem Einweichen und Angären im warmen Sonnenschein, vielerorts werden aber auch weit unappetlichere Methoden angewendet.

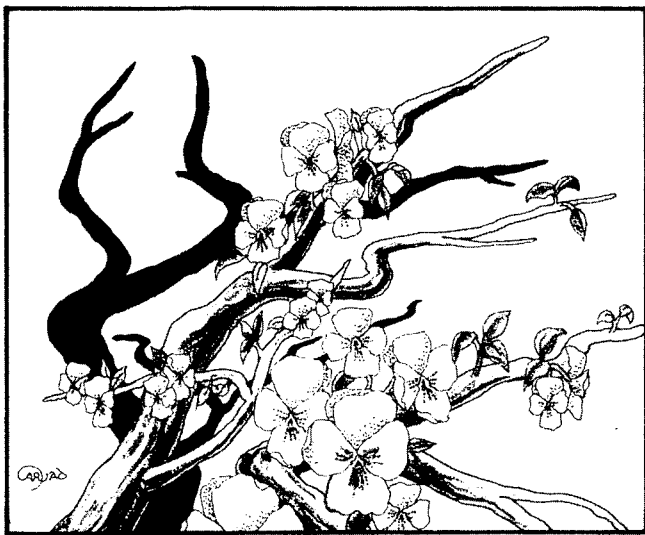
Verbreitung: Regenwald, Allimont

Vorkommen: In küstennahen Regenwäldern (4)

Probe: +7

Mir-Theniok

Diese etwa drei Schritt hohen Pflanzen sind ursprünglich nur auf der Insel Iltoken beheimatet und auch heute nur selten anderswo zu finden. Aus ihren auffallenden blau-gelb-weißen Blüten entwickeln sich zweimal im Jahre unscheinbare Früchte, deren Kerne gemahlen ein sehr begehrtes und hocharomatisches Gewürz ergeben, das vor allem für Gebäck und Lebkuchen verwendet wird.



Blühender Mir-Strauch

Das Haus Stoorrebrandt hat praktisch das Monopol auf dieses Gewürz, da es nicht nur die meisten Mir-Theniok-Pflanzen unter seiner Kontrolle hat, sondern auch eifrig das Geschäftsgeheimnis hütet, wie man verhindert, daß die Kerne innerhalb von einigen Tagen ihr Aroma verlieren.

Verbreitung: Iltoken, auch Sokkina und Javalasi

Vorkommen: feuchte Hügelwälder (4)

Probe: +8

Ilmenblatt

Diese von den Eingeborenen Batonga ("süßer Rausch") genannte Pflanze erreicht eine Höhe von bis zu zwei Schritt und blüht bis zu zweimal im Jahr. Ihre siebenfingrigen, leicht

gezahnten Blätter werden ebenso wie die roten Blüten getrocknet und finden entweder in Verbindung mit Rauchkraut oder zerrieben in Tee und Gebäck als Stimmungsheber Verwendung. Das Harz dieses leichten Rauschmittels wird bei Zeremonien in Tempeln auf heißen Steinen erhitzt, um die Gläubigen empfänglicher für die Botschaften der Götter zu machen. Es ist wohl nur ein Gerücht, daß es in Al'Anfa üblich sein soll, unter fast alle im Handel befindlichen Nahrungsmittel zerstoßenes Gandja zu mischen, um die Bevölkerung zufriedener zu halten.

Verbreitung: westlich des Regengebirges. Altoum

Vorkommen: Lichtungen (7), Wiesen (4), Gebirgshänge (2)

Probe: +5

Moarana

Die Moaranalienen sind Schmarotzerpflanzen, die fast überall im Urwald anzutreffen sind. Die zähen Stränge sind etwa fingerdick, von bräunlicher Farbe mit einer samtigen Oberfläche und werden mit einem scharfen Messer oder einer Machete von den Bäumen gehackt.

Ihre Verwendung ist vielfältig: Die Eingeborenen kochen aus den frischen Lianenstücken einen wirksamen, die Liebeskrall steigernden Trank. Getrocknete Stücke werden gekaut oder zerrieben in Essen und Getränke gegeben und fördern die Leistungsfähigkeit - eine nicht nur bei den Al'Anfanern beliebte Methode, die Arbeitsleistung ihrer Sklaven zu steigern. Der mehrfache Genuß macht allerdings abhängig.

Verbreitung: überall im Süden

Vorkommen: Feuchte Urwälder (8). Trockenwälder (2)

Probe: +6

Mirhamer Seidenliane

Vieles von dem, was man die Krämer Mittelaeventuricns als Seide verkaufen, ist das Produkt der Mirhamer Seidenliane, die auch als Kukris bekannt ist. Die Genügsamkeit dieser bis zu fünf Schritt langen Schlingpflanze ist so groß, daß sie in tropischem Klima an jedem beliebigen Baum wuchert, auch wenn sie in der Natur vor allem an den Riesenbäumen des Regenwaldes schmarotzt.

Wild kommt sie nur noch westlich des Regenwaldes vor, im Gebiet um Al'Anfa und Mirham dagegen wird sie bisweilen auf Plantagen angebaut - meist in Verbindung mit Obstbäumen oder Edelhölzern.

Der Nutzen der Kukris ist dreierlei: Schon erwähnt wurde die "Schwindelseidenherstellung", ein sehr arbeitsintensiver und ungesunder Vorgang, bei dem die zähen Lianen gekappt, gedörft, zerfasert und mehrmals aufgeschwemmt und durchgebürstet werden, ehe aus spröden Fasersträngen feine Fäden geworden sind.

Die weniger geeigneten Stränge - eine Unterscheidung, die nur das sehr geübte Auge treffen kann - werden zur Herstellung von Seilen und Schiffstauen auf langen Bahnen zusammengedreht, eine recht komplizierte Arbeit, soll sich das Seil nicht bei nächster Gelegenheit aufdröseln. Zum dritten kann aus bestimmten Teilen der Liane ein hochwirksames Gift, das sogenannte "Königsmacher", gewonnen werden, das von starkem Juckreiz über Krämpfe zum schnellen Tode führt.

Das im vielfach destillierten Königsmacher hochkonzentrierte Gift kommt in weit schwächerer Form in der gesamten Liane vor - und so ist ein guter Teil der Schwindelseidenherstellung auch der Entfernung des Giftes aus der Seide gewidmet; nur wenige Handelshäuser verkürzen diesen Vorgang, um Geld zu sparen und ihre noch schwach giftige Ware billiger anbieten zu können - ein guter Grund, bei Schwindelseidenkleidung keine "Schnäppchen" machen zu wollen.

Für die Arbeiter, die stets den giftigen Pflanzensäften ausgesetzt sind, gibt es keine Schutzmaßnahmen: Je nach Konstitution sterben solche Sklaven innerhalb von fünf bis zehn Jahren einen qualvollen Tod, der sich schon nach wenigen Wochen Arbeit durch einen unaufhörlichen Juckreiz ankündigt. Dieser Aspekt der begehrten Seidenkleidung ist im Norden Aventuriens entweder unbekannt oder wird nur allzugern verdrängt. Verbreitung: beiderseits des Regengebirges, östlich nur auf Plantagen

Vorkommen: Regenwald (3), Gebirgshänge (1), Flußufer (1), *Plantagen:* (18)

Probe: +12

Myridanum (Myrrhe)

Ein vereinzelt im Regengebirge vorkommender, immergrüner Strauch. Seine faustgroßen, lila schimmernden Früchte sind bei den dort lebenden Affen als Leckerbissen begehrt, für den menschlichen Genuß allerdings völlig ungeeignet. Aus diesen stark harzhaltigen Früchten ist es allerdings möglich, einen der kostbarsten Räucherstoffe Aventuriens zu gewinnen - das Myridanum.

Die Gewinnung ist allerdings erst nach einer Reifedauer von mindestens sechzig Tagen möglich, leider sind dann die meisten Früchte bereits von den Affen verzehrt. Gelingt die Erbeutung der Früchte, werden diese angebohrt und das harzhaltige Öl erhitzt, danach zum Kristallisieren gebracht - ein schwieriger alchemistischer Vorgang. Wenn alles gelingt, erhält man aus einer Frucht etwa eine Unze Myridaniumkristalle. Da Myridanium bei sehr vielen magischen Handlungen zu den Paraphernalien gehört, liegt der Wert einer Unze bei etwa 200 Dukaten.

Verbreitung: Regengebirge

Vorkommen: Regenwald (2)

Probe: +14

Praiosandelholz

Dieser zwei Schritt hohe Baum, von den Eingeborenen Utulumba genannt, ist hauptsächlich auf den Waldinseln anzutreffen. Die stark harzigen Äste werden im Traviamonat abgeschnitten, zermahlen und bei religiösen und magischen Ritualen in heißen Pfannen zum Schutz vor unerwünschten Einflüssen verbrannt. Der süßlich-herbe Duft kennzeichnet vielerorts die Tempel des Sonnengottes, scheint aber auch in den Gewändern und Haaren so manchen Weißmagiers unauslöschlich zu sitzen.

Verbreitung: Waldinseln von Benbukkula bis Sukkuvelani

Vorkommen: Urwälder mit Mischvegetation (5)

Probe: +6

Hesindigo

Aus der *Guraan* genannten Pflanze (*Beschreibung siehe HANDBUCH FÜR DEN REISENDEN, S.34*) wird der hochwertige blaue Farbstoff Hesindigo gewonnen.

Die Uniformen der Marineoffiziere des Alten wie des Neuen Reiches und diverser kleinerer Flotten werden mit Hesindigo gefärbt, das Almadanerblau der dreifarbigigen Uniformen der kaiserlichen Garden wird ebenfalls aus Hesindigo und Bleiweiß gemischt.

Verbreitung: Altoum, Waldinseln

Vorkommen: Regenwald (5), Küstensümpfe (3)

Probe: +7

Meisterinformationen.

Probe +n bedeutet, ein Held, der eine Pflanze (Frucht) gefunden hat, muß eine Pflanzenkundeprobe plus angegebenem Zuschlag bestehen, um die Pflanze zu identifizieren. Ein Held, der auszieht, eine bestimmte Pflanze zu suchen, muß ebenfalls durch eine gelungene Probe plus Zuschlag nachweisen, daß er die Pflanze, die er zu finden hofft, überhaupt kennt und weiß, in welcher Landschaftsform sie wächst.

Verbreitung benennt die Landschaftsformen (güldenl. "Biotope"), in denen die Pflanze wächst.

Vorkommen gibt die Häufigkeit an. Der Meister entscheidet mit dem W20. Bei einem Ergebnis kleiner/gleich der Angabe hinter "Vorkommen", sind die gesuchten Pflanzen vorhanden.

Fauna

"Nichts im Dschungel ist harmlos, solange es nicht tot ist - und selbst dann kann dich noch manches umbringen."

Bei Tag mag der Regenwald als wucherndes Dickicht erscheinen, in dem sich allenfalls einige Schmetterlinge bewegen. Manch Fcslumer oder Grangorer Matrose hat zuhaus schon vom langweiligen Urwald erzählt. Wer sich aber etwas länger als zum raschen Wasserholen dem Urwald stellt, der kann über diese Naivität nicht einmal mehr lachen. Denn die Tropennacht ist erfüllt von Rascheln, Augenpaaren, die im Dunkeln glühen, und dem Höllkonzert der Frösche, Affen, Vögel und Insekten, und kein Fremder, der bei Verstand ist, wagt dann, in diese gigantische Menagerie einzudringen.

Bunte Vögel

Die ersten Lebewesen, die auch der Fremde im Urwald hört und sieht, sind die Vögel, die in einer Umwelt, wo fast jedes Tier auf Tarnung und leise Bewegung setzt, durch schreiend bunte Farben und unentwegtes Kreischen und Singen auffallen.

Am auffälligsten und daher auch bekanntesten sind die Papageienvögel mit ihren großen, gekrümmten Schnäbeln und dem prächtig gefärbten Federkleid, wenn man auch von manchen nur die mohische Bezeichnung kennt: die winzigen Loris, die kleinen Sittiche, die putzigen Kakadus, die riesengeschnäbelten Tukane, auch Pfefferfresser genannt, und die größten, die rauhehligen Aras, auch Buntschreier genannt. Die Waldmenschen fassen all diese Vögel, die beim leisesten Geräusch in kreischenden, roten, grünen, blauen oder gelben Wolken über dem Urwald aufsteigen, unter dem Begriff Papagei ("pa" bedeutet lebendig, "gei" ist laut-malerisch) zusammen. Manche dieser Krummschnäbel sind übrigens Höhlenbrüter, die meisten können 30 bis 80 Jahren alt werden.

Besonders typisch sind die schwirrenden Kolibris und die schillernd bunten Alveranis, die so klein sind, daß sie rüttelnd vor Blüten stehen und daraus den Nektar trinken können. Wegen dieser Lebensweise sterben sie in Gefangenschaft sofort.

Auffällig weniger durch ihr Aussehen als durch ihre Stimme sind der Faulenzervogel mit seinem amüsierten Keckem, der Hohnlacher, dessen gellendes Gelächter selbst den Waldmenschen schon die eine oder andere Tigerjagd verdorben hat, der Fischreiher, dessen klagender Balzruf schon manchen kinderliebenden Seemann in helle Aufregung stürzte, und der geheimnisvolle, noch nie gesichtete Glockenvogel mit seiner schönen Stimme.

Manche Vögel scheinen nur für die Balz zu leben; im schönsten Hochzeitskleid zeigen sich der Nektarvogel, der Pfau und der Goldkranich.

Als schönster aller Vögel kann wohl der Paradiesvogel gelten, der - als heiliges Tier des Halbgottes Aves - würdig wäre, der

Wappenvogel Aventuriens zu sein. Die Legenden erzählt, daß Aves, der halbgöttliche erste Seefahrer und Abenteurer, mystischer Stammvater aller Aventurier, bei einer Reise durch die zwölf Paradiese die schönsten Teile aller heiligen Tiere sammelte und im Paradiesvogel vereinigte: in buntesten Farben erscheint der gansgroße Vogel, ein gelber Rücken, grüne Brust und Kehle, eine purpurrote Schleppe, zweimal so lang wie der ganze Vogel, dessen Federn bei den Waldmenschen als schönster Schmuck gelten und bis zu den Pulzmachern nach Vinsalt und Kuslik gehandelt werden.

Ein noch wundersamerer Anblick wäre wohl der sagenumwobene He-Sche-Nepa-Pe ("sonnengelbes Glänzetier, nach dem jeder sucht"), dessen Schnabel und Schwanzfedern aus purem Gold sein sollen.

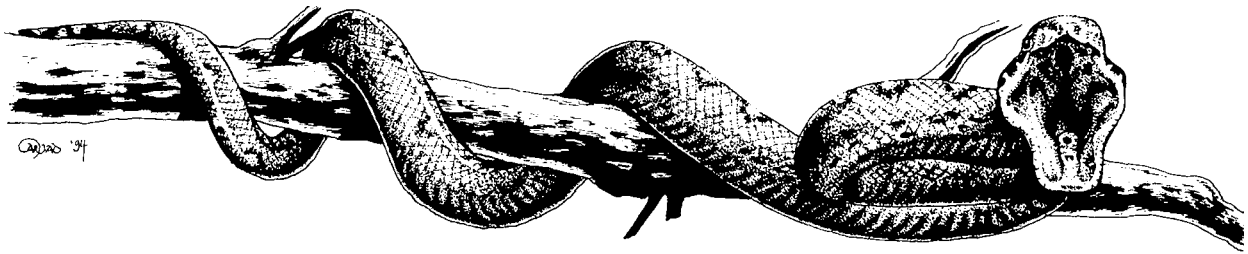
Raubvogelarten gibt es wenige: vor allem Schwarzgeier und Bussard, die über den Baumwipfeln lauern, aber auch der größte aller Geier, der Kondor, dessen vier Schritt großen Schwingen ihn stundenlang in den Aufwinden tragen können. Nächtens beherrschen die Fledermäuse den Luftraum über den höchsten Bäumen, vor allem in den Höhlen des Regengebirges hausen sie zu Tausenden.

Ebenfalls zu den Vögeln muß man nach gängiger aventurischer Tierkunde die Schmetterlinge zählen, die es hier in unbeschreiblicher Vielfalt und Farbenpracht gibt. Namen wie Hesindigo-farbener Admiral, Nymphenfalter. Tulamidischer Fächer, Scharlachroter Taumler, Eulenfalter und Geflügelte Sharisad sprechen für sich und können doch nur ein mattes Abbild des tatsächlichen Wunders vermitteln.

Raubtiere

Der Jaguar, von den blaßhäutigen Einwanderern auch Panther, Leopard oder Pardel genannt, ist nicht zu Unrecht so etwas wie das Wappentier Südaventuriens. Es mag übertrieben sein, ihn als Herrn des Urwaldes zu bezeichnen. Aber was die zwei Schritt große Katze so gefährlich macht, ist, daß sie im Gegensatz zu ihren größeren Brüdern ein Schleichjäger ist und dank der Überraschung auch viel größere Opfer angreifen kann. Boa und Alligator attackiert der Jaguar ebenso wie den Menschen (obwohl er sich zuweilen verschätzt, wenn er an einen der viel größeren Blaßhäutigen gerät). In Firuns kleinem Reich im Regengebirge lebt der weiße Bruder des Jaguars, der Schneeleopard.

Ein häufig gehörter Satz in aventurischen Bestiarien: Ist der Jaguar der König, so ist der Dschungeltiger der Kaiser, denn er tritt furchtlos auf die Lichtung und nimmt sich, was er begehrt. All das sind typisch menschliche Urteile, denn noch haben wir nicht über den Riesenkaiman gesprochen, ein sechs Schritt langes Ungeheuer, das sich einem trinkenden Ongalobullen unbemerkt bis auf eine Elle nähern und ihn dann mit einem Ruck ins Wasser zerren kann. Erst recht hat kaum jemand überlebt, um von der Sultansechse zu berichten, auch Schlinger genannt. Vier Schritt hoch ist das gefährlichste



unter

den Echtenmonstern. das heiligste der Tiere H'Rangas, mit mannsliohen Laufbeinen und einem zahnstarrenden Maul. Und über all dem steht - im wahrsten Sinne des Wortes - jenes Wesen, das Raubtier, Zauberkreatur und Sehatzsucher zugleich ist, denn das Regengebirge ist das Hauptsiedlungsgebiet der schrecklichen Riesenlindwürmer, von denen wohl an die zwei Dutzend (!) hier ihre Territorien haben; und da jeder der dreiköpfigen Drachen ein Gebiet von bis zu 100 Meilen Durchmesser beherrscht, gibt es zwischen Mengbilla und Sylla kaum ein Fleckchen, über das nicht zuweilen der schrecklichste aller Schatten gleitet.

Affen

Affen gehören zu den typischsten Bewohnern des Regenwaldes, und es gibt (von Sumpfrantzen und Kalekken abgesehen) auch nur hier Vertreter dieser Gattung, angefangen vom faustgroßen Zwergäffchen bis zu den vier Schritt großen Riesenaffen.

Die Brüllaffen haben ihren Namen daher, daß die Sippen ihre Revierkämpfe durch kollektive Lautäußerung austragen. Wer das erste Mal das Gebrüll zweier verfeindeter Sippen hört, rechnet fast sicher mit einem Angriff durch drei Dutzend tobsüchtiger Schwarzoger. Ganz so gefährlich sind die ein Schritt großen, aber schweren Brocken nicht, deren feuerrotes Fell bei den Waldmenschen eine beliebte Trophäe ist. Gegen nichtäffische Eindringlinge haben sie aber dennoch eine bössartige Taktik: Die ganze Sippe, etwa drei Dutzend Tiere, bombardiert sie mit Ästen und Kokosnüssen. Die einzige bewährte Methode, dies zu beenden, besteht darin, den Oberbrüllaffen zu identifizieren und ihm (in 30 Schritt Höhe) seinerseits eine Nuß an den Schädel zu werfen ...

Völlig dem Leben in den Baumkronen (dem zweiten Stockwerk) angepaßt sind die quicklebendigen Klammeraffen und die langarmigen Springaffen, die sich mit halsbrecherischer Geschwindigkeit von Baum zu Baum hangeln. Das mannsgröße Riescnfaultier hingegen, das zwischen ihnen lebt, ist derart träge, daß es Moos ansetzt und nur durch diese Tarnung überlebt.

Auch die kleinen Affen, die vor den fliegenden und kletternden Räubern in die niederen dünnstämmigen Bäume ausgewichen sind, leben im diffusen, von den Baumkronen gefilterten Licht, in Sippen mit einem Häuptling und einer Rangordnung: die gruseligen Totenkopffäffchen, die putzigen Zirkusäffchen und die stillen Moosaffen mit ihren glühend roten Augen.

Echsentiere

Im warmen und feuchten Dschungel gedeihen natürlich vor allem die wechselwarmen Schuppentiere, von kleinsten Eidechsen bis zu den trampelnden Hornechsen - ja selbst die Kulturschaffenden Echsenrassen haben hiezulande viele Zeu-

nisse hinterlassen.

Ohne Zahl sind allcine die bis zu armgroßen Echsentiere, die die Waldmenschen - der merkwürdigen Logik ihrer Sprache folgend - je nachdem, ob sie am Boden oder auf Bäumen leben, kopfüber laufen, ihren Schwanz abwerfen oder die Farbe wechseln können, als Warane oder Leguane. Geckos, Sakis oder Chamelehs bezeichnen: namentlich bekannt geworden sind nur die Regenbogenechsen, von denen die Tsageweihten ihren Spitznamen haben, und das Springchamäleon. Der *pan* und der *kaiinan* - die mohischen Bezeichnungen für Alligator und Riesenkrokodil - beherrschen alle Wasserläufe. Bei H'Rabaal werden die merkwürdigen langbeinigen, aber stämmigen Panzerechsen nicht nur von den Echsenmenschen verehrt, an den Küsten kann man oft die Fischechsen jagen sehen.

Natürlich gibt es auch Lurche. Kröten, Frösche und Salamander zuhauf. deren Balzrufe den ganzen Abend dröhnen. Insbesondere die giftkündigen Monas kennen etwa hundert Arten, während den Hesindegeweihten bis heute nur der Gelbe Pfeilfrosch, der Grabfrosch, der Grüne Koloß, der Lcvthanslurch und die Speikröte namentlich bekannt sind.

Schlangen

Die Würge- oder Riesenschlange, mohisch Boa genannt, ist aus Schauermärchen bekannt, die Seeleule in ganz Aventurien verbreitet haben. Wie lang sie nun wirklich werden kann, ist ein eigenes Kapitel: Die meisten ausgewachsenen Tiere hatten eine Länge von etwa 10 Schritt und ein Gewicht von etwa 100 Stein, aber in den Hesindekatakomben von Gareth liegt ein mumifiziertes Exemplar, das, obwohl übel zugerichtet und mehrfach durchgetrennt, nachweislich 30 Schritt lang ist. Die Boronsotter, von den Tulamiden Kobra genannt, ist die giftigste Schlange Aventuriens und dabei mit ca. 3 Schritt Länge noch groß genug, um einen kleinen Affen zu erdrücken. Den Biß der angriffslustigen grünen Palmvipser (anderthalb Schritt lang) überleben die meisten Menschen - bleibt nur die Frage, wie lange, wenn man zuckend am Boden des Dschungels liegt und sich nicht einmal mehr der Ratten und Ameisen erwehren kann ...?

Neben diesen dreien, den berüchtigsten und für Menschen gefährlichsten, gibt es etwa drei Dutzend weitere Schlangen, wie die wasserbewohnende, zwei Schritt lange Mysobvipser. die fliegende Schlange und die Eierschlange, die ganze Vogel- und Schildkröteneier hinabwürgen kann.

Insekten und Krabbeltiere

Eine der ersten Lektionen, die die Krieger der Waldmenschen ihren Kindern erteilen, ist, daß die wirkliche Gefahr von den kleinen Tieren ausgeht: "Jasuar. Tisier und Lindwurm lernst

du schnell vermeiden, aber Kamaluq selbst könnte nicht alle Käfer und Spinnen im Auge behalten." Tatsächlich können Fieber und Tod unter jedem Blatt lauern.

In der Umgebung der uralten Geisterstadt Shan'r'trak soll es über ein Dutzend unbekannte Arten von Spinnentieren und Skorpionen geben, und die Oijaniha leiten sogar einen Spinnenkult, der von allen Festlandstämmen anerkannt wird. Für die Waldmenschen sind viele Spinnen tabu, da es heißt, daß jede den Lebensfaden eines Menschen spinnt.

Die regionale Unterart der Höhlenspinne spannt klebrige Fäden zwischen Boden und Bäumen, die ein Opfer bei Berührung hilflos hochschnellen lassen. Die Seidenspinne wickelt ihre meist mausgroßen Opfer in Beulekokons ein. Die berühmte Vogelspinne, höchstens spanngroß, mäßig giftig und eher scheu, wird deutlich überschätzt, und die Schwarze Witwe wird vor allem ihrer Verwandtschaft gefährlich (wegen sie auch der berühmteste Assassine Al'Anfas zum Namenstier gewählt hat). Der Gelbschwanzskorpion dagegen ist einer der gefährlichsten nächtlichen Bettgenossen. Von der Praiosanbeterin (auch Fangschrecke genannt) heißt es, daß sie so gierig ist, daß sie sogar einen menschlichen Finger durchbeißen kann.

In keinem anderen Gebiet der bekannten Welt gibt es so viele Parasiten, die von Blut und Fleisch lebender Wesen leben: Mehr als ärgerlich sind die Moskitos, auch Selemer Sumpffliegen genannt, die, wenn man sie endlich erwischt, stets einen großen Fleck geraubten Blutes hinterlassen: eklig die Fliegen, die ihre Eier in die Nasen nichtahnender Vierbeiner (und Zweibeiner) legen; bössartig die Stechlibellen, die gleich ganze Fleischstückchen aus ihren Opfern beißen, und heimtückisch die Modderschnecken, deren Raspelbiß im Schlammwasser den Brabaker Schweiß bringen kann. Vielleicht stecken ja nur diese verschiedenen blutgierigen Tiere hinter den Legenden über geflügelte Blutegel ...

Größtenteils harmlos sind bunte Käfer, Aaskäfer, lärmende Zikaden, schrittlang Tausendfüßler, Riesenschnecken, Glühwürmchen, Bienen und Honigameisen, deren zuckergefüllten Hinterleib die Waldmenschen gerne abbeißen. Aber selbst die Raupen mancher Schmetterlinge haben giftige Stacheln und Warzen.

Von einer der beängstigendsten tierischen Gefahren des Dschungels kannte man jahrhundertlang nur den Namen, den ihm die Waldmenschen gegeben haben: mata-mata-kiran ("laufender Boden, der frißt und frißt") - und die Auswirkungen in Gestalt von verlassenen Plantagen, auf denen man von Herr und Sklave, Hund und Ratte gleichermaßen nur mehr blank polierte Knochen fand. Selbst Brabaker Exorzisten suchten nach einer Lösung, die sie im Dämonenreich vermuteten. Erst ein hylailischer Feuerdruide, der dank eines Flammenkreises überlebte, konnte berichten, worum es sich bei mata-mata-kiran handelt. Es sind die Söldnerameisen, die in Hunderttausenden in einer hundert Schritt breiten Schneise durch den Urwald wandern und jede Kreatur, die - vor allem in der Dunkelheit - die lautlose Gefahr nicht rechtzeitig erkennt und im Laufschrift flieht, mit Hunderten kleiner

lähmender Bissen niederwirft und dann - buchstäblich im Vorübergehen - verspeist. Man muß annehmen, daß es wohl kein halbes Dutzend dieser Heere im Dschungel geben kann: andererseits ist es durchaus möglich, daß so ein Heer unbeachtet hundert Schritt neben einem nichtsahnenden Nachtlager vorüberzieht - und der Dschungel ist gigantisch.

Große Vierbeiner

Von den großen Vierbeinern findet man erstaunlich wenige Arten; sie scheinen, wie der Mensch, das offene Land vorzuziehen. Verbreitet sind Wolfsratten, die den Waldmenschen als Delikatesse gelten, wilde Selemferkel. Riesenschildkröten, selten trifft man wilde Ongalobullen.

Eigenartige Besonderheiten sind Ameisenbär und Gürteltier, die von dem Überfluß an Insekten leben und sich mit ihren scharfen Grabklauen tapfer wehren können, und der Tachik oder Baumstinker, ein kleinerer Verwandter des mittelaventurischen Stinktieres.

Die zweieinhalb Schritt großen Waldelefanten sind heilige Tiere der Waldmenschen, die sie als (eine) Inkarnation des Kamaluq betrachten. Der Waldelefant ist berüchtigt dafür, schleichen und sich verstecken zu können: Lautlos erscheint sein massiger grauer Leib zwischen den Bäumen und verschmilzt wieder mit dem Buschwerk. Die berühmten Elefantenpfade führen teilweise über Hunderte von Meilen durch das Dickicht.

Wasserbewohner

Alle Flußläufe hiezulande wimmeln von Piranhas. Die spannenlange Raubfische mit den dreieckigen Zähnen greifen sogar Kaimane an und scheuen auch vor Kannibalismus nicht zurück. Unter den Viehzüchtern am Mysob ist es üblich, wenn sie den Fluß mit einer Herde überqueren wollen, daß sie zuvor flußabwärts ein einzelnes Tier als Opfer und Ablenkung vorschicken.

In den Sümpfen gibt es riesige Morfus in großen Mengen (manche finden, daß diese sich als Brabaker Wappentier eignen), von den Riesenspringegeln ganz zu schweigen. Selbst wer behauptet, daß Sumus heiliges Tier friedfertig und gemütlich ist, wird vom Gegenteil überzeugt, wenn erst die Schnappschildkröte sein Bein im Schnabel hat.

Schwarzoger

Es ist bekannt, daß Oger in ganz Aventurien heimisch sind, auch wenn ihre bevorzugte Beute, der Mensch, sie überall stark dezimiert hat. Von allen Wildnisgebieten am besten haben sie sich im Regengebirge und auf den Waldinseln gehalten. Merkwürdigerweise sind diese Oger durchgehend schwarzhäutig.

Sie scheinen zumeist raffinierter zu sein als ihre nördlichen Vettern, verzichten auf das Einreiben mit verräterischem Fett und - das ist wohl das Übelste - schleichen geschickt wie Jaguar und Moha! Es ist anzunehmen, daß viel Seemannsgarn über schwarzhäutige Menschenfresser auf den Inseln auf Begegnungen mit Schwarzögern beruhen. Besonders berüchtigt geworden sind die Menschenfresserin Elisafelt (natürlich

ein garethischer Spitzname), die angeblich ihre mohische Beute mit Hilfe eines Mengbilaros würzt, Fürst Gubbruz, der, mit einem Menschen ebenbürtiger Intelligenz, einer Opalmine und einer Naftanplantage ausgestattet, zehn Jahre der Schrek-

ken der Sklavenmärkte Al'Anfas war, sowie "Der Große Schwarze", ein Ungeheuer von drei Schritt Länge, das auf Altoum wiederholt ganze Schiffsbesatzungen beim Wasser aufnehmen attackiert hat.

Kulturschaffende

Echsenmenschen

Echsenmenschen sind im Süden recht häufig: Man findet sie, abgesehen vom Loch Harodrol, in den Tälern des Regengebirges und der mittleren Waldinseln. Hier bauen sie ihre Wasserburgen und Kuppeln, regiert von ihren Ältesten, da und dort sogar Königen - ein Unterschied, auf den sie mehrfach bei Kontakt mit menschlichen Diplomaten Wert gelegt haben. Zeugen ihrer Jahrtausende alten Kultur sind die Tempelchen von H'Ranga und Tsa, die von stämmigen Panzerechsen und einer Kriegerelite bewacht werden. Letztere bewaffnet sich mit der Spießaxt, mit anderthalb Schritt Länge fast schon eine Stangenwaffe, die meist aus Hartholz, zuweilen aber auch aus Bronze oder aus Eisen gefertigt ist.

Riesenaffen

Ebenfalls zu den Kulturschaffenden muß man eigentlich die Riesenaffen rechnen: Sie verstehen sich auf den Werkzeuggebrauch, insbesondere Knüppel und Faustkeile (der Feuerstein des Regengebirges splittet hervorragend); vor Feuer haben sie jedoch Angst wie alle wilden Tiere. Die Nester der Riesenaffen sind auch nicht einfacher konstruiert als die Windschirme einiger nomadische Waldmenschen. Die Mohas sagen, daß der Riesenaffe viel klüger als der Mensch sei und deswegen nicht mit ihm spräche: der Mensch würde ihn ja doch nur zu Arbeit oder Kriegszug überreden wollen. Tatsache ist, daß manche Riesenaffen sogar einfache Worte verstehen können.

Die Glücksritter

"Sie suchen die Stadt des Goldes, den Schatz der Nemekathäer, den Elefantenfriedhof und das 'Tal der weißen Giitzersteine'. Kein anderes Gebiet Aventuriens macht dem Menschen so viele Versprechungen und hält so wenige, kein anderes Land setzt den Menschen so vielen Gefahren aus und verbirgt seine Schönheit so eifersüchtig wie der Dschungel."

Zuerst kamen die Sklavenjäger und Schatzsucher, die sich jeden Schritt mit dem Entermesser bahnen mußten, dann die Siedler, die das Land mit Feuer und Axt urbar machten. Aber der Dschungel blieb und bleibt immer Sieger. Nirgendwo - nicht in der Khom, nicht in der Gorischen Wüste oder im Yetiland - verschwanden so viele Expeditionen spurlos wie in der tiefen Dämmerung dieser feuchtigkeitstriefenden Weiten. Immer wieder schwärmen Hunderte von Männern und Frauen entlang des Mysob und zahlloser unbenannter Flüsse und Nebenflüsse aus: Sklavenjäger und Tierfänger, Opalsucher und Ilmenblattsammler, Elfenbeinjäger und Edelhölzfäller, Abenteurer und Schatzsucher. Sie paddeln die Flußläufe hinauf, balancieren über morsche mohische Seilbrücken und hacken sich durch die fieberschwangere Wildnis. Sie errichten Handelsstationen und Stollen und müssen Wochen und Monate in einer Feuchtigkeit leben, in der das Fleisch auf-

quillt und bleich wird wie das eines Toten. Hunderte Bisse von Vampirfledermäusen, Riesenspringegeln und Moskitos zehren sie bis auf die Knochen aus. Ununterbrochen trommelt der Regen auf sie herab, und der Blutige Rotz setzt ihnen von Mal zu Mal mehr zu.

Sie entführen oder foltern Waldmenschen, um die sagenumwobenen geheimen Fundplätze von Gold und Opalen zu erfahren, aber alles, was sie finden, außer einigen Schätzen aus schwarz angelaufenem Silber, sind die Pfeile der überfallenen Stämme, die Zähne der hungrigen Tiger und Schlangen, und schließlich - für viele, die schon geglaubt hatten, dem Fluch entgangen zu sein - der alpträumbringenden Brabaker Schweiß oder gar die Blaue Keuche.

Die wenigen aber, die mit goldenen Masken, schwarzen Perlen und faustgroßen Opalen zurückkehren, sind nicht mehr die gleichen. Sie finden keine Ruhe mehr, geplagt von Halluzinationen, Erinnerungen und Verfolgungswahn, gejagt von Dschungeldämonen und Schrecknissen, die man besser schlafen lassen sollte, verflucht von den Geistern der Beraubten, der Gescheiterten und der Zurückgelassenen, gezeichnet mit dem Blick des Gehetzten, der nicht mehr glauben kann, daß er den Dschungel verlassen hat - und der ihn nie mehr verlassen wird. Der Dschungel bleibt immer Sieger.

Persönlichkeiten des Südens

Mizirion III. von Brabak

Kaum ein anderer Monarch Aventuriens wird so offen belächelt und verspottet wie der König von Brabak - zu lustig sind aber auch die Geschichten um seine chronische Unfähigkeit, kleine Rechnungen zu bezahlen oder anderen Verpflichtungen nachzukommen.

Allerdings hat auch kaum ein König mit einem solch aufsässigen Adelsrat zu kämpfen wie der geplagte Südmeermonarch, der sich allzuofteingekeilt findet zwischen den rivalisierenden Sippen und Fraktionen seiner Heimatstadt.

Zu Mizirions größten Stärken und Schwächen zugleich zählt seine Unberechenbarkeit - von ständigen Kämpfen mit dem Adel erschöpft, greift er gern zu sehr unkonventionellen Lösungen; sei es die Entsendung der Korisande ins Südmeer oder die versuchte Umwandlung von Sumpf in Ackerland durch Cordovan Galotta.

Wichtige Aul gaben finanzierte er daher oft aus der diSylphurschen Privatschatulle und beauftragt stadtfremde Abenteurer, um den Einfluß der Audienza möglichst gering zu halten.

Bei allen Angelegenheiten zeigte er eine Haltung, die das Staatswohl weil über herkömmliche moralische Erwägungen stellt - Gut und Böse interessieren den Monarchen nur inso-



fern, als daß er um die große Bedeutung der Meinung anderer Staaten über Brabak weiß und er keine deutliche Verschlechterung des staatlichen Ansehens riskieren will. Daß er von aller Welt unterschätzt wird, erscheint ihm dabei als kleineres Übel.

MU: 11	AG: 4	ST: 14	Alter: 959 n.BF.
KL: 17	HA: 3	MR: 5	Größe: 1,79
IN: 13	RA: 1	LE: 72	Haarfarbe: grau
CH: 11	TA: 4	AU: 82	Augenfarbe: blau
FF: 11	NG: 7	AE/KE: —	
GE: 11	GG: 7	AT/PA: 10/11 (Szepter/Keule)	
KK: 10	JZ: 4		

Herausragende Talente: Überzeugen 13, Etikette 14, Feilschen 18, Staatskunst 13

Naomi du Berilis

Trotz (oder wegen) ihres jungen Alters hat es die exotische Schönheit bereits zur Mätresse König Mizirions gebracht. Wenn auch ihre Geistesgaben allgemein als dürftig gelten, ist Naomi dennoch die engste Vertraute und Ratgeberin des alternden Königs, der nie ohne sie auftritt - während die vergeistigte Königin Jasmene lieber über das Wesen der heiligen Elida meditiert.

Viele der reichen Familien bedenken Naomi mit Geschenken und Aufmerksamkeiten, denn ein Feind der Gespielin mag sich auch leicht jedes Ansehen beim König verschmerzen.

Nur sehr wenigen ist die Wahrheit hinter der Fassade bekannt: Die "hohlköpfige Schönheit" ist eine begabte Absolventin der Fasarer Bannakademie, die als Kampf- und Antimagierin für den persönlichen Schutz des Königs zuständig ist und Seiner Majestät in jeder Lage Deckung gewährt.

MU: 12	AG: 1	ST: 6	Alter: 991 n.BF.
KL: 14	HA: 3	MR: 11	Größe: 1,76
IN: 14	RA: 3	LE: 35	Haarfarbe: rot
CH: 17	TA: 5	AU: 44	Augenfarbe: grün
FF: 11	NG: 6	AE/KE: 52	
GE: 12	GG: 7	AT/PA: 16/7(Mengbillar)	
KK: 9	JZ: 3		

Herausragende Talente: Dolche 10, Etikette 12, Lügen 13, Tanzen 12

Meisterliche Zauber: Aurarcania Deleatur 11, Gardianum 14, Pentagramma 12, Blitz dich find 12

Pölberra

Nach der (angeblich von ihm angestifteten) Vertreibung Galottas aus Brabak ist der geheimnisumwitterte Schwarzmagier einer der mächtigsten Magister in der Dunklen Halle der Geister. Der einstige Boroni, spätere Visarist und nunmehrige Magierphilosoph wechselt seine Überzeugung öfter als seine Robe - sein absolutes Fachgebiet und eigentliche Religion ist nämlich die Nekromantie; und in ganz Aventurien gibt es wenig, die ihm hier das Wasser reichen könnten. Daß er zugleich ein vollendeter Seelenheiler ist (oder sein könnte), vergißt man nur zu leicht, da er seine Erkenntnisse nur zur Manipulation anderer einsetzt.

Pölberra hat eine leichcnblasse Hautfarbe und hypnotische Augen - seine Stimme hingegen ist ein hohes Falsett. Doch seit einigen unerklärlichen Todesfällen und Selbstmorden unter den Künstlern und Scharlatanen der Stadt behauptet niemand mehr, daß der Magier einst Eunuch im Harem des Bai Honak gewesen sei ...

Mit seinem Leibwächter und Gladiator, einem stummen Hünen namens Markello, ist selbst der kleine, dickliche Magier eine angsteinflößende Erscheinung, auch dann, wenn er keine Zauberei wirkt. Über Markello sind die wildesten Gerüchte zu hören - er soll ein bleicher Waldmensch, ein Golem, ja ein Untoter oder ein Dämon sein.

MU: 18	AG: 1	ST: 13	geb: 971 n.BF.
KL: 16	HA: 4	MR: 25	Größe: 1,76
IN: 12	RA: 2	LE: 45	Haarfarbe: rot
CH: 15	TA: 0	AU: 54	Augenfarbe: grün
FF: 11	NG: 5	AE/KE: 109	
GE: 11	GG: 5	AT/PA: 15/-	(Flammenschwert)
KK: 9	JZ: 5		

Meisterliche Talente:

Überzeugen 11, Alchimie 13, Magiekunde 15, Heilkunde, Seele 18, Heilkunde, Wunden 11, Anatom 11, Apothekarius 9

Meisterliche Zauberei:

Pentagramma 14, Horrrophobus 16, Heptagon 13, Skelettarius 18, Stein wandeln 12, Nekropathia 14

Refardeon II. von Höt-Alem

Eigentlich hatte die Annäherung Höt-Alems ans Mittelreich viel langsamer und allmählicher kommen sollen - zu diesem Zweck sandte Protektor Salpikon III. seinen zweiten Sohn Refardeon nach Gareth, wo er die Ausbildung zum Praios-geweihten erhalten sollte. Doch offensichtlich war dem Jüngling keine Laufbahn in der Kirche des Lichtes bestimmt: Kurz ehe er die endgültige Weihe erhielt, überfiel Trahelien Höt-Alem. Seine Heimatstadt besetzt, sein Vater und Bruder tot, verließ Refardeon sogleich bei Eintreffen der Nachricht den Tempel in Richtung Palast und schwor dem überraschten Kaiser seine Lehnstreue als neuer Regent von Höt-Alem. Mit kaiserlicher Hilfe auf den Thron gekommen, zeigt sich der

Fürstprotektor heute als loyaler Gefolgsmann Gareth's - soweit es ihm die örtlichen politischen Gegebenheiten erlauben. Vor allem aber strebt er danach, Höt-Alem zu einem Hort der Ruhe und Ordnung im stürmischen Süden zu machen und seiner arg provinziellen Stadt einen Hauch des Gareth's Großstadtflairs zu verleihen, das er so schmerzlich vermißt.

Damian von Shoy'Rina

Der König von Mirham und nominelle Oberherr Al'Anfas sollte als Sproß einer alten Adelsfamilie eigentlich ein erfahrener Staatsmann und Regent sein - doch die Wahrheit sieht ganz anders aus: Seine Majestät erwartet vom Leben vor allem die Gelegenheit, Elfenknäblein zu sammeln; und solange ihm Al'Anfa dieses kostspielige Steckenpferd finanziert, hegt er keinerlei weitergehende Ambitionen.

Beobachter verwirrt der Monarch vor allem durch die Gabe, bedeutungsschwer zu schauen und gelegentlich rhetorische Fragen zu beantworten, die viele Sätze vorher gestellt wurden - mit dieser besonderen Begabung hat Damian die Aura eines undurchschaubaren Mannes kultiviert, der mehr ist, als er scheint, und mit dem man immer rechnen muß...

Marizia Delaplana

Als die zuvor mittellose Streunerin vor acht Jahren in der Großen Chorhoper Lotterie das Amt der "Städtischen Kloakenmeisterin" gewann, wurde sie für ihr Unglück im Glück belächelt - wirft der Posten doch nur wenig Bestechungsgelder ab und ist mit einem üblen Geruch behaftet. Als sie es im nächsten Jahr erneut gewann, regte sich Überraschung - und seitdem hat sie jedes Jahr bei der Großen Lotterie erneut die "Würde" an sich bringen können: sehr zur Verunsicherung des Adnan Zeforika, der schon einiges getan hat, um das eigentlich unmöglich zu machen; doch selbst wenn Delaplanas Los eigens mit flinken Fingern aus der Trommel entfernt wurde, tauchte sie doch am Schluß wieder als Gewinner auf ...

Bislang ist niemandem bekannt, was hinter dieser ungewöhnlichen Glücksträhne steckt und warum Delaplana - falls sie denn die Lotterie auf neuartige Weise zu manipulieren versteht - sich keine ansehnlicheren und lukrativeren Posten zuschanzt.

Peri III. Setepen, Nisut Ni Kemi

Die heute mächtigste Frau im Kemi-Reich entstammt einer alteingesessenen bornländischen Familie aus Neersand; ihr Vater Fran war Navigator auf einem Handelsschiff, ihre Mutter Derya Liza eine Schneiderin. Da das Kind von Geburt an nicht fähig war, auch nur einen Ton von sich zu geben, wurde sie bereits im Alter von vier Jahren als Novizin im Festum Borontempel in den Lehren des Rabengottes unterwiesen.

Mit 15 Jahren verließ Peri aufgrund einer Vision ihre bornische Heimat und reiste nach Süden ins Kemi-Reich, wo sie sich in den nächsten Jahren als rastlose und fromme Missionarin sowohl bei den Eingeborenen als auch bei den dortigen Obergeweihten des Boron einen gewissen Ruf verschaffte. Die junge Boroni kam dem damaligen Hohepriester Charus gerade recht, um als seine Marionette das höchste Staatsamt auszuüben. Kaum zu überraschenden Amt und Würden gelangt, fand Peri bald Geschmack an der Machtausübung. Mit Hilfe ihres Hofmagus de Cavazo intrigierte sie gegen Charus - mit dem Ergebnis, daß dieser seit vielen Jahren tot ist und Peri heute unangefochten die Ländereien von Mehib bis Yleha beherrscht. Nisut (die Herrscherin) Peri ist von beeindruckendem Äußeren, woran auch die schlichte Geweihtenkleidung, die sie bevorzugt, nichts ändert. Obschon die Nisut bereits über dreißig Jahre alt ist, scheint sie nicht zu altern, ein merkwürdiges Phänomen, das für zahlreiche Gerüchte im einfachen Volk gesorgt hat. In der Öffentlichkeit tritt sie nur noch sehr selten auf, was zu Spekulationen Anlaß gab, daß die Nisut amtsmüde sei und bald schon zugunsten ihrer Tochter Ela abdanken werde.

In Liebesdingen ist die Königin zurückhaltend, zumal sie die Ermordung ihres Verlobten durch al' anfanische Agenten vor nunmehr 9 Jahren nie überwinden konnte. Neben der Heerführerin Chanya Al'Mout'pekeret - die seit nunmehr fast 12 Jahren mit der Nisut liiert ist - gelang es einzig der mächtigen Nahema ai Tamerlein, sie diesen tragischen Ver-

lust für einige Zeit vergessen zu lassen. Peri liebt ihre Töchter Ela und Rhönda und fördert deren Ausbildung nach besten Kräften. So studiert Ela derzeit in Methumis, während Rhönda auf Laguana ihr Noviziat als Borongeweihte ableistet.

Die Nisut pflegt und liebt die alten Kemi-Traditionen und ist bestrebt, diese wieder im Leben der Kemi zu verankern. Sie verfügt über umfangreiches Wissen auf den Gebieten der Geographie, Staatskunst, Philosophie und Musik; in gefährlichen Situationen greift sie auch selbstbesten zur Waffe, so geschehen in den blutigen Schlachten um die Unabhängigkeit des Kemi-Reiches, auch ist Peri bisweilen auf Turnieren zu sehen, wo sie ihre Kräfte mit den Adeligen des Reiches mißt.

MU: 15	AG: 5	ST: 21	geb: 2. Rah, 980 n.BF.
KL: 20	HA: 6	MR: 10	Größe: 1,67
IN: 12	RA: 2	LE: 93	Haarfarbe: schwarz
CH: 20	TA: 0	AU: 107	Augenfarbe: schwarz
FF: 12	NG: 1	AE/KE: 35	
GE: 15	GG: 2	AT/PA: 18/17 (Morgenstern)	
KK: 14	JZ: 4		

Herausragende Talente: Reiten 10, Bekehren 18, Betören 18, Heilkunde Seele 15, Musizieren 18, Staatskunst 14, Geographie 15, Etikette 18

Chanya Al'Mout'pekeret, Heerführerin



Im ersten Kapkrieg gegen die Brabaker Invasoren begann die Karriere des Streunerkindes aus dem aranischen Anchopal. Chanya wuchs als Bettlerin, Hehlerin, begabte Diebin und Falschspielerin heran, im Alter von 11 Jahren begann sie, auch ihren Körper zu verkaufen. Unzählige Male wurde sie von den Gardisten aufgegriffen, mißhandelt und mißbraucht, bis sie schließlich der Knechtschaft entflohen und in Trahelien als Söldnerin inskribierte. Sie machte schon bald durch ihren Mut und ihre Tatkraft auf sich aufmerksam. Niemals schonte sie ihren Gegner und ihre Soldaten, am allerwenigsten aber sich selbst. Nach wenigen Jahren wurde sie in die Königliche Garde aufgenommen, wo sie bald der Nisut auffiel und mit dieser eine bis heute andauernde Liebesbeziehung einging. Zu diesem Zeitpunkt holte Chanya ihre Eltern und ihre sieben Geschwister ins Kemi-Reich nach, wo ihre Familie seitdem ein Landgut in der Nähe Planes auf Chäset (Überseeprovinz) bewirtschaftet. Heute bekleidet Chanya nicht nur den höchstmöglichen Armeering, sondern ist auch die meistausgezeichnete Offizierin der Schwarzen Armee. Als moderne Trahelierin hält Chanya selbstverständlich nichts von militärischem Drill, darum unterscheidet sich die kern'sehe Kombat-Truppe wohltuend von den eher spießigen Rittersleuten und Heerhaufen in Restaventurien.

Im Unabhängigkeitskrieg wurde Chanya Al'Mout'pekeret als Gefangene Tar Honaks in dessen Dienst gepreßt und gegen die Oase Keft geschickt, wo sie in dem Sandsturm, der ihr ihre bislang einzige militärische Niederlage bescherte, das Wir-

ken Rastullahs erkannte und sich fortan zu diesem Gott bekannte; allerdings kann man Chanya gewiß nicht als sehr fromm ansehen. Gerne betont sie ihre Ansicht, wonach man sich besser selbst hilft, als um die Hilfe der Götter zu flehen. Chanyas Privatleben ist geprägt von unzähligen Liebhaberinnen und Liebhabern, zahllosen Trinkgelagen und ausgiebigem Rauschkrautgenuß, denn in ihrem Herzen ist die Aranierin eine zutiefst unglückliche Frau, deren Narben aus ihrer schweren Jugend nicht heilen mögen. Chanya ist seit einigen Jahren Mutter eines munteren Knaben, Loriön, dessen elfische Herkunft zu einigen Spekulationen Anlaß gibt.

MU: 13 AG: 4 ST: 12 geb: 3. Pra, 981 n.BF.
KL: 15 HA: 6 MR: 5 Größe: 1,72
IN: 15 RA: 1 LE: 81 Haarfarbe: schwarz
CH: 15 TA: 3 AU: 97 Augenfarbe: grün
FF: 12 NG: 1 AE/KE: —
GE: 11 GG: 4 AT/PA: 13/10 (Rapier)
KK: 16 JZ: 6

Herausragende Talente: Reiten 18, Schleichen 12, Betören 17, Menschenkenntnis 14, Kriegskunst 18

Dio Cardassion de Cavazo, Cancellarius der Kemi

Der Magus ist wohl die schillerndste Persönlichkeit aus dem engsten Kreis um Ihre Majestät. Zugleich kann er sich rühmen, einer der meistgehaßten Männer Aventuriens zu sein. Er wurde in Boran als zweiter Sohn einer wohlhabenden, adeligen Familie geboren und absolvierte die Schule des Wandelbaren zu Tuzak mit Erfolg. Nach seinem Abgang von der Akademie setzte er seine Ausbildung als Adept seiner Mutter Elora, die dem linken Weg der arcanen Kunst zugetan war, fort. Sein Vater war Oberst in der Armee Maraskans und fiel bei der Schlacht von Jergan gegen die Kaiserlichen. Nach dem Tode seiner Mutter - die von einem konkurrierenden, mit der Besatzunasmacht kollaborierenden Maas ermordet wurde -

beteiligte sich der junge Magier aktiv am Kampf gegen die verhaßten Besatzer, floh dann aber nach Trahelien. Hier avancierte er unter falschem Namen schnell zum Hofmagier des Protektors von Halberg und behielt diese Stellung auch nach der Inthronisierung Königin Peris III. bei. Diese schätzte bald die unkonventionellen Ratschläge ihres merkwürdigen Hofmagiers. In den folgenden Jahren kam der Maraskaner zu mehr und mehr Einfluß, und heute ist er nicht nur Hofmagier und -alchemist, er bekleidet auch die Ämter des Geheimdienstleiters (KKAB), das des Cancellarius der Kemi und das Amt des Dienststellenleiters der D.I.A. (Inneres).

Als moderner Trahelier verabscheut der Magier die übliche Magierkleidung und bevorzugt schlichte Gewandung - selbstverständlich aus Leder. Dio de Cavazo ist sehr intelligent, von gepflegtem, angenehmem Äußeren und auf Gesellschaften ein hervorragender Unterhalter, der gerne über allerlei Themen diskutiert. Sein Wissen ist auf dem Gebiete der Magie - deren grauer Form er offiziell zuneigt - und dem der alchimistischen Wissenschaft sehr groß, zudem verfügt er über ausgezeichnete Kenntnisse auf den Gebieten der Mechanik und Mathematik. Derzeit befindet sich Dio in einem naturwissenschaftlichen Disput mit angesehenen Geographen über die Gestalt Deres und behauptet (für einen Trahelier fast überflüssig zu erwähnen), Dere sei rund und die Krümmung der Kugel berechenbar.

MU: 10 AG: 7 ST: 10 geb.: 21 Fir. 970 n.BF.
KL: 19 HA: 4 MR: 1 Größe: 1,79
IN: 10 RA: 2 LE: 25 Haarfarbe: blond
CH: 15 TA: 5 AU: 35 Augenfarbe: blau
FF: 14 NG: 6 AE/KE: 73
GE: 10 GG: 4 AT/PA: 6/15 (Magierflorett)
KK: 10 JZ: 1

Herausragende Talente: Alchimie 18, Falschspiel 15, Lügen 12, Menschenkenntnis 13, Mechanik 10, Rechnen 10, Staatskunst 11

Zauberfertigkeiten: Ignifaxius 10, Arcano Psych. 10, Salander 10, Visibili 10, Reversalis 10, Horriphobus 10, Furor 10, Penetrizzel 10

Ein Held aus dem Süden ...

Im tiefen Süden kann man allerlei faszinierenden, schillernden Persönlichkeiten begegnen, die typisch für diese Region und ihr Lebensgefühl sind. Falls Sie gern einen Helden mit einem individuellen "charyptischen" Hintergrund spielen wollen, finden Sie im folgenden Kapitel einige Anregungen für die Adaption klassischer Heldentypen an die speziellen Gegebenheiten der Region.

Der Spieler

Sein Lebensinhalt ist das Glücksspiel - die Aufregung, der Nervenkitzel und das Risiko, alles auf eine Karte oder einen Wurf zu setzen und dann lachend mit dem Gewinn abzuziehen - daß er genauso gut verlieren könnte, kommt ihm meist nicht in den Sinn.

Spieler trifft man fast überall im Süden - in Chorhop sind sie besonders häufig, doch auch die Spielhallen AFAnfas und die Kasinos auf den Mysobschiffen sind alles andere als schlecht besucht. Und wo es gar einschränkende Glücksspielgesetze gibt wie in Hot-Alem, ist der Reiz der Gefahr nur noch größer

Berufsmäßige Spieler kann es nur dort geben, wo viel Geld im Umlauf ist - wen reizt es schon, um ein paar Heller oder Bananen zu würfeln ...? Daher liebt ein Spieler natürlich die Schänken und Salons der großen Handelsstädte, doch auch in Piratenlagern gibt es Leute, die lieber den rauen Seewölfen die Beute abluchsen als selbst auf große Fahrt zu gehen.

Viele unerfahrene Spieler tragen schreiend bunte und sehr geschmacklose Klamotten oder sehen so schmierig aus, daß Schwerter an ihnen abgleiten ... Die besseren und älteren (und das eine bedingt das andere) hingegen sind oft so wie ihre Umgebung gekleidet - denn schließlich kann man die Leute besser um ihr Gold erleichtern, wenn man nicht als Berufsspieler zu erkennen ist.

Regeltechnisches:

Der Spieler basiert weitgehend auf dem Heldentyp des Streuneis - mit kleineren Variationen: So ist die Voraussetzung GE 11 + durch IN 11 + ersetzt. Andererseits ist das Mißtrauen weniger ausgeprägt, so daß der Bonus auf die MR nur +1 beträgt.

Die Talentstartwerte sollten folgendermaßen modifiziert werden:

Körperbeherrschung -1, Schleichen -3, Sich Verstecken -3, Etikette +6, Gassenwissen -4, Lügen -1, Menschenkenntnis +2, Schätzen +4, Sich Verkleiden -2, Falschspiel +1, Taschendiebstahl -2, Glücksspiel +4, Sinnenschärfe +1

Der Gladiator

Eine sehr eigene Art der Unterhaltung stellen im Süden die Gladiatorenkämpfe in den Arenen der Stadtstaaten dar - blutig

und tödlich sind die allerdings nur in AI' Anfa, denn anderenorts bevorzugt man lieber eine wilde Komödie aus lautem Gebrüll, Kampfkunststückchen und allerlei Tricks; die genauso gut unterhält und nicht laufend teure Sklaven kostet. Daher sind die Gladiatoren der meisten Gegenden auch eher gefeierte Publikumsliebblinge wie berühmte Barden oder Inimanspieler; auch wenn ihre Kenntnisse im waffenlosen Kampf mehr als nur nebensächlich sind.

Als eine Kreuzung aus Gaukler und Kämpfer bietet der Gladiator einige sehr spezielle Möglichkeiten, die man sich bei jedem anderen Heldentyp verkneifen sollte: Für Gladiatoren ist es völlig normal, sich grandios (oder töricht) klingende Kampfnamen zuzulegen und im einem bunten Kostüm herumzulaufen, das durchaus auch zusammengestoppelte Rüstungsteile beinhalten mag.

Ein klassisches Ziel des Gladiators ist es, berühmt und beliebt zu werden - und wenn er ein Held ist, sollte er seinen Sinn weit mehr auf das Abenteuerleben lenken und die Arenenkämpfe eher als Hintergrund begreifen.

Regeltechnisches:

Auf welchem Heldentyp der Gladiator basiert, ist letzten Endes eine Glaubensfrage - ob man die Schaukämpfe für echt hält oder nicht ... Da wir eher der zweiten Lesart anhängen, werden Söldner und Krieger ignoriert und der Gaukler als Grundlage gewählt.

Dessen Talentstartwerte werden allerdings wie folgt modifiziert:

Hruruzat+2, Ringen+4, Schleichen -2, Tanzen -1, Fesseln/Entfesseln -2, eine Nahkampfwaffenart auf 4.

Außerdem ist statt der FF von 12+ eine gleich hohe KK Voraussetzung.

Der Bürger

Stadtbewohner gibt es überall, aber gerade in den Stadtstaaten des Südens sind sie besonders oft in einer Situation, die sie auf Abenteuer ausziehen läßt - einfach weil ihnen angesichts drohender Armut oder gar Versklavung nichts anderes übrig bleibt.

Auf einen "Bürger der 1. Stufe" muß daher die Vorstellung von einem blutjungen Hüpfen ganz und gar nicht zutreffen; ja, es mag sogar rollenspielerisch sehr reizvoll sein, einen ehrbaren Bürger gesetzteren Alters zu spielen, der durch einen plötzlichen Schicksalsschlag aus der Bahn geworfen wurde.

Regeltechnisches:

Der Bürger verwendet selbstverständlich die (nicht gerade spektakulären) Talentstartwerte aus der Box "Mit Mantel, Schwert und Zauberstab"; außerdem erhält er ohne Punktkosten ein beliebiges Berufstalent auf dem Startwert 7.

Wenn Sie Wert darauf lesen, daß der frischgebackene Held

etwas "Mächtigeres" aufzuweisen hat, sollten Sie überlegen, ob er nicht vielleicht ein Magiedilettant ist - in diesem Fall sollten Sie zum Ausgleich für die allgemeine Durchschnittlichkeit den W20-Wurf zur Ermittlung der Fähigkeiten um 4 Punkte reduzieren. Als Meisterhandwerk gilt automatisch das Berufstalent.

Bemerkung:

Es ist uns klar, daß ein Bürger trotz aller vorgeschlagenen Aufbesserungen in einer machtorientierten Runde nur schlecht mit den übrigen Heldentypen mithalten kann - dennoch erscheint er uns als eine interessante Figur, deren Darstellung sehr unterhaltsam sein mag. Wenn Sie ihn nicht unbedingt als dauerhaften Charakter sehen, könnte man ihm gut eine besondere, dem allgemeinen Kampagnenziel verbundene Aufgabe stellen (Befreiung der entführten Tochter etc.), nach deren Erreichen er wieder in sein altes Leben zurückkehrt.

Der Ehemalige Leibdiener

Sehr unterschiedliche Heldentypen und Kenntnisse können unter diesem Titel zusammengefaßt sein - doch eins haben sie alle gemeinsam: Der Ehemalige ist genau das, was der Name angibt: ein früherer Angestellter eines Granden oder Kaufherrn des Südens, der seinem Herrn (oder der Herrin) mit seinen speziellen Fähigkeiten diente, die ihn weit über die Schar der gewöhnlichen Diener heraushoben.

Doch dann kam eines Tages der Moment der Katastrophe, als irgend etwas verflucht schiefging und er sich Hals über Kopf auf der Straße wiederfand - mit nichts als dem Willen, sich auf eigene Faust durchzuschlagen.

Gut geeignet als ehemalige Leibdiener sind Gaukler und Barden, Medici und Söldner, doch auch zu Tänzerinnen, Scharlatanen oder gar Magiern paßt dieses Konzept.

Zur guten Rollendarstellung sollten Spieler und Meister eine gute und stimmige Geschichte entwickeln, was denn nun

genau passiert ist: Hat der Leibwächter bei Schwertübungen seinen Herrn verletzt? Ist der Gaukler beim Festbankett eine Jonglierkugel auf den Tisch (oder gar den Kopf) des Ehrengastes geplumpst?

Vor allem aber muß geklärt werden, ob der frühere Herr nachtragend ist: Sein Groll würde bedeuten, daß der Held auch im Umgang mit den Freunden seines ehemaligen Herrn unter einem schlechtem Ruf zu leiden hat, Rachsucht könnte gar dazu führen, daß ein (kleineres) Kopfgeld auf den Kopf des Unglücklichen ausgesetzt ist...

Zum Ausgleich sollte der Meister dem Ehemaligen aber auch einen gewissen Bonus auf den Weg geben - was das genau ist, hängt sehr von der Vorgeschichte und der Stimmung in der Spielrunde ab, aber denkbar wären sowohl gute Kontakte zu einer einflußreichen Gruppe oder Einzelperson, ein besonderes Objekt wie eine gute Waffe oder gar ein Artefakt (oder auch eine Schatzkarte) - kurzum, irgend etwas Stimmungsvolles, das dem Held ein wenig das Leben erleichtert, ohne ihm alle Risiken abzunehmen.

Regeltechnisches:

Auch wenn er einen geregelten Beruf hinter sich hat: Der betreffende Held sollte das Spiel wie gewohnt auf der ersten Stufe beginnen, denn das behütete Leben im vornehmen Haushalt hat ihn nur wenig von der Welt gelehrt.

Allerdings darf die Etikette um drei Punkte, die Kunst des Betörens um einen Punkt höher angesetzt werden, als bei dem Heldentyp üblich, während das Gassenwissen um drei Punkte sinkt - und auch außerhalb dieser Talente geziemt es sich, einen solchen Helden gehörig weltfremd oder zumindest nur mit theoretischem Wissen in die Welt ziehen zu lassen. (Hingegen besitzt er das Berufstalent Hausdiener auf dem Wert 2.)

Diese Unerfahrenheit und Naivität trägt dem Ehemaligen Leibdiener auch eine Verringerung der heldentypüblichen MR um einen Punkt ein, die sich erst beim Erreichen der fünften Stufe verliert.

